



**PGDESIGN** | Programa de Pós-Graduação  
Mestrado | Doutorado



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
ESCOLA DE ENGENHARIA  
FACULDADE DE ARQUITETURA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

André Conti Silva

**PROJETANDO MUNDOS FICCIONAIS:**

Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos  
narrativos.

Tese de Doutorado

Porto Alegre  
2018

**ANDRÉ CONTI SILVA**

**Projetando mundos ficcionais: escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos.**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Design.

Orientador: Prof. Dr. Suely Dadalti Fragoso

Porto Alegre  
2018

## CIP - Catalogação na Publicação

Silva, André Conti

Projetando mundos ficcionais: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos. / André Conti Silva. -- 2018.

296 f.

Orientadora: Suely Fragoso.

Coorientador: Bohumil Fort.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Engenharia, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Mundos ficcionais. 2. Metaprojeto. 3. Metodologia. 4. Narrativa. 5. Design. I. Fragoso, Suely, orient. II. Fort, Bohumil, coorient. III. Título.

SILVA, A. C. **Projetando mundos ficcionais**: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos. 2018. 298 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

## **André Conti Silva**

Projetando mundos ficcionais: escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos.

Esta Tese foi julgada adequada para a obtenção do Título de Doutor em Design, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS.

Porto Alegre, 03 de agosto de 2018.

---

**Prof. Dr. Régio Pierre da Silva**

Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS

**Banca Examinadora:**

---

Orientador: **Prof. Dr. Suely Dadalti Fragoso**

Departamento de [nome e sigla do departamento]

---

**Prof. Dr. Cristiano Max Pereira Pinheiro**

[nome e sigla do departamento] – Examinador Externo

---

**Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer**

[nome e sigla do departamento] – Examinador Interno

---

**Prof. Dr. Régio Pierre da Silva**

PGDesign – UFRGS – Examinador Interno

## AGRADECIMENTOS

Escrever um texto no *stricto sensu* é uma tarefa que, voluntária ou involuntariamente, envolve um enorme número de mãos, mentes e corações. Tenho sido abençoado na minha trajetória, por familiares, amigos e colegas que não apenas se interessam no resultado da pesquisa, mas no meu estado de espírito enquanto a vida acadêmica segue o seu fluxo. Se o resultado da investigação está explícito nas demais páginas deste trabalho, quero que este pequeno texto de agradecimento seja, para sempre, um registro daqueles que me ajudaram não apenas a finalizar um doutorado, mas tornar-me um sujeito um pouquinho melhor.

Ainda que o tema de pesquisa estivesse me “rondando” desde o final da graduação, foi o Thiago Mendes que disse, em algum momento, “cara, porque tu não te focas no mundo ficcional?” e por isso lhe serei eternamente grato. O ato de generosidade, em sugerir um tema ao qual ele também se dedica, foi ainda maior no momento em que ele cedeu sua disciplina no curso de Jogos Digitais da Feevale, abrindo espaço para explorar na prática o impacto desta investigação. A Universidade Feevale em si proporcionou um espaço de colaboração importante para essa tese: fui acolhido no grupo de pesquisa de Indústrias Criativas como voluntário, o que permitiu inúmeras discussões que impactaram profundamente os meus olhares sobre o tema. Por isso, todo o meu agradecimento ao Cristiano Max, coordenador do grupo, e que também ofereceu sua colaboração direta, aceitando o convite para as bancas de qualificação e de avaliação final deste trabalho.

É quase praxe agradecer orientador, mas nesse caso não o faço por formalidade: a Suely Fragoso não apenas reconheceu que somos mais ou menos o mesmo tipo de louco, mas conseguiu conduzir o processo de orientação de forma que sempre me senti amparado, seguro e incentivado. Sua supervisão me inspirou não apenas no trabalho em si, mas na forma de conduzir a pesquisa com os meus orientandos de graduação. Respeito à autonomia do aluno, com um olhar atento ao conteúdo, ao texto, sem nunca esquecer que há ali um ser humano, com vida, anseios e projetos. De coração, obrigado.

Estendo o este agradecimento aos professores Gustavo Fischer e Régio Pierre. Além de compor as bancas de avaliação desta tese, ambos têm papel importante na minha trajetória: o primeiro me acompanha desde a graduação, foi um dos primeiros coordenadores de curso a me dar a oportunidade de atuar em uma sala de aula e meu

orientador de mestrado. O segundo se fez sempre disponível na condução do processo para obtenção de minha bolsa de doutorado sanduíche, um dos momentos de maior amadurecimento intelectual e humano que já vivenciei.

A sorte seguiu me acompanhando na empreitada de fazer parte do doutorado na República Tcheca. Em um país tão diferente, encontrei no meu co-orientador, Bohumil Fořt um parceiro de pesquisa generoso, disposto a abrir as portas do European Narratology Network sem pedir nada em troca. Quando agradei a ele ao vivo, a resposta foi de que esse é o nosso papel: “Na academia é assim, pagamos para frente. Doležel fez isso por mim, então nada mais justo do que eu fazer por você”. Děkuji moc, učitel!

Pontualmente, agradeço ao Giovane Webster pelo suporte na identificação de possíveis entrevistados para a pesquisa, ao Willyan Bertotto e ao Paulo Nogueira na sua colaboração direta como especialistas de conteúdo na análise de franquias. Isso sem contar que o Paulo, a Laura Atagiba e a Janice Firmo, que me deram suporte e me transformaram em um membro da família no período do doutorado sanduíche. Queridos! Esses seis meses teriam sido muito mais complicados sem vocês.

Aliás, esses quatro anos seriam muito mais complicados sem o suporte de amigos assim, que operaram na dimensão afetiva. Os quatro anos foram acompanhados de perto pelo Eduardo Pilger, que me ajudou a ver que minha trajetória poderia ser mais leve. Esse resgate dos meus afetos só ganhou força nos meus papos com o Marsal Branco: a partir do desenho ele me ajudou a lembrar do quanto a arte me faz bem, em cafés, vinhos e nanquins eternos, de Brno à Novo Hamburgo. E justamente nos meus papos com o Eduardo e com o Marsal eu reencontrei a Nilda Fabre, que me olha lá de cima, sorrindo com esse fechamento de trajetória acadêmica banhado em técnica, arte e paixões pessoais. Aos meus dezessete, dezoito anos ela disse que era possível e eu não acreditava. Ok, Nilda. Tu tinhas razão. Obrigado.

Das pessoas distantes, Coen Rôshi, sem saber, esteve do meu lado em praticamente toda a construção deste texto. Se não em leituras, em vídeos e no meu zazen diário. A sabedoria popular diz que não se consegue fazer um trabalho como este sem sofrimento. A monja me mostrou que não só era possível, mas que era natural encontrar a alegria no desafio que se apresentava. A angústia relatada pela maior parte dos pós-graduandos que conheço foi substituída pela respiração e pelo constante refúgio nas três joias.

No entanto, ninguém é mais merecedor da minha gratidão do que minha esposa Cristiane. Kitty, cada momento da nossa trajetória acadêmica é uma memória carinhosa. Das expectativas em cada processo seletivo, do mestrado pago com suor e muito jogo de cintura, das bancas e da ansiedade para conclusão. Dizem que os relacionamentos não sobrevivem à pesquisa, mas nossa parceria vem provando o contrário. Colecionamos um TCC, uma especialização, dois mestrados e agora dois doutorados. Não sei o que vem depois, mas quero que seja contigo. Obrigado por ser o meu farol nos bons e nos maus momentos.

Este trabalho recebeu incentivo da CAPES, através do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior – PDSE (processo 88881.133791/2016-01).

*“As roupas que você veste, o quarto, a casa, a cidade em que você está.  
Tudo começou a partir da imaginação humana.  
Suas vidas, suas personalidades, todo seu mundo. Tudo inventado. Tudo construído  
Todas as guerras, os romances. As obras primas e as máquinas.  
E não há nada aqui além de uma divertida espiral de aminoácidos  
Jogando um maravilhoso jogo de faz de conta.”*

Alan Moore

## RESUMO

SILVA, A. C. **Projetando mundos ficcionais**: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos. 2018. 298 f. Tese (Doutorado em Design) –Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

Esta tese de doutorado versa sobre a construção de mundos ficcionais para franquias de conteúdo transmídia. O estudo parte do pressuposto que o mundo ficcional é o conjunto de elementos permanente nas franquias e que pode sua elaboração pode ser considerada como uma etapa de metaprojeto que antecede a construção de produtos narrativos. A pesquisa problematiza, portanto, o lugar do design no desenvolvimento de mundos ficcionais, tendo como objetivo geral o desenvolvimento de um modelo de projeto. A partir de cinco premissas iniciais, o projeto de pesquisa é orientado por uma organização hierárquica do modelo de projeto, dividindo-o em escopos, instâncias de projeto, ações dos projetistas, princípios de relevância e elementos projetáveis do mundo. O documento é organizado a partir desta divisão, buscando a identificação de referenciais teóricos que orientem cada um destes aspectos de projeto, com especial destaque para a Teoria dos Mundos Ficcionalis (Doležel, 1998. Fořt, 2016. Wolf, 2014). A construção do modelo é complementada por observações empíricas, sendo desenvolvidos dois experimentos de criação de mundos – orientados pelos olhares teóricos do Design Estratégico (Zurlo, 2010). Reyes, 2007). As percepções são validadas por oito entrevistas em profundidade com autores e realizadores de produtos de ficção, promovendo o encontro das observações teóricas e empíricas com as práticas do mercado. Por fim, propõe-se um modelo de criação de mundos ficcionais orientado por estes escopos e instâncias de projeto, com suas respectivas ações e princípios de relevância.

**Palavras-chave:** Mundos ficcionais. Metaprojeto. Metodologia. Narrativa. Design.

## ABSTRACT

SILVA, A. C. **Projetando mundos ficcionais**: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos. 2018. 298 f. Tese (Doutorado em Design) –Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

This thesis discusses the construction of fictional worlds on transmedia content franchises. The study has, as a starting point, the idea that fictional worlds are the permanent array of elements on franchises and that its elaboration can be considered a metaprojectual stage of development, that anticipates the creation of narrative products. The research problematizes the design thinking in building fictional worlds, having as main goal the development of a design model. From five initial premisses, the research project is oriented towards a hierarchic organization of the design model, dividing it into scopes, design instances, designer's actions, principles of relevance and designable elements of the world. The document is also organized by this division, aiming on identifying theoretical references that orient each of these design aspects, highlighting the Fictional Worlds Theory (Doležel, 1998. Fořt, 2016. Wolf, 2014). The building of the model is complemented by empirical observations, developed through two fictional worlds building experiments – oriented by Strategic Design theories (Zurlo, 2010). Reyes, 2007). The observations are validated by eight in depth interviews with authors and fictional product designers, promoting the encounter of theoretical and empirical observations with the market practices. As closing chapter, a model of creation of fictional worlds is contemplated, oriented by two scopes and four design instances, with their respective actions and principles of relevance.

**Keywords:** Fictional worlds. Metaproject. Methodology. Narrative. Design.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Domínios culturais para definições da economia criativa .....	31
Figura 2 - Cena do curta "Invincible", escrito e dirigido por Joe Penna.....	33
Figura 3 - A Galinha Pintadinha.....	34
Figura 4 - A Toca.....	35
Figura 5 - Toren.....	36
Figura 6 -Relic Hunters como jogo digital e desenho animado .....	36
Figura 7 - Quadro de "Detrito", publicação da Capa Comics .....	37
Figura 8 - Segmentos de mercado cultural de Hirschman .....	39
Figura 9 - Objetivos de pesquisa em etapas da investigação .....	49
Figura 10 - Divisão de áreas do conhecimento na pesquisa de estado da arte.....	62
Figura 11 - Divisão de documentos por território na pesquisa de estado da arte .....	62
Figura 12 - Divisão de documentos por afiliação na pesquisa de estado da arte .....	63
Figura 13 - escala de secundaridade com exemplos de Homem-aranha e Avatar...	75
Figura 14 - Tearaway Unfolded .....	76
Figura 15 - Abertura do jogo Tearaway Unfolded.....	77
Figura 16 - Osmosis Jones.....	78
Figura 17 – Camadas de composição do mundo ficcional.....	84
Figura 18 - Modelo de transdução em Doležel.....	89
Figura 19 - Cadeia de transdução e a permanência das identidades transmundo ...	90
Figura 20 - Arte de Neal Adams, com clara referência estética à ponte do Brooklin	99
Figura 21 - Mapa de Gotham City .....	100
Figura 22 - Explosão de ponte em <i>The Dark Knight Rises</i> .....	101
Figura 23 - Representações de Gotham City em diferentes meios.....	102
Figura 24 - Exemplos de vilões do mundo de Batman .....	103
Figura 25 - Representações da personagem Batman.....	105
Figura 26 - Diferentes estéticas para a personagem Batman .....	106
Figura 27 - Torre do relógio em diferentes narrativas .....	107
Figura 28 - Batmóvel em sua primeira aparição e sua evolução na primeira década de Batman .....	108
Figura 29 - Batmóvel em "Batman" (1989).....	108
Figura 30 - Batmóvel de Frank Miller.....	109
Figura 31 - Representações do Batmóvel em produções dos anos 2000.....	110
Figura 32 - Atemporalidade na direção de arte de Gotham .....	111
Figura 33 - Expansão do mundo de Batman .....	113
Figura 34 - Gotham e Mundo DC como Campos de Sentido .....	114
Figura 35 - Edifícios da LexCorp e Queen Industries em Gotham City.....	114
Figura 36 - Motel e residência dos Bates em Psicose.....	117
Figura 37 - Cartazes das sequências Psicose II, III e IV. ....	117
Figura 38 - Motel e residência dos Bates em Bates Motel. ....	118
Figura 39 - Norma Bates reclama sobre a construção da estrada.....	119
Figura 40 - Animais empalhados em Psicose e Bates Motel. ....	119
Figura 41 - Caracterizações de Norman Bates em Psicose e Bates Motel.....	120

Figura 42 - Direção de arte em Bates Motel.....	122
Figura 43 - Personagem Dylan dirigindo pick-up anos 2000.....	123
Figura 44 - Re-escrita pós-moderna em <i>Psicose/Bates Motel</i> .....	124
Figura 45 - Imagem publicitária divulgando o jogo <i>Warcraft III</i> .....	126
Figura 46 - Torre orc no filme <i>Warcraft</i> (2016) e no jogo <i>World of Warcraft</i> .....	127
Figura 47 - Thral logo após seu nascimento no filme <i>Warcraft</i> e adulto em <i>World of Warcraft</i> .....	128
Figura 48 - Draenei no filme e no jogo.....	129
Figura 49 - Representações de Stormwind no filme <i>Warcraft</i> e em <i>World of Warcraft</i> .....	129
Figura 50 - Representações de Gul'dan no jogo <i>Heroes of the Storm</i> (2013).....	132
Figura 51 - Luta entre Durotan e Gul'dan.....	132
Figura 52 - Diferentes mundos dentro do mundo de <i>Warcraft</i> .....	133
Figura 53 - Vídeo com narrativa sobre Khadgar na plataforma YouTube.....	134
Figura 54 - Capas de edições dos quadrinhos <i>World of Warcraft</i> .....	135
Figura 55 - Heróis em <i>Overwatch</i> .....	137
Figura 56 - Conflito representado em vídeo.....	137
Figura 57 - Tracer em diferentes narrativas.....	138
Figura 58 - Líder espiritual Tekhartha Mondatta.....	139
Figura 59 - Trecho do blog que complementa informações do vídeo.....	140
Figura 60 - Conteúdo do site sobre os personagens Soldado: 76 e Reaper.....	141
Figura 61 - Trecho retirado da história em quadrinhos, quando Reaper ataca o Soldado: 76.....	142
Figura 62 - Construção transmídia síncrona em <i>Overwatch</i> .....	143
Figura 63 - Tipos de imersão em <i>Wolf</i> .....	149
Figura 64 - Dimensões da experiência em Pine e Gilmore.....	151
Figura 65 - Papel do design em projetos culturais.....	171
Figura 66 - Objetivos de projeto e prototipação.....	177
Figura 67 - Modelo de metaprojeto de Reyes.....	179
Figura 68 - Fase um do metaprojeto.....	185
Figura 69 - Texto narrativo como ponto de partida para decisões de projeto.....	186
Figura 70 - Processo de criação.....	186
Figura 71 - Moodboard construído pelo criador 6.....	192
Figura 72 - Fases três e quatro do metaprojeto.....	197
Figura 73 - Pensamento sequencial sobre o método.....	198
Figura 74 - Processo de tomada de decisão.....	199
Figura 75 - Modelo de metaprojeto para os experimentos em game design.....	204
Figura 76 - Ficha para construção de personagens.....	206
Figura 77 - Framework descritivo do mundo ficcional.....	208
Figura 78 - Aluna desenhando personagens enquanto colegas discutem suas características.....	213
Figura 79 - ilustração da personagem.....	214
Figura 80 - Rascunhos de elementos do ambiente.....	215
Figura 81 - Moodboards de representação de ambientes do mundo ficcional.....	217

Figura 82 - Álbum de referências para personagem elaborado no Pinterest.....	218
Figura 83 - Concept de personagem na ilustração com background story do grupo 3 .....	219
Figura 84 - Mapa de ambiente do mundo ficcional.....	221
Figura 85 - Protótipo do Grupo 2.....	224
Figura 86 - Protótipo com representação do macroambiente em jogo de tabuleiro	225
Figura 87 - Protótipo do microambiente em jogo digital .....	226
Figura 88 - Rei Louco e o herói protagonista em suas diferentes representações .	227
Figura 89 - Evolução de entes do mundo ao final do metaprojeto .....	228
Figura 90 - Mini narrativa utilizada como material de divulgação do jogo digital.....	229
Figura 91 - Mapa com indicações de recursos de jogo (convenções) .....	229
Figura 92 - Modelo de workshop resultante dos experimentos .....	232
Figura 93 - Fluxo de trabalho organizado pelo entrevistado 2 .....	250
Figura 94 - Tela do software Jira .....	252
Figura 95 - Etapas iniciais da organização do modelo.....	264
Figura 96 - Princípios de relevância na dimensão da experiência do interator.....	265
Figura 97 - Organização de escopos, princípios de relevância e entes do mundo ficcional.....	267
Figura 98 - Modelo circular de escopos, princípios de relevância e entes do mundo .....	268
Figura 99 - Espiral das iterações entre instâncias.....	269
Figura 100 - Sobreposição de instâncias e modelo circular .....	269
Figura 101 - Instâncias e ações dos projetistas .....	272
Figura 102 - Instâncias, ações e tipos de ferramental.....	276
Figura 103 - Representação do modelo completo de criação de mundos ficcionais .....	277

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Síntese do primeiro encontro do workshop .....	187
Quadro 2 – Primeira parte do segundo encontro do workshop .....	188
Quadro 3 – segunda parte do segundo encontro do workshop.....	191
Quadro 4 – primeira parte do terceiro encontro do workshop .....	193
Quadro 5 – Primeira parte do quarto encontro do workshop.....	194
Quadro 6 – Segunda parte do quarto encontro do workshop.....	195
Quadro 7 – Quadro síntese .....	216
Quadro 8 – Quadro da instância de organização .....	220
Quadro 9 – Quadro da instância de consolidação.....	223
Quadro 10 – Quadro da instância de materialização .....	230
Quadro 11 – Síntese dos experimentos .....	233
Quadro 12 – Entrevistados .....	235

## SUMÁRIO

PREFÁCIO .....	19
1. INTRODUÇÃO .....	22
Narrativas, design e um modelo de construção de mundos .....	23
2. CONTEXTUALIZAÇÕES, PROBLEMATIZAÇÃO E METODOLOGIA .....	30
2.1 Conteúdos brasileiros contemporâneos .....	32
2.2 Franquias como sistemas complexos .....	41
2.3 O sujeito interator .....	45
2.4 Construindo um problema de pesquisa .....	47
2.5 Discussões metodológicas .....	49
2.5.1 Metodologia científica: fundamentos .....	50
2.5.2 Métodos científicos: procedimentos .....	52
2.5.3 Levantamentos teóricos .....	54
2.5.4 Análise empírica de mundos ficcionais .....	56
2.5.5 Experimentos de criação de mundos ficcionais .....	57
2.5.6 Entrevistas: crítica genética .....	58
2.6 Estado da arte .....	60
3. MUNDOS FICCIONAIS E SEUS ENTES PROJETÁVEIS .....	66
3.1 Apontamentos da história dos mundos ficcionais .....	67
3.2 A filosofia e a Teoria dos Mundos Ficcionalis .....	70
3.3 O que projetar: entes do mundo na Teoria dos Mundos Ficcionalis .....	79
3.4 Ampliações do mundo ficcional e produções transmídia .....	88
4. Analisando MUNDOS TRANSMÍDIA .....	95
4.1 Batman .....	98
4.1.1. Entes e inventário .....	98
4.1.2 Ações e motivações .....	103
4.1.3 Re-escrita pós-moderna e sistema de entretenimento .....	106
4.2 Psicose e Bates Motel .....	
4.2.1. Entes e inventário .....	
4.2.2 Ações e motivações .....	120
4.2.3 Re-escrita pós-moderna e sistema de entretenimento .....	121
4.3 Warcraft .....	125

4.3.1 Entes e inventário .....	125
4.3.2 Ações e motivações .....	130
4.3.3 Re-escrita pós-moderna e Sistema de entretenimento.....	131
4.4 Overwatch .....	136
4.4.1 Entes e inventário .....	136
4.4.2 Ações e motivações .....	139
4.4.3 Re-escrita pós-moderna e Sistema de entretenimento.....	139
4.5 Percepções da análise .....	144
5. PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA NO PROJETO: O MUNDO NA NARRATIVA E A EXPERIÊNCIA DO INTERATOR .....	148
5.1 Absorção: o interator e a experiência narrativa.....	153
5.2 Imersão: entes do mundo na narrativa.....	158
5.3 Conectando os elementos da narrativa e a experiência do interator .....	164
5.3.1 Invenção, completude e consistência .....	164
6 AÇÕES NO PROJETO: OLHARES TEÓRICOS DO DESIGN .....	167
6.1 O mundo ficcional como metaprojeto do produto narrativo.....	170
6.2 Inspirações em Design Thinking e Estratégico .....	175
7. COMPREENDENDO A CRIAÇÃO EMPÍRICA .....	181
7.1 Observação passiva de criação em grupo .....	182
7.2 Aplicação do modelo piloto: experimentos em game design .....	202
7.2.1 Modelo de metaprojeto para o experimento.....	203
7.2.2 Especulação: desenvolvimento da instância 1 .....	211
7.2.3 Organização: desenvolvimento da instância 2 .....	216
7.2.4 Consolidação: desenvolvimento da instância 3.....	220
7.2.5 Materialização: desenvolvimento da instância 4 .....	223
7.2.6 Discussões da observação dos experimentos .....	231
7.3 Entrevistas com criadores .....	234
7.3.1 Autoria, ideias e primeiras definições .....	
7.3.2 Trabalho em equipe e responsáveis pela tomada de decisão.....	
7.3.3 Ferramentas de apoio ao projeto .....	251
7.3.4 Público e aceitação de mercado .....	255
7.3.5 Transmídia.....	256
7.3.6 Transdução e outras preocupações.....	259
8 PROPOSTA DE MODELO.....	263

9	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	279
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	285
	APÊNDICE A.....	294
	ANEXO A.....	297

## PREFÁCIO

Cada família tem suas histórias, suas frases, repetidas por décadas por seus personagens, seus integrantes. O dono de grande parte delas, na minha família, é meu bisavô. Uma figura peculiar, que infelizmente não tive a oportunidade de conhecer. Dizem que era incapaz de ver o filho ou as netas sofrendo frente a um filme dramático, ou apavorados ao acompanhar uma cena de terror. “É tudo falso”, dizia, na intenção de amenizar o incômodo dos seus amados. Ainda assim, adorava as histórias contadas através das óperas. Seu pai havia sido maestro. Convivia, portanto, no ambiente criativo de músicos, atores, cantores e diretores no teatro desde muito cedo. Talvez por isso, por conhecer os bastidores das histórias, sua construção lhe fosse tão mais evidente.

Meu avô, honrava esta tradição e me colocava no colo, aos sábados pela manhã, a ouvir tais obras. Com poucos anos de idade, incapaz de compreender o italiano cantado por tenores e sopranos, eu ouvia da voz dele a fala traduzida de cada personagem. Mundos se construíam na minha imaginação através da música: a China antiga de Turandot, a Sevilha de Carmen, a França em Manon Lescaut.

Sem grande espanto, um dos meus pertences favoritos quando criança era uma coleção de vinte livros de contos infantis acompanhados de fitas k7 que narravam as histórias. Influência de minha mãe e tia, que me apresentaram a literatura e também me arrastaram para a sala de cinema bastante cedo. Ao que consta, no folclore familiar, “E.T. o Extraterrestre” foi o primeiro filme, seguido por uma infinidade de títulos que compõem uma lista infinita, que continua a crescer.

Enquanto tento organizar esta afetuosa trajetória de aproximação com as narrativas, me vejo criança na década de 1980, com a televisão constantemente apresentando histórias fantásticas em mundos coloridos no desenho animado. Enquanto outros meninos preferiam o futebol, eu trazia as personagens para o mundo real, inventando tramas com bonecos das franquias da TV: “Comandos em Ação”, “He-man”, “Jaspion” e tantos outros.

Vi a cultura dos videogames surgir e crescer, sendo presenteado por meus pais com um Atari em 1985, um Nintendo 8 bits nos anos 1990 e depois consumindo absolutamente todo o dinheiro que ganhava como mesada em fliperamas ou

investindo em placas, memórias e acessórios para jogar no computador. Na adolescência, músicos que conseguiam performar personas pareciam infinitamente mais atraentes que outros. Me tornei uma fã de Kiss, acompanhando não só os músicos no palco, mas também suas personagens em narrativas fantásticas dos quadrinhos e filmes para TV.

Ao pôr os pés na faculdade de Comunicação, sabia que precisava colocar essa veia em prática. Rapidamente me associei a colegas que gostavam de cinema. Passamos a gravar curtas-metragens e documentários. A experiência virou profissão, me levando a produzir, roteirizar, editar e dirigir materiais para televisão por quase 12 anos. Ainda na faculdade, descobri “Lost” e a experiência de acompanhar a série virou Trabalho de conclusão de curso. Confesso que, naquele momento, eu não sabia o que me atraía tanto, mas via na série a sensação de estar imerso, como já havia sentido na literatura e no cinema, mas não na TV. Chamei o trabalho de “Confluências narrativas” e percebia aquilo que muitos teóricos descreveram: o transmídia dando apoio à história a ser contada.

Que sensação! Nada parecia esgotar o fascínio pelas narrativas: ao passo que descobria as técnicas, me pegava surpreso com as possibilidades da linguagem. Parecia compreender os recursos da linguagem, mas aí as diferenças entre mídias e sua pluralidade me encantavam!

Desde então tento traçar - e foi o que fiz durante o mestrado, escolhendo o campo do Design - uma forma de compreender o uso das mídias, da técnica e da linguagem, a partir de um enfoque projetual. Juntar estudos de Comunicação com teorias do Design se tornou uma constante, na tentativa não apenas de explicar como se projetam estas narrativas, mas, principalmente, entender como a nossa experiência – e aqui não consigo dissociar este afeto todo – se constrói na relação com estes mundos.

Tive a sorte de encontrar orientadores que partilharam comigo esta visão de mundo, sendo abraçado no mestrado pelo professor Gustavo Fischer e, no doutorado, pela professora Suely Fragoso e pelo professor Bohumil Fort. Olhares diferentes, com paixões diferentes, mas compartilhando o entendimento que a narrativa é uma experiência única, que merece um olhar projetual cheio de atravessamentos interdisciplinares.

Em resumo, ainda que esta seja uma tese desenvolvida no campo do Design, acredito que nem ele nem a Comunicação possam chamar para si a “propriedade” do ato de criar narrativas. Indo além, nem a linguística como ciência da literatura ou os campos de investigação da arte de uma forma mais ampla. O mergulho no mundo da narrativa é humano, da dimensão da empatia, da fala, da identificação com o outro.

Acredito que olhar para si é parte do que uma pós-graduação *Stricto Sensu* deve ser. Ao finalizar esta tese, vejo que ela sintetiza uma grande parte do que sou: um consumidor apaixonado, que dedica grande parte do seu tempo e dos seus recursos a viver a ficção. Mais do que isso, me encontro como um curioso, que depois de tanto tempo segue perguntando como a criatividade, a arte e a engenhosidade humana são capazes de criar ambientes tão fantásticos como estes mundos ficcionais todos nos quais eu vivi até agora. Para mim, compreender como se constroem narrativas é uma jornada de autoconhecimento, uma forma de transformar minha experiência de vida em ciência, fazendo com que a escrita desta tese tenha sido, no final das contas, uma fonte inesgotável de alegrias e descobertas.

O “nonno” diria: tudo é falso. Eu digo: ainda que projetado, é tudo real. No fundo, prefiro pensar que nossa única diferença seja uma afiliação epistemológica, natural da grande diferença geracional. Emocionalmente, encontro neste texto o meu caminho para compreender o que nos une, o que está por trás das cortinas e coxias, dos roteiros, textos, imagens e sons que nos faz querer sempre mergulhar em uma nova experiência, uma existência na narrativa. O mundo ficcional.

## 1. INTRODUÇÃO

Um dos fenômenos mais recorrentes na produção de arte e entretenimento contemporâneos é o desenvolvimento de franquias que se espalham por inúmeros meios. Livros que são adaptados para filmes. Filmes que inspiram jogos de videogame. Quadrinhos que se somam a séries para a televisão em narrativas complexas, que fogem ao modelo tradicional de roteirização e produção. Na franquia, o título é uma marca que garante ao espectador um tipo de conteúdo com traços identitários semelhantes em cada produção, independente da mídia, do período de lançamento e da linguagem utilizada.

Perceber esta mecânica entre produtos narrativos e consumidores suscita uma série de questões, especialmente quando se tenta compreender como criar histórias e desenvolver marcas para estes conteúdos quando se tornam janelas para inúmeras experiências para seus fãs. Que tipo de desenvolvimento dá suporte a estes projetos quando o conceito de autoria se relativiza, tendo uma mesma franquia a participação de diversos profissionais de áreas criativas e técnicas, cada um com seu percentual de ideação? E os produtos de consumo – vestuário, brinquedos, colecionáveis, entre outros – que deles surgem: como garantir que terceiros compreendam os significados de cada franquia, para transmiti-los em seus projetos?

Todas estas questões alimentam um debate de caráter ontológico, que busca compreender o que são estas obras narrativas e como se organizam estes grandes e complexos sistemas que abarcam desde o ato do entretenimento, até a criação de grupos sociais particulares a partir de conhecimentos comuns entre fãs. Este é o tema central desta tese, que parte do entendimento de que aquilo que as inúmeras narrativas, experiências e produtos de uma mesma franquia tem em comum é o seu mundo ficcional. É ele que irá permitir a autores como Doležel (1998) e Fořt (2016) compreender o mundo como o ambiente de histórias e jogos e transformar em familiares nomes e lugares que só existem na imaginação. Neste contexto, saber construir estes mundos torna-se essencial para o desenvolvimento de inúmeras indústrias – cinematográfica, editorial, de videogames.

A natureza interdisciplinar do tema implica que é preciso abordar os mundos ficcionais com diferentes modelos, vindos de diferentes frentes teóricas a partir dos estudos literários. Do estruturalismo, tem-se em Barthes (1971) um modelo que permite identificar o ambiente narrativo a partir dos índices; do pós-estruturalismo percebe-se a criação da atmosfera narrativa ao levar-se em consideração a presença do sujeito, focando-se em sua experiência frente à ficção; com a teoria dos mundos ficcionais, a partir de Doležel (1998), há um estabelecimento de parâmetros ecléticos para a análise e compreensão dos mundos ficcionais. Estes movimentos permitem abordagens contemporâneas complexas, como em Wolf (2014), na tentativa de analisar os mundos ficcionais a partir de uma perspectiva transmidiática.

O que se põe, no entanto, como contraponto, é que nenhum desses autores está ligado a áreas práticas, falando diretamente de aspectos de projeto destes mundos e suas relações com o fazer das mídias ou do desenvolvimento de produtos. Por essa razão, eles propõem teorias analíticas, que, frente à infinidade de relações possíveis entre produtos narrativos, dá pistas para compreender mundos ficcionais já estabelecidos, mas não desenvolvem indicações para um método de construção de mundos. O problema que se constrói, passa a ter foco nos processos criativos e no fazer projetual, justificando sua abordagem através do campo do design. Além disso, há na disciplina uma vocação abarcadora, que permite que a investigação se alimente de diferentes olhares científicos que podem colaborar com a construção de um modelo de projeto de mundos ficcionais.

### **Narrativas, design e um modelo de construção de mundos**

A percepção de que design e narratologia podem se aproximar não é nova. Universidades<sup>1</sup> e companhias de entretenimento<sup>2</sup> vem dedicando recursos no desenvolvimento de grupos e laboratórios de *narrative design*. No campo do *game design*, tal aproximação pode proporcionar um ganho extra, amenizando o embate e

<sup>1</sup> Massachussets Institute of Technology (MediaLAB), University of Southern California (World Building Media Lab), Bournemouth University (Centre for Excellence in Media Practice), Politecnico di Milano (Imagis Lab) e Masaryk University (Brno Narratological Circle). (Nota do autor)

<sup>2</sup> Blizzard Entertainment, Disney e suas subdivisões – Marvel, Lucasfilm, Pixar.

diminuindo a distância entre teóricos de linha narratológica e os de linha ludológica (Frasca, 1999). Ainda que esta seja uma divisão supostamente superada, é interessante perceber que o projeto do jogo implicará na construção de um mundo, fazendo com que o designer esteja inserido em uma dimensão anterior ao *gameplay* e à narrativa, tendo que povoar o ambiente com elementos que permitem a análise a partir de uma, de outra ou, por que não dizer, de ambas as vertentes. Isso quer dizer que estudar a construção do mundo ficcional a partir do design pode vir a contribuir com pontes entre este campo e pesquisas acadêmicas das áreas da linguística, da comunicação, entre outros. A partir desta perspectiva acredita-se que o estudo dos mundos ficcionais não colabore apenas com o *game design*, mas sim possa compor um novo subcampo interdisciplinar em *media studies*, ao passo que o mundo é o substrato da criação narrativa independente do meio ou do tipo de interação que estabelece com o interator.

Mesmo que não intencionalmente, autores estão sempre criando mundos ficcionais no ato do desenvolvimento da narrativa ou, simplesmente, de uma dinâmica de jogo. O mundo ficcional é o elemento que persiste em sequências de livros e filmes, em adaptações entre diferentes mídias, permitindo o reconhecimento de significados, experiências e, até mesmo, marcas de franquias. Ora, se sua criação pode ser um processo que precede a construção do produto narrativo, a criação de mundos ficcionais deve ser vista aqui como um metaprojeto. O alinhamento do termo e do modelo de pensamento do design estratégico com o fenômeno da criação de mundos ficcionais se faz perceptível ao passo que nas áreas de *game design* ou *narrative design* os termos “metajogo” ou “metanarrativa”, respectivamente, são corriqueiros e tem conexão direta com alguns aspectos da construção do mundo ficcional. Esta é uma premissa importante que orienta parte desta investigação e que será discutida em profundidade em etapas posteriores deste trabalho.

Nesta visada metaprojetual a criação de mundos é considerada um problema aberto - *wicked problem* - de natureza semelhante aos apontados por autores como Rittel e Webber (1973), Buchanan (1992) ou Conklin (2005). Assim sendo, acredita-se que o problema da criação de mundos pode ser abordado a partir destes olhares, tendo aproximações com modelos projetuais já consolidados pelo design como em Munari (1968, 2008), Cross (1984, 1989, 2001) e Bonsiepe (1986, 1992) ou, em

especial, nos métodos que lidam com a criação coletiva como o design *thinking* (BROWN, 2010; FRIEDMAN, 2003) ou o design estratégico (MORAES, 2010, ZURLO, 2010; CELASCHI, 2007; FRANZATO, 2010). Estes últimos permitem ainda estabelecer relações do design com os aspectos de desenvolvimento da Indústria Criativa como em Florida (2014) e Howkins (2002).

É com estes vieses que esta pesquisa problematiza o modelo de pensamento do design no desenvolvimento de mundos ficcionais, voltando-se para o desenvolvimento de um modelo de projeto. Esta construção parte, de antemão, da percepção de que já existem modelos de projeto, desenvolvidos por diferentes autores, empresas, mídias ou segmentos. Estes diferentes modelos produtivos são possíveis de serem investigados e tornam-se fonte para a investigação aqui proposta ao passo que se manifestam nos processos de cada autor ou grupo de desenvolvedores. Seus procedimentos estão ligados diretamente com as habilidades individuais dos designers, com as limitações de projeto e com modelos de empresa de entretenimento ou da expressão artística.

Isso faz com que o modelo proposto, ao invés de estanque, deva ser permissivo e adaptável às diferentes áreas produtivas já elencadas - literatura, games, quadrinhos, cinema e afins. Assim, a proposta de construção de um modelo de desenvolvimento de mundos ficcionais se constrói de forma a perceber e organizar o que há de comum em diferentes modelos para, a partir deles, oferecer um *framework* que oriente o trabalho de criação de mundos ficcionais independente do modo de trabalho escolhido pelo autor. O modelo que se busca propor nasce, portanto, de algumas premissas.

A primeira delas é a de que todos mundos ficcionais terão parâmetros e aspectos comuns, que os caracterizam como tal, podendo o modelo identificar elementos a serem desenvolvidos em qualquer projeto de mundo. Estes elementos serão tratados, nesta investigação como “entes do mundo”. Ainda em relação à primeira premissa, acredita-se que estes entes estão especificados em teorias particulares que tratam das narrativas e dos mundos ficcionais, bem como em sistemas organizados de desenvolvimento de ambientes e personagens como para jogos de RPG, por exemplo.

A segunda premissa é a de que hajam fases de desenvolvimento que se repetem nos diferentes modelos e que pode haver conexão delas com os entes. É preciso, portanto, identificar as fases e suas relações com os entes para estruturar o modelo.

A terceira premissa dá conta de que produtos narrativos exigem diferentes habilidades do autor ou dos projetistas envolvidos em seu desenvolvimento. Estas habilidades se desdobram em ações performadas durante o projeto do mundo, sendo também identificáveis, colaborando para o entendimento do processo e, por consequência, compondo o modelo a ser proposto.

A quarta premissa é a de que devem haver olhares macro, que se baseiam nas diferentes dimensões do projeto e dão um enfoque para o trabalho, orientando as ações dos projetistas e organizando o desenvolvimento com uma visão do mundo ficcional que deve ser desenvolvido. Estas diferentes esferas de visão do mundo ficcional e do produto narrativo serão tratadas como “instâncias de projeto”.

Por fim, a quinta premissa, é a de que, alinhados com as diferentes instâncias, deve haver princípios que orientam a tomada de decisão no trabalho de cada projetista. Estes últimos aspectos a compor o modelo serão chamados de “princípios de relevância”.

A partir destas premissas, o projeto de pesquisa é orientado por uma organização hierárquica do modelo na qual a dimensão mais alta são (i) as **instâncias de projeto**, que irão determinar suas diferentes (ii) **fases**. Dentro destas fases, são performadas (iii) as **ações dos projetistas**, orientadas por (iv) **princípios de relevância**, focados na construção de (v) **entes do mundo**.

Por estes motivos, a investigação aqui apresentada busca a solução do seguinte problema de pesquisa: “como organizar um modelo de criação de mundos ficcionais que oriente diferentes processos de projeto a partir do design?”

Como objetivo geral, portanto, a pesquisa busca **propor um modelo de criação de mundos ficcionais baseado em instâncias, fases, ações e princípios de relevância**. Para tanto, a investigação está dividida nos seguintes objetivos específicos:

- a) construir um estado da arte da pesquisa em mundos ficcionais a partir do levantamento de livros, teses, dissertações e artigos sobre o tema;
- b) identificar os entes do mundo a partir de um levantamento teórico acerca dos aspectos constituintes do mundo ficcional;
- c) identificar empiricamente os entes do mundo, suas relações e apresentação em franquias de mundos ficcionais;
- d) compreender os princípios de relevância a partir da interpretação da experiência dos sujeitos frente às narrativas.
- e) buscar modelos teóricos capazes de orientar a leitura das ações dos projetistas no momento da criação de mundos ficcionais.
- f) observar instâncias de projeto, fases, ações e princípios de relevância em experimentos de criação de mundos;
- g) complementar o entendimento de instâncias de projeto, fases, ações e princípios de relevância entrevistando designers de mundos ficcionais (autores, produtores e demais realizadores)
- h) autenticar instâncias de projeto, fases, ações e princípios de relevância a partir da investigação em um modelo de criação de mundos ficcionais.

Tanto o refino da fundamentação teórica quanto a realização das entrevistas com os autores foram realizados durante período de seis meses na República Tcheca, financiado pelo Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (PDSE-Capes). O país foi escolhido por ser o berço da Teoria dos Mundos Ficcionalis, a partir de Lubomír Doležel. A base para o desenvolvimento de pesquisa foi a Universidade Masaryk em Brno, tendo como orientador no exterior o professor Bohumil Fořt. Tanto Doležel quanto Fořt são amplamente citados nesta investigação, tendo em vista que são, de fato, os autores fundantes dos modelos teóricos que dão base para o desenvolvimento do modelo de projeto que se busca aqui.

Inicia-se o trabalho por uma contextualização a respeito dos movimentos da economia criativa, posicionando os mercados de audiovisual, jogos e editorial dentro das definições da economia criativa e cultural. Neste mesmo capítulo, constrói-se o caminho para problematização da pesquisa, em conjunto com aspectos metodológicos que dão base para a investigação. A seguir, o tema se concentra nas franquias de conteúdo em uma construção que permite compreendê-los como sistemas complexos. Por fim, apresenta-se um levantamento de estado da arte com a busca de artigos, livros, teses e dissertações desenvolvidas com o tema dos mundos ficcionais, bem como uma análise dos resultados encontrados na busca.

A partir daí a estrutura de capítulos do documento está organizada em alinhamento com os objetivos desta tese. O terceiro capítulo – “Mundos ficcionais e seus entes projetáveis” - é dividido em quatro seções, sendo que a primeira dá conta de apontamentos históricos sobre os mundos ficcionais e a produção de narrativas e a segunda é voltada para aspectos da filosofia que dão base para o surgimento da Teoria dos Mundos Fictcionais. A terceira e quarta seções dão conta de identificar, respectivamente, os entes e as ampliações dos mundos ficcionais de forma a dar especial atenção aos olhares de Doležel e Fořt.

Afim de observar na prática o que os modelos teóricos discutem, empreende-se, no capítulo quatro – “Analisando casos empiricamente” - a análise de quatro franquias de mundos ficcionais – Batman, Psicose, *Warcraft* e *Overwatch*. Estes objetos foram escolhidos a partir de constatações teóricas e colaboram com a exemplificação prática dos modelos propostos pelos autores que fundamentam a investigação.

O capítulo seguinte - Capítulo 6, “Princípios de relevância no projeto: o mundo na narrativa e a experiência do interator” - volta-se para a compreensão da experiência narrativa, seus efeitos no sujeito e seus aspectos projetáveis. Este capítulo e suas subdivisões buscam fazer a conexão entre o design e as teorias dos mundos ficcionais, elencando aspectos que podem orientar a tomada de decisão na criação de mundos.

De forma complementar, o sétimo capítulo – “Ações no projeto: olhares teóricos do design” – foca-se nas discussões no âmbito projetual apresentando de que forma autores e demais projetistas de mundos ficcionais agem dentro do projeto e fornecendo pontos de contato entre o processo de criação do mundo ficcional e as teorias do design.

Tendo compreendido os modelos teóricos e identificado tais mecanismos em obras narrativas, parte-se, no capítulo oito – “Compreendendo a criação empírica” - para experimentos de criação: o primeiro, sem um modelo norteador, teve intenção de identificar o comportamento de projetistas frente aos aspectos necessários para a criação de mundos. O segundo e o terceiro já estruturados pelos modelos teóricos e pelas percepções do primeiro experimento, propõe um modelo de criação com foco em aspectos pré-determinados e ferramentas específicas.

Ainda no capítulo oito, as percepções dos dois experimentos somadas às construções teóricas apresentadas nos capítulos anteriores permitem, no item 8.3, a proposição inicial de instâncias de projeto. Estas instâncias são verificadas a partir da coleta de entrevistas com designers de mundos ficcionais – autores literários, quadrinistas, animadores, roteiristas de cinema e game designers –, o que leva a uma consolidação de um modelo de projeto, experimentado a seguir em um terceiro experimento de design de mundos.

## 2. CONTEXTUALIZAÇÕES, PROBLEMATIZAÇÃO E METODOLOGIA

Neste capítulo, busca-se apresentar de forma abrangente os aspectos que tangenciam e dão base para a discussão proposta. Dessa forma, o capítulo é organizado a partir de um panorama mercado, passando pela organização complexa das franquias e as relações do sujeito com a obra narrativa, direcionando a análise para o problema central desta investigação. De forma complementar, abre-se uma discussão sobre os aspectos metodológicos, na intenção de esclarecer as opções do pesquisador tanto nos procedimentos de metodologia científica quanto nos métodos de projeto do design. Por fim, apresentam-se dados bibliométricos sobre a pesquisa em mundos ficcionais no mundo, a partir de um levantamento de estado da arte.

Dentro das possibilidades de consumo cultural e de entretenimento a presença de narrativas é massiva: na literatura, teatro, cinema, televisão, quadrinhos, jogos digitais e em outros conteúdos interativos. A produção cultural contemporânea reforça a percepção de Barthes (1971) de que “há (...) uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas” (p. 19).

O relatório da UNESCO (2013) inclui a produção narrativa na indústria criativa e cultural<sup>3</sup> em pelo menos dois de seus "domínios culturais". Estes seis domínios (fig. 1) são eixos para a interpretação e para o planejamento de políticas públicas: patrimônio cultural e natural; performance e eventos; livros e mercado editorial; artes visuais e artesanato; audiovisual e mídias interativas; design e serviços criativos.

<sup>3</sup> O termo “indústrias criativas” surgiu nos anos 1990, para designar setores nos quais a criatividade é uma dimensão essencial do negócio. As indústrias criativas compreendem, entre outras, as atividades relacionadas ao cinema, ao teatro, à música e às artes plásticas. (Bendassolli, Wood, Kirschbaum e Cunha, 2008. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/v49n1a03.pdf>, acessado em 01/03/2016)

Figura 1 - Domínios culturais para definições da economia criativa



Fonte: Traduzido de UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME, 2013

O relatório ainda aponta que “grande proporção dos recursos intelectuais e criativos estão agora sendo investidos em indústrias da cultura” (UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME, 2013, p.15) e ressalta a necessidade de compreender as interações entre criativos como forma de desenvolvimento de cidades e regiões através de um mundo em desenvolvimento.

Já em 2008 o *Creative Economy Report* (UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME, 2008) evidenciava o crescimento dos setores criativos e culturais: no período de 2000 a 2005 o comércio de bens criativos cresceu, mundialmente, a uma taxa de 87%, saltando de \$227,5 bilhões em 1996 para \$424,4 bilhões em 2005. A área criativa emprega 300.000 pessoas e representa 3,5% da economia argentina, por exemplo; na Inglaterra, segundo o relatório do *British Council*, já em 1998, o número chegava a um milhão de empregos e 4% do produto interno bruto, com 7.5 bilhões de libras.

Além de estar contemplada nos domínios culturais propostos pela UNESCO, a produção de conteúdos narrativos como cinema e literatura, também está

contemplada na classificação da indústria criativa – Plano da Secretaria da Economia Criativa (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2012) brasileira. Segundo o relatório da FIRJAN (2014) os trabalhadores formais da indústria criativa no Brasil chegam a 892,5 mil, com uma concentração de 101,4 mil pessoas exclusivamente nos mercados editorial e audiovisual.

Neste contexto o Brasil apresenta um cenário interessante para o desenvolvimento das áreas de “livros e mercado editorial” e “audiovisual e mídias interativas”. Mesmo que não se leve em consideração a tradição de narrativas televisivas como novelas e minisséries (ROSSINI, 2014; FEITOSA e ROSSINI, 2015; PUHL E TIETZMANN, 2013; VICENTE e SOARES, 2016), pode-se dizer que há uma grande quantidade de experiências de relativo sucesso surgindo nas mais diversas plataformas e formatos, incentivados por movimentos de autores independentes e produtores digitais.

A título de exemplificar o que está sendo apontado, indicam-se alguns produtos narrativos brasileiros que exploram modelos diferentes dos tradicionalmente utilizados no país, com bons resultados de público - em acesso ou vendagem – ou crítica – com premiações nacionais ou internacionais.

## **2.1 Conteúdos brasileiros contemporâneos**

A título de exemplo, pode-se citar o canal *Mystery Guitar Man*, que durante os anos de 2010, 2011 e 2012 foi o mais assinado e visualizado no YouTube no Brasil. Investigado em pesquisa de dissertação de mestrado (SILVA, 2012), *The Mystery Guitar Man* é um sistema que teve início a partir de um canal na plataforma YouTube e que acabou se distribuindo para redes sociais – *Facebook*, *Twitter* e *Flickr* -, website próprio, além de inserções costumeiras em televisão e rádio. Apesar de radicado em Los Angeles, EUA, o realizador responsável pelo sistema é Jonatas Penna, brasileiro de São Paulo. As produções – vídeos curtos de, em média, três minutos – publicadas semanalmente, renderam a Penna um faturamento anual de aproximadamente duzentos e cinquenta mil dólares, expandindo seus negócios para licenciamento de produtos como camisetas e aplicativos móveis (IOS e Android), sem contar

relacionamentos e produções para grandes marcas como Ford, McDonalds, HP, Apple entre outros, dentro e fora do canal

Como fenômeno de comunicação, *Mystery Guitar Man* foi notícia e estabeleceu suas narrativas para além dos meios digitais, ocupando espaços como o programa “Fantástico” da TV Globo por seis semanas seguidas. O que surpreendeu durante a investigação é que, apesar de um início bastante baseado na intuição nos anos de 2007 e 2008, a seguir o canal passou a ser planejado como modelo de negócio através da consultoria da empresa norte-americana “*Big Frame*”. Ou seja, houve um olhar projetual para que as articulações entre conteúdos e plataformas elevassem os significados do sistema *Mystery Guitar Man* à categoria de produto de consumo. Coincidentemente ou não, a partir de 2012 Penna experimentou a criação de narrativas ficcionais, com séries e filmes de curta-metragem esporádicos em meio às suas produções semanais, também distribuídos pela plataforma YouTube (fig. 2).

Figura 2 - Cena do curta “Invincible”, escrito e dirigido por Joe Penna

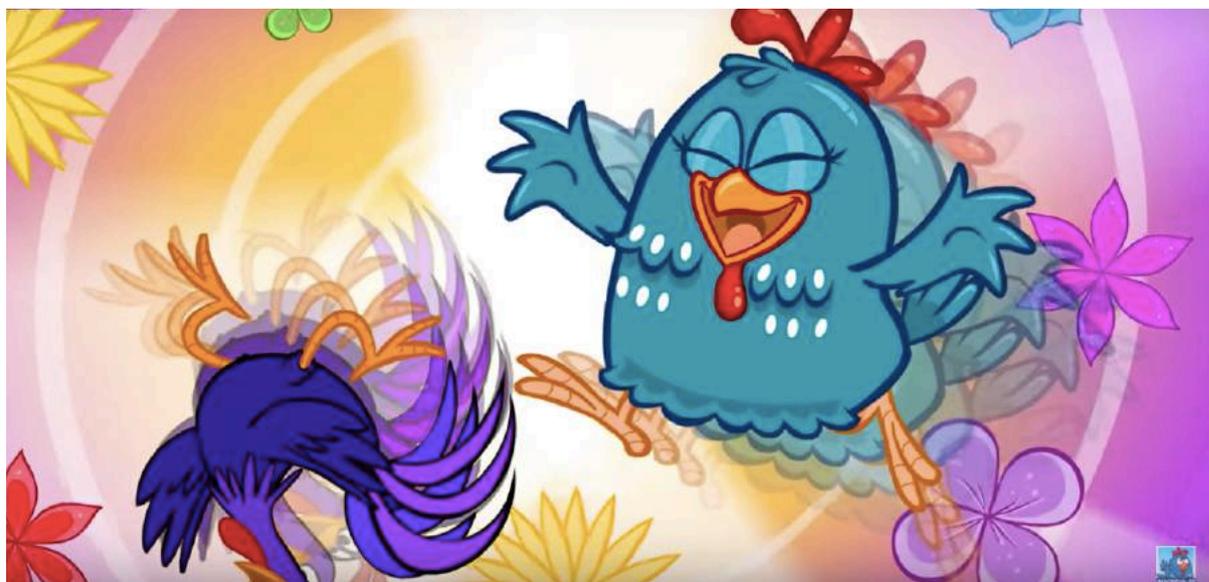


Fonte: extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=Wz8lkqvAI0U>, em 23/04/2018

No entanto, o *Mystery Guitar Man* não é o único caso nacional de sucesso recente. Também tendo como principal canal a plataforma de vídeos YouTube e voltado para o público infantil, a “Galinha Pintadinha”, personagem criada em 2006 pelos publicitários Juliano Prado e Marcos Luporini, já contava em 2013 com um mais de 830 milhões de visualizações em seu canal no YouTube (CORONATO e CISCATI,

2013, p. 78). O canal conta com 9.531.671 assinantes<sup>4</sup> tendo mais de um bilhão de acessos, marca até então inédita para um empreendimento da América Latina, atingida por menos de 50 canais em todo o mundo (fig. 3).

Figura 3 - A Galinha Pintadinha



Fonte: extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=Wz8lkqvAI0U>, em 23/04/2018

“A Galinha Pintadinha” cruzou os limites do YouTube e hoje está presente em DVDs – mais de um milhão e meio deles já foram vendidos, em espetáculos de teatro – com uma média de 24 exhibições por mês, programas de televisão, aplicativos mobile e mais de 600 produtos licenciados. As manifestações dos criadores a respeito do sistema (Época, 2013, p. 77) falam em “acaso”, “sorte” ao invés de um olhar projetual assumido desde o princípio do canal. Seja como for, no caso em questão encontram-se pistas para a construção de um sistema que não apenas atende desejos de consumo e utiliza as plataformas tecnológicas para sua comunicação, mas principalmente, o faz estabelecendo conexões com a cultura popular brasileira. O resultado, para além dos números, está também na expansão do sistema que recentemente lançou versões de vídeos e outros conteúdos em espanhol, já com cerca de duzentos milhões de acessos. Somando-se ao que foi visto no caso de “Mystery Guitar Man pode-se imaginar que modelos multiplataformas como os aqui a

<sup>4</sup> Dados de 29/01/2018

presentados podem ser uma força de internacionalização de produtos e, por consequência, da cultura brasileira. Nesta conexão com linguagens já tradicionais no país, o fenômeno do desenvolvimento de sistemas de vídeo multiplataforma a partir do YouTube, no Brasil, abarca diversos gêneros de produção. Além do infantil, como visto no caso da “Galinha Pintadinha”, o humor também tem destaque com nomes como “Porta dos Fundos” e “Parafernália”, sendo que o último disponibiliza conteúdo inédito também através de uma série – “A Toca” - no sistema de televisão por assinatura Netflix (fig. 4).

Figura 4 - A Toca



Fonte: extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=Wz8lkqvAI0U>, em 23/04/2018

As produções independentes de grandes conglomerados de comunicação não se limitam ao audiovisual tradicional, sendo percebidas também em quadrinhos e meios interativos como jogos digitais. Com 61 milhões de usuários<sup>5</sup>, o mercado de jogos eletrônicos passou gradativamente a abrir espaço para desenvolvedoras nacionais. Em 2017 já haviam, no país, mais de 300 empresas do ramo, um crescimento de 600% em comparação com 2009. “Toren”, por exemplo, realizado a partir de captação de recursos pela Lei Rouanet, recebeu menções honrosas em prêmios nacionais como o Brasil Game Show e internacionais como o *IndiePub* e

<sup>5</sup> <https://istoe.com.br/infografico-mercado-games-brasil/> e <http://www.abragames.org/levantamento-de-desenvolvimento8203-econocircmico-sobre-o-setor-de-games.html>, acessados em 29 de janeiro de 2018

*Independent Games Festival*, e passou a compor o catálogo de importantes plataformas de jogos digitais como PlayStation Store e Steam (fig. 5).

Figura 5 - Toren



Fonte: extraído de *Toren*, em 23/04/2018

As desenvolvedoras de jogos digitais nacionais parecem também iniciar a exploração de narrativas transmídia. Um dos exemplos mais recentes é a nova versão do jogo *Relic Hunters*, viabilizado através de financiamento coletivo e que conta, desde seu projeto inicial, com uma série de desenhos animados para a televisão. O projeto é uma colaboração entre a desenvolvedora do jogo e um estúdio de animação. (fig. 6).

Figura 6 -Relic Hunters como jogo digital e desenho animado



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/jogo-brasileiro-relic-hunters-legend-ganha-animacao-feita-por-estudio-de-irmao-do-jorel/>, acessado em 14/03/2018

O mercado editorial, por sua vez, percebe o desenvolvimento de novas expressões em literatura e quadrinhos. Sem contar consagrados títulos como “A turma da Mônica” - presente no mercado nacional desde a década de 1960 – autores e grupos independentes surgem movimentando não apenas publicações, mas também eventos especializados neste tipo de publicação. Como exemplo, pode-se citar o coletivo “CAPA Comics”, da Baixada Fluminense. O grupo se apropria do cenário social e das histórias contadas por moradores do Rio de Janeiro para a criação de quadrinhos de literatura fantástica. As publicações combinam artistas gráficos e roteiristas na criação de onze títulos já publicados em diversas edições<sup>6</sup> (fig. 7).

Figura 7 - Quadro de "Detrito", publicação da Capa Comics



Fonte: extraído de “Detrito” no.1, 2015

<sup>6</sup> “Sintomas do Universo”, “Detrito”, “Dimensão Baixada”, “Poesia em Quadrinhos”, “Capa Preta”, “Seu Joel”, “Samba no Gibi”, “Jararaca & Ratinho”, “Polly & Pumpkins”, “Onde amarrar sua jumenta” e “Pedra Rara”.

Ainda que se identifiquem iniciativas de relativo sucesso em cada um dos meios, o potencial de desenvolvimento econômico é ainda maior. Em especial ao se perceber que todas estas obras podem ser focos para criações em outras mídias, dando origem a construções transmídia, aqui definidas como aquelas que compartilham um mundo ficcional (JENKINS, 2015). Como perspectiva, as vinte maiores franquias de entretenimento do mundo<sup>7</sup> somam 222 bilhões de dólares de faturamento.

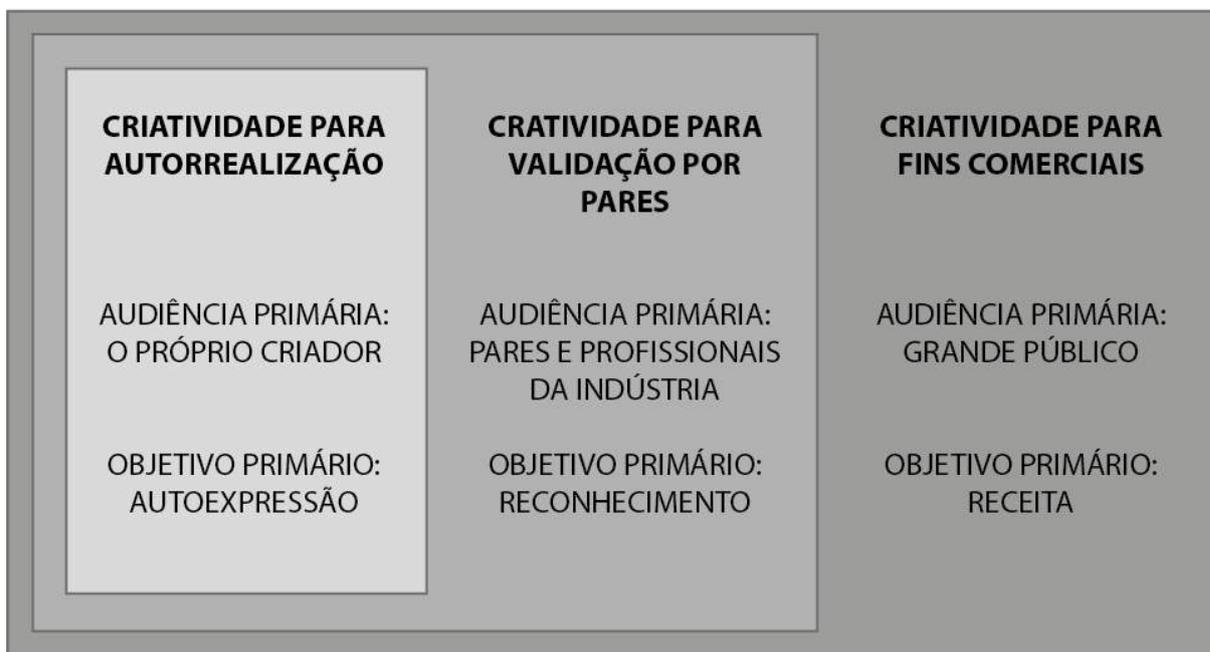
Abstraindo-se a possibilidade do transmídia e focando-se apenas no desenvolvimento de narrativas o horizonte é ainda maior. Produtos narrativos movimentaram, mundialmente, em 2016, uma receita de dois trilhões de dólares<sup>8</sup>. Neles há mundos ficcionais – territórios, personagens, culturas, sociedades, etc. – e que se relacionam com o comportamento de consumo dos fãs, tornando-se a análise aqui proposta de imenso valor para novos autores, editoras, estúdios e desenvolvedores de jogos.

Dado que o mundo ficcional é parte fundamental destes produtos culturais e que a autoria se dá a partir de colaborações de vários indivíduos, cada produto narrativo é um projeto e, como tanto, abriga lógicas de design particulares. É fato que a aparente dependência de um amplo sistema de produção diferencia a indústria cultural dos produtos de caráter artísticos, comumente vinculados a um processo de criação solitária, autoral. Na interpretação de Hirschman (1983) esta relação entre o objetivo cultural e o emprego da criatividade no processo de autoria pode ter pelo menos três formas de se manifestar (fig. 8).

<sup>7</sup> Pokémon, Star Wars, Harry Potter, James Bond, Call of Duty, The Simpsons, Star Trek, Ice Age, Jurassic Park, Mortal Kombat, Halo, Mission: Impossible, Skylanders, Terminator, The Matrix, G.I. Joe, Neon Genesis/Evangelion, The X-Files, Tomb Raider, Saw, Family Guy, disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_the\\_highest-grossing\\_media\\_franchises](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_the_highest-grossing_media_franchises), acessado em 23/04/2018

<sup>8</sup> Dados da consultoria PricewaterhouseCoopers, disponíveis em <http://www.billboard.com/biz/articles/news/global/1565728/study-global-entertainment-industry-poised-to-top-2-trillion-in>, acessado em 10/11/2016

Figura 8 - Segmentos de mercado cultural de Hirschman



Fonte: traduzido de Hirschman, 1983

No primeiro segmento, “Criatividade para autorrealização”, de processo mais lento, espontâneo e altamente dependente da inspiração, o objetivo final é a expressão do indivíduo; o segundo, “Criatividade orientada aos pares” busca o reconhecimento entre os pares, com produção voltada para profissionais; o terceiro, “Criatividade comercializável” de foco essencialmente comercial, tem o retorno financeiro como objetivo e amplo público como audiência.

Há nesta discussão um aspecto importante: o desenvolvimento de uma economia criativa perpassa todos os três segmentos, ainda que o terceiro seja o mais facilmente identificável, relacionado com os maiores recursos financeiros e reconhecido como indústria. Falar em design aplicado às indústrias culturais é normalmente situar o processo de projeto para empresas do terceiro segmento. Ainda que isso seja verdadeiro, é preciso observar que, mesmo que os primeiros dois segmentos não tenham – geralmente – métodos e processos claros, discutir a relação entre autoria e design pode fornecer insights para todos os segmentos. Em síntese, esta tese vai tratar o designer como um autor – ou, ao menos, coautor – do mundo ficcional. Isso porque, - partindo-se do olhar de Barthes (1971) - a figura do autor, como criador de algo inédito, de fato, não existe. O autor é apenas um organizador de

inúmeras expressões que o precedem - sujeitos, informações, linguagens - fazendo com que toda obra não seja apenas a voz de um autor, mas de vários (BARTHES, 1971).

Ora, sendo o designer parte do processo ou, de fato, detentor da ideia original, ele irá solucionar o problema aberto da criação de mundos também a partir da organização de expressões que o precedem. A proximidade é ainda maior quando, em Benjamin (2012), reconhece-se o autor como um produtor, e aproxima-se o fenômeno da autoria da realização de "fatos técnicos" (p. 123). Benjamin explica:

O caráter modelar da produção, é, portanto, decisivo: em primeiro lugar ela deve orientar outros produtores em sua produção e, em segundo lugar, precisa colocar à disposição deles um aparelho mais perfeito. Esse aparelho é tanto melhor quanto mais conduz consumidores à esfera da produção, ou seja, quanto maior for sua capacidade de transformar em colaboradores os leitores ou espectadores. (Benjamin, 2012, p. 132)

Além desta dependência da ação do leitor ou espectador, muitas destas expressões culturais – literatura, quadrinhos, audiovisuais, games – apresentam inúmeros profissionais que irão tomar decisões interferindo no resultado final do mundo e da narrativa. Ainda que a literatura seja comumente marcada por um autor, os quadrinhos têm, normalmente duplas: roteirista e desenhista; filmes tem, além dos roteiristas, diretores, produtores e outros profissionais que interferem na composição da obra; em games o fenômeno é semelhante, diluindo a autoria em um grande grupo de designers e técnicos.

A investigação se concentra em produtos majoritariamente situados no terceiro segmento de Hirschman (1983), procurando compreender obras narrativas mais complexas em termos de autoria: as franquias de conteúdo. Tais manifestações demonstram interconexões a partir de suas narrativas, fazendo com que seus nomes – ou marcas – ganhem força como produtos transmídia. Estas franquias têm vínculos que, ao serem analisados, podem ser valiosos para compreender os processos de criação e gestão dos mundos ficcionais. A premissa é simples: ao passo que se compreende o mundo ficcional em seu ambiente mais complexo – no terceiro segmento de Hirschman (1983) -, é provável que as descobertas sirvam para os segmentos mais simples da economia cultural – primeiro e segundo segmentos. Isso

porque nos segmentos de autorrealização e validação por pares o modelo de criação normalmente está centrado em um indivíduo ou em grupos menores. Se o modelo consegue contemplar as necessidades de projetos de grande porte, não há motivo para acreditar que ele não seja capaz de abarcar as necessidades de projetos com menor demanda de profissionais.

O primeiro movimento nesta direção é perceber que, já que estes produtos narrativos equivalem ao (i) percentual apresentado do mercado de cultura; que (ii) o modelo de pensamento vigente permite ver o conteúdo narrativo como produto de consumo; e que (iii) a autoria pode ser vista como um trabalho de produção – individual ou coletivo-, as lógicas do design são potenciais modelos para análise e compreensão de seu desenvolvimento. Porém, antes de avançar nos aspectos particulares da teoria do design, buscam-se olhares que possam complementar o entendimento do projeto dos mundos ficcionais, ampliando-se a compreensão das relações destas narrativas como sistemas de consumo.

## **2.2 Franquias como sistemas complexos**

A partir das discussões postas em capítulos anteriores, é seguro afirmar que seja pouco provável que se consiga compreender o fenômeno dos mundos ficcionais a partir de uma lente teórica pragmática ou mecanicista. O modelo cultural e de mercado que se discute aqui, há décadas evolui de uma simples relação de causa e efeito, passível de um recorte em um período de tempo, para uma relação de múltiplas – para não dizer infinitas – conexões possíveis. As opções metodológicas igualmente apontam na direção da complexidade, sinalizando a orientação do olhar do pesquisador frente ao fenômeno.

Acredita-se, portanto, que a avaliação do fenômeno deve levar em consideração que há, na autoria, uma sobreposição de arte e design com aspectos econômicos. Grande parcela do faturamento da indústria do entretenimento advém dos entrelaçamentos entre diferentes suportes de narrativa: filmes adaptados de livros e quadrinhos ou videogames que se relacionam com séries ou programas de televisão, por exemplo.

Do final dos anos 1990 para o início dos 2000, percebeu-se o desenvolvimento de plataformas de suporte de vídeo na internet<sup>9</sup>, com uma melhora progressiva nas capacidades de interação e processamento de videogames<sup>10</sup> e diferentes formatos de entrega dos serviços de televisão<sup>11</sup>. Ainda que as franquias de conteúdo antecedam estas mudanças, este cenário torna-se fértil para a expansão de narrativas existentes e para a criação de novos mundos ficcionais. Acompanhando este desenvolvimento, o período registra também a mudança de estúdios de cinema, editoras de quadrinhos e desenvolvedoras de jogos, que passam a experimentar mais a fundo a potencialidade das múltiplas plataformas a partir das franquias.

A título de ilustração desta relação entre meios, dos trinta jogos mais vendidos em todos os tempos, quinze deles fazem parte de alguma franquia; no cinema essa relação parece ainda mais marcada: dos sessenta filmes de maior bilheteria na história, apenas cinco não estão inseridos em franquias<sup>12</sup>.

No mercado editorial, o quadro não é diferente. Tendo em 2014, nos EUA, atingido a marca de 28 bilhões de dólares em vendas<sup>13</sup>, livros são a fonte para grande parte da produção cinematográfica e televisiva naquele país, explica Liptak (2017). O autor demonstra que, ao passo que o público conhece a história, a franquia já tem uma propriedade intelectual com reconhecimento de mercado com potencial para se sobressair à competição entre tantas mídias.

As relações entre decisões de produção, aceitação de público e venda podem ser um fator interessante para discussão, ainda que o cenário referenciado seja o norte-americano. Esta observação se justifica ao passo que os maiores detentores de direitos de franquias ficcionais do mundo são dos Estados Unidos: 2th Century Fox, The Walt Disney Company e Warner Bros. As duas últimas são proprietárias, por

<sup>9</sup> 1997 criação da empresa de locação de filmes Netflix – que viria a se tornar plataforma de vídeo sob demanda; 2005 lançamento da plataforma YouTube. (Nota do autor)

<sup>10</sup> Lançamentos dos consoles PlayStation2 (2000) e Xbox (2001) (Nota do autor)

<sup>11</sup> 2006 marca o início dos *switchovers* para a tv digital, sendo Luxemburgo e Holanda os primeiros países neste processo (Nota do autor)

<sup>12</sup> Fonte: [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com), acessado em 23/04/2018

<sup>13</sup> Dados disponíveis em <http://publishers.org/news/us-publishing-industry%E2%80%99s-annual-survey-reveals-28-billion-revenue-2014>, acessado em 21/06/2016

exemplo, das companhias de conteúdo de quadrinhos mais conhecidas mundialmente: Marvel e DC<sup>14</sup>, respectivamente. Inicialmente identificada como uma editora de revistas em quadrinhos, a Marvel mudou sua razão social para *Marvel Entertainment* em 1998 seguida pela DC, na qual a mudança se deu em 2009.

Atualmente os negócios de ambas as empresas atingem todas as áreas do entretenimento, dos originais quadrinhos ao cinema, passando por jogos digitais, séries de tv, brinquedos, atrações em parques de diversão, entre outros. Os produtos, no entanto, estão todos ligados à suas produções originais: personagens e mundos fictícios criados para os quadrinhos.

Assim, sem a especificidade do meio, de 2008 até agosto de 2015, a Marvel lançou ou deu início a produção de 22 filmes e sete séries de televisão. De alguma forma, todas estas produções têm pontos de contato: acontecimentos, ambientes ou personagens que se relacionam, fazendo com que as narrativas sempre tenham conexão com as demais, espalhando-se em diferentes mídias.

As múltiplas alternativas e conexões em uma mesma franquia parecem permitir ao fã a experiência continuada neste ambiente, para além da narrativa tradicional. Para Murray (2003) esta tendência leva em consideração a habilidade do espectador em justapor os acontecimentos independente de seu suporte ou origem, reforçando o que Barthes (1971) apontava sobre a capacidade de interpretação do leitor. O mundo - ou universo, como tratado por fãs - se expande em múltiplas mídias: literatura, cinema e televisão, quadrinhos, animações e videogames. O sistema de consumo, por consequência, se organiza a partir do mundo ficcional e ambos se complexificam a partir de suas ainda mais diversas manifestações, marcando sua presença também em itens como brinquedos, roupas, etc.

Jenkins (2015), Kinder (1991) e Murray (2003) colaboram para a compreensão dos fenômenos destes arranjos transmidiáticos. Murray passa a se referir às franquias como sendo hiperseriados (*hyperserials*) ou também "teias de

<sup>14</sup> A partir da fusão com o Grupo Time, a DC Comics vira empresa do grupo Warner em 1989. Já a Marvel é adquirida pela Disney em 2009. (Nota do autor)

histórias": baseando-se na lógica da internet. A autora visualiza avanço dos produtos narrativos na direção de uma hipertextualidade, mesmo quando não estão no espaço da internet. O fenômeno que se observa em muito se assemelha ao que ela se referia em 1996, quando falava que, a partir do amadurecimento da linguagem digital,

a vastidão de associações ganhará mais coerência e os jogos de combate darão espaço à representação de processos mais complexos. Espectadores participantes assumirão papéis mais claros; eles aprenderão a se orientar nos complexos labirintos e enxergar modelos interpretativos em universos simulados. (Murray p.96, 2003)

Na junção dos olhares a respeito de uma cultura de fã (JENKINS, 2015) com os conceitos de "supersistema de entretenimento" (KINDER, 1991) e de hiperseriado (MURRAY, 2003) temos a compreensão de que as relações dos produtos midiáticos são definidas por interesses comerciais. O que Murray chama de hiperseriado possibilita não apenas narrativas mais extensas, mas, principalmente, permitem ao expectador o trabalho de justapor acontecimentos e assim compor a sua compreensão do mundo ficcional. Em Jenkins compreende-se que no transmídia cada meio contribui para a narrativa com a sua vocação. O autor afirma que o mundo que a narrativa apresenta em múltiplos meios pode ter inúmeras formas de ser experienciado e que cada adição à franquia é um ponto de acesso autossuficiente ao mundo ficcional (JENKINS, 2015).

Kinder (1991) vai ainda mais longe e complementa dizendo que qualquer texto é parte de um discurso cultural maior e, assim sendo, precisa ser compreendido na relação que estabelece com o ambiente, seus discursos e ideologias. O "supersistema de entretenimento", no olhar da autora, permite, a partir disso, uma entrada em uma estrutura de significados a partir de personagens, gêneros, convenções visuais e paradigmas (p. 43). O termo "supersistema de entretenimento" parece o ideal para se referir não apenas a este conjunto de obras, mas seus atravessamentos de consumo e impactos culturais. O termo apresentado por Kinder vai estabelecer conexões ainda com ideias de sistemas projetados pelo design, a serem apresentadas posteriormente.

Na síntese dos três olhares, complementares entre si, percebemos que o sistema que se cria a partir do mundo é um caminho para uma vasta quantidade de experiências: do consumo, à interação entre sujeitos e discursos. O sujeito

consumidor da franquia passa a acumular os papéis de leitor, espectador e jogador. Murray - observando experiências interativas - e Kinder – observando sistemas de consumo - o chamam de interator, uma ideia que parece sintetizar o modelo ativo de participação também frente ao mundo ficcional proposto por cada franquia.

### **2.3 O sujeito interator**

Por estar inserido em um sistema complexo, (MATURANA, 1991) cabe ao interator analisar, estudar e fazer conexões entre acontecimentos da narrativa. Mais do que na descrição do texto ou nos elementos visuais de um quadrinho, game ou filme, o mundo se organiza na subjetividade do receptor e em seu relacionamento com a diversidade de produtos que o compõe. O interator é, como em Luhmann (2009), parte do sistema de comunicação estabelecido pelas narrativas e nunca está em posição de entendimento absoluto com relação a este sistema. Desta forma, nunca há passividade na observação, fazendo com que seja preciso considerar a presença do interator, sua interferência no mundo e como sua multiplicidade de olhares constrói o sistema.

Isso quer dizer que o sistema dispõe de mais possibilidades do que pode realizar em um determinado momento. “As possibilidades são tantas que o sistema se vê obrigado a selecionar apenas algumas delas para poder continuar operando” (KUNZLER, 2004, p.124). Assim, o sistema estabelecido a partir de um mundo ficcional se torna mais complexo ao passo que as relações entre produtos crescem e passam a compô-lo. Ainda assim, o sistema, como previsto em Luhmann (2009) não esgota possibilidades e novas relações ficarão como potências para o futuro. A franquia, como sistema, bem como o mundo que a ela dá base estarão, portanto em constante atualização, estabelecendo novas seleções de acontecimentos.

Do ponto de vista do design, os aspectos que estão até aqui sendo discutidos colaboram com a caracterização das franquias de conteúdo como Sistema-produto. Tendo origem nos olhares de Zurlo (2010), Celaschi (2007) e Deserti (2007) o Sistema-produto é o resultado sistêmico do projeto de design. Neste modelo, o ato de projetar não deve estar apenas relacionado apenas com o produto, mas deve levar em conta os mais diversos aspectos da relação do mesmo com o cliente. O projeto,

portanto, está preocupado com (i) produtos, (ii) serviços, (iii) comunicação, (iv) experiência e (v) logística - ou acesso como proposto por Silva (2012). Alinhado com Jenkins, Murray e Kinder, Silva afirma que, dessa forma, o sistema passa a ter "tantos pontos de contato com o seu público que a definição de uma via ou método único de comunicação seria um equívoco". (SILVA, p.175, 2012).

Não há sequer um conflito entre a nomenclatura proposta por Kinder (1991) – supersistema de entretenimento – e a adotada pelos autores do Design Estratégico – Sistema-produto. Quando se observa que Kinder se refere ao sistema do ponto de vista analítico, como fenômeno social, e Zurlo se refere a ele a partir de uma visada prática, com enfoque nas questões de projeto, percebe-se que os dois termos podem ser utilizados para se referir à mesma coisa. Depende apenas de qual ponto de vista que está se adotando: o da análise do sistema ou o de seu projeto.

Ainda em alinhamento com os autores da área do Design (ZURLO, 2010; CELASCHI, 2007; DESERTI, 2007), o atingimento do projeto final de um Sistema-produto, só se dá através da elaboração de um metaprojeto: uma etapa colaborativa na qual os conhecimentos tácitos do grupo são explicitados a partir da interação e do uso de ferramentas de criatividade. O metaprojeto é a base na qual outro projeto será desenvolvido posteriormente. Ora, sendo a franquia um Sistema-produto, composta de inúmeros produtos narrativos, distribuídos em quaisquer plataformas de mídia, transformados em produtos de consumo, é apropriado compreender a criação do mundo ficcional como o metaprojeto deste sistema.

Nesta tese, pensar a criação do mundo ficcional como metaprojeto de um Sistema-produto orienta a busca de um modelo projetual. Em um primeiro passo, compreender o mundo como metaprojeto permite o desenvolvimento de inúmeras outras camadas de construção a serem elaboradas ao longo do tempo, em narrativas, produtos de consumo ou experiências para o interator. Murray (2003) discute exatamente esta relação entre um projeto inicial e o aumento da complexidade do sistema, defendendo a busca por uma "região de encantamento" no encontro das proposições do designer com as fantasias do interator (p. 248). Murray continua

Provavelmente será necessária uma equipe maior de autores organizada hierarquicamente e comparável aos grupos de escritores que trabalham em séries diárias de televisão para gerar material narrativo suficiente afim de sustentar o interesse dos participantes e garantir que os acontecimentos de uma parte da história não obstruam eventos de outra parte dela. (...) será necessário ainda programar ocorrências que tornem o mundo ficcional repleto de acontecimentos e imprevisível para todos os interatores. (p. 249)

Ao passo que Murray se refere à criação de narrativas interativas, a afirmativa parece servir a qualquer projeto narrativo complexo. Destas percepções alinhadas com a Teoria Geral dos Sistemas - inspiradas por Luhmann (2009) e Maturana e Varela (2001) -, e do Design Estratégico (ZURLO, 2010; CELASCHI, 2007) é que surgem os primeiros *insights* a respeito de como encontrar caminhos que colaboram tanto com a investigação quanto com o projeto dos sistemas.

A seguir, busca-se formalizar um problema de pesquisa, elencando tanto as premissas que colaboram com a sua solução quanto os objetivos a serem alcançados em cada etapa desta pesquisa.

## **2.4 Construindo um problema de pesquisa**

Conforme discutido, a proposta desta tese é desde o princípio abordar o projeto de franquias a partir de uma visada projetual. O desafio de investigar sistemas de tamanha complexidade, com tantos atravessamentos, como as franquias, delinea-se de forma igualmente complexa. O espectro de opções, escolhas, estéticas, produtos e experiências seduz, de imediato, o investigador curioso por conteúdos midiáticos. Frente a este panorama, a estruturação da pesquisa se focou no recorte dos aspectos de projeto do mundo ficcional, com o desejo de compreender como a lente do design poderia colaborar na construção destes sistemas.

Assim sendo, a investigação aqui proposta problematiza o uso do design na criação de mundos ficcionais, buscando responder à questão-problema anunciada anteriormente: como as diferentes dimensões dos mundos ficcionais se relacionam com instâncias de projeto de produtos narrativos? O pressuposto fundamental da tese é a de que o mundo ficcional, conceito a ser apresentado em etapas posteriores deste

trabalho, é a base na qual se desenvolvem as narrativas e, por consequência, relaciona-se com todos os componentes dos sistemas de consumo delimitados pela franquia. Como dito, a premissa é a de que seja possível organizar um modelo meta-projetual que dê conta das necessidades do sistema, relacionando a estrutura do mundo ficcional com instâncias de projeto.

Para tanto, definiu-se como objetivo geral desta investigação propor um modelo baseado em instâncias de projeto para o design de mundo ficcionais. Até onde se investigou não há uma elaboração ou registro científico de processo ou método que perpassasse as diferentes áreas – literatura, cinema, quadrinhos, games, etc. - até o momento, cada grupo ou disciplina tenta encontrar a sua fórmula para dar conta deste desafio. Para dar conta de todas elas, o modelo deve ser abrangente, abarcar diferentes formas de trabalho e proporcionar, igualmente, resultados dotados da criatividade e da aura artística. Para tanto, busca-se aqui, a partir do modelo de pensamento do design, uma visão ampla das proposições de método da literatura, bem como olhares teóricos da Linguística e da Comunicação para que, ao final, tenha-se uma proposição que dialogue com diferentes áreas envolvidas em projetos de mundos ficcionais.

Há ainda um ganho adicional nesta investigação que não se caracteriza como objetivo específico de pesquisa ou hipótese: ao promover o encontro de teorias da narratologia com teorias e modelos de projeto do design, a pesquisa proporciona a validação na prática de modelos teóricos da narratologia bem como uma ponte para que a narratologia possa expandir sua atuação para a dimensão prática, relacionando os seus modelos interpretativos com modos de criação de mundos e narrativas.

A pesquisa fica dividida em duas etapas: a de levantamento teórico e a de estudos empíricos. O levantamento teórico é composto tanto de pesquisa bibliográfica, na identificação e estudo de obras relevantes sobre o tema, quanto de algumas análises bibliométricas no levantamento do estado da arte. Os objetivos específicos se distribuem nestas etapas da seguinte forma (fig. 9):

Figura 9 - Objetivos de pesquisa em etapas da investigação

LEVANTAMENTOS TEÓRICOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir um estado da arte da pesquisa em mundos ficcionais a partir do levantamento de livros, teses, dissertações e artigos sobre o tema;</li> <li>- Identificar os entes do mundo a partir de um levantamento teórico acerca dos aspectos constituintes do mundo ficcional;</li> <li>- Compreender os princípios de relevância a partir da interpretação da experiência dos sujeitos frente às narrativas;</li> <li>- Buscar modelos teóricos capazes de orientar a leitura das ações dos projetistas no momento da criação de mundos ficcionais;</li> </ul>
ESTUDOS EMPÍRICOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar empiricamente os entes do mundo, suas relações e apresentação em franquias de mundos ficcionais;</li> <li>- Observar instâncias de projeto, fases, ações e princípios de relevância em experimentos de criação de mundos;</li> <li>- Complementar o entendimento de instâncias de projeto, fases, ações e princípios de relevância entrevistando designers de mundos ficcionais (autores, produtores e demais realizadores);</li> <li>- Autenticar instâncias de projeto, fases, ações e princípios de relevância a partir da investigação em um modelo de criação de mundos ficcionais</li> </ul>

Fonte: elaborado pelo autor

Para que as etapas sejam cumpridas de forma a satisfazer os objetivos, é necessário basear-se em modelos metodológicos da pesquisa científica, que se explicitam e discutem a seguir.

## 2.5 Discussões metodológicas

Falar sobre metodologia em uma investigação que se propõe a discutir modelos de projeto exige certa reflexão. Isso porque as palavras projeto, método e metodologia podem ter uma leitura dupla: se por um lado existem os procedimentos metodológicos da investigação científica propriamente dita, por outro, existem os procedimentos metodológicos do fazer do design. O potencial de equívoco na leitura pode ser bastante grande, especialmente quando se tem metodologias científicas colocadas a serviço da compreensão de metodologias de projeto.

Correndo-se o risco da redundância em alguns momentos, mas afim de reduzir a possibilidade de ruído na compreensão do texto, se utilizará sempre, neste trabalho, o complemento que condiz com o que está sendo discutido em cada momento: método científico, método de projeto, metodologia científica, metodologia de design, projeto de pesquisa, projeto de mundo ficcional (ou equivalente).

Esta explicitação se faz necessária ao passo que se percebem evoluções semelhantes no âmbito científico e no âmbito das práxis do design. A ciência se construiu a partir de um modelo epistemológico cartesiano, da mesma forma que o design tem seus fundamentos elaborados sobre processos industriais. Apesar disso a observação de fenômenos sociais, comunicacionais e antropológicos fez surgir novos modelos interpretativos para a ciência, da mesma forma que teve impacto nas práticas de projeto de designers.

A escolha de um método de pesquisa não deve ser um processo restritivo. Os procedimentos metodológicos devem, antes de mais nada, ser coerentes com o problema proposto, bem como seus objetivos. Isso sem contar que o método deve ter vínculo tanto a personalidade do pesquisador, quanto colaborar com a compreensão de sua visão de mundo e filiação epistemológica. Acredita-se que seja pouco provável que se consiga compreender o fenômeno das franquias transmídia a partir de uma lente teórica mecanicista. Estes objetos que aqui se discutem ultrapassam a simples relação de causa e efeito, passível de um recorte em um período de tempo, se manifestando a partir de uma relação de múltiplas conexões possíveis.

### *2.5.1 Metodologia científica: fundamentos*

Epistemologicamente, portanto, este trabalho se filia a uma linha de complexidade como em Morin (2005). Estando estes fenômenos inseridos em sistemas complexos, conforme defendido no capítulo anterior, olhares acerca da complexidade colaboram com a composição de uma metodologia científica e com a organização de uma base teórica. Torna-se preponderante, dessa forma, discutir o método de pesquisa não como uma sucessão de procedimentos mecânicos, lógicos, de forma utilitarista, simplificada. Para Morin (2005), as apropriações das metodologias e suas traduções em ferramentas e procedimentos provocaram um achatamento do pensamento filosófico sobre método, transformando-se em algo operacional, técnico e se constituindo em modelos dogmáticos, verdadeiras doutrinas impenetráveis à contestação.

O que Morin aponta como uma barreira para superar as dificuldades dadas é o fato de que o método científico costuma ser pensado como uma receita eficaz, que leva a um resultado esperado, previsto por uma hipótese. Especialmente quando se trata de Ciências Sociais – aplicadas ou não - este modelo de pensamento não é satisfatório. Isso por que o programa previsto pelo método é aplicado em uma sociedade mutável, em constante transformação, fazendo com que o inesperado faça parte da pesquisa. Nesta investigação, portanto, são levados em consideração o inesperado, a imprevisibilidade, ao passo que tangenciando todas as discussões propostas está o processo criativo de cada sujeito no grupo de projetistas e suas interações com o grupo. A flexibilidade intrínseca à prática do projeto não pode ser obscurecida por uma prática científica incapaz de reconhecê-la ou que, simplesmente, não a leve em conta em suas ponderações.

O que se busca nesta investigação é justamente pensar os métodos, tanto científico quanto de projeto, como caminhos e estratégias do pensamento, como ensaios gerativos (MORIN, CIURANA e MOTTA, 2003). Os métodos se tornam, então, modos de organizar a teoria como recursos para que se escape da simplificação. Eles organizam o pensamento do investigador de forma a não banalizar esta nova construção teórica proposta pela investigação.

Há em Maturana (1991) a busca de critérios metodológicos para a investigação de sistemas complexos a partir de cinco pontos chave, que parecem colaborar com essa aproximação com o processo criativo dos projetistas. O autor explica que:

- 1 – O sujeito é parte do sistema que descreve;
- 2 – Os membros de um determinado sistema em estudo compartilham de uma ideia generalizada de sua cultura e fazem generalizações acerca desta;
- 3 – Para a descrição ser útil o pesquisador deve se posicionar frente os fenômenos do sistema adotando uma postura neutra, abstendo-se de atribuir valor ao que se observa;
- 4 – Os indivíduos observados têm sua própria compreensão dos papéis que desempenham e podem informá-los ao pesquisador;

5 – Uma fonte importante para a compreensão do sistema é a própria interação do pesquisador com aquilo que constitui o sistema.

(adaptado de MATURANA, 1991, p. 19)

Se perceberá, em capítulos posteriores, que ainda que o estudo seja fortemente orientado pelo modelo da Teoria dos Mundos Ficcionalis, há referências tanto em bases teóricas com traços cartesianos - como o estruturalismo francês – quanto em outros movimentos da narratologia pós-clássica - como o pós-estruturalismo e a narratologia cognitivista. Esta composição se justifica ao passo que

Postclassical narratology is not a unified undertaking, but rather groups together a variety of more or less overlapping paradigms and models and sometimes even incompatible theoretical premises, methodologies, and goals. [...] The new narratologies, born out of methodologies and perspectives inspired from developments in discourse analysis, pragmatics and speech act theory, possible worlds logic, the cognitive sciences, etc., make no claim for a centralizing model [...] Instead, [...]the new developments call for a rearticulation of the narratological program in response to the proliferation of theories and approaches as well as a redefinition of the place of narratology with regard to narrative studies, narrative theory, and criticism. (Pier, p.03, 2011)

O mesmo pode ser dito sobre os aportes teóricos do design, evidenciando-se um interesse crescente por olhares que permitem avaliar não apenas a materialidade do produto, mas sim dimensões subjetivas como a experiência do sujeito e as práticas do profissional no momento do projeto do mundo ficcional.

Sob estas diretrizes e tendo em vista as múltiplas faces percebidas nas observações iniciais dos mundos ficcionais, iniciou-se uma busca por métodos de pesquisa que, em concordância com o olhar do design, dessem conta das aproximações da fenomenologia e da complexidade. O que se percebeu foi que, com vistas ao olhar sistêmico, um único procedimento não forneceria as respostas esperadas.

### *2.5.2 Métodos científicos: procedimentos*

O método de pesquisa resultante não se limita à aplicação de um procedimento único, consolidado. Pelo contrário: o conjunto do ferramental de metodologia científica é amplo, advindo das diversas áreas a serem abordadas nas etapas de apropriações teóricas deste trabalho. São, como dito, ferramentas,

conceitos e procedimentos que são convocados a compor uma proposta metodológica para atender as necessidades de interpretação do sistema e ainda assim, fornecer observações que possam contribuir de fato com a área do design e com as demais áreas afins.

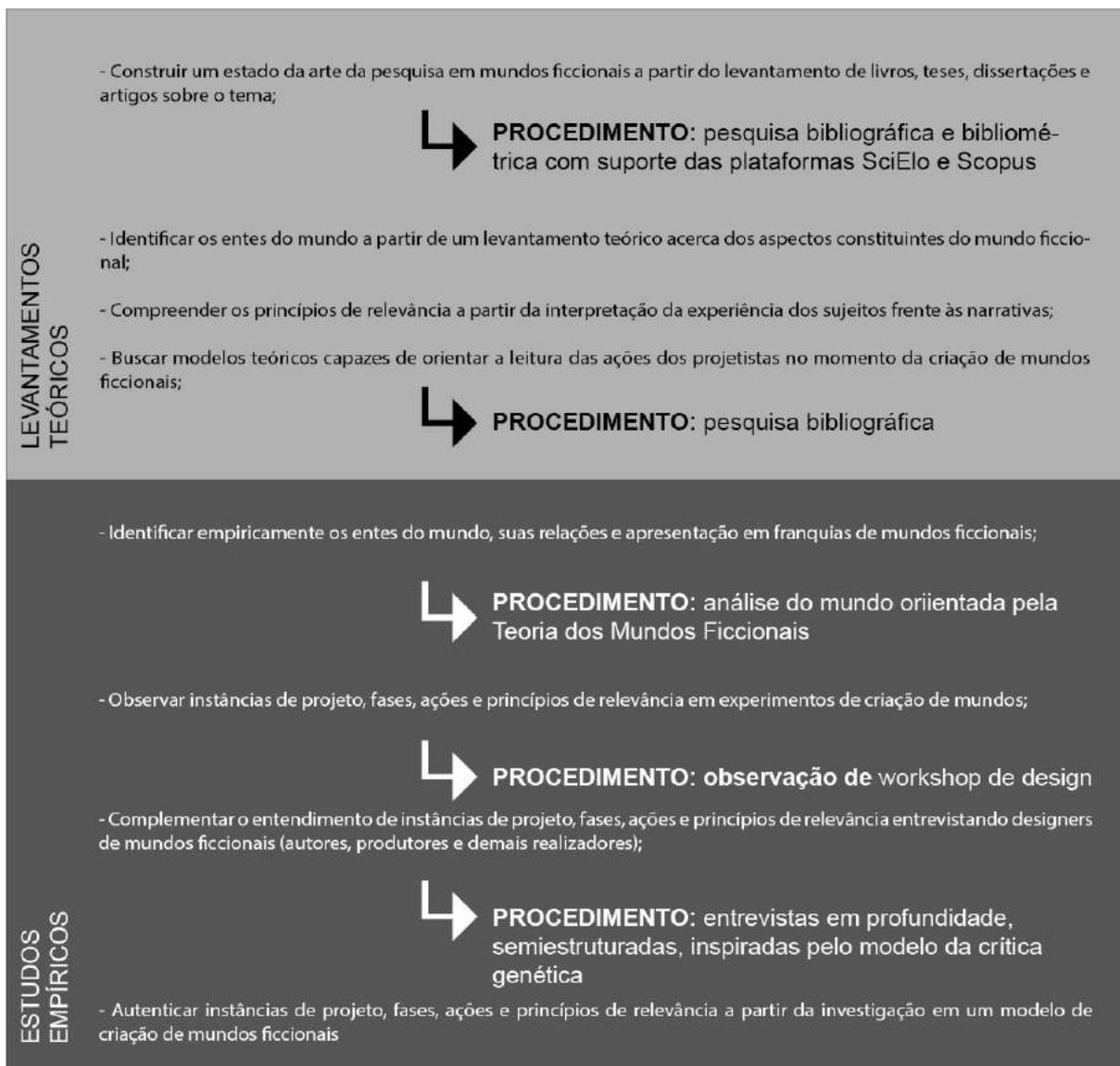
A investigação propriamente dita se constitui de forma qualitativa. A opção pela estratégia qualitativa, nesta proposição, é devida ao fato de que o foco da investigação está nos processos de criação e não nos resultados que estes acabam atingindo em números. Este tipo de busca dificilmente seria respondida por uma pesquisa de cunho quantitativo pois estas informações têm um caráter interpretativo não apenas de características do sistema, mas também de questões que envolvem o realizador e o público envolvido. Não obstante é preciso reforçar que os aspectos quantitativos podem servir como indicativos de situações relevantes para a análise qualitativa.

Seguindo-se a lógica do método como ensaio gerativo de Morin, Ciurana e Mota (2003), cada etapa da investigação conta com um conjunto de procedimentos de forma possa apresentar os resultados ideais para a pesquisa. O trabalho divide-se em uma etapa de levantamentos teóricos e outra de estudos empíricos

Na etapa de estudos empíricos a abordagem é qualitativa e os procedimentos metodológicos devem ser compatíveis com as inúmeras bases teóricas que serão desenvolvidas. Para essa construção, portanto, é preciso avançar nos aspectos teóricos, o que será explicitado ao longo dos capítulos que fundamentam esta investigação.

A síntese dos objetivos e dos procedimentos nas duas etapas da tese – teórica e empírica - é a seguinte: (fig. 03)

Figura 03: relações entre objetivos e os respectivos procedimentos metodológicos



Fonte: elaborado pelo autor

Afim de facilitar a compreensão na leitura, cada etapa terá a explicitação de seus procedimentos metodológicos a seguir.

### 2.5.3 Levantamentos teóricos

Os levantamentos de teóricos se organizam a partir de um levantamento de estado da arte, dividido em duas etapas. A primeira busca identificar os estudos sobre mundos ficcionais, de modo a estabelecer os pontos de partida em relação ao

conhecimento já estabelecido. Para tanto, o levantamento foi realizado com suporte dos sistemas digitais das plataformas de busca de trabalhos científicos – Scopus<sup>15</sup>, SciELO<sup>16</sup>, Google Acadêmico<sup>17</sup> e Catálogo de Teses e Dissertações da Capes<sup>18</sup> – cobrindo a produção nacional e internacional do tema. Como recurso de apoio, conta-se também com as ferramentas de análise bibliométricas da plataforma Scopus, que fornece dados quantitativos a respeito dos trabalhos pesquisados. Tal recurso colabora com a identificação da origem de artigos, livros, dissertações e teses, bem como autores relevantes, áreas de conhecimento envolvidas e, por fim, a partir da análise dos dados, permite a discussão da relevância da investigação aqui proposta.

Na segunda etapa de construção de estado da arte, a investigação parte-se para um levantamento bibliográfico, organizado pelos eixos fundantes da investigação: a Teoria dos Mundos Ficcionalis e as teorias do design que permitem a compreensão dos processos de criação. Como será explicitado em capítulos posteriores, os resultados do levantamento de estado da arte tiveram impacto direto na percepção da necessidade e no potencial de aplicação da Teoria dos Mundos Ficcionalis.

O modelo da Teoria dos Mundos Ficcionalis serve de ponto de partida para a conexão com outros aportes teóricos não apenas pelo alinhamento com tema proposto, mas justamente pela percepção de que as abordagens da narratologia clássica, para Doležel (1998) não dão conta de questões ontológicas de fundo sobre mundos ficcionais.

Ainda que o a produção intelectual sobre a Teoria dos Mundos Ficcionalis seja bastante rica, apenas uma pequena parcela dela tem ampla divulgação. Assim, o trabalho de investigação diretamente vinculado com os autores permite acesso a novos materiais e discussões mais recentes sobre o tema. Por este motivo, grande parte da pesquisa bibliográfica foi realizada sob a orientação do Prof. Bohumil Fořt em um período de seis meses na *Masaryk University* em Brno, República Tcheca,

<sup>15</sup> <https://www.scopus.com/>

<sup>16</sup> <http://www.scielo.org/>

<sup>17</sup> <https://scholar.google.com.br/>

<sup>18</sup> <http://catalogodeteses.capes.gov.br/>

viabilizado pelo apoio de bolsa do Programa de Doutorado Sanduíche (PDSE) CAPES. Além desse aprofundamento teórico, o período no exterior também foi utilizado para a coleta de entrevistas com realizadores europeus, norte-americanos e brasileiros, como será explicado em etapas posteriores deste mesmo capítulo.

#### 2.5.4 Análise empírica de mundos ficcionais

Baseado nos modelos teóricos propostos por Doležel, Fořt, Barthes e Gabriel, construiu-se um *framework* para a análise de mundos ficcionais. Tal modelo tem inspiração nos procedimentos metodológicos da análise de conteúdo e da análise fílmica. A primeira, segundo Bardin (2009) consiste de “um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”. Já a análise fílmica (AUMONT, 1995, 2004; GOLLOT-LÈTÈ e VANOYE, 1994) consiste em “despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente ‘a olho nu’”. Nesse processo, parte-se da narrativa – livro, audiovisual, quadrinho ou jogo – para, na desconstrução, conseguir observar a estrutura do mundo ficcional. Os dados primários da análise são obtidos, portanto, pela observação do uso de linguagens e técnicas para, na investigação aqui proposta, a construção de elementos essenciais do mundo ficcional. Além disso, a realização dessa etapa de análise empírica de mundos ficcionais foi orientada por critérios da Teoria dos Mundos Ficcionalis que terão sua explicação desenvolvida nos próximos capítulos.

É preciso observar, no entanto, que conforme pontua Aumont (1995, 2004) em relação à análise fílmica, as partes isoladas devem se conectar com demais aspectos da obra, já que é o conjunto que proporciona a experiência para o interator. Justamente por esta tentativa de compreensão, há dados secundários extraídos de fóruns e nas chamadas *wikis* elaboradas por fãs das franquias na internet complementando a análise.

Quatro casos serão investigados: Batman, Psicose, Warcraft e Overwatch. A escolha dessa amostra– encontra inspiração nos olhares de Benjamin, com um modelo de pensamento que se propõe a se distanciar da lógica mecanicista da investigação científica, buscando inclinar-se na direção um método que respeite a

complexidade do sistema. Para Benjamin (1995) quando se investiga um objeto, alguns elementos vão se destacar, “brilhar” mais do que outros. As relações são estabelecidas a partir destes pontos que brilham e destes se faz possível a observação das configurações de sistemas. Na coleta de dados e nas descobertas proporcionadas pelas análises empíricas, os destaques começam a se mostrar. A partir daí estas obras narrativas permitirão observar como se estabelecem as relações de sentido na construção do mundo.

Não se trata de uma relação de causalidade: os fragmentos, ou vestígios que se destacam na pesquisa podem até se manifestar de forma linear, temporalmente. A inferência do pesquisador, no entanto, de ser, justamente, a de compor um corpo não linear, desvinculado de sua temporalidade destacando os elementos dos mundos ficcionais que se conectam na construção do sistema. Dessa forma, a relação entre os componentes, os fragmentos da pesquisa não se dão apenas por proximidade: as interpretações do pesquisador conduzem à atribuição de significados para os observáveis.

#### *2.5.5 Experimentos de criação de mundos ficcionais*

A análise empírica das obras narrativas tem a intenção de contribuir com a compreensão da articulação das estruturas do mundo com diferentes produções ficcionais, por outro lado ela pouco contribui para compreender o modo que o designer cria estas estruturas. Para esse fim, foi realizada a etapa seguinte do trabalho, que tem foco na realização de experimentos inspirados no modelo de *workshop* propostos por autores do Design Estratégico (ZURLO, 2010; CELASCHI, 2007; REYES, 2007) e do *Design Thinking*, (BROWN, 2010).

Com foco no compartilhamento de conhecimentos tácitos e na construção a partir de diferentes habilidades, o modelo de *workshop* permite o uso de diferentes estratégias e ferramentas de projeto para a construção de um projeto de design. Ainda que o *workshop* seja um método de projeto, sua observação se aproxima da realização de um grupo focal, funcionando como uma etapa de coleta de informações a partir de um procedimento de metodologia científica. A coleta de dados em si,

portanto, é a observação dos projetistas em uma prática de projeto, com etapas, ferramentais e procedimentos de específicos, advindos de autores do Design Estratégico, *Design Thinking* e propostos a partir das discussões teóricas.

Os experimentos de criação de mundos ficcionais se dividem em três momentos diferentes na pesquisa. Inicialmente observa-se uma criação coletiva bastante livre, sem a definição prévia de ferramentas e procedimentos. Esta observação busca uma primeira compreensão do comportamento dos projetistas frente à proposta de criação de um mundo ficcional. O segundo e terceiro experimentos são uma aproximação estruturada a partir das leituras da fundamentação teórica da pesquisa e das descobertas da primeira observação. Estes experimentos propõe a criação orientada pelo modelo de instâncias de projeto proposto nesta investigação, servindo como base para a construção do modelo de metaprojeto.

A lógica que orientou a realização dos *workshops* de design e sua vinculação com as etapas de projeto e metaprojeto será explorada mais a fundo no capítulo que discute o papel do design na construção dos mundos ficcionais.

#### 2.5.6 Entrevistas: crítica genética

Esta etapa metodológica também busca dar conta dos processos criativos de autores, quadrinistas, game designers e realizadores audiovisuais. No caso, direciona-se a criadores experientes, o que é justificado pela crença de que é necessário compreender a criação da perspectiva do próprio autor e de outros projetistas, inseridos em um contexto profissional.

Para que se possa buscar estas informações e proceder análises é preciso compreender como um autor ou projetista é capaz de relacionar entes do mundo e atingir o seu público com uma obra. Ainda mais, as entrevistas podem colaborar com o modelo em construção a partir da explicitação de como o processo de criação acontece em um ambiente de grande complexidade de formatos e meios como os até aqui citados.

Na lógica de Maturana (1991), sendo o projetista parte do sistema e capaz de fazer generalização sobre ele, o relato dos designers se transforma em fonte de pesquisa e faz das experiências individuais de projeto um meio de compreensão para os processos de criação existentes.

A ideia é que (i) a etapa de análise empírica proporciona um olhar sobre o que compõe o mundo na narrativa e (ii) os experimentos de criação oferecem percepções a respeito da criação em um ambiente controlado, (iii) ouvir os projetistas pode fornecer olhares a respeito da criação em um ambiente profissional.

Com este intuito buscou-se um procedimento de metodologia científica que permitisse compreender o processo criativo de fato. O modelo da crítica genética (SALLES, 2008) busca justamente a reconstrução das decisões de um processo de autoria ou de projeto a partir da análise de materiais e da entrevista com autores e projetistas.

Salles (p. 17, 2008) explica que o objetivo da crítica genética é ver a criação artística “por dentro” e pela busca dos princípios que regem este processo. Para estudos de design e da economia criativa e cultural, o efeito desta compreensão dos processos é o entendimento da organização de métodos ou instâncias de projeto, como no caso desta pesquisa.

Tendo sua origem na literatura, os estudos genéticos observavam rascunhos, anotações e diários, além de depoimentos verbais dos autores. Contemporaneamente, este espectro amplia-se, como complementa Salles:

É interessante observar que quando os estudos genéticos passaram a se ocupar de uma grande diversidade de processos criativos, ativou-se a inter-relação dessas teorias específicas com a discussão de aspectos gerais da criação. Desse modo, alguns conceitos, ligados a uma determinada manifestação artística, transpuseram essas fronteiras. (p. 30, 2008)

O modelo da crítica genética permite a análise dos processos criativos para entender seus procedimentos de produção e, dessa forma, entender as decisões do projetista no desenvolvimento da obra. A promessa da crítica genética é a

possibilidade de “desvendar algumas das características do percurso de trabalho de construção, que a obra publicada, na maioria dos casos, esconde”. (SALLES, p. 33, 2008).

Ainda que os documentos sejam, originalmente, registros do processo de criação, a autora percebe o valor da entrevista com criadores como resgate deste processo. Assim sendo, organização da crítica genética nesta pesquisa tem como fonte central a entrevista com criadores. Isso porque, em grande parte, as obras e processos de criação nos quais os entrevistados estão envolvidos está sob sigilo em função de contratos e estratégias mercadológicas, o que dificulta o acesso a demais materiais, ainda que estes últimos não sejam descartados pela investigação.

Para tanto, foram realizadas oito entrevistas com realizadores de diferentes obras – quadrinhos, jogos digitais, literatura e cinema, integrantes e não integrantes de franquias de conteúdo - sediados em diferentes países – Brasil, Alemanha, Estados Unidos, França e República Tcheca – na intenção de compreender semelhanças e diferenças entre a criação para diferentes mídias, em diferentes contextos socioculturais, políticos e econômicos. As entrevistas seguiram um roteiro semiestruturado com oito perguntas chave e tem em torno de quarenta minutos de duração. Para a realização foi utilizado o sistema Skype, com as entrevistas registradas em áudio para posterior análise. Os materiais referentes às obras de cada entrevistado, por eles cedidos, foram guardados em arquivos digitais para a observação conjunta ao conteúdo das entrevistas. Estes materiais serão guardados por cinco anos e estarão à disposição de outros pesquisadores, sob solicitação, para uso em conformidade com as autorizações dos entrevistados. As especificidades de cada entrevista, bem como o perfil dos entrevistados, serão detalhadas em capítulo posterior deste trabalho, quando da análise dos resultados desta etapa.

## **2.6 Estado da arte**

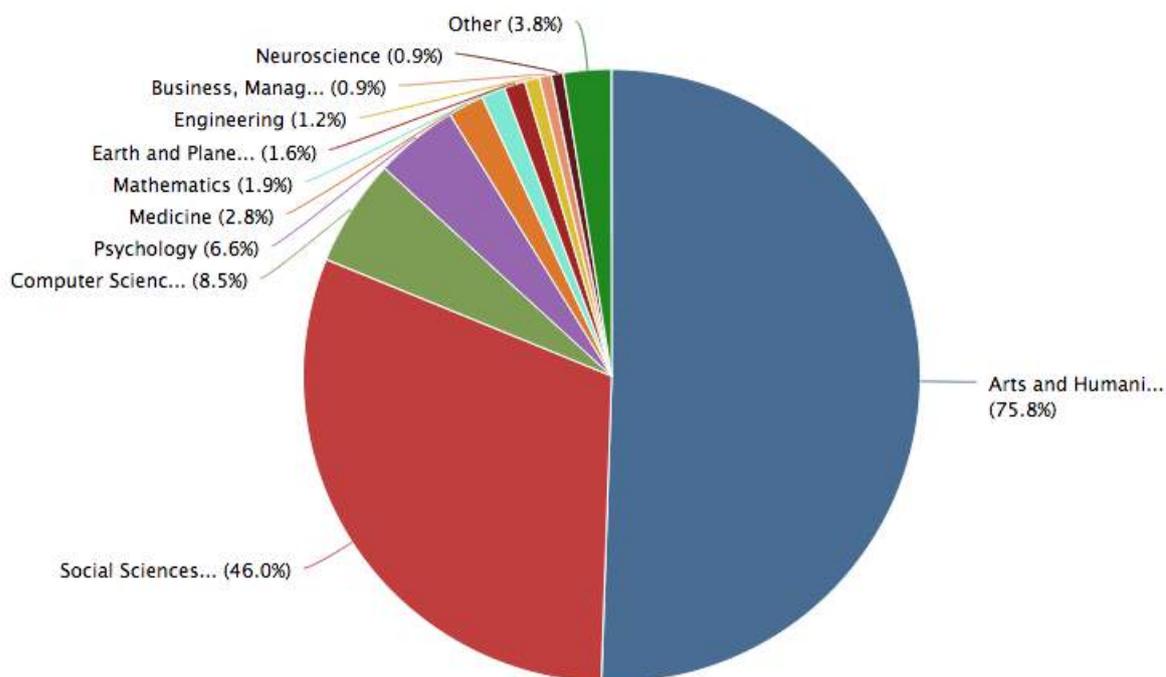
Com a finalidade de conhecer o espectro da pesquisa realizada sobre o tema dos mundos ficcionais, foi realizada uma pesquisa de trabalhos científicos em quatro bases de dados: Scopus, SciElo, Google Acadêmico e Banco de Teses e Dissertações da Capes. A multiplicidade de termos utilizados para nomear o tema mostrou se

grande desde o princípio desta investigação, fazendo com que os termos de busca fossem ampliados para tentar identificar trabalhos similares que tratassem do assunto a partir de nomenclaturas diferentes. Os termos pesquisados foram: "*imaginary worlds*", "*world building*", "*diegetic world*", "*fictional world*", "*storyworld*" e "*possible worlds*", bem como seus equivalentes na língua portuguesa - "mundos imaginários", "criação de mundos", "construção de mundos", "mundo diegético", "mundo ficcional", "mundo narrativo" e "mundo da história".<sup>19</sup>

O resultado das buscas, em termos numéricos é de 1012 trabalhos entre artigos, livros, capítulos de livros, resenhas, dissertações e teses. A título de compreensão do cenário das pesquisas na área, utilizaram-se as ferramentas de análise bibliométrica disponíveis na plataforma Scopus para a análise dos resultados. Esta ferramenta permite identificar quantidades, origens, autores e áreas dos artigos disponíveis na plataforma. Dessa forma, percebe-se uma presença significativa de artigos da área de Artes e Humanidades com 75,8% dos trabalhos encontrados, seguidos pela área das Ciências Sociais, das Ciências da Computação e da Psicologia (fig. 10).

<sup>19</sup> Ainda foram feitas buscas com a substituição do termo "world" por "universe", porém, estas últimas apresentaram resultados semelhantes, optando-se por manter na tabulação dos dados as buscas com o termo "world". (nota do autor)

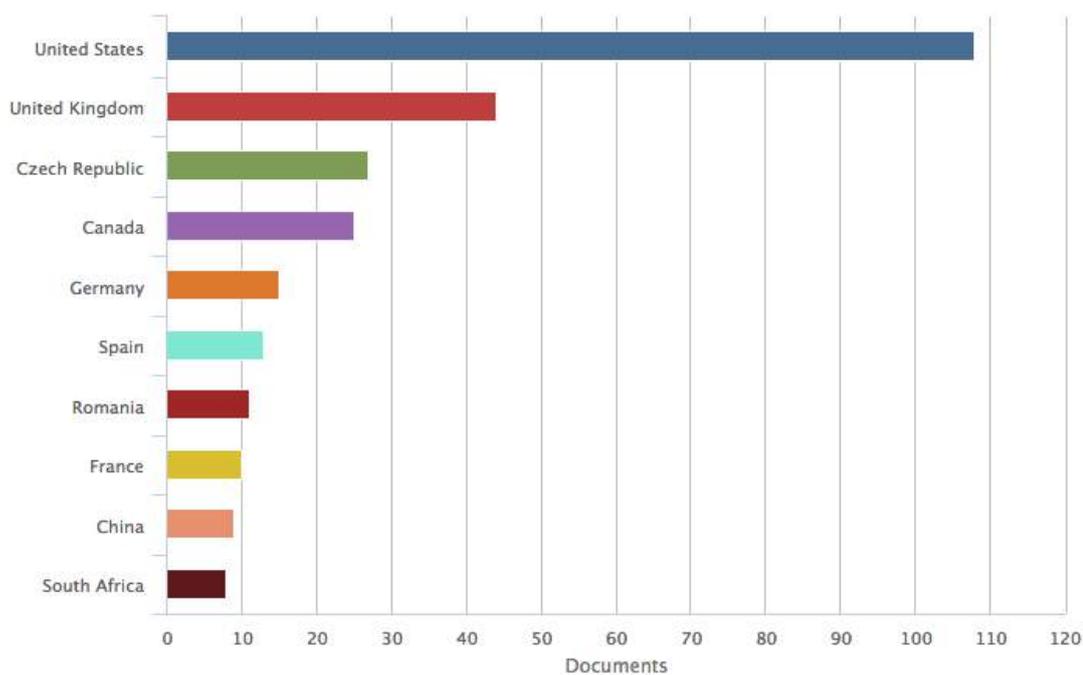
Figura 10 - Divisão de áreas do conhecimento na pesquisa de estado da arte



Fonte: Gerado a partir da Plataforma Scopus

A produção se apresenta geograficamente com grande presença no Estados Unidos e Reino Unido, seguidos da República Checa e Canadá (fig. 11).

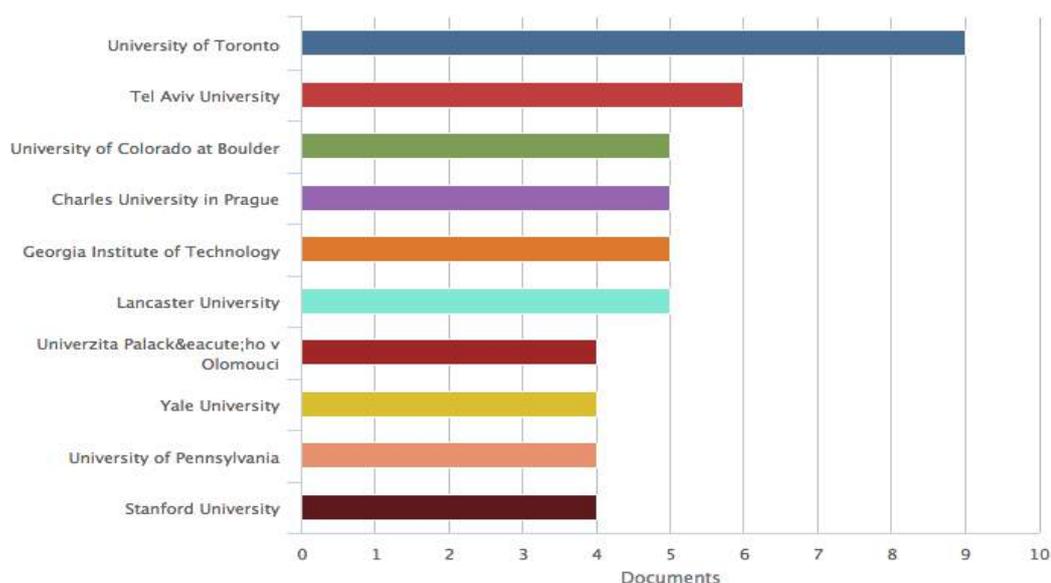
Figura 11 - Divisão de documentos por território na pesquisa de estado da arte



Fonte: Gerado a partir da Plataforma Scopus

Percebe-se que esses últimos dois países são fortemente impulsionados pelo trabalho de Lubomir Doležel e seus leitores, que constituem um grupo teórico que será apresentado em etapas posteriores deste trabalho (fig. 12).

Figura 12 - Divisão de documentos por afiliação na pesquisa de estado da arte



Fonte: Gerado a partir da Plataforma Scopus

No entanto, os termos pesquisados são utilizados em diferentes campos científicos, com diferentes apropriações e significados. Áreas como a pedagogia, a psicologia e a educação, por exemplo, remetem-se a mundos imaginários como parte da formação cognitiva infantil. O mesmo ocorre com as áreas da Computação e das Engenharias, que utilizam alguns dos termos para aplicações 3D como renderização, texturas, etc.

Com o intuito de filtrar trabalhos que não tivessem conexão direta com a investigação proposta nesta Tese, os resumos dos 1012 trabalhos localizados, bem como seus títulos e palavras chaves foram lidos. A partir destas observações, artigos e trabalhos que se referissem a ferramentas específicas de software para realidade virtual, perspectivas de políticas públicas, direito, medicina e preservação do patrimônio, nos quais os termos aparecessem com significados diferentes das esperadas por esta investigação, foram descartados do levantamento.

Feita esta seleção, 96 artigos, livros ou capítulos, mais 8 dissertações foram selecionadas para leitura. Estes trabalhos, com seus respectivos títulos, autores, área de investigação, publicação, ano, resumo e palavras-chave foram tabulados e encontram-se disponíveis para consulta no Apêndice 01 deste trabalho.

Na soma da análise bibliométrica da plataforma Scopus com o mapeamento e leitura de resumos dos demais trabalhos, as áreas restantes após o corte foram Linguística e literatura (35), Estudos de mídia (23), Game studies (5), Game design (8), Psicologia (05), Cartografia (02), Economia (01) e Astronomia (01). Estes artigos foram selecionados por apresentar em seus resumos apontamentos sobre parâmetros e processos da criação dos mundos ou funções dos mundos na sua relação com a narrativa ou com o sujeito.

Este levantamento permitiu duas percepções: a primeira é que, de fato, a criação de mundos é uma tarefa interdisciplinar. As diferentes áreas de origem dos trabalhos demonstram que a preocupação com este tipo de objeto está presente em diferentes campos, o que sugere a pertinência do pressuposto aqui adotado, segundo o qual o desenvolvimento de um mundo ficcional se dá na união de conhecimentos advindos destas áreas. Isso reforça a importância de uma investigação projetual, já que não foram localizados trabalhos com este enfoque.

A segunda percepção é a da diversidade de temas relacionados com a criação de mundos citadas pelos trabalhos pesquisados. Artigos que associam o mundo ficcional com religião, sociedade, sexualidade, cartografias, economia e política, começam a dar indicativos de quais são de fato os parâmetros mais relevantes para a construção de um mundo.

A segunda etapa do levantamento de estado da arte consistiu na leitura dos trabalhos selecionados, com o enfoque na busca de trabalhos que apresentassem olhares acerca de métodos e lógicas de construção, autoria ou projeto de mundos para a ficção. Ainda que muitos artigos tangenciem a discussão, não há em nenhum deles, uma clara sistematização do processo de trabalho que leve um autor ou um grupo e projetistas ao mundo ficcional como resultado de uma criação.

Além disso, também foi possível verificar que Barthes, Doležel, Wolf, Gillet e Bova e Eco são os autores mais frequentes no referencial teórico dos trabalhos científicos localizados, constituindo-se como um potencial referencial teórico para o estudo dos mundos ficcionais. A seguir, inicia-se a conceituação específica de mundo ficcional, com base nestes autores e, complementarmente, outros pesquisadores identificados no estado da arte.

Neste capítulo discutiram-se inúmeros aspectos que giram em torno da discussão sobre os mundos ficcionais, como contextos do mercado contemporâneo no Brasil e no mundo, além de terem sido buscadas bases para compreender o fenômeno das franquias como complexos sistemas de consumo e significação. Em seguida, discutiu-se o papel do sujeito consumidor destas franquias, intitulado “interator” nesta investigação. A partir destes panoramas, apresentou-se o problema que orienta esta tese e o ferramental metodológico que foi utilizado nas diferentes etapas da pesquisa, bem como o panorama das pesquisas sobre mundos ficcionais em um levantamento de estado da arte.

A partir destas bases, é possível compreender o que é o mundo ficcional para, a seguir, iniciar a apresentação dos elementos projetáveis destes mundos, os chamados entes do mundo ficcional.

### 3. MUNDOS FICCIONAIS E SEUS ENTES PROJETÁVEIS

O capítulo a seguir é organizado na tentativa de apresentar o mundo ficcional a partir de suas múltiplas abordagens: a primeira é uma perspectiva histórica, construída especialmente a partir de Wolf (2014); em seguida, discute-se a relação do tema com a filosofia a partir de dois alinhamentos possíveis: o da ontologia contemporânea – em Gabriel e Latour - e o da filosofia dos mundos possíveis, a base de Doležel para a consolidação da Teoria dos Mundos Ficcionalis. Em seguida, apresenta-se justamente a Teoria dos Mundos Ficcionalis a partir das proposições de Doležel e Fort, buscando-se compreender que aspectos do mundo ficcional são projetáveis e como a conexão entre diferentes narrativas se organiza em obras transmídia como as franquias em discussão nesta tese.

Em sua forma atual, o estudo dos mundos ficcionais é proposto por Doležel (1998), transformando-se, contemporaneamente, em uma importante escola teórica nos estudos de narratologia. A Teoria dos Mundos Ficcionalis será apresentada nos capítulos a seguir, a partir de aspectos projetáveis do mundo. De início, é preciso observar que antes de ser organizada como um modelo teórico, como defende Wolf (2014), a criação de mundos é uma atividade humana *per se*. Assim torna-se apropriado pensá-la não necessariamente com uma finalidade de produção artística ou narrativa, mas sim como uma atividade do imaginário. O autor ressalta que a criação de mundos está presente desde as brincadeiras de crianças e envolve uma série de aspectos da nossa capacidade criativa. Wolf (2014) busca em Norman Holland alguns aspectos para compreender a criação de mundos como uma necessidade humana, apontando que:

- Está diretamente ligada à nossa capacidade de simular situações;
- Encontram-se mundos imaginários em absolutamente todas as culturas;
- Humanos desenvolvem sistemas cognitivos especiais que nos permitem participar nesses mundos ficcionais. Podemos, em resumo, fingir e imaginar tendo estados mentais a respeito do mundo ficcional.
- Respondendo aos mundos imaginários, nos engajamos emocionalmente,

enquanto desengajamos “sistemas de ação”<sup>20</sup>.

- Conseguimos separar esses mundos ficcionais de nossas experiências reais<sup>21</sup>.

Com a intenção de fornecer uma base para a compreensão não apenas do fenômeno da criação de mundos, mas, em especial, de sua evolução ao longo dos séculos, Wolf empreende um caminho de três milênios na busca do entendimento da construção dos mundos imaginários. É uma síntese deste levantamento que se apresenta a seguir.

### **3.1 Apontamentos da história dos mundos ficcionais**

Não se tem a intenção de contar a história dos mundos ficcionais, já que este não é o foco da investigação, mas acompanhar o caminho de Wolf (2014) permite uma série de observações que podem colaborar com os objetivos deste projeto. Por este motivo, este capítulo se baseia quase que exclusivamente nos olhares daquele autor. Isso porque sua busca permite conhecer e compreender como os gêneros se formam a partir das construções religiosas e mitológicas, das grandes explorações e como as diferentes narrativas se costumam na construção de mundos imaginários em diferentes obras.

Para Wolf, a personagem histórica é preponderante na evolução das obras literárias, orientando indiretamente a construção da ficção. Antes mesmo do cristianismo, existem livros que fazem uma mescla de registro histórico com idealizações de figuras reais. Nabucodonosor, por exemplo, aparece em diversas obras anteriores à Bíblia e nela, fazendo parte de um determinado entendimento de mundo. O mesmo ocorre com personagens fictícios que vão compondo uma certa

<sup>20</sup> Sistemas de ação em Price e Braithwaite (1964) são respostas mecânicas do corpo – racionais ou resultantes de reflexos. Ainda que determinados tipos de experiência narrativa exijam a resposta mecânica – jogos digitais, por exemplo – esta resposta está delimitada por uma convenção do meio, aspectos a serem explorados nesta tese em capítulos posteriores – capítulo 5. (Nota do autor)

<sup>21</sup> Conforme explicam Price e Braithwaite (1964), a incapacidade da diferenciação entre a experiência ficcional e a real é identificada por uma série de patologias psicológicas e neurológicas, identificadas por diferentes estudos nestes campos. (Nota do autor)

mitologia ao longo dos séculos: Rei Arthur, Robin Hood, as personagens históricas de Tróia - Helena, Aquiles, etc.

Além disso a própria construção dos mitos, misticismos e religiosidades vão buscando a composição de um mundo imaginário para a explicação de fenômenos. Wolf (2014) percorre os caminhos que vão desde a construção de mundos pelas tribos mais primitivas, passando pelo Egito, Grécia, Roma, Escandinávia, etc., para explicar que a mitologia funcionou como a construção de uma dimensão quase material de impérios como o romano ou de outros territórios como a Bretanha, França e a Escandinávia, organizando de forma acessível visões de mundo e valores comuns aos seus territórios.

Enquanto a religião fornece explicações, obras como as de Sto. Agostinho (Cidade de Deus) e Dante Alighieri (A Divina Comédia) passam a construir mundos ficcionais fantásticos. Da mesma forma, o surgimento das Utopias e, por consequência, das distopias, remonta aos primórdios das religiões ou aos apontamentos dos filósofos gregos a respeito de suas percepções de mundo. O jardim do Éden, da tradição judaico-cristã, é uma Utopia clara, bem como a Kallipolis na República de Platão (2000), que apresenta a sociedade tomada pela tirania (distopia).

A construção de ambientes utópicos para dar base às narrativas se intensifica não apenas na mudança para o pensamento científico, mas também o início das grandes explorações traz com os viajantes relatos de terras distantes com paisagens e personagens diferentes das vivências de cada território. Pode se imaginar que estes sejam retratos históricos, mas muitos deles inclinam-se na direção da ficção extrapolando as experiências dos viajantes, criando locais e espécies inexistentes na tentativa de criação de algum efeito de envolvimento do leitor com a obra. Os registros de Marco Polo e Sir. John Mandeville são claros exemplos de uma tradição narrativa que irá inspirar autores como Cervantes (Don Quixote), Swift (Gulliver) e Daniel Dafoe (Robinson Crusoe).

No entanto, a construção dos mundos ficcionais não se limitou aos mitos. Neste contexto surge a possível primeira obra de ficção científica da história, com Lucian de Samosata, no séc. II D.C. Entre outros a obra contempla o encontro com

vida alienígena. A fantasia e a ficção científica como gêneros tem separação relativamente recente, tendo sido desenvolvidas juntas, ainda que inicialmente, ao passo que sua existência está ligada diretamente com os paradigmas de cada período tempo.

Alguns dos textos mais importantes no que tange a criação de mundos giram em torno destes dois gêneros: a fantasia e a ficção científica. É importante, portanto, salientar que os textos dos viajantes abrem para o público a porta para mundos imaginários e que os as utopias despertam os questionamentos para os modos de vida, ambos aspectos essenciais para a construção de narrativas da fantasia e da ficção científica. O crescimento destes gêneros no Ocidente ganha enorme força no período Vitoriano, por uma série de aspectos: o crescimento dos jornais, editoras, a opção pela educação compulsória, etc., todos estes culminando em um aumento pela demanda de produção literária. Neste cenário, o desenvolvimento dos gêneros literários é tão importante para o homem que parece andar lado a lado com a mudança dos modelos de pensamento. Wolf mostra que termo ficção científica de 1851, por exemplo, surge poucos anos após os termos ciência (1830) e cientista (1840) serem adicionados ao dicionário.

Nas décadas seguintes, o desenvolvimento das obras ficcionais tem o impacto do avanço tecnológico: a possibilidade da impressão de imagens, os quadrinhos, o cinema, as *pulp* magazines, radio, etc. O percurso de desenvolvimento dos meios encaminha, ainda que aos poucos, para o desenvolvimento das já discutidas expansões das narrativas em franquias de conteúdo, de experiências interativas – com especial atenção aos games - e da criação de mundos como experimentos, simulações e arte.

Ainda que a história do desenvolvimento das narrativas forneça alguns *insights* a respeito da evolução da criação de mundos ficcionais, a Teoria dos Mundos Ficcionais tem sua base teórica em outro lugar: a filosofia dos mundos possíveis. Por esse motivo, para compreender as proposições da Teoria dos Mundos Ficcionais, é preciso antes compreender o que aqueles modelos filosóficos entendem como mundo e, por extensão, como existência.

### 3.2 A filosofia e a Teoria dos Mundos Ficcionalis

“Mundos possíveis” é o modelo da filosofia que serve de base para o desenvolvimento da Teoria dos Mundos Ficcionalis. Na linha filosófica que dá base aos estudos de Doležel (1998) é possível trazer realidades autônomas à existência a partir da linguagem e discutir possibilidades alternativas na organização das coisas pela lógica semântica. O uso do conceito de mundo possível, como aponta Ronen (p. 06, 1994) colabora com a solução de problemas propostos pela filosofia, em especial, com a aplicação da lógica semântica, ao passo que permite ao menos dois níveis de significação: o intensional<sup>22</sup> e o extensional.

O nível intensional é do conceito, do significado cognitivo do texto. Implica aqui a forma, o discurso, a construção textual. A intensão determina o objeto a partir de um conteúdo conceitual, um valor atribuído pela escolha das palavras. O nível extensional, por outro lado, está ligado diretamente ao objeto designado pelo termo. A extensão de uma palavra corresponde a um ou mais entes do mundo que ela representa, enquanto a intensão é seu sentido conceitual.

O que Doležel propõe, basicamente, é que ao invés de uma análise textual baseada na divisão clássica da narratologia - história e discurso - busque-se a compreensão da construção do ambiente da narrativa pela relação entre o ato da escrita e o ato da leitura, por uma lógica semelhante à da filosofia dos mundos possíveis e da lógica semântica. Doležel (1998) demonstra que, ao partir-se para estas abordagens, se percebe que a construção textual, com a escolha de palavras, recursos e estruturas, será sempre intensional - no constante exercício de escolha de termos que definem objetos, ao passo que a reconstrução do mundo pelo leitor será sempre extensional: originada por uma memória que irá evocar uma imagem própria do objeto a partir do texto. O mundo ficcional existe tanto na construção por parte do autor quanto na reconstrução feita pelo leitor.

<sup>22</sup> “Intensão” não deve ser confundida com “intenção”. Enquanto a primeira tem sua origem na palavra em latim *intensionis*, mantendo o s do seu étimo latino, “intenção” tem sua origem na palavra em latim *intentio*, sofrendo a evolução habitual da terminação latina -tio para a terminação em português -ção. (fonte: <https://duvidas.dicio.com.br/intensao-ou-intencao/>, acessado em 12/06/2018)

No entanto, não é apenas a lógica semântica que irá colaborar com o entendimento dos mundos ficcionais. A discussão acerca dos mundos passa por uma reflexão a respeito da existência e, portanto, se filia a uma posição mais ontológica do que epistemológica. Ainda que não haja aqui a intenção de buscar um aprofundamento da discussão a respeito da ontologia, algumas observações são importantes para compreender as diferentes visões a respeito da existência. Sem tal discussão, corre-se o risco de imprecisões no uso dos termos “mundo”, “real” e “imaginário”, pontos chave na relação do estudo proposto com a filosofia.

Os conflitos na terminologia antecedem este texto: encontra-se no empiricismo<sup>23</sup> um entendimento da imaginação como uma mera função da memória - *tabula rasa* - e não como artifício de criação. Ainda que Doležel reforce o papel não mimético do mundo ficcional, como será discutido em capítulos posteriores deste trabalho, já se percebe, na poética de Aristóteles (2000), uma preocupação com elementos que equacionem a criação e a imitação do mundo, em busca de uma coerência entre o real e o imaginário – ou o ficcional. Esta discussão está posta na formulação do conceito de verossimilhança, que “situa a operação poética nas fronteiras ilimitadas do possível, entendido como lógico, causal e necessário como modo de arranjo interno solidário, das ações do mito” (Silva, 2012). Assim, a verossimilhança será dada a partir de um ou mais elementos artísticos que trazem a produção ficcional para próximo da realidade, sem ficar restrita aos limites desta última. É possível, portanto, compreender que verossímil não necessariamente é verdadeiro, mas sim algo carregado do potencial de ser uma realidade.

No entanto, as questões da representação e da existência se complexificam nas diversas vertentes da ontologia. Apenas a título de ilustração, como uma outra possibilidade de investigação dos mundos ficcionais, percebe-se em Latour (2007) um modo não-dialético para superar o modelo do real *versus* irreal, um modelo de multi-realismo com níveis diferentes de densidade naquilo que faz a mediação entre o

<sup>23</sup> O empirismo é uma das correntes da filosofia que tem sua base relacionada diretamente com as experiências humanas. Disponível em <https://www.estudopratico.com.br/empirismo-conheca-esta-doutrina-filosofica/>, acessado em 15/05/2018

homem e o mundo. Latour busca compreender a existência para além da semântica e da linguagem, observando os modos de existência a partir de suas características que os fazem únicos e, portanto, diferentes entre si. Em um desenvolvimento das ideias de Souriau, Latour (2007) apresenta cinco modos de existência: o fenômeno, a coisa, a alma, o ser ficcional e a divindade. É com certa evidência que o foco aqui se estabelece no ser ficcional, ainda que o entendimento dos demais modos de existência colabore com a compreensão das diferenças e, portanto, contribua com a delimitação do modo de existência na ficção.

Por outro lado, existem entidades frágeis e inconsistentes, cuja inconsistência os faz tão diferentes daqueles corpos que o indivíduo não hesitaria em não lhes atribuir nenhum modo de existência. Não estamos falando em almas aqui, mas de todos aqueles fantasmas, chimeras e espíritos representados na imaginação: seres ficcionais. (Souriau, p. 74, 1945)

Como o próprio autor aponta, os seres ficcionais não podem ser comparados a corpos ou coisas. Eles têm sua existência marcada por uma essência comum que nos permite identificá-los e compreendê-los. Esta essência transita entre aquilo que nos é comum e o que lhes é específico. Para começar, o primeiro aspecto da especificidade apontada por Latour tem a ver com o mundo ficcional, já que para a existência do ser ficcional o "cosmos precisa ser reconstruído" (LATOUR, p. 325, 2007). A essência a qual se referem Latour e Souriau tem relação com o envolvimento entre obra, autor e interator, na forma discutida na narratologia (BARTHES, 1991; DOLEŽEL, 1998; TOLKIEN, 1947): seres ficcionais, para serem "recebidos" precisam de uma instauração, um ato construtivo do autor, e sua subsequente reconstrução pelo interator. Qualquer ser ficcional depende da solicitude do interator para existir ou, nas palavras de Latour, "sem ninguém para interpretá-lo, Don Juan desaparece"(p. 326)

Sua principal característica é sempre que o tamanho e a intensidade de nossa atenção ou simpatia é a base que suporta o seu monumento (...) sem outras condições de realidade que não esta. (...) Elas são, por definição, existências precárias, que desaparecem em conjunto com seu próprio fenômeno. Então o que lhes falta? Ubiquidade, consistência e um leito ôntico consistente. Essas existências simuladas ou pseudo-realidades são reais; mas falsas no sentido de que imitam formalmente o status de coisas, sem ter de fato a sua consistência, ou, pode se dizer, matéria" (Souriau, p. 79, 1945)

O conflito com o modelo de pensamento moderno, dicotômico, comumente posiciona o ficcional como algo não inserido na dimensão da realidade, sem existência real. Certeau (1998), no entanto, aponta que o real nada mais é do que um produto do nosso "horizonte de expectativas". São relações hipotéticas construídas no ou a partir de um contexto, levando em consideração, como dito, a visão de mundo do próprio interator. Isto reforça o entendimento de que as relações de verossimilhança estão conectadas com determinados grupos e ambientes culturais. É fato que muitas destas relações se organizam sobre elementos de conhecimento comum, da sabedoria ou do entendimento popular e, portanto, se fazem mais abrangentes em termos de público.

Estes fenômenos ganham força com o avanço das tecnologias e percebe-se que o homem passa a proporcionar novas possibilidades para coisas existirem, em diferentes modos de existência (Gabriel, 2016). O condicional de base é o conceito chave da ontologia de Gabriel e demonstra que "se algo existe ao invés de nada, então existem fatos que tornam possíveis a existência das coisas que existem" (Gabriel, p. 29, 2016). Ora, o mundo ficcional é, portanto, uma existência condicionada a um projeto ficcional, elaborado a partir da inventividade humana.

Gabriel não trabalha, portanto, com a diferenciação moderna e dicotômica entre real e irreal, mas sim com aquilo que chama de campos de sentido: uma determinada realidade é um campo de sentido. Algo existe quando inserido em um campo de sentido.

Considero que Hans Castorp existe; que Zeus existe; que Moisés foi realmente amado por Deus; que há um Deus onipotente e que Jesus caminhou sobre as águas e ressuscitou, ainda que não defenda que todas essas coisas tenham ocorrido em um [único] universo espaçotemporal. (Gabriel, p.33, 2016)

Para o autor, o que não existe é justamente algo totalizador como visão de cosmos: o mundo só existe por estar inserido em um campo de sentido ele próprio.

A alteridade que Latour busca ao se referenciar em Souriau está, para Gabriel na diferença entre campos de sentido. O objeto ficcional existe, apesar de ser diferente do objeto que ele chama de espaço temporal, o que posteriormente identificaremos como objeto do mundo "primário" a partir de Tolkien (1947). O mundo, para Gabriel, não existe, por sua incompletude. Curiosamente, este é justamente um dos condicionais de base para a existência de um mundo ficcional em Doležel: o mundo ficcional é sempre incompleto. A diferença está justamente no uso do termo "mundo" por Gabriel para indicar uma dimensão totalizante. Se "mundo" passa a ser compreendido como um campo de sentido, a aparente divergência entre os autores se desfaz. Nas palavras do próprio Gabriel,

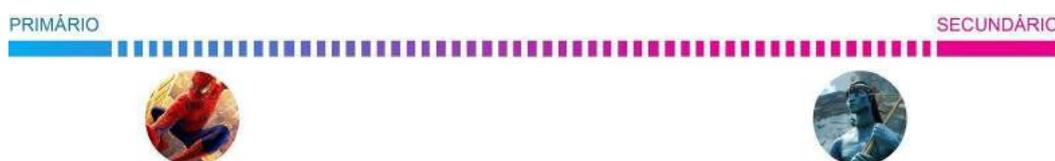
Seria melhor pensar no mundo como um domínio que, no mínimo, contém múltiplas coisas, as quais, por sua vez, existem seja como for. Naturalmente há também coisas que não existem seja como for, porque sua existência depende de estados/atos mentais (...). A questão não é, portanto, se tudo existe, seja como for - já que isso é falso - mas se o mundo é algo que existe seja como for e, não sendo, se isso nos conduz a um solipsismo ou uma forma incoerente de construtivismo (p. 42, 2016)

Nesta direção e ainda na tentativa de evitar a problemática divisão entre "real" e "imaginário", Tolkien (1947) defende que, na identificação de mundos na literatura, esses termos devem ser substituídos por "primário" e "secundário". O mundo em que vivemos, nossa experiência cotidiana seria o mundo primário; qualquer criação de mundo realizada a partir dele será, portanto, uma criação secundária. A própria ideia de "criação" nos é bastante útil, já que desloca o pensamento de uma imaginação livre, descompromissada, para algo que se molde em "processo e produto" (Wolf, 2014).

Tolkien (1947) ainda divide o termo criação, buscando uma referência em aspectos religiosos: se há a criação do mundo primário (seja por efeito de evolução ou por alguma divindade) a criação de um mundo secundário é uma "subcriação", já que parte da experiência vivida no mundo primário e do conhecimento nele acumulado, ainda que o mundo ficcional não tenha nenhum compromisso com a representação direta ou indireta da realidade vivida (Doležel).

Pavel (p. 192, 1986) propõe inclusive uma análise de mundos ficcionais a partir de sua proximidade ou distância dos parâmetros do mundo primário, dizendo que a obra pode ter um mundo de “alto mimetismo” ou “baixo mimetismo”. Wolf explica o modelo de Pavel, com exemplos: uma obra como Homem-Aranha, está fortemente baseada no mundo primário, incluindo apenas personagens ou tecnologias ficcionais na recriação da cidade de Nova Iorque; por outro lado existem obras como Avatar, que tem um mundo completamente diferente do primário, com fauna, flora, leis da física, personagens e tecnologias inteiramente ficcionais. Baseado nas ideias de Tolkien e Pavel, Wolf propõe o uso de um índice, uma escala de secundaridade e aponta que tal avaliação ajuda a compreender o quanto há de criação no mundo ficcional (fig. 13).

Figura 13 - escala de secundaridade com exemplos de Homem-Aranha e Avatar



Fonte: elaborado pelo autor a partir de Wolf

Ainda que pareça que esta visão dicotômica entre primário e secundário se oponha aos modos de existência em Latour (2007) ou aos campos de sentido em Gabriel (2016) é preciso perceber que as infinitas gradações na escala de secundaridade não criam uma oposição que identifica apenas dois níveis de existência, mas sim infinitas possibilidades de realidades e mundos a partir de um marco, o do mundo primário. Não há sequer um referencial do extremo oposto como um limite para a secundaridade: ela é determinada pela inventividade e, por que não dizer, por diferentes campos de sentido.

Esta discussão se faz importante ao passo que o design se dedica ao projeto de objetos. Com o apoio deste viés ontológico, qualquer objeto é material de projeção via design, ao passo que o processo de projeto o faz existente, em seu modo de existência ou campo de sentido. Assim sendo, a discussão aqui posta permite acreditar que o mundo ficcional pode ser objeto de projeto. Mais do que isso,

perceber a criação de mundos como algo que, mesmo inspirado no mundo primário, tem liberdade de explorar diferentes aspectos do modo de existência da ficção, permite também perceber que tudo é matéria para a construção dos mundos. Não faltam exemplos bastante curiosos de altos níveis de secundaridade na criação de mundos: casos como *Tearaway Unfolded*, no qual o jogador é transportado para um mundo no qual tudo é feito de papel (fig. 14).

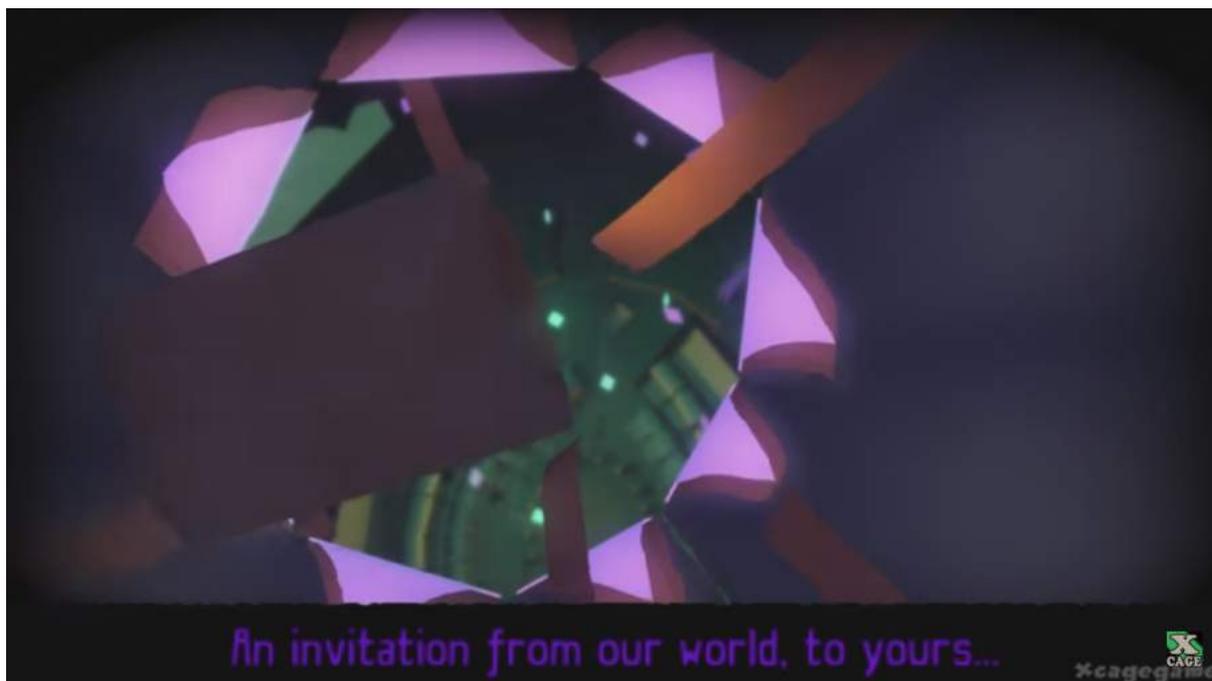
Figura 14 - Tearaway Unfolded



Fonte: Imagem promocional de Tearaway Unfolded

Há inclusive, na construção da narrativa do jogo uma referência direta à diferença entre o mundo do jogo e o mundo primário – as personagens do jogo falam do mundo do jogador, explicitando a diferença e utilizando a tela da televisão como uma janela entre mundos. Frases como “nós precisamos de você, ilumine o nosso mundo!”, “agora é hora de unir nossos mundos” e “Olhe, uma mensagem! Um convite do nosso mundo para o seu” (fig. 15) fazem parte já das falas de abertura do jogo.

Figura 15 - Abertura do jogo Tearaway Unfolded

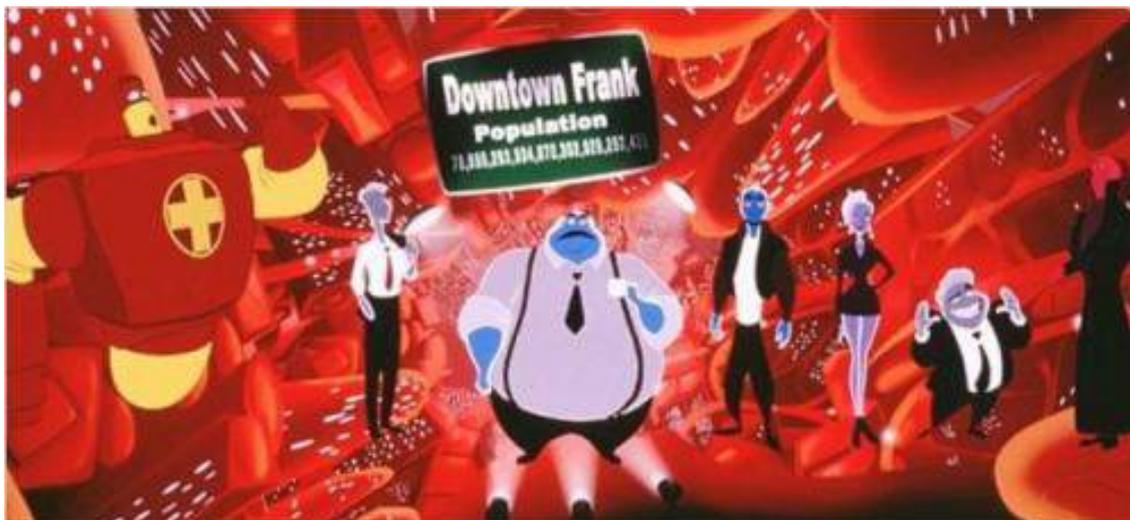


Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=YvNUBv745RI>, (capturado aos 2:55, em 22/01/2018)

Isso faz com que percebamos o mundo ficcional do jogo na sua relação entre dois campos de sentido: o das coisas que a ele pertencem - o mundo de *Tearaway Unfolded* propriamente dito - e o outro no qual as coisas do mundo de *Tearaway Unfolded* não têm corpo material, trazendo a noção de existência a partir da diferença entre os campos.

Outro exemplo curioso vem dos desenhos animados: *Osmosis Jones* é uma série animada, cujo mundo é o organismo interno do ator Bill Murray. (fig. 16)

Figura 16 - Osmosis Jones



Fonte: <https://pt.pinterest.com/explore/osmosis-jones/>, acessado em 11/10/2016

Ora, Bill Murray existe no mundo primário, mas isso é pouco relevante no mundo de *Osmosis Jones*. Este último é uma ficção de alta secundaridade, que se cria como um microambiente inspirado no mundo primário. Os conceitos de campo de sentido de Gabriel ou de alteridade de Latour e Souriau se fazem perceptíveis, mas há também, no exemplo, uma ideia de escala. O mundo é restrito pela alteridade, no campo de sentido, mas pode sempre haver um campo maior que o abrigue. Pensar dessa forma é reconhecer que para além da alteridade, o campo de sentido permite a criação de mundos como micro ou macro ambientes: dentro de um mundo sempre caberá um mundo menor, da mesma forma sempre poderá haver algo que o contém. Macro ou microambientes dependerão da visada que se dá ao mundo; o macro será mais amplo, de caráter relacional, com maior índice de incompletude pela dimensão - vai exigir maior inferência do interator. O micro tende a ser mais específico, detalhado, descritivo.

Por fim, não se pode pensar o ato de criação de mundos como uma fuga para um ambiente ideal, utópico: nem sempre o mundo criado é necessariamente um lugar para o qual se deseja escapar. Pelo contrário, há um grande número de mundos com grande concentração de aspectos negativos, que se opõem ao desejo humano:

guerra, opressão, etc. Ainda assim, geralmente a subcriação está explicitada no alto mimetismo aos problemas e agruras da existência no mundo primário.

Tendo em vista as conceituações proporcionadas pelo levantamento histórico e pelos olhares da filosofia, é preciso discutir como se pode interpretar não o mundo ficcional apenas, mas sim os seus processos de criação. Em especial, é necessário inclinar a discussão na direção de uma criação que tem a intenção de servir de base para uma ou mais narrativas. Ao passo que nem a filosofia nem a linguística dão conta destes processos de criação, buscam-se, a seguir, os conceitos do design que podem explicar a criação dos mundos ficcionais e a sua posterior transformação em produtos que passam a compor sistemas de entretenimento e consumo.

### **3.3 O que projetar: entes do mundo na Teoria dos Mundos Ficcionais**

A Teoria dos Mundos Ficcionais é um modelo eclético, complexo e abrangente dentro dos estudos narratológicos, abarcando abordagens importantes de outros movimentos como o formalismo russo, estruturalismo francês e o pós-estruturalismo, se permitindo combinar com abordagens narratológicas posteriores como a narratologia cognitivista. O modelo teórico baseia-se na premissa de que narrativas tem lugar em mundos ficcionais, construídos pelo autor ao longo do texto e reconstruídos pelos sujeitos no processo de leitura.

Mesmo sendo facilmente situada em um recorte histórico nos estudos da narrativa, a Teoria dos Mundos Ficcionais é pouco disseminada, centrada em teóricos originários do Centro ou do Leste Europeu, como Doležel e Fořt da República Tcheca; Marie-Laure Ryan, da Suíça; Thomas Pavel, da Romênia. Apesar do fato de que estes autores tenham parte de sua carreira na América do Norte, a publicação de suas obras parece ainda não ter circulação ou impacto de fato nos círculos acadêmicos brasileiros.

Como propositor do modelo teórico, Doležel (1998) parece ter a formulação mais abrangente a respeito dos mundos ficcionais e de sua composição. O autor pontua quatro aspectos a respeito deste tipo de construção.

O primeiro é de que mundos ficcionais são mundos possíveis construídos pela linguagem, possibilitados por uma literatura imaginativa e por convenções culturais. Partindo da percepção de que “os mundos ficcionais são conjuntos de estados possíveis sem existência real” (p. 35), pode se observar que as pessoas, objetos e demais coisas do mundo ficcional não tem potencial de interação ou comunicação direta com o real. Esta relação é mediada, a partir da linguagem ou de outras convenções que cada meio e cada narrativa irão estabelecer. Ainda que o mundo ficcional possa ser uma representação do mundo primário, explica o autor, o Napoleão ficcional de Tolstói ou a Londres ficcional de Dickens não são idênticos ao Napoleão histórico ou à Londres geográfica (p. 36)

O segundo aspecto apontado por Doležel (1998) é que mundos ficcionais não são representações miméticas do mundo real, mas realidades autônomas trazidas à existência a partir da linguagem ficcional. Seus limites são os limites da expressão e da imaginação. Isso faz com que o conjunto dos mundos ficcionais seja ilimitado e bastante diverso. Doležel (1998) explica

Os mundos ficcionais não estão limitados por exigências de verossimilhança ou probabilidade; se organizam por meio de fatores estéticos mutáveis historicamente tais como os objetos artísticos, as normas tipológicas e genéricas, os estilos dos períodos e dos indivíduos. A histórias dos mundos ficcionais da literatura é uma história da arte. p. 40/41

Assim, a “linguagem ficcional pode ser referencial sem entrar em mimese com o mundo real”, o que faz dos mundos ficcionais constructos *poiesis* textual<sup>24</sup>. Esta é a terceira característica apontada por Doležel (1998) sendo que, para o autor, a *poiesis* textual, assim como toda atividade humana, tem lugar no mundo real. Ainda assim, o texto constrói reinos ficcionais cujas propriedades, estruturas e modos de existência são, em princípio, independentes das propriedades, estruturas e modos de existência da realidade.

Na intenção de explicitar este fenômeno, Doležel (1998) divide as narrativas em duas categorias: a dos textos que representam um mundo - aos quais dá o rótulo

<sup>24</sup> Doležel (1998) chama de *poiesis* textual a organização do texto a partir do sistema de linguagem: não apenas os elementos da linguagem verbal e textual, mas todo o arranjo possível de significações dentro de um determinado texto. (Nota do autor)

de textos “R” - e a dos textos que constroem um mundo - nominadas de textos “C”. Para o autor, a diferença é necessária, já que ela se conecta diretamente com aquilo que será demandado do interator no momento do acesso ao mundo ficcional. De forma objetiva, textos tipo “R”, representativos, tem o domínio da referência em algo dado, já visitado pela experiência do interator. Geralmente, o texto “R” reconstrói o mundo primário em uma versão de baixa secundaridade, exigindo do interator um resgate de memória de suas experiências e conhecimento sobre a realidade vivida.

O texto do tipo “C” busca uma nova organização referencial ao criar um mundo ficcional novo. Nele “os procedimentos de validação e refutação desafiam, modificam ou cancelam constantemente as descrições do mundo real”. O desafio mental na experiência do interator é maior ao passo que os primeiros acessos a ele são dados por uma dimensão educacional da experiência: o interator precisa compreender o funcionamento do mundo como determina o texto construtor.

O texto “C” de Doležel (1998) é, na fala do próprio autor, uma metanarrativa. O termo utilizado reforça a aproximação com a ideia de metaprojeto, tendo na delimitação de estruturas o foco mais importante para sua elaboração. Doležel (1998) segue explicando que

A semântica da ficção não nega que a história seja o [um] elemento determinante da narrativa, mas propõe um primeiro plano nas condições macroestruturais da geração de histórias: as histórias têm lugar, se representam em certos tipos de mundos possíveis. O conceito básico da narratologia não é [portanto] a história, mas sim o mundo narrativo, definido dentro de uma tipologia de mundos possíveis. p. 57:

Esta é uma das características mais importantes para a compreensão de alguns dos fenômenos que suscitaram as discussões desta investigação. Ora, se o interator despender um trabalho maior na compreensão de um mundo a partir de seu primeiro texto – o texto “C” – é de se esperar que novas narrativas situadas neste mesmo mundo evoquem na experiência uma sensação de segurança na experiência. A partir de um segundo produto narrativo, o interator estará agindo com o texto como sendo um texto “R”, representante de uma experiência já conhecida. É uma forma mais amigável de compreender a fala de Ryan (1991) quando diz que cada acesso a um mundo ficcional conhecido é uma espécie de “retorno ao lar”.

Esta linha de raciocínio amplia o papel dos textos “R”, permitindo enxergá-los não como representativos da realidade vivida, mas representativos de mundos construídos anteriormente. Isso fornece ao pesquisador uma via para a compreensão de fenômenos culturais como os das franquias de conteúdo – amplamente discutidas nos capítulos iniciais deste trabalho – mas também gêneros narrativos, entre outros.

Ainda mais: se os textos podem ser referenciados entre si, livres da necessidade mimética com relação realidade vivida, os mundos ficcionais terão como característica ontológica a incompletude, sendo inevitavelmente limitados pelo que é dado em cada narrativa. A definição de Doležel (1998) colabora com a formulação de um modo de existência da ficção, explicitando a incompletude – já discutida a partir de Gabriel (2016) – e compreendendo a janela entre o mundo primário e o secundário. Doležel afirma que se tem acesso aos mundos ficcionais através de canais semióticos (p. 42, 1998).

Esta quarta característica demonstra que “devido à diferente categoria ontológica destes reinos, são impensáveis a entrada física, a observação direta e a aparição” do sujeito no mundo (DOLEŽEL, p. 43. 1998). A semântica dos mundos possíveis utiliza o conceito de acessibilidade para representar formalmente os contatos entre os mundos possíveis.

Se acessa aos mundos ficcionais através de canais semióticos e por meio do processamento da informação. Devido à sua mediação semiótica, a acessibilidade é um comércio bidirecional, multifacetado e historicamente mutante entre o real e o ficcional. (p. 43)

Sem esta intenção, Doležel (1998) passa a dar pistas para o projeto dos mundos ficcionais ao analisar justamente os aspectos ontológicos da relação entre mundos. Ele explica que “o material que procede do mundo real tem que passar por uma transformação substancial na fronteira dos mundos. Por causa da soberania ontológica dos mundos ficcionais, as entidades do mundo real precisam ser convertidas em possíveis não-reais com todas as consequências ontológicas, lógicas e semânticas que esta transformação acarreta.

Como esta transformação diz respeito a cada elemento e não necessariamente ao texto, Doležel, diferente de outros linguistas - como Barthes, por

exemplo - não formula a existência do mundo a partir das estruturas mínimas da narrativa ou seus eventos. Ele descreve condições de existência a partir de uma "mobília" ou "inventário" do mundo possível.

É nesta camada que surgem descrições a respeito tanto do espaço físico quanto do paradigma tecnológico. Wolf (2012) aponta, como exemplo, que a base de dados de referência do mundo de Star Wars tem mais de 30 mil parâmetros a respeito de personagens, armas, veículos, eventos e relações nele estabelecidas. Além ser encontrada em teóricos como Doležel e Wolf, a parametrização das "coisas" é um dos aspectos mais frequentes na criação de mundos, sendo utilizadas, por exemplo, em sistemas de criação de jogos estilo RPG<sup>25</sup> como *Dungeons & Dragons* ou GURPS - *Generic Universal Role Playing System*.

Nestes sistemas, além da definição de características das personagens, se encontram propostas de composição de mundos que respeitam categorias como espaço físico – física, relevo, clima, hidrografia, fauna, flora -, política – estrutura política, disputas, influências -, tecnologia – paradigma tecnológico, transportes, moradias, energia, armamentos-, sociedade – organização social, costumes, cultura, valores morais, tradições -, economia – modelos e políticas econômicas – e religião – crenças, dogmas, cosmologia, divindades.

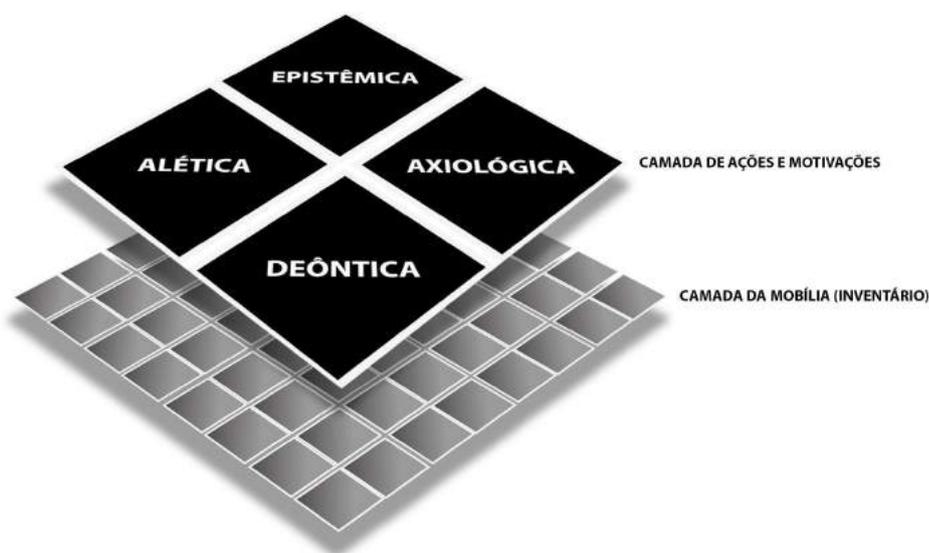
Enquanto nestes sistemas de jogos o termo utilizado para se referir ao ambiente é mais comumente "universo", Wolf defende o uso do termo "mundo". O autor resgata a origem da palavra no alemão arcaico sendo *weorld* "tudo aquilo que diz respeito aos sujeitos que ali habitam". Não distante, para Doležel a condição mínima para o desenvolvimento das narrativas é a introdução de pelo menos um sujeito no mundo ficcional. Povoar este mundo, garantindo a presença de uma quantidade de indivíduos, eleva o mundo para além da camada de "inventário" para

<sup>25</sup> É um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. (Sales, 2014. Disponível em <http://brasile scola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>, acessado em 21/03/2017)

uma relação numerosa com ações e forças motivacionais e possibilita a discussão do papel narrativo de eventos não-intencionais para as personagens.

Enquanto os manuais de jogos perpassam estas forças em uma classificação mais objetiva, os olhares teóricos permitem um aprofundamento das relações que se estabelecem entre as personagens. Doležel (1998) as classifica na como "ações e motivações", divididas em quatro dimensões e compondo uma segunda camada do mundo ficcional. Nela residem todos os aspectos de interação e poder entre os indivíduos (fig. 17).

Figura 17 – Camadas de composição do mundo ficcional



Fonte: elaborado pelo autor a partir de Doležel (1998)

As ações e motivações são aspectos de sociabilidade e cultura que no mundo vão se estabelecer como parâmetros ou regramentos para aqueles que ali habitam. Estas dimensões podem ser de quatro naturezas:

- Alética: dá conta daquilo que dentro do mundo é possível, impossível e necessário. A dimensão alética vai permitir às posteriores narrativas pensar, por exemplo, a divisão da população em grupos de diferentes habilidades.
- Deônica: é a dimensão na qual se explicita o que é permitido, proibido e obrigatório, prevendo para as posteriores narrativas relações de poder a partir da

definição daquilo que é hábito, crime, punição, etc.

- Axiológica: é a dimensão que organiza aquilo que dentro do mundo é referencial de bom, ruim e indiferente. Permite para a construção de narrativa acontecimentos e reflexões a partir de dilemas morais, manipulações, etc.

- Epistêmica: dá conta daquilo que no mundo é sabido, desconhecido e acreditado, permitindo a construção de mistérios, narrativas de aprendizado, comédias de erros e traições.

Para Doležel, a macroestrutura do mundo – a combinação das camadas de inventário e ações e motivações se apresenta por um arranjo de “semânticas estéticas diversas” (p. 58 e 59, 1998). O autor explicita, em seu texto, que há certa aproximação dos elementos da primeira camada com recursos descritivos, enquanto as ações e motivações sempre se apresentam de forma narrativa. Há aqui também um apontamento que colabora com lógicas de projeto: ferramentais relacionados a visualização – tais como *moodboards*, *concepts*, etc. – podem ser recursos úteis no projeto da camada de inventário, incluindo personagens. Já a configuração da camada de ações e motivações não irão escapar ao uso de ferramentas de caráter narrativo – textos, *storyboards*, animações, etc.

Na elaboração das camadas e de suas relações, Doležel chama também a atenção para o aspecto de saturação: a distribuição, no texto, daquilo que explícito, implícito e, principalmente, do não-existente nas representações. Isso por que a ausência é inerente à construção do mundo. Para Doležel é impossível para a imaginação e para a linguagem dar conta de um mundo em sua totalidade. Ele só faz sentido a partir de sua incompletude e por sua presença em um campo de sentido maior (Gabriel, 2016).

Assim, Doležel atribui ao interator o direito de completar o que é vazio no mundo para além do especificado. Esse processo de criação de imagens mentais irá depender da profundidade da absorção no mundo ficcional e, em Doležel, de forma alguma contradiz o que está prescrito textualmente. Isso porque as dimensões de ação e motivação, especialmente a deontica, informam ao interator aquilo que é permitido, proibido e obrigatório dentro do mundo, portanto completar as lacunas é simplesmente fazer uso da liberdade que foi dada ao interator. Como suporte a esse

processo, o que o texto fornece, a partir de seus índices, é uma autenticação de indivíduos e fatos que proporcionam uma "ilusão de completude" (Wolf, 2014; (Doležel, 1998), resultando um vislumbre de um mundo muito maior do que o apresentado pela narrativa.

Neste sentido, Tolkien (1947), quando descreve a estrutura de histórias de fadas, explica que na literatura de fantasia todo o aspecto descritivo compõe um espaço no qual o leitor - ou interator participante - vai acompanhar o desenrolar da narrativa. O mundo, para Tolkien será

fairies, elves, and fays, and besides dwarfes, witches, trolls giant or dragons; it holds the seas, the sun, the moon, the sky, and the earth, an all the things that are in it: tree and bird, water and stone, wine and bread, and ourselves, the mortal men, when we are enchanted. (p. 04, 1947)

A definição, portanto, do tipo de história a ser contada, não depende, para Tolkien, da narrativa da própria fada ou do ser mágico e sim da natureza do próprio ambiente, do mundo ou do reino no qual o enredo se situa - o "*Perilous Realm* e o ar que sopra naquele país" (p4. 1947). A fada, em Tolkien, não é a criatura em si, mas a "magia em um estado peculiar de humores e poder". Isso, em síntese, une aspectos presentes na ficção - espécies de seres, geografia, fauna, etc. - com a presença do leitor, que participa deste mundo quando "encantado". Assim, tanto Doležel quanto Tolkien reforçam aquilo que já foi visto em Barthes (1971; 1968), explicitando que a criação de um mundo ficcional depende não apenas do elenco de diversas diretrizes, mas também de estratégias para uma experiência imersiva quando em contato com as narrativas oriundas deste projeto inicial.

Com a intenção de elaborar mundos que sejam capazes de criar os efeitos de imersão e absorção a partir de uma percepção de coerência, Wolf aponta para estruturas necessárias na construção de mundos. Ele elenca decisões e diretrizes que devem ser tomadas em diversas áreas para que as narrativas tenham aderência ao mundo e proporcionem uma experiência de maior identificação para o interator.

Ele reforça a ideia de incompletude (Doležel) ou do campo de sentido (Gabriel): não existe um mundo completo, finalizado, mas que cada elemento nele inserido colabora com a “invenção”. Neste sentido, Wolf destaca o uso de ferramentas simples, porém com grande potencial de construção das camadas do mundo – tanto inventário quanto ações e motivações – sugerindo a elaboração de: mapas, linhas de tempo, genealogias, linguagem/alfabetos, mitologia e filosofia.

Eco (2013) cruza o conhecimento teórico e sua experiência literária e diz que pesquisar, colecionar documentos, visitar lugares, desenhar mapas e diagramas, plantas baixas de edifícios e esboçar o rosto das personagens antes de escrever a história fazem parte de seu processo como autor. Ainda que seja um processo individual, há, nestes apontamentos, um ensaio de metodologia que prepara não apenas mentalmente o ambiente da narrativa, mas o transforma a partir de uma transposição da imaginação para o material. O autor complementa dizendo que estes passos são preparatórios e que colaboram com a sua “captura de ideias, imagens e palavras” para a história.

A narrativa é (...) uma questão cosmológica: para criar algo você começa como uma espécie de demiurgo criador de um mundo. Um mundo que precisa ser o mais fiel o possível, de modo que você possa locomover-se nele com total segurança. (Eco, p. 18, 2013)

Eco (2013) busca combater a ideia da inspiração pura, romântica. Ao passo em que o autor reconhece a força de ideias seminais<sup>26</sup>, diz que a noção da inspiração como um lampejo criativo não colabora com a criação de um conteúdo significativo para a base de uma narrativa. Isso não quer dizer que o conteúdo deixe de ser criativo e se aproxime mais de uma produção técnica, mas sim que o uso de métodos, processos ou diretrizes pode objetivar a criação, deixando a mais clara para o criador e facilitando o desenrolar de posteriores obras que se situam no mundo que está sendo criado. Este aspecto torna-se ainda mais essencial quando este conhecimento tácito deve ser compartilhado por um ou mais grupos, na criação de uma ou mais obras sobre o mesmo mundo, em um modelo de criação tido por Wolf (2013) como

<sup>26</sup> Eco chama de ideia seminal o ponto inicial do processo criativo. Como exemplo, o autor cita a imagem mental da morte de um Frei como o ponto inicial para todo o seu processo de criação em “O nome da Rosa”. (Nota do autor)

“transautoral” – conceito de grande proximidade com os grupos de trabalhos discutidos a partir dos olhares de design.

### 3.4 Ampliações do mundo ficcional e produções transmídia

No entanto, não é apenas na criação de uma estrutura coerente que o mundo ficcional se desenvolve. É bastante comum que algumas obras, ao longo do tempo, passem por adaptações entre plataformas – do livro para o cinema, dos quadrinhos para os games, entre outros. A conexão entre obras é normalmente tratada pelo aspecto da intertextualidade, como proposto por Barthes (1971). Doležel (1998), por outro lado, argumenta que a intertextualidade é um modelo que, apesar de amplo, tem limitações no aspecto analítico. Para o autor, os adeptos da intertextualidade percebem “apenas a entrada de material já existente na formação de textos sucessores” (Doležel, p. 279. 1998).

Resulta que a análise intertextual difere do estudo das influências ao passo que se concentra na interpretação semântica. A noção de influência unidirecional define a irradiação de textos cronologicamente precedentes sobre os textos seguintes. (...) A interpretação [no entanto] é bidirecional; resulta de textos que compartilham de traços semânticos sem necessariamente levar em consideração sua ordem cronológica. (Doležel, p. 281. 1998)

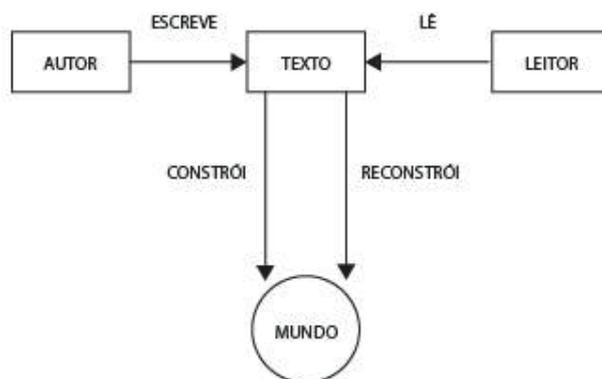
Na tentativa de uma análise de caráter mais sistêmico, Doležel propõe o uso do modelo de transdução. A transdução literária permite perceber que as obras estão conectadas tanto em sua construção quanto em sua interpretação. De fato, a transdução “substitui e absorve a intertextualidade” (Doležel, p. 281.1989).

O modelo de interpretação dos fenômenos via transdução permite observar o desenvolvimento de obras literárias ao longo das décadas e das mudanças culturais, independente de suas conexões. O caso é que, no estudo de mundos ficcionais e seu desenvolvimento em mais de uma obra, o modelo torna-se essencial. Doležel propõe este modelo criticando a interpretação linear clássica proposta por modelos também já superados por estudos da comunicação.

O que o autor propõe é que, ao passo que um autor constrói um mundo ficcional em uma obra, o leitor faz a sua reconstrução quando em contato com ela. Assim, o

processo deixa de ser linear, passando a ser de comutação entre autor e leitor, com objetivos de interpretação do mundo (fig. 18)

Figura 18 - Modelo de transdução em Doležel



Fonte: Doležel, 1998

O modelo de transdução de Doležel tem grande aproximação com algumas discussões sobre o processo criativo na arte, como em Ostrower (1978) e Arnheim (1980). Isso porque estes últimos afirmam que tanto a criação quanto a interpretação de objetos artísticos advêm de uma alimentação de repertórios individuais. Ora, se o repertório é o repositório dos objetos artísticos observados pelo sujeito e ele o acessa quando no ato da criação de uma nova obra, o processo descrito por Ostrower (1978) e Arnheim (1980) se vê sintetizado no modelo da transdução de Doležel.

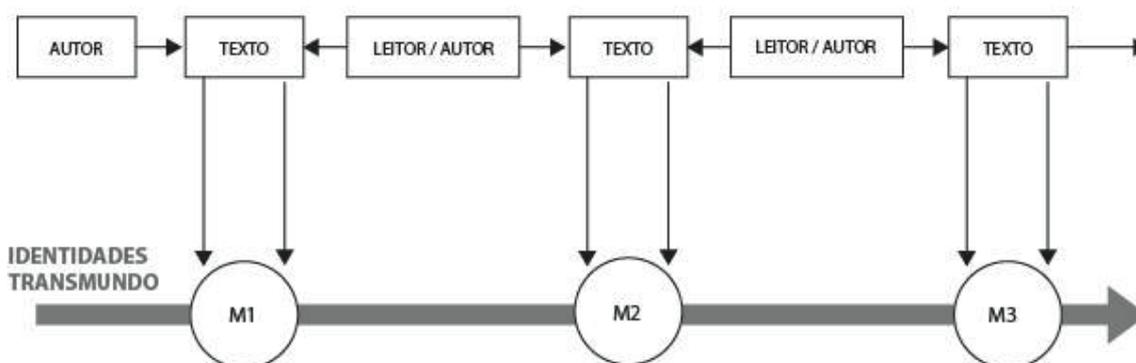
No caso das narrativas, o desenvolvimento de um mundo ficcional é o processo de transformação de mundos oriundos de narrativas anteriores pela interpretação e recriação na sucessão das obras. Isso vale para um novo mundo ficcional ou para a expansão de um mundo já existente: a leitura da primeira obra permite ao autor a identificação dos elementos intencionais e extensionais, ao passo que uma nova obra irá conter novos elementos de ambos, resultando em um mundo ficcional remodelado, ou expandido.

Ainda que exista um número expressivo de obras singulares, como dito em capítulo anteriores, identifica-se esta tendência no desenvolvimento de obras

complementares: sequências, *prequels*, adaptações. Como então, a partir do processo de transdução, o mundo permanece reconhecível, identificável para os fãs destas obras?

Doležel (1998) e Fořt (2016) explicam que para além dos novos elementos, há sempre uma identidade transmundo. A identidade transmundo é, na literatura, o que permite conectar equivalentes primários a seus ficcionais secundários. Doležel exemplifica o fenômeno a partir de obras que se referem a figuras públicas do mundo primário como Napoleão Bonaparte ou políticos como Nixon. Não há a obrigação e nem mesmo a possibilidade de que o personagem ficcional seja idêntico ao seu equivalente do mundo primário. Apesar disso, além de seu nome, existem características – estéticas e comportamentais – que permitem a sua identificação entre os diferentes mundos (fig. 19).

Figura 19 - Cadeia de transdução e a permanência das identidades transmundo



Fonte: adaptado de Doležel

Ora, se este modelo serve para a identificação entre o mundo primário e os secundários da ficção, evidentemente serve para a identificação entre diferentes mundos ficcionais ou, nos casos em discussão, diferentes versões de um mesmo mundo ficcional. A questão de se a cada etapa de um processo de transdução criam-se novos mundos ou se é possível que as diferentes versões apenas ampliem e complexifiquem o mesmo mundo ficcional é proposta por Ryan (1991). A autora explica que em casos de grandes franquias, não há problema nenhum em identificar a soma das obras como um mesmo mundo. De forma bastante objetiva, isso só é possível em função da identidade transmundo: personagens chave que mantêm seus nomes, aspectos estéticos e comportamentais na extensão das histórias contadas pelo somatório das obras que desenvolvem o mundo.

A identidade transmundo acaba por não se limitar às personagens: localidades, tecnologias, objetos, políticas e características culturais e sociais do mundo ficcional tem suas identidades definidas em uma ou mais obras e podem se manter em seus desdobramentos. Até mesmo acontecimentos narrativos importantes para estes elementos do mundo podem portar a noção de identidade transmundo. Estes aspectos imutáveis das identidades transmundo são também conhecidos como cânones do mundo ou cânones da narrativa.

Este cânone, o acontecimento narrativo que altera a estrutura do mundo, reverbera em diferentes produtos narrativos de um mesmo mundo. O cânone não deve ser modificado ao passo que atende ao “desejo de autenticidade por parte da audiência” (Wolf p. 271, 2014). Os exemplos nas narrativas de ficção são inúmeros: independente dos acontecimentos propostos Darth Vader será sempre o pai de Luke Skywalker<sup>27</sup>, tio Ben é morto em um assalto<sup>28</sup> e Harry Potter sobrevive ao ataque de Voldemort ainda bebê<sup>29</sup>.

Existem quebras de cânones e representações de personagens fora do mundo ficcional – Wolf cita a presença de Darth Vader em comerciais da marca Volkswagen – o importante é perceber que estas criações acabam por gerar eixos narrativos diferentes. A intervenção direta no cânone ou o deslocamento deste representa um deslocamento também no mundo ficcional. Um dos exemplos mais pontuais para o deslocamento de mundos a partir da quebra dos cânones é o dos mundos ficcionais da DC Comics: a partir das alterações sobrepostas ao longo das décadas a empresa gerencia 125 mundos ficcionais diferentes<sup>30</sup> apenas em suas publicações de quadrinhos, sem contar jogos digitais, séries e produções cinematográficas. Nos produtos da DC, o interator precisa compreender esta

<sup>27</sup> Star Wars, de George Lucas

<sup>28</sup> Homem Aranha, de Stan Lee

<sup>29</sup> Harry Potter, de J.K. Rowling

<sup>30</sup> A organização de diferentes mundos pela DC gerou inclusive algumas séries de quadrinhos explorando as suas diferenças, como a recente “Renascimento”, a já encerrada “Novos 52” e a intitulada “Crise das infinitas Terras”. Esta última, por exemplo, teve 12 edições, publicadas entre 1985 e 1986. (Nota do autor)

multiplicidade de mundos para que as mudanças não afetem sua experiência de imersão em cada produto narrativo.

O que o caso da DC exemplifica é o fenômeno da reescrita pós-moderna também discutidos por Doležel (1998), Fořt (2016) e Ryan (2013), que cobrem diferentes tipos de derivações, ampliações e adaptações de mundos. O processo de transdução a partir de um mesmo mundo ficcional, segundo os autores, pode seguir basicamente três caminhos: expansão, deslocamento - ou modificação - e transposição.

A expansão amplia o mundo ficcional original incluindo elementos a ele, utilizando-se de personagens que anteriormente não existiam ou aumentando a importância de personagens secundários, cobrindo períodos de tempo maiores ou diferentes da obra original.

O deslocamento é o termo adotado por Doležel para explicar o modelo que não trata de fato da ampliação, mas sim de versões diferentes do mundo inicial. No modelo de reescrita de deslocamento, os acontecimentos podem ser diferentes, permitindo ao autor a liberdade de explorar diferentes destinos para as personagens. Para Ryan, o deslocamento utiliza como premissa a questão “e se?”, porém a autora propõe o uso do termo “modificação” ao invés de deslocamento, em função de sua possível má interpretação pela proximidade com a ideia de transposição. A transposição “preserva o projeto e a história principal do mundo, mas a localiza em um momento temporal ou em um espaço diferente” (Doležel, 1998, 206).

Ainda que o espectro das discussões propostas por Doležel seja mais amplo no que diz respeito à narrativas transmídia, os três modelos têm a capacidade de cobrir grande parte das produções de mundos ficcionais contemporâneos: das adaptações às complexas narrativas transmídia organizadas em franquias de conteúdo. A expansão, segundo Ryan (2013) de fato situa a narrativa no mesmo mundo, ainda que ampliado. Na modificação e na transposição, ainda que alguns elementos de identidade transmundo sejam mantidos, o processo de transdução acaba por criar, de fato, um novo mundo. Isso porque quando tratando de modificações e transposições o mundo terá, inevitavelmente, “contradições da lógica”

original (RYAN, p. 03. 2013). Assim, Ryan conclui, os mundos em narrativas transmídia podem evoluir pela manutenção do original ou pela sobreposição de mundos que comungam de características específicas, tornando-se diferentes versões daquilo que a autora chama de proto-mundo, que nada mais é que o projeto do mundo ficcional original.

Ryan ainda chama a atenção que, especificamente no caso de narrativas transmídia, a escolha de diferentes suportes – literatura, quadrinhos, cinema, televisão, jogos ou web – irá impor modificações na construção textual e, por consequência, na percepção do mundo.

Tomemos por exemplo a diferença entre um romance e um filme: no romance os pensamentos dos personagens podem ser representados de forma explícita e em grande detalhe; no filme, os recursos para fazê-lo são muito mais limitados; o estado mental das personagens deve ser comumente inferido pelo espectador baseado em sinais visuais. (...) em filmes sabemos instantânea e completamente como as personagens são visualmente. Em um romance, em contraste, aparência pode ser deixada sem ser especificada e quando uma personagem é apresentada pela primeira vez, podemos não saber nada sobre ela além de um nome ou uma expressão referencial. (Ryan, p. 03. 2013)

O caso é que em grande parte das reescritas pós-modernas não existe um planejamento prévio que acomode a relação entre as diferentes narrativas. Ryan chama esse tipo de desenvolvimento de “bola de neve”: “determinada história alcança certa popularidade ou se torna tão culturalmente proeminente que espontaneamente gera uma variedade de *prequels*, sequências, *fan fictions* e adaptações transmídia”. (Ryan, p. 02. 2013). São obras que começam em um determinado meio como o livro, criado por um único autor e recebem obras de expansão por desejo do seu público.

O modelo oposto não recebe uma nomenclatura específica por Ryan e dá conta de obras concebidas para serem desenvolvidas em diferentes plataformas. A autora exemplifica lembrando o caso de “*The Matrix*”, também referenciado por Jenkins (2015) e da série alemã “*Alpha 0.7*”. O caso é que a ausência de um termo para este tipo de obra e a certa imprecisão do termo “bola de neve” podem dificultar a compreensão e, posteriormente, a organização do projeto de mundo em instâncias de projeto.

Por este motivo, se propõe o uso da terminologia criação assíncrona para casos de mundos que se expandem, modificam ou transpõem em sucessivas obras, executadas em diferentes períodos de tempo; e síncrona para criações que parecem ter desde seu princípio um pensamento de construção do mundo a partir de um sistema transmidiático.

Ainda que os exemplos propostos por Ryan sejam de grande valia, acredita-se que uma verificação empírica de mundos ficcionais transmídia pode possibilitar a clara visualização da estrutura textual, da organização do mundo em camadas e de seus modelos de transdução e reescrita pós-moderna. Esta análise se apresenta no capítulo a seguir.

Neste capítulo a discussão foi voltada para os tópicos relacionados com a Teoria dos Mundos Ficcionalis, partindo-se de um panorama histórico e de suas relações com a filosofia, passando por uma análise dos entes do mundo ficcional na organização de suas camadas e das diferentes possibilidades de expansão do mundo ficcional em diferentes mídias e narrativas. A seguir, os tópicos até aqui discutidos são organizados em um modelo e empreende-se a análise de quatro franquias e seus mundos ficcionais: Batman, Psicose e Bates Motel, *Warcraft* e *Overwatch*.

#### 4. ANALISANDO MUNDOS TRANSMÍDIA

A intenção neste capítulo é verificar como os entes do mundo ficcional se manifestam e são organizados em franquias narrativas que tenham um mundo ficcional persistente. Isso é feito a partir do elenco de aspectos da Teoria dos Mundos Ficcional em um arranjo metodológico, a partir de elementos observáveis na narrativa. As franquias Batman, *Psicose* e *Bates Motel*, *Warcraft* e *Overwatch* são trazidas como corpus na intenção de ilustrar diferentes modos de expansão do mundo. Ao final do capítulo, discutem-se percepções a partir das análises, com a proposição de uma nomenclatura própria para a expansão do mundo em suas diferentes organizações transmidiáticas.

Esta organização transmidiática já não é um fenômeno raro nas narrativas contemporâneas: nomes como os dos infanto-juvenis Harry Potter ou Jogos Vorazes, de super-heróis como Vingadores ou X-Men, Matrix, franquias de terror como Sexta-feira 13, *Hellraiser*, A Hora do Pesadelo e tantos outros semelhantes revezam-se nos lançamentos em livros, jogos, filmes e quadrinhos. Os produtos culturais, como apresentados nos capítulos anteriores, se conectam a partir de uma construção de um mundo ficcional persistente que possibilita a produção de inúmeras experiências e narrativas.

O exemplo que Wolf (2014) resgata é o de *Star Trek* que, na ocasião do lançamento do livro contava com mais de 500 horas em séries de televisão, onze filmes, livros, entre inúmeros outros. *Star Trek* é uma das mais frutíferas franquias, com enorme produção audiovisual em suas séries de tv. Outro mundo ficcional altamente explorado comercialmente é o da franquia *Star Wars*. Em um levantamento nas Wikis<sup>31</sup> relacionadas com a franquia *Star Wars* contam-se 11 filmes, seis séries de animação para televisão, 203 jogos (sendo 34 deles para plataformas móveis), 586 títulos em quadrinhos, 443 livros de ficção, 61 livros técnicos (explicativos do mundo ou das produções) e 28 livros de RPG. 1332 obras oficiais produzidas a partir do mundo ficcional de *Star Wars*.

<sup>31</sup> Levantamento realizado entre dos dias 24 e 26 de janeiro nas plataformas colaborativas Wikipedia e Wookieepedia, sendo esta última exclusiva para conteúdos relacionados a Star Wars. (Nota do autor)

Nestas produções percebem-se índices persistentes que apontam não apenas para a projeto do mundo, mas também para como este ambiente vai se adaptando, evoluindo e complexificando-se ao longo do tempo e das diversas narrativas. A identificação da camada de inventário proposta por Doležel pode parecer simples, mas o processo de identificação da camada de ações e motivações se torna mais difícil ao passo que se incluem diferentes produções e narrativas que passam a se relacionar.

Ainda assim, é necessário estabelecer alguns critérios na observação do sistema, de forma que eles apontem os pontos de conexão entre diferentes obras e permitam ao pesquisador compreender o motivo pelo qual são importantes para o sistema. Necessariamente, no caso dos mundos ficcionais, esta classificação se compõe a partir dos olhares dos autores apresentados, possibilitando compreender o mundo a partir de seus aspectos constituintes:

- É preciso observar os entes que compõem o ambiente e quais deles persistem em diferentes produções para ver o mundo descolado da narrativa, incluindo personagens. Estes entes isolados dão conta da construção da camada do inventário do mundo e das identidades transmundo;
- A relação do ambiente com o elenco de personagens irá permitir a percepção e análise da segunda camada de construção do mundo, das ações e motivações – epistêmica, alética, axiológica, deontica - como visto em Doležel;
- A partir da relação entre diferentes obras narrativas, explora-se a reescrita pós-moderna e como ela se manifesta na expressão transmídia do mundo: se é expansão, modificação ou transposição do mundo ficcional; da mesma forma, a partir do tempo entre o lançamento de obras, verificar se o modelo do projeto é assíncrono ou síncrono.
- Tendo estas etapas concluídas, é possível observar o quanto o mundo é inspirado na realidade vivida – mundo primário – e o quanto se distancia dela, identificando gradações de secundaridade.
- A relação entre a construção do mundo e as diferentes mídias, bem como o ambiente ou momento social no qual as obras foram inseridas permite discutir sua organização como sistema complexo.

Na escolha dos objetos a serem investigados, priorizaram-se franquias que necessariamente expandem-se em mais de um meio entre literatura, quadrinhos, audiovisual - cinema, televisão, web – games e outros meios interativos. Além disso, escolheram-se produtos cuja origem se deu em diferentes meios, sendo analisados: Batman, de origem nos quadrinhos; Psicose, de origem na literatura, popularizado por sua adaptação cinematográfica; *Warcraft*, originário de um jogo de computador; e *Overwatch*, projeto transmídia da *Blizzard Entertainment* que também tem um jogo como peça central.

De fato, nenhuma destas análises pretende esgotar os elementos da construção de cada um dos mundos ficcionais, mas observar de forma atenta fenômenos que apontem para a composição do mundo a partir de múltiplas narrativas. Outra observação importante é a de que os índices, conforme propostos por Barthes na literatura, se transformam facilmente em elementos visuais na composição de cenas no cinema e na televisão ou elementos de ambientes digitais nos jogos e experiências interativas diversas. Assim sendo, este tipo de análise permite a identificação de elementos visuais que também se tornam cânones em seus papéis indiciais do mundo ficcional.

O levantamento a seguir foi realizado a partir análise dos conteúdos – livros, jogos, filmes, séries, quadrinhos – bem como de coletas realizadas em bases de dados dos mundos, especialmente nos *fandoms* e *wikis*<sup>32</sup> de Batman, Psicose e *Warcraft*. Além disso, no caso de *Warcraft*, foram realizadas duas sessões de grupo com a exibição do filme (*Warcraft*, 2016), com jogadores da franquia, registrando-se assim as percepções de cada um a respeito das conexões entre a obra cinematográfica e os jogos de computador. As percepções sobre a análise e as conexões narrativas das obras de Batman e *Warcraft* foram também validadas com autores de sites considerados especialistas no conteúdo de cada franquia.

<sup>32</sup> No mundo da computação, wiki passou a ser usado como nome genérico de websistes colaborativos, ou seja, aqueles cujo conteúdo pode ser modificado pelo Usuário. (Fonte: <https://veja.abril.com.br/blog/sobre-palavras/wiki-e-um-sucesso-mas-o-que-e-wiki/>, acessado em 17/06/2018)

## 4.1 Batman

O mundo de Batman é composto não apenas pela cidade de Gotham City, mas por relações entre as personagens e usos da tecnologia que se transformam em cânones e permitem a criação de identidades transmundo ao longo do tempo. Isso quer dizer que o mundo de Batman como existe hoje não foi inteiramente projetado pelo autor, Bob Kane, mas sim que desde sua primeira aparição em 1939, o mundo vem sendo composto por cada obra que carrega consigo as personagens ou o ambiente de Gotham City.

É importante perceber que, independente do modo de se manifestar, Batman existe em Gotham City e sua aparição é também indicativo do ambiente e da atmosfera no qual as narrativas se desenvolvem. O mesmo pode ser dito a respeito de todas as personagens do panteão de heróis e vilões da cidade.

Batman é o alter ego de Bruce Wayne, um garoto que viu seus pais serem assassinados durante um assalto e que devota sua vida adulta e seus recursos financeiros a combater o crime na cidade de Gotham. No entanto, para que as narrativas estejam de acordo com o que se espera do mundo ficcional, não basta apenas a identidade transmundo da personagem: há uma constante necessidade de alinhamento com aspectos desenvolvidos em obras anteriores.

### 4.1.1. Entes e inventário

Um dos entes mais icônicos da Gotham City, além de sua construção que transita entre a arquitetura gótica e a metrópole cosmopolita é a presença das pontes, já que a cidade é pensada originalmente na década de 1940 como uma versão ficcional de Nova Iorque tendo, portanto, duas pontes como referencial, a de Manhattan e a do Brooklin. Assim sendo, não raro as imagens de Gotham City são compostas com imagens referenciais que mostram os entes à serviço da narrativa, afirmando constantemente a construção de Gotham City (fig. 20).

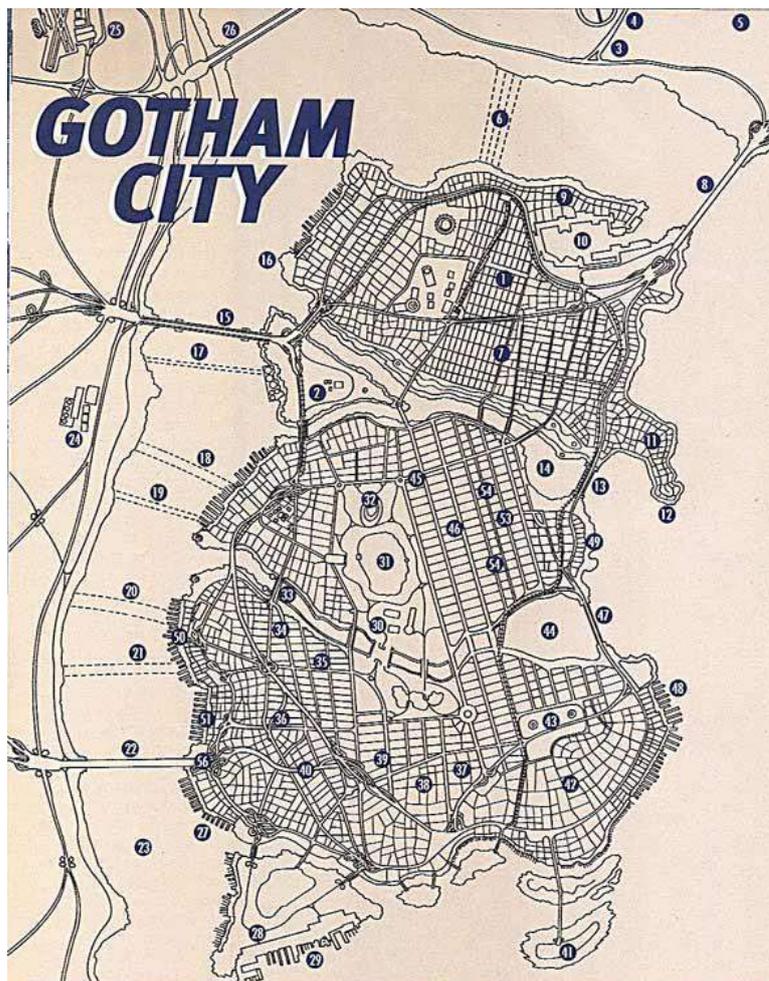
Figura 20 - Arte de Neal Adams, com clara referência estética à ponte do Brooklyn



Fonte: Detective comics #400, junho de 1970.

A complexificação do ambiente se dá através da quantidade de obras narrativas que ali vão sendo criadas, cada uma com sua contribuição para o mundo ficcional. A partir do atlas do Universo DC (1990), há uma tentativa de organização do mapa da cidade (fig. 21), que passa a apresentar 13 pontes, com destaque para as frequentemente citadas: *Metro-Narrows Bridge*, *Westward Bridge*, *Robert H. Kane Memorial Bridge*, *Vincefinkel Bridge (Brown Bridge)*.

Figura 21 - Mapa de Gotham City



Fonte: Atlas DC (disponível em <http://www.karridian.net/dcatlas.html>, acessado em 06/08/2016)

Dessa forma, torna-se impossível não reconhecer a presença das pontes como parte do inventário de Gotham. No cinema, em *The Dark Knight Rises* (2008) a trama utiliza inclusive a explosão de pontes (fig. 22) para a construção de suas catálises, mostrando que o ambiente é parte constitutiva do enredo narrativo. Ainda que a imagem seja criada através de um efeito de computador a partir de uma ponte real, a associação do índice da ponte com os demais índices apresentados - a presença do vilão Bane, de Bruce Wayne, etc. - aceita-se a imagem como sendo de Gotham City e, portanto, pertencente a este mundo ficcional.

Figura 22 - Explosão de ponte em *The Dark Knight Rises*



Fonte: Capturado de *The Dark Knight Rises*

Além disso, há uma grande tendência da apresentação da cidade à noite, já que é neste momento em que Bruce Wayne se transveste do traje do justiceiro Batman. Em algumas obras como a série de jogos *Arkham - Arkham Asylum, Arkham City* e *Arkham Knight* - a cidade é apresentada exclusivamente à noite, ao passo que o jogador está sempre caracterizado com a figura de Batman. A representação da cidade desta forma sombria, dando destaque para seu aspecto noturno, apresenta-se também como um indicativo do mundo nas mais diversas obras da franquia de Batman (fig. 23).

Figura 23 - Representações de Gotham City em diferentes meios



Fonte: elaborado pelo autor.

Ao longo do tempo, a geografia da cidade se modifica, mas para além das pontes, a repetida presença de entes como as fábricas da *Ace Chemicals*, o parque de diversões *Amusement Mile*, a penitenciária de *Blackgate*, o Asilo Arkham, o bairro de *Chinatown*, a Mansão Wayne, o bat-sinal, etc, permitem o reconhecimento do ambiente de Gotham pelo olhar do interator. A repetição dos elementos reforça o aspecto de coerência do mundo na sua identificação em diferentes narrativas, bem como reforça a identidade transmundo da cidade de Gotham.

O constante reforço da presença de cada um destes elementos define pontos chaves do inventário deste mundo. Ainda que não sejam cânones narrativos, o aparecimento destes locais, neste arranjo, organiza uma existência de características próprias, diferente do mundo primário, com o seu próprio sistema de regras. O conjunto dos cânones reforça a ideia de um modo de existência como proposto por Gabriel, baseado na diferença, ainda que inspirado no mundo primário como aponta Wolf (2014).

Em complemento, no entanto, é preciso perceber que o mundo ficcional não é só o ambiente geográfico. Isto está posto na primeira camada da construção, o

inventário ou "mobiliário" (Doležel, 1998) do mundo ficcional. É preciso, portanto, avançar para a segunda camada, explorando as ações e motivações, explorando o que diz respeito às personagens que ali habitam. Isso quer dizer que existem relações entre sujeitos ficcionais, seus paradigmas tecnológicos e relações de poder estabelecidas na criação deste mundo.

#### 4.1.2 Ações e motivações

Nas dimensões deôntica e axiológica, o mundo de Batman é mais próximo do mundo primário que nas demais: os referenciais de crimes e punições bem como os dilemas morais são bastante próximos do conhecimento prévio do público. Este talvez seja um dos aspectos mais humanizadores das personagens que, em contrapartida, se constroem esteticamente de forma bastante alegórica (fig. 24).

Figura 24 - Exemplos de vilões do mundo de Batman



Fonte: disponível em [http://www.thepinsta.com/batman-characters-names\\_1eVX36PP922J9j5%7CjkuhdR9TbaxLsxAjz9MOMv2DXx0/](http://www.thepinsta.com/batman-characters-names_1eVX36PP922J9j5%7CjkuhdR9TbaxLsxAjz9MOMv2DXx0/), acessado em 20/05/2018

Além disso há, na dimensão alética do mundo ficcional, um forte indicativo de como a relação com a tecnologia se constrói. Batman, por ser uma criação do milionário Bruce Wayne, tem acesso à recursos tecnológicos que os demais

habitantes do mundo não têm. Além de estabelecer uma diferença entre as personagens, este aspecto define também uma relação imediata de poder, na qual Batman tem mais liberdade do que os demais habitantes de Gotham. Ainda que de forma empírica, pode se dizer que o interator não costuma ter a sensação de que ele tem acesso à tecnologia da mesma forma que Bruce Wayne: se há um equivalente ao papel do interator no mundo ficcional, ele não é nem o do vilão, nem o do herói, mas sim o do habitante anônimo de Gotham. Este aspecto está na gênese da construção da personagem Batman/Bruce Wayne, aparecendo já nas primeiras obras ficcionais relacionadas a este mundo, colocando sempre Batman lado-a-lado com seu aparato tecnológico: *batmóvel*, *batwing*, etc.

Estes elementos da segunda camada se mantêm em diferentes narrativas de Batman, o que reforça a ideia de que a consistência e a identificação do mundo se constroem pela manutenção de aspectos da primeira e da segunda camada na franquia. Mais do que isso, a relação de absorção do mundo ou o seu potencial de imersão, parece ser de grande impacto quando da proximidade de elementos deônticos e axiológicos do mundo ficcional com os da realidade vivida. A construção da identidade das personagens e seus comportamentos colabora com esta percepção.

Utilizando-se a personagem principal como forma de observar as identidades em diferentes narrativas do mundo, percebe-se que mesmo o visual do "cavaleiro negro" se alterando, sua existência se faz consistente na segunda camada do mundo. Esteticamente a personagem não é "um Batman" e sim muitos "Batmans". Ele pode ser o detetive mascarado em azul e cinza, encarnado na televisão por Adam West nos anos 60, o Batman sexagenário criado por Frank Miller ou o atlético vigilante protagonizado por Christian Bale (fig. 25).

Figura 25 - Representações da personagem Batman



Fonte: elaborado pelo autor.

Viver a experiência do mundo ficcional de Batman, como dito, é viver um acumulado do conhecimento que se tem deste mundo. Esta parece ser uma percepção dos projetistas dos *videogames*, com especial atenção ao jogo *Arkham Knight*. Neste produto narrativo, conforme o jogador avança - ou a partir da aquisição de pacotes de atualizações - é possível escolher como o Batman vai ser visto no jogo. Dentre as opções, todos os visuais (*skins*) de obras relevantes no mundo Batman: o Batman da televisão na década de 60 (vivido por Adam West), o de Frank Miller, o de Tim Burton, uma versão adaptada da série de animação *Batman Beyond*, o de Christopher Nolan, dois visuais exclusivos dos jogos, sendo o segundo do próprio *Arkham Knight*, o de *Batman v. Superman*, filme de Zack Snyder, entre outros (fig. 26).

Figura 26 - Diferentes estéticas para a personagem Batman



Fonte: elaborado pelo autor.

Porém, a manifestação de entes com a mesma identidade e diferentes aspectos – especialmente estéticos – não se resume às personagens. Elementos do inventário e da camada de ações e motivações podem sofrer mudanças a partir da lógica da reescrita pós-moderna e impactam diretamente na construção do mundo. Isso porquê, como dito, a personagem Batman, suas tecnologias, antagonistas e até mesmo a cidade de *Gotham City* são o resultado de um acumulado de narrativas anteriores e que será transformado pela inserção de uma ou mais obras. O mundo e as personagens estão e estarão em constante expansão.

#### 4.1.3 Reescrita pós-moderna e sistema de entretenimento

A expansão do mundo ficcional ao longo das décadas deixa marcas na observação de suas narrativas. Esta observação põe à prova a tentativa de uma consolidação dos elementos, histórias e origens de cada coisa que se encontra no mundo ficcional. Ao mesmo tempo, parece bastante prático para um autor ou grupo

de autores encontrar políticas claras a respeito de como as coisas se constroem, se construíram ou o tem potencial de construção neste mundo.

O caso da Torre do Relógio é bastante útil para esta observação. A Torre que era pouco explorada anteriormente e que servia apenas para reforçar o clima gótico do ambiente, passou a compor o inventário da cidade de Gotham (fig. 27), tornando-se indispensável a partir dos acontecimentos de “Batman: a piada mortal” (*Batman: The Killing Joke*, 1988).

Figura 27 - Torre do relógio em diferentes narrativas



Fonte: elaborado pelo autor.

A progressiva inserção de locais, personagens e tecnologias ou sua simples modificação é um modo de perceber a incompletude do mundo. Ainda que suas modificações não alterem o significado do mundo como um todo – campo de sentido - as mudanças no inventário podem alterar de forma marcante os elementos estéticos e o efeito de realidade percebido nas obras narrativas.

O batmóvel é um artefato interessante para a análise desta progressiva construção. Ainda que esteja presente desde o princípio (fig. 28), o veículo passa por constantes atualizações, que seguem o design e as potencialidades da tecnologia no mundo primário, alterando as relações de secundaridade do mundo a partir da atualização da tecnologia em Gotham.

Figura 28 - Batmóvel em sua primeira aparição e sua evolução na primeira década de Batman



Fonte: Detective Comics #27 (maio de 1939) e Batman #47 (junho de 1948).

Ainda que equipado com armamentos e uma lataria a prova de balas, percebe-se que o batmóvel segue a linha de um carro dos anos 1940, tendo apenas uma atualização em seu design na produção "Batman" de Tim Burton, em 1989 (fig. 29).

Figura 29 - Batmóvel em "Batman" (1989)



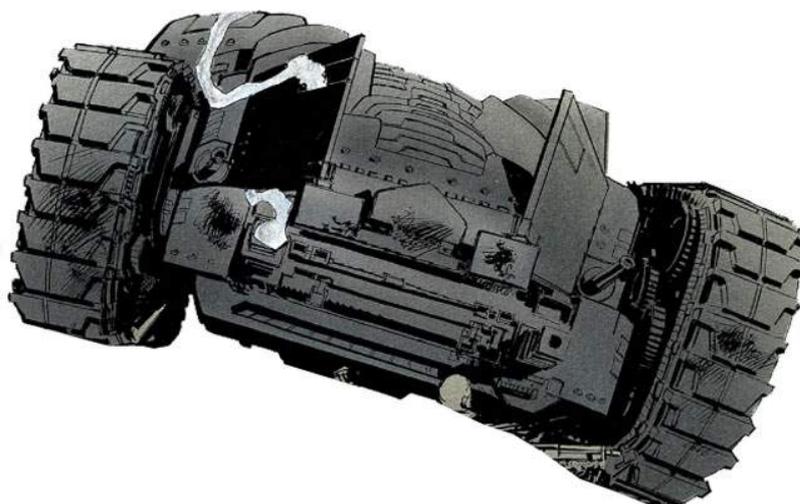
Fonte: <http://chickslovethecar.com/>, acessado em 06/08/2016.

Mesmo que equipado com estas tecnologias, o batmóvel é esteticamente semelhante às versões apresentadas nos quadrinhos ou na televisão em décadas anteriores. Próximo da produção de Tim Burton, no entanto, em 1986, está uma obra que impacta a construção dos cânones do mundo ficcional de forma profunda. "Batman- O Cavaleiro das Trevas" (*Batman, The Dark Knight Returns, 1986*) apresenta Bruce Wayne aposentado, idoso, vivendo com suas memórias e decidindo retornar ao combate ao crime de forma hesitante.

Com estas características Frank Miller, tenta dar uma maior proximidade da obra ao mundo primário, ressaltando características mais humanas das personagens, abrindo possibilidades de uma construção de um ambiente mais realista.

Uma das propostas de Frank Miller no mundo de Batman é que o batmóvel não é o carro do herói, mas sim um tanque, que permite que ele circule nos ambientes mais hostis sem ser ferido (fig. 30).

Figura 30 - Batmóvel de Frank Miller



Fonte: *The Dark Knight*, 1986

A proposta do batmóvel de Frank Miller parece ecoar nas produções posteriores, mudando drasticamente a estética e as funcionalidades do veículo. Em *Batman Begins*, Lucius Fox apresenta o tanque à Bruce Wayne, explicando que foi um projeto descontinuado do braço bélico da Wayne Enterprises. No jogo *Arkham*

*Knight*, os capangas do vilão falam pelo rádio: "Vocês viram que o Batman agora tem um tanque?". Nenhuma dessas informações parece estabelecer o início de uma catálise, mas sim, como esperado, se configuram em índices que reforçam a construção do mundo de Batman, atualizado com um novo cânone a partir de *Batman - O Cavaleiro das Trevas* (fig. 31).

Figura 31 - Representações do Batmóvel em produções dos anos 2000



Fonte: elaborado pelo autor.

É possível inclusive afirmar que é pouco provável que o Batmóvel se torne novamente apenas um "carro", ao passo que sua proximidade com um tanque, com uma arma de guerra, se tornou este cânone do mundo ficcional. Os motivos para isso são diversos e, como explica Klaser (2016), tem ligação direta com o conhecimento acumulado pelo público e o momento de civilização. Ainda assim, se levarmos em consideração o que é pontuado por Doležel, o interator irá completar o mundo com a sua vivência individual, ou seja, com aquilo que lhe é familiar dentre os cânones apresentados.

Todos estes aspectos que vem se construindo desde a criação de Batman se fazem presentes no imaginário de uma geração de fãs que acompanhou a publicação de inúmeras destas obras. Mas como organizar este mundo para novos fãs, que dificilmente irão buscar quadrinhos e filmes de décadas anteriores? A resposta pode vir na criação de uma outra produção que, ao mesmo tempo que cria vínculos com as produções anteriores, estabelece uma parametrização para diversas criações futuras.

Este parece o papel da série de televisão "Gotham", veiculada pelo canal Warner a partir de setembro de 2014. Curiosamente, a série leva o nome da cidade e, isto não parece acontecer gratuitamente: situada décadas antes da transformação de Bruce Wayne em Batman - o milionário é apenas um adolescente - Gotham apresenta não apenas o mesmo "mobiliário" do mundo, mas principalmente se preocupa em estabelecer as relações entre as personagens e as motivações para a criação de vilões que serão combatidos por Batman no futuro. Futuro este que se apresenta como uma desconstrução temporal: por mais que haja um referencial no mundo primário a temporalidade é um aspecto desconectada deste último. Os índices que apontam para isso são relações entre a estéticas de figurino, espaços urbanos e veículos - um misto das décadas de 1950, 1960 e 1970 - e a presença de tecnologias que só surgem próximo dos anos 1990 - como o telefone celular (fig. 32).

Figura 32 - Atemporalidade na direção de arte de Gotham



Fonte: elaborado pelo autor.

Mais do que o desprendimento de uma temporalidade baseada no mundo primário, Gotham proporciona um insight interessante a respeito de uma construção mitológica das histórias de Batman. A série (re)apresenta um "panteão" de figuras que irão se relacionar com Bruce Wayne: detetive Gordon - que posteriormente será Comissário, parceiro de Batman-, Jack Gruber, Edward Nygma, Pinguim, Don Falcone, Red Hood, Dulmacher, Arnold Flass, Comissário Loeb, Dr. Crane, Coringa,

Harvey Dent e Selina Kyle. Em sua totalidade, as explicações para as origens de cada um destes personagens não é exatamente a mesma apresentada em obras anteriores. Acredita-se, no entanto, que isso não seja um problema. Tomemos o exemplo de Selina Kyle.

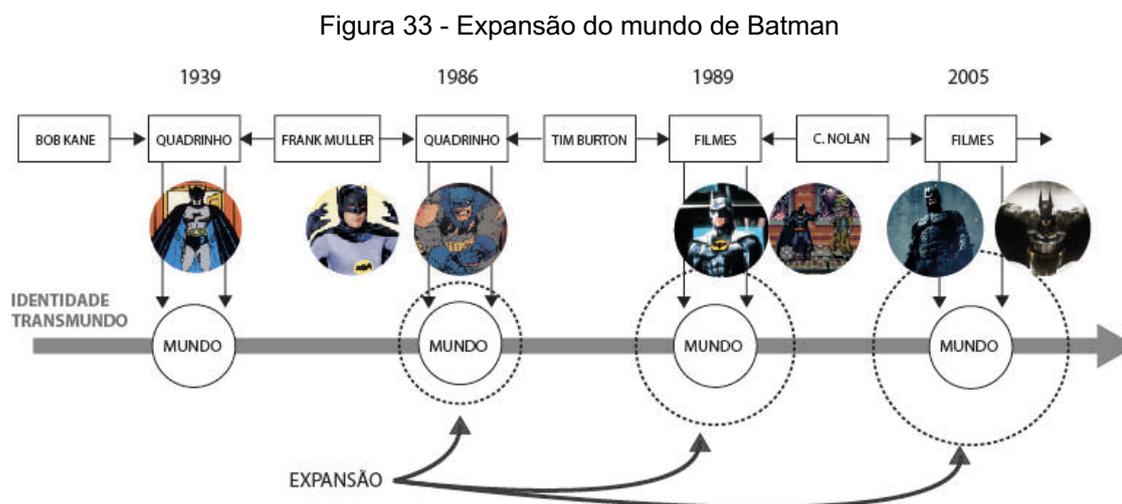
Sabe-se que Bruce Wayne e Selina tem uma relação bastante íntima: eles figuram como parceiros amorosos em filmes "Batman, o Retorno" e "O cavaleiro das trevas ressurgente", em quadrinhos como "O cavaleiro das trevas", entre tantos outros. Na série, Selina é apresentada como uma adolescente que se aproxima de Bruce Wayne, ensinando-lhe truques da vida nas ruas, apresentando rapidamente um forte vínculo emocional entre os dois. O caso é que, da mesma forma que a tradição oral, os detalhes de como se deu esta aproximação são diferentes em cada obra. Isto não é cânone. No entanto, é preciso saber que, dentro do mundo de Batman, existe uma relação afetiva bastante forte entre as duas personagens. Isto é cânone e é desta composição mitológica que o mundo ficcional é feito.

Em uma primeira aproximação, é possível perceber que as relações construídas na série dão base para os acontecimentos de qualquer um dos filmes que se quiser assistir: os de Tim Burton, de Joel Schumacher, Christopher Nolan e até mesmo o *Batman v. Superman* de Zack Snyder. Tendo os jogos uma aproximação estética e narrativa com as obras cinematográficas, o mapa das relações se expande naturalmente para os *videogames*.

O mais interessante é perceber que, na série "Gotham", Batman existe apenas como o futuro de Bruce Wayne. Ainda assim os indicativos disso aparecem nas camadas do inventário e das ações e motivações, permitindo a identificação do mundo ainda que sem a presença do herói. Outras personagens e as camadas de construção autenticam o mundo ficcional e criam uma relação de verossimilhança relacionando-se com as demais narrativas da franquia Batman.

Ao se observarem os exemplos utilizados até aqui, percebe-se que o modelo de expansão do mundo a partir da reescrita pós-moderna é majoritariamente de

expansão<sup>33</sup>. Esta expansão é, como explicado, obra a obra, ao longo das décadas e, ao mesmo tempo que conserva a identidade transmundo das personagens – Batman, no exemplo (fig. 33) – pode forçar a alteração de cânones presentes especialmente na camada de inventário.



Fonte: elaborado pelo autor

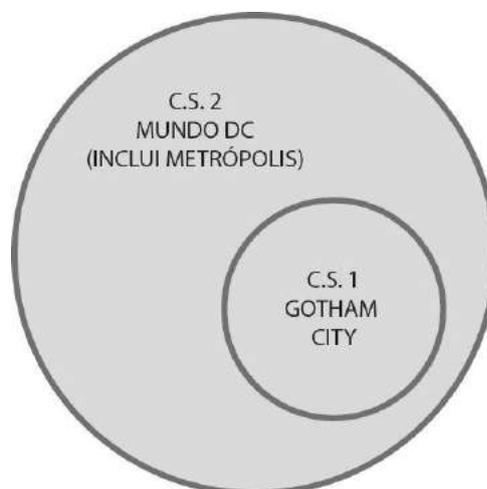
Até o momento considerou-se Gotham City o mundo ficcional para as narrativas de Batman. Porém, como visto em Doležel (1998), o mundo ficcional não será nunca algo totalizante, completo – ou nas palavras de Gabriel (2016), omnicomprensivo. Há sempre um campo de sentido maior no qual este primeiro está inserido, fazendo com que sua compreensão seja possibilitada. Não há aqui, a intenção de discutir a existência do mundo ficcional de Batman a partir de uma visada ontológica, mas sim, esta perspectiva colabora com o entendimento da relação de Gotham City com outras obras narrativas da franquia e de outras franquias da DC Entertainment.

Neste sentido, poderia se imaginar que Gotham está inserida como obra ficcional dentro do mundo primário, mas, ao mesmo tempo, há um ambiente ainda maior, também ficcional, na qual Gotham se insere (fig. 34). Este mundo maior, mais

<sup>33</sup> Ainda que o modelo de expansão seja o mais comum, há exemplos de modificação – como em Barman: Flashpoint, no qual o justiceiro não é Bruce mas sim seu pai, Thomas Wayne – e transposição – como nos quadrinhos da Terra 30 da DC nos quais Batman é um anarquista na União Soviética. (nota do autor).

amplo, comumente chamado de Universo DC<sup>34</sup>, também irá apresentar os seus índices na construção de uma franquia.

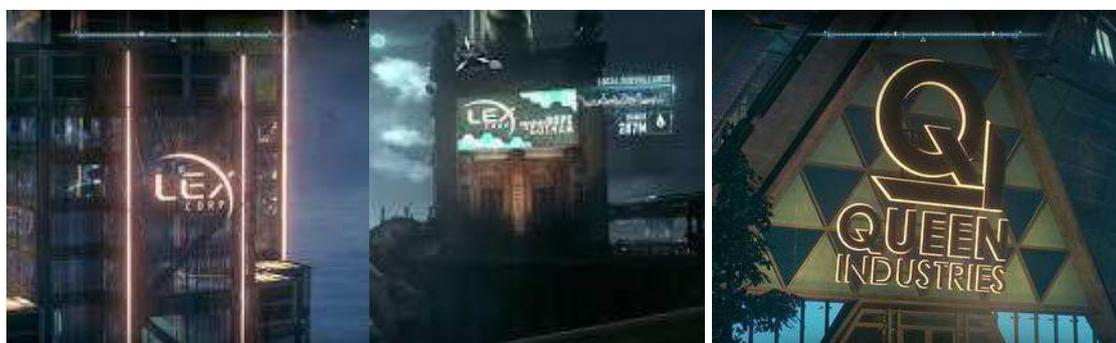
Figura 34 - Gotham e Mundo DC como Campos de Sentido



Fonte: elaborado pelo autor.

A já citada relação entre Batman e Superman (habitante da cidade de Metrópolis, não Gotham) estabelece esta conexão. Há a evidente preocupação no reforço desta informação ao passo que, por exemplo, na Gotham City do jogo *Batman Arkham Knight* encontram-se prédios pertencentes à *LexCorp*, empresa de Lex Luthor, vilão associado diretamente à imagem de *Superman* e Metrópolis. O mesmo ocorre com empreendimentos de Oliver Queen, identidade civil do herói *Green Arrow*, com prédios identificados com a marca "*Queen Industries*" (fig. 35).

Figura 35 - Edifícios da LexCorp e Queen Industries em Gotham City.



Fonte: Capturado de *Batman: Arkham Knight*.

<sup>34</sup> Termo criado em referência ao somatório dos mundos ficcionais interconectados criados pela DC. (Nota do autor)

O contrário também é verdadeiro ao passo que a cidade de Gotham é referenciada e demais entes do mundo de Batman podem ser vistos em narrativas de personagens como Superman, Lanterna Verde, Flash e tantos outros da DC Entertainment. Essa relação pode não dar conta dos acontecimentos narrativos para além das obras de Batman, mas assume a função de índice para dentro de narrativas mais amplas como quadrinhos, animações e jogos da Liga da Justiça, por exemplo.

A justificativa deste tipo de arranjo não é meramente da narrativa ou da expansão do mundo ficcional, mas sim de um viés mercadológico: a já referenciada construção de um supersistema de entretenimento (Kinder, 1991) que reforça e aprofunda a experiência do fã em inúmeras janelas semióticas de acesso ao mundo (Doležel, 1998). A rede construída por mundos ficcionais interconectados – ou, por que não dizer, micro e macro ambientes de um mesmo mundo – na DC Entertainment representa produtos narrativos em diversas mídias como cinema, televisão, quadrinhos, jogos digitais e inúmeros produtos de consumo licenciados.

A seguir, explora-se um segundo produto transmídia, a franquia iniciada por *Psicose* e atualmente em desenvolvimento a partir da série *Bates Motel*. Percepções acerca de Batman e os demais produtos serão apresentados em uma síntese comparativa ao final deste capítulo.

#### **4.2 Psicose e Bates Motel**

*Psicose* é um livro de ficção de 1959, escrito por Robert Bloch. O livro tem duas sequências<sup>35</sup> publicadas, porém ganhou evidência com o filme homônimo dirigido por Alfred Hitchcock em 1960. No cinema, a franquia ganhou mais três sequências (*Psycho II*, 1983; *Psycho III*, 1986; *Psycho IV*, 1990) e uma refilmagem baseada no texto original em 1998. Houve uma tentativa de transformar a franquia em série para a televisão no ano de 1987, mas a produção ficou limitada ao episódio piloto de 90 minutos. A série *Bates Motel*, situada no mundo ficcional de *Psicose* passou a

<sup>35</sup> *Psycho II* (1982) e *Psycho House* (1990)

ser veiculada pelo canal A&E em 2013 e tem previsão de encerramento em sua quinta temporada no ano de 2017.

O livro inicia descrevendo um final de tarde chuvoso no qual a personagem principal, Norman Bates, lê um livro ao lado de um abajur que havia sido de sua mãe. Nesta pequena descrição inicial há diversos índices do mundo, focados especialmente na construção de Norman. Ao passo que todas as narrativas têm conexão direta com os acontecimentos ou o comportamento de Norman, sua introspecção e o apego àquilo que foi de sua mãe, são elementos importantes, que perduram em todas as obras relacionadas com este mundo.

#### *4.2.1. Entes e inventário*

As histórias giram em torno do Motel Bates, de propriedade de Norman, localizado nos arredores de uma cidade chamada Fairvale, na Califórnia. O Motel tem, em Psicose, um aspecto decadente e seu estado de conservação justifica-se pela baixa frequência de hóspedes. Um dos principais pontos na construção deste mundo é justamente que o Motel fica isolado da cidade, num local onde poucas pessoas passam. A estrada fora substituída por uma nova, deixando o motel com raríssimos visitantes. O livro explicita esta situação em um diálogo entre Norman e sua mãe em suas primeiras páginas:

Acho improvável alguém vir a passar por estes lados. Todos tomam agora a rodovia nova. » Norman ouviu a amargura se insinua rem sua voz; sentiu-a inchar-lhe a garganta até que ele sentisse o gosto. Tentou segurar, mas era tarde demais; ele tinha de vomitar, eu disse que seria assim, quando nos deram a dica de que a estrada seria transferida. A senhora poderia ter vendido o motel antes que a notícia da mudança se tornasse pública. Podíamos ter comprado um terreno por uma bagatela, e mais perto de Fairvale. Teríamos um novo motel, uma casa nova, ganharíamos algum dinheiro. Mas a senhora não quis me ouvir. Nunca me ouve, não é? É só o que a senhora quer, o que a senhora acha. A senhora me deixa doente! » (Psicose, p. 06, 2013)

Apesar disso, o livro não fornece uma descrição clara e aprofundada de como seriam o Motel e a casa dos Bates. A informação visual surge com o filme de 1960, que mantém a característica de uma instalação precarizada pela falta de manutenção, mas organiza geograficamente a posição do Motel (incluindo o seu luminoso) e da casa, ao fundo (Fig. 36)

Figura 36 - Motel e residência dos Bates em Psicose.



Fonte: Psicose, 1960.

Da mesma forma que visto em Batman, a nova obra insere um cânone que facilita o reconhecimento do mundo ficcional. A partir disso, a casa torna-se referência nas sequências cinematográficas, ao ponto de ser incluída nos cartazes dos filmes (fig. 37)

Figura 37 - Cartazes das sequências Psicose II, III e IV.



Fonte: [http://psycho.wikia.com/wiki/Psycho\\_II](http://psycho.wikia.com/wiki/Psycho_II), acessado em 14/02/2017.

Não apenas a casa, mas também o Motel em si recebe este mesmo tratamento na produção de Bates Motel. A diferença está no fato de que os acontecimentos na série retratam a adolescência de Norman, ou seja, o Motel não passou pelo período de decadência proporcionado pela construção de uma nova estrada. (fig. 38)

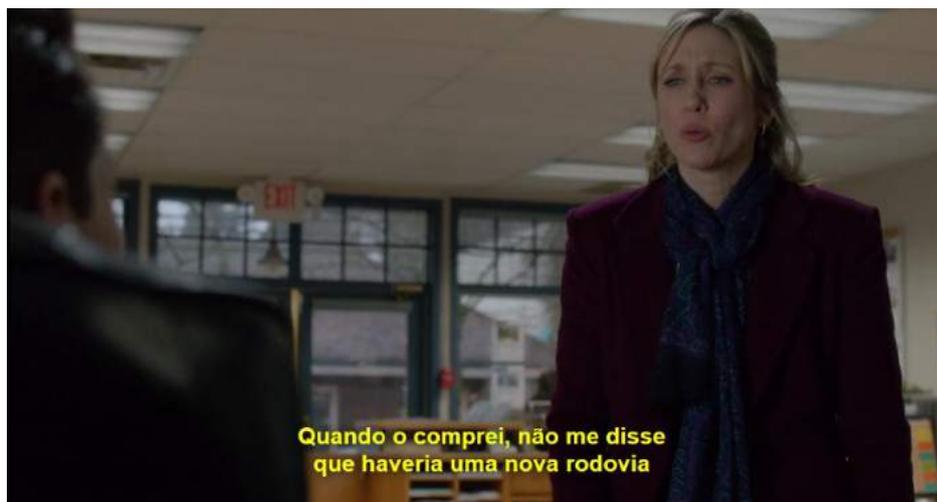
Figura 38 - Motel e residência dos Bates em Bates Motel.



Fonte: *Bates Motel*, 2015.

O tema da construção da estrada, por si só, surge nas discussões e nos acontecimentos da narrativa em Bates Motel (fig. 39), de forma a dar conta desta relação temporal.

Figura 39 - Norma Bates reclama sobre a construção da estrada.



Fonte: Bates Motel, temporada 1, episódio 9.

Esta busca por justificativas na construção do inventário do mundo se faz presente na relação entre outros entes de Psicose em Bates Motel. Os animais empalhados presentes no filme, explicados no livro por Norman como um hobby, são apresentados na série com o adolescente Norman aprendendo as técnicas de taxidermia com a personagem Will Decody (fig. 40).

Figura 40 - Animais empalhados em Psicose e Bates Motel.



Fonte: elaborado pelo autor.

Até mesmo o visual da personagem é tratado como cânone e a produção dos atores é tratada de forma ao adolescente de Bates Motel ser verossímil ao Norman adulto de Psicose (fig. 41).

Figura 41 - Caracterizações de Norman Bates em Psicose e Bates Motel.



Fonte: elaborado pelo autor.

Ainda que se perceba relativa importância na estética dos entes do inventário apresentados nos filmes e na série de televisão, é preciso observar que os acontecimentos da narrativa têm direta conexão com o comportamento da personagem Norman Bates sendo, portanto, discutidos a partir da camada de ações e motivações.

#### 4.2.2 Ações e motivações

Por haver uma grande proximidade com o mundo primário, as dimensões de ações e motivações – epistêmica, alética, deontica e axiológica – são também semelhantes à da realidade vivida. No entanto, é possível dizer que há certa concentração de elementos na constituição das personagens que acentuam as discussões em torno do que é considerado bom ou ruim (dimensão axiológica) e daquilo que é permitido ou proibido (dimensão deontica). Efetivamente, a composição da relação de poder entre Norman e sua mãe, Norma, é justamente a base de todas as obras no mundo de *Psicose/Bates Motel*. Nem por isso, os dilemas morais se limitem a eles: a série, em especial, explicita os questionamentos morais nas ações das personagens de forma bastante ampla.

A apresentação do mundo ficcional de *Psicose/Bates Motel* geralmente fica restrita ao território da cidade - Fairvale ou White Pine Bay – e o inventário, composto em especial pelo Motel, pela casa e pelos itens que os compõem. Apesar disso, o inventário só se faz completo pela presença dos personagens. Percebe-se que o

mundo é incompleto (ou não-totalizante como em Gabriel), em especial em *Psicose*. Em *Bates Motel* há uma expansão, com apresentação de novos personagens e territórios.

Como dito, o nível de secundaridade se mantém extremamente baixo, não tendo nenhum tipo de influência da fantasia ou de ficção científica. Um dos pontos-chaves para a compreensão do campo de sentido, da secundaridade e também da relação entre narrativas dentro do sistema é a flexibilização da temporalidade, percebida na organização entre as diferentes narrativas da franquia.

#### *4.2.3 Reescrita pós-moderna e sistema de entretenimento*

Nas obras de Robert Bloch, temos a data de nascimento de Norman Bates como 1928, situando os acontecimentos de *Psicose* aos seus quarenta anos, ou seja, 1968. O primeiro filme, produzido em 1969 tem todos os índices estéticos para o reconhecimento deste período de tempo, facilitados pela distância de apenas poucos anos entre o que o livro representa e a produção do filme.

Apesar disto, *Bates Motel* assume uma temporalidade estética curiosa: diferente do visto em *Gotham*, a série assume a contemporaneidade na sua relação com o mundo primário. Acredita-se que esta seja uma opção de produção, visto que o custo da produção de toda uma série situada nos anos 50 ou 60 poderia dificultar ou ainda inviabilizar o projeto.

O eixo narrativo não se perde, já que na anteriormente citada horizontalidade (Barthes, 1973) a adolescência de Norman antecede os fatos da vida adulta. O que se torna único neste arranjo entre *Psicose* e *Bates Motel* é que a adolescência tem índices estéticos dos anos 2010 e a vida adulta, do final da década de 1960 e, nas sequências cinematográficas, dos anos 1980.

Há uma tentativa evidente de dissociar a figura de Norman e de sua mãe deste “equivoco” temporal: suas vidas são simples, fortemente limitadas pelo cotidiano do Motel e de sua casa. Lá as personagens pouco interagem com a tecnologia, a decoração dos ambientes é antiga, bem como os carros utilizados pelos dois, que

ainda utilizam figurinos que pouco assinalam a relação de época com o mundo primário (fig. 42).

Figura 42 - Direção de arte em Bates Motel.



Fonte: <http://yvrshoots.com/2012/11/psycho-prequel-series-bates-motel-films-in-steveston-with-losts-nestor-carbonell.html>, acessado em 14/02/2017;

Por outro lado, as demais personagens parecem descoladas desta dependência dos anos 1950/1960. A começar por Dylan, meio irmão de Norman, criado para a série. Este, tem um visual bastante contemporâneo, dirige carros com características dos anos 2000 (fig. 43) e faz uso de tecnologias recentes como a do telefone celular.

Figura 43 - Personagem Dylan dirigindo pick-up anos 2000.



Fonte: *Bates Motel*, 2015.

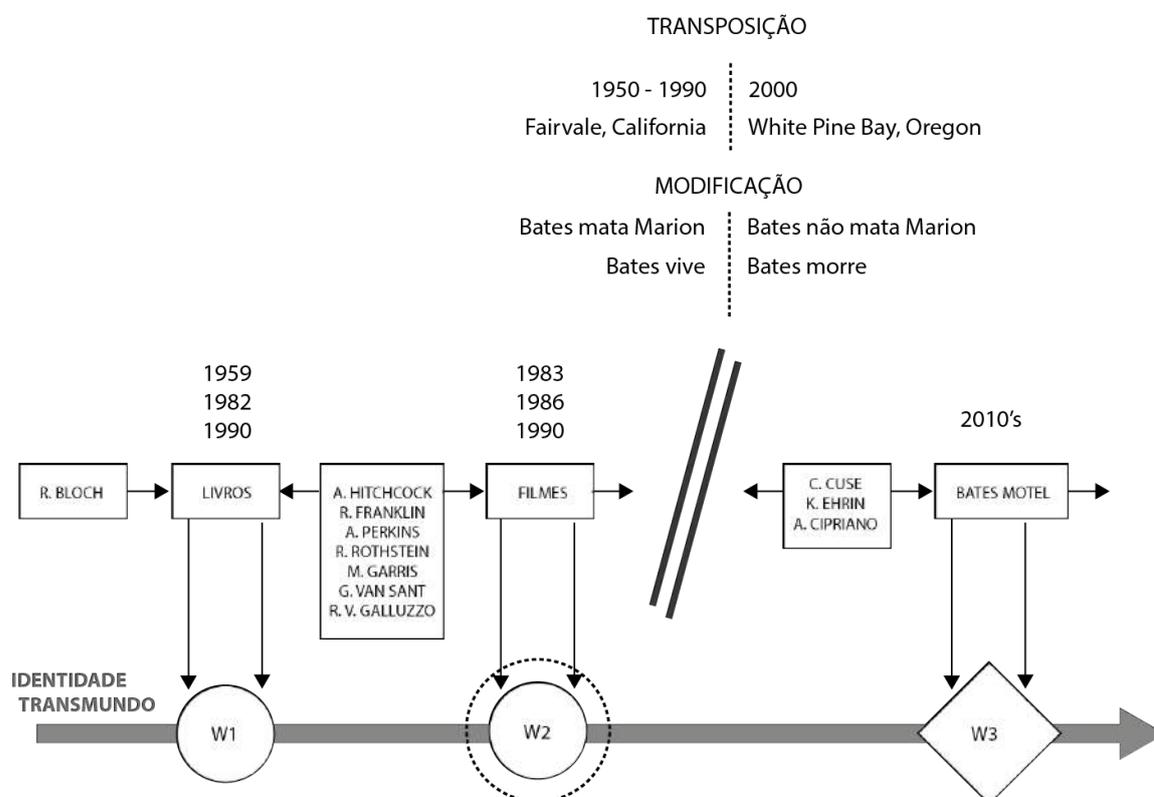
Dylan e outras personagens criadas para a série – Emma Decody, Xerife Alex Romero, Bradley Martin, Caleb Calhoun – parecem ser índices da contemporaneidade na relação do mundo ficcional com o primário. Não apenas na sua existência, mas nos espaços geográficos que estas personagens costumam estar há uma aproximação da temporalidade que não parece existir quando a narrativa está focada em Norman e Norma Bates.

É preciso deixar claro que esta distorção do tempo é uma percepção da análise na comparação entre os diferentes produtos – *Psicose* (1960) e *Bates Motel* (2013) – e não uma particularidade da narrativa ou do mundo ficcional. Não há nenhum tipo de viagem no tempo ou deslocamento temporal como parte de nenhuma das narrativas, apenas na relação entre os produtos.

Isso quer dizer, em última instância, que apesar de parecerem situados em um mesmo mundo, o inventário é diferente: em *Psicose*, pela data, a tecnologia é diferente de *Bates Motel*. Os campos de sentido compartilham de aspectos geográficos como a existência do Motel, da casa e das personagens principais.

Seguindo-se o modelo teórico proposto por Doležel (1998) o que a relação entre as obras do mundo ficcional de *Psicose* e *Bates Motel* explicitam é uma reescrita pós-moderna de transposição e modificação. Enquanto os livros de Robert Bloch e os três filmes parecem expandir o mundo, a série de televisão apresenta uma nova temporalidade, uma outra localização geográfica – transposição – e diferentes acontecimentos narrativos – modificação (fig. 44).

Figura 44 - Reescrita pós-moderna em *Psicose/Bates Motel*



Fonte: elaborado pelo autor.

Há nesta relação uma organização curiosa do sistema, ao passo que *Bates Motel* proporciona uma experiência semelhante à de *Psicose*, com o mesmo tipo de dilemas morais e relações de poder, porém em narrativas desconexas. Uma desconexão, talvez, imperceptível para o público pela imersão no mundo. O cânone do Motel e da casa, somados à presença das personagens parece tão forte que torna estes desvios, bem como a alteração do nome da cidade, em fatos irrelevantes para a experiência de acompanhar a adolescência de Norman Bates.

No eixo horizontal da narrativa, os acontecimentos propostos por Bates Motel não levariam para os acontecimentos propostos por Psicose. Apesar disso, no eixo vertical, o dos índices, todos acontecimentos em Bates Motel justificam e dão bases para os acontecimentos de Psicose, sua inspiração.

Esta relação parece única quando se comparam produções cinematográficas de *prequels*<sup>36</sup> e sequências. O modelo produtivo da televisão exigiu que a relação entre as produções se tornasse mais tênue e, ao mesmo tempo, mais rico para a análise, favorecendo uma dimensão indicial do que narrativa. Esta percepção abre uma porta para a discussão da experiência no mundo ficcional: de que forma conseguimos identificar e conectar estas obras mesmo quando suas narrativas não o fazem? Em Batman as diferenças de abordagens narrativas remetem à construção mitológica. Será que pode se dizer o mesmo de Psicose/Bates Motel?

O fato é que independente da conexão horizontal na narrativa, a intenção de Bates Motel parece ser uma experiência do mundo ficcional de forma mais empática com relação à personagem de Norman Bates.

### 4.3 Warcraft

*Warcraft: Orcs and Humans* é um jogo de estratégia em tempo real, lançado em 1994 pela *Blizzard Entertainment*. No jogo, o interator pode escolher entre seres humanos e orcs para combates baseados na exploração de territórios. A partir dele, uma série de outros jogos se desenvolveu nas últimas duas décadas, expandindo-se para o cinema e para os quadrinhos.

#### 4.3.1 Entes e inventário

Inicialmente o jogo limitava-se a batalhas entre humanos e orcs: humanos são habitantes de Azeroth, um território invadido por orcs vindos de Draenor. Com o

<sup>36</sup> *Prequel* é o termo criado para identificar obras que fazem parte de uma mesma franquia, mas que retratam acontecimentos que antecedem uma narrativa já publicada. O termo em inglês é uma corruptela dos termos *previous* (anterior) e *sequel* (sequência). (Nota do autor).

lançamento de mais títulos (*Warcraft II: Tides of Darkness*, 1995 e *Warcraft III: Reign of Chaos*, 2003) mais espécies foram apresentadas, complexificando o mundo ficcional. Além das duas primeiras, *Warcraft* ganhou raças de Elfos Noturnos/Draenei e Mortos-vivos (fig. 45).

Figura 45 - Imagem publicitária divulgando o jogo *Warcraft III*



Fonte: *Blizzard Entertainment*, disponível em <http://allmagnews.com/every-warcraft-movie-easter-egg-game-reference/>, acessado em 12/02/2017.

O número de espécies só cresceu até o lançamento de *World of Warcraft*, chegando a 60 raças ou facções que habitam o mundo ficcional. Este crescimento não ficou apenas nas espécies, mas também no território com a identificação de continentes, cidades, zonas por facções, etc.

O paradigma tecnológico é semelhante ao medieval no mundo primário, sendo, portanto, estes combates baseados nos encontros campais com espadas, escudos, catapultas, lanças, arcos e flechas, entre outros. Apesar disso a fantasia tem presença marcante no mundo com inúmeros feiticeiros, magos, referências à magia, etc.

Apesar disso, a explicitação de alguns entes desde o primeiro jogo facilita a identificação do mundo de *Warcraft*: a presença de orcs e humanos, a situação de batalha, armaduras, armas e edificações. Estes entes têm tamanha força na identificação do mundo ficcional que, na ocasião da produção do primeiro filme da franquia (*Warcraft*, 2016) a cena inicial coloca justamente estes elementos em evidência, situando o interator no mundo de *Warcraft*. A cena, inclusive, é descolada da narrativa do filme, tendo a evidente função de apresentação - ou reapresentação – de entes reconhecíveis do mundo ficcional.

No ambiente apresentado, percebe-se, ao fundo, uma torre. Não há informação, no filme, se esta torre é construída por orcs ou humanos, porém, o jogador sabe que se trata de uma torre orc, pois esta já foi apresentada nos jogos *Warcraft III* e *World of Warcraft*. (fig. 46)

Figura 46 - Torre orc no filme *Warcraft* (2016) e no jogo *World of Warcraft*



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens extraídas de *Warcraft* (2016) e *Warcraft III*

Além da informação do tipo da construção, o jogador experiente reconhece, através dela e das características do ambiente, o local da batalha. Trata-se de Durotar, terra da facção orc Draenorian. O local foi batizado em homenagem a Durotan, protagonista da narrativa do filme, o que permite ao interator também a percepção de que a batalha encenada nos primeiros minutos de filme está situada no futuro com relação aos acontecimentos apresentados por este último.

Esta relação temporal entre jogos e filme se reforça na aparição de personagens. O filme apresenta o nascimento de Gol'el, que será conhecido posteriormente como Thrall. Já no momento de seu nascimento, Gul'dan, feiticeiro que comanda os orcs o apresenta dizendo “um novo guerreiro para a horda”. A fala e

o nascimento são também indicativos do mundo ficcional, ao passo que Thrall (fig. 47) irá liderar a horda dos orcs no futuro, apresentado por narrativas em *World of Warcraft*.

Figura 47 - Thrall logo após seu nascimento no filme *Warcraft* e adulto em *World of Warcraft*



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens extraídas de *Warcraft* (2016) e *Warcraft III*

É possível dizer que o nascimento de Thrall e a presença de Varian<sup>37</sup> ainda criança são marcos da temporalidade na organização narrativa entre os jogos, em especial *World of Warcraft* e o filme.

Construído ao longo dos anos e do desenvolvimento dos jogos, o inventário do mundo de *Warcraft* é imenso, possibilitando o uso de índices diversos na produção de narrativas como a presente no filme de 2016.

Mesmo que a narrativa não se utilize da totalidade das espécies, focando-se no princípio dos acontecimentos – da mesma forma que se observa no primeiro jogo da franquia – há índices que permitem ao interator a percepção de que o mundo é sim mais complexo que a relação entre humanos e orcs. Já nos primeiros minutos de filme, quando os orcs se preparam para invadir Azeroth, percebem-se seres azuis encarcerados ao lado do portal (fig. 43).

<sup>37</sup> Varian é o príncipe, filho do rei. No filme de 2016 ele é apresentado apenas como criança, enquanto em jogos como *World of Warcraft* ele é o líder dos humanos e da aliança entre raças no combate aos Orcs. (Nota do autor)

Figura 48 - Draenei no filme e no jogo



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens extraídas de *Warcraft (2016)* e *Warcraft III*

Estes seres são os Draenei, apresentados já em *Warcraft III*, criaturas mágicas que se deslocaram para Azeroth em busca de suporte no combate a Sargeras. Há também uma clara preocupação com o evidenciamento de aspectos geográficos. Há locais que são referências para o jogador como *Stormwind* (fig. 49), *Hellfire Peninsula*, *Karazhan* ou a cidade flutuante de Dalaran. Todos eles são apresentados no jogo e surgem como índices na construção do mundo no filme.

Figura 49 - Representações de Stormwind no filme Warcraft e em World of Warcraft



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens extraídas de *Warcraft (2016)* e *World of Warcraft*

A geografia não se limita à apresentação de cidades ou locais de batalha. O clima é um dos índices desta construção de mundo, com aspectos perceptíveis ao

interator como a paisagem temperada vista no caminho dos orcs à *Stormwind*. No entanto, como índice inserido na narrativa, esta é uma informação que se torna mais evidente para o jogador experiente que reconhece na paisagem o acesso sul da cidade, já que ao sul o território é mais quente.

#### 4.3.2 Ações e motivações

A construção da segunda camada do mundo de *Warcraft* parece mais rica para análise – em comparação com *Batman* e *Psicose* – pois sua estrutura é mais explícita. A começar pela dimensão epistêmica, *Warcraft* é perpassado por diversos aspectos mágicos, bem como suas personagens e raças tem forte religiosidade. Apesar disso, cada espécie ou facção tem diferentes conjuntos de credos, alternando entre elas as suas crenças de base. Ainda na dimensão epistêmica, o conhecimento científico também é diferente entre as raças, permitindo que o paradigma tenha nuances de diferença, com tendências mais mágicas ou mais científicas entre os grupos. Por uma construção de um sistema de regras que tende ao equilíbrio para o jogo, nenhuma das raças é colocada em desvantagem a partir da dimensão epistêmica: o acesso a magia ou à ciência tem vezes de equivalência quando em facções opostas no campo de batalha.

A magia ainda tem impacto na dimensão alética, permitindo diversos acontecimentos que não seriam possíveis no mundo primário. A noção de impossibilidade no mundo está diretamente ligada ao tipo de magia que os grupos conseguem acessar em determinado momento. Da mesma forma, a noção de necessidade é o fio condutor da composição do mundo e da narrativa: todas as raças são colocadas em conflito em determinados territórios pela necessidade de sobrevivência. A ameaça de suas existências parece, em síntese, motivada pelos movimentos de demônios como Sargeras e sua interferência nas motivações das raças.

As dimensões axiológica e deontica acabam diretamente impactadas por estes movimentos. Referenciais de certo e errado, de bom e ruim são definidos por modos de vida, territórios de origem, por sistemas culturais e sociais das espécies ou

facções. O encontro de todas estas diferenças parece, em diversas destas narrativas, iniciar os embates e reorganizar constantemente as relações de poder no mundo ficcional, que invariavelmente se baseiam na lógica da dominação. Ainda assim, é necessário pontuar, espécies e facções com objetivos comuns ou afinidades em alguns aspectos morais tem a tendência de se unir em combate frente a um inimigo comum.

O campo de sentido que acaba por circundar todas as narrativas abrigadas no mundo de *Warcraft* parece fortemente influenciado por dois parâmetros do mundo primário: a mitologia nórdica e os paradigmas tecnológico-científicos do medievo. Assim, o campo de sentido se constrói por um alto nível de secundaridade, povoando dimensões epistêmica, alética, axiológica e deôntica de um conjunto de valores que, ainda diferentes do mundo contemporâneo, não deixem de ser familiares para o interator.

#### *4.3.3 Reescrita pós-moderna e Sistema de entretenimento*

A construção dos cânones parece aparecer a partir de uma cuidadosa construção narrativa, na qual acontecimentos de uma obra tem relação de causalidade com os de outra. Exemplos até aqui citados, como o nascimento de Thrall e a presença de Varian, mostram como esta relação se estabelece entre jogos e filme, porém, entre os jogos da franquia esta é uma lógica sempre respeitada. Não há alteração de fatos entre uma obra e outra na franquia.

Pequenas lacunas no mundo ou na construção de suas personagens podem render fatos narrativos, para acontecimentos posteriores ou precedentes aos dos jogos. Como exemplo, Gul'dan, mago líder da horda dos orcs, sempre teve um de seus chifres nas costas quebrado. A imagem dele sempre foi esta, apesar de não haver uma explicação para o fato (fig. 50).

Figura 50 - Representações de Gul'dan no jogo Heroes of the Storm (2013)



Fonte: <https://www.plati.com/itm/heroes-of-the-storm-hero-guldan-region-free/2209917>, acessado em 22/03/2017

No filme, cujos acontecimentos precedem os do jogo *World of Warcraft*, Durotan enfrenta Gul'dan e, ainda que perdendo a luta, quebra o chifre durante o embate (fig. 51).

Figura 51 - Luta entre Durotan e Gul'dan

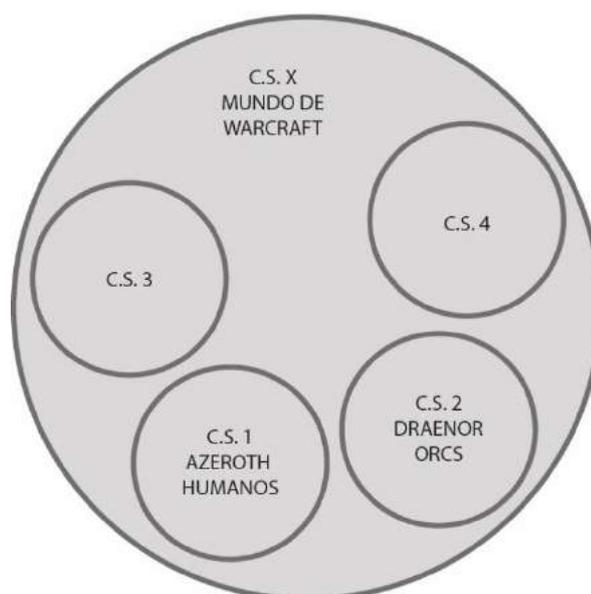


Fonte: elaborado pelo autor.

O fato é que a construção deste cânone parece ser posterior à existência do ente no mundo ficcional, mas cria um vínculo de temporalidade e inter-relação entre as obras. Este pequeno exemplo demonstra também, de forma prática, a lógica da incompletude, já que sempre existirão fatos não explicados e capazes de gerar novos

conteúdos. Porém, a noção de incompletude se faz cada vez mais evidente ao passo que o mundo não para de se expandir. Inúmeras personagens, locais ou artefatos existem sem uma clara explicação de como existem (fig. 52).

Figura 52 - Diferentes mundos dentro do mundo de *Warcraft*.



Fonte: elaborado pelo autor.

O modelo de reescrita pós-moderna é evidentemente de expansão, mas, diferente do mundo ficcional de Batman, o controle dos eventos parece muito maior em *Warcraft*. Nem tudo é explicado, porém, todo elemento que surge parece ter conexão com o eixo temporal, em relações de causalidade bastante organizadas na linha do tempo do mundo ficcional. Assim, o efeito de consistência é ainda maior, potencializando a experiência do interator.

Est último, por sua vez, interfere indiretamente na construção do mundo: jogadores passam a elaborar teorias a respeito dos acontecimentos não explicados pelo mundo; tais teorias ganham força em fóruns e wikis sobre *Warcraft*, podendo ser incorporadas nas narrativas posteriores da franquia, em jogos, vídeos para internet, quadrinhos ou mesmo no cinema.

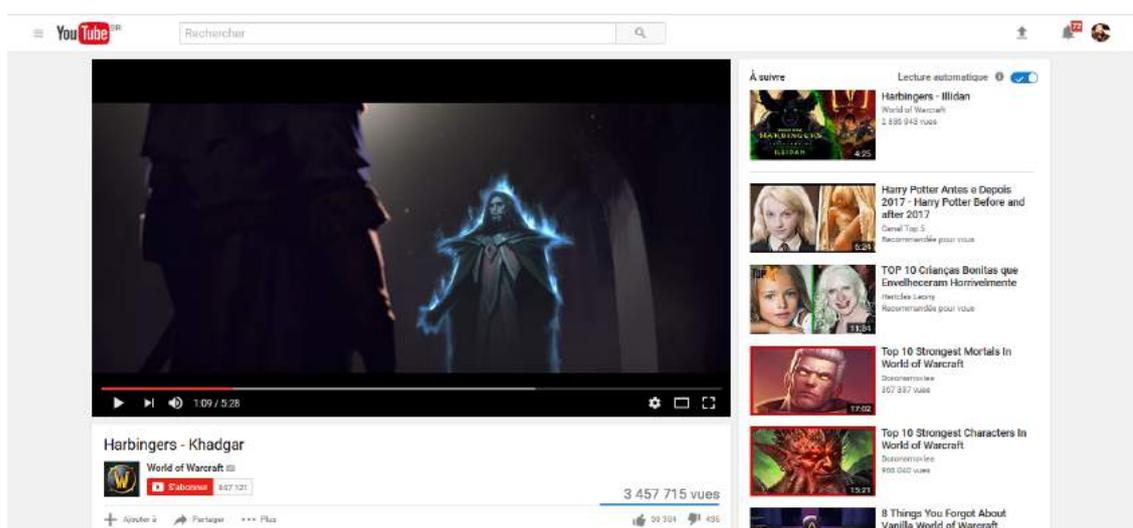
Há aqui uma estratégia curiosa daqueles que projetam o gerenciam o crescimento do mundo. Pode se utilizar o exemplo da teoria a respeito de Khadghar.

Antes mesmo do lançamento do filme, diversos fãs passaram a buscar explicações para o repentino crescimento do poder do mago humano. Uma das teorias mais aceitas era a de que Khadgar estaria, na verdade, incorporado pela alma de Medivh, seu mestre, derrotado pelo demônio Sargeraz.

No entanto, nem sempre as teorias dos fãs têm alinhamento com o desenvolvimento do mundo conforme planejado. Além dos já citados jogos e filme, há um canal de vídeos na plataforma YouTube. O canal, inaugurado em 22 de janeiro de 2010, era utilizado inicialmente com trailers de lançamentos, notícias, curiosidades, entrevistas com realizadores, eventos, entre outros. Em agosto de 2013, o canal passa a ser utilizado para a complementação de narrativas, com vídeos que explicam fatos e personagens do mundo.

Retomando o exemplo de Khadgar, em 28 de julho de 2016 (pouco mais de um mês após o lançamento do filme), uma série de animações foi lançada no canal. Numa delas, Khadgar retorna a Karazhan e encontra o espírito de Medivh, preso à torre abandonada (fig. 53)

Figura 53 - Vídeo com narrativa sobre Khadgar na plataforma YouTube



Fonte: Capturado pelo autor em 22/03/2017

Ao que parece, há uma constante tentativa de que a construção do mundo esteja sob pleno controle de seus autores/projetistas. A série animada ainda conta a

história de outros dois personagens – Gul’dan e Illidan. A complementação de acontecimentos ou o desenvolvimento de narrativas paralelas também vem sendo o conteúdo de quadrinhos. *World of Warcraft* foi lançado em novembro de 2007, chegando a 30 edições (até dezembro de 2009). (fig. 54)

Figura 54 - Capas de edições dos quadrinhos *World of Warcraft*



Fonte: <https://wowcomics.wordpress.com/> acessado em 22/03/2017.

O modo no qual o supersistema *Warcraft* é organizado parece bastante peculiar. Enquanto Murray (2003) defende que cada produto narrativo deve ser uma porta para o sistema (hiperseriado), há uma profunda interdependência entre as obras que se passam no mundo de *Warcraft*. Acontecimentos são explicados e experiências narrativas ficam incompletas para o interator que não acompanha o conjunto do sistema – games, animações, quadrinhos e filme.

O sistema parece reforçar esta interdependência com ações promocionais dentro de seus produtos. Como exemplo, na ocasião do lançamento do filme em 2016, a desenvolvedora *Blizzard* disponibilizou para os jogadores de *World of Warcraft* a espada e o escudo utilizados na primeira cena do filme. Os vídeos de curta duração na plataforma YouTube parecem cumprir um papel diferenciado, porém importante nesta organização. Ao passo que procuram esclarecer o surgimento de personagens ou seus movimentos posteriores às narrativas apresentadas no filme ou nos jogos,

parecem buscar a ampliação do conhecimento do interator a respeito justamente do sistema *Warcraft*.

#### 4.4 Overwatch

*Overwatch* é trazido como o último caso desta análise empírica como forma de exemplificar um modelo diferenciado de construção do mundo ficcional. Enquanto em *Batman*, *Psicose* e *Bates Motel* e *Warcraft* a reescrita pós-moderna determina a expansão, transposição ou modificação dos mundos de forma assíncrona – uma obra após a outra. A análise aqui é combinada com a investigação de Metinger (2017) ao passo que mostra que, em *Overwatch*, as inúmeras narrativas em diferentes mídias foram planejadas durante um mesmo período de desenvolvimento.

##### 4.4.1 Entes e inventário

A peça principal da franquia é o jogo digital para múltiplos jogadores, produzido para computador, Playstation 4 e Xbox pela *Blizzard Entertainment*, a mesma desenvolvedora da franquia *Warcraft*. O jogo foi lançado em maio de 2016 com vinte e uma personagens, sendo cada uma delas equipada com diferentes armamentos e habilidades. Além disso, o jogo contava com doze ambientes para o desenvolvimento das partidas e seis tipos diferentes de experiência de jogo – do modo de treino à competição aberta em larga escala.

O paradigma tecnológico é um dos aspectos mais importantes na construção dos entes do mundo de *Overwatch*. Situado no futuro com relação ao mundo primário, o mundo ficcional é composto por facções de heróis que lutam com armaduras, exoesqueletos ou implantes mecânicos. (fig. 55)

Figura 55 - Heróis em *Overwatch*

Fonte: Metinger (2017)

Os entes que compõem o inventário, bem como a organização do sistema de regras que orientam o jogo tem origem em um conflito armado entre humanos e robôs. Esta narrativa é apresentada em vídeos elaborados pela desenvolvedora e disponibilizados na plataforma YouTube antes mesmo do lançamento do jogo (fig. 56)

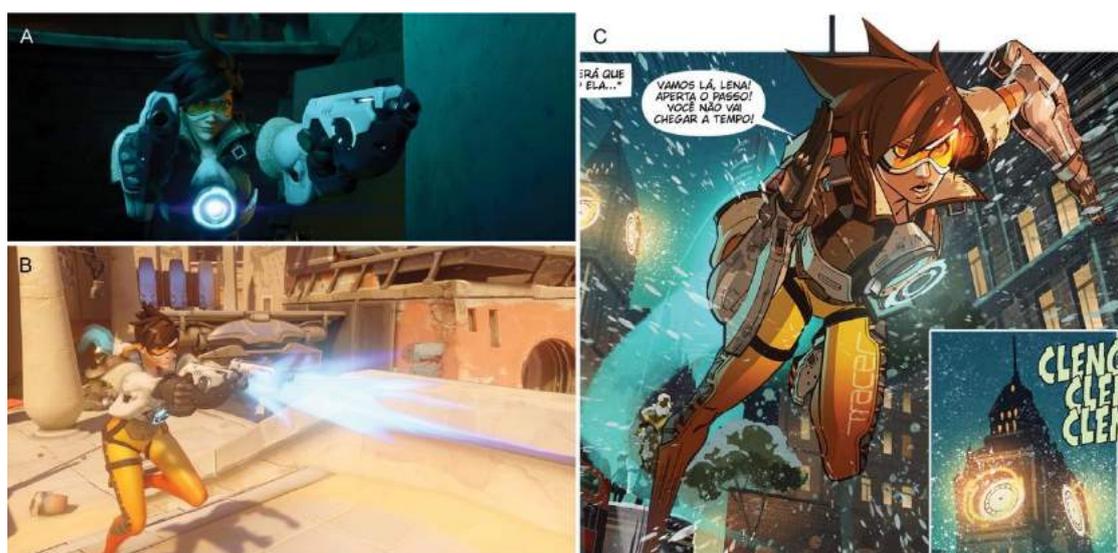
Figura 56 - Conflito representado em vídeo

Fonte: extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=C1mO9cZrmN4> em 29/05/2018

Conhecer o mundo ficcional, sua história e estas tecnologias é essencial para a experiência do interator, ao passo que, como explica Metinger, a seleção da personagem no jogo é feita “de acordo com características especiais e tecnologia exclusiva de herói, como, por exemplo, teletransporte, invisibilidade, regressão temporal, canhão de tesla, entre outros” (p. 42, 2017).

Ainda que entes específicos da tecnologia estejam presentes nas diversas narrativas de *Overwatch*, a identificação do mundo se dá principalmente com a identificação das personagens. Os chamados “heróis” – grupo de guerreiros que reestabelece a paz no conflito com os robôs – são peça central na construção das narrativas em diversas mídias. Como exemplo, a personagem Tracer, apresentada no primeiro vídeo divulgado da franquia – “*Cinematic trailer*”, no YouTube – está no jogo e nos quadrinhos lançados para compor as narrativas da franquia (fig. 57)

Figura 57 - Tracer em diferentes narrativas



Fonte: Metinger (2017)

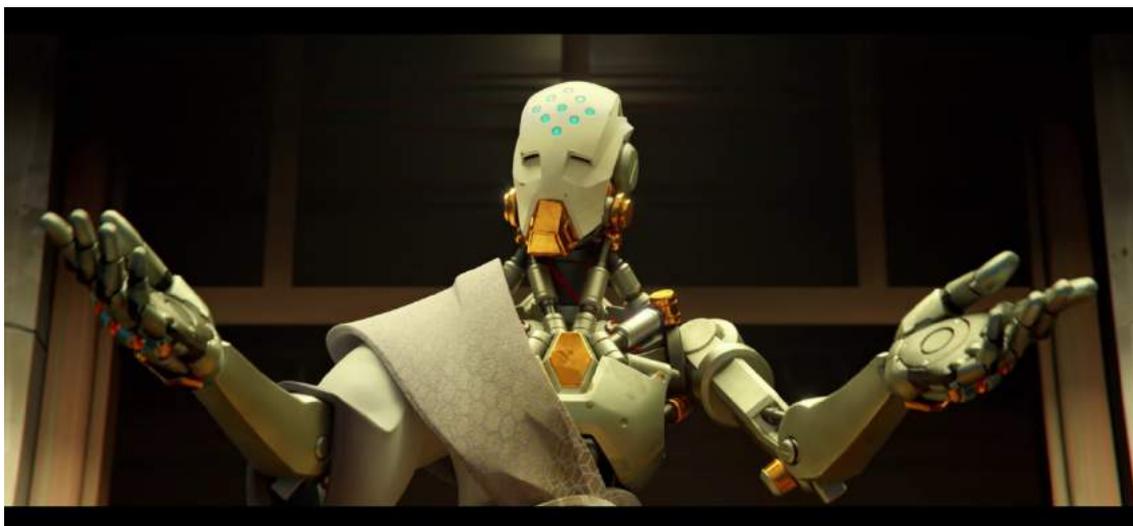
Ainda que em diferentes meios sua estética permaneça a mesma, facilitando a percepção do interator, o aspecto que mantém a identidade das personagens coerente no mundo ficcional está fortemente calcado na segunda camada do mundo.

#### 4.4.2 Ações e motivações

A camada de ações e motivações é composta de uma tentativa de organização do convívio entre humanos e robôs após o conflito armado. Aspectos morais são levantados pelas narrativas, que explicitam levantes populares que exigiram a organização de direitos civis para os robôs – chamada de cidadania ômnica nas diferentes narrativas. Esta explicitação de parâmetros sociais é característica da dimensão alética - colabora com a separação de diferentes grupos -, deôntica - referenciais de certo e errado, crime e punição – e axiológica – reflexões éticas.

No que diz respeito à dimensão epistêmica, o já referenciado paradigma tecnológico é um dos aspectos preponderantes do mundo, ainda que isso não descole sua composição de uma religiosidade: o líder espiritual de grande parte das personagens do mundo de *Overwatch* é um robô - Tekhartha Mondatta (fig. 58).

Figura 58 - Líder espiritual Tekhartha Mondatta



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/D30An> acessado em 29/05/2018

#### 4.4.3 Reescrita pós-moderna e Sistema de entretenimento

*Overwatch* se organiza em um sistema complexo com narrativas interconectadas que denotam um extenso planejamento dos conteúdos. Ainda que o jogo seja o principal produto da desenvolvedora *Blizzard* na franquia, o

desenvolvimento do mundo parece se dar principalmente nos vídeos do YouTube, no conteúdo literário disponível no site e nas histórias em quadrinhos. Assim, a experiência de jogo é basicamente uma experiência de imersão nas camadas do mundo, mas que depende intimamente da compreensão fornecida pelos demais conteúdos de *Overwatch*.

Os exemplos desta interconexão são bastante grandes e evidentes no contato com a franquia. O já citado Tekhartha Mondatta surge no vídeo de curta metragem “Alive” no YouTube. Apesar disso o vídeo não traz informações de quem ou o que ele é. Estas explicações encontram-se nos conteúdos literários do blog e do site de *Overwatch*, em textos que apresentam a personagem, lhe dando nome e história pregressa (Figura 59).

Figura 59 - Trecho do blog que complementa informações do vídeo

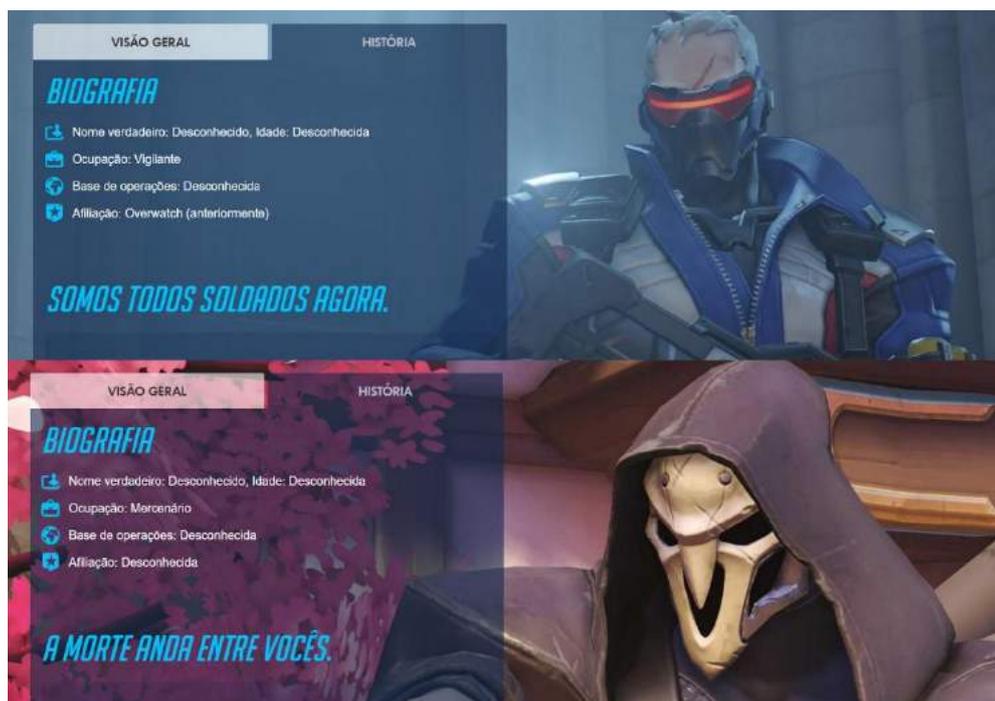


Fonte: Metinger (2017)

O mesmo ocorre com a identidade de alguns dos “heróis” do mundo ficcional. No blog, há um artigo<sup>38</sup> que faz referência à dois grandes líderes do esquadrão, porém não aprofunda suas histórias. A narrativa indica que o quartel general da *Overwatch* foi destruído e entre as fatalidades estavam Jack Morrison e Gabriel Reyes. Paralelamente, no site, o perfil de dois personagens – Soldado 76 e Reaper - aparece incompleto, sem informações sobre história pregressa ou habilidades especiais (fig. 60).

<sup>38</sup> Publicado no dia 6 de julho de 2015.

Figura 60 - Conteúdo do site sobre os personagens Soldado: 76 e Reaper



Fonte: capturas de tela do site de *Overwatch*<sup>39</sup>

Estas informações são dadas pela narrativa “Velhos soldados”, distribuída em revistas em quadrinhos<sup>40</sup> na qual há o encontro destas personagens misteriosas. Nela, Reaper ataca o Soldado 76 e o chama de Jack, fazendo uma menção à sua suposta morte no quartel general na Suíça e, por consequência, entrelaçando os conteúdos do quadrinho com o site e com o blog de *Overwatch*.

<sup>39</sup> Disponível em: <<https://playoverwatch.com/pt-br/heroes>>. Acesso em: 25 mai. 2017.

<sup>40</sup> História em quadrinhos de *Overwatch*. Edição 008, Blizzard Entertainment, 2016. Disponível em: <<http://comic.playoverwatch.com/pt-br/ana-old-soldiers>>. Acesso em: 22 mai. 2017.

Figura 61 - Trecho retirado da história em quadrinhos, quando Reaper ataca o Soldado: 76



Fonte: recorte da história em quadrinhos Velhos soldados (edição 008)

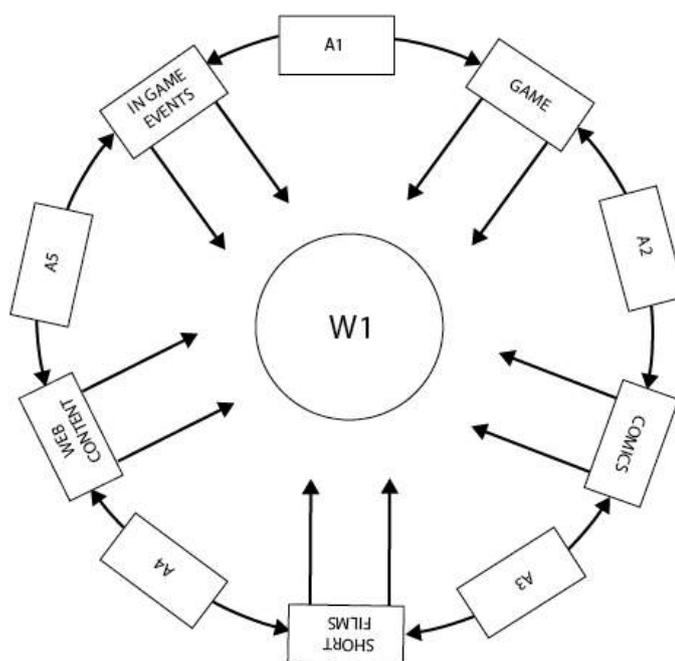
O sistema organizado a partir das múltiplas narrativas parece ter a intenção de proporcionar um ambiente de imersão a partir do senso de completude (Doležel, 1998). Isso porque ainda que a narrativa seja incompleta, se o interator se lançar em outras mídias em busca das informações, ele tende a encontra-las. A organização do sistema demonstra que o modelo de transmídia é também um jogo, uma espécie de quebra-cabeças narrativo no qual o tamanho do empenho ou do envolvimento do interator irá determinar o conhecimento que ele tem do mundo ficcional impactando, portanto, na sua vivência dentro da franquia de *Overwatch*.

Metinger (2017) observa que os conteúdos disponibilizados nas múltiplas mídias ocupadas pela franquia *Overwatch* se interconectam numa relação de causalidade. Mais do que isso, percebe-se na linearidade das publicações destes conteúdos narrativos a sincronicidade do projeto. Apenas no ano de 2016 foram

lançadas 19 narrativas – seis vídeos no YouTube, dez edições em quadrinhos e três eventos no jogo - interconectadas<sup>41</sup>.

Isso evidencia uma construção de uma metanarrativa que é respeitada pelos diferentes projetistas envolvidos no desenvolvimento da franquia. O projeto do mundo ficcional é, neste caso, desenvolvido em diferentes áreas de conteúdo – conteúdo para site e blog, quadrinhos, vídeos de YouTube, jogo e eventos no jogo – ao mesmo tempo, todos eles alimentando o que é o mundo de *Overwatch*. O modelo escapa às teorizações de Doležel (1998) e Fořt (2016) se expandindo não a partir de uma reescrita pós-moderna, mas sim de um trabalho de equipe (Figura 62).

Figura 62 - Construção transmídia síncrona em *Overwatch*



Fonte: Elaborado pelo autor

<sup>41</sup> *Recall, Alive, Dragons, Hero, The Last Bastion, Infiltration, Justiceiro a bordo, Matador de Dragões, Trabalho Legítimo, Um mundo melhor, Objetivo da missão.*

O modelo de produção do mundo ficcional de *Overwatch* tem conexões com as propostas de Ryan (1991) e observações sobre transmídia de Jenkins (2015) e fornece insights para o modelo de projeto em construção nesta investigação. Somando-se a ele as percepções de Batman, Psicose/Bates Motel e *Warcraft*, pode-se avançar na discussão do modelo a partir de uma série de aspectos discutidos a seguir.

#### 4.5 Percepções da análise

Ao fim destas análises é possível apontar uma série de *insights* proporcionados por elas. Estas percepções colaboram com aspectos bastante particulares que irão orientar a organização do método de projeto.

Em primeiro lugar, a presença das personagens parece ser o aspecto determinante para a percepção do mundo ficcional. Doležel considera as personagens não apenas a partir de sua existência no inventário do mundo, mas também por suas ações, o que se torna essencial quando se percebe que estas ações podem demarcar cânones e, portanto, modificar de forma irreversível o mundo. Assim, imagina-se que o projeto do mundo não possa ser dissociado de uma narrativa. Existem métodos vindos do desenvolvimento de jogos que partem do elencar entes para preencher a camada do inventário, porém é na construção de narrativas, ainda que pequenas, que surgem as primeiras composições da camada de ações e motivações.

Percebe-se também, na análise dos três casos, que a preocupação com temporalidade e a sequencialidade, tão valiosos na construção da narrativa, não são essenciais em inúmeros aspectos. No comparativo entre Psicose/Bates Motel e *Warcraft* observam-se duas estratégias completamente diferentes e não excludentes. Enquanto Bates Motel reforça o campo de sentido, preocupando-se com entes que tornem verossímeis entre uma narrativa e outra, *Warcraft* e até mesmo *Overwatch* buscam cercar a construção do mundo ficcional a partir de um encadeamento de fatos narrativos. O nível de secundaridade aqui pode ser um fator para esta escolha nos momentos de projeto: parece, em primeira instância, que o mundo ficcional mais próximo do primário permite um certo descolamento de aspectos narrativos no

encontro das camadas do inventário e das ações e motivações: os dilemas, problemas e conflitos são conflitos humanos que perpassam as décadas retratadas em *Psicose* e *Bates Motel*. O mundo de *Warcraft*, por outro lado, busca a autenticação em uma certa historicidade do mundo ficcional, promovendo uma experiência de uma realidade alternativa numa relação de causa e efeito para acontecimentos, personagens e coisas do mundo.

No entanto, em ambos os casos, percebe-se que o desenvolvimento do mundo em si é mais orgânico: por mais que haja um planejamento inicial, ele tende a se expandir ao longo do tempo e do uso das demais mídias. Assim, novas soluções devem ser apresentadas, colocando o mundo em constante estado de projeção. Numa emulação deste processo que se dá ao longo do tempo – desenvolvimento em “bola de neve” nas palavras de Ryan (1991) – é preciso que o modelo de projeto proposto permita iterações: criam-se narrativas e entes para recriá-las em seguida a partir de novas percepções do grupo de projetistas acerca do mundo ficcional.

Há também a necessidade de levar em consideração as inferências do interator, permitindo que ele “viva” a realidade proposta pelo mundo ficcional nas diferentes escalas de conhecimento que ele possa vir a ter dos eixos narrativos ali propostos. O que é visto nas obras de *Batman*, *Psicose* e *Warcraft* é que um dos caminhos de expansão é justamente a exploração dos fatos não explicados por narrativas anteriores. Tais lacunas, quando bem exploradas fornecem oportunidades para a criação de novos produtos narrativos, reiniciando o ciclo ao passo que o novo produto também irá lacunas. Este processo de criação e geração de lacunas – narrativas ou estruturais – é a evidência da incompletude do mundo, referenciada por Doležel e Gabriel.

Ao mesmo tempo que as lacunas são exploradas em *Overwatch* de forma semelhante, não se trata de uma expansão do mundo em si. Como percebido na análise, o mundo ficcional está situado anteriormente às narrativas – como uma metanarrativa – tendo as lacunas o papel de incitar o interator a buscar diferentes narrativas em outras mídias. Essa lógica que remete a um jogo parece emular o efeito da expansão de décadas experienciada em franquias como *Batman*, *Psicose/Bates Motel* e *Warcraft*, porém, em um produto novo como *Overwatch*.

Não tanto como impacto no modelo de projeto, mas como um suporte que oriente o escopo do grupo de projetistas, consolida-se a ideia de que aquilo que Ryan (1991) chama de “bola de neve” pode ser visto como uma expansão assíncrona no mundo. A nomenclatura escolhida se baseia no fato de que reescritas pós-modernas de expansão, de modificação ou transformação acontecem de forma sequencial, com uma obra narrativa elaborada após a outra. Não há sincronicidade na elaboração das obras.

O modelo de transmídia observado na franquia *Overwatch* é, como dito, baseado em um trabalho concomitante de diferentes profissionais em múltiplas áreas de mídia, elaborando narrativas que derivam de uma metanarrativa comum a todos eles. Este trabalho, que é referenciado por Ryan, sem uma definição de nomenclatura, está recebendo aqui o rótulo de criação síncrona. Dessa forma, tem-se duas formas claras de diferenciar o desenvolvimento do mundo ficcional em seus desdobramentos transmídia ou transnarrativos. A criação assíncrona é orientada pela reescrita pós-moderna, em modelos de expansão, modificação ou transposição – como observado por Doležel e Fořt. A criação síncrona é uma inferência a partir não apenas da observação do mundo de *Overwatch*, mas também de uma necessidade de categorização de observações já encontradas em Ryan (1991) – como o projeto *Alpha 0.7* – e em Jenkins (2015) – como *Matrix* e *Lost*.

Encerra-se o presente capítulo com o resgate do que foi apresentado: uma análise de quatro franquias de conteúdo – Batman, *Psicose* e *Bates Motel*, *Warcraft* e *Overwatch* – a partir de uma organização da Teoria dos Mundos Ficcionalis em um método de observação. Pode-se perceber, a partir da análise, como os entes do mundo são apresentados e relacionados, de forma a construir a sensação de um mundo ficcional persistente em diferentes obras. Percebe-se também que diferentes estratégias de expansão da narrativa irão resultar em diferenças nos mundos ficcionais, ainda que o meta-mundo seja o mesmo. Por fim, passa-se a utilizar a nomenclatura de expansão assíncrona e síncrona quando observando a evolução do mundo sob uma óptica projetual.

Como etapa que precede a discussão projetual propriamente dita, a seguir apresenta-se a divisão que pode colaborar com a compreensão dos princípios de

relevância no projeto do mundo ficcional: (i) a preocupação com o mundo ficcional em si e sua apresentação nas narrativas e (ii) a experiência do interator como uma meta de projeto.

## 5. PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA NO PROJETO: O MUNDO NA NARRATIVA E A EXPERIÊNCIA DO INTERATOR

Este capítulo apresenta inicialmente a discussão da experiência narrativa, do seu potencial de imersão a partir do encontro de olhares teóricos da narrativa - como Wolf, Doležel e Pavel - do Design – Hoffart e Norman – da economia – Pine e Gilmore – e da psicologia – Csikszentmihalyi, Price e Braitwhaite. Ainda que os fenômenos da experiência apontando para uma forte interdependência entre narrativa e sujeito, para fins de discutir as possibilidades de projeto, traça-se uma divisão da experiência do interator em duas dimensões: absorção e imersão. A primeira delas é apresentada no subcapítulo “Absorção: o interator e a experiência narrativa” e tem conexão com o modo que o interator se apropria e o tipo de reação que se deseja provocar nele quando em contato com o mundo ficcional. Em seguida, em “Imersão: entes do mundo na narrativa” discutem-se que características são construídas nas narrativas ficcionais para que a experiência planejada tenha condições de ocorrer.

A discussão se justifica pela tentativa iniciar a identificação dos princípios de relevância que orientam a tomada de decisão por parte do projetista em cada etapa do desenvolvimento do mundo. Por fim, discutem-se os pontos de conexão entre as dimensões de absorção e imersão a partir dos conceitos de invenção, completude e consistência de Doležel, alinhando as discussões teóricas com a prática do projeto.

Isso porquê, para Wolf (2014), a experiência do interator tem que estar sempre nas metas dos projetistas já que os produtos culturais originários de um determinado mundo terão formas diferentes de proporcioná-la. Para o autor, é possível, por exemplo, que haja experiência sem haver narrativa, como no caso de um *gameplay*. O envolvimento com o mundo ficcional é inegável, mas não necessariamente está em uma dimensão narrativa, o que dificulta a compreensão desta experiência. Parte-se do pressuposto que a experiência do interator pode ser compreendida em termos da interação do sujeito com os entes do mundo. É importante para o projetista, portanto, perceber que mundos, diferentemente de histórias, não precisam de uma estrutura narrativa. A dimensão da experiência pode se dar no fato de que o mundo se permite especular e explorar, por meios “imaginativos” (WOLF, 2014).

To make a secondary world (...) credible, commanding secondary belief, will probably require labour and thought, and certainly demand a special skill, a kind of elvish craft. Few attempt such difficult tasks. But when they are attempted and, in any degree, accomplished, then they have a rare achievement of art: indeed narrative art story-making in its primary and most potent mode. (Tolkien, p.16 1947)

Wolf (2014) aborda a questão da experiência em diversos momentos de seu texto, mas abre espaço para discuti-la de forma mais amigável dividindo-a em imersão e absorção. A imersão não é um fenômeno exclusivo da narrativa ou da vivência de um mundo imaginário. Ela tem diferentes níveis conforme o tipo de conteúdo ou o estado de participação do sujeito, tendo um extremo de grande participação física (como em um parque de diversões) e outro de grande envolvimento intelectual e imaginativo (como na leitura de um livro). Se colocássemos estes dois extremos em uma linha horizontal, segundo Wolf, é possível localizar a experiência imersiva conforme a tecnologia em uso. Um ponto intermediário entre a imersão física e a conceitual é a sensitiva, na qual a experiência se compõe a partir de uma soma de aspectos físicos e intelectuais – por exemplo uma experiência com óculos de realidade virtual (fig. 63).

Figura 63 - Tipos de imersão em Wolf



Fonte: elaborado pelo autor a partir de Wolf (2014)

Frente à esta gama de possibilidades, observa Murray, projeto deve ser organizado, orientando o tipo de reação que deseja se obter do interator.

"A participação num ambiente imersivo deve ser cuidadosamente estruturada e restringida. De modo ideal, o campo de comportamentos admissíveis deve parecer apropriado dramaticamente para o mundo ficcional (...). A fim de experimentar a imersão multissensorial, uma das formas mais simples para estruturar a participação é adotar um formato de visita. A metáfora da visita é particularmente indicada para estabelecer uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real, pois uma visita implica limites explícitos tanto no tempo quanto no espaço" (Murray, p. 108)

Para se falar em um design voltado para uma experiência do interator, é preciso, portanto, compreender os mecanismos de envolvimento do deste sujeito com o mundo ficcional. Pesquisadores como Hill (2007) e Norman (2005) afirmam que toda decisão é um processo majoritariamente guiado por aspectos culturais e emocionais. Baseando-se nestes fatores encontra-se a possibilidade da criação de dimensões que proporcionem ao interator a identificação de suas subjetividades no mundo ficcional. Em resumo, a experiência depende tanto do projetista quanto do interator. O designer não tem o poder de projetar a experiência, mas passa a ter a obrigação de buscar condições para que uma dada experiência se estabeleça. Há, portanto, "um consenso de que não é possível incluir uma emoção ou um sentimento em um projeto, mas sim, de se criar o ambiente ideal para que estes venham à tona" (HOFFART, 2008).

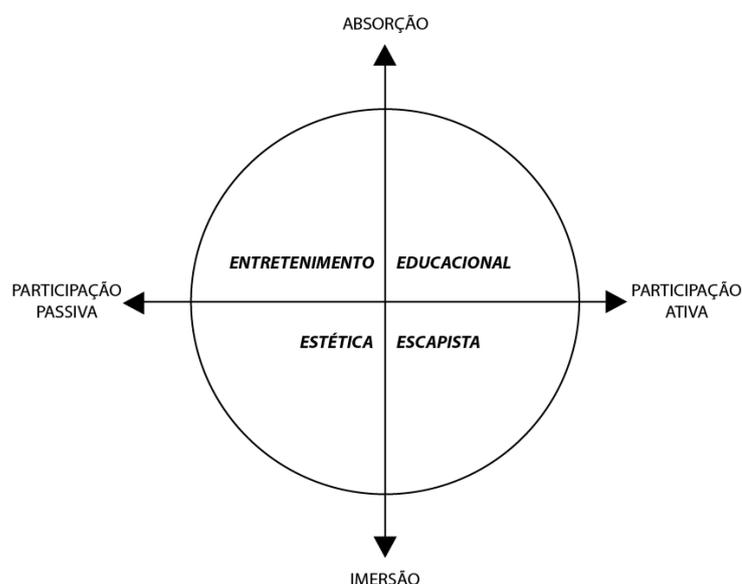
Desse modo, o papel do projetista passa ser o de proporcionar um estado de absorção ou imersão (HOFFART, 2008) que conduza ao fluir (CSIKSZENTMIHALYI, 1998), ou seja, à identificação com emoções e aspectos sensoriais do mundo ficcional. Neste modelo de experiência através da imersão, o acervo cultural, memórias e reflexões vestem o sujeito de um protagonismo no qual o "consumidor não é apenas um consumidor" (ARNOULD, 2008), mas um participante da experiência.

Porém, de partida, é necessário organizar até mesmo os termos que definem a experiência do sujeito em diferentes autores. Mais especificamente, voltar-se para os termos que organizam e orientam a compreensão da experiência quando associada ao modelo da Teoria dos Mundos Ficcionalis. Wolf começa por diferenciar absorção e imersão, tratando-as como duas dimensões em um mesmo processo: uma voltada para o sujeito e a outra para o mundo. Enquanto a imersão refere-se à atenção e à imaginação imersas, "puxadas" para dentro do mundo, o termo absorção foca-se no quanto o sujeito "absorve" o mundo imaginário, trazendo-o para a mente, aprendendo

ou lembrando de lugares, eventos, personagens, reconstruindo o mundo do mesmo modo que a memória nos traz pessoas, eventos e objetos quando mencionados.

Colaborando com esta abordagem, Pine e Gilmore (1999) apresentam um modelo para a compreensão das experiências dividido em dois eixos: o primeiro deles, vertical, opõe justamente absorção e imersão; o segundo, horizontal, opõe o tipo de participação do interator – passiva<sup>42</sup> e ativa. (fig. 64)

Figura 64 - Dimensões da experiência em Pine e Gilmore



Fonte: Pine e Gilmore, 1999

O cruzamento dos dois eixos proporciona um modelo de compreensão da experiência em quatro dimensões: estética, educacional, escapista e de entretenimento. Estas dimensões estão conectadas com o efeito que a experiência proporciona ao sujeito e as demandas físicas envolvidas na participação. O modelo permite perceber que a dimensão estética impacta o interator em seu estado passivo, sem interação mecânica, porém com potencial de colocá-lo em um estado de alto foco e atenção. Pine e Gilmore (1999) explicam que esse efeito tende a superar camadas

<sup>42</sup> A passividade é assim nomeada a partir de uma visada mais mecânica das respostas do sujeito. Estudos de mídia demonstram que nunca há inteira passividade do sujeito, ao passo que suas mediações interferem na recepção dos conteúdos. (Nota do autor)

racionais de processamento da informação e, através do processo de imersão, terão impacto nas emoções do sujeito.

O caso é que as diferentes possibilidades da narrativa permitem que o interator tenha, em um mesmo mundo ficcional, diferentes dimensões da experiência. Em especial, caso haja uma dispersão das narrativas deste mundo em diferentes mídias, essa potencialidade é ainda maior, já que o comportamento do interator pode alternar entre estados mais passivos e mais ativos, combinando aspectos de imersão e absorção. Mais do que isso, na tentativa de perceber o modelo de Pine e Gilmore como um apoio para o designer, é possível imaginar que as dimensões - escapista, entretenimento, educacional e estética – possam se desdobrar em aspectos projetáveis no mundo ficcional.

Nesta direção, é preciso perceber que produtos narrativos em diferentes mídias terão composições diferentes entre os eixos inserção/absorção e participação. Assim sendo, o processo de construção e reconstrução do mundo entre o que está expresso pelo autor na obra e o que é reconstruído pelo interator dependerá de diferentes habilidades, obedecendo diferentes regras.

O efeito imediato destas observações é que a aparente névoa da variedade de termos que se referem à experiência narrativa começa a se dissipar frente à esta proposta de organização: percebe-se que enquanto ter verossimilhança e ser capaz de provocar um efeito de realidade são características imersivas da narrativa em si, assumir a postura absorptiva de crença no mundo proposto é papel do interator.

Autores como Pavel (1986) e Doležel (1998) já discutiam articulação entre estes dois lados da experiência (narrativa e interator), afirmando que há uma cooperação entre autor e público, operada por convenções narrativas. Pavel evoca novamente a ideia do encontro do texto com o horizonte de expectativas, nomeando as convenções de “jogos coordenados”:

In the light of these [conventions], the horizon of expectations within which writer and the public operate can be seen as the background of various coordination games involving tacit cooperation between members of the literary community (Pavel, p. 120, 1986).

O autor acredita que essas convenções ou jogos coordenados orientam o comportamento do interator, exigindo sua máxima participação para alcançar o estado esperado na experiência narrativa. Pavel e Doležel evocam teorias dos jogos - como se encontra em Huzinga (1971) e Caillois (2017) – para explicar essa relação entre interator e autor. Para eles, todo participante de uma comunicação ficcional – autores, críticos, público – se engajam em uma simulação explorando condições únicas, organizadas a partir de uma narrativa. O objetivo desta simulação é manter o leitor imerso o suficiente para criar a sensação de presença naquele mundo, com seu inventário e personagens, possibilitando ao interator a expressão de sentimentos reais com relação a eles.

Para clarificar ainda mais os aspectos da experiência narrativa na organização destas convenções, explicitam-se, a seguir e separadamente, aspectos da absorção e da imersão em mundos ficcionais.

### **5.1 Absorção: o interator e a experiência narrativa**

O termo mais comum quando se iniciam debates sobre a experiência do sujeito frente à narrativa é a suspensão voluntária da descrença. Basicamente a ideia de suspensão da descrença pressupõe que a narrativa e seu arranjo estético, através dos processos de verossimilhança e efeito de realidade, é capaz de mover o leitor ou espectador de uma posição de crítica para um estado de crença em relação ao conteúdo ficcional. Este conceito amplamente discutido por teóricos do cinema (AUMONT, 2005; JAGUARIBE, 2010; METZ, 1982; CARRIÈRE, 1994; FIELD, 2009) leva em consideração uma predisposição para o estado de suspensão da descrença: um certo desejo de ser “enganado” pela ficção. Porém como isso acontece? Será que considerar o momento da experiência como uma simples suspensão das faculdades críticas um limitante frente à todas as possibilidades que ela oferece?

Em síntese, como os olhares teóricos a seguir apresentam, a absorção, como se compreende a partir de Schaper (1978), Metz (1982) e Fragoso (2000, 2013) não se apresenta por uma mera suspensão nas faculdades críticas do interator, mas sim, pelo encontro do conhecimento que o sujeito tem com os desafios propostos pela reconstrução mundo e pela interpretação da narrativa.

A principal dificuldade, neste sentido, é superar o uso do termo “descrença”. Price (p. 149, 1964) explica que crença pode ser considerada uma escala gradual, na qual zero é a total suspensão do julgamento e 10 é a absoluta convicção. O autor remete a Locke (*Ethics of Belief*) ao afirmar que, nesta escala, crer é razoável se é apoiado por evidências e o grau da crença corresponde à força dessa evidência. Sendo assim, acreditar plenamente em algo que não está presente na realidade vivida ou que fornece apenas evidências parciais – como textos, filmes e jogos - não seria de fato crença, mas sim alucinação.

Doležel completa, explicando que trabalhos ficcionais são, de certa forma, a continuidade das brincadeiras infantis e, assim sendo, estar envolvido com uma história é participar psicologicamente em um jogo no qual a história é um suporte para um estado mental lúdico. Schaper (1978) também compreende que, no que tange os aspectos emocionais da experiência, não há diferença significativa em “ser tocado pela narrativa” ou “ser tocado pela vida real”. A autora defende que é possível viver a narrativa não apenas a partir da suspensão da descrença, mas pelo engajamento emocional da imersão no mundo ficcional

O argumento é o de que, a passo que estamos lidando com a ficção, que apresenta fatos “como se” estivessem acontecendo ou “como se” as personagens fossem pessoas no mundo primário, o sujeito não é impactado de fato, mas se comporta emocionalmente “como se” o fosse (Schaper, 1978. p. 02).

Dito isso, Price e Braitwhaite (1964) trazem o conceito de meia crença, explicitando que (i) crianças durante suas brincadeiras, (ii) devotos de religiões durante suas cerimônias ou (iii) pessoas sujeitas a experiências estéticas têm investimentos cognitivos nestas ações e vivem estados emocionais equivalentes a elas. Em nenhum destes estados o mundo primário é desconectado: o conhecimento permanece presente. De fato, a escolha é de deixar o conhecimento de lado para um melhor envolvimento com a narrativa (FRAGOSO, p. 6, 2000).

Em contraponto à ideia de suspensão da descrença, que parece se justificar por uma operação racional, a meia crença se explica por uma operação emocional,

limitando ações a um período de tempo e, novamente, às regras de comportamento limitadas pelas convenções narrativas

A meia crença leva em consideração a resposta absortiva na experiência estética embora, de acordo com Price, nem toda experiência estética seja capaz de criar um estado de meia crença. O autor afirma que atividades “parcialmente sérias” como “ler romances, assistir peças de teatro ou filmes no cinema” tem esse potencial, não apenas pelas evidências parciais ou por sua resposta emocional, mas em especial por sua proposição.

É necessário compreender que a proposição – pra Price e Braithwaite (1964) – constrói uma disposição para se comportar de uma maneira específica. Braithwaite explica:

Let us consider the man who is watching a play. His emotions and behaviour are in some way like they would be if he believed that the events represented on the stage were really happening. So are his intellectual activities. He asks himself questions about what he sees and hears (...) He is in a state resembling belief. But he keeps this state of his in a watertight compartment, as it were. When the heroine falls into the clutches of the villain, he does not rush out of the theatre and ring up the police

Com esta observação, Braithwaite (1964) mostra que o estado de meia crença frente à uma proposição permite o estímulo de emoções, ainda que não ative nenhuma resposta em termos de ação por parte do sujeito. Acreditar de fato é conectar o sistema emocional com o sistema de ação (PRICE, 1964) e as proposições ficcionais atuam em esferas cognitivas. A discussão pode levar em consideração que jogos digitais, por exemplo, são capazes de evocar respostas mecânicas do interator. De fato, como Braithwaite explica, as reações são restritas à duração da experiência ficcional e às regras de comportamento definidas para esta experiência.

Percebe-se que o que Price e Braithwaite chamam de regras de comportamento e proposições tem forte conexão com as ideias das convenções e jogos coordenados de Pavel e Doležel. Assim, é possível compreender a experiência da narrativa como um jogo, orientado por regras de comportamento definidas entre autor e interator, com um objetivo definido, uma proposição.

Para Doležel as atividades de processamento da ficção exigem diferentes habilidades e dependem de fatores como o tipo de leitor e o propósito da leitura. O ato de ler consiste em uma constante criação de imagens mentais do mundo ficcional, sobre o qual o leitor pode refletir e convertê-lo em parte de sua própria experiência, de maneira análoga às informações e experiências da realidade vivida. Este raciocínio leva à inevitável conclusão de que, ao contrário do modelo da suspensão da descrença, no ato da leitura ou ao assistir um filme a postura do interator é majoritariamente ativa e ao invés de passiva.<sup>43</sup> Doležel continua, dizendo que

Os leitores acessam os mundos ficcionais durante a recepção, ao ler e processar os textos literários. As atividades de processamento dos textos pressupõem muitas habilidades diferentes e dependem de muitas variáveis tais como o tipo de leitor, o estilo e o propósito de sua leitura, etc. No entanto, a semântica dos mundos possíveis insiste no fato de que é o autor que constrói o mundo e que é papel do leitor reconstruí-lo.(...) O leitor, tendo reconstruído o mundo ficcional como uma imagem mental, pode refletir sobre ele e convertê-lo em parte de sua experiência, do mesmo modo que se apropria do mundo real através de sua experiência. (p 44, 1998)

Esta combinação da reconstrução e da experiência vivida na narrativa é um desafio para o cérebro, ligado diretamente ao conhecimento prévio do interator e seu horizonte de expectativas. Estes processos estão permeados daquilo que Wolf chama de “world gestalten” (gestalt do mundo). Isso quer dizer que

O leitor faz conexões implícitas, preenche os vãos (furos), infere, testa palpites, isso significa desenhar no conhecimento tácito do mundo em geral e das convenções da literatura em particular. O texto em si nada mais é do que pistas para o leitor, convites a construir uma peça de linguagem em significado. Sem esta contínua e ativa participação do leitor, não haveria trabalho literário algum. (Wolf, p. 49, 2014)

Assim a reconstrução de um mundo é um desafio da mesma forma que o processo de autoria, como se observa em Csikszentmihalyi (1998). O autor exclui o contato com a narrativa de um tipo específico de experiência imersiva – a qual dá o nome de *flow* – justamente pela suposta passividade na postura do interator. Como a

<sup>43</sup> A mudança de uma postura passiva para ativa é também a justificativa para a adoção do termo “crença secundária” por Tolkien e Wolf, em alinhamento ao termo “mundo secundário” e alinhado com a ideia de “meia crença”.

lógica do jogo derruba a ideia de uma postura passiva, pode se conectar o conceito de *flow* com as dimensões da experiência em Pine e Gilmore para compreender o contato com a ficção.

O estado de *flow* como proposto por Csikszentmihalyi (1998) é exatamente isso: uma posição de alta imersão em uma atividade na qual o sujeito encontra o equilíbrio entre grandes desafios mentais, utilizando grande quantidade de suas habilidades e conhecimentos prévios. Inúmeros aspectos do estado de *flow* parecem se conectar com o processo de reconstrução do mundo a partir da narrativa, tendo na “transformação do tempo” e na “experiência autotélica” os pontos mais relevantes.

Narrativas, como arte ou entretenimento, são experiências autotélicas ao passo que não há ganho posterior, mas sim o retorno é a vivência da narrativa em si. A experiência autotélica da narrativa se traduz também naquilo que Marie Laure-Ryan chama de “retorno do investimento cognitivo”. A autora explica que, especialmente em narrativas transmídia, o tempo gasto pelo interator na recriação de um determinado mundo é compensado pela sensação de familiaridade. Cada nova peça da narrativa que diz respeito a este mesmo mundo, transforma-se, para ele, em um retorno à um lar localizado no mundo ficcional. (Ryan, 1991).

O produto imagético como experiência estética – cinema, televisão, jogos, etc – estabelece por si só um potencial para experiência imersiva. Isso tem especial importância ao passo que conecta a experiência tanto com aspectos de representação quanto técnicos. Ao longo das décadas, tecnologias de produção aproximaram a imagem e o som técnicos das experiências percebidas no mundo primário. Com a ajuda de um efeito de realidade, partículas, texturas, sons, paisagens sonoras, contribuem para colocar o interator na posição na qual a tela se torna uma janela para o mundo ficcional.

Por fim, partindo-se do entendimento da experiência até aqui construído, busca-se identificar de que forma se apresenta a proposição para a reconstrução do mundo aparece nas narrativas e como as estruturas do mundo ficcional proporcionam uma experiência de realidade. Tendo a literatura e linguística como bases identificadas por autores como Wolf (2014), o caminho mais natural é iniciar a busca por elementos projetáveis nos estudos de narrativas originários destas áreas. A mais

referenciada nos trabalhos encontrados na etapa de estado da arte é a análise estrutural da narrativa, a ser explorada a seguir.

## **5.2 Imersão: entes do mundo na narrativa**

A já citada verossimilhança já é observada na poética de Aristóteles (2000), em uma preocupação com os elementos do drama que articulam a criação e a imitação do mundo. Para Aristóteles a verossimilhança posiciona a operação poética na fronteira ilimitada do possível, como um modo lógico, causal e necessário de organizar as ações do mito.

Das ideias surgidas na Grécia para a pragmática literária, diz Doležel (1998) construiu-se uma doutrina mimética, como se houvesse a necessidade de equivalentes primários para o mundo ficcional ou seus personagens. O autor defende um desprendimento do modelo de pensamento ocidental que vê a ficção como um protótipo da realidade. De fato, o ambiente do discurso é o mundo real e, assim sendo, todo trabalho ficcional representa de alguma forma motivações reais. Ainda assim é preciso perceber que a verossimilhança será dada por um ou mais elementos estéticos que levam o trabalho artístico a um estado de aceitação da realidade proposta.

A diferença é que os elementos que permitem a interpretação de um texto que tem o objetivo de representar a realidade vivida – textos tipo “R” em Doležel (1998) – são aceitos pelo interator antes mesmo do encontro com a obra, baseando-se na experiência da realidade vivida. Pavel (1986, p. 192) diz que há uma fácil inferência da crença baseada no conhecimento do mundo. Assim, a mimética funciona como base para compreender alguns mecanismos do mundo, sem a necessidade de inúmeras explicações. No entanto, quando na tentativa de compreender o fenômeno da verossimilhança, é necessário compreender que, no ambiente da ficção, os códigos para a interpretação de uma realidade construída são dados pelo autor, em textos tipo “C” (Doležel, 1999). É possível compreender, portanto, que o verossímil não necessariamente é o que se referencia no mundo primário, mas algo dotado de potencial para ser uma realidade, um mundo construído.

Esse potencial é discutido por Barthes (2000) sob o nome de “efeito de realidade”. O autor explora os elementos que ele, inicialmente, chama de “supérfluos” na narrativa, explicando que esses elementos podem se tornar pistas de uma estrutura de um mundo mais amplo em torno da narrativa. Essa estrutura, para Barthes é resgatada pelo leitor, estabelecendo uma conexão de cada elemento com o mundo possível, o que acaba por atribuir ao texto um efeito de realidade.

O autor afirma que os elementos *supérfluos* têm dupla função no texto: a primeira é estética, traduzida em estilos textuais, como artifícios de uma qualidade do texto; a segunda é retórica, sendo o elemento *supérfluo* um artifício de convencimento do autor para o leitor ter a sensação da experiência de uma diferente realidade. A preocupação com a função de cada elemento se traduz no seu modo de observar a e

Para Barthes (1971) a narrativa se constrói a partir de três níveis: o das funções, o das ações e o da narrativa. O nível da narrativa, último a ser apresentado no texto do autor, dá conta do discurso, do formato textual e dos gêneros da narrativa; o nível da ação é a dimensão das personagens, preocupado com as ações que exercem dentro da narrativa; e, por fim, o nível das funções é o que chama a atenção desta investigação.

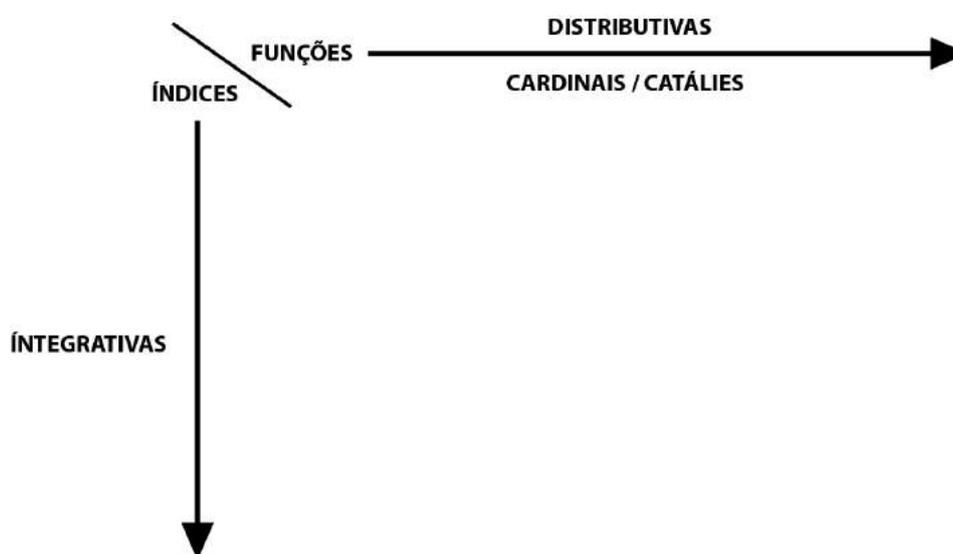
Barthes organiza o seu modelo a partir de uma organização de funções exercidas no texto, dividindo-as em dois eixos: distributivo e integracional. A analogia é a de que o andamento de uma determinada narrativa se dá na horizontal, a partir de funções distributivas como *cardinais* e *catálises*<sup>44</sup>. Mas “compreender uma narrativa não é somente seguir o esvaziamento da história, é também reconhecer nela ‘estágios’, projetar os encadeamentos, horizontais do ‘fio’ narrativo sobre um eixo implicitamente vertical” (p. 27).

<sup>44</sup> Em Barthes (1971), a narrativa se estrutura a partir de núcleos que abrem possibilidades, situações de dúvida. A estes núcleos o autor dá o nome de “*cardinais*”. Os acontecimentos que se colocam entre estes *cardinais*, que tem a função de uni-los, mantendo a sequencialidade da narrativa, recebem o nome de “*catálises*”. (Nota do autor)

Às funções que correspondem ao encadeamento da narrativa, Barthes dá justamente o rótulo de funções - com esta duplicidade nominativa presente em seu texto. A função é uma unidade de conteúdo horizontal, não hierárquica: cardinais - ou núcleos - "abrem ou fecham uma alternativa para o prosseguimento da história (...), inauguram ou concluem uma incerteza" (p.33), enquanto catálises são zonas de segurança, repousos que separam dois momentos cardinais da história.

No entanto, existem momentos do texto - e entenda-se texto aqui como qualquer obra de caráter narrativo - que não dizem respeito, não contribuem ou significam na organização dos acontecimentos da narrativa. Barthes chama estes elementos de índices: estruturas de texto que apontam para uma construção que permite ao leitor uma capacidade interpretativa da realidade no entorno do encadeamento narrativo. Ora, se as funções estão na horizontal, organizando a estrutura da narrativa, os índices têm profundidade, verticalidade (Barthes, p.27, 1971) (fig. 12).

Figura 12 – Representação de índices e funções na estrutura narrativa



Fonte: elaborado pelo autor a partir de Barthes (1971)

Ora, o índice é um informante de algo que está presente, mas não necessariamente descrito por inteiro. Para Barthes os índices são os elementos que não tem função de encadeamento na narrativa, mas constroem no texto um determinado ambiente. Sua natureza remete a conceitos mais ou menos difusos no

texto e contribui para a compreensão do ambiente da narrativa em sua parametrização.

Barthes (p. 32) refere-se a esta parametrização do ambiente com o termo "atmosferas" e este aspecto será resgatado em etapas posteriores deste trabalho. O autor ainda explica que em uma primeira instância, não se compreende a presença do índice, ele parece não ter função direta na estrutura da narrativa. O fato é que "para compreender para o que serve uma notação indicial, é necessário passar para um nível superior" (p.32), como se movendo verticalmente em relação à narrativa, pois é aí que o índice se esclarece. Nas palavras do autor, "A significação não está ao cabo da narrativa, ela a atravessa" (p.27).

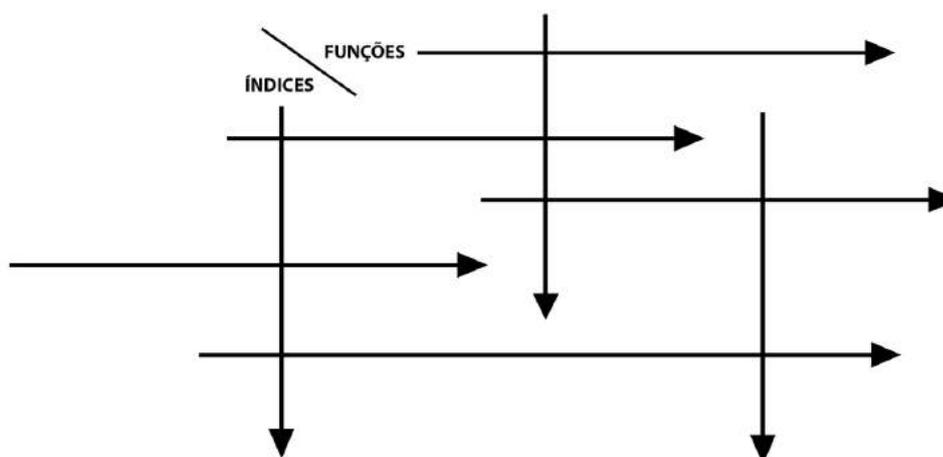
O que Barthes aponta é que os índices assumem uma dupla responsabilidade no texto: uma estética e outra retórica. A função estética na literatura se traduz na construção textual propriamente dita, tendo o índice como um artifício para uma melhoria da qualidade do texto. Neste sentido, Barthes (1968), procurando apoio no modelo de pensamento dos gregos, chamando ainda a atenção para os tipos de discurso da antiguidade, aproximando o índice do texto epideiético[i], cuja finalidade era exclusivamente a de causar admiração pela qualidade textual, pela experiência estética frente ao texto. Essa dimensão, no entanto, na organização da análise estrutural da narrativa, parece deslocada para o nível da narrativa, enquanto o aspecto retórico ganha força no nível das funções. O papel passa a ser o do convencimento do leitor de que ali, na peça ficcional, está um relato de valor, verossímil. Esta relação de convencimento e estética parece uma das questões chaves para compreensão da aceitação da narrativa e, principalmente, do mundo ficcional.

Pode se compreender que a presença de elementos descritivos ajuda a compor uma sensação de realidade que se estabelece no entorno do encadeamento narrativo, mesmo que não descritos à fundo. A mera menção a um barômetro (Barthes, 1968) presente em uma sala, é índice da presença de uma atmosfera, bem como o ato de beber um whisky em um hall de aeroporto (Barthes, 1971) remete ao ambiente e as sensações que este podem trazer. O índice, pequeno para a análise estrutural da narrativa é, no fim das contas, o indicativo de um mundo dentro da ficção. Nas palavras de Eco (2013) é "o universo que o autor construiu e os eventos que ali

ocorrem que regem o ritmo, o estilo e até mesmo a escolha do vocabulário” (p.17). Preocupar-se com a construção deste ambiente é, por excelência, preocupar-se com as possibilidades de não apenas um conteúdo narrativo, mas de inúmeros outros que dele possam surgir. E se o índice tem função integrativa, é provável que todas as narrativas que se desenvolvam em um mesmo mundo ficcional utilizem os índices como forma de integração. O índice é, por excelência, o indicativo de um mundo ficcional persistente em uma ou mais narrativas.

O que está se inferindo é que, talvez, o índice não seja integrativo apenas para uma narrativa, mas para mais de uma, ou várias que irão relacionar-se entre si por meio de outros índices (fig. 13).

Figura 13 – Representação de índices e funções na estrutura narrativa



Fonte: elaborado pelo autor a partir de Barthes (1971)

Barthes chama a atenção para o fato de que índices apontam para a capacidade interpretativa do leitor, aspecto que se torna ainda mais forte na observação do relacionamento entre diferentes narrativas. Não obstante é possível argumentar que a percepção de uma realidade, a composição de diversos índices que irão apontar para um mundo ficcional persistente depende de um constante diálogo textual, discursivo entre autor - ou como defendido, autores - e leitor. Parece haver, portanto, forte relação entre o discurso do autor - nível da narrativa para Barthes - e o mundo por ele criado, por fim percebido pelo leitor.

Os níveis das funções e da narrativa parecem, desta forma, contemplados na compreensão do mundo ficcional. O que ainda parece ficar de fora é o nível das ações, apontado por Barthes (1971) como o espaço da personagem na análise estrutural da narrativa. O curioso é que o nível não é nomeado como sendo "das personagens", mas sim "das ações" e Barthes justifica isto a partir até mesmo da poética de Aristóteles: desde as primeiras discussões, a noção de personagem está atrelado às suas ações dentro da narrativa. É necessário, no entanto, perceber a diferença daquilo que Barthes deseja investigar e do que aqui se busca. Enquanto a análise estrutural se propõe a compreender a narrativa, estamos utilizando-a como ponto de partida para compreender o mundo ficcional – o ambiente da narrativa. Ora, o mundo não depende necessariamente da ação da personagem, mas sim sua existência por si só é importante.

Para a investigação aqui proposta, a existência de uma determinada personagem é também um índice de um mundo, independente de suas ações. Nas palavras de Wood (2012), todos são 'reais' (têm uma realidade), mas de modos diferentes. Esse grau de realidade é diferente de autor para autor (...) e se adapta às convenções internas de cada livro ou de cada mundo. Trata-se de um problema ontológico, ligado à existência da personagem e do mundo, a ser desenvolvido em etapas posteriores desta pesquisa e que a análise estrutural da narrativa não parece dar conta. Por hora, basta considerarmos a existência como o "aparecimento-em-um-mundo" (Gabriel, p. 48, 2016). Isto serve não apenas para a personagem, mas para todos os outros índices que possam surgir em uma determinada narrativa.

O que a análise estrutural da narrativa esclarece é como o índice - seja ele atmosférico ou personagem - é utilizado na narrativa, em sua relação com as demais funções horizontais. Esta última inferência, sobre a conexão entre diferentes narrativas é que deve também ser verificada, em etapas seguintes deste trabalho. Para tanto, utilizar-se o índice como ponto de partida parece o caminho mais natural: como o próprio nome diz, o índice não apresenta a estrutura, mas dá indícios de sua existência, sua presença por trás da narrativa. O Compreender de que forma esta

estrutura se organiza pode facilitar a compreensão de sua relação com os índices e, posteriormente, fornecer encaminhamentos para o projeto de mundos ficcionais.

### **5.3 Conectando os elementos da narrativa e a experiência do interator**

#### *5.3.1 Invenção, completude e consistência*

Wolf começa a descrever o trabalho de projeto de mundos ficcionais a partir de seus níveis de invenção, completude e consistência. Para o autor, a invenção é de fato o trabalho de ficção e está ligada diretamente ao já apresentado índice de secundaridade; sabendo-se que o mundo ficcional nunca será completo (Gabriel, 2016; Doležel, 1998) a sensação – ou ilusão – de completude se refere ao nível de explicações e detalhes que cobrem os vários aspectos da experiência das personagens, assim como os aspectos que sugerem um mundo prático, funcional; a consistência é o quanto do mundo se apresenta em detalhes plausíveis, sem contradições, permitindo uma ampliação das experiências dos interatores.

Tanto Wolf (2012) quanto Murray (2003) e Tolkien (1947) apontam a origem das histórias de fantasia - incluindo a ficção científica - na mitologia e nos textos religiosos de povos antigos. Ora, se estes textos se propunham a explicar as "coisas do mundo" antes do pensamento científico, é possível entendê-los como carregados desta consistência. Em resumo, todos aspectos do mundo ficcional devem ser trabalhados na tentativa de construir um efeito de verossimilhança, não limitando a verossimilhança a uma imitação do mundo primário, mas sim uma elaboração de mundo coerente em si. Isso é o que criará identificação e empatia, portas emocionais de acesso ao mundo imaginário. A ausência de um realismo emocional irá dificultar o processo de empatia, limitando severamente a identificação com aspectos do mundo (Wolf, 2012; Gillet e Bova, 1996).

Para Gillet e Bova (1996) a busca por esta consistência deve passar por um reforço do aspecto científico da subcriação. Para os autores, a ausência de um apoio na ciência pode criar um distanciamento da sensação de realidade do mundo secundário. Os autores deixam claro que compreendem que a subcriação pode ter diferentes origens e que os aspectos artísticos, mais descolados de uma realidade

científica também são necessários, no entanto, propõem o uso de planilhas, cálculos matemáticos, análises químicas e pesquisas históricas para o desenvolvimento de um mundo secundário.

Nearly everyone would be put off by a story in which, say, the characters tripped over beer cans in Victorian England, or in which the author was under the impression that Julius Caesar and Atilla the Hun were contemporaries. People *expect* research in a historical novel and properly so (Gillet e Bova, p. 2, 1996)

Para tanto, Gillet e Bova apresentam unidades, grandezas e cálculos de medida da Terra como referência para a criação de outros planetas e para desenvolvimentos de histórias que tem o mundo primário como forte base para a criação. O estudo leva em consideração a gravidade, órbitas dos planetas do sistema solar, distâncias do horizonte, estações do ano, marés. Para os autores, é preciso inclusive discutir as probabilidades de elementos químicos na superfície e na composição do planeta para, a partir destes conjuntos de informações científicas, estabelecer relações de causalidade na criação de geografias, floras e faunas na subcriação.

O que se encontra em Gillet e Bova é um compêndio científico explicado de forma acessível para o projeto de mundos ficcionais e que funciona como base para estes projetos. De fato, o trabalho dos autores poderia ser encarado como material de referência para o momento do projeto, ainda que o processo criativo possa parecer limitado aos aspectos científicos quando integralmente baseado nestes dados. É preciso observar que a proposta de Gillet e Bova é diferente do que se tenta construir aqui nesta investigação: sua intenção é orientar a tomada de decisão a partir de aspectos científicos do mundo primário. Não há, em nenhum momento, a organização de um modelo projetual de mundos ficcionais.

O aspecto comum entre os autores citados até aqui (Doležel, 1998; Wolf, 2014; Tolkien, 1947; Gillet e Bova, 1996; Eco, 2014) parece ser o de que quanto mais o autor - ou projetista - se preocupar com a coerência dos elementos que compõem o mundo, maior será a sensação de completude por parte do interator, intensificando serão as experiências proporcionadas pelas narrativas.

Neste capítulo discutiram-se os potenciais para a construção de experiências frente aos mundos ficcionais, a partir de uma divisão de aspectos presentes na narrativa – a chamada imersão – e a forma como o interator pode se apropriar delas – absorção. Por fim, encontrou-se nos conceitos de invenção, completude e consistência possíveis princípios de relevância para organizar a experiência narrativa no momento do projeto do mundo ficcional.

Dentre os aspectos previstos para a construção do modelo de projeto de mundos ficcionais, as diferentes ações dos projetistas é o tema ainda em aberto. Por este motivo, a seguir, são trazidos olhares do design justamente para dar conta desta necessidade.

## 6 AÇÕES NO PROJETO: OLHARES TEÓRICOS DO DESIGN

Este capítulo busca compreender de que forma autores e demais projetistas de mundos ficcionais agem dentro do projeto. A discussão parte do já abordado pressuposto de que o mundo ficcional é uma elaboração de alta complexidade, tendo o projetista como um sujeito envolvido em um sistema complexo. Desta forma, suas ações são orientadas por sua percepção do entorno como em Maturana e de sua capacidade reflexiva como em Schön. Para que as diferentes ações do projetista sejam identificáveis, aprofunda-se o debate do mundo ficcional como metaprojeto do produto narrativo, tendo os olhares de Rittel e Weber, Krippendorff, Buchanan e Zurlo a base para compreender as ações necessárias. Por fim, os olhares do Design Estratégico e do Design Thinking são trazidos para a compreensão da organização do trabalho, com especial enfoque no compartilhamento de conhecimentos tácitos e na comunicação entre projetistas em trabalhos metaprojetuais.

Conforme discutido no capítulo inicial desta tese, acredita-se que as franquias originadas por diferentes mundos ficcionais se organizam como sistemas complexos. Lá, a aparente complexidade é percebida a partir da organização dos produtos narrativos de determinada franquia. Aqui, procura-se estabelecer uma visada sistêmica e de complexidade no ato de projetar. Para isso, parte-se de uma premissa básica: diferentes produtos narrativos exigirão diferentes habilidades individuais no grupo de projetistas e suas relações no momento do projeto irão determinar a construção do mundo e seus posteriores produtos narrativos em diferentes mídias.

É importante chamar a atenção de que habilidades individuais estão sendo colocadas lado a lado com as relações entre indivíduos. Isso porquê, o caráter relacional do ambiente de projeto é preponderante para sua compreensão. Tanto em Luhman quanto em Maturana, percebe-se que a compreensão de um sistema não se dá pela decomposição de suas partes, mas pela relação entre subsistemas, sistemas e ambiente.

A já citada capacidade de percepção do sujeito a respeito do seu entorno é o ponto de partida para esta construção. Se anteriormente esta capacidade foi utilizada para justificar escolhas em metodologia científica, parece justo que o mesmo princípio

seja a base para o entendimento de metodologias de projeto quando ambas se organizam na lógica de um sistema complexo.

Esta lógica é acompanhada também pelo desenvolvimento da tecnologia, já que, conforme há aumento da complexidade do ambiente, o sistema também se complexifica. Luhmann (2009) ainda afirma que as possibilidades do ambiente escolhidas pelo sistema estão diretamente relacionadas com sua função, sua finalidade. Como o ambiente é instável, o sistema deve buscar formas de equilibrar-se para manter seu funcionamento, sua função em execução. Esta lógica é dada por Maturana e Varela (2001) com o nome de autopoiesis: as estruturas mutáveis do sistema tendem a se reorganizar automaticamente a partir de uma interferência do ambiente. Esta também é a proposta de Luhmann para justificar a evolução dos sistemas. Se trata de uma tentativa constante de sobrevivência ao ambiente complexo. Em suma, o ambiente de projeto, mesmo que seguindo um modelo previamente organizado, tem um caráter de imprevisibilidade irá responder a estes fatores inesperados com a organização de novas estruturas.

O princípio de autopoiesis, em Maturana e Varela (2001), se transfere também para o sujeito – no caso em discussão, o projetista. Os autores afirmam que o indivíduo também é um sistema autopoietico que se autorregula e que, a partir da cognição, é capaz de dar uma resposta adequada a determinada pergunta ou evento percebido no sistema no qual está inserido. Em síntese, “sujeito e meio vão se acoplando de tal forma que naquele há uma invenção de caminhos evolutivos não dependentes de situações previamente existentes” (Thoma e Pellanda, 2006: 128). Carvalho explica ainda que

A comunicação humana ocorre apenas quando se estabelece uma coordenação comportamental em um domínio de acoplamento estrutural. Esse conceito pode ser entendido como um conjunto de mudanças que o meio provoca na estrutura de um determinado organismo e vice-versa, numa relação circular. Os autores relatam que dois ou mais organismos, ao interagir, recorrentemente, geram um acoplamento social em que se envolvem de modo recíproco na realização de suas respectivas autopoieses. As condutas que ocorrem nesses domínios de acoplamentos sociais são comunicativas e podem ser inatas ou adquiridas. (p. 136, 2002)

Dessa forma Maturana (1991) permite perceber que o projetista compartilha uma ideia e é capaz de fazer generalizações sobre o ambiente de projeto. Sendo a abordagem sistêmica uma forma de perceber padrões de interação e inter-relacionamentos no processo comunicacional (Carvalho, 2002), é possível obter dos projetistas a percepção dos seus papéis dentro do grupo de projeto e a combinação da percepção do ambiente e de seu papel devem determinar quais são as ações desempenhadas por este sujeito durante o ato de projetar. Maturana elenca estas ações, explicando que elas podem ser de fabricação e utilização, econômicas, de produção e distribuição, morais e jurídicas, intelectuais e de comunicação – propriamente dita -, de investigação e crítica mútua, de construção individual ou coletiva.

Assim como inferido em Silva (2012), as ações em Maturana são trazidas aqui como possíveis lentes de projeto. As ações ajudam a pensar a criação dos mundos, como conceitos que definem não apenas a ação direta dos envolvidos – realizadores, projetistas, usuários, veículos de mídia, etc, mas também algumas etapas e preocupações de projeto. É provável que a chave para as escolhas de projeto esteja no tipo de ação cultural que se deseja projetar em determinado momento, tal como os efeitos de sentido que serão acarretados por ela. Isso por que procurar criar espaços para a percepção de efeitos de sentido também é possibilitar que o usuário participe do sistema de alguma forma, através de suas ações. Assim, mais do que um alinhamento com a abordagem teórica da pesquisa realizada neste trabalho, acredita-se que o modelo de envolvimento dos sujeitos com o sistema dado por Maturana pode ajudar a estabelecer uma visada projetual sobre Sistemas-produto.

A preocupação com as ações durante o projeto tem como visada o desenvolvimento do modelo respeitando as subjetividades dos projetistas. Acredita-se que a criação do ambiente da ficção deve acontecer de forma a não cercear a criatividade, fazendo com que o modelo se desenvolva de forma humanizada ao invés de mecanicista. Se o modelo se constitui com instrumentos e sequências fechadas, como um pacote metodológico, é provável que o resultado seja desprovido da profundidade que se deseja atingir.

Isso porque para além das ações dos sujeitos no ato de projetar, o problema de projeto também tem características próprias, particulares. A elaboração do mundo ficcional como ambiente da narrativa é um problema aberto - ou *wicked problem* (RITTEL e WEBBER, 1973) como será apresentado a seguir. Dessa forma, é possível imaginar que o conjunto das percepções do projetista e dos potenciais interatores se configuram em uma fonte de grande valia para o projeto do mundo. Este modelo de construção, que leva em consideração as subjetividades em prol de uma solução de projeto coletiva, está ainda alinhado com o Design Estratégico. Por este motivo, retoma-se aqui a ideia de que a elaboração do mundo ficcional é, de fato, uma construção metaprojetual, tendo autores do Design Estratégico como base para esta formulação.

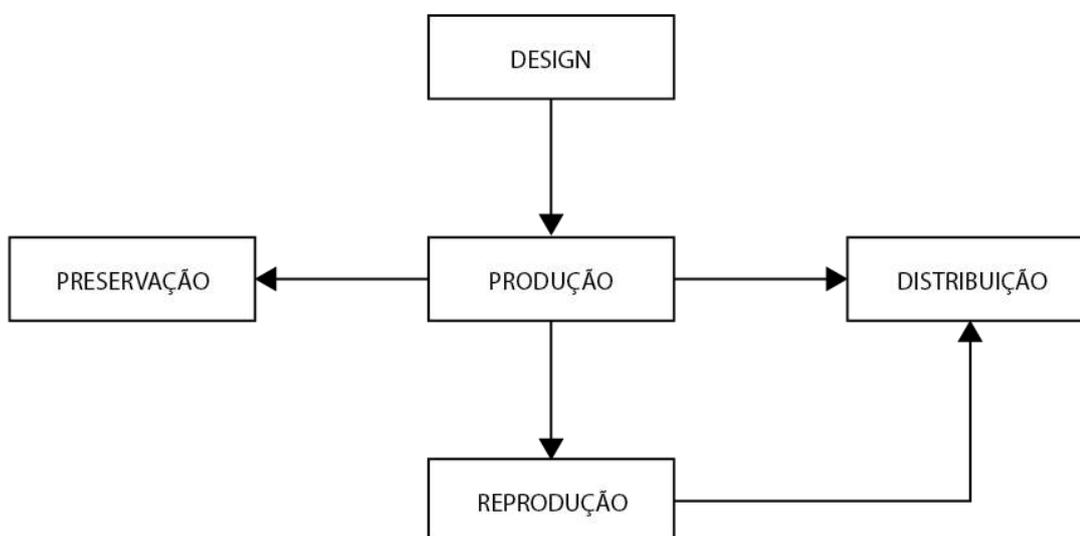
### **6.1 O mundo ficcional como metaprojeto do produto narrativo**

Com vias a um modelo de projeto, é necessário pensar aspectos pontuais do design que orientam e conceituam os acontecimentos durante a construção de mundos ficcionais. Além disso, sendo o mundo a base de uma ou mais narrativas, pode se considerar o projeto dele algo precedente ao projeto final do produto narrativo. Volta-se em Zurlo (2010), Celaschi (2007) e Deserti (2007) para a já citada compreensão de que se projetam sistemas, colocando a criação do mundo como uma fase metaprojetual.

Já se sabe que o mundo ficcional é parte fundamental de uma economia cultural e criativa, com bases fortemente definidas por campos de estudo da filosofia e das ciências sociais como a linguística e a comunicação. Tradicionalmente são estes campos que fornecem modelos de compreensão de obras literárias, produções cinematográficas e avançam na investigação de fenômenos relacionados aos jogos digitais e demais experiências audiovisuais interativas. De que forma podemos pensar o design em suas relações com estes campos?

Colbert (2007) relaciona projetos culturais e midiáticos com o design, posicionando o design com uma ação voltada exclusivamente à sua criação (Fig. 65).

Figura 65 - Papel do design em projetos culturais



Fonte: Colbert, 2007

Ainda que o modelo não esteja errado, ele pode proporcionar equívocos, ao passo que parece estar mais vinculado a uma tradição industrial do design, na qual o projetista tem inferência exclusivamente na dimensão da produção. Contemporaneamente, o design se volta para uma abordagem mais sistêmica, fazendo com que os aspectos de preservação, reprodução e distribuição apontados por Colbert também sejam percebidos como parte do projeto. Assim todos estes aspectos irão impactar no processo de tomada de decisão durante o projeto. Levar-se em consideração inclusive o papel do interator – que sequer é citado no modelo de Colbert - é decisivo para o sucesso do projeto de um produto cultural ou midiático, como é o caso de um mundo ficcional. Colbert parece fornecer uma visada na qual a separação das áreas de conhecimento em etapas e responsabilidades de projeto é preponderante, enquanto a proposta que aqui se busca depende justamente da união de diferentes campos para a solução de um problema complexo.

Vamos perceber, a partir de Buchanan (1992) que há um movimento no qual os limites entre disciplinas já não são tão claros, com áreas de sobreposição e compartilhamento. Desta forma é possível encontrar lógicas adaptadas aos problemas cotidianos, combinando teorias e práticas com novos propósitos produtivos. O design e a comunicação social são disciplinas que deixam isto bastante evidente em seus

fazeres práticos e suas lentes teóricas, uma vez que suas margens se entrelaçam com a de outros campos de maneira bastante convergente. Para Flusser (2007) a relação é ainda maior que esta. O autor acredita que os dois campos se relacionam desde suas bases, trabalhando diretamente na percepção de significados de objetos materiais e imateriais. Projetar, pra Flusser (2007) também é comunicar tendo, portanto, impactos diretos no tecido cultural e nas relações sociais.

Krippendorff (2006) afirma que o ato de projetar deve de fato assumir um papel centralizado no humano e na cultura e chega a intitular o momento histórico contemporâneo de “a virada da semântica”, tendo os significados que os artefatos assumem como a preocupação principal dos projetistas. Cardoso (2013) vai ao encontro dos olhares de Krippendorff e, ao observar a composição dos artefatos, depara-se com seis fatores capazes de modificar sua natureza. De acordo com o autor, três deles estão ligados aos aspectos físicos do artefato - uso, entorno e duração –, ao passo que outros três - ponto de vista, discurso e experiência gerada - que dizem respeito à percepção que se faz do artefato. Estes fatores se articulam e sobrepõem, gerando o que compreendemos como efeito de sentido.

Tal abordagem do design expande seu olhar para esta definição menos restritiva do que a de sua origem industrial. A partir de Maldonado (1991) e Franzatto (2010), acompanha-se o desenvolvimento de um design que nasce com objetivos de eficiência industrial, mas que evolui para um modelo que dialoga com a arte, focado em aspectos do processo criativo. Parte deste deslocamento está ligado também à percepção que campos criativos se dedicam a solução de problemas com diversos atravessamentos, os quais encontram sua conceituação em Rittel e Webber, no modelo dos *wicked problems*. A ideia de *wicked problem* surgiu a partir da observação de problemas justamente da ordem do social. Entendem-se como *wicked problemas*, a “classe de problemas de um sistema social que estão mal formuladas, no qual a informação é confusa, em que existem muitos clientes e tomadores de decisão com valores conflitantes, e onde as ramificações em todo o sistema são completamente confusas.” (RITTEL E WEBER, 1973; BUCHANAN, 1992).

Para Rittel e Weber (1973) em *wicked problems* não há como determinar, condicionar ou criar limites definidos na designação do problema. Ora, as

características que os autores apontam nos problemas de ordem social, são as mesmas percebidas nos fazeres da arte, do design e da comunicação. Nestes campos de atuação os projetos são concebidos a partir de problemas incompletos ou indefinidos, não possuem formulas ou testes definitivos, soluções verdadeiras ou falsas, ou possibilidades únicas. Todo projeto se torna único e apresenta novos problemas em níveis diferentes durante sua execução. Ao fazer a passagem para o tema desta tese, infere-se que toda criação de mundo é única e, necessariamente, qualquer método que se proponha a conduzir este processo precisará lidar com novos problemas a cada nível de sua construção.

Como processo, Buchanan, (1991) aponta que na solução de *wicked problems*, os profissionais estabelecem princípios de relevância dos seus conhecimentos, determinando quanto e quais *insights* podem ser úteis para determinadas circunstâncias, uma vez que as soluções podem ser infinitas. Segundo o autor, com a definição destes princípios é possível orientar quando e quais insights podem ser úteis em cada circunstância de projeto, permitindo aos projetistas estabelecer recortes dentre infinitas possibilidades no processo de design. O que Buchanan defende é de fato uma conceituação prática do que já foi observado neste texto a partir de Maturana (1991).

Retomando-se a solução de *wicked problems*, é plausível aceitar que os problemas são melhor definidos partindo-se da ideia de como podem ser solucionados, ilustrando possíveis soluções (SCHON, 2000). Apesar disso, Conklin (2001) aponta que este cenário nem sempre está próximo da realidade ou possui caminhos concretos e claros para trilha-lo. O autor ainda explica que, neste tipo de situação, métodos e ferramentas devem ser aplicados diferentemente de quando utilizados para solucionar problemas “determinados” (CONKLIN, 2001). Esta ideia vem a reforçar a percepção de que um único método é limitante para a criação de mundos ficcionais. A solução do problema aberto que é a criação do mundo irá depender de inúmeros fatores que devem, inclusive, orientar a escolha dos métodos e ferramentas que serão utilizados em cada caso. Apesar disso, as ações e princípios de relevância tendem a se manter os mesmos, ao passo que são determinados pela estrutura dos mundos e por suas relações com os interatores.

A partir disso é possível afirmar que a organização do metaprojeto enfrenta tanto o problema de conceber e planejar o inexistente antes do resultado ser revelado quanto o de saber quais os instrumentos de projeto servem para organizar o processo criativo de forma proveitosa. Thornton (2015) vai reforçar a ideia de que o artista é “dotado de liberdades invejáveis”, o que, individualmente, permite uma criação mais caótica, sem ferramentas de desenvolvimento ou projeto. O caso, portanto, é que o modelo de criação do mundo ficcional precisa, inevitavelmente, de instâncias de projeto que sirvam para todos processos: do artista solitário ao designer que é parte de um grupo com profissionais de múltiplas áreas de conhecimento. Então, soma-se à dificuldade de uma previsão – no sentido de Conklin, de visualizar a solução antes de encontrá-la – uma dimensão de gestão de projeto, orientada à condução do trabalho em equipe. Em síntese, este conjunto é, para Cardoso (2013), o grande desafio do design contemporâneo: a busca exaustiva por recursos e ferramentas que solucionem um determinado *wicked problem*, em um cenário tão variado de produtos e processos de criação.

O primeiro passo para solucionar o aspecto do como projetar é reconhecer, de fato, o mundo ficcional como algo projetável. Para isto é necessário remeter-se ao conceito grego de *techné* que reconhece como tecnologia tudo que é criado pela “engenhosidade humana”. Custer (1995) demonstra que, a partir deste olhar, arte, linguagens, leis, regras e sistemas de gestão também podem ser considerados tecnologias e, assim sendo, são “resultados da aplicação sistemática de regras e processos”.

Este tipo de abordagem permite compreender o projeto do mundo a partir do design igualmente como uma aplicação sistemática, com regras e processos, com um resultado capaz de articular sentidos e, como arte ou linguagem, de amplo impacto cultural. Afim de aprofundar não apenas os conceitos de metaprojeto e sistema-produto, mas também de estabelecer um entendimento do ambiente de projeto, a seguir, são apresentados conceitos oriundos do *design thinking* e do design estratégico.

## 6.2 Inspirações em Design Thinking e Estratégico

Tanto o Design Estratégico (ZURLO, 2010; CELASCHI, 2007; DESERTI, 2007) quanto o *Design Thinking* (BROWN, 2010) tentam, a partir da gestão de projetos de múltiplos conhecimentos, identificar ferramentas e processos que facilitem a criação em grupo. Para os autores é necessário respeitar as diferenças e criar um clima colaborativo que propicie o uso dos conhecimentos tácitos de cada participante.

A divisão das etapas de projeto em cada um dos modelos é diferente. Enquanto o *Design Thinking* divide seus processos de criação em imersão, ideação e prototipagem – com foco no produto – o Design Estratégico valoriza o maior relacionamento com o problema de projeto, buscando soluções diferenciadas no metaprojeto.

Em termos de filosofia de trabalho, as proposições de Brown (2010) e Zurlo (2010) são bastante semelhantes, mas os instrumentos do metaprojeto estão mais ligados às fases iniciais do *Design Thinking* – imersão e ideação. Isso porque o mundo ficcional não toma forma por si só: ele não tem protótipo, ele é, por excelência, algo que vem antes do protótipo. O mundo ficcional irá aparecer no protótipo de um jogo - digital ou não -, em um livro, quadrinho, animação ou filme. Porém, ele existia antes da existência de cada um destes produtos, podendo ser sempre considerado resultado de uma etapa de metaprojeto.

Em etapas metaprojetuais – de imersão e ideação – se explicitam as três capacidades de um projetista: “ver, prever e fazer ver”. Para Zurlo (2010) “ver” pode ser sintetizado como observar fenômenos na intenção de encontrar a “essência das coisas”. O ver “permite compreender, com maior precisão, os quadros de referência culturais (*framework*) de quem deverá antes entender e depois realizar as escolhas”. Prever tem relação com a antecipação das relações sociais e culturais com o artefato sendo projetado. A habilidade de prever faz com que o criador vislumbre potenciais de interpretação do mundo ficcional frente a determinados públicos, seus potenciais de uso e desdobramentos como produto. Fazer ver, em Zurlo, torna-se a habilidade de compreensão entre criadores no grupo de projeto. É a capacidade do designer de

transpor suas ideias em representações que se façam úteis e compreensíveis para o grupo de projeto. Em ambientes transmídia, ainda é possível desdobrar as três capacidades como em Silva (2012) quando

ver, prever e fazer ver estabelecem uma lógica de encadeamento projetual: observar as referências e demandas culturais, prever o desenvolvimento de estilos e perfis de consumo e, por fim, conseguir produzir sentido com seu produto audiovisual e o meio em que ele será distribuído. (Silva p. 46, 2012)

As propostas para a etapa de imersão de Brown (2010) não se limitam ao conhecimento que os designers já têm: apesar de não o descartar, o autor busca na etnografia uma inspiração para pesquisas com públicos aos quais o projeto se destina, tendências, observação direta e consulta à especialistas. Na etapa de imersão, é necessário elaborar um levantamento das necessidades de projeto: uma espécie de *checklist* que irá nortear as atividades, com critérios claros a serem compartilhados pelo grupo.

A etapa de imersão parece evocar as habilidades de “ver” e “prever”, a ideação no *Design thinking* tem vínculos com o “fazer ver”. No caso de produtos midiáticos contemporâneos, o “prever” – como em Conklin, visualizar a solução antes de encontrá-la – deve conduzir o processo de design. Para que isso aconteça, o primeiro passo na direção de um entendimento da abordagem do design para mundos ficcionais é respeitar as diferenças entre as características dos meios bem como as habilidades individuais dos projetistas.

Em termos de projetos culturais, Colbert (2007) irá defender que a visão de mercado e a visão do produto são objetivos complementares, que se articulam na construção de um protótipo e na percepção de sua exibição ou distribuição (Fig. 66).

Figura 66 - Objetivos de projeto e prototipação



Fonte: Colbert, 2007

O porém é que o modelo proposto divide o processo de projeto em quadrantes isolados, como em uma lógica sequencial, enquanto em Zurlo (2010) tais aspectos são indissociáveis, sendo melhor solucionados se observados em conjunto pelos designers. A discussão concomitante de várias alternativas cabe na etapa meta-projetual, ao passo que possibilita a solução não de um, mas de diversos problemas que possam se originar do problema inicial.

Há certa equivalência entre o modo de projetar proposto por Colbert (2007) e os métodos de criação de mundos para RPGs<sup>45</sup>. O projeto de mundo para estes jogos normalmente é orientado por um livro que define o que deve ser projetado e, em algumas ocasiões, em que ordem. Ainda assim, estes sistemas de criação abrem espaço para a elaboração de textos narrativos, descritivos e, não raro, encontram suporte na pesquisa ou na elaboração de imagens artísticas e conceituais durante o projeto. O caso é que os livros de construção de mundo para RPG podem fornecer bons ferramentais para a definição de alguns aspectos do projeto do mundo, mas não dão conta de orientar o processo como um todo, bem como não fornecem uma explicação científica do ato de projetar. Não há aí uma crítica aos livros, já que eles têm como finalidade a criação de um mundo um determinado jogo a ser compartilhado e jogado ao invés de um projeto macro que se consolide como produto como o que

<sup>45</sup> A sigla RPG, oriunda da expressão em inglês "Role Playing Game", define um estilo de jogo em que as pessoas interpretam seus personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por uma delas, que geralmente leva o nome de mestre do jogo. (Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/243-o-que-e-rpg-.htm>, acessado em 17/06/2018)

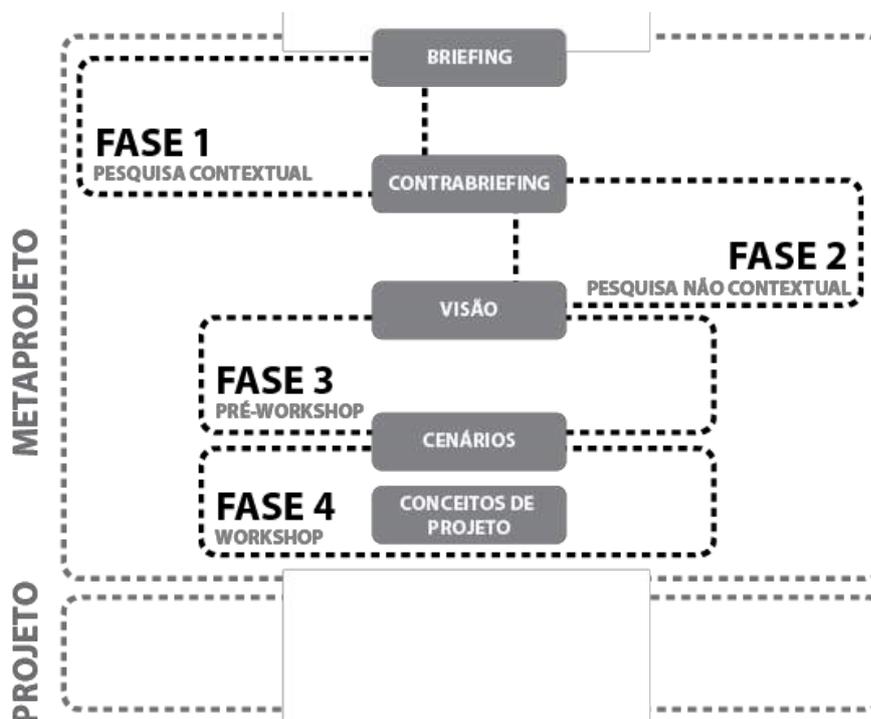
se propõe nesta investigação. De fato, alguns recursos propostos por livros de RPG se revelam como boas ferramentas e serão utilizados como suporte nos experimentos desta pesquisa.

A ideação é a etapa de compartilhamento de ideias, do início da proposição de soluções. É o momento no qual cada projetista busca expor para o grupo as soluções que acredita serem as ideais para o *wicked problem* proposto. Com este intuito, o modelo de *workshops*<sup>46</sup> (REYES, 2010; STUBER, 2012) é utilizado como etapa de metaprojeto e projeto tanto em projetos de *Design Thinking* quanto de Design Estratégico, lançando mão de ferramentas como *brainstorming*, *moodboards*, *blue sky*, mapas de polaridades, matrizes SWOT, criação de cenários, personas, entre outras. O uso destes instrumentos de criatividade deve variar conforme o caso e a necessidade do projeto ou a familiaridade do grupo.

Reyes (2010) organiza o modelo de *workshop* a partir do uso sequenciado de ferramentas e etapas. A intenção do autor é a construção de um modelo que sintetize e oriente o metaprojeto, com o foco na construção de cenários: pequenas narrativas que produzem um efeito de percepção de um ambiente no qual projetos posteriores se desenvolverão, baseados em visões e conceitos elaborados e compartilhados nas etapas metaprojetuais. Ora, a formulação do cenário, não apenas na sua dimensão narrativa, mas especialmente na tentativa da construção de um ambiente propício para o projeto, tem uma aproximação imediata com a ideia da criação de mundos. Por este motivo, o modelo de organização do *workshop* de Reyes (2010) (fig. 67) é utilizado como base para o desenvolvimento dos experimentos que compõem parte da coleta de dados desta investigação.

<sup>46</sup> É bastante comum que se criem períodos de trabalho intensivos de aplicação de conhecimentos e habilidades de design na solução de um problema específico. A estas oficinas, usualmente se dá o nome de workshop. Suas durações variam conforme as necessidades de projeto e as técnicas a serem aplicadas. (Nota do autor)

Figura 67 - Modelo de metaprojeto de Reyes



Fonte: Reyes, 2010

Em etapas posteriores deste trabalho – ver experimentos, capítulo 8, subcapítulos 1 e 2 – esta estrutura é resgatada e discutida em suas fases e instrumentos, para a organização dos experimentos voltados para a consolidação do modelo.

A intenção do metaprojeto, nos olhares de Zurlo (2010), Celaschi (2007) e Deserti (2007), é a tentativa de inovação do projeto não apenas na dimensão de um produto, mas de um sistema, o já citado Sistema produto. O Sistema produto se desdobra no produto em si, sua comunicação, distribuição – meios e formatos, no caso da ficção -, serviços a ele atrelados e experiências.

Ainda que se saiba que as franquias de conteúdo perpassem todas estas dimensões, é interessante observar que a criação do mundo ficcional se relaciona mais fortemente com as dimensões da experiência, a serem exploradas em etapas seguintes deste trabalho. Novamente, sendo o mundo ficcional um metaprojeto, ele precisa criar espaços para o desenvolvimento da experiência, enquanto a definição

de produtos, serviços, meios e formatos virão nos desdobramentos deste mundo em obras narrativas ou jogos.

Neste capítulo apresentaram aspectos particulares da teoria do design que colaboram com a compreensão das ações do projetista durante a criação de mundos ficcionais. A discussão foi expandida com modelos de metaprojeto, que colaboram também com a organização de fases no modelo desejado para esta tese. De forma complementar apresentam-se, a seguir, experimentos de criação coletiva de mundos ficcionais orientados pelo pensamento do design.

## 7. COMPREENDENDO A CRIAÇÃO EMPÍRICA

Este capítulo apresenta as duas principais etapas de coletas de dados desta investigação: os experimentos de criação de mundo e entrevistas realizadas com profissionais atuantes em produções narrativas. Os experimentos apresentados são três: o primeiro foi organizado com a intenção de observar o comportamento dos projetistas em uma criação coletiva em contexto de maior espontaneidade; enquanto o segundo e o terceiro, seguiram um modelo organizado em fases, com ferramentas de apoio buscadas em modelos de criação de jogos de RPG e pensadas em acordo com observações da Teoria dos Mundos Ficcionalis. Entre os resultados desses experimentos, destacam-se desde já a percepção de suas limitações, cujas soluções foram buscadas nas entrevistas, que dizem respeito a um ambiente profissional de criação de produtos narrativos. Por outro lado, as entrevistas constituem relatos de processos criativos, o que é diferente de observá-los. As duas perspectivas são complementares, o que permite que, ao fim do capítulo, analisem-se as relações entre as observações dos experimentos e das entrevistas, na tentativa de identificar as instâncias de projeto que comandam a organização do modelo de criação de mundos ficcionais.

Como discutido no capítulo anterior, esta etapa é fundamentalmente inspirada nos modelos de desenvolvimento do design estratégico, com foco no compartilhamento dos conhecimentos tácitos e visões de projeto no grupo. Ao mesmo tempo, como fonte de coleta de dados, o uso de um modelo de *workshop* na pesquisa se assemelha ao registro de um grupo focal: as diferentes ações e percepções dos participantes colaboram com a visão macro do pesquisador a respeito dos processos de criação. Para que este processo seja efetivo, as etapas descritas a seguir foram registradas em áudio, vídeo e fotografia, com autorização dos participantes, bem como todos os materiais gerados durante os *workshops* de criação foram arquivados para posterior análise por parte do pesquisador. Os participantes estavam cientes do registro de da posterior análise tendo assinado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, conforme orientam os comitês de ética das Universidades Feevale e UFRGS.

## 7.1 Observação passiva de criação em grupo

A partir destas inspirações teóricas propôs-se a um grupo de onze participantes uma livre criação de mundo ficcional. O conceito de mundo ficcional foi apresentado ao grupo em um primeiro encontro, de caráter expositivo, tendo como base o levantamento histórico realizado por Wolf. Neste primeiro momento, as teorias que dão conta das estruturas não foram apresentadas ao grupo, na intenção de acompanhar o processo de criação de forma mais orgânica. Ao invés disso, foram utilizados princípios do já citado modelo da construção de RPGs GURPS (JACKSON, PUNCH E PULVER, 2008), para que o grupo soubesse o que projetar. Além disso, foi explicitado que a colaboração e a troca de visões a respeito do mundo ficcional em construção era a base da proposta, sendo explicitados os conceitos de metaprojeto e compartilhamento de conhecimentos tácitos como orientado pelo modelo do *Design Thinking*.

Neste primeiro momento, não tenham sido definidos de forma clara e rigorosa os procedimentos a serem seguidos, dado que nesta primeira proposta de *workshop* a intenção não era, de fato, obter um mundo ficcional completo, mas, principalmente, observar como se estabeleceriam relações entre os participantes, com atenção especial às decisões do projeto e às ações dos projetistas. A expectativa era a de que, através dos comportamentos e discussões do grupo, fosse possível conhecer as necessidades no momento da criação, para que, no cruzamento com os aspectos teóricos, fosse possível propor mecânicas a serem utilizadas em um segundo momento de projeção. O pesquisador reservou-se de participar, limitando-se na maior parte do tempo a apenas observar e registrar os dados da discussão, tendo o grupo a liberdade de definir os caminhos para a criação. Algumas hipóteses surgidas durante o processo permitiram, no entanto, ao pesquisador sugerir atividades e métodos para a continuidade do trabalho.

O grupo, composto de alunos e professores das áreas percebidas como relevantes para a discussão da criação de mundos - comunicação social, games e

design - contou ainda com a participação de artistas - literatura e quadrinhos - e um especialista de conteúdo, doutor em psicologia.

O experimento foi organizado a partir de um grupo de estudos em ficção e narrativas<sup>47</sup>, que vem há quatro meses estabelecendo discussões teóricas a partir de leituras de obras de ficção. Acredita-se que, desta forma, os participantes tinham mais conexão com o tema da criação de mundos ficcionais do que trazendo pessoas inteiramente leigas para a constituição do grupo. O perfil dos participantes foi o seguinte:

	Ocupação	Idade	Curso
Criador 1	Estudante	26	Publicidade
Criador 2	Estudante	26	Jornalismo
Criador 3	Estudante	20	Publicidade
Criador 4	Estudante	22	Jornalismo
Criador 5	Estudante	26	Design
Criador 6	Estudante	24	Jornalismo
Criador 7	Professor	39	Comunicação/Jogos
Criador 8	Quadrinista	44	Jogos
Criador 9	Professor	39	Design/Jogos
Criador 10	Ilustrador	35	Design
Criador 11	Doutorando	33	Psicologia

<sup>47</sup> Vinculado ao grupo de pesquisa A Consolidação da Indústria Criativa no Estado do Rio Grande do Sul, na Universidade Feevale.

Observa-se que os criadores de 1 a 9 participaram do experimento em todos os encontros enquanto os criadores 10 e 11 tiveram participações específicas conforme será relatado.

O grupo recebeu a missão de criar, em 4 encontros, um mundo ficcional. Neste primeiro experimento, a proposta foi aberta, sem nenhum tipo de orientação a respeito de como este mundo deveria ser, exceto pelo fato de que, o mundo deveria ser organizado e complexo o suficiente para gerar diversas narrativas.

No primeiro encontro a proposta foi apresentada, deixando os integrantes cientes das intenções do projeto do grupo. A discussão iniciou-se por exemplos de mundos ficcionais que agradavam aos participantes, seguidos de propostas de criação baseadas em ideias prévias dos participantes. Destas ideias, quatro pareceram agradar ao grupo: (i) um mundo futurista no qual o Brasil se organizaria politicamente a partir de cidades-estado, (ii) um mundo baseado no medievo, com a presença de criaturas fantásticas, (iii) um no qual a população sofre um surto de agnosia e (iiii) um no qual as definições de sexualidade e gênero são diferentes das do mundo primário, preferencialmente invertidas.

A discussão do grupo deslocou-se para o impacto da produção ficcional no mundo primário e a importância de se utilizarem temas sociais e culturais. O grupo parecia acreditar que utilizar-se desta abordagem traria envolvimento do interator no consumo das obras de ficção. A discussão aprofundou-se nas questões éticas e sociais, mas parece ter perdido o foco quanto ao processo criativo. Levou algum tempo até que um dos criadores sugerisse ao grupo que eles colocassem em votação para decidir qual dos mundos seria desenvolvido, sendo o quarto o escolhido. A escolha pareceu estar diretamente conectada com a possibilidade de um impacto social e o pretense engajamento de público, presentes na discussão do grupo.

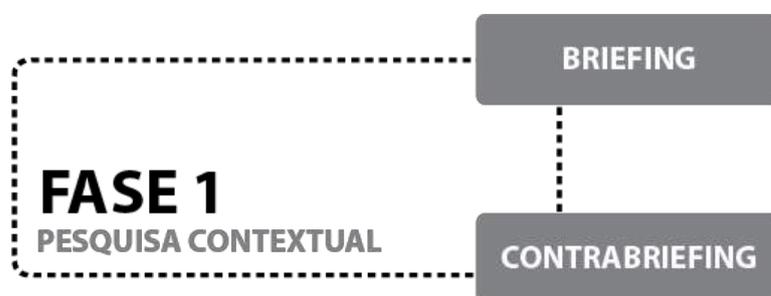
Como imaginado e discutido no levantamento teórico acerca dos processos de design, as primeiras discussões no experimento piloto parecem se comportar como previsto por Reyes (2010): a fase 1 do processo de criação é basicamente uma sequência de debates em torno de aspectos conceituais, conduzidos pelos criadores a partir de debates livres – estilo *brainstorming*<sup>48</sup>. Em Reyes o objetivo do debate é a

<sup>48</sup> Técnica de discussão em grupo que se vale da contribuição espontânea de ideias por parte de todos os participantes, no intuito de resolver algum problema ou de conceber um trabalho criativo.

construção daquilo que o autor chama de “contrabriefing”, uma resposta inicial dos projetistas frente aos estímulos de projeto. Não é diferente do observado nesta proposição: frente à proposta de criação do mundo ficcional, o grupo organizou-se na tentativa de encontrar uma ideia que a maioria acreditasse ter potencial. Pode-se dizer que a identificação de uma ideia seminal (Eco, 2014) seja a primeira necessidade buscada pelo grupo.

Feita a discussão, o grupo parecia não saber como agir. Havia um certo pudor em dividir com o grupo as ideias individuais. O criador número 3 ainda comentou com o grupo que “suas ideias pareciam bobagens”, denotando a dificuldade em dividir seus *insights*. A discussão parou em diversos momentos semelhantes e, parecia que esta vergonha estava presente na fala de todos os participantes. O participante número 7 sugeriu então que cada um deles escrevesse um pequeno texto, no formato de narrativa, para ser dividido com o grupo no encontro seguinte. A reunião se encaminhou para um encerramento com o participante número 7 defendendo que a criação do texto iria suscitar diversas dúvidas e soluções individuais e que o compartilhamento destas dúvidas e evoluções iria ajudar o grupo a compor o mundo em questão. Na comparação com o modelo de Reyes, ao invés do texto, o *brainstorm* seria apoiado por “campos semânticos por similaridade”, como ferramental de projeto. Ainda assim, o resultado do primeiro encontro corresponde com o esperado de uma primeira fase de metaprojeto, com a definição de um contrabriefing, ou seja, a resposta dos projetistas ao estímulo inicial do projeto (fig. 68).

Figura 68 - Fase um do metaprojeto



Fonte: extraído de Reyes (2010)

Ainda assim, a proposta do criador 7 de produzir um texto narrativo, mesmo que curto, parece ser uma tentativa de solucionar os impasses do debate, fornecendo

uma forma de visualização simples das ideias seminais em discussão. A elaboração do texto narrativo proporciona pequenas decisões que podem ser apresentadas para o grupo. Assim, estas soluções, aqui chamadas de temporárias, podem ser discutidas com o grupo e, aceitas ou não, são solidificadas na forma de decisões de projeto (fig. 69).

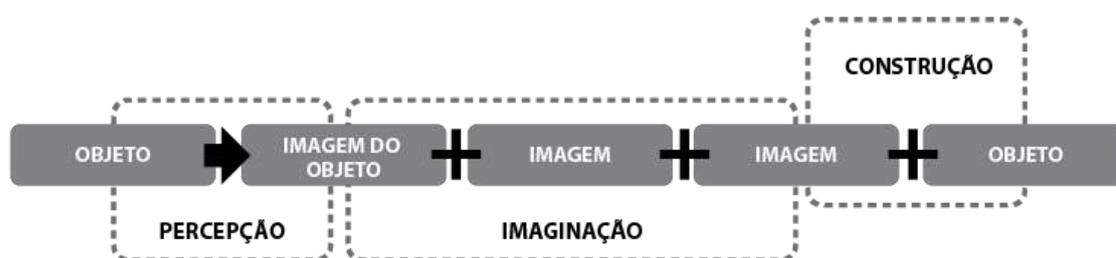
Figura 69 - Texto narrativo como ponto de partida para decisões de projeto



Fonte: elaborado pelo autor

Novamente, há certa aproximação com as proposições de Reyes, ao passo que há uma relação direta entre (i) a percepção das necessidades de construção do objeto – o mundo ficcional -, (ii) a imagem mental elaborada por cada participante e (iii) sua formalização em um objeto a ser compartilhado pelo grupo, sendo que neste momento a escolha foi pelo texto narrativo. O processo de criação, ainda que em uma etapa inicial se apresenta como uma sequência de percepções, imaginação e construção (fig. 70).

Figura 70 - Processo de criação



Fonte: extraído de Reyes (2010)

O conjunto “percepção, imaginação e construção” parece unir dimensões subjetivas do projetista – percepção e imaginação – com a ação, discutida em capítulos anteriores, descrita aqui como “construção”. Acredita-se, no entanto, que esta “construção” se desdobre em diferentes ações, baseadas no modelo das ações discutido a partir de Maturana (1991) no capítulo 6. A tríade do processo de tomada de decisão parece ser, portanto, percepção – na observação do problema proposto, do escopo de projeto, do grupo, etc – imaginação – no resgate de repertórios

individuais, das necessidade de manifestações artísticas – e ação – a partir da observação do papel individual no desenvolvimento do mundo ficcional.

Nestas primeiras ações do *workshop* já se observa que, ainda que não haja uma especificidade de entes a serem projetados – a primeira discussão gira em torno da ideia de mundo ficcional, como dimensão espaço-temporal – é possível perceber tanto as diferentes ações dos projetistas como princípios de relevância simples e que tipo de ferramental é utilizado pelos envolvidos. A discussão girou em torno de três aspectos básicos que orientaram a escolha da proposta de mundo: gosto pessoal dos participantes, o impacto que as obras ficcionais deste mundo poderiam ter no mundo primário e o tipo de envolvimento ou experiência que o interator teria com as narrativas situadas neste mundo. Estes três aspectos podem ser tidos como os primeiros princípios de relevância ao passo que, a partir deles, se estabeleceram ações intelectuais – imaginação, ordenação de pensamentos acerca do debate -, de construção coletiva – na colaboração sobre as propostas trazidas pelos participantes-, construção individual e comunicação – na elaboração e posterior compartilhamento das narrativas (Quadro 1).

Quadro 1 - síntese do primeiro encontro do workshop

ENTES EM PROJETO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Mundo (dimensão espaço-temporal)	1 e 2	1) Gosto pessoal 2) impacto no mundo primário 3) Envolvimento do interator	Intelectual construção coletiva  Construção individual Comunicação	Brainstorming  Narrativas de base

Fonte: Elaborado pelo autor.

No segundo encontro os textos narrativos individuais foram lidos e a discussão rapidamente se iniciou. O pesquisador imaginava que esta reunião iria girar

em torno de discussões acerca do espaço físico e de contrapontos com o mundo primário para definir níveis de secundarização. No entanto, a partir de uma fala do criador 1, o grupo rapidamente passou a discutir como se dariam relações sociais e amorosas neste ambiente.

O grupo decidiu que, no mundo ficcional, a reprodução só aconteceria no encontro de seres do mesmo sexo, sendo que seres de sexo masculino só gerariam filhas mulheres, enquanto seres de sexo feminino só gerariam filhos homens. Esta premissa passou a ser a base de toda a discussão que perpassou aspectos sociais, políticos e religiosos. O grupo chegou a sentir a necessidade de verificar no mundo primário se existe alguma espécie que funciona deste modo e o criador 6 foi investigar enquanto o grupo discutia a força da religião em uma sociedade organizada deste modo. Para o grupo, homem e mulher seriam irmãos, escapando de "armadilhas que denotariam um preconceito de gênero" do grupo, como dito pelo criador 1.

Na tentativa de uma organização sintética deste encontro, surgem variações com relação aos entes sendo projetados, princípios de relevância e a inclusão da pesquisa como ferramenta de projeto. Como a discussão passa pelas relações sociais, o grupo passa a projetar a dimensão alética do mundo ficcional, ainda tendo o impacto no mundo primário e o envolvimento do interator como princípios de relevância. Ainda neste encontro, a discussão a respeito da biologia dos seres traz a discussão para um aspecto pontual da camada do inventário, evocando pela primeira vez os princípios de relevância de completude e consistência do mundo, ainda em uma ação de construção coletiva através do debate do *brainstorming* (Quadro 2).

Quadro 2 – primeira parte do segundo encontro do workshop

ENTES EM PROJETO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Relações sociais <i>Alética</i>	2	2) impacto no mundo primário 3) Envolvimento do interator	Intelectual	Pesquisa Brainstorming
Reprodução <i>Biologia</i>	1	4) Completude 5) Consistência	Construção coletiva	

Fonte: Elaborado pelo autor.

É importante destacar que a discussão do grupo sobre as relações sociais demonstrou o quão indissociáveis são os aspectos religiosos sociais e políticos no mundo, o que faz o projeto da camada de ações e motivações ainda mais difícil. O debate parece funcionar em ciclos, relacionando as decisões das dimensões epistêmicas, aléticas, axiológica e deontica, sem clara separação de religião, cultura, política, economia e demais hábitos das personagens.

Traçando-se novamente o paralelo com o modelo de Reyes (2010) o segundo encontro parece igualmente alinhado com a segunda fase do metaprojeto. O processo de criação do grupo não parece estar mais na primeira fase, já que as decisões avançaram, mas sim parecem deixar o conceito síntese mais específico, o que para Reyes se traduz como “visão” de projeto. A construção da visão parece se centrar nos princípios de completude e consistência, que parecem mudar a dinâmica do experimento: as decisões do grupo se conectam com definições vindas do primeiro brainstorming e do que foi extraído das narrativas individuais.

Poderia se dizer que o segundo dia do experimento ainda parece próximo de uma iteração da fase 1, mas ao invés disso acredita-se que haja uma mudança no foco da criação. A diferença é que este momento amplia o debate para uma coleta de informações que sustentam o mundo – uma busca pelo senso de completude proposto por Doležel – através da pesquisa sobre a biologia. Justamente no modelo de Reyes, a pesquisa é tratada desta forma: os dados têm relação com o projeto, mas apenas dão base para as decisões, não estando relacionados diretamente com o contexto do projeto. A pesquisa na fase dois do metaprojeto é não contextual.

De alguma forma, o projeto parece não se organizar por decisões exclusivamente de cada um dos entes, camadas ou dimensões. Ao que parece, o processo é um pouco mais orgânico, fazendo com que, nos debates sobre as relações entre os comportamentos das personagens, cada uma delas vá se completando justamente nos pontos de contato com as demais. As discussões e os levantamentos passam a girar em torno de aspectos relacionados no sistema, conectando comportamentos sociais que tem impacto em diferentes dimensões das camadas do mundo – como visto no exemplo, aspectos sociais, religiosos e políticos. De uma forma bastante espontânea, o grupo parece fazer pequenas simulações dos

comportamentos das personagens dentro do mundo ficcional para, a partir delas, criar entes específicos e discutir como a segunda camada do mundo ficcional se organiza. Definir o inventário pareceu algo secundário, tendo o grupo preferido definir como os mecanismos sociais, políticos e religiosos, justamente por esta articulação. Como exemplo, quando interpelados pelo criador 9 sobre os aspectos científicos, o grupo rapidamente respondeu que o mundo estaria "em um período de tempo no qual a ciência não evoluiu o suficiente para explicar" (criador 4). Isso só fez o grupo reforçar o papel da religião no mundo, colocando-a também como responsável para dar aos habitantes a explicação sobre os motivos pelos quais o mundo funcionaria deste modo.

Assim, ainda no segundo encontro, o grupo parece avançar para uma diferente fase do projeto, decidindo criar a cosmologia do mundo ficcional. Eles elaboram uma dupla de divindades, uma masculina e outra feminina, transformando a relação heterossexual em um tabu religioso. Em meio a esta discussão, o criador 2 passa a se preocupar com que tipo de conflitos isto poderia gerar dentro do mundo ficcional. Segundo ele, esta preocupação era importante, afinal "a construção do mundo é uma preparação do universo para a premissa, o evento, o conflito".

O grupo então levantou a possibilidade de que as instituições religiosas seriam ocupadas apenas por seres estéreis, de visual andrógino, não identificados com o sexo masculino nem feminino. Assim, o conflito principal deste mundo, para o grupo, passou a girar em torno do fato de que estes seres, batizados de "ocos" detinham a tecnologia e a grande massa da população estaria à mercê de suas escolhas.

Esta etapa da discussão avança na definição de entes do mundo, compondo as dimensões Epistêmica, Deontica, Axiológica, Alética bem como aspectos particulares que delimitam o inventário como estética dos seres, sua biologia e nomenclaturas. (Quadro 3)

Quadro 3 – segunda parte do segundo encontro do workshop

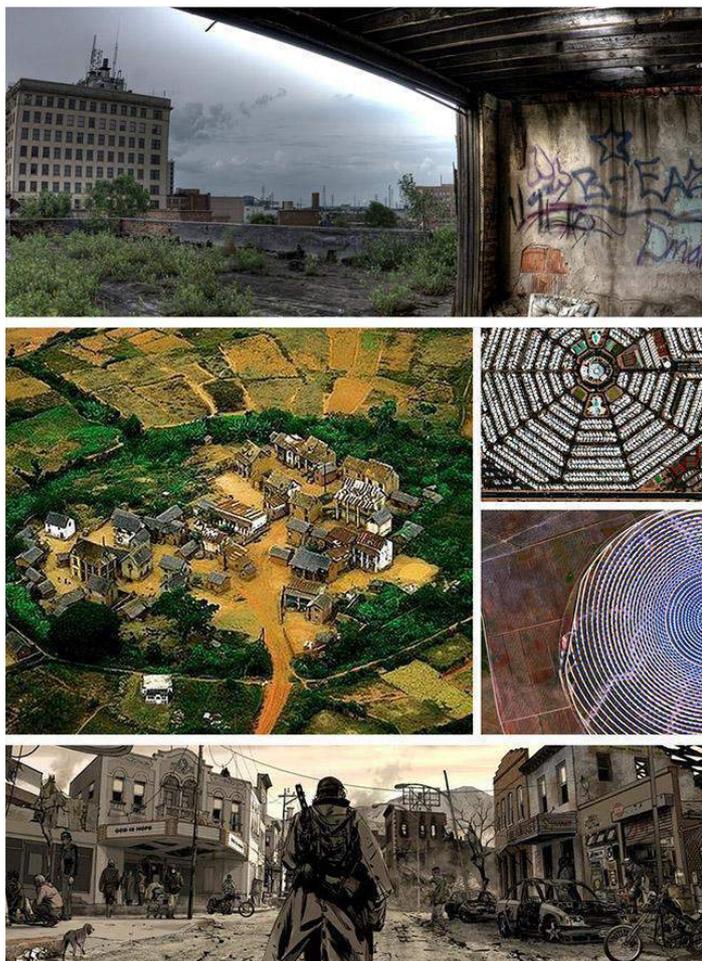
ENTES EM PROJETO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Ciência <i>Epistêmica</i>	2	2) impacto no mundo primário 4) Completude 5) Consistência		
Religião <i>Deôntica</i>	2	2) impacto no mundo primário 4) Completude		
<i>Axiologica</i>	2	5) Consistência		
Possíveis conflitos <i>Alética</i>	2	3) Envolvimento do interator 5) Consistência	Intelectual construção coletiva	Brainstorming
<i>Deôntica</i>	2			
<i>Axiologica</i>	2			
<i>Epistêmica</i>	2			
Visual dos seres <i>Biologia</i>	1	2) impacto no mundo primário 5) Consistência		
Naming	1 e 2	2) impacto no mundo primário 4) Completude 5) Consistência		

Fonte: Elaborado pelo autor.

Novamente a discussão parecia ter chegado a um ponto de repetições e poucos avanços. A proposta para o avanço veio do pesquisador: utilizar referências visuais, pesquisando imagens para que o grupo conseguisse compartilhar o modo que cada integrante está visualizando o cenário no qual o mundo está. A tarefa estabelecida para o encontro seguinte foi, portanto, elaborar um painel individual com diversas imagens - estilo *moodboard* - que desse conta de como o mundo parecia para cada integrante.

A proposta do uso do *moodboard* como ferramenta de projeto vem da fase 3 do metaprojeto em Reyes que traça o caminho para a visão do grupo se transformar em um cenário de projeto. O cenário é uma consolidação da visão de projeto e busca apoio em ferramentas que permitam uma visualização das imagens mentais criadas individualmente a partir dos textos e das discussões (fig. 71).

Figura 71 - Moodboard construído pelo criador 6



Fonte: Elaborado pelo criador 6.

No terceiro encontro, o criador 6 pareceu avançar na construção do cenário, apresentando seu *moodboard* acompanhado de uma premissa narrativa. O criador 6 deu nome para as divindades criadas pelo grupo anteriormente ("Lom" sendo a divindade feminina e "Fem" a divindade masculina). Da mesma forma, o criador 6 propôs que os "ocos" não tivessem nome e fossem identificados por números de série. Sua narrativa, por exemplo, contava parte do diário de "J8" um "oco". Ele contava

acontecimentos que explicavam a elevação do status dos ocós na sociedade, até a sua posição privilegiada na religião e na política.

O criador 7, em seguida, disse também ter elaborado um texto e queria compartilhar com o grupo. No texto, havia a descrição de diversos ambientes urbanos, sistemas de comunicação e, por fim, preocupações familiares condizentes com as questões elaboradas pelo grupo. O sistema de comunicação recebia o nome de "averto" e parecia não depender de tecnologia, mas sim de uma capacidade telepática dos seres.

O curioso é que, nesta etapa, as inibições iniciais do grupo pareciam ter desaparecido, ou ao menos, diminuído o suficiente para permitir o compartilhamento de ideias. Assim, os integrantes passaram não só a criar de forma espontânea, trazendo textos individuais para a discussão no grupo, mas também aprofundando o processo que Wolf (2014) chama de *naming*, ou seja, de dar nome às criações que compõem este mundo. O impacto na primeira camada é bastante grande, com a consolidação de ambientes, construções, tecnologias, vestimentas, entre outros. Os textos e os *moodboards* parecem, neste terceiro encontro, estabelecer parâmetros sólidos compartilhados pelos participantes. Ainda que as construções tenham sido majoritariamente individuais, o uso das ferramentas demonstra forte preocupação com a comunicação das decisões entre os projetistas. (Quadro 4)

Quadro 4 – primeira parte do terceiro encontro do workshop

ENTES EM PROJETO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Ambientes	1	2) impacto no mundo primário		
Construções	1	3) Envolvimento do interator	Comunicação	Naming Moodboard
Tecnologias	1	4) Completude	Construção individual	Narrativas
Vestimentas	1	5) Consistência		

Fonte: Elaborado pelo autor.

Paralelamente, a preocupação com aspectos narrativos foi se fortalecendo. O criador 8, que tinha poucas participações, dividiu com o grupo a sua dificuldade de pensar a criação desconectada da narrativa. Para o participante, somente o processo de repetição na criação de textos ou roteiros iria dar conta da evolução criativa do mundo. O participante 9 concordou, apontando a necessidade da criação de um "evento zero", um ponto que estabelecesse um referencial temporal para a distribuição de outros acontecimentos no mundo. Novamente, a proposta foi que cada integrante elaborasse uma proposta de "evento zero" e, posteriormente, dividisse com o grupo.

No entanto, dentre as discussões do último encontro, tomou força um desconforto do grupo com relação à possibilidade de uma leitura equivocada do mundo, que desse a entender que o grupo estava envolvido em um projeto discriminatório. Para isso, o pesquisador decidiu trazer um especialista nas questões de gênero, para saber como, na construção do mundo, dirimir as dúvidas surgiu a necessidade e estabelecer as relações entre gêneros de forma a ser compreendido pelo público sem a mácula do preconceito.

Assim sendo, a última reunião tratou de organizar o "evento zero", conforme proposto pelo criador 9, mas com a colaboração do especialista de conteúdo, nomeado aqui como criador 11 (Quadro 5).

Quadro 5 – Primeira parte do quarto encontro do workshop.

ENTES EM PROJETO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Tempo	?	3) Envolvimento do interator 5) Consistência	Construção individual	Narrativa

Fonte: Elaborado pelo autor.

A partir desta colaboração, percebeu-se que a construção da mitologia seria ponto chave para que a composição do mundo ficasse a contento de todos. O participante 11 sugeriu diversas mudanças na composição social e propôs que a religião do mundo em questão tivesse um momento de criação como em diversas

religiões do mundo primário - católica, judaica, etc - mas que como no mito de Lilith, a presença de dois indivíduos de sexo feminino já no momento da criação, faria o indivíduo do sexo masculino se associar ao seu criador e explicaria os casais de mesmo sexo a partir da religião, evitando, no olhar do grupo o problema de possível interpretação discriminatória. As colaborações do participante 11 passaram a ser na indicação de leituras a respeito do tema e de outras obras ficcionais que utilizam este tipo de recurso discursivo (Quadro 6).

Quadro 6 – Segunda parte do quarto encontro do workshop

ENTES EM PROJETO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Aceitação do público	Passa a ser instância sem ser do mundo	2) impacto no mundo primário 3) Envolvimento do interator	Intelectual Comunicação	
Divindades <i>Epistêmica</i>	2	4) Completude 5) Consistência	Construção coletiva	Narrativa

Fonte: Elaborado pelo autor.

A discussão sobre a aceitação do público e a necessidade de trazer um especialista de conteúdo levou o *workshop* para uma direção inesperada. Isso porquê o projeto deixa, momentaneamente, de preocupar-se com o mundo ficcional e passa a discutir mais profundamente a relação deste mundo ficcional com o mundo real. Majoritariamente os princípios de relevância pautados até então fazem este papel de orientar as decisões de projeto pela potencial experiência do interator – impacto no mundo primário, envolvimento do interator, percepções de completude e consistência - porém, neste momento a aceitação do público torna-se uma dimensão mais ampla da discussão, demandando os princípios de relevância não para o projeto de um ente, mas para a compreensão da inserção do mundo ficcional na malha social do mundo real. O escopo do projeto parece alterado: da preocupação com o design do mundo ficcional, para uma preocupação com o gerenciamento dos produtos narrativos deste mundo frente ao público.

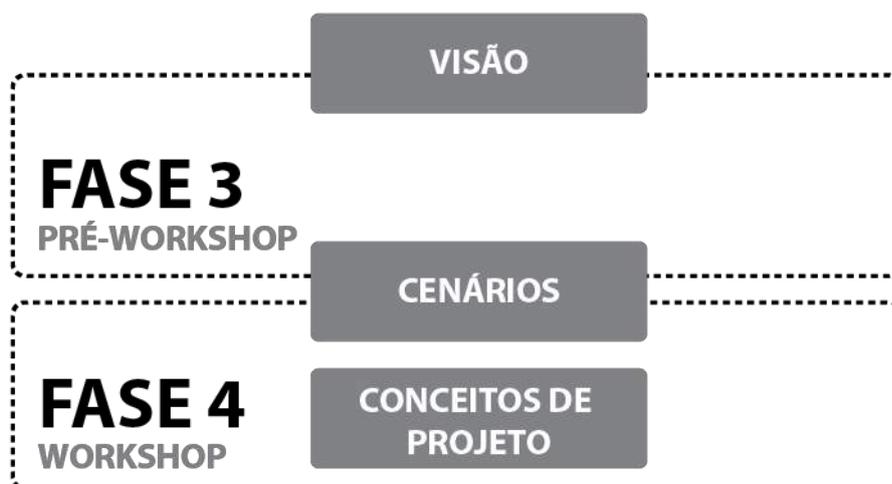
Este é um insight que exige maior aprofundamento, porém parece estar conectado com os modelos de projeto cultural de Hirschmann (1983), fazendo com

que a criação do mundo ficcional seja orientada também pelo tipo de expressão e público ao qual se destina. Estes aspectos devem ser explorados de forma mais amíúde em etapas posteriores deste trabalho.

Após quatro encontros a criação do mundo seguiu incompleta, porém, como uma primeira aproximação, a criação coletiva apontou para outros aspectos a serem investigados. Em uma análise a partir dos momentos pré-projetuais de Zurlo, - ver, prever e fazer ver - confirma-se a impressão de que estes estados não surgem em sequência, a partir de etapas organizadas como propõe Brown (2010). Pelo contrário: cada etapa parece conter um processo combinado de *prever* - no sentido de visualizar a possibilidade de existência no mundo -, *ver* - colocando estas possibilidades em justaposição com decisões anteriores do grupo e *fazer ver* - utilizando de recursos textuais, imagéticos e, até mesmo, discursivos para demonstrar para os demais a visão individual de mundo. O avanço não parece estar na sucessão de etapas, mas na iteração dos processos de *ver*, *prever* e *fazer ver*, ou, como proposto anteriormente a partir de Reyes: percepção, síntese e ação.

Ainda que o metaprojeto não seja exatamente como no modelo proposto por Reyes (2010), não tendo uma quarta etapa, com a formalização de um cenário completo, o resultado ao final do *workshop* é uma visão coordenada do projeto entre o grupo, justamente como previsto pelo autor. É possível dizer, portanto, que o modelo percepção, imaginação e construção se repete nos encontros, facilitando a identificação das fases 1, 2 e 3, apenas orientados por princípios de relevância diferentes. Ao ter tantos pontos de contato entre o experimento piloto e o modelo proposto pelo autor, é possível imaginar que a continuidade da criação coletiva naturalmente daria conta do que é previsto pela fase 4 do metaprojeto: um mundo ficcional organizado como ambiente para um conceito de projeto sólido a ser prototipado em alguma mídia narrativa (fig. 72).

Figura 72 - Fases três e quatro do metaprojeto



Fonte: extraído de Reyes, 2010

Sobre o processo e a interação entre as diferentes habilidades no grupo pode se dizer ainda que a discussão encontro por encontro tenha proporcionado um avanço, o potencial de criação parece dificultado pela tentativa de pensar o mundo a partir de um ferramental ou de uma lógica colaborativa. Houve grande dificuldade de fazer com que os participantes de fato criassem, exceto pelos momentos em que trabalhavam individualmente. Os momentos de maior avanço foram proporcionados por discussões a partir de produções textuais individuais e pela criação de *moodboards* individuais. Isso pode ser explicado pela aparente vergonha de alguns participantes, que pode ser interpretada pelas relações de poder estabelecidas: por se tratar de um grupo composto por alunos e professores, constantemente havia a sensação de que os alunos esperavam pela criação dos professores para, sobre ela, desenvolver novas ideias ou esperavam a aprovação dos professores para suas propostas antes de avançar na criação. Por mais que esta não pareça uma condição ideal, imagina-se que esta relação de poder sempre irá existir no grupo, mesmo em ambientes de criação mercadológica: há sempre o produtor, autor ou roteirista experiente, o contratante, o responsável pelo canal. O método também deve buscar formas para que o criador se sinta à vontade com sua criação independente das estruturas de poder postas dentro do grupo.

Há também outro motivo importante para a investigação: a conexão individual de cada um dos participantes com o projeto no grupo parece pequena. Não parece

haver afeto entre criador e mundo quando compartilhado. Enquanto, em contraponto, os momentos individuais proporcionam esta aproximação. Parece que, de alguma forma, a autoria individual precisa estar presente.

Percebe-se que a proposta se tornou completamente diferente entre a primeira e a quarta reunião, com um enriquecimento da discussão a partir do uso do ferramental de projeto. Em contrapartida, as atividades propostas parecem ter distanciado os participantes do processo criativo. Dessa forma, ferramentas e técnicas propostas pelas instâncias de projeto, ao que tudo indica, não deverão fazer com que o participante do processo se adapte a elas, mas sim, que permitam seu desenvolvimento criativo da forma mais confortável e produtiva e funcionem na articulação das diferentes formas de criar. Para que isso aconteça, talvez seja necessário compreender mais a fundo não apenas as diferentes formas de criação, mas os diferentes perfis dos profissionais, etapas que serão desenvolvidas em novos levantamentos teóricos a seguir.

De forma sintética, o experimento ofereceu diversos insights para o desenvolvimento do modelo, bem como parece apresentar caminhos para a identificação dos princípios de relevância e das instâncias de projeto. A principal delas é a de que houve a tentativa de uma interpretação sequencial, vinculando etapas às ferramentas de *brainstorm*, narrativas, *moodboards*, *naming* e consulta ao especialista de conteúdo (fig. 73).

Figura 73 - Pensamento sequencial sobre o método

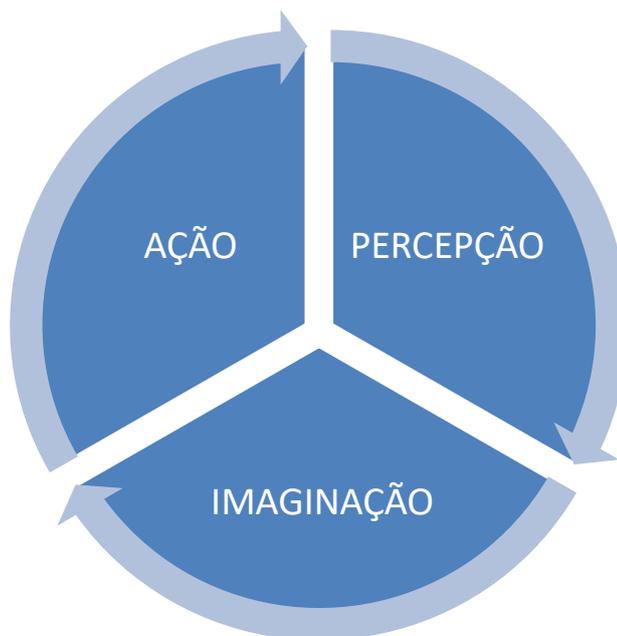


Fonte: elaborado pelo autor

Apesar disso os temas em discussão parecem inclinar o processo de criação para um encadeamento mais cíclico, com iterações conduzidas pelos criadores. Cada tomada de decisão, de cada tema relevante ao mundo ficcional parece perpassar as etapas de percepção, imaginação e ação. Há também, a tentativa da síntese, na

expressão de ideias individuais ao longo da discussão. O modelo cíclico, organizando-se nestes momentos de cada tomada de decisão, parece mais próximo do que foi observado (fig. 74).

Figura 74 - Processo de tomada de decisão



Fonte: elaborado pelo autor

A ideia de um processo cíclico, baseado em iterações da tomada de decisão parece estar alinhado com o modo de perceber o processo criativo em Ostrower (2010). A autora explica que a tomada de decisão, nas atividades criativas, “consiste em transpor certas possibilidades latentes para o real.” (2010, p.71). Assim as decisões imediatamente encaminham o ato de criar para novas questões a serem respondidas, exigindo novamente a percepção do projetista, sua imaginação e ação. Ostrower continua, dizendo que “as várias ações, frutos recentes de opções anteriores, já vão ao encontro de novas opções, propostas surgidas no trabalho, uma mobilização interior, de considerável intensidade emocional.” (2010, p.71)

A representação do processo, por esse motivo, não pode ser linearizada, tendo visto que o grupo parece acessar novamente qualquer das fases a qualquer momento do projeto, sempre que há a necessidade. É, por exemplo, possível que decisões tomadas nas fases 2 ou 3 envolvam mecânicas próprias da fase 1.

Linearizando-se o modelo, força-se uma visão estanque do processo, sem se permitir perceber que as fases 1, 2 e 3, na verdade, ainda que tenham um encadeamento lógico, são acessíveis em qualquer momento da discussão do projeto. Por este motivo, opta-se, a partir daqui por transformar o termo “fases” do metaprojeto em “instâncias” do metaprojeto. A decisão é tomada também com base no texto de Reyes, quando afirma que a linearidade da abordagem de causa e efeito em um projeto de objetos complexos pode ser uma armadilha. Ele defende, a partir do olhar de Morin, uma estratégia metaprojetual que combine uma visão inicial com a construção gradual dos cenários que

poderão ser modificados segundo as informações que vão chegar no curso da ação e segundo os acasos que vão se suceder e perturbar a ação. (...) A questão é a seguinte: há na base da estratégia um sistema, mas não um sistema fechado. Um sistema que a todo momento pode ser modificado, perturbado por acasos e não previstos na base do próprio sistema

A organização das instâncias, portanto, não apenas está alinhada com as premissas de partida desta investigação, mas parece fortalecer o modelo ao passo que se identificam aspectos particulares em cada uma delas. No geral, transforma-se o objetivo da construção do “cenário” como uma simples ferramenta de projeto, para uma documentação mais ampla e complexa que represente o mundo ficcional. Porém, por estes aspectos particulares, é necessário que as instâncias sejam delimitadas a partir daquilo que se tem como objetivo em cada uma delas.

Na observação até aqui relatada, percebe-se que a fase 1 é um espaço de especulação, do compartilhamento de ideias e potenciais caminhos de solução para o problema aberto da criação do mundo ficcional. O *brainstorming* permitiu esta dinâmica, fazendo com que, ao menos por hora, a instância 1 passe a ter este rótulo: especulação.

A fase 2 do *workshop* observado deu conta de uma simulação de comportamentos das personagens, bem como pesquisa para orientar a tomada de decisão e uma visão mais clara dos aspectos levantados na fase 1. Havia uma clara tentativa de organização do mundo ficcional, ainda que o conceito do mundo estivesse em construção. Imagina-se, portanto, que a instância número 2 seja uma instância de organização.

A fase 3 vem da visão elaborada na fase 2 e encaminha para uma construção mais sólida do cenário que é o mundo ficcional. Sendo o cenário uma consolidação da visão do grupo, é natural imaginar que a instância número 3 seja uma instância de consolidação.

A ausência da quarta fase prevista por Reyes (2010) no *workshop* não é de fato um problema, ao passo que as teorias indicam um caminho para esta construção: se a maior parte dos entes do mundo ficcional é projetada nas fases 1, 2 e 3, a quarta fase deve concentrar-se nas convenções entre autor e público ou, na nomenclatura utilizada nesta investigação, projetista e interator. Talvez, por este motivo, a discussão dos participantes tenha se encaminhado, naturalmente para preocupações com a aceitação do público frente às potenciais narrativas do mundo ficcional em questão. A sugestão, a ser experimentada a seguir, é que a quarta instância seja de materialização, na expectativa de que a criação de um protótipo permita ao grupo discutir mais a fundo as convenções do meio escolhido.

Quanto à aceitação do público, tema principal da discussão do grupo na fase final do *workshop*, é preciso observar que, ainda que ela não tenha sido a preocupação central do grupo, ela esteve presente a partir dos princípios de relevância surgidos no processo. Acaba por não haver uma mudança no escopo, mas sim, a percepção de que existem ao menos dois escopos de projeto que circundam a criação do mundo. Um deles – design do mundo - diz respeito ao projeto em si, às coisas do mundo ficcional e ao fluxo de trabalho dos projetistas. O outro – público e produto - relaciona o ambiente de projeto e o mundo ficcional com o público que irá vivenciá-lo a partir dos produtos narrativos.

Afim de observar se o modelo mantém sua efetividade em uma atividade metaprojetual, propõem-se, a seguir, dois experimentos práticos na área de *game design*. A tentativa é de observar mais cuidadosamente a divisão das instâncias de projeto, dos princípios de relevância e das ações dos projetistas.

## 7.2 Aplicação do modelo piloto: experimentos em game design

Com o intuito de verificar o desenvolvimento do metaprojeto até a materialização de um protótipo, os experimentos foram planejados a partir de uma demanda real de criação, sendo aplicados – com a devida autorização - na disciplina de “Metodologia de Análise de Jogos”, parte integrante do currículo do curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Feevale em Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul.

Para situar o relato, é preciso dizer que a disciplina do quarto semestre do curso conta com alunos já com experiência em *game design* e explora, através da criação de mundos ficcionais e de sistemas de regras, aspectos teóricos que capacitem os discentes à análise crítica de jogos digitais. No primeiro semestre dos anos de 2017 e 2018, dezesseis alunos inscritos na disciplina participaram do experimento, com apresentação prévia das instâncias e demandas organizadas aula a aula correspondendo ao modelo apresentado como possível estrutura de metaprojeto ao final da observação anterior. Cada encontro do grupo apresentava um aspecto do projeto a ser desenvolvido – ideia seminal, simulação de comportamentos e ações, organização de inventário e prototipação - na intenção da validação destas instâncias, seus princípios de relevância e ações dos projetistas. Como discutido anteriormente, foi explicitado aos participantes que as instâncias não correspondiam a fases fechadas, estando aberta a possibilidade de rever as decisões tomadas e readequar o projeto até o final do experimento. Assim a visão do mundo só é tida como completa ao final da prototipagem. As observações a seguir correspondem a dez dias de criação para cada turma da disciplina, sendo a primeira entre abril e junho de 2017 e a segunda entre março e maio de 2018.

Organizado a partir das percepções das análises empíricas de franquias, dos princípios de relevância, e, principalmente, da observação da criação coletiva – capítulos quatro a oito -, o modelo de projeto é um aprofundamento do recém descrito modelo baseado no metaprojeto proposto por Reyes (2010). O objetivo final é a construção do mundo como cenário para projetos futuros e a fase final, como visão de materialização, foi delimitada com vias à prototipação de jogos: um de tabuleiro,

construído pelos grupos participantes na disciplina de Metodologia de Análise de Jogos e um jogo digital, desenvolvido na disciplina de Projeto V.

Dessa forma imagina-se que aspectos que ficaram de fora do experimento piloto, como a materialidades dos jogos - digital e de tabuleiro – e seus sistemas de regras, transformem-se também em elementos a serem ponderados durante o metaprojeto.

### 7.2.1 Modelo de metaprojeto para o experimento

Os participantes receberam explicações prévias acerca da teoria dos mundos ficcionais, compreendendo a lógica de organização dos mundos e personagens, bem como a relação entre estes elementos e a estrutura narrativa. Tendo como um dos objetivos finais a construção de um protótipo de jogo, a busca de um ferramental de apoio para o metaprojeto foi apoiada por modelos de criação de RPGs. Como dito, estes modelos não orientam a ordem ou os procedimentos para a criação do mundo, mas sim, organizam convenções, métricas e tópicos a serem cobertos, propondo em muitos casos, o uso de tabelas, textos e imagens como apoio à criação. Acreditou-se que, para a elaboração do segundo experimento, a sobreposição de um modelo metaprojetual com o ferramental consagrado como o do RPG poderia organizar o processo de projeto, aproximando-o do modelo que se busca nesta investigação, diminuindo algumas dificuldades percebidas no experimento piloto.

O sistema GURPS foi utilizado como base, ao passo que se apresenta como uma via de criação mais livre do que sistemas como *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder* ou *Savage Worlds*. Isso porque GURPS (JACKSON, PUNCH E PULVER, 2008) permite a criação de diferentes mundos e mecânicas de jogos, desvinculando-se de um único gênero ou ambiente de jogo.

A partir da quarta edição (JACKSON, PUNCH E PULVER 2008), GURPS é dividido em dois livros, um voltado para parâmetros de personagens e outro para campanhas. Evidentemente que, por se focar na construção de jogos de RPG, os livros se preocupam, em grande parte, com a explicação de convenções e sistemas de regras. É preciso observar que ainda que as nomenclaturas sejam as mesmas, não se tratam das mesmas convenções ou sistemas de regras discutidos a partir de Pavel

1986) ou Doležel (1998), mas sim da parametrização do jogo em si. GURPS (JACKSON, PUNCH E PULVER, 2008) se preocupa em traduzir características das personagens, dos mundos, suas relações sociais e tecnológicas em tabelas de pontos, que dão a base para o desenvolvimento de cada partida do jogo.

Ainda assim, a divisão dos tópicos a serem pensados por jogadores e *game masters* se assemelha em muito com a estrutura proposta por Doležel. Unindo-se, portanto, os olhares teóricos da narratologia e do design - especialmente o modelo de camadas de mundo -, as percepções obtidas na observação da criação coletiva e os elementos projetáveis de GURPS (JACKSON, PUNCH E PULVER, 2008), tem-se um primeiro modelo de criação de mundos ficcionais. Ele foi estruturado e apresentado aos participantes do experimento da seguinte forma (fig. 75):

Figura 75 - Modelo de metaprojeto para os experimentos em game design



Fonte: elaborado pelo autor

Resgatando o discutido na primeira observação de criação coletiva, no modelo de Reyes o metaprojeto é dividido em quatro fases - pesquisa contextual, pesquisa não contextual, pré-workshop e workshop - e estas fases tem objetivos de desenvolvimento coletivo que as conectam – a elaboração de um contrabriefing, um compartilhamento de uma visão de projeto, a construção de cenários e conceitos de projeto. Com os aspectos a serem parametrizados no RPG e as discussões levantadas anteriormente, propuseram-se quatro instâncias para o desenvolvimento do metaprojeto: especulação, organização, consolidação e materialização. Reforça-

se aqui a opção pela nomenclatura de “instância” ao invés de “fase” pela já referenciada necessidade de não-linearidade no modelo: enquanto “fase” está associado à um contínuo de superação de etapas, pensando em instâncias o projetista pode alternar entre elas, reforçando a ideia de iteração percebida na observação anterior. Ainda assim, percebem-se objetivos diferentes para cada uma das instâncias.

A Instância 1, especulação, se caracteriza basicamente por ciclos de debate ao estilo *brainstorming*, tendo como ferramental o uso de recursos que serão referenciados como “ferramentas de tradução simples” como pequenas narrativas, pesquisas de imagens e ilustrações de rascunho – *roughs* ou croquis. O uso das ferramentas não tem como intenção, nesta etapa, solidificar uma ideia de mundo, mas sim tem a função de compartilhamento de ideias individuais com o grupo. Isso porque a identificação de uma ideia seminal (ECO, 2014) que motive o grupo é o objetivo da etapa de especulação.

No sistema GURPS (JACKSON, PUNCH E PULVER, 2008), as pequenas narrativas, croquis, ou imagens pesquisadas como referência dão base para o princípio dos processos de tomada de decisão, estabelecendo parâmetros iniciais para as camadas de inventário – camada 1 – e ações e motivações – camada 2. Isso é feito já com a inclusão de personagens, ao passo que elas fazem a ponte entre a camada 1 e a camada 2. Por este motivo, as primeiras demandas do metaprojeto para todos os grupos eram: uma narrativa curta que descrevesse o mundo e, pelo menos, a personagem protagonista da história.

A construção das pequenas narrativas, sua posterior leitura e análise tendem a viabilizar para o grupo de projetistas uma forma bastante natural de identificação dos primeiros entes importantes para o mundo ficcional. Os índices (BARTHES, 1971) da narrativa apresentam entes pontuais do mundo a partir de uma criação espontânea. Isso permite ao grupo a discussão da inclusão ou não de visões individuais no mundo ficcional. Além disso, as pequenas narrativas já permitem, na etapa de especulação a possibilidade de identificação de um ou mais cânones, em especial quando a ideia seminal não é relacionada à primeira ou à segunda camada do mundo, mas sim à algum acontecimento envolvendo as personagens.

O objetivo da instância de especulação é a construção de uma visão compartilhada pelo grupo sobre o mundo ficcional em desenvolvimento, com foco em uma ideia seminal acordada pelo grupo.

Na segunda instância, de organização, o grupo passa a vivenciar certo nível de absorção do mundo especulado. Assim, as decisões tomadas na instância 1 facilitam a percepção de aspectos mais sutis do mundo e daqueles que nele habitam. Dessa forma, a tentativa de consolidação do mundo passa por uma tentativa de dar uma faceta mais humana às personagens, simulando o comportamento e as ações de pessoas no ambiente especulado. As ferramentas envolvidas nesta instância irão representar, portanto, conceitos um pouco mais complexos como, por exemplo, característica psicológicas de personagens ou relações sociais. Por este motivo, o ferramental da segunda instância será rotulado de “ferramentas de conceitos complexos”.

No modelo do sistema GURPS (JACKSON, PUNCH E PULVER, 2008), utilizam-se fichas de parametrização de personagens. A ficha (fig. 76, também disponível no Anexo 01) permite a identificação clara de características físicas, psicológicas, bem como formas de interação social e papel da personagem no mundo, podendo ser um recurso interessante para a instância de organização. Como parte do desenvolvimento do modelo, a ficha de construção de personagens foi proposta no experimento como ferramental.

Figura 76 - Ficha para construção de personagens

The image displays two pages of a GURPS Character Sheet. Page 335 (left) contains the main character information, including Name, Player, Point Total, Appearance, Languages, and various skill categories like ST, HP, DX, WILL, IQ, PER, HT, and FP. It also includes sections for Basic Skills, Damage, and a list of Advantages and Powers. Page 336 (right) features the Equipment Table, Hit Locations, and a list of Items & Possessions. It also includes a section for Character Notes and a Summary of Skills and Abilities.

A ficha contém áreas para anotações sobre a história pregressa das personagens (*background story*), aspectos estéticos e demais elementos de identificação, como habilidades particulares. O criador precisa perceber que ao construir estes elementos ele está tentando atribuir à personagem ficcional características humanizadoras, simulando comportamentos e sentimentos. Estes aspectos foram discutidos com os grupos como parte do workshop para um uso mais efetivo da ficha de personagens.

Além disso, os grupos foram incumbidos de discutir e formalizar funções ou papéis desempenhados pelas personagens no mundo como modo de composição da camada de ações e motivações. Como base, utilizaram-se papéis identificados também pelo sistema GURPS e pelo modelo da jornada do herói de Campbell (2004): protagonista (herói ou anti-herói), antagonista, incentivador, obstaculizador, mentor e corruptor. Ainda que existam inúmeras outras funções possíveis para personagens no mundo, estes dois modelos cobrem papéis potencialmente jogáveis, o que alinha o projeto à proposta inicial deste experimento.

A instância de consolidação é a terceira e a intenção é que, nela, o processo iniciado com a construção das personagens se intensifique e que os participantes sejam capazes de organizar principalmente o inventário, a primeira camada do mundo (DOLEŽEL, 1998). Como pode se imaginar, novamente conta-se com uma grande quantidade de tomadas de decisão, mediadas por debates no grupo, porém com o apoio de todos os recursos produzidos em etapas anteriores. Assim o inventário passa a ser composto a partir das ideias desenvolvidas nas narrativas e demais recursos de especulação, seguidos das simulações de comportamentos e ações. Nesta instância de desenvolvimento, é provável que os entes mais relevantes do inventário estarão citados em uma ou mais ferramenta ou farão parte das discussões do grupo. Da mesma forma, os entes do inventário que ainda não tiverem sido elencados têm como apoio uma visão de mundo e uma composição de ações e motivações mais clara no momento da instância de organização. Imagina-se que os participantes, tendo recebido orientações dos aspectos teóricos, passam a identificar com certa facilidade os entes que surgem em índices em suas narrativas.

A exemplo da ficha de personagem proposta por GURPS, uma ficha de elementos constitutivos do mundo foi elaborada pelo pesquisador e disponibilizada para os grupos. Nela, a identificação das camadas não é preponderante, mas para efeitos de uma utilização simplificada durante o projeto, as camadas foram quebradas em aspectos pontuais, a serem descritos pelos participantes (fig. 77).

Figura 77 - Framework descritivo do mundo ficcional

**Framework de Construção de Mundos Fictionais**

Nome do Mundo:		Macroambiente:			
Nome do Ambiente:		Nível:			
Mote do Ambiente:					
Paradigma Conceitual:					
Detalhamento de entes					
Entes em destaque	Espaço Físico	Sociedade	Política	Tecnologia	Religião

Fonte: elaborado pelo autor

A ficha segue uma divisão objetiva dos entes do mundo, a partir de uma sobreposição elaborada pelo pesquisador das propostas de Doležel e Fort sobre o modelo de criação de jogos de RPG GURPS. Assim, os participantes buscam completar seis seções, apresentadas, discutidas e com material de referência disponível para consulta. Em síntese, as áreas são: Entes em destaque – elementos importantes surgidos nas narrativas anteriores -, Espaço Físico – focada em elementos da primeira camada, naturais ao mundo, como leis da física, relevo, clima, hidrografia, fauna, flora e biologia dos seres; Sociedade – dimensões (deôntica e axiológica) organização social, costumes, cultura, valores morais, tradições, raças ou grupos de sujeitos(alética); Política – estrutura, disputas, influência, economia; Da dimensão epistêmica, Tecnologia – paradigma científico e tecnológico, tipologia de

transportes, moradias, energias, armamentos, tecnologias de comunicação e informação; Religião – crenças, dogmas, cosmologia e papel divino.

Além da organização de tópicos neste *framework*, todos os recursos produzidos em etapas anteriores são agrupados, reescritos a partir das mudanças feitas pelos participantes em cada uma das etapas e consolidados em um compêndio de documentos para consulta. Este dossiê se assemelha ao documento utilizado por estúdios de animação e desenvolvedoras de jogos digitais que comumente recebe o nome de “bíblia”. A nomenclatura está ligada justamente ao grande volume de textos e informações, bem como ao fato de que a Bíblia cristã tenta explicar as origens do mundo, como o documento faz para os projetistas. A nomenclatura foi adotada, fazendo com que os participantes passassem a referir-se à totalidade dos documentos produzidos durante o experimento também como “bíblia” do mundo ficcional.

É importante observar que, a exemplo do observado na criação coletiva, imagina-se que após uma evolução da instância de especulação para a de organização, seguindo para a organização, haja também o processo de retorno entre estas instâncias. O constante debate de ideias entre os integrantes dos grupos faz com que haja o retorno às instâncias iniciais para mudanças, adaptações e inclusões naquilo que já tenha sido projetado. O *brainstorming*, portanto, é a linha guia entre as três instâncias que precedem a materialização do metaprojeto no protótipo.

Como recurso de comunicação e visualização, acredita-se que o *moodboard* seja uma possibilidade para as três instâncias, por sua capacidade de representação desde elementos materiais simples – cores, texturas, demais escolhas estéticas – até conceitos de grande complexidade – organizações sociais, ambientes urbanos, expressões de cultura, etc.

É preciso também observar que estas ferramentas são sugestões para o desenvolvimento deste experimento, sendo o modelo aberto à inclusão de outros processos ou instrumentos que possam servir aos objetivos de cada uma das instâncias. Os participantes receberam total liberdade de utilizar outros recursos de projeto conforme sentissem necessidade.

Ainda que o uso de todas as ferramentas sejam pequenas materializações das expressões do mundo ficcional, nomeou-se a quarta e última instância como “materialização”. A ideia é de que, através de um protótipo os participantes consigam

combinar entes discutidos e projetados a partir de diferentes ferramentas em uma materialização mais ampla da visão de mundo. A proposta não foge do modelo de Reyes (2010), no qual a construção de um cenário faz justamente este papel. A ideia da construção do protótipo também encontra apoio nas observações de Ostrower (1978) sobre o processo criativo. A autora afirma que sem configuração dos meios e dos materiais não há conteúdo significativo na criação, sendo o “fazer” o processo que, por fim, dá forma às ideias.

Observa-se que, apesar da materialização da visão de mundo ficcional, a instância ainda não é trata um ambiente de projeto de fato. Como metaprojeto a tentativa de construção de um protótipo traz ao mundo ficcional aspectos de uma materialidade do meio em que o mundo ficcional irá se manifestar. Como observado em Doležel (1998), Fořt (2016), Ryan (1991) o suporte final de uma determinada narrativa tende a interferir em sua composição<sup>49</sup> e forçar este processo na etapa metaprojetual parece essencial para corrigir aspectos que possam ser problemáticos em execuções de projetos posteriores baseados no mesmo mundo.

Um dos aspectos preponderantes para esta escolha de organização do modelo do experimento é o fato de diferentes meios ou modalidades narrativas irão estabelecer diferentes convenções entre autores e interatores. No caso em questão, a proposta era o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro a partir da consolidação de um mundo ficcional. Ora, as convenções entre os desenvolvedores e jogadores irão interferir diretamente no processo, forçando, talvez, ajustes no mundo ficcional em elaboração.

No primeiro experimento, o grupo foi dividido em três equipes de criação, com quatro integrantes cada. No segundo, havia apenas um grupo, com quatro integrantes. Em ambos os casos, os grupos foram incentivados a identificar, dentre os participantes, suas habilidades de criação, favorecendo as capacidades individuais de escrita, desenho, pesquisa de referências e habilidades relacionadas com as parametrizações - como matemática ou programação. A percepção de uma

<sup>49</sup> A proposição dos autores não está nada distante daquilo que teóricos da comunicação como Inis (2008), McLuhan (1969) ou Bolter e Grusin (2000) irão perceber em estudos de mídia. As características do meio irão interferir na mensagem e, na prototipagem em questão é este fenômeno que irá promover alterações no mundo. (Nota do autor)

organização multidisciplinar está, desde o princípio do experimento, alinhada às questões trazidas pelo design estratégico, portanto, ainda que se respeitem características individuais no processo criativo, o grupo colabora em todas as etapas do desenvolvimento do mundo e dos posteriores protótipos de jogos.

### 7.2.2 *Especulação: desenvolvimento da instância 1*

A proposta de criação de mundo segue diretrizes do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Feevale. Nos semestres em questão, alinhado às determinações d, a disciplina deveria trazer à discussão o tema da inclusão de pessoas com deficiência. A proposta foi orientada por esta diretriz, tendo os grupos recebido como orientação o fato de que o mundo ficcional deveria ser construído a partir de uma ou mais personagens com deficiências físicas.

Lançada a proposta, os grupos iniciaram seus debates em *brainstorming*, em grande maioria buscando decidir se suas primeiras iniciativas iriam se focar no ambiente ou nas personagens. Imediatamente, nos grupos, os participantes começaram a citar exemplos de obras que os agradam - *Assassin's Creed*, *Black Mirror*, *Ghost in the shell*, *Memento*, *Her*, *Exterminador do Futuro*, *Demolidor*, *Procurando Dori*, etc. Há, nesta interação uma explicitação da lógica da transdução (Doležel, 1998). Se no processo de autoria solitária esse movimento possa acontecer de forma imperceptível, no grupo há a necessidade de evocação destas referências para um alinhamento inicial da origem das ideias dos grupos.

Os diálogos sugerem outras ações e princípios de relevância que se conectam com aspectos da teoria, como por exemplo no grupo do segundo experimento, em 2018. Após a discussão das referências, um dos alunos decide pesquisar por tipos de deficiências para a personagem principal, ainda indefinida. Enquanto isso, uma dupla de alunos tem a seguinte discussão sobre o tipo de mundo que desejam projetar:

Aluno 1 - Um mundo entre a nossa vivencia hoje e a tecnologia de robôs?

Aluno 3 - A gente sempre faz coisa cyberpunk... vamos fazer um western?

O que há por trás desta discussão é uma sobreposição do gosto pessoal e de uma criatividade orientada para os pares. Isso porquê, estando no quarto semestre do curso, demais colegas e professores que irão avaliar o resultado do metaprojeto já viram outros jogos criados pelos alunos. A preocupação da dupla em questão denota

o desejo de não ser rotulado por uma criatividade restrita a um gênero de mundo. De forma objetiva, há nestes princípios de relevância uma sobreposição do modelo de Hirschmann (1983) no processo de “invenção” do mundo ficcional (DOLEŽEL, 1998).

Os demais princípios de relevância parecem se manter na comparação com a observação anterior: para além da demanda dada pela proposta de criação de mundo, os participantes em todos os grupos parecem tomar as decisões orientando-se por seu (i) gostos pessoais, (ii) impacto do projeto de mundo ficcional no mundo primário e (iii) o envolvimento do interator com o mundo criado. A inclusão é a preocupação com a percepção dos pares, o que leva a crer que, em determinada circunstância de projeto, o aspecto comercial também pode ser um princípio de relevância (HIRSCHMANN, 1983)

No andamento da atividade, o compartilhamento de gostos individuais e da identificação de preferencias por parte dos grupos aumentou a intensidade das participações, até o momento da consolidação do texto. Nenhum dos grupos pareceu avançar quando na tentativa de construção de uma narrativa coletiva. Ainda que tenham sido orientados a respeitar as habilidades individuais, os grupos pareciam insistir na ideia de que (i) a narrativa deve ser construída em conjunto e (ii) o texto é preponderante frente à outras linguagens como a imagem.

O grupo que obteve maior êxito delegou a função para o participante que pareceu compreender o que o grupo estava expondo, criando de forma autônoma o seguinte texto base:

Mundo medieval de alta secundaridade, com raças diferentes como toupeiras gigantes e elfos. O território no qual a história se desenvolve se divide hierarquicamente entre o reino, uma cidade no topo de um monte, e os vilarejos situados abaixo. A mini narrativa apresentava tecnologias como a capacidade de armazenamento de energia elétrica de raios e a dificuldade de fornecimento de água para a população, já os rios secavam nos períodos de pouca chuva. As personagens principais são dois irmãos: Wilkin, incapaz de mover suas pernas, e Larkin, cego.

O mesmo processo de autonomia se deu com uma aluna em outro grupo, porém, ao invés do texto, a aluna passou a desenhar a personagem a partir do debate entre seus colegas (fig. 78).

Figura 78 - Aluna desenhando personagens enquanto colegas discutem suas características



Fonte: fotografia feita pelo autor em durante o segundo experimento

A discussão no momento da ilustração já partia do pressuposto que a personagem era portadora de uma deficiência era cognitiva, relacionada com uma constante perda de memória:

Aluno 2 - A personagem é uma mulher. Com dispositivo que ajuda a personagem a lembrar.

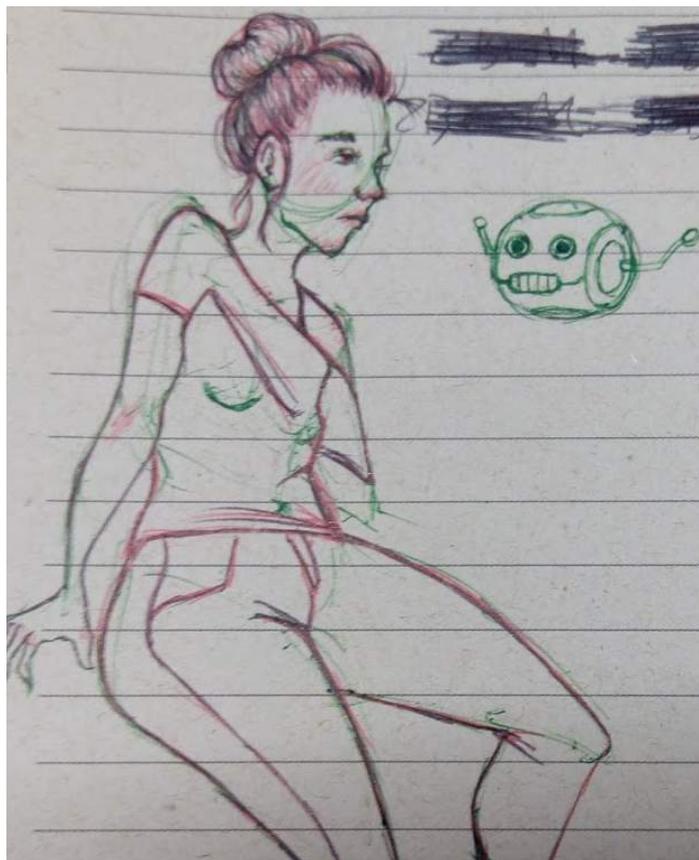
Aluno 3 - Blade Runner; uma inteligência artificial que ajuda ela a lembrar.

Aluna 4 - Ela pode ter o robô e perde-lo. O robô é uma “fadinha”

Aluno 1 - Tipo o pomo de ouro do Harry Potter.

A síntese visual da aluna passou a nortear a criação não apenas da personagem, mas do resto do mundo a partir da visualização do grupo sobre o estágio da tecnologia e da estética da personagem, discussões que seguiram a apresentação da ilustração (fig. 79).

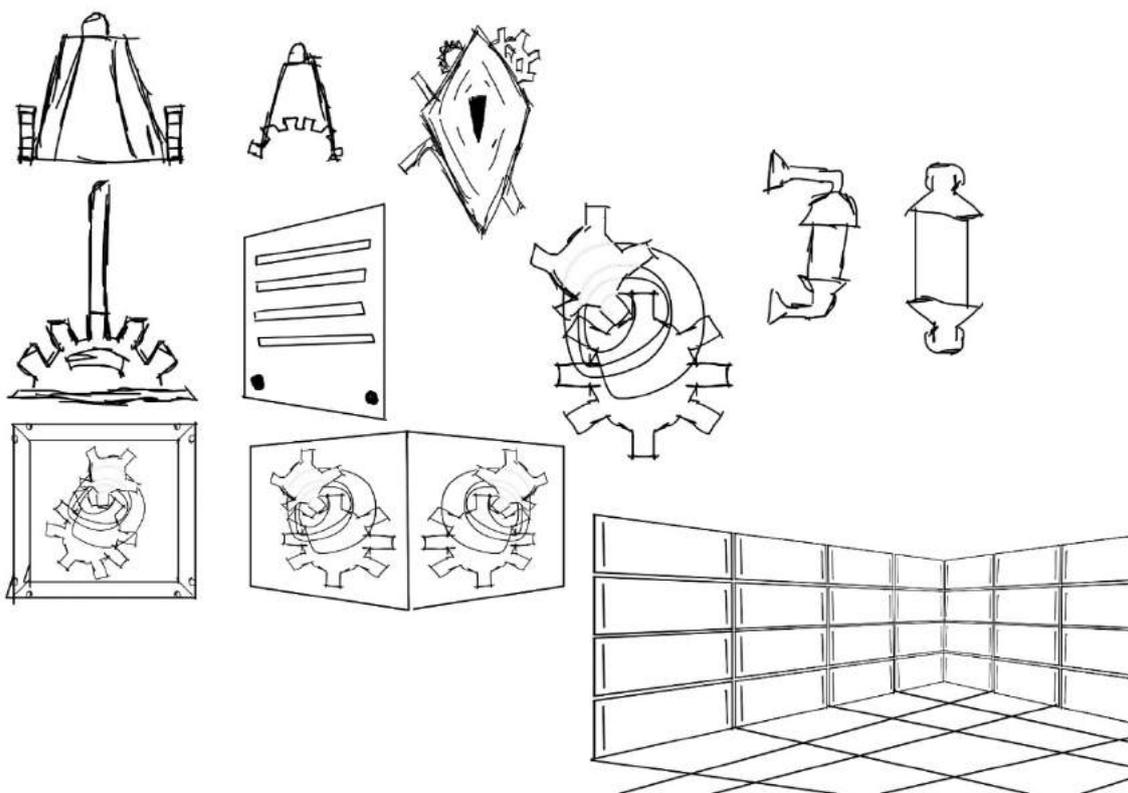
Figura 79 - ilustração da personagem



Fonte: Elaborado por participante do segundo experimento

Em outro grupo, a ilustração também foi utilizada como recurso de apoio ao debate, com rascunhos de um ambiente no qual a trama poderia se desenrolar. Bastante influenciado por jogos em primeira pessoa, o grupo discutia que tipo de elementos visuais haveriam no mundo para que ele se caracterizasse como um ambiente de tecnologia ainda rudimentar, fortemente marcado pelo uso mecânica e do vapor (fig. 80).

Figura 80 - Rascunhos de elementos do ambiente



Fonte: Elaborado por participante do primeiro experimento

Como na primeira observação, os dois experimentos mostram que ainda que as noções não sejam sólidas o suficiente para a organização de um conceito, há já de partida a criação de alguns entes da camada de inventário. Mais do que isso, os entes que surgem na discussão, nos textos e ilustrações são majoritariamente orientados por uma escolha de gênero ficcional, ou seja, tem forte ligação com um processo de transdução. Acredita-se, inclusive, que a transdução seja de fato mais evidente em estágios iniciais da criação, ao passo que, no momento que se estabelecem as primeiras definições, o desenvolvimento do mundo passa a ser mais baseado na relação entre os entes do que na influência de narrativas anteriores.

Ainda nas etapas iniciais, percebe-se que a definição de personagens parece forte no contexto da história, mas ainda é generalista na construção das características e da história progressiva da personagem. Em vez disso, a camada de ações e motivações parece ganhar força, tendo as relações entre personagens um espaço privilegiado no debate dos grupos. Os quatro grupos nos dois experimentos

buscaram esta elaboração muito rapidamente e seguiram o trabalho ainda que a maior parte dos entes e personagens estivesse em aberto, a serem melhor definidas em etapas posteriores. Por este motivo, reforça-se a crença em uma instância de especulação, essencial para o elenco de ideias iniciais, levando-se agora em consideração que estas ideias têm como base a lógica da transdução.

O que mais chamou a atenção na comparação entre os experimentos aqui descritos com a observação anterior, é que nos experimentos os grupos não pareceram evocar os princípios de relevância de impacto no mundo primário e envolvimento do interator. A diferença parece estar na proposta: com um *briefing* mais fechado, parece que os participantes dos experimentos voltaram-se mais fortemente para o desejo individual e para o reconhecimento pelos pares. Evidentemente, há uma diferença também na formação do experimento: se na observação anterior os participantes simularam estar projetando para um mercado potencial, nos experimentos os participantes focaram-se no aspecto acadêmico do projeto. O princípio de relevância parece mudar conforme mudam aspectos desta construção de *briefing* e da finalidade do projeto.

Nesta direção, o quadro síntese para a instância de especulação, nos experimentos, pode ser construído da seguinte forma (Quadro 7).

Quadro 7 - Quadro síntese

ENTES DO MUNDO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Personagens e relações; Tecnologias; Vestimentas;	1 e 2	<i>DIMENSÃO DA INVENÇÃO</i> 2) percepção dos pares  <i>DIMENSÃO DA EXPERIÊNCIA</i> 6) completude	Comunicação Construção individual Construção coletiva	Narrativas Ilustração

Fonte: elaborado pelo autor

### 7.2.3 Organização: desenvolvimento da instância 2

Como ponto de partida para a segunda instância, após as especulações iniciais, os grupos foram incentivados pelo pesquisador organizar o processo de

criação a partir de orientações acerca da construção das personagens e da sua importância no mundo e nas narrativas.

O uso da ficha de personagens do sistema GURPS fez com que o processo de tomada de decisão se tornasse mais claro e objetivo, tendo como resultado personagens mais bem construídos e verossímeis. O princípio instância de organização se torna evidente também ao passo que a ferramenta de parametrização como a ficha de personagens inevitavelmente intensifica o debate sobre aspectos da camada de ações e motivações. Novas mini narrativas são elaboradas pelos grupos, em breves retornos à instância de especulação, no intuito de explicitar a relação das personagens com tecnologias, ambientes, instrumentos e outros seres. Estes elementos especulados para testar as características da personagem podem passar ou não pelo crivo do grupo dependendo da composição da ficha de personagem, o que atribui a ela um status como uma eficiente referência para a composição da camada de inventário do mundo.

Ao mesmo tempo, na instância de organização, a divisão de funções por habilidades no grupo pareceu ganhar força. Percebeu-se que, tendo uma visão compartilhada, os participantes passaram a achar formas mais efetivas de compartilhar suas ideias, optando por recursos como imagens, esquemas e ilustrações. Baseando-se na complexidade do cruzamento dos parâmetros das fichas, a representação visual das personagens passa a exigir do grupo um maior detalhamento. Os grupos discutem tal dificuldade e, sob orientação, passam a utilizar *moodboards* como recursos para a representação de personagens, conceitos mais subjetivos como relações da camada de ações e motivações e ambientes (fig. 81)

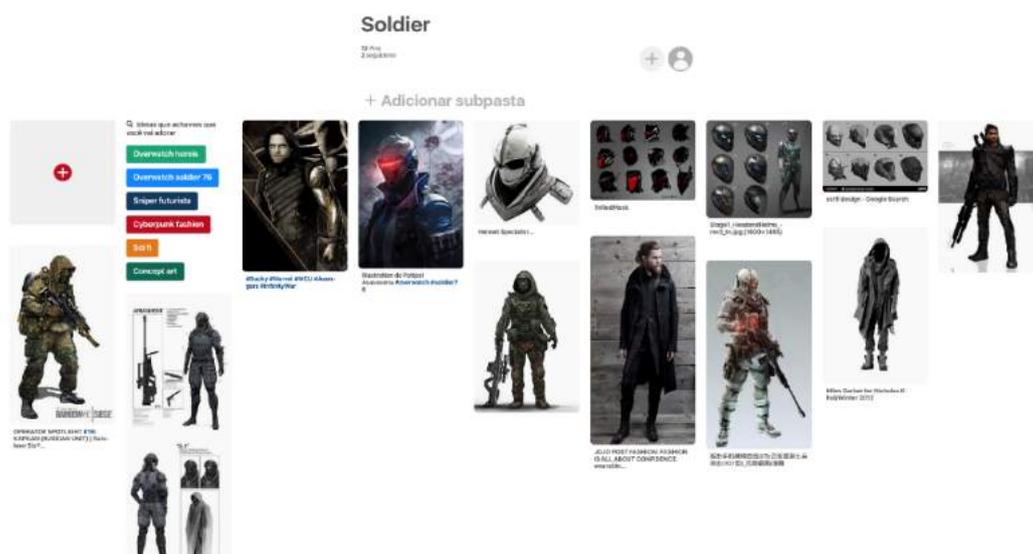
Figura 81 - Moodboards de representação de ambientes do mundo ficcional



Fonte: Elaborado por participantes do segundo experimento

Na etapa de organização, os grupos encontraram ferramentas diferentes dos propostos, tendo em softwares de apoio algumas possibilidades de construção dos entes de forma mais detalhada. Dois dos grupos preferiram elaborar álbuns com imagens de referência na plataforma Pinterest<sup>50</sup> ao invés da construção de *moodboards*. Quando questionados pela opção do software, a resposta nos dois grupos foi a mesma: a maior facilidade para a colaboração e compartilhamento entre os componentes do grupo. Assim, o uso de plataformas colaborativas acentua a percepção de ações de comunicação e construção coletiva, ao invés de priorizar a ação de construção individual (fig. 82).

Figura 82 - Álbum de referências para personagem elaborado no Pinterest



Fonte: Elaborado por participantes do segundo experimento

O que o uso das ferramentas permite é uma evolução dos entes criados na instância de especulação. Como exemplo, no uso das fichas de personagem, além da parametrização é desenvolvida uma nova narrativa, focada na história pregressa da personagem. Este recurso, associado com a imagem – desenvolvida a partir de

<sup>50</sup> Pinterest (<https://br.pinterest.com/>) é uma plataforma para o armazenamento de referências visuais colaborativa, com a troca de informações como rede social. (Nota do autor)

ilustrações ou sintetizada pelos moodboards – colabora com o delineamento mais claro da identidade da personagem (fig. 83).

Figura 83 - Concept de personagem na ilustração com background story do grupo 3



Nossa personagem principal é uma menina de 8 anos que sofre de esquizofrenia e convive diariamente com o bullying na escola onde estuda. Por ser magra, de aparência frágil e tímida, ela costuma andar com casacos grandes e encapuzada, tentando ser pouco notada. Durante um dia dessa rotina de agressões, ela é trancada em seu armário, onde permanece escondida e com medo até o anoitecer, quando consegue se libertar.

Diante do medo de escuro e com o auxílio de sua doença, ela passa a interpretar nas sombras criaturas às quais sua mente dá vida, porém, cria também uma criaturinha de luz que passa a ajudá-la em sua jornada noite a dentro trancada dentro da escola. Sozinha e com fome, ela sente a necessidade de arrombar os armários de outros alunos à procura de comida. O cansaço e a tristeza enraizam-se em sua mente, fazendo florescer um desejo de vingança contra aqueles que a fazem sofrer. Em um dos armários que a menina abre, encontra uma lata de tinta e passa a pixar as paredes da escola com palavras que denunciam as ações dos bullies, enquanto luta contra as sombras que a atacam.

Fonte: Elaborado por participantes do segundo experimento

A narrativa apresentada pelo grupo exemplifica a lógica imaginada e seguida pelos participantes do experimento na instância de organização, fazendo através da descrição algumas das simulações das relações sociais – “convive diariamente com o bullying na escola onde estuda” -, dos comportamentos – “costuma andar com casacos grandes e encapuzada, tentando ser pouco notada” – e de suas reações - “medo de escuro”, “fome”, “cansaço”, “tristeza”, “desejo de vingança”, etc.

A simulação e os conceitos complexos obtidos pela soma dos recursos utilizados – narrativas, ilustrações, moodboards, softwares – fazem da instância de organização uma evolução da especulação. Isso reforça a ideia de livre trânsito entre as duas instâncias em idas e vindas frequentes entre o “especular” e o “organizar”. Como esperado, ainda na instância de organização os entes não parecem ter sua

versão definitiva. Esta versão final de entes do mundo é domínio da instância de consolidação (Quadro 8).

Quadro 8 - Quadro da instância de organização

ENTES DO MUNDO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Ambientes Personagens Tecnologias;	1 e 2	<i>DIMENSÃO DA INVENÇÃO</i> 2) percepção dos pares  <i>DIMENSÃO DA EXPERIÊNCIA</i> 6) completude 7) consistência	Comunicação Construção coletiva	Narrativas Ilustração Moodboards Softwares

Fonte: Elaborado pelo autor.

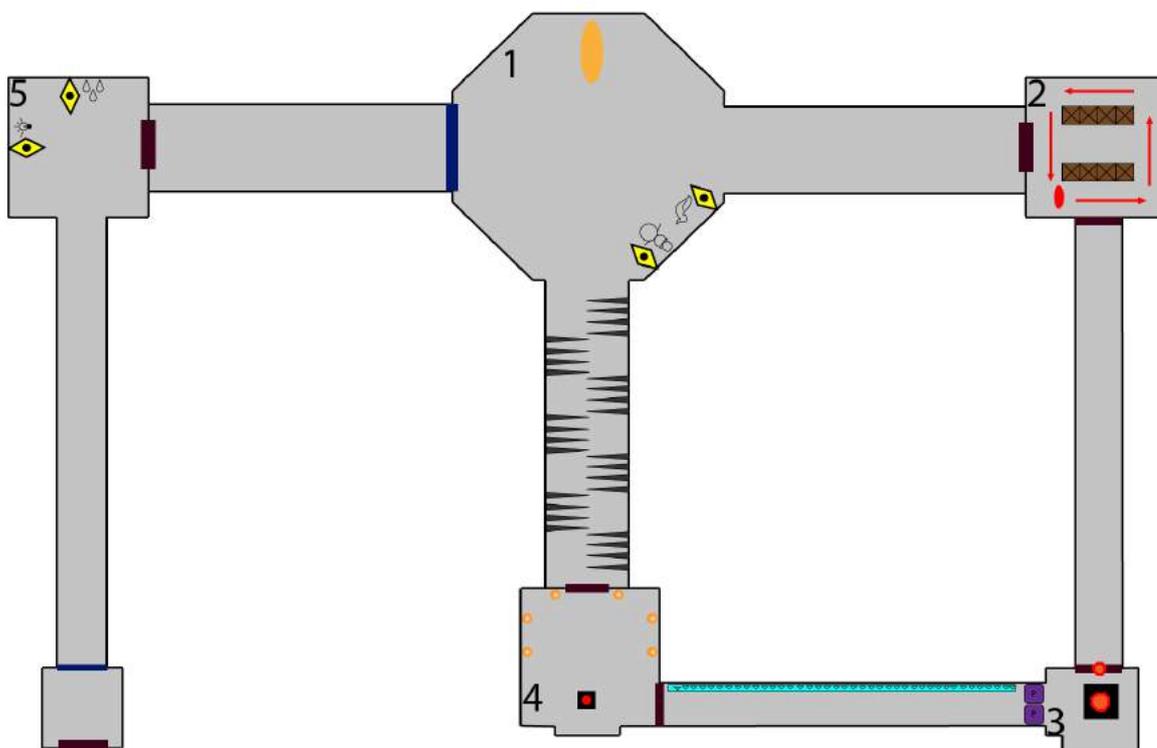
A instância de organização pode ser sintetizada, neste experimento, como uma definição avançada de ambientes, personagens e tecnologias, a partir dos princípios de relevância da “percepção dos pares”, “completude” e “consistência”. A ação dos projetistas centrou-se na comunicação e na construção coletiva, utilizando-se narrativas, ilustrações, moodboards e softwares específicos.

#### 7.2.4 *Consolidação: desenvolvimento da instância 3*

A instância de consolidação busca construir entes em sua versão final ou o mais aproximado delas o possível. Ao final dela, esperava-se obter a visão consolidada do mundo, da mesma forma que Reyes imaginou a construção de cenários de projeto em seu modelo.

Desta forma, os grupos envolvidos nos experimentos buscam o uso de ferramentas que deixam esta definição mais clara: se o ambiente é descrito em uma ou duas frases na especulação e sua descrição conceitual aumenta com o uso de *moodboards* na organização, na consolidação o ambiente passa a ser representado por um mapa ou ilustrações do tipo *concept art*, com detalhamento de cores, formas, texturas, etc. (fig. 84)

Figura 84 - Mapa de ambiente do mundo ficcional



Fonte: Elaborado por participantes do primeiro experimento

O mesmo vale para todos os demais entes do mundo: se nas instâncias de especulação e organização tangenciam-se discussões sobre o paradigma tecnológico do mundo ficcional, na consolidação descrevem-se os funcionamentos dos equipamentos de comunicação, bélicos, sistemas de vida, entre outros.

Pelo caráter experimental dos processos de criação aqui descritos, preferiu-se por criar versões digitais das bíblias, disponibilizando-as na nuvem para rápido acesso e consulta em etapas de posteriores do metaprojeto. O recurso digital apesar de prático pareceu dificultar a organização da bíblia como um documento único: arquivos foram colocados em pastas sem nenhuma organização prévia. A multiplicidade de arquivos pareceu dificultar a consulta por parte dos participantes, reforçando a necessidade de, em um processo de criação não experimental, pensar de forma mais amigável como a bíblia ou outros repositórios de informações do mundo podem ser estruturados.

Por outro lado, a sintetização dos entes mais importantes na ficha síntese de composição do mundo ficcional parece funcionar como material de referência para a maior parte das situações. Os grupos foram convidados a apresentar de forma sucinta os seus mundos ficcionais ao final de dois encontros trabalhando nesta instância e a ficha parece oferecer a costura ideal entre materiais visuais – *moodboards*, *concepts* de personagens e mapas – e narrativos. Ainda assim, percebeu-se no uso pelos grupos que sua organização ainda pode ser mais clara, otimizando a ferramenta para sua confecção.

Seja como for, as informações pertinentes ao mundo ficcional criado estavam presentes nos metaprojetos dos três grupos. Em um debate posterior com o grande grupo, sobre o modelo do projeto, discutiu-se a possibilidade de incluir como ferramenta uma narrativa que desse conta de uma espécie de história do mundo. Este texto foi feito pelo grupo 1 de forma espontânea e parece ter colaborado com a visão completa do projeto ao final da terceira etapa.

Mundo medieval de alta secundaridade, com raças diferentes como toupeiras gigantes e elfos. O território no qual a história se desenvolve se divide hierarquicamente entre o reino, uma cidade no topo de um monte, e os vilarejos situados abaixo. Apresenta tecnologias como a capacidade de armazenamento de energia elétrica de raios e a dificuldade de fornecimento de água para a população, já os rios secavam nos períodos de pouca chuva. As personagens principais são dois irmãos: Wilkin, incapaz de mover suas pernas, e Larkin, cego.

Em síntese, a bíblia, a ficha síntese e o texto proposto se assemelham enormemente com a proposta da construção de cenários de Reyes (2010). Como dito, o autor conceitua o “cenário” como sendo o instrumento de design de caráter narrativo que representa um ambiente conceitual. Segundo Reyes este recurso como um dos objetivos finais de um metaprojeto ajuda a lidar com a incerteza dos caminhos futuros nos projetos que seguem da etapa metaprojetual ao passo que, a partir dos cenários, os eventos não mais parecem acontecer ao acaso, estando relacionados entre si por meio de uma estrutura na qual se referenciam as decisões de projeto (p. 03 2010).

Como feito nas instâncias anteriores, buscou-se sintetizar os entes projetados, suas camadas, princípios de relevância e ferramentas no quadro a seguir. (Quadro, 9)

Quadro 9 - Quadro da instância de consolidação

ENTES DO MUNDO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Personagens e relações; Tecnologias;	1	<i>DIMENSÃO DA INVENÇÃO</i> 2) percepção dos pares	Comunicação Construção individual	Narrativas Ilustração
Política Cultura Religiosidade	2	<i>DIMENSÃO DA EXPERIÊNCIA</i> 6) completude 7) consistência	Construção coletiva	

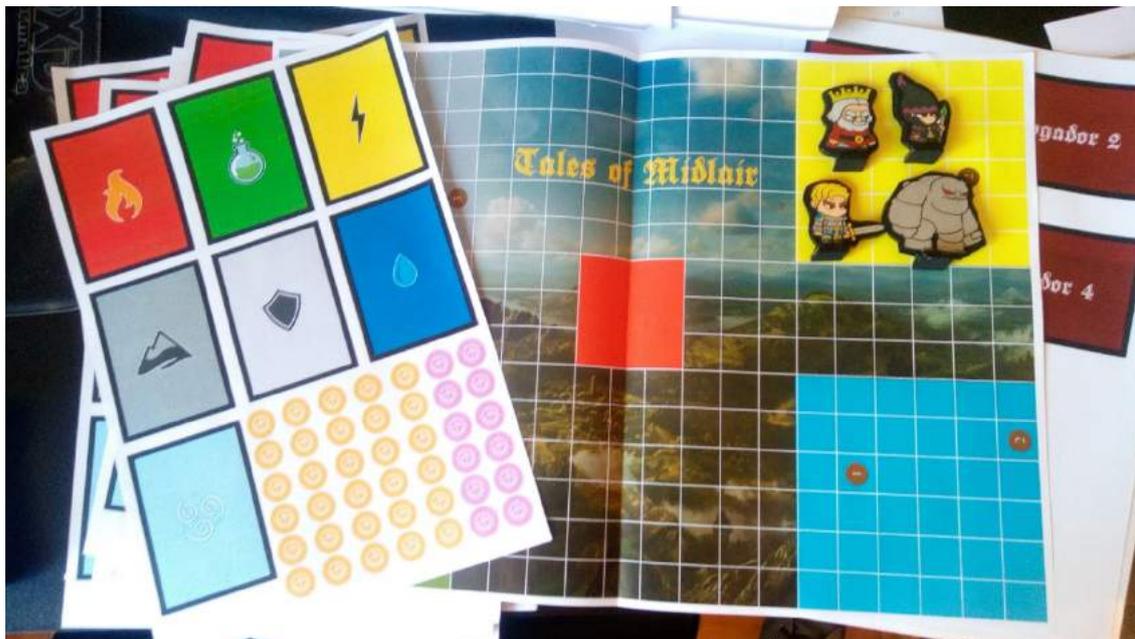
Fonte: Elaborado pelo autor.

A seguir, discutem-se aspectos da instância de materialização, relacionando-a com as instâncias anteriores, descritas até aqui.

#### 7.2.5 Materialização: desenvolvimento da instância 4

A preocupação com a materialidade se manifestou em diversos momentos do experimento entre os participantes: frente à necessidade de construir de fato o protótipo, os grupos passaram a discutir os custos de produção de elementos criados em fases anteriores. De fato, poucos elementos foram modificados na instância da materialização, porém a decisão foi a mesma nos três grupos: os jogos deveriam apresentar aspectos do mundo que fossem viáveis de se representar com baixos custos de produção. (fig. 85)

Figura 85 - Protótipo do Grupo 2



Fonte: Elaborado por participantes do primeiro experimento

Assim a elaboração da quarta instância do experimento proporcionou a reflexão sobre dois novos princípios de relevância: a materialidade, no sentido de como a materialização de aspectos anteriormente imaginados e representados por texto e imagem podem modificar as decisões tomadas anteriormente; e as convenções, que, conforme o meio, irão impactar na forma de apresentar e explorar aspectos do mundo.

Imaginada inicialmente para dois encontros, a construção do protótipo levou, no primeiro experimento, cinco encontros até ter um jogo viável. Ainda que nos três grupos a ideia do jogo de tabuleiro tenha sido definida rapidamente no primeiro encontro da instância 4, demorou muito tempo para que os participantes conseguissem decidir como apresentar os entes do mundo – princípio de relevância da materialização - bem como escolher que tipo de problemas presentes no mundo poderiam gerar situações jogáveis – princípio de relevância da convenção.

O princípio de relevância da convenção se traduz em algo mais drástico do que os demais, ao passo que deve respeitar características do meio. Assim, torna-se uma espécie de filtro que irá selecionar situações possíveis de serem apresentadas em cada meio ou tipo de narrativa. Na situação do protótipo dos experimentos, o jogo de tabuleiro, o filtro era o da seleção de situações jogáveis no mundo. Se o protótipo

fosse de um quadrinho, por exemplo, o filtro seria de permitir situações possíveis de representar em uma narrativa sequencial, por exemplo.

O dito filtro das convenções e o processo de materialização voltado para baixo custo de produção teve grande impacto nas possibilidades de representação do mundo ficcional de cada grupo através do jogo de tabuleiro. Como exemplo, observa-se o caso do grupo número 1, que sintetizou a narrativa de seu mundo da seguinte forma:

Em um futuro bastante distante, com a humanidade colonizando diferentes planetas do sistema solar. Politicamente o poder é decidido a cada dez anos na eleição de um chanceler da federação e a humanidade é dividida em grupos por suas habilidades: os brutos – aqueles que tem força física e são obrigados a trabalhar em minas –, os comuns e os inteligentes – pessoas com deficiências que são treinadas desde cedo para funções intelectuais. As personagens principais são Walter Gabler, um cadeirante alemão que exerce funções intelectuais em uma colônia em Plutão e Gus Friederich, um bruto com deficiências cognitivas em função de ter sido exposto à radiação.

Enquanto a narrativa explicita a figura das personagens principais Walter Gabler e Gus Friederich, o jogo de tabuleiro parte para representação de batalhas espaciais entre diferentes grupos que disputam o controle da federação. Ainda que haja complementaridade entre a narrativa e o jogo de tabuleiro – aspecto desejável em obras de um mesmo mundo ficcional – a opção pela construção deste protótipo foi determinada exclusivamente pela relação entre os princípios de relevância da materialidade e das convenções, tendo o grupo escolhido uma situação jogável passível de representação com um protótipo de baixo custo (fig. 86).

Figura 86 - Protótipo com representação do macroambiente em jogo de tabuleiro



Fonte: Elaborado por participantes do primeiro experimento

O impacto destes dois princípios de relevância fica ainda mais evidente ao passo que se observam o jogo digital desenvolvido como segundo protótipo do mundo ficcional. Isso porque, para o desenvolvimento do jogo digital há a exigência do uso de personagens gerados através de softwares de modelagem e animação 3D<sup>51</sup>. Com isso, o foco volta-se novamente para as personagens (fig. 87).

Figura 87 - Protótipo do microambiente em jogo digital



Fonte: Elaborado por participantes do primeiro experimento

A diferença nas escolhas estéticas na instância da materialização não foi exclusividade de um dos grupos. O contraste entre o tabuleiro – orientado pelo baixo custo – e o jogo digital – orientado pela modelagem e animação 3D – se tornou perceptível nos resultados de quase todos os grupos. Em especial, observam-se as mudanças estéticas entre os diferentes tipos de materialização e suas interferências nos entes do mundo.

No caso do grupo 2 o impacto da materialização foi bastante grande na representação das personagens. Enquanto no tabuleiro a imagem gerada foi de um estilo mais gráfico, cartunístico, o jogo digital trouxe as mesmas personagens com a tentativa de uma estética realista a partir do 3D (fig. 88).

<sup>51</sup>Exigência da disciplina de Projeto 4 do curso de Jogos Digitais da Universidade Feevale, na qual o jogo digital foi desenvolvido.

Figura 88 - Rei Louco e o herói protagonista em suas diferentes representações



Fonte: Elaborado por participantes do primeiro experimento

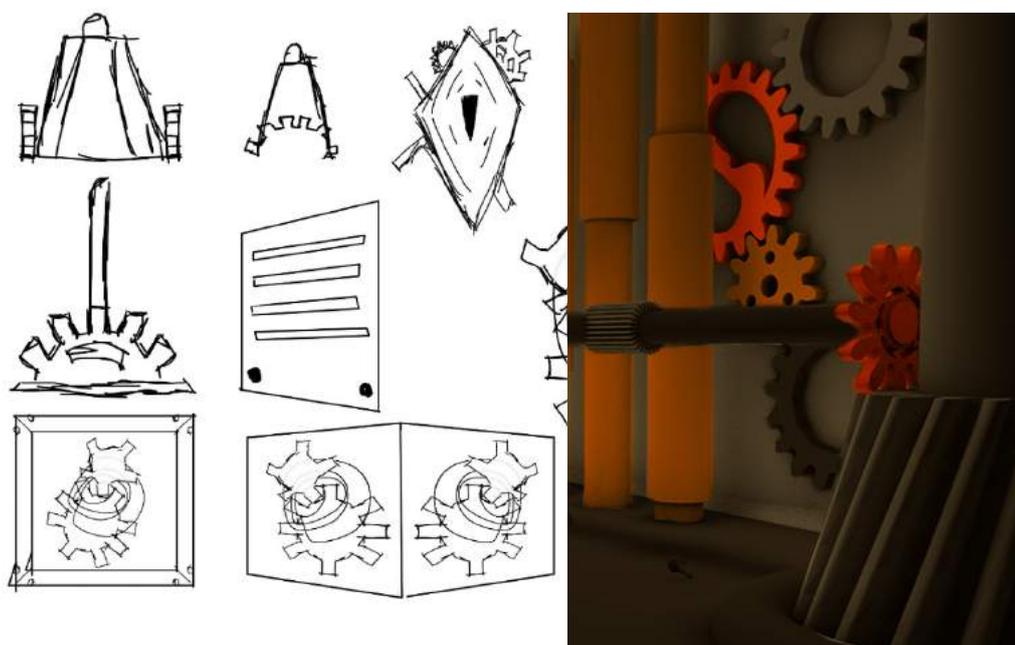
Ainda que se tratem de dois protótipos, o processo de materialização dos jogos tem muito a contribuir com a discussão do modelo. De partida a escolha de diferentes estéticas está orientada por dois princípios de relevância diferentes, mas ao mesmo tempo, está também relacionada a duas orientações de projeto diferentes: a primeira, da disciplina de “Metodologia de Análise de Jogos”, voltada para o processo de criação do grupo, e a segunda da disciplina de “Projeto 4”, voltada para aspectos técnicos da execução do jogo digital. Ainda que numa esfera experimental, a combinação das duas disciplinas parece alinhada com os diferentes escopos de projeto já discutidos anteriormente.

A preocupação, no entanto, é que haja um ou mais profissionais envolvidos no projeto para que, os diferentes escopos não prejudiquem a percepção de um mundo persistente nas diferentes obras da franquia. Isso porquê as diferentes manifestações

estéticas, se não articuladas a partir de elementos visuais comuns, podem prejudicar a noção de coerência entre diferentes narrativas presentes no mundo ficcional.

É bastante interessante observar, no entanto, o modo como decisões tomadas em instâncias iniciais, como a de especulação por exemplo, evoluem e se solidificam durante o metaprojeto, transformando-se em aspectos importantes do mundo ficcional. Entes do mundo expressos em croquis, narrativas ou *moodboards* ganham, nos jogos de tabuleiro e digitais, versões mais sofisticadas, que reforçam a percepção de uma realidade projetada (fig.89).

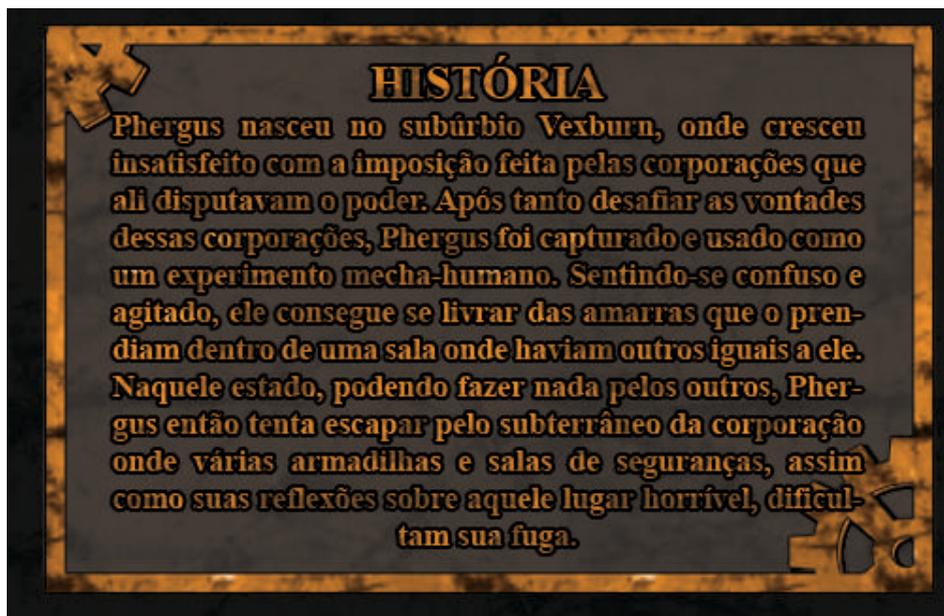
Figura 89 - Evolução de entes do mundo ao final do metaprojeto



Fonte: Elaborado por participantes do primeiro experimento

Da mesma forma, as mini narrativas, também utilizadas como ferramenta de visualização rápida, deram base para textos de caráter publicitário dos jogos, transformando-se em material de apoio para a divulgação dos jogos. (fig. 90)

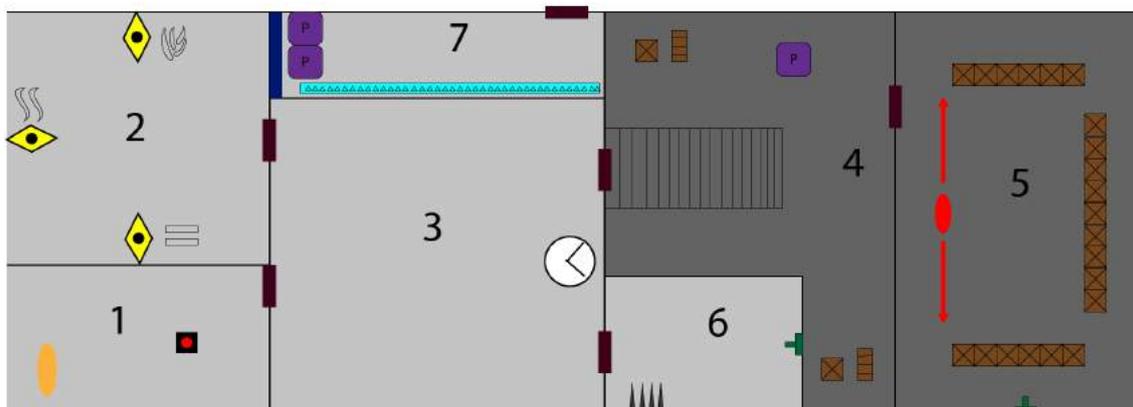
Figura 90 - Mini narrativa utilizada como material de divulgação do jogo digital



Fonte: Elaborado por participantes do primeiro experimento

Porém, as observações da instância de materialização não se restringem às soluções estéticas dadas pelos projetistas. Um dos aspectos mais relevantes é a interferência das convenções, que parecem obrigar o grupo de projeto a utilizar recursos específicos para a materialização do mundo ficcional nos jogos. Um dos aspectos observados é a construção de mapas detalhados, com a indicação de locais com utensílios, dispositivos para interação – portas, botões, etc – e até da presença de inimigos que o jogador irá encontrar em seu percurso (fig. 91).

Figura 91 - Mapa com indicações de recursos de jogo (convenções)



Fonte: Elaborado por participantes do primeiro experimento

É possível dizer que este tipo de recurso não se faria tão necessário no projeto de outros tipos de narrativa – como textos literários, quadrinhos ou filmes – mas, ao mesmo tempo, pelo tipo de interação esperada de um jogo, esta construção se torna natural. Da mesma forma, narrativas com diferentes tipos de interação, imagina-se, exigiriam diferentes ferramentais para sua construção: filmes, por exemplo, irão utilizar roteiros, argumentos, *storyboards*, etc. O caso é que as convenções existentes entre autor – no caso, projetistas – e interator, orientadas por um meio, irão determinar o uso destes ferramentais específicos para a prototipagem. As convenções parecem se estabelecer como um novo princípio de relevância, de certa forma manifestando-se como um filtro de aspectos do mundo ficcional que se farão presentes ou não no meio para o qual a narrativa do mundo ficcional está sendo pensada. As convenções passam a ser um princípio de relevância bastante presente, indicando o uso de ferramentas específicas a partir do tipo de interação e de características da mídia que viabiliza a materialização do protótipo (Quadro 10).

Quadro 10 - Quadro da instância de materialização

ENTES DO MUNDO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Ambientes	1	2) impacto no mundo primário		
Construções	1	3) Envolvimento do interator	Comunicação	Naming
Tecnologias	1	4) Completude	Construção individual	Moodboard
Vestimentas	1	5) Consistência 6) Convenções	Fabricação Econômicas produção distribuição morais e jurídicas intelectuais comunicação investigação crítica mútua construção coletiva	

Fonte: Elaborado pelo autor.

### 7.2.6 *Discussões da observação dos experimentos*

Ao final de duas experiências de prototipagem, percebe-se que o fato de haver uma materialização parece facilitar o processo de construção do mundo ficcional a partir do foco no produto final da criação. Sabendo o “que” será o produto a ser desenvolvido, as decisões tornam-se mais objetivas do que as percebidas na primeira observação de criação coletiva, que antecedeu os experimentos. Lá, os participantes pareciam perder o foco muito facilmente, tendo a instância de especulação uma maior quantidade de retornos. Nos dois experimentos, o foco das decisões, ainda que orientadas pelos diferentes princípios de relevância, estava na realização dos protótipos dos jogos e, assim, diversos aspectos determinantes da construção do mundo ficcional vieram da consciência das convenções. Por este motivo, instrumentos advindos do GURPS, como as fichas de personagens, ou elaborados para o experimento, como o framework de mundo ficcional, parecem funcionar para dar base para as instâncias de consolidação e materialização dos protótipos.

Assim, o modelo avança após os experimentos, com a validação de instrumentos escolhidos para cada instância. Na instância de especulação, as ferramentas de visualização simples – mini narrativas, ilustrações de *concepts* -, na instância de organização, as ferramentas de conceitos complexos – fichas de personagens e *moodboards* – e na instância de consolidação as ferramentas das dimensões do mundo – mapas, parametrizações e as bíblias – parecem ter funcionado dentro das expectativas, colaborando com o encaminhamento de cada instância para o seu objetivo (fig. 92).

Figura 92 - Modelo de workshop resultante dos experimentos



Fonte: Elaborado pelo autor

O que se discutiu na instância de materialização é que o ferramental será relacionado diretamente com o tipo de narrativa e o meio a qual esta última se destina. Assim, ao invés de uma identificação pontual de uma ou mais ferramentas, preferiu-se expandir o modelo pela indicação de uma série de “filtros das convenções”, agrupando-se ali, de forma simbólica, os procedimentos de cada meio ou tipo de narrativa.

Sobre as quatro instâncias é possível dizer que elas parecem dar conta da criação do mundo ficcional enquanto metaprojeto. É não apenas possível, mas bastante provável que hajam diferentes instâncias se o foco é o projeto do produto narrativo. Apesar disso, mantendo-se o foco na construção do mundo ficcional como um metaprojeto as quatro instâncias parecem dar conta do processo, numa espécie de evolução do modelo proposto por Reyes (2010). Da mesma forma, o processo de

tomada de decisão, orientado pelos diferentes princípios de relevância parece se manter como o observado anteriormente a partir do autor: ciclos de percepção, síntese e ação. O que parece complementar a teoria e a observação da criação coletiva é o incremento dos princípios de relevância.

Mais que isso, percebe-se que os princípios de relevância têm uma divisão importante: há os princípios relacionados com a invenção – auto expressão, orientada aos pares, comercial – e os relacionados com a experiência do mundo – envolvimento do interator, completude e consistência. Ainda que não tenha sido evidenciado, o princípio de relevância do impacto no mundo primário deve ser levado em consideração e, como percebido na observação de criação coletiva, ele não se referia ao aspecto mercadológico, mas sim em uma terceira dimensão dos princípios de relevância, mais voltada para questões sociais e culturais.

Esta divisão de princípios de relevância está alinhada a uma flexibilização do modelo de Hirschmann (1983). Isso porquê acredita-se que seja possível ter gradações de auto expressão, de uma criatividade orientada aos pares e de aspectos comerciais, ao invés de uma divisão estanque na qual o projeto de mundo atenda somente a uma das possibilidades de invenção. Essa observação não vem apenas dos experimentos, mas principalmente da lógica de que, sendo o mundo um metaprojeto, é possível que projetos posteriores se desenvolvam em diferentes possibilidades de invenção, fazendo com que cada um dos três princípios de relevância surja, em menor ou maior grau, no desenvolvimento do mundo metaprojetualmente (Quadro 11).

Quadro 11 - Síntese dos experimentos

ENTES DO MUNDO	CAMADA	PRINCÍPIOS DE RELEVÂNCIA	AÇÃO DOS PROJETISTAS	FERRAMENTAS DE PROJETO
Personagens e relações; Construções; Tecnologias; Vestimentas;	1 e 2	<p><i>DIMENSÃO DA INVENÇÃO</i></p> <p>1) auto expressão 2) pares 3) comercial</p> <p><i>DIMENSÃO SÓCIO-CULTURAL</i></p> <p>4) impacto no mundo primário</p> <p><i>DIMENSÃO DA EXPERIÊNCIA</i></p> <p>5) envolvimento 6) completude 7) consistência</p>	Comunicação Construção individual Construção coletiva	Narrativas Ilustração

Fonte: Elaborado pelo autor.

Este aspecto escapa à observação dos experimentos: os novos princípios de relevância identificados parecem levar em consideração aspectos mercadológicos como de comercialização ou de interação dos sujeitos com o produto narrativo. Ora, os experimentos desenvolvidos se deram em uma esfera acadêmica que, por mais que busquem emular preocupações mercadológicas, terão a tendência de uma criação mais voltada para a auto expressão ou para a validação dos pares – colegas e até professores.

A tomada de decisão em todos os momentos dos experimentos, parecem girar entre estes escopos e instâncias de projeto. O problema que se percebe é que, talvez pela organização aberta do *workshop*, nem a instância nem o princípio de relevância parecem pontuais o suficiente para colaborarem com o modelo de projeto. Se a preocupação é com o tipo de mundo a ser projetado, o que irá definir de fato este mundo? Da mesma forma, se as escolhas serão orientadas pelo princípio de relevância do impacto no mundo primário, que aspectos que vão medir ou orientar o projeto para que o impacto seja de fato o esperado?

Com esta perspectiva, percebeu-se a necessidade do diálogo com criadores envolvidos no processo de construção de mundos ficcionais em escala profissional. Acreditava-se que a identificação mais clara da manifestação destes princípios de relevância e das ações dos projetistas viria do contato direto com o ambiente profissional. Com esta finalidade, organizaram-se oito entrevistas com profissionais atuantes em mercados de produtos narrativos. A intenção das entrevistas com os criadores é verificar se o que foi visto no levantamento bibliográfico, na observação da criação e nos experimentos corresponde à realidade de mercado e tentar cobrir qualquer lacuna que ainda possa existir entre a prática e a teoria. Os procedimentos e os resultados desta etapa final de coleta de dados estão descritos a seguir.

### **7.3 Entrevistas com criadores**

Ainda que os experimentos em modelo de *workshop* esclareçam inúmeros aspectos a respeito do processo de criação de mundos, não se pode dizer que eles sejam abrangentes o suficiente para uma definição mais abarcadora do modelo de projeto. Isso porque as condições e o perfil dos participantes é bastante limitada: nas

duas ocasiões, o público é universitário e os projetos não tem a obrigação do retorno financeiro, como no caso do mercado do entretenimento. É preciso, portanto, coletar informações sobre o processo nas diferentes áreas da produção narrativa sob um viés mercadológico. Acredita-se que, assim, será possível identificar instâncias e princípios de relevância que não tenham sido percebidos durante os experimentos ou até compreender de forma mais clara o papel dos criadores neste processo.

Para tanto, foram contatados quinze realizadores das áreas de cinema, literatura, animação, quadrinhos, jogos digitais e transmídia. Destes, oito foram selecionados para uma entrevista em profundidade, semiestruturadas a partir dos princípios da crítica genética (SALLES, 2008), conforme discutido em capítulos iniciais deste trabalho. Apesar disso, o uso de materiais de apoio à investigação como croquis, rascunhos de texto, roteiros, entre outros foi extremamente limitado pelo aspecto mercadológico: em grande parte os entrevistados fazem parte de empresas que tem contratos de sigilo quanto ao material produzido para seus produtos. Por este motivo, optou-se não apenas por concentrar-se nas informações dadas a partir das entrevistas como também não identificar os entrevistados ou os produtos aos quais eles se referenciaram durante as entrevistas.

A escolha dos entrevistados foi feita na tentativa de cobrir de forma mais ampla as diferentes áreas narrativas, territórios e mercados. Dessa forma, foi possível obter dados de criadores individuais e daqueles inseridos em pequenos, médios e grandes grupos de designers, situados no Brasil, Américas Latina e do Norte e Europa (Quadro 12).

Quadro 12 - Entrevistados

ENTREVISTADO	CRIAÇÃO	ÁREA DE ATUAÇÃO	PAÍS
1	Individual	Literatura	República Tcheca
2	Médio porte	Cinema, tv, animação	Brasil / EUA
3	Grande	Transmídia	América Latina
4	Individual	Quadrinhos	França
5	Pequeno	Quadrinhos	Brasil
6	Individual	Literatura	Brasil
7	Grande	Games	Alemanha
8	Individual	Transmídia	Brasil / EUA

Fonte: Elaborado pelo autor.

As entrevistas foram realizadas através da plataforma Skype a partir de Brno, República Tcheca, de 12 de novembro à 10 de dezembro de 2018, durante período de doutorado sanduíche, sob a orientação de Bohumil Fořt. A coleta foi registrada em áudio tendo duração de vinte e cinco à cinquenta e cinco minutos. As questões base para a entrevista tiveram foco nos aspectos de projeto: etapas, organização e comunicação da equipe, ferramentas de apoio, funções e tomadas de decisão. As questões foram abertas, permitindo ao entrevistado trazer espontaneamente seus olhares acerca do tema, ao mesmo tempo que a abordagem semi-estruturada permitiu ao pesquisador a construção de novas questões relacionadas diretamente com a fala de cada entrevistado.

O questionário de base foi composto das seguintes perguntas:

- 1) Como você vê a questão da autoria em seus projetos?
- 2) Para você ou para a sua empresa, como a criação funciona?
- 3) Qual a primeira coisa que você faz para criar um produto? De onde surgem as primeiras ideias?
- 4) Como começa o projeto? O que é definido primeiro e como?
- 5) Você consegue identificar diferentes etapas até ter o produto finalizado?
- 6) Existe algum tipo de ferramenta de apoio?
- 7) Existe um responsável pela criação? Quem toma as decisões finais?
- 8) Estas decisões são baseadas em que aspectos?
- 9) No momento do projeto, você leva em consideração possíveis desdobramentos do produto como sequências ou até mesmo narrativas em diferentes mídias? Algum dos projetos nos quais você participou passou por este processo?
- 10) Que preocupações existem para além da narrativa?
- 11) De que forma outras narrativas influenciam a tomada de decisão no momento da criação?

### *7.3.1 Autoria, ideias e primeiras definições*

O entrevistado 1 acabara de publicar seu primeiro livro de ficção, apesar de escrever no jornalismo factual há alguns anos. O autor identifica uma relação imediata entre a criação da narrativa e seu processo como jornalista, já que os acontecimentos

do cotidiano estão entre suas motivações para a escrita. Seu livro teve como ideia seminal a soma de suas preocupações sociais com a percepção de uma evolução de movimentos fundamentalistas no mundo. Ele afirma que a ideia surgiu ao acompanhar um telejornal. O autor somou aos acontecimentos uma série de elementos autobiográficos com pequenos desvios: o personagem principal é um professor de jornalismo ao invés de um jornalista, por exemplo. O restante dos acontecimentos, relata o entrevistado, partem da criação desta personagem principal que tem as mesmas motivações do autor.

“Eu não conseguia conversar com ninguém (...) era muito curioso porque eu tinha muitos amigos de esquerda e tal, que militam e não sei o que. E pra eles eu sou um cara afastado já, eu sou um cara mais de centro pra direita (vai vendo). E pros meus amigos assim, vamos dizer, mais tradicionais, eu sou um cara absolutamente liberal. Então não tinha com quem alinhar muito, uma conversa dessas, um posicionamento”. (6:10 - 6:45)

A obra narrativa é, portanto, um projeto de autoexpressão, com características do modelo de Hirschman (1983). Não há a formalização de um modelo de trabalho, mas sim a criação por um desejo de elaborar um discurso. O próprio entrevistado 1 reconhece que demais elementos da criação estão vinculados a isso: a segunda personagem a ser criada, um mendigo octogenário que dialoga com o protagonista é, nas palavras do entrevistado, uma tentativa de representação dessa ausência de público alvo.

A autoexpressão, apesar de aparecer comumente nas falas de diversos dos entrevistados, não é a única motivação para a criação do mundo. O entrevistado 2, sócio de uma empresa de animação, relata ter uma grande maioria de projetos sob demanda: séries de animação para canais de tv, *cutscenes* para jogos digitais, adaptações de outras obras, etc.

Para o entrevistado 2 o que muda entre os projetos autorais e aqueles que vem a partir de demandas de terceiros é que, no segundo modelo, as escolhas estão à mercê dos princípios de relevância do cliente ou parceiro - autor ou detentor do direito da obra. Para o entrevistado 2 projeto autoral se torna mais fácil no que tange a aprovação da criação em suas diferentes etapas, já que o processo de tomada de

decisão envolve menos pessoas, geralmente limitando-se ao público interno da empresa.

Envolvido no processo de criação e gestão de seis projetos transmidia de uma das maiores empresas de entretenimento do mundo, o entrevistado 3 sugere a mesma diferença, ainda que nesta empresa não tenha atuado com nenhum projeto autoral seu, apenas em mundos criados a partir de ideias de outros departamentos da empresa. No maior dos projetos, um mundo virtual para crianças, relatou o entrevistado 3 houve 25 milhões de jogadores em uma comunidade global entre os anos 2005 e 2015. Neste projeto a gestão era baseada especialmente na criação a partir da percepção de engajamento desta comunidade. O entrevistado 3 explica que o trabalho de criação não se limitava exclusivamente aos estímulos recebidos das equipes de desenvolvimento – sediadas nos Estados Unidos e no Canadá – mas também em desenvolver narrativas locais que não demandassem custos de implementação.

Sua função era a de gerir as equipes de língua portuguesa e espanhola, com foco no desenvolvimento do mundo ficcional na América Latina. Segundo ele, isso se dava, em especial, a partir da geração de ideias ao observar a comunidade de jogadores, “receber aquele gatilho e interpretar de uma outra maneira” (14:00). Comportamentos dos jogadores, sua interação dentro da plataforma, discussões e boatos gerados em fóruns passaram a gerar espaço para a criação de aspectos importantes da primeira e da segunda camada do mundo.

Quando falando sobre a criação da ideia seminal em cada projeto e como ela afetava o processo de criação, o entrevistado faz conexão direta entre a criação da narrativa e o impacto que ela tem na primeira camada do mundo ficcional. Ele explica dizendo “o que nós tínhamos era uma linha narrativa principal criada no Canadá, então o Canadá determinava o que acontecia (...) então teve terremoto, nevasca” (3:55), fenômenos que iriam impactar diretamente no processo de criação de sua equipe.

Para exemplificar, o entrevistado 3 relata que, em determinada época do ano, os jogadores passaram a comentar que uma sombra projetada por uma árvore no mundo ficcional, assemelhava-se à figura de um ninja. “E esse boato acabou virando

combustível para acontecimentos posteriores. A gente capturou essa história. Isso foi o início de uma narrativa que, depois, uma avalanche revelou um dojo ninja, que estava escondido na neve”. A partir daí a equipe de criação abriu a possibilidade de que os jogadores passassem por um treinamento e se tornassem ninjas dentro do mundo ficcional.

Sob a mesma lógica, o entrevistado 3 explica que a outra possibilidade de origem para as ideias de sua equipe estava diretamente conectada com a ação das personagens. O entrevistado 3 relata que os planos e ações de uma determinada personagem – definida por criadores no Canadá - interferiam diretamente nos acontecimentos no mundo e, portanto, nas possibilidades de criação de sua equipe na América Latina.

Os diferentes modos de geração de ideias parecem ter conexão com o modo de trabalho de outros profissionais, como por exemplo, o entrevistado 4. Ilustrador, atuando no mercado de quadrinhos desde 2009, com prêmios internacionais na área, o entrevistado 4 relata também que tem projetos de autoria própria e outros que vem sob encomenda ou a partir do seu relacionamento de trabalho com algum roteirista. Quando trabalhando em projetos autorais busca suas ideias no mundo primário – cenário político, social – histórias de vida, inspirações do cotidiano. Afirmar preferir justamente este modo de trabalho voltado à auto-expressão, ainda que e diga não se incomodar com a ideia vinda de outras pessoas, contanto que haja um apaixonamento pela ideia. O entrevistado explica que sente a necessidade de que a ideia sempre o motive a “querer fazer algo que mexa com a ordem estabelecida”.

O desejo de fazer algo autoral, com base no mundo primário é também o princípio da criação do entrevistado 5, quadrinista do Rio de Janeiro. Sua vivência na região da Baixada Fluminense é, segundo o próprio entrevistado, a maior fonte de inspiração, com a criação de personagens representativas daquele ambiente. Na criação das personagens, o rascunho do desenho é, costumeiramente, a primeira tentativa de solidificação da ideia. Como não trabalha sozinho, costuma repassar estes primeiros desenhos para um desenhista de fato, que consolida a solução gráfica das personagens enquanto o entrevistado desenvolve a história. Para ele, a colaboração com o desenhista é o meio de desenvolver a ideia em etapas. “A gente

vai trocando ideia como maluco” (11:06). O princípio da colaboração é tão forte para o entrevistado 5 que ele comenta inclusive pensar nas personagens levando em consideração aquilo que o desenhista que irá trabalhar com ele costuma produzir. Nas palavras do entrevistado, ele busca “presentear” o desenhista com aquilo que ele gosta de fazer, já que acredita que o tipo de produção que buscam atingir deve ser diferente daquilo que é praticado pela indústria do entretenimento, um processo que chama de “entediante”.

Esta também é a preocupação do entrevistado 6: escritor, com 180 mil cópias vendidas no Brasil, faz questão de dizer que não trabalha com livros “encomendados”. Para o entrevistado 6, a possibilidade de a história expressar o que ele quer contar é o que mais interessa na criação de um livro. A satisfação com o processo de autoria e a exploração de suas capacidades criativas e a meta, descolada do resultado comercial.

Dessa forma, o entrevistado 6 diz definir primeiro aquilo que chama de “conceito da história” ou “do que a história trata”. No fim das contas, o que o entrevistado se refere é a ideia seminal, proposta por Eco. Talvez numa esfera ainda superior: tema, gênero. Cenas desconexas, “às vezes você não tem nem a personagem ainda” (6:00), depois personagens para povoar estas cenas, formatação da história.

Esta premissa é o exato oposto do que aponta o entrevistado 7, *game designer*. Tendo passagem por três empresas desenvolvedoras de jogos com até mil e duzentos funcionários e desenvolvendo projetos autorais sozinho ou em parceria com outros profissionais, o entrevistado 7 afirma que a análise de contextos de mercado são usualmente o ponto de partida para a criação de jogos digitais. Dentre as ações que dão o início ao processo de criação, o entrevistado destaca uma pesquisa de referências focada nos concorrentes.

Segundo o entrevistado 7, estes levantamentos costumam gerar apontamentos bastante específicos para os projetos, orientando todo o processo de criação e, portanto, pautando a criação do mundo desde o princípio. O game designer afirma que, na empresa que trabalha, com 1200 funcionários, parte-se da percepção das

tendências de mercado, para a definição de um tema geral para o jogo. Tendo-se isso, é possível criar diversas pequenas histórias que irão permitir a elaboração de missões dentro do jogo. No entanto, o aspecto financeiro parece ser sempre preponderante como princípio de relevância nas tomadas de decisão. “Esse processo de ‘*play it safe*’ é muito grande, e as empresas as vezes demoram muito para se adaptar às mudanças do mercado, porque elas estão realmente tentando não se arriscar”. (14:46 – 14:58). Ele relata que as empresas investem inclusive em departamentos de *Business intelligence*, que se preocupam em análises de mercado e concorrência para orientar equipes de desenvolvimento: nichos inexplorados, tendências de mercado, etc.

O entrevistado 7 utiliza constantemente o termo “metagame” para se referenciar a este projeto de produto enquanto em sua etapa que precede seu desenvolvimento – coleta de informações de mercado, seleção de ideias e mecânicas de jogo, elaboração de mundo, etc. A aproximação com a ideia de que a criação do mundo ficcional é um metaprojeto é enorme ao passo que estes aspectos de aceitação de público irão impactar também a criação de elementos do mundo ficcional tanto quanto os aspectos de monetização do jogo quanto as convenções entre desenvolvedores e jogadores.

O entrevistado 7 ainda faz o contraponto de que, em criações independentes, a preocupação com o aspecto de monetização não é tão grande, tendo no desafio a motivação mais comum: criar para experimentar novas mecânicas de jogo, novas técnicas ou estéticas. Apesar disso, explica, “hoje em dia até pra quem é desenvolvedor independente, você precisa fazer, você tem que pesquisar o mercado que você vai entrar se você precisa gerar receita para o jogo se pagar” (16:40 – 16:52). Em síntese, até mesmo para o criador independente o aspecto de mercado sempre está presente, firmando-se como um claro princípio de relevância de difícil detecção em situações como as vivenciadas nos experimentos relatados anteriormente – justamente por não estarem inseridos em situações de mercado.

Pela multiplicidade de possíveis motivações, o projeto independente terá também diferentes características de equipe, podendo ser desenvolvido individualmente ou com a colaboração de outros profissionais. Neste segundo caso, a escolha da equipe está normalmente relacionada com as diferentes habilidades dos

parceiros em termos de arte, programação, design, som, etc, aspecto já percebido e discutido em etapas anteriores desta investigação ao se observar o fenômeno da criação do mundo como um trabalho transdisciplinar. O resultado dos modelos de criação e das motivações também será diferente, já que na empresa, a partir de um investimento financeiro, a expectativa é a da criação de um produto de mercado, na criação independente, relata o entrevistado, o resultado será sempre mais próximo de um protótipo, uma experiência de criação.

Isso não quer dizer que a aceitação do público não seja um tema em debate nos projetos de caráter mais independente. Segundo o entrevistado 4, o diálogo entre ele (desenhista) e seu parceiro roteirista sempre são muito amplos, passando também pelas adequações do projeto aos desejos do público. Financiamento do projeto, divulgação, participação em eventos e elaboração de materiais de publicidade também são pautados pela dupla de criação, já que são a totalidade da equipe. Ele explica, dizendo “mercado, tendências, sobre fazer com editoras ou de forma independente, vamos fazer um Catarse, isso vai ser um desafio, fazer com *crowdfunding* é um desafio muito grande, como que vai ser, traçar estratégias, né?” (17:55 – 18:13). O entrevistado 4 percebe inclusive que a interação com o público foi uma das falhas de alguns de seus projetos iniciais, dizendo que a preocupação da dupla deveria ter sido maior, aumentando a presença nas redes sociais para poder dialogar com fãs.

Estas observações dos entrevistados abrem espaço para a discussão e até mesmo a validação do modelo de Hirschman (1983) também na área de jogos digitais: se na criação independente é possível ter o jogo desenvolvido como uma experiência de criatividade ou para aproximar o projetista de outros profissionais, isso quer dizer que se tem nessas criações a possibilidade do projeto cultural de autoexpressão e do projeto cultural para a validação junto aos pares; por outro lado, o modelo da indústria segue a terceira fórmula de projeto cultural, voltado para o mercado e para a monetização.

O cruzamento das falas dos entrevistados com as observações de Hirschman (1983) trazem à tona a necessidade de perceber a aceitação do público e o resultado dos potenciais produtos narrativos no mercado como preocupações de projeto sendo,

portanto, princípios de relevância presentes no metaprojeto desde etapas iniciais da criação do mundo. Outros profissionais relacionados com empresas ou mercados consolidados como o entrevistado 3 reforçam esta percepção, citando exemplos de mundos criados exclusivamente para gerar interesse em produtos licenciados, como roupas, calçados e acessórios de moda.

O entrevistado 2 tenta fazer uma ponderação entre necessidades comerciais e autorais, ainda que, em sua fala, os aspectos de aceitação de mercado pareçam ser preponderantes. Ele afirma que empresa faz projeções teste com suas animações para perceber gosto e adequar elementos do mundo às demandas dos fãs. Ele comenta que em determinados casos existe até “personagem que mudou de cor na série porque as crianças não gostavam da cor dele” (18:42-18:48).

Da mesma forma que nos projetos de jogos independentes do entrevistado 7, o modelo de produção de quadrinhos do entrevistado 5 parece ser mais permissivo com necessidades comerciais. Comumente financiado por leis federais de incentivo à cultura, o grupo do qual o autor faz parte acaba participando de eventos, palestras e oficinas como parte da contrapartida pelo financiamento, o que permite que a criação do mundo seja mais livre, desvinculada destas preocupações.

As diferenças também são relatadas pelo entrevistado 8, que separa seus projetos em transmídia em “planejados” – demandados por terceiros, sob contrato – ou “orgânicos” – projetos autorais ou baseados na colaboração entre profissionais. O entrevistado 8 explica que projetos transmídia costumam ter a elaboração da “bíblia” como a primeira necessidade, já que há a participação de inúmeros criadores ao longo do desenvolvimento dos produtos em diferentes mídias. Ele exemplifica, citando um projeto recente, desenvolvido a partir de desenhos animados para televisão e jogos digitais para plataformas móveis que já tem mais de 10 milhões de downloads. Segundo o entrevistado, a quantidade de episódios e jogos faz com que o projeto seja amplo demais para se manter o controle autoral em um único profissional.

O entrevistado 8 explica que projetos “orgânicos” costumam ter a figura do autor, que mantém o controle criativo em sua mão, centralizando a tomada de decisões. Ele comenta que, em seus projetos autorais, ao invés da elaboração da

“bíblia” faz apenas anotações para consulta própria. Apesar disso, afirma que a própria obra se transforma no documento de registro e cita como exemplo a transformação de um de seus romances em livro de RPG. O romance foi a base para um game designer desenvolver o RPG com pouco ou nenhum envolvimento do entrevistado no processo de tomada de decisão desta nova obra.

No que tange a materialidade das mídias, o entrevistado 8 afirma que a centralização da autoria é demorada demais para o transmídia. Ele relata o número de anos que levou para conseguir organizar o projeto em cada mídia: seu projeto “orgânico” atual começou como um conto em 2010, expandindo-se para quadrinhos, em 2014, formato de romance em 2016 e livro de RPG em 2017. Neste período, desenvolveu o projeto de jogo digital desta franquia, tendo inclusive uma empresa adaptando-o, paralelamente, para um jogo de tabuleiro. O entrevistado 8 comenta que o tempo e a demanda de envolvimento por sua parte atrasam o desenvolvimento de outros braços da franquia, relatando, por exemplo, que o desenho animado segue aguardando recursos financeiros.

O mundo ficcional neste projeto – já distribuído em inglês, chinês, espanhol e português - partiu da identificação de um nicho inexplorado de mercado, um reforço do princípio de relevância de aceitação do público. Por se tratar de uma fantasia histórica, o entrevistado relata a importância da etapa de pesquisa, citando mais de 20 livros para a construção do primeiro conto e em torno de 200 livros já utilizados como referência para o projeto como um todo.

A percepção de que nem sempre o autor poderá ser de fato o responsável pela tomada de decisão abre o espaço para o questionamento de quem irá assumir essa posição. Mais do que isso, quem são os profissionais envolvidos e quais são as etapas necessárias para o desenvolvimento dos produtos narrativos e, por consequência, do mundo ficcional.

### *7.3.2 Trabalho em equipe e responsáveis pela tomada de decisão*

O entrevistado 8 explica que no livro de RPG desenvolvido para sua franquia, pela primeira vez, há uma aventura escrita por outro autor. Em etapas anteriores, os

colaboradores eram normalmente artistas, quadrinistas e técnicos (editores, produtores). O entrevistado 8 relata perceber a necessidade de trabalhar com outros tomadores de decisão, abrindo inclusive a possibilidade de submissões de histórias para expandir o mundo. O número de contatos por parte de outros escritores, editores e fãs o fez abrir a possibilidade de submissão de outras aventuras para o RPG e a necessidade da contratação de roteiristas para desenhos animados e para os games.

Nesta segunda etapa, o entrevistado 8 diz adotar o modelo de projetos “planejados”, definindo previamente as principais preocupações para a franquia e operando com *checklists* para conduzir a equipe. Em outras palavras, o que o entrevistado diz é justamente que o projeto estará organizado a partir de um modelo como o proposto nesta pesquisa, apenas traduzindo as instâncias de projeto como “*checklists*” e os princípios de relevância como “principais preocupações”. Ele relata quatro passos básicos, que em muito se assemelham com o modelo de condução proposto nos experimentos: história como ponto de partida (sinopse), personagens (dar profundidade), *outline* do mundo (escaleta do mundo) e escrever (prototipar).

O processo é muito mais organizado, a gente tem plano, sabe quais são os episódios, a gente tem uma série de passos para desenvolver o episódio, que começa com uma ideia depois a gente tem meio que um checklist de coisas a resolver antes de fazer o episódio. (entrevistado 8)

A organização do processo e a comunicação são as principais preocupações para as empresas de desenvolvimento de jogos, segundo o entrevistado 7. Tendo trabalhado em empresas com 40, 500 e 1200 funcionários, o entrevistado diz que o tipo de empresa e tipo de mercado fazem diferença no modelo produtivo. Ele afirma que empresas de menor porte facilitam no processo de tomada de decisão, ao passo que as pessoas parecem colaborar mais. O entrevistado 7 afirma que a divisão de times faz com que o processo seja mais focado nas expertises, com divisão mais clara de trabalho.

“Normalmente as melhores equipes são aquelas que o programador pode dar pitaco na arte e o artista dar pitaco no game design, entendeu? Todo mundo consegue ter uma opinião a respeito do que acontece, não só porque a abertura para isso existe, mas também porque o conhecimento individual das pessoas e o bom senso delas permite que isso seja construtivo”. (25:24 – 25:53)

Segundo o entrevistado 7, até bem recentemente o modelo era bastante fordista: um setor terminava sua etapa de trabalho, passava para outro, que passava para outro. Da mesma forma que explica o entrevistado 8, o entrevistado 7 diz que antigamente havia um documento de design que forçava a produção a cumprir o que havia sido definido em etapas de pré-produção. Ele afirma que problema é que, em setores criativos, nos quais cada iteração pode mudar profundamente o projeto, os processos não podem ser estanques. O entrevistado completa dizendo que é preciso perceber que dentro do mesmo time, equipes diferentes vão trabalhar de formas diferentes e encontrar formas de que as decisões sejam claras entre diferentes profissionais. Dessa forma a preocupação em fazer uma documentação extensa antecipadamente parece não fazer sentido. Ao invés de um documento, o entrevistado 7 explica que nos projetos que participa tem sido feitas *wikis*: a documentação inicial é apenas o suficiente para a implementação no nível da programação e, posteriormente, cada área ou profissional pode ir atualizando. Ainda assim, no fim das contas o que está no jogo é de fato o real documento sobre o que foi feito.

Apesar da diferença de abordagem, o aspecto da comunicação e dos diversos pontos de vista é também uma necessidade em projetos mais autorais ou independentes, conforme apontado pelos entrevistados 4, 5 e 6. Este último explica que, ao passo que seu processo de criação é individual, busca suprir a necessidade de comunicação dialogando com amigos, pessoas com afinidade com o tema ou com o seu processo como autor.

O entrevistado 5 explica que a troca entre diferentes profissionais é uma característica do tipo de narrativa que desenvolve. “A história não é do roteirista, a história é do roteirista e do desenhista, uma coisa está pra outra (...). Na linguagem do quadrinho, a gente não pode ver a coisa textual esquecendo do desenho e vice versa” (6:33 – 6:50). O entrevistado 4 explica ainda que esta troca facilita o processo de criação, permitindo o foco na construção do mundo a partir da habilidade do autor. Segundo ele o seu “tempo” é mais bem aproveitado quando pode se focar exclusivamente nas questões de arte.

Por outro lado, os entrevistados ponderam que esta necessidade de troca e comunicação gera, ao mesmo tempo, dificuldades importantes a superar. Para o entrevistado 5 a troca entre profissionais aumenta a dificuldade em manter o grupo

unido, já que se trata de colocar lado-a-lado diferentes perfis criativos, gerando grande quantidade de discussões e até mesmo brigas entre os autores. “A gente sempre tenta buscar uma solução que agrade todo mundo” diz ao mesmo tempo que explicita que faz um papel de editor dentro deste processo e que, no grupo, há duas pessoas voltadas para questões de produção e negócio. Assim, a tomada de decisão acaba tendo tem uma orientação dos princípios de relevância de aceitação de público e mercado.

Para o entrevistado 4 a questão também se conecta com aspectos financeiros, no sentido que o envolvimento de mais profissionais envolve, por consequência uma partilha dos lucros do projeto depois de finalizado. “Como desenhista, o trabalho consome muito tempo meu. Então assim, financeiramente é um desafio” (9;15), afirma.

Na relação com roteiristas, o entrevistado 4 diz que costuma haver incentivo: ambos admiram o trabalho um do outro havendo, portanto, um enorme respeito pelas decisões de cada um no projeto (roteiro e arte). Os esboços dos desenhos são sempre aprovados pela roteirista, com poucas sugestões, mas há o entendimento que a materialidade do quadrinho impõe alterações na forma do roteiro. O entrevistado 5 afirma que isso nunca alterou a história em si, mas aspectos como divisão de páginas por exemplo, eram alterados do roteiro para a arte final em função de sua experiência como desenhista.

Na direção desta construção visual do mundo ficcional, o entrevistado 4 diz que tem muita coisa que é construída a partir de um compartilhamento de ideias acerca do conceito. O roteirista faz descrições sobre cenários e personagens, mas o fechamento do conceito ficava à cargo do desenhista, seguidos por uma aprovação da roteirista, em um processo de idas e vindas na tomada de decisão. Em síntese, o que o entrevistado parece relatar é o que foi percebido na observação da criação coletiva, um modelo de tomada de decisão baseado em iterações de “percepção, imaginação e ação” até que se tenha a versão final do produto narrativo.

Há um aspecto curioso na fala dos entrevistados 1, 4 e 5 que permite ponderar a permanência das instâncias de projeto. Todos sinalizam que, quando trabalhando

sozinhos, a dinâmica muda. O projeto parece passar por várias versões, na alternância entre desenho e o roteiro, aumentando a demanda de trabalho. Segundo eles, chegar ao formato ideal é difícil, já que os obriga a pensar tudo que vai acontecer com as personagens para entender o caminho pelo qual o mundo se desenvolve. “É um desafio maior você não ter que prestar satisfação pra ninguém” (Entrevistado 4 20:59 – 21:04). De forma sintética, o que os entrevistados parecem explicar é que a escolha de trabalhar sozinho ou em grupo não altera as instâncias pelas quais o projeto deve passar ou os princípios de relevância que irão orientar as tomadas de decisão. O trabalho individual vai fazer com que o autor trabalhe mais, em mais frentes, ao passo que no trabalho coletivo a divisão de tarefas e o foco nas decisões tomadas a partir das expertises parecem facilitar a tomada de decisão.

Há de se contrabalançar a motivação da autoria - e sua consequente habilidade de compreender o mundo ficcional de forma macro - e a divisão de trabalho por habilidades. Existem potenciais ganhos e perdas nos dois modelos e a indústria do entretenimento percebe isso na articulação dos grandes grupos de projeto. O entrevistado 3 explica que sua equipe para o já citado projeto de jogo online contava com 300 pessoas nas américas, trabalhando com as línguas portuguesa e espanhola. A equipe de trabalho estava espalhada, com sedes em Portugal, Brasil, Argentina, Inglaterra e Canadá. As equipes tinham também subdivisões locais, com profissionais focados em narrativas, design, desenvolvimento *front end* e desenvolvimento *back end* (infraestrutura, estabilidade, pagamentos com cartão de crédito, segurança de dados), programadores, redatores, gerência de projetos, controle de qualidade e atendimento ao cliente. Segundo ele, a figura do gerente de projetos assume, em muito, a figura do autor, ao passo que orienta o processo de tomada de decisão a partir de uma visão macro.

Na estrutura de projeto do entrevistado 2 este profissional não recebe o nome de gerente, mas sim de diretor de projeto – uma provável herança do cinema, ao passo que o diretor é o responsável pelas decisões artísticas nas animações. Ele explica: “sempre tem um diretor de projeto, que é o cara que tem a visão macro. Ele que vai assumir a responsabilidade de cuidar de tudo e garantir que tenha uma linguagem única no trabalho” (13:51-14:06). O entrevistado continua, explicando que, comumente, há uma linha norteadora que antecede o processo da animação e que

orienta o trabalho do diretor de projeto. Dessa forma não se pode dizer que ele seja, de fato, o autor. O diretor de projeto pode receber – em caso de franquias ou projetos de terceiros, encomendados – diretrizes sobre como o projeto deve funcionar. De fato, em ambos os casos – entrevistados 2 e 3 – este sujeito parece agir como uma mescla de gestor de equipe com um autor propriamente dito.

É na fala do entrevistado 7 que este papel no processo de criação torna-se mais evidente: ele explica que no desenvolvimento de jogos digitais as funções – de autoria e gestão de equipe – são divididas em dois profissionais: o gestor de projeto e o *product owner*. O primeiro é responsável de fazer com que o produto seja bom para a empresa; o segundo é focado na criação e na condução de bom fluxo para a equipe, em termos técnicos e criativos.

Fazendo um contraponto com os experimentos desenvolvidos, a ausência destes profissionais – ao menos de forma explícita – permite compreender os entraves nas tomadas de decisão dos participantes. De forma objetiva, na observação da criação coletiva faltavam responsáveis por centralizar as tomadas de decisão, e que servissem ao mesmo tempo de referência para os projetistas – como *product owners*. Da mesma forma, a posição do pesquisador como facilitador do processo não foi tão evidenciada para a equipe, fazendo com que o grupo não conseguisse organizar seus fluxos de forma clara. O pesquisador passou a assumir a posição de gestor de projeto efetivamente nos experimentos, o que facilitou o fluxo, fazendo com que os participantes chegassem a soluções de forma mais ágil e efetiva. Na discussão levantada sobre a materialidade nos protótipos dos experimentos, o briefing do projeto de jogo digital parece nortear algumas escolhas como talvez a figura do *product owner*.<sup>52</sup>

Em síntese, em equipes maiores, a figura do autor, da qual se tinha a sensação de desaparecimento, ressurge na composição entre estes dois profissionais que podem ser levados para o modelo de criação aqui proposto. O “Gestor de projeto”,

<sup>52</sup> No livro “Homens Díficeis”, Brett Martin (2015) faz uma divisão semelhante, explicando que em séries de televisão contemporâneas a autoria da narrativa é separada da gestão do grupo de roteiristas, diretores e produtores. O responsável pelo funcionamento do programa ganha o nome de “showrunner”, especificando a capacidade de articulação do grupo para o resultado final esperado pela emissora. (nota do autor)

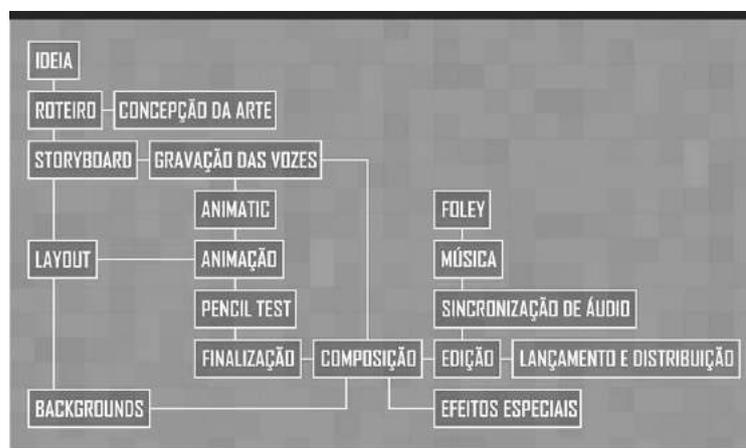
como o projetista responsável pela definição da organização do trabalho em equipe e do “Proprietário do produto”, como o responsável pelas decisões que dizem respeito às direções que o mundo ficcional irá tomar.

Quando se percebe este modelo de divisão, fica ainda mais fácil compreender a organização de trabalho em grandes empresas. O entrevistado 2, sem assumir esta posição abertamente, posiciona-se como um Gestor de projeto em sua empresa, organizando o fluxo de trabalho para o desenvolvimento de animações, usualmente demandadas por terceiros. Ele explica o fluxo de trabalho partindo de uma ideia aos moldes de Eco, seguido de roteirização, direção de arte (visualização e ambientação do roteiro, escolhas estéticas, *concepts*).

É a parte que mais tem trabalho braçal e que mais se joga desenho fora, porque tu vais fazer 300, 400 versões diferentes do mesmo personagem até chegar no ponto que vai pro filme. Estudar, experimentar, usar pedaço de um, pedaço de outro e ir trabalhando (6:13 – 6:36)

O trabalho, organizado por ele, segue em etapas de decupagem - *storyboard*, *animatics*, esboços do filme, layouts em 2D – desenhos com a arte do filme - e 3D – simulação de câmeras no ambiente da animação, gravação de vozes dos personagens, animação, etapas de acabamento - composição e *look dev* - efeitos especiais, animação, render final. A intencionalidade de organização dos fluxos de trabalho se percebe inclusive no modelo elaborado pelo entrevistado, gentilmente cedido para esta investigação (fig. 93)

Figura 93 - Fluxo de trabalho organizado pelo entrevistado 2



Fonte: Cedido pelo entrevistado 2

A necessidade de um modelo organizado parece estar ligada à dois fatores bastante evidentes: o envolvimento com técnicas especializadas e o tamanho das equipes. Em geral, este modelo é aplicado em grupos com número de integrantes acima de cento e cinquenta pessoas. A multiplicidade de culturas e localizações geográficas também é um dos aspectos que exige uma condução bastante próxima por parte do Gestor de projeto, como explica o entrevistado: “não tem animadores o suficiente no Brasil, por exemplo, então a gente contrata muito pessoal da China e da Índia. Só essas equipes aí têm 40, 50 pessoas cada uma (12:59 - 13:09)”

### 7.3.3 Ferramentas de apoio ao projeto

A passagem do projeto por habilidades e técnicas altamente especializadas e as grandes proporções das equipes podem exigir não apenas a organização dos fluxos de trabalho, mas também o uso de ferramental de projeto adequado. Já se percebeu, em etapas anteriores desta investigação, a efetividade de discussões do tipo *brainstorming*, o uso de *storyboards*, *moodboards*, sinopses e argumentos. A tentativa, na entrevista foi a de identificar que ferramentas são utilizadas pelos criadores em seus processos de trabalho.

A surpresa está no fato de que nenhum dos entrevistados citou diretamente as ferramentas utilizadas durante os experimentos, o que pode sinalizar uma contribuição que o modelo proposto pode trazer. A preocupação com ferramentas de apoio ao processo de criação aparece de forma bastante presente nas empresas e nos projetos de grande porte, como por exemplo nos trabalhos conduzidos pelo entrevistado 3.

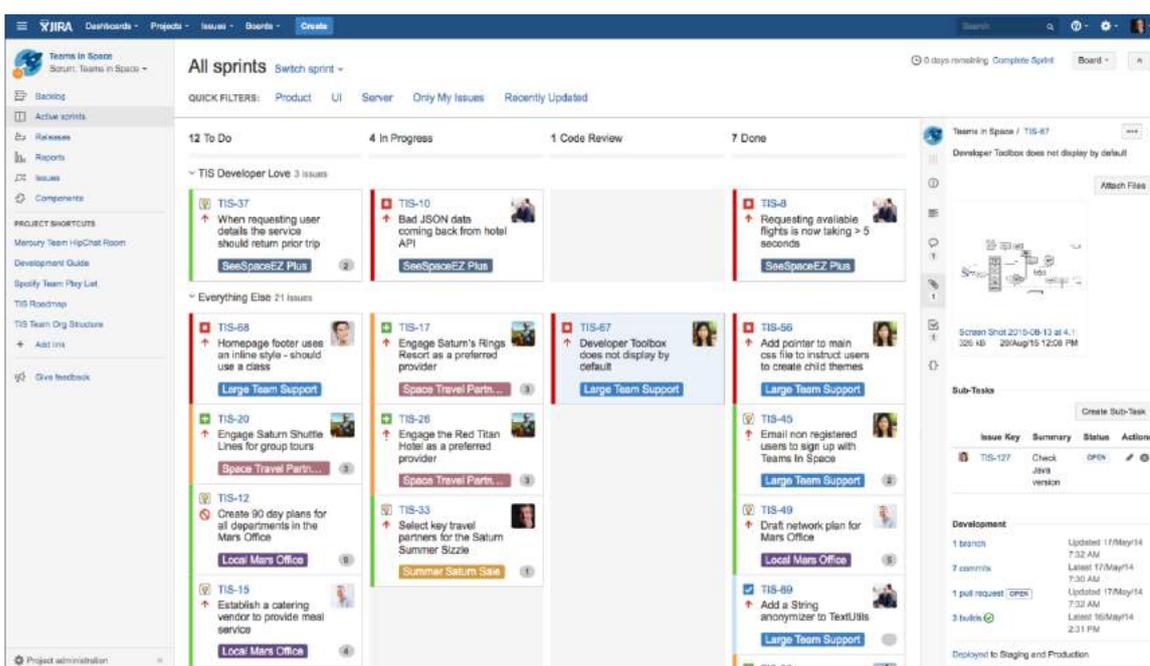
Ele explica que a base para muitas tomadas de decisão é uma ferramenta de software, desenvolvida exclusivamente para a empresa que faz um registro histórico de todos os acontecimentos nas franquias criadas e geridas pela marca. O software, segundo ele, é um repositório de informações, sendo alimentado com informações específicas sobre os eixos narrativos, quem foram as personagens envolvidas, em que datas, quais os objetos utilizados, em que local do mundo, etc. Nas equipes geridas pelo entrevistado 3 fazia parte das atribuições das equipes de cada área alimentar essa plataforma com as informações pertinentes ao seu departamento. O entrevistado reforça o quanto este recurso era importante para que se mantivesse a

consistência do mundo ficcional, ao passo que todas as decisões futuras em franquias com milhões de fãs e narrativas em diferentes mídias eram baseadas nos registros desta plataforma.

O entrevistado 3 ainda lembra que a parte responsável por aspectos da narrativa em si, como as equipes de *storytelling* e roteiro conseguem seus resultados mais efetivamente a partir da interação. Então como resolver isso em equipes espalhadas em diversos países do mundo? O entrevistado 3 conta que os escritórios da empresa são conectados com câmeras e telões que permitem o bate papo imediato, sem necessidade de agendamento ou conexão. Basta parar em frente à câmera e chamar o profissional com quem se quer conversar. Com isso a empresa busca suprir a necessidade do constante debate e da troca entre criativos.

Passada a etapa da definição dos aspectos narrativos – e por consequência das definições do mundo – existe a necessidade de encaminhar o projeto para outros setores, sendo o design para o início da implementação. O encaminhamento e o seguinte acompanhamento das demandas de trabalho são gerenciados através do software Jira. O programa, desenvolvido pela companhia Australiana Atlassian, permite o gerenciamento de diferentes tarefas de um projeto em um mesmo ambiente. (fig. 94)

Figura 94 - Tela do software Jira



Fonte: Cedido pelo entrevistado 3

A sequência de trabalho é chamada de *sprint* e é aberta pela criação de um *ticket*, direcionado a uma área ou profissional específico. A demanda inicia em “por fazer”, segue para “em progresso”, “codificação” e “realizado”. O importante é que o *ticket* trafega nas áreas do software sendo alimentado e atualizado conforme a mudanças feitas por cada área. Assim, o Jira é, ao mesmo tempo, um controle para o fluxo do trabalho e um registro do processo de tomada de decisão.

O entrevistado 7 também cita o Jira como ferramenta principal de trabalho nas empresas de desenvolvimento de jogos digitais. Ele diz que o uso do programa vem de uma lógica de projetos de software: criar tickets para necessidades específicas, que vão e voltam de quem demandou para todas as pessoas envolvidas no processo. O entrevistado explica que o *ticket* no Jira é como a pergunta “o que vamos trabalhar nessas próximas duas semanas?” já que essa resposta é que gera *tickets*, demandando diferentes áreas como arte, sistemas, gerenciamento.

O entrevistado 7 defende que as ferramentas utilizadas durante o processo sejam não apenas para o compartilhamento do conhecimento tácito, mas, como no caso do Jira, funcionem para facilitar o fluxo de comunicação no trabalho. Ele cita exemplos desde o uso dos *tickets* no Jira, até documentos e registros mais simples, como fotografias feitas com o celular ou *prints* de telas de computador.

O modelo de criação independente, em geral, não se apoia em ferramentas de software, já que o processo de criação e tomada de decisão fica a cargo de um autor ou um pequeno grupo de colaboradores do projeto. Ainda assim, o entrevistado 5 explica que articulando criativos de todo o país, a interação constante é essencial. Projetos de quadrinhos mais recentes tem utilizado plataformas de bate-papo como Facebook e Whatsapp da mesma forma que relatada pelo entrevistado 3 quando falando sobre as câmeras que interligam escritórios ao redor do mundo. A intenção, independente da plataforma, é ampliar a possibilidade de comunicação e interação entre participantes do projeto.

O entrevistado 4 une os recursos de software com suas habilidades de desenhista para a composição de cenários do mundo: sendo que seus quadrinhos tem um mundo ficcional de baixa secundaridade, o ilustrador busca locais no Google

Street View para ilustrar seus *concepts* a partir da imagem do ambiente. O uso do desenho como *concept* é um dos recursos mais comuns para o entrevistado 4, especialmente para suas personagens. Ele explica: “apesar de a maioria ser inspirada em amigos meus, eu precisava chegar na solução gráfica que eu ia dar pra cara daquela pessoa” (23:19 – 23:24). Os *concepts* são realizados antes de iniciar a construção das páginas dos quadrinhos, seja para personagens, ambientes ou objetos que compõem a camada de inventário do mundo.

Criadores que trabalham com texto, evidentemente, não se voltam para o uso do desenho, mas elaboram materiais de apoio com diferentes finalidades. O entrevistado 6 diz que para seus livros, costuma ter etapas de pesquisa e criação que são registradas a partir de anotações. Tendo a ideia consolidada, a etapa seguinte tem como apoio a elaboração de escaletas, listas de cenas e descrições de cada uma para melhor compreender a estrutura de capítulos. Estes recursos - anotações de pesquisa e escaletas – organizam o processo do entrevistado 6 como autor, mas ele pondera que, em situações com mais colaboradores estas ferramentas talvez não fossem suficientes. Ele comenta que muito do mundo ficcional compartilhado por seus quatro livros vem da criação de jogos de RPG com um grupo de amigos e, assim sendo, o ferramental oferecido pelos livros de RPG também pode ser considerado para o processo de criação do autor.

Esta também é a ponderação do entrevistado 8, que diz que aprendeu a organizar o mundo ficcional como jogador de RPG ainda nos anos 1980.

É uma ferramenta criativa muito importante, envolve muita coisa ali. Ajuda muito. É claro que ele não salva a pátria, mas te ajuda bastante a ter uma visão de conflito boa. (4:12 – 4:29) Tem todo um aparato de conteúdo que a gente foi desenvolvendo com o RPG, que as vezes não tá no livro, mas que diz pra você como é que funciona, então fica muito difícil você se perder”. (20:11 – 20:18)

Ambos entrevistados comentam que a criação de jogos de RPG proporcionou o entendimento da criação de mundo e da elaboração de tomos e compêndios dos jogos que acabam por ser material de referência para os livros. Há um processo duplo promovido pelos livros de RPG, já que ao mesmo tempo que sistematizam o processo

de criação, influenciam a construção do texto na lógica da transdução de Doležel, com *Dungeons and Dragons* para o entrevistado 8 e *Vampire* pra o entrevistado 6.

O entrevistado 6 diz não fazer mais uso do ferramental do RPG e sinaliza que a diferença é que na aventura de RPG, o público será apenas o grupo de amigos, então não há problema de reproduzir ideias de outros autores. Já na criação dos seis livros há necessidade de certo ineditismo, uma preocupação que faz a ponte entre a percepção do processo de transdução e a aceitação da obra por parte do público.

#### *7.3.4 Público e aceitação de mercado*

Como visto, o tema da aceitação do público, seja em resultados comerciais ou em engajamento com a experiência proposta pelo produto narrativo parece ter centralidade nas falas dos entrevistados. Sem exceção, em algum momento, cada um dos oito entrevistados aponta preocupações de alinhamento do mundo ficcional com a capacidade de entendimento, os desejos de consumo ou de entretenimento do público ao qual a obra narrativa se destina. O apontamento das diferentes preocupações permite perceber que a aceitação por parte do público, como princípio de relevância, é multifacetada e transversal, atingindo diversas – para não dizer todas – as instâncias de projeto.

No que diz respeito aos aspectos de monetização das franquias de determinado mundo ficcional, talvez a gestão do metaprojeto seja a forma mais explícita de se inserir a aceitação como princípio de relevância. Como visto nas falas dos entrevistados, porém, a gestão terá a divisão em duas esferas: a do projeto em si, na figura do Gestor de Projeto e a do produto, na figura do Proprietário. Se na segunda a preocupação se estabelece nos fluxos de trabalho – relacionando a criação do mundo com a gestão dos ativos da empresa como custos, colaboradores, materiais, etc. -, a segunda irá se focar na dimensão da experiência frente às tomadas de decisão a respeito do mundo ficcional.

Pode-se dizer, portanto, que na organização do modelo para a criação de mundos, o modo mais fácil de organizar as instâncias de projeto e seus respectivos princípios de relevância é a divisão em duas grandes áreas: a Gestão do(s) Produto(s)

Narrativo(s) – com a possibilidade do plural, ao passo que a franquia pode abrigar um ou mais produtos narrativos – e a Gestão do Design do Mundo.

A partir da fala dos entrevistados acredita-se, de forma bastante objetiva, que a dimensão da Gestão do Design do Mundo irá sempre partir da necessidade da criação de um eixo narrativo. O entrevistado 3 explica que a linha de sua companhia é sempre essa: o mundo integralmente aberto, sem narrativa não funciona com o público. Ele cita o mundo de *Second Life*<sup>53</sup> como um exemplo de que a ausência da narrativa provoca, com o tempo, o desinteresse do público. O entrevistado 3 afirma que existe a necessidade de dar ao participante alguma linha pra que ele se oriente, e que é ela que vai fazer a junção entre as duas dimensões do modelo (Gestão do Produto – pela aceitação do público – e Gestão do Design – pela construção da narrativa).

Nessa costura que surge entre as duas dimensões do modelo, o que o entrevistado parece ser automaticamente contemplado é a explicitação das convenções (Pavel, 1986; Price e Braithwaite, 1964), permitindo perceber que existem convenções não apenas da linguagem e do meio - livro, jogo, filme, etc. -, mas convenções específicas para o próprio mundo. A narrativa explicita ao interator estas convenções, a partir da relação projetada entre os elementos da primeira camada do mundo e da segunda, das ações e motivações.

### 7.3.5 *Transmídia*

Talvez um dos tópicos mais relevantes da discussão até aqui apresentada é a relação entre diferentes narrativas e a composição do mundo a partir de um arranjo transmídia. Nas entrevistas, houve uma questão voltada especificamente para o transmídia – “No momento do projeto, você leva em consideração possíveis desdobramentos do produto como sequências ou até mesmo narrativas em diferentes mídias? Algum dos projetos nos quais você participou passou por este processo?” –

<sup>53</sup> *Second Life* é um mundo virtual tridimensional que simula que busca simular interações sociais da vida real. (Fonte: [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com))

buscando a contribuição dos entrevistados para o modelo de projeto para além das descobertas dos experimentos. Há nas respostas uma divisão entre dois modelos de projeto: um deles voltado para a construção de projetos já baseados no transmídia e outros no qual o transmídia é uma evolução do mundo ficcional, como proposto por Doležel. Mais do que isso há uma afirmativa bastante forte por parte dos entrevistados: o transmídia é uma orientação do projeto pelo escopo comercial: se o produto principal é um jogo e desenvolve-se uma animação, esta última é, geralmente, uma ferramenta de marketing para a franquia. O mesmo pode ser dito de qualquer outro desdobramento em uma mídia diferente da qual o projeto é orientado. Esta lógica se percebe em diferentes expressões da fala dos entrevistados.

O entrevistado 7 sistematiza esta orientação comercial, explicando que a preocupação específica de transmídia existe quando há um orçamento bastante grande. Para ele, o uso do transmídia como marketing tem três vieses básicos: a monetização da franquia a partir do sucesso de um primeiro jogo, como ferramenta de divulgação de um jogo ou para apresentar a público e investidores uma visão mais holística do jogo.

Em todos os casos, o entrevistado 7 diz perceber, do ponto de vista do desenvolvedor, uma preocupação em manter o interesse do público para que haja um resultado: a aquisição do jogo desenvolvido por sua empresa. O único caso que ele diz que esta lógica escapa é quando desenvolvem um jogo para terceiros. Ainda assim, ele comenta, o processo é o mesmo: o jogo é sempre desenvolvido a partir de um filme ou uma animação pré-existente e funciona como um mecanismo que fomenta o interesse na obra original.

O desenvolvimento de novas obras a partir de um produto narrativo inicial é bastante comum também como prática relatada pelo entrevistado 3. Apesar disso, ele explica que a relação entre diferentes plataformas já nasce na criação, tendo as equipes de desenvolvimento uma forte preocupação com a observação de blogs e canais de YouTube relacionados com as franquias. Dessa forma os conteúdos gerados por fãs dão base para a criação de conteúdos gerados pela equipe. Segundo ele, isso é uma realidade não apenas em termos de novas narrativas, mas também produtos de consumo como brinquedos e álbuns de figurinhas.

Ainda assim, a preocupação da equipe vai além da mera representação do mundo, procurando fazer com que cada produto – narrativo ou não – seja sempre coerente com o mundo ficcional proposto pelas narrativas. O entrevistado três explica que “ao invés de simplesmente colocar a cara do personagem em um livro e criar uma coisa totalmente à parte, os conteúdos destes outros produtos, eles eram complementares à narrativa principal que acontecia dentro do mundo virtual” (19:20 – 19:31). Para ele, a tentativa de desenvolvimento do mundo ficcional em diferentes mídias é sempre de expansão, buscando explicar aspectos que não sejam explorados em obras anteriores.

A justificativa de escolher outra mídia para a expansão do mundo ficcional também pode ser financeira. No caso dos jogos digitais, explica o entrevistado 7, os custos para a produção de vídeos, animações, sites ou quadrinhos, são menores do que a criação de um novo jogo. O entrevistado continua dizendo

Eu já me vi em situações que eu poderia estar melhorando o jogo, mas ah ele está completo o suficiente, eu vou fazer um trailer para colocar junto da página dele, que tem um pouco do que eu quero passar com ele porque a mensagem em si não é tão clara só jogando. (46: 44 – 46:59)

Apesar disso, esta não é a única justificativa possível para a divisão do trabalho em uma franquia transmídia. O entrevistado 2 relata que diversos dos projetos nos quais se envolveu vinham de narrativas anteriores ou se desdobrariam posteriormente em outros meios – peças de teatro, histórias em quadrinhos, jogos digitais e cinema. Ainda assim, o entrevistado explica, o envolvimento de sua empresa se dá apenas em uma parte dessas franquias, na produção de animações, foco e expertise maior da empresa. Dessa forma, os seus procedimentos de criação não mudam na comparação entre projetos únicos e projetos com desdobramentos transmídia.

Esta divisão a partir da expertise da empresa parece colaborar com o entendimento do mundo ficcional como metaprojeto, ao passo que é possível tratar os projetos de narrativas como unidades autônomas no que diz respeito ao seu desenvolvimento. O que a definição anterior de um mundo ficcional irá proporcionar é

a definição de entes a serem referenciados pelas diferentes narrativas que dele se originam.

O caso é que todos os entrevistados parecem compartilhar duas percepções a respeito do desdobramento do mundo ficcional em diversas mídias e narrativas. A primeira é a de que, nas palavras do entrevistado 4, o transmídia “é uma coisa que mexe com o público”. Os entrevistados acreditam que o uso do transmídia como estratégia de mercado é eficiente por que há um desejo da expansão da experiência dos mundos ficcionais em diferentes meios por parte do público.

Tanto o entrevistado 4 quanto o entrevistado 8 comentam que, a partir de suas narrativas iniciais – quadrinhos e literatura, respectivamente – livros de RPG desenvolvidos como expansão transmídia dos seus mundos ficcionais tiveram edições esgotadas muito rapidamente. O sucesso de venda destes RPGs é atribuído pelos dois entrevistados a uma base de fãs já consolidada do mundo ficcional que passa a reconhecer a franquia na ocasião de seu desdobramento transmídia.

O segundo aspecto compartilhado pelos entrevistados é o desejo de ver sua criação desdobrada em diferentes meios. Apesar disso, alguns deles relutam com a ideia de um compartilhamento da autoria, demonstrando preocupação com a interferência de outros criadores no mundo ficcional por eles proposto. É o caso do entrevistado 5 que, por retratar em seus quadrinhos aspectos da realidade brasileira, diz que gostaria de ver o mundo ficcional expandido em uma novela de televisão. Apesar deste desejo, o entrevistado 5 explica que só o faria com “uma cláusula de não deturpação da história no ato da adaptação” (17:51 – 17:55). O entrevistado 6 faz a mesma ponderação, dizendo que sempre há o “medo” do autor de outro profissional interferir “não fazer jus” (17:41) à obra.

### *7.3.6 Transdução e outras preocupações*

Na mesma direção da preocupação com a entrega do mundo ficcional criado para outros autores e projetistas, os entrevistados demonstraram algumas preocupações adicionais que podem, em algum nível, interferir nos processos de

tomada de decisão, convertendo-se em princípios de relevância no metaprojeto. A principal é a relação deles como autores para com o fenômeno da transdução.

O entrevistado 1, por exemplo, fala de sua admiração pela literatura de Franz Kafka, e do quanto se preocupou, durante o processo de escrita, em não imitar sua obra: “fiquei com muito medo de me parecer com ele, com a linguagem que eu uso” (17:40). A estratégia do entrevistado foi ter o cuidado de buscar o uso de outras referências e estilos conscientemente, além de trabalhar com um gênero literário diferente. “É um surrealismo moderno [o de Kafka] e o meu não tem nada de surrealista”.

A lógica da transdução se faz bastante presente com a citação destas referências diretas no trabalho de cada um dos entrevistados. O entrevistado 6 diz abertamente que suas primeiras produções são “colagens” de H.P. Lovecraft, Robert Howard, Tolkien, Stephen King, Anne Rice, Cavaleiros do Zodíaco e quadrinhos da Vertigo. Da mesma forma que Benjamin (1995), o entrevistado se vê como uma espécie de curador de conteúdos em suas primeiras obras, mas afirma que este processo colaborou muito na construção de um estilo próprio.

“Na verdade eu acho que é um processo que vem desde sempre, das influencias que a gente vai tendo, as referências, ao longo da vida, e aí quando você tem essa, se você é criador, se gosta de criar, não só absorvendo isso como criando de alguma forma... você cria quando é criança – brincadeira de polícia e ladrão – você cria lá um ambiente, depois você, no caso, quadrinhos, quando começa a escrever, alguns como eu tem a ferramenta do RPG (...) né? Então vai absorvendo e depois vai criando de alguma forma. Então isso acabou vindo de várias fontes mesmo e aí você vai fazendo coisas, assim, que no início não são tão originais, vai fazendo suas produções (...) pra publicar, você não pode copiar, você se inspira nos outros, se inspira nessas referencias que vieram aí.” (1:21 – 2:55)

A preocupação com aspectos da transdução corresponde a decisões em diferentes instâncias, mas parece ser mais fortemente conectada à materialização da obra, impactando diretamente na instância número 4. Nela, se apresentam preocupações de adaptação das linguagens, como as explicitadas pelo entrevistado 2: ele afirma que do texto que orienta a produção – argumento, roteiro – para o desenho animado, o processo de materialização impõe mudanças. Estas mudanças têm que ser feitas de forma a não perder a essência da proposta inicial de mundo

ficcional, então há a preocupação de uma adaptação de convenções que se soma ao aspecto da transdução.

Porém não é apenas na dimensão da materialidade que existem preocupações. A já citada relação da obra com o mundo primário toma contornos mais drásticos na fala do entrevistado 5, quando explica que, para além de um processo de transdução, seus quadrinhos fazem uma releitura fantástica da realidade:

Aqui no meu bairro é milícia, (...) tem certas coisas que eu não posso falar senão nego me mata, né velho? E aí eu tento falar isso de outra forma, eu tento falar isso de forma subjetiva (...) que não toque ninguém diretamente pra ninguém queira minha cabeça. É uma mescla, é um processo de transformação da realidade, do real pro realismo fantástico (35:21 – 36:30)

Seja da instância da materialidade, da especulação – como no caso do entrevistado 5 – é preciso perceber que estas diferentes preocupações irão se traduzir em princípios de relevância, orientando a tomada de decisão na criação do mundo. Nas oito entrevistas não se identificam preocupações que impõem a validação de uma nova instância. Da mesma forma, ainda que pareçam ser novos princípios de relevância, as observações dos entrevistados se encaixam em princípios de relevância já observados: evitar o evidenciamento da transdução é uma gradação dos princípios de “auto expressão”, “validação entre os pares” e “comercial”; a segurança relatada pelo entrevistado 5 se traduz no princípio de “impacto no mundo primário”. Como visto, tais princípios de relevância relatados pelos entrevistados podem interferir em diferentes instâncias do metaprojeto, mas sem modificar sua finalidade.

No entanto, as preocupações que escapam aos procedimentos de projeto mostram que o foco no tipo de produto que será gerado a partir do mundo ficcional e sua relação com o mundo primário vão estar sempre presentes no processo de criação. Dessa forma, existe a necessidade de se complementar o modelo em desenvolvimento até aqui com estes enfoques: os escopos de projeto serão determinantes para a organização em instâncias e seus respectivos princípios de relevância.

Assim, acredita-se que o modelo será capaz de dar conta das três possibilidades de produtos narrativos derivados de um mesmo mundo ficcional levantadas pela investigação empírica: (i) o produto ficcional único – livro, quadrinho,

filme ou jogo digital sem conexão direta com outra obra narrativa; (ii) a continuidade de uma obra ficcional – adaptações entre meios, a criação de uma sequência a partir de uma narrativa anterior, etc.; (iii) a construção ou reconstrução de uma franquia transmídia. Esta versão final do modelo é desenvolvida e explicada em suas particularidades no capítulo seguinte deste trabalho.

Neste capítulo apresentaram-se os três experimentos e as oito entrevistas realizadas como etapas de coleta empírica desta tese. O primeiro experimento, elaborado sem modelo de criação, permitiu a observação dos projetistas no grupo e suas dinâmicas. Isso permitiu aprofundar a compreensão de como as ações se organizam em torno das habilidades individuais dos componentes do grupo, mais do que na relação com os entes sendo projetados. Isso permitiu a organização de um modelo que orientou o segundo e o terceiro experimentos, voltados para a criação não apenas de um mundo, mas de protótipos vinculados a ele como uma etapa de materialização no metaprojeto. As carências na compreensão dos fenômenos no entorno do projeto foram supridas com as entrevistas com os profissionais, que colaboraram com o entendimento de duas instâncias do projeto: a da gestão dos projetistas e a da gestão dos produtos narrativos.

Compreendendo-se que cada instância busca suprir necessidades diferentes, tendo inclusive a possibilidade da indicação de um profissional para supervisionar cada uma delas, acredita-se ser possível propor um modelo que sintetize as descobertas em cada um dos seus componentes: entes do mundo, princípios de relevância, ações, fases e instâncias. É justamente isso que se organiza no capítulo a seguir.

## 8 PROPOSTA DE MODELO

Tendo visto nos capítulos anteriores os aspectos particulares de cada um dos itens relacionados com o projeto do mundo ficcional, neste capítulo busca-se organizar o modelo de criação a partir de uma inter-relação entre instâncias de projeto, fases, ações dos projetistas, princípios de relevância e entes do mundo. O modelo que é apresentado leva em consideração a iteração e o constante trânsito entre instâncias, ações e princípios de relevância. Por fim, discute-se o uso de ferramental de apoio para diferentes fases do projeto e entes do mundo.

A organização de um processo de design a partir de princípios de relevância não é uma tarefa simples, ao passo que o aspecto mais relevante para um projeto pode ser secundário para outro. Ainda assim, a pesquisa mostra que abordar a construção do mundo por uma lente metaprojetual, levando em consideração que produtos com características particulares podem vir em um segundo momento, possibilita a identificação do que é de fato relevante durante a criação de um mundo ficcional. Isso não exclui a importância do produto em si: pelo observado, compreender o objetivo final do processo de design vai colaborar enormemente com o metaprojeto ao passo que facilita a identificação de princípios de relevância.

Ainda que o trabalho seja realizado por um único autor, os princípios de relevância estão relacionados com a estrutura proposta por Doležel (1998) e Fořt (2016), ou com as convenções em Pavel (1986). Neste sentido, é possível relacionar as instâncias e os princípios de relevância com a teoria elencada como base para esta investigação.

Inicia-se o modelo com os dois possíveis escopos de projeto – design do mundo ficcional e produto narrativo - e as instâncias do metaprojeto, validadas a partir das etapas empíricas de observação, experimentos e entrevistas. Estas etapas trouxeram à tona os princípios de relevância, que foram organizados em dimensões já na etapa de observação: dimensão da invenção, sociocultural e da experiência do interator. (fig. 95)

Figura 95 - Etapas iniciais da organização do modelo



Fonte: Elaborado pelo autor

Os princípios de relevância vinculados à invenção do mundo, referenciada por Wolf (2014) são basicamente “completude”, “consistência” e “auto expressão”. Enquanto os dois primeiros encontram embasamento nas observações de Doležel, o princípio de “auto expressão” parece combinar elementos das proposições teóricas de Eco (2014) e Hirschmann (1983). São princípios de relevância que se resolvem a partir de decisões particulares do projetista, sem necessariamente levar em consideração relações entre o projetista e outros profissionais ou do mundo ficcional com outras obras e com o ambiente social e cultural. Assim, a dimensão da invenção pode ser pensada como a mais subjetiva e particular, orientada pelo repertório individual e ideias seminais de cada sujeito envolvido no ato de projetar. A conexão é imediata com a instância de especulação: o primeiro impulso é o da ideia seminal, orientada pelos princípios de relevância. Destes princípios de relevância, nenhum parece ter origem direta na materialização do mundo ficcional, tendo, para além da especulação, impacto nas instâncias de organização e consolidação.

Ao passo que se iniciam discussões sobre outras instâncias, as relações entre os princípios de relevância e o ambiente social parecem crescer. Novamente

conectados com as proposições de Hirschman (1983) surgem os princípios de relevância de “validação entre os pares”, “comercial” e “impacto no mundo primário”. Enquanto o primeiro tem forte conexão com o escopo de “design do mundo ficcional”, os dois últimos têm muito marcada a relação com aspectos da vida comercial e da formação de uma base de fãs, aspectos do escopo de “produto narrativo” (fig. 96).

Figura 96 - Princípios de relevância na dimensão da experiência do interator



Fonte: Elaborado pelo autor

Por último, os princípios de relevância que se organizam na dimensão da experiência do interator são aqueles que dizem respeito a elementos projetáveis para a vivência do interator nos mais diferentes potenciais do mundo ficcional. Ao passo que o princípio da “imersão” está mais fortemente vinculado ao escopo do design do mundo ficcional, os princípios de relevância da “absorção”, das “materialidades” e das “convenções” aparecem mais fortemente relacionados ao escopo do “produto narrativo”, manifestando-se, em especial, na instância de materialização. Os princípios de relevância nesta dimensão têm conexão com os modelos teóricos de Pine e Gilmore (1999), Csikzentmihalyi (1998), Price e Braitwaithe (1964).

Os modelos teóricos colaboram não apenas com a percepção dos princípios de relevância na observação da criação coletiva, nos experimentos e nas entrevistas, mas, especialmente para a consolidação do modelo, fornecem lógicas capazes de simplifica-lo. Para começar, remetendo-se a aspectos já discutidos da experiência do interator, lembra-se da observação de McLellan (2000) e, ao passo que não há possibilidade de se projetar a experiência imersiva e sim condições para que ela aconteça, a separação de “imersão” e “absorção” é desnecessária. Ao invés disso, o modelo pode basear-se em um princípio de relevância macro: o da criação de um mundo ficcional crível. Assim, cada decisão será, pela lógica de grande parte dos autores citados - Platão, Barthes, Doležel, Price e Braithwaite, Ryan, Frago, Metz – uma possibilidade de um ambiente imersivo.

Dessa forma, passam a se considerar os princípios de “completude” e “consistência” os dois princípios maiores para as instâncias de especulação, organização e consolidação. Estes princípios estão presentes em toda decisão sobre entes do mundo, mesmo que acompanhada de outro princípio de relevância, sendo determinantes no escopo de design do mundo ficcional.

Outro princípio de relevância macro, parece ser o de “aceitação” do mundo ficcional por parte do público. Isso pode ser dito já que a aceitação é a preocupação quando se discute o princípio do “impacto no mundo primário”, princípios de orientação “comercial” e demais aspectos da dimensão sócio cultural.

Por fim, dos inúmeros princípios de relevância percebidos para dar conta da dimensão da experiência do interator, pode se perceber que as discussões acerca da “absorção” e do “envolvimento” do interator giram em torno do nível de compreensão do mundo frente às possibilidades do sistema criado a partir dele. Na verdade, o que os projetistas querem dizer quando falam na experiência do interator é pensar na “poiesis do sistema”, como visto em Luhmann (2009) e Maturana (1991). Tem se, assim, uma versão mais clara do modelo, com princípios de relevância mais abrangentes que conseguem se vincular mais claramente aos escopos e instâncias, dando conta, ainda, de todos os pormenores a serem projetados no mundo ficcional.

Soma-se a isso o fato de que a identificação de diferentes dimensões dos princípios de relevância não é de fato essencial para a construção do modelo. Apesar disso, utilizá-las durante as etapas empíricas permitiram perceber certa hierarquia nos princípios de relevância.

No escopo do design do mundo, pode se dizer que o efeito desejado com o projeto é o de “coerência” entre os entes do mundo ficcional. Para que este efeito ocorra, há de se organizar os entes em uma lógica que proporcione a ilusão de “completude” proposta por Doležel. Esta “completude” será resultado do projeto dos entes do mundo ficcional, compondo as camadas de inventário e ações e motivações. Por outro lado, no escopo do produto narrativo, o princípio macro de relevância é a “aceitação” por parte do público – com efeitos socioculturais e mercadológicos. Este princípio, por sua vez, orientará escolhas no uso das diferentes “convenções” dos

meios e tipos de narrativa, interferindo inclusive na forma que o sistema se organiza, sua “poiesis”. A manifestação dos princípios de relevância se dará nas “materialidades” dos diferentes produtos narrativos. Em termos de organização hierárquica dos princípios de relevância, é possível organizá-los em um quadro que represente sua organização, do escopo – design do mundo ou produto narrativo – até os elementos projetáveis – entes do mundo ou materialidades do produto (fig. 97).

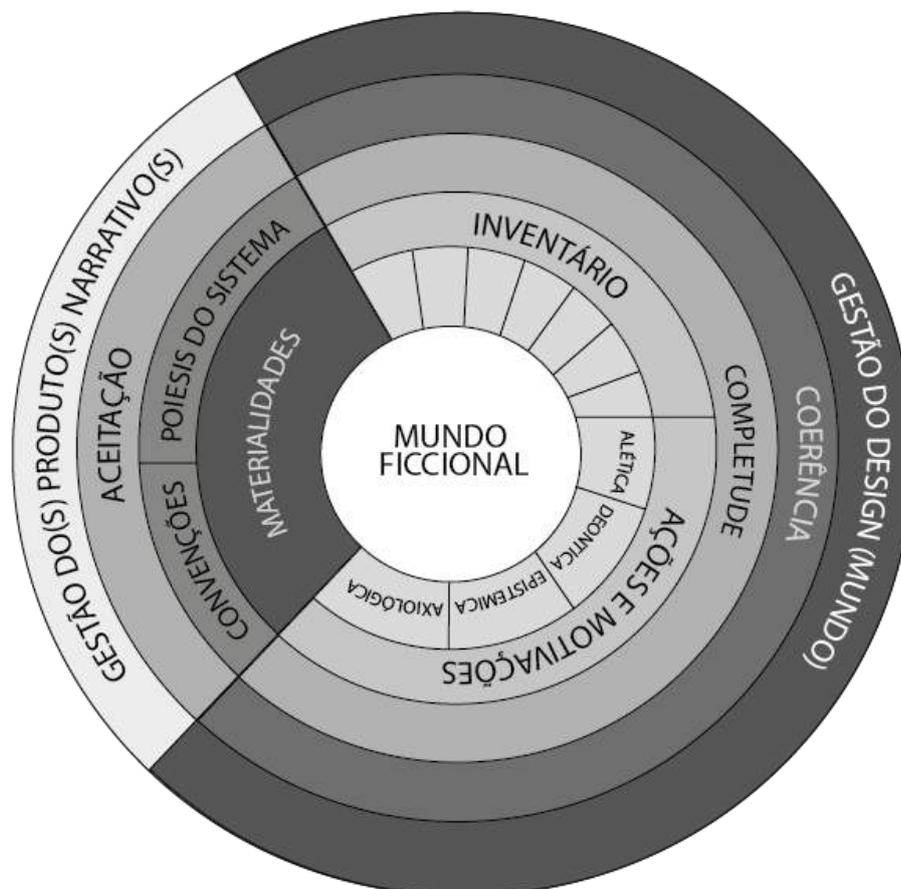
Figura 97 - Organização de escopos, princípios de relevância e entes do mundo ficcional

DESIGN DO MUNDO					PRODUTO NARRATIVO	
COERÊNCIA					ACEITAÇÃO	
COMPLETUDE					CONVENÇÕES	POIESIS DO SISTEMA
INVENTÁRIO	AÇÕES E MOTIVAÇÕES				MATERIALIDADES	
...	ALÉTICA	DEÔNTICA	EPISTÊMICA	AXIOLÓGICA		
<b>MUNDO FICCIONAL</b>						

Fonte: Elaborado pelo autor

O problema deste modelo é que, apesar de organizar de forma bastante visual a hierarquia entre os princípios de relevância, reforça a ideia de uma linearidade no processo. Isso pode causar certo equívoco na compreensão, transformando princípios de relevância em fases ou etapas de projeto. Esta linearidade vem sendo evitada desde a tentativa de validação das instâncias nos experimentos de metaprojeto. Com este intuito, a representação do modelo é feita de forma circular, buscando demonstrar que há interação entre os princípios de relevância até o atingimento de um mundo ficcional (fig. 98).

Figura 98 - Modelo circular de escopos, princípios de relevância e entes do mundo



Fonte: Elaborado pelo autor

Há, inclusive, uma necessidade de rever a ordenação das instâncias como proposta naquele momento. A partir das entrevistas percebe-se que, diferente do que se acreditava no momento dos experimentos, a materialização do produto narrativo nunca escapa ao debate no grupo ou ao raciocínio do autor. Se antes se acreditava que as iterações eram entre as três primeiras instâncias – especulação, organização e consolidação – percebe-se agora que a instância da materialização também faz parte do pensamento cíclico do projeto. (fig. 99)

Figura 99 - Espiral das iterações entre instâncias



Fonte: Elaborado pelo autor

Ora, se o modelo é espiral e representa a gradual ampliação do mundo ficcional a partir das iterações entre instâncias, é possível imaginar que os princípios de relevância podem ser sobrepostos a esta representação, na construção de uma imagem representativa do modelo como um todo (fig. 100).

Figura 100 - Sobreposição de instâncias e modelo circular



Fonte: Elaborado pelo autor

Dessa forma, a representação do modelo de projeto dá conta das instâncias, escopos, princípios de relevância e entes do mundo, dando ao mundo ficcional a centralidade na organização do metaprojeto. Isso ainda vinculando os princípios de relevância às instâncias onde têm maior impacto: enquanto o escopo do design do mundo é determinante nas instâncias de especulação, organização e consolidação, a gestão do produto narrativo é o que orienta as decisões tomadas na instância de materialização. O recorte do escopo de gestão do produto narrativo, porém, não se restringe à quarta instância, sendo representado com uma abertura ligeiramente maior na intenção de demonstrar que outras instâncias irão se apropriar de aspectos importantes deste escopo.

Há ainda dois aspectos importantes que escapam à representação do modelo, mas que devem ser levados em consideração e que estão vinculados pela natureza de cada atividade durante o metaprojeto: as ações dos projetistas e o ferramental utilizado na criação do mundo ficcional. As ações foram observadas a partir da lógica de Maturana (1991) mas a nomenclatura foi adaptada ao longo da investigação, tendo a inclusão de ações conforme as observações empíricas deste trabalho. Seis ações básicas podem ser descritas e são, de fato, o que cada projetista performa durante o metaprojeto. Isso não quer dizer que a ação corresponde ao papel de cada projetista, mas sim, que cada um deles irá, ao longo do processo, mudar seu comportamento com a finalidade de performar as seguintes ações:

**INTELECTUAL:** A ação chamada de intelectual é a do ato criativo em si. Envolve o emprego do raciocínio, da memória e da abstração na busca daquilo que Ostrower (1978) chama de “visões de coerência” – sínteses mentais que parecem adequadas ao problema de projeto proposto. Na ação intelectual não há materialização, mas, comumente, há uma alimentação dos processos mentais com a inserção de mais dados, fornecidos pro briefing, estímulos de outros projetistas, recursos visuais, de pesquisa, etc.

**COMUNICAÇÃO:** A ação de comunicar ao grupo de projetistas é, como em Luhmann (2009), inerente a qualquer outra ação dentro do metaprojeto. Tudo que o projetista faz para além da ação intelectual é passível de ser visto como uma ação de comunicação. Apesar disto, há, para fins de construção do modelo, um recorte mais específico no qual a ação de comunicação é aquela performada com a exclusiva

intenção de informar ou compartilhar algum significado ou sentimento com o grupo. Em síntese, a ação de comunicação, percebida a partir das observações empíricas da investigação, é uma ação que traduz o pensamento em algo compartilhável pelo grupo, um “fazer ver” como em Zurlo (2010) – essencial para a compreensão do modelo de metaprojeto.

**CONSTRUÇÃO INDIVIDUAL E COLETIVA:** nas instâncias de organização e consolidação, a ação do projetista busca solidificar decisões que foram especuladas em ações intelectuais e de comunicação. Com isso, ele busca formas de construir entes do mundo a partir do uso de ferramentas, transformando as decisões em elementos mais permanentes como imagens, textos, fichas, etc. Este processo pode ser individual ou coletivo, envolvendo mais projetistas em uma mesma atividade de construção.

**REGISTRO:** incluída a partir das entrevistas, a ação de registro está ligada diretamente com a necessidade de resgatar informações do mundo ficcional após a etapa de metaprojeto. Percebeu-se que a documentação gerada não apenas no momento da criação do mundo ficcional, mas também a partir de diferentes produtos narrativos, é essencial para novos projetos de uma mesma franquia. Existem, portanto, ações voltadas ao registro de acontecimentos que serão importantes para desenvolvimentos posteriores do mundo ficcional.

**FABRICAÇÃO:** a ação de fabricação é ligada diretamente com a instância de materialização e se define pela transformação das ações e decisões anteriores em algo material. A ação de fabricação, na esfera do metaprojeto, é diretamente ligada com a construção do protótipo e, nela, aspectos da materialidade de cada meio irão interferir no processo de elaboração do mundo ficcional.

Estas ações podem ser distribuídas sob as instâncias no modelo, dando-se destaque para as ações de maior relevância em cada uma delas (fig. 101).

Figura 101 - Instâncias e ações dos projetistas



Fonte: Elaborado pelo autor

Assim, é possível perceber que as ações intelectuais e de comunicação perpassam todo o processo podendo, a exemplo dos princípios de relevância, serem simplificadas. Dessa forma, observa-se que a instância de especulação tem predominância da ação de construção individual, a de organização da construção coletiva, a de consolidação da ação de registro e a de materialização da ação de fabricação.

É preciso ainda destacar que as diferentes habilidades referenciadas anteriormente – até mesmo pelo viés das inteligências de Gardner (2006) - farão com que o uso de determinadas ferramentas ocorra com maior naturalidade. Acredita-se, portanto, que isso não impacte nas ações intelectuais, mas sim em todas as demais: na forma de comunicar, no tipo de construção, registro e fabricação.

Desta forma, torna-se inevitável discutir o uso das ferramentas em conexão com as ações no metaprojeto. Mais do que isso, como apontado anteriormente, o uso das ferramentas tem conexão também com as características próprias dos entes do mundo, ao passo que, em Doležel (1998), se percebe a primeira camada do mundo com mais descritiva, portanto com tendências mais voltadas para a representação

imagética, enquanto a segunda, mas relacionada aos acontecimentos e, portanto, narrativa, terá maior facilidade de ser expressa em recursos textuais ou que apresentem acontecimentos em sua linearidade.

Por estes motivos talvez é que se puderam identificar ferramentas mais utilizadas em diferentes instâncias, que se recuperam aqui na intenção de consolidação do modelo. Com este mesmo intuito, recupera-se a divisão do ferramental feita anteriormente na etapa dos experimentos: ferramentas de visualização rápida - que apoiam as instâncias de especulação e organização -, de conceitos complexos – entre as instâncias de organização e consolidação – de registro do mundo – entre consolidação e materialização – e, por fim, ferramentas do filtro das convenções no momento da materialização do protótipo. Ainda que as coletas empíricas tenham proporcionado a percepção de inúmeras ferramentas, é necessário dizer que o modelo permite que outras ferramentas sejam utilizadas, sem haver restrição à inclusão delas conforme a necessidade do projeto, a habilidade dos projetistas ou modelos de trabalho de diferentes grupos ou empresas.

#### 1) Ferramentas de visualização rápida:

- a) TEXTO: a conexão do mundo ficcional com o texto é base de todas esta investigação e dos próprios modelos teóricos que discutem o mundo ficcional. É inevitável, portanto, que se reconheça o valor dos textos narrativo e descritivo como ferramenta de projeto do mundo ficcional. Como visto tanto na observação da criação coletiva quanto nos experimentos, os textos funcionaram como ferramentas de apoio às ações intelectuais, de comunicação e construção individual, tornando-se parte principalmente das instâncias de especulação e organização.
- b) ILUSTRAÇÕES: também como visualização rápida, as ilustrações tipo *rough* ou croquis colaboram em especial para a comunicação e compartilhamento de visões particulares dos projetistas com o grupo. As ilustrações parecem dar forma aos mais diversos entes do mundo ficcional, como personagens, ambientes, utensílios, flora, fauna, etc.

#### 2) Ferramentas de conceitos complexos

- a) MOODBOARDS: como visto, as representações de sentimentos, sensações, sistemas sociais, culturas, ambientes urbanos e demais aspectos do mundo que necessitam grande detalhamento descritivo podem ser apoiadas pela construção de *moodboards*. Estas ferramentas conseguem, a partir da síntese visual, organizar conceitos para o grupo de projeto, além de alimentar referências que colaboram com instâncias mais avançadas do desenvolvimento do mundo.
  - b) FICHAS DE RPG: utilizadas no experimento nas instâncias de organização e consolidação, as fichas oriundas de sistemas de RPG parecem colaborar enormemente para a construção multifacetada de personagens, sistemas sociais e ambientes do mundo. A vantagem das fichas é o enriquecimento destes entes ao ponto de possibilitar a simulação, evitando a representação vazia do mundo ficcional e reforçando, como efeito final, a ilusão de completude e a coerência do mundo projetado.
  - c) MAPAS: ainda que percebido na instância de consolidação durante os experimentos, é preciso flexibilizar a posição dos mapas como ferramenta de projeto. O mapa pode ser uma representação simples, mas, ao mesmo tempo, pode se desdobrar em um recurso de detalhamento bastante complexo, que atravessa instâncias, permitindo-se complexificar até o apontamento de necessidades específicas das convenções do meio e das materialidades.
  - d) ESCALA DE SECUNDARIDADE: aponta-se como possibilidade uma análise da escala de secundaridade como parte do processo de consolidação do mundo. Isso porque, nas discussões que permeiam a quarta instância do metaprojeto, os projetistas conseguem ter uma visão do quão próximo ou distante do mundo primário o mundo ficcional está situado. Esta definição pode colaborar com a organização das dimensões da segunda camada, suscitando debates acerca de aspectos de biologia, tecnológicos, religiosos, sociais, etc.
- 3) Ferramentas de registro do mundo:
- a) BÍBLIA: para além dos já citados mapas e fichas de RPG, a organização da documentação em um dossiê definitivo sobre o mundo parece essencial para momentos de projeto posteriores ao metaprojeto que dá origem ao mundo. Referenciado pelos entrevistados como um dos principais recursos em

produções transmídia, a bíblia acabará por ter a visão definitiva do mundo ficcional a partir da combinação dos entes que compõem a camada de inventário, a organização do mundo nas ações e motivações e suas respectivas representações estéticas.

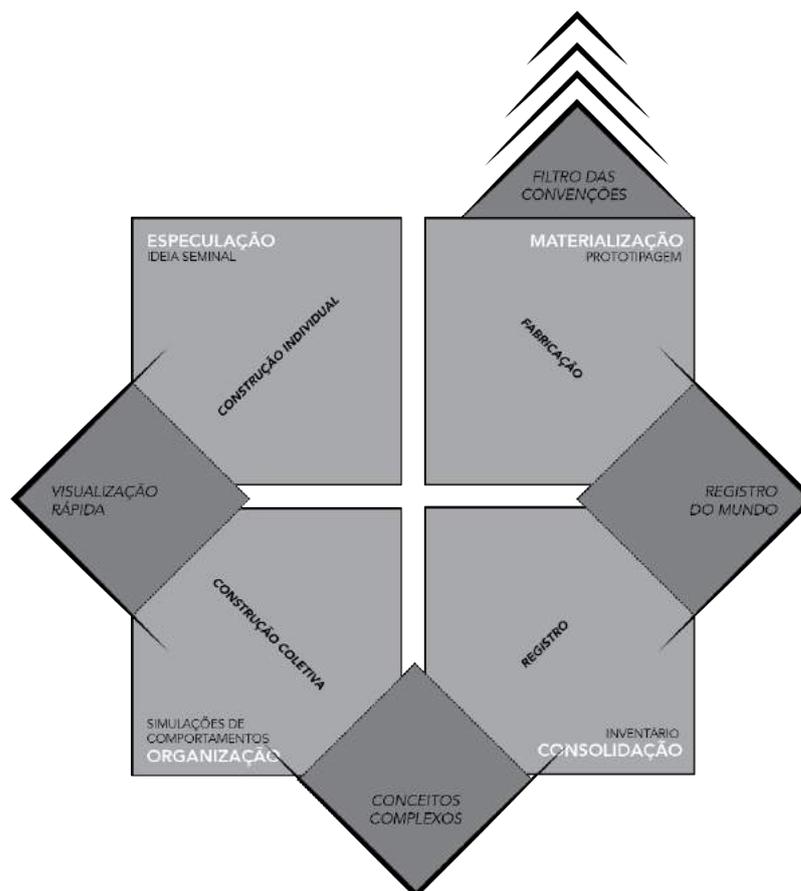
- b) **SOFTWARES DE REGISTRO:** o registro dos acontecimentos é naturalmente feito em cada narrativa, sendo cada obra ficcional também um documento que pode ser consultado no desenvolvimento de uma nova narrativa. No entanto, como apontado pelas entrevistas, sistemas digitais nos quais o mundo permite a participação de diversos interatores devem manter um registro dos acontecimentos para que a coerência seja mantida em desenvolvimentos posteriores. O registro pode ser feito de inúmeras formas desde as mais simples – como softwares de texto ou tabelas – até as mais complexas como softwares proprietários vinculados diretamente às plataformas digitais dos mundos ficcionais.

A partir desta listagem e da aproximação das ações culturais de cada instância com as ferramentas, é possível situá-las entre as instâncias, tendo o filtro das convenções como a etapa final, que resulta no protótipo de um produto narrativo. Ainda que o modelo dê conta das ferramentas e ações percebidas ao longo da investigação, existem também discussões acerca de ferramentas que escapam à esta divisão proposta. Como referenciado nas entrevistas, o projeto pode ser permeado de recursos que permitem, por exemplo, a comunicação com o público ou a gestão do projeto entre os profissionais envolvidos. Estes ferramentais colaboram diretamente com a organização do trabalho, permitindo que haja segurança por parte do projetista ao performar ações de comunicação, construção, registro ou fabricação. Por este motivo, organizam-se estes ferramentais sob o rótulo de “recursos de gestão de projeto”.

Ainda que durante as entrevistas tenham sido explicitados apenas dois deles – o software Gira e o modelo SÉRUM – inúmeros outros podem ser pensados como forma de organizar as ações dos projetistas, comunicação com o público, usos das tecnologias e orçamentos. Acredita-se, no entanto, não haver a necessidade de

representá-los diretamente no modelo, pois sua atuação se dá justamente na organização do trabalho que o modelo tenta representar (fig. 102).

Figura 102 - Instâncias, ações e tipos de ferramental

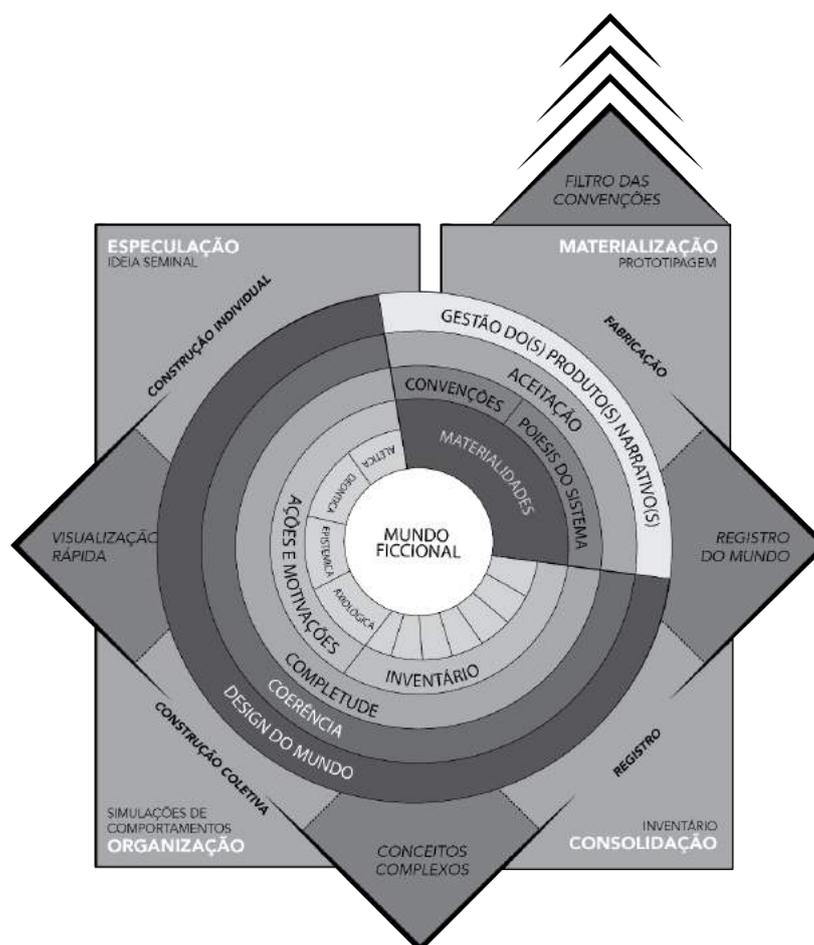


Fonte: Elaborado pelo autor

Há ainda um aspecto complementar a este, diretamente relacionado aos escopos do projeto: enquanto ferramentais de representação simples, de conceitos complexos e de registro do mundo parecem ter foco na construção do mundo, os recursos de gestão do projeto parecem estar vinculados a uma organização da equipe de projetistas. Esta divisão não aparece apenas no âmbito do ferramental, mas, como visto nas entrevistas, se relaciona diretamente com a divisão dos papéis nas equipes de desenvolvimento. Pode se pensar, portanto, que a função de “*product owner*” referenciada pelos entrevistados 2, 3 e 7, e a de “*group manager*” pelos entrevistados Y e JCR tem ligação direta não apenas com as ferramentas, mas indiretamente com os escopos e as instâncias de projeto.

Como discutido a partir da fala do entrevistado 2 e a partir das percepções dos experimentos, a interferência do Gestor de projeto será sentida diretamente no fluxo de trabalho. Por este motivo, esta versão final do modelo tenta ser, ao máximo, permissiva aos diversos fluxos, contando que as iterações entre instâncias e as orientações dos princípios de relevância, permitam um desenvolvimento de mundo ficcional com diferentes formatos de trabalho. Mais do que isso, o modelo é pensado para se adequar também à perspectiva do Proprietário de produto, na condução da criação de um mundo ficcional para um produto único, para o desenvolvimento da franquia a partir da continuidade de um produto – modelo de expansão assíncrono – ou para a construção ou reconstrução da poiesis de uma franquia – modelo de expansão síncrono (fig.103).

Figura 103 - Representação do modelo completo de criação de mundos ficcionais



Fonte: Elaborado pelo autor

Na versão final do modelo, abandonam-se as numerações das instâncias, na já explicada intenção de explicitar a não linearidade do processo. Percebe-se, nesta representação visual, que diferentes ações têm maior impacto em cada instância, inclinando o processo na direção de diferentes ferramentas que encaminham o trabalho para uma nova instância. Mais que isso, este trabalho está sempre orientado pelos já explicados princípios de relevância na elaboração de entes do mundo.

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese de doutorado problematizou o modelo de pensamento do design no desenvolvimento de mundos ficcionais. Como resultado, apresentou-se um modelo de projeto, inspirado pela lógica do metaprojeto de Design Estratégico, construído por observações e experimentos empíricos e fundamentada por teorias dos mundos ficcionais e do design. Esta construção levou em consideração tanto aspectos subjetivos do processo de criação ficcional em ambiente experimental quanto modelos de profissionais atuantes em diferentes segmentos de produtos narrativos em diversos países do mundo. Percebeu-se que os diferentes modelos de criação tinham de fato, inúmeros aspectos comuns que, em geral, já eram referenciados por diferentes vieses teóricos, porém sua organização em um modelo único de projeto é inédita, como visto a partir da elaboração do estado da arte sobre a temática.

Isso faz do modelo proposto um recurso relevante para a pesquisa e para a práxis tanto de campos como o design quanto áreas relacionadas às artes aplicadas, como a comunicação. A produção de literatura, cinema, jogos digitais, quadrinhos, entre outras, inúmeras vezes referenciadas neste texto parecem de fato contempladas com o modelo em sua versão final, tendo ele proporcionado uma lente para processos de criação individuais e coletivos nos quais estas áreas de produção de conteúdo podem se referenciar.

Para que isto fosse possível, a investigação precisou validar algumas das premissas surgidas durante o trabalho, já elencadas na introdução deste documento. Percebe-se que sim, todos mundos ficcionais têm parâmetros comuns. O modelo apropriou-se da estruturação proposta por autores como Doležel, Fořt, Pavel, Ryan, Ronen e Wolf para identificar estes aspectos, dividindo os em camadas e identificando os entes projetáveis. Da mesma forma, como se acreditava no início da investigação, sistemas de RPG colaboraram com esta investigação e proporcionaram ferramental de apoio para a consolidação do modelo de projeto.

A segunda premissa, voltada para as fases de desenvolvimento se confirma parcialmente, ao passo que se percebe que não há de fato uma linearidade no processo de criação do mundo. A parcial confirmação da segunda premissa se relaciona com a quarta e, talvez, seja um dos aspectos mais relevantes do modelo

proposto: ao invés de fases, perceberam-se instâncias, nas quais diferentes aspectos do processo de criação se fazem relevantes, organizando as ações dos projetistas e o ferramental utilizado para a materialização de ideias e a comunicação no grupo.

O que anteriormente se imaginavam como instâncias, ao final da tese se revelaram como dois escopos de projeto, que inclinam o grupo de projetistas e criam a possibilidade para, ao menos, dois profissionais que vão gerir o grupo com diferentes perspectivas. O escopo de design do mundo, focado na criação em si, sendo gerido pelo “Gestor de projeto” e o escopo de gestão do produto narrativo pelo “Proprietário de produto”. Apesar disto, estes escopos se contaminam mutuamente, ambos interferindo nas instâncias e ações dos projetistas a partir de princípios de relevância, assim confirmando a terceira e a quinta premissas: existem mudanças nas ações dos projetistas conforme as instâncias de projeto e diferentes princípios de relevância que orientam as suas tomadas de decisão.

A resposta à pergunta problema - “como organizar um modelo de criação de mundos ficcionais que oriente diferentes processos de projeto a partir do design?” – foi respondida a partir de uma hierarquização que parte dos escopos e instâncias de projeto, passa pelas ações dos projetistas e os princípios de relevância que as orientam, chegando por fim à composição das camadas do mundo ficcional a partir de seus entes. É importante observar que tal organização e sistematização não é integralmente percebida pelos projetistas, fazendo com que o *framework* proposto possa ser, a partir daqui, também uma forma do próprio autor ou designer compreender a sua ação particular dentro do sistema voltado à criação de produtos narrativos.

O objetivo geral de propor um modelo de criação de mundos ficcionais baseado em instâncias, fases, ações e princípios de relevância foi cumprido, com o ajuste da remoção das fases e a inclusão de escopos de projeto e a verificação dos tipos de ferramental que podem contribuir com cada instância. Para que isso fosse possível, os objetivos específicos foram cumpridos de forma bastante objetiva:

- i) Foi construído um estado da arte da pesquisa em mundos ficcionais a partir do levantamento de livros, teses, dissertações e artigos sobre o tema.
- j) Foram identificados os entes do mundo a partir de um levantamento teórico acerca dos aspectos constituintes do mundo ficcional;

- k) Da mesma forma, foram identificados empiricamente os entes do mundo, suas relações e apresentação em franquias de mundos ficcionais;
- l) Os princípios de relevância foram compreendidos a partir da interpretação de teorias da experiência dos sujeitos frente às narrativas.
- m) Discutiram-se modelos teóricos que orientaram a leitura das ações dos projetistas no momento da criação de mundos ficcionais.
- n) Observaram-se escopos e instâncias de projeto, ações e princípios de relevância em experimentos de criação de mundos;
- o) Todas as percepções foram validadas e complementadas por entrevistas com profissionais que trabalham diretamente com produtos narrativos.
- p) Por fim, autenticaram-se escopos e instâncias de projeto, ações e princípios de relevância a partir da investigação em um modelo de criação de mundos ficcionais.

É necessário salientar que o objetivo da identificação empírica dos entes do mundo em franquias de mundos ficcionais acabou por gerar um ganho adicional desta investigação, não imaginado no princípio da proposta. Para se analisarem as franquias no capítulo 4, foi necessário organizar as teorias que deram base à investigação em procedimento metodológico de coleta e análise que pode ser replicado para qualquer pesquisa que se dedique a compreender o mundo ficcional em uma ou mais narrativas. Mais do que isso, a partir do relato dos entrevistados, percebe-se que o ambiente de mercado é carente de modelos de pesquisa como este, transformando os procedimentos do capítulo 4 também em uma possibilidade de metodologia analítica em projetos de expansão de franquias. Isso porque o procedimento permite a sistematização dos entes do mundo e sua conexão entre diferentes obras de uma mesma franquia.

O que parece ser subjacente à todas estas discussões é o fato de que há uma alteração significativa no jeito de pensar histórias. Não que se exclua a figura de um autor como tradicionalmente pensado, pelo contrário: o modelo tenta ser abrangente o suficiente para dar conta daquilo que todo autor realiza no seu ato de criação. O fato que se percebe é que a multiplicidade de mídias e linguagens, organizadas em um sistema complexo como discutido nesta tese, parece alterar as mecânicas de criação de narrativas. Mais do que isso, o fator de uma maior interatividade trazido pelos jogos digitais parece ter alterado não apenas o comportamento do interator – que agora

busca o jogável em toda experiência narrativa – mas principalmente da indústria, que parece transformar grande parte das narrativas em jogo. Conviver com uma franquia, é, no final das contas, um jogo: vencem-se etapas, percorrem-se arcos de personagens, num acumulado de experiências das mais diferentes ordens – educacionais, estéticas, escapistas e de entretenimento. Talvez por este motivo as discussões sobre *narrative design* venham ganhando espaço. Seja como for, estas percepções ganharam força ao longo da investigação, reforçando também o caráter aplicado desta pesquisa e o evidenciamento da indissociação entre teoria e prática que ela proporcionou.

Este modelo de pensamento característico de desenvolvedores de jogos se evidencia em outro aspecto: no que tange a criação de mundos ficcionais, os manuais de RPG parecem estar mais avançados do que os modelos teóricos até então produzidos. Enquanto o levantamento de estado da arte mostra, em sua grande maioria, obras recentes, de no máximo uma década de idade, existem sistemas de RPG do final dos anos 70 e do início dos anos 80 com uma clara tentativa de parametrização dos entes do mundo.

Do ponto de vista dos modelos teóricos, todos eles são bastante abarcadores no sentido da análise de obras narrativas e na percepção de um mundo ficcional. Apesar disso, a carência parecia estar em dois aspectos, sendo o primeiro a limitação na capacidade de abarcar sistemas transmídia contemporâneos, permitindo a contaminação de olhares teóricos de outras disciplinas e campos de estudo. Neste sentido, acredita-se que o estudo aqui presente permitiu certa atualização do conceito de mundo ficcional e que pode, a partir de desdobramentos futuros, contribuir para uma ampliação da Teoria dos Mundos Ficcionais.

O segundo aspecto é a pouca ou inexistente articulação com as dimensões de projeto. Ainda que não pareça ter sido o desejo de Doležel, Fořt e seus pares, os modelos propostos são estritamente analíticos, voltados para uma análise científica e filosófica da narrativa e do mundo ficcional. Acredita-se que um dos motivos para isso seja justamente a já referenciada complexidade dos processos envolvidos na criação da narrativa. Fortemente conectada com os fazeres da arte, a criação da narrativa e, por consequência, a do mundo ficcional, são de difícil descrição. Enquanto a identificação de entes projetáveis, ações e ferramentais de projeto por si só parecia uma visada reducionista do processo, excessivamente objetiva, existem no ato da criação alguns processos mentais aos quais ainda não temos acesso como cientistas.

A delimitação de escopos, instâncias e princípios de relevância tenta aqui, justamente uma via de teorizar e explicar processos que estão referenciados na caixa preta do pensamento.

Por este mesmo motivo acredita-se que o modelo aqui apresentado possa ser uma forma de abarcar outros processos de criação: identificam-se escopos, instâncias e princípios de relevância para, a partir deles, estudar a ação de profissionais de áreas criativas, permitindo a identificação e sistematização de processos que são extremamente subjetivos e de difícil compreensão. Isso ampliaria o espectro do que o modelo pode alcançar, ultrapassando as bordas do design como campo de atuação. Isso, porém, carece de mais aplicações deste *framework*, sendo possível tema de investigações futuras.

Metodologicamente, o apoio dos olhares do design colaborou em muito para a solução destes pormenores. Em especial, compreender o processo de criação como uma etapa metaprojetual parece fazer diferença. Isso permite a organização de grupos de criação em situações observáveis como as relatadas no capítulo 8. Justamente temáticas complexas como o compartilhamento de conhecimentos tácitos, as iterações entre percepções, sínteses e construções – ou ver, prever e fazer ver – foram a base para a compreensão destes processos de enorme subjetividade, normalmente de difícil identificação em grupos de investigação.

Essa dificuldade se expressa também no desenho do modelo: ainda que orientado por três observações empíricas e oito entrevistas, acredita-se que a proposição deva ser de um modelo constantemente renovável. Assim, mesmo que ele não tenha sido submetido a testes – o que se delineia como a evolução natural desta investigação – cada nova aplicação deve trazer a verificação de novos casos, diferentes mídias e culturas, proporcionando uma evolução do modelo. Isso faz desta construção um processo contínuo, iterativo e infinito.

Por fim, aventa-se como continuidade desta pesquisa a compreensão das relações entre o mundo ficcional e aspectos particulares da ontologia contemporânea. É possível desenvolver um aprofundamento dos olhares da filosofia, com especial enfoque nas ideias de Gabriel (2016) e Latour (2013), imaginando-se encontrar nos diferentes modos de existência e campos de sentido um ponto de contato com a Teoria dos Mundos Ficcional e sua origem na filosofia dos mundos possíveis. Ainda que esta perspectiva pareça essencialmente teórica, para o campo do design a contribuição pode ser imensurável, ao passo que se torna possível a observação e

teorização de aspectos que vão desde a percepção de objetos oriundos da ficção até os aspectos da materialização do mundo em projetos de artefatos reais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento. Fragmentos Filosóficos**. Rio de Janeiro, Zahar, 1985.
- ARISTÓTELES. **Arte retórica e arte poética**. Ed. de Ouro, 2000.
- ARNHEIM, Rudolf et al. **Arte & percepção visual: uma psicologia de visão criadora**. 1980.
- ARNOULD, Eric J.; THOMPSON, Craig J. **Consumer culture theory (CCT): Twenty years of research**. Journal of consumer research, v. 31, n. 4, p. 868-882, 2005.
- AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. Cosac Naify Edições, 2004.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 2ª. Edição. 1995.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.
- BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, p. 5-58, 1971.
- BARTHES, Roland. **The reality effect. The Novel: An Anthology of Criticism and Theory, 1900-2000** (1968): 229-34.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- \_\_\_\_\_. **A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica** (1955). Disponível [http://www.dorl.pcp.pt/images/SocialismoCientifico/texto\\_wbenjamim.pdf](http://www.dorl.pcp.pt/images/SocialismoCientifico/texto_wbenjamim.pdf) (acessado em junho de 2011).
- \_\_\_\_\_. **Obras Escolhidas**, Vols. 1-3. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BOLTER, J. David; GRUSIN, Richard; GRUSIN, Richard A. **Remediation: Understanding new media**. MIT Press, 2000.
- BROWN, Tim et al. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- BUCHANAN, Richard. **Wicked problems in design thinking**. Design issues, p. 5-21, 1992.

CAMPBELL, Joseph. **Herói de Mil Faces, O**. Cholsamaj Fundacion, 2004.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Nova Fronteira, 1994.

CARVALHO, Marisa Araújo et al. **Framework conceitual para ambiente virtual colaborativo das comunidades virtuais de prática nas universidades no contexto de e-Gov**. 2013.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes Limitada, 2017.

CELASCHI, F. **Dentro al progetto: appunti di merceologia contenporanea**, in: Celaschi, F.; Deserti A. **Design e innovazione: strumenti e pratiche per La ricerca applicata**. Carocci, Roma, 2007.

CERTEAU, Michel de. **A economia escriturística**. In: **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Trad. Ephraim Ferreira Alves. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

COLBERT, François. **Marketing culture and the arts**. 3rd. Edition. Montreal: Les Éditions de la Chanière Inc. 2007

CONKLIN, Jeff. **Wicked problems & social complexity**. CogNexus Institute, 2006.

CORONATO, Marcos e CISCATI, Rafael. **Época**. São Paulo: Editora Globo, edição 802, 05 de outubro 2013.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Finding Flow: The Psychology of Engagement With Everyday Life**. Basic Books.1998.

CUSTER, Rodney. **Examining the Dimensions of Technology**. International Journal of Technology and Design Education, vol. 5, n. 3, p. 219-244, 1995.

DESERTI, Alessandro. **Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata**. Roma: Carocci, 2007.

DOLEŽEL, Lubomír. **Heterocosmica: Fiction and possible worlds**. Johns Hopkins University Press, 1998.

ECO, Umberto. **Confissões de um jovem romancista**. Editora Cosac Naify, 2014.

FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. (2014) (disponível em [www.firjan.org.br/economiacriativa](http://www.firjan.org.br/economiacriativa), acesso em 09/03/2017)

FEITOSA, Sara Alves; ROSSINI, Miriam de Souza. **Audiovisual de reconstrução histórica e construção da memória: efeitos de real e de verdade na minissérie brasileira JK (2006)**. Toma Uno. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Artes. Departamento de Cine y TV. N. 4 (2015), p. 153-164, 2015.

FLORIDA, Richard. **The Rise of the Creative Class--Revisited: Revised and Expanded**. Basic books, 2014.

FLUSSER, Villém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOŘT, Bohumil. **An introduction to fictional worlds theory**. Peter Lang, 2016.

FRAGOSO, Suely. **Situação tv. Mídias e Processos Socioculturais**. São Leopoldo: Editora Unisinos (2000): 101-114

FRAGOSO, Suely. Imersão em games: da suspensão de descrença à encenação de crença. **Anais da Compós**, 2013.

FRANZATO, Carlo. **O design estratégico no diálogo entre cultura de projeto e cultura de empresa**. In: Strategic Design Research Journal, 3(3), p. 89-96, setembro-dezembro 2010.

GABRIEL, Markus. **O sentido da existência: para um novo realismo ontológico**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

GARDNER, Howard. **Multiple intelligences: New horizons**. Basic books, 2006.

GILLETT, S.; BOVA, B. World-Building: A Writer's Guide to Constructing Star Systems and Life-Supporting Planets. **Writer's Digest Books**, 1996.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. Ensaio sobre a análise fílmica. **Tradução de Marina Appenzeller**, v. 5, 1994.

GREIMAS, Algirdas; Claude BREMOND. **Análise estrutural da narrativa**. Pesquisas Semiológicas, 1976.

HOWKINS, John. **The creative economy: How people make money from ideas**. Penguin UK, 2002.

HIRSCHMAN, Elizabeth C. Aesthetics, ideologies and the limits of the marketing concept. **The journal of marketing**, p. 45-55, 1983.

[http://www.jstor.org/stable/1251196?read-now=1&seq=5#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/1251196?read-now=1&seq=5#page_scan_tab_contents)

HILL, Dan. **Emotionomics: winning hearts and minds**. Adams Business & Professional, 2007.

HOFFART, Ingvill. Designing for emotions – Theoretical and practical issues in using emotion as a guiding principle in design. In VAN GORP, Trevor; ADAMS, Edie. **Design for emotion**. Elsevier, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

INNIS, Harold Adams. **The bias of communication**. University of Toronto Press, 2008.

JAGUARIBE, Beatriz. O choque do real: a violência e as estéticas do realismo midiático e literário. **Revista Semiosfera, Rio de Janeiro, número especial**, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015.

KINDER, Marsha. **Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Univ of California Press, 1991.

KRIPPENDORFF, Klaus. **The semantic turn: A new foundation for design**. London: Taylor&Francis, 2006.

KUPPERBERG, Paul; BARK, Jack; WINNINGER, Ray; GORDEN, Greg; LEEPER, Jacqueline, MAYKRANTZ, Scott P.; PROSPERI, Louis J.; CROW, Steve; FRANKS, Doug; GREENSBURG, Dan. **Atlas of the DC Universe**. DC Comics/Mayfar Games, 1990.

KUNZLER, Caroline. **A teoria dos sistemas de Niklas Luhmann**. Estudos de Sociologia, Araraquara, 16, 123-136, 2004.

LATOUR, Bruno. Sur un livre d'Étienne Souriau: Les Différents modes d'existence. **Agenda de la pensée contemporaine**, v. 7, p. 171-194, 2007.

LATOUR, Bruno. **An inquiry into modes of existence**. Harvard University Press, 2013.

LIPTAK, Andrew. **Why Hollywood is turning to books for its biggest productions**, disponível em <https://www.theverge.com/2017/1/26/14326356/hollywood-movie-book-adaptations-2017-expanse-game-of-thrones>, acessado em 15/05/2018.

LUHMANN, Nicklas. **Introdução à teoria dos sistemas**. Petrópolis: vozes, 2009.

MALDONADO, Tomás. **Design industrial**. Lisboa: Edições 70, 1991. ISBN 972-44-1006-4

MATURANA, León A. **Comunicación, sistema y cultura**. Buenos Aires: Almagesto, 1991.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco J. A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana. In: **A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana**. 2001.

MCLELLAN, Hilary. **Experience design**. CyberPsychology and behavior, v. 3 (1), 2000.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **Os meios são as mensagens**. Rio de Janeiro: Record, 1969.

METZ, Christian. **The imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema**. Indiana University Press, 1982.

MORIN, Edgar. **O Método 1, 2, 3, 4, 5,6 (Coleção)**. Porto Alegre : Editora Sulina, 2005

MORIN, Edgard. CIURANA, Emilio-Roger e MOTTA, Raúl. **Educar na era planetária - O pensamento complexo como método de aprendizagem no erro e na incerteza humana**. São Paulo: Cortez Editora, 2003.

MURRAY, Janet Horowitz; DAHER, Elissa Khoury. **Hamlet no holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço**. Unesp, 2003.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações**, 2011 – 2014 Brasília, 2012.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rocco, 2008.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 1978.

PAVEL, Thomas G. **Fictional worlds**. Harvard University Press, 1986.

PIER, John. **Is There a French Postclassical Narratology?**. Greta Olson (dir.); Introduction de M. Fludernik et G. Olson. Current Trends in Narratology, Walter de Gruyter, pp.97-124, 2011, Narratologia. Disponível em <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01229438/document> , acessado em 15/01/2018

PINE. Joseph; GILMORE, James H. **Experience Economy-Work is Theatre & Every Business a Stage**. Harvard business school press, 1999.

PLATÃO, Anon. A república. In: **A República**. Martin Claret, 2000.

PRICE, Henry H.; BRAITHWAITE, R. B. Symposium: Half-Belief. **Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes**, v. 38, p. 149-174, 1964.

PUHL, Paula Regina; TIETZMANN, Roberto. Marcas e vestígios de narrativas televisuais na abertura da telenovela O Astro. **Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 36, n. 1, 2013.

REYES, Paulo. **Construção de cenários no design: o papel da imagem e do tempo**. 9º congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design. São Paulo. Anais. São Paulo: PPG em Design Anhembi Morumbi. Vol. 1. 2010.

RITTEL, Horst WJ; WEBBER, Melvin M. **Dilemmas in a general theory of planning.** *Policy sciences*, v. 4, n. 2, p. 155-169, 1973.

RONEN, Ruth. **Possible worlds in literary theory.** Cambridge University Press, 1994.

ROSSINI, Miriam de Souza. As marcas televisivas na atual produção cinematográfica brasileira. *Revista Geminis: Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som. São Carlos: UFSCAR. Vol. 1, n. 1 (2014), p. 19-33, 2014.*

RYAN, Marie-Laure. **Possible worlds and accessibility relations: A semantic typology of fiction.** *Poetics today*, v. 12, n. 3, p. 553-576, 1991.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética: uma introdução: fundamentos dos estudos genéticos sobre os manuscritos literários.** 3ª. Edição. São Paulo: EDUC, 2008.

SCHAPER, Eva. **Fiction and the Suspension of Disbelief.** *The British Journal of Aesthetics* 1978 18(1):31-44

SCHÖN, D.A. **Educando o Profissional Reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2000, 256p.

SILVA, André Conti. **What's up guys!?! Mystery guitar man here!?: design estratégico e comunicação na construção do sistema-produto audiovisual na internet.** 2012. Dissertação de mestrado. Disponível em <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3419>

SOURIAU, Étienne. **Les différents modes d'existence.** 1945.

STUBER, Edgard C. **Inovação pelo design: uma proposta para o processo de inovação através de workshops utilizando o design thinking e o design estratégico.** 2012.

THORNTON, Sarah. **O que é um artista?:** Nos bastidores da arte contemporânea com Ai Weiwei, Marina Abramovic, Jeff Koons, Maurizio Cattelan e outros. 2015.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **On fairy-stories.** Oxford University Press, 1947.

UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME. **Creative economy report 2008: The challenge of Assessing the Creative Economy: towards informed Policy-making.** United Nations, 2008.

UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME. **Creative economy report 2013: Widening local development pathways.** United Nations, 2013.

VICENTE, Eduardo; SOARES, Rosana. **Entre o rádio e a televisão: gênese e transformações das novelas brasileiras.** In: E-Compós. 2016.

WILLIAMS, Raymond. **Keywords: A vocabulary of culture and society**. Oxford University Press, 2014.

WOLF, Mark JP. **Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation**. Routledge, 2014.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. Cosac Naify, 2012.

ZURLO, Francesco. **Design Strategico**, in: AA. VV., *Gli sapzi e le arti*, Volume IV, *Opera XXI Secolo*, Editore Enciclopedia Treccani, Roma, 2010.





	Título	Autores	Área	Ano	Resumo	Palavras-chave	O que é
Mundos Imaginários							
Complexidade e Autopsíases no metaverso: estratégia e cenários cognitivos		SOARES, LEONARDO HUMBERTO	Educação	2010			Dissertação
Criando mundos							
<b>Sem trabalhos relevantes para a pesquisa</b>							
Construção de mundos							
A construção de mundos online: uma análise da comunidade de fãs de Lost. Dairuko		FRANCISCO BELTRAME TRENTO	Imagem e som	2013	A presente dissertação propõe: "Televisão; Redes sociais online; Multimídia; U; Dissertação		
<b>A TRANSMISSÃO DO REAL PARA O IMAGINÁRIO: hipertextualidade mitológica na construção de mundos ficcionais de Fant 'Tales; Tainá Siqueira</b>		NOGUEIRA, ALEXANDRE GARCIA	Literatura	2012	NC		Dissertação
<b>O QUE É O VIRTUAL? NOTAS TEÓRICAS ACERCA DA CONSTRUÇÃO DE MUNDOS IMAGINADOS NA INTERNET.</b>		Mathiesen, Renato Cividini	Psicologia	1998	NC		Dissertação
Virtual World Builder: Agentes Móveis com Realidade Aumentada		Oliveira, Jonathan Kerr de	Ciências da computação	2006	NC		Dissertação
Videogames e a narrativa seriada: Quest como ferramenta para a construção de mundos		MUNGOILL, ARTUR PALMA	Mídia studies	2010	NC		Dissertação
<b>VIDEOGAMES COMO OBRAS NARRATIVAS: A ARTE DE CRIAR MUNDOS POSSÍVEIS</b>			Comunicação	2014	Este trabalho analisa e discute Comunicação, Produtos midiáticos, Videogam		Dissertação
Mundo diegético							
<b>Sem trabalhos relevantes para a pesquisa</b>							
Mundo ficcional							
The Lost Experience: estratégias de imersão em jogos de realidade alternada.		Júnior, Dario de Souza Mesquita.	Imagem e som	2012	NC		Dissertação
Mundo narrativo							
Mundo da história							
<b>Sem trabalhos relevantes para a pesquisa</b>							



