



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CAMPUS DO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

EVERTON ANDRADE MENDES TEIXEIRA

**WORLDBUILDING: A CRIAÇÃO DE MUNDOS FANTÁSTICOS NO  
AUDIOVISUAL**

Caruaru,

2018

**EVERTON ANDRADE MENDES TEIXEIRA**

**WORLDBUILDING: A CRIAÇÃO DE MUNDOS FANTÁSTICOS NO  
AUDIOVISUAL**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco – Campus Acadêmico do Agreste, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design sob a orientação da Profa. Amanda Mansur Custódio Nogueira.

**CARUARU**

**2018**

Catálogo na fonte:

Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 – 1242

T266w	Teixeira, Everton Andrade Mendes Worldbuilding: a criação de mundos fantásticos no audiovisual. / Everton Andrade Mendes Teixeira. – 2018. 113f. ; il. : 30 cm.  Orientadora: Amanda Mansur Custódio Nogueira Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, Design, 2018. Inclui Referências.  1. Narrativas digitais. 2. Fantasia. 3. Design. 4. Materiais audiovisuais. I. Nogueira, Amanda Mansur Custódio (Orientadora). II. Título.
740 CDD (23. ed.)	UFPE (CAA 2018-053)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CAMPUS DO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA  
DE DEFESA DE PROJETO DE  
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

**EVERTON ANDRADE MENDES TEIXEIRA**

**“WORLDBUILDING: A CRIAÇÃO DE MUNDOS FANTÁSTICOS NO AUDIOVISUAL”**

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o aluno **EVERTON ANDRADE MENDES TEIXEIRA**.

**APROVADO(A)**

Caruaru-PE, 25 de 06 de 2018.

---

Prof. Diego Gouveia Moreira

---

Prof. Paulo Carneiro da Cunha Filho

---

Profa. Amanda Mansur Custódio Nogueira

## **AGRADECIMENTOS**

Antes de tudo, agradeço a minha família e amigos por todo apoio e compreensão durante este período, para conseguir finalizar este tão sonhado e árduo projeto. Obrigado mãe, Sra. M<sup>a</sup>. Sueli de Andrade, por todas as vezes que precisar ficar até tarde e a senhora, por vezes, me acompanhou entre uma conversa e outra. Obrigado Lívia Cintra, Isabela Fernandes, Silvia Akemi, Beatriz Lima, Raphael Pablo, Adyne Matias, Kristhal Gomes, Renata Mendes, Emanuel Douglas, Mariella Oliveira, meus queridos amigos e amigas que por esse caminho me ajudaram de diversas formas. Seja com palavras reconfortantes, carinho, abraços ou palavras de afetos. À minha querida e inspiradora orientadora, professora e amiga Amanda Mansur, qual me deu apoio e coragem para prosseguir com este trabalho, mesmo quando muitos diziam que não iria dar certo. Agradeço a Deus, por toda força que recebi durante o trajeto. Agradeço a todos, professores e colegas de curso, que me auxiliaram a formar durante estes anos um novo Everton, com novos pensamentos e visão de mundo. A todos, inclusive aqueles que lerão este trabalho e o projeto que saiu dele. Vocês são maravilhosos. Vocês são infinitos.

## RESUMO

Este projeto tem como objetivo a criação de um manual introdutório voltado para o *Worldbuilding*, conceito que discute a criação e estruturação de mundos, enfatizado no gênero fantasia, em específico, a fantasia épica. Deste modo, o trabalho perpassa por tópicos significativos como a narrativa, o mito, o imaginário, a fantasia, e perpassa pelo campo do design demonstrando como sua atuação é pertinente numa esfera ainda muito recente de discussão dentro desta. Também analisa obras audiovisuais onde o gênero fantástico está presente e, que fazem a utilização dos elementos específicos para a construção do ambiente em que a narrativa decorre, se une a fantasia e se estrutura na composição que rege os mundos secundários, na função de demonstrar que o design e a narrativa são assuntos que permeiam o mesmo campo há muito tempo e interagem entre si para dar forma e vida as mais variadas criações existentes nos dias atuais.

### **Palavras-chave:**

Narrativa. Fantasia. *Worldbuilding*. Audiovisual. Design de Narrativa.

## **ABSTRACT**

This work aims to create an introductory manual for Worldbuilding, a theme that discusses the creation and structuring of worlds, emphasized in the fantasy genre, in specific, the epic fantasy. Thus, the work goes through significant topics such as narrative, myth, imagery and fantasy, and runs through the field of design demonstrating how its performance is pertinent in a still very recent sphere of discussion within it. Also it analyzes audiovisual works where the fantastic genre is present and that make use of the specific elements for the construction of the environment in which the narrative takes place, joins the fantasy and is structured in the composition that rules the secondary worlds, in the function to demonstrate that design and narrative are subjects that have permeated the same field for a long time and interact with each other to give shape and life to the most varied creations that exist today.

### **Keywords:**

Narrative. Fantasy. Worldbuilding. Audiovisual. Narrative Design.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Hércules luta conta o Leão de Neméia.....	19
Figura 02 - Avatares e seus elementos primordiais, por Scott Wade.....	26
Figura 03 - Pandora – Mundo retratado em Avatar: O Filme.....	32
Figura 04 - Demonstração da paleta de cores definida ainda no processo criativo e sua influência na questão estrutural de todo o jogo por parte dos idealizadores. .....	39
Figura 05 - Árvore de manipulações dos elementos da natureza (primárias e secundárias).....	45
Figura 06 - Animação x Storyboard do Hércules (1997).....	47
Figura 07 - Storyboard e cena do filme Moana (2016), trazendo uma representação do cultural.....	47
Figura 08 - Cena em que Lúcia vai pela primeira vez em Nárnia.....	50
Figura 09 – Lúcia e Aslan.....	51
Figura 10 - As quatro crianças já adultas no final do filme.....	52
Figura 11 - A feiticeira Jadis e seu exército.....	53
Figura 12 - Logo do Game Perfect World.....	54
Figura 13 - Raça Alada – Perfect World, que os jogadores podem escolher.....	55
Figura 14 - Montaria Terrestre – Motocicleta.....	56
Figura 15 - Mapa de Pan Gu.....	58
Figura 16 - As 4 Daimons que representam as fadas das estações.....	60
Figura 17 - Cidade de Tellus – Capital dos Guardiões.....	60
Figura 18 - Game of Thrones abertura.....	62
Figura 19 - Personagem: Mindinho – o maior catalisador de conflitos da série.....	64
Figura 20 - Personagem: Rei da Noite.....	65

Figura 21 - Jon Snow e Drogon – Dragão de Daenerys Targaryen.....	67
Figura 22 - Senhores de Dorne e Convidados de Westeros.....	69
Figura 23 - Daenerys Targaryen segurando seu ovo de dragão petrificado.....	70
Figura 24 - Logo do Anime Fairy Tail.....	72
Figura 25 - Acnologia – o dragão da destruição e do caos.....	74
Figura 26 - Personagens Principais do anime: Gray, Natsu, Wendy, Lucy e Ezra.....	75
Figura 27 - Natsu e seu pai, o dragão Igneel.....	76
Figura 28 - Lucy e o espírito celestial de Aquarius.....	77
Figura 29 - Primeira ideia para a capa do Guia e seus elementos.....	81
Figura 30 - Segunda ideia para a capa do Guia e seus elementos. – Símbolo da Ordem.....	82
Figura 31 - Capa do Capítulo Boas-Vindas.....	84
Figura 32 - Imagem da primeira página do Capítulo.....	85
Figura 33 - Capa do Capítulo Criação.....	86
Figura 34 - Capa do Capítulo Cartografia.....	87
Figura 35 - Capa do Capítulo Cronologia.....	88
Figura 36 - Capa do Capítulo Natureza.....	89
Figura 37 - Capa do Capítulo Idioma.....	91
Figura 38 - Capa do Capítulo Cultura.....	92
Figura 39 - Capa do Capítulo Mitologia.....	93
Figura 40 - Capa do Capítulo Filosofia.....	94

Figura 41 - Capa do Capítulo Genealogia.....	95
Figura 42 - Capa do Capítulo Extra.....	96
Figura 43 - Capa do Capítulo Conclusão.....	97
Figura 44 - Folha de Guarda – Lado Esquerdo.....	98
Figura 45 - Folha de Guarda – Lado Direito.....	98
Figura 46: Mockup da Capa do Livreto em Formato Landscape.....	99
Figura 47: Mockup do Conteúdo do Livreto em Formato Landscape.....	99
Figura 48: Mockup da Capa do Livreto em Formato Landscape – Capítulo Natureza.....	100
Figura 49: Mockup do Livreto em Formato Landscape.....	100

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2 DA NARRATIVA PARA O MUNDO.....</b>	<b>14</b>
<b>2.1 A Narrativa como percussora dos Mitos.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 O Imaginário concebe a fantasia.....</b>	<b>20</b>
<b>2.3 Worldbuilding: fantasticamente épico.....</b>	<b>29</b>
<b>2.4 Criatividade – A força Motriz do Design.....</b>	<b>37</b>
2.4.1 Habilidade 1: Fúria dos Céus – Brainstorming.....	40
2.4.2 Habilidade 2: Marca de Fogo – Card Sorting.....	42
2.4.3 Habilidade 3: Maestria – Storyboard.....	45
2.4.4 Habilidade 4: Visão das Sombras – Mind Map.....	48
2.4.5 Meditação: Conclusão das Habilidades.....	49
<b>3 ANÁLISES DE MUNDOS FANTÁSTICOS.....</b>	<b>50</b>
<b>3.1 Filme: As Crônicas de Nárnia – O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa.....</b>	<b>50</b>
<b>3.2 Game: Perfect World.....</b>	<b>54</b>
<b>3.3 Série: Game of Thrones.....</b>	<b>62</b>
<b>3.4 Animação: Fairy Tail.....</b>	<b>72</b>
<b>4 PRINCÍPIO DE TUDO: Criação do Guia dos Mundos.....</b>	<b>80</b>
<b>4.1 Concepção.....</b>	<b>80</b>
4.1.1 Capa.....	81
4.1.1.1 Nomenclatura.....	82
4.1.1.2 Cores e Textura.....	83
<b>4.2 Capítulos.....</b>	<b>84</b>
4.2.1 Boas-Vindas.....	84

4.2.2 Criação.....	85
4.2.3 Cartografia.....	86
4.2.4 Cronologia.....	87
4.2.5 Natureza.....	88
4.2.6 Idioma.....	90
4.2.7 Cultura.....	91
4.2.8 Mitologia.....	92
4.2.9 Filosofia.....	93
4.2.10 Genealogia.....	95
4.2.11 Extra.....	96
4.2.12 Conclusão.....	96
<b>4.3 Folha de Guarda – Decorativa.....</b>	<b>97</b>
<b>4.4 Diagramação.....</b>	<b>99</b>
<b>4.5 Resultado.....</b>	<b>99</b>
<b>5 O Último Ato: Considerações Finais.....</b>	<b>101</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>102</b>
<b>ANEXO A - 1ª DEPOIMENTO DE UM USUÁRIO AO UTILIZAR DO GUIA.....</b>	<b>109</b>
<b>ANEXO B - 1ª DEPOIMENTO DE UM USUÁRIO AO UTILIZAR DO GUIA.....</b>	<b>111</b>
<b>ANEXO C - RELATÓRIO DE ANÁLISE DE OBRAS AUDIOVISUAIS.....</b>	<b>112</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o audiovisual tem se destacado fortemente nas mais variadas mídias, pode-se observar a crescente busca e utilização do universo fantástico como influência para a construção de várias obras. A forma como a narrativa está imbuída nestes processos pode refletir muito mais que um simples roteiro, dando espaço para a incrementação de contextos que perduram a linha tênue do que é real ou fantasioso, processos de criatividade altamente elaborados e estudos com finalidade de chegar até o receptor com clareza.

Desse modo, a fantasia tem sido o cerne para diversas obras criadas atualmente e com um alto índice de receptividade do público, seja na mídia ou na literatura. Tal jornada começou em passos tímidos quando escritores como Tolkien (2014) e C.S. Lewis (2009) iniciaram uma busca pela quebra dos preconceitos existentes nesse gênero que tanto reflete o ser humano e, como Campbell (2007) (1990) comenta, as manifestações de sua psique.

Atrelada a narrativa, a fantasia nos dias de hoje encontra-se bem desenvolvida, em virtude do grande leque que tem abrangido. Não mais restrita aos livros ou as crianças, pode ser encontrada em todo o ramo do audiovisual – filmes, animações, jogos, músicas, séries, etc. – e, tem se fortalecido gradualmente. Assim, para que o público possa ter um terreno em que possa fincar os seus pés, é necessária uma estruturação que não está necessariamente ligada a narrativa, mas que cria um alicerce para esta, algo denominado pelo estudioso Mark J. P. Wolf (2012) de *Worldbuilding*.

Tal palavra consiste na estruturação e criação de um mundo altamente compreensível aos olhos de quem “imerge” nessa terra desconhecida, afim de fazê-lo sentir a mesma experiência que o mundo real, ou como Tolkien considera, o Mundo Primário, através de ferramentas que apenas a fantasia, juntamente do imaginário, podem oferecer. A importância do *Worldbuilding* pode ser exemplificada metaforicamente nos sistemas que o corpo de um ser humano possui e, como cada um deles se interligam para que aja todo e qualquer tipo de funcionalidade necessária a um *homo sapiens*.

Portanto, o objetivo deste trabalho é criar, um guia introdutório e prático, que apresente as características comuns num universo estruturado onde a fantasia tenha seu lugar de destaque, de maneira criativa e eficaz. Através de um narrador, tal projeto conduzirá o leitor a entender as etapas que o *Worldbuilding* possui e assim, dar origem ao seu próprio mundo secundário, instigando o repertório pessoal, a mente criativa e sua bagagem imaginária.

Para trazer uma fundamentação precisa, os estudos de Wolf (2012) sobre mundos imaginários e como estes se fundamentam serão usados de apoio. Além disso, temos a presença de Tolkien (2014) e como o Mundo Primário e Secundário funcionam, bem como outros pensadores, a exemplo de Ellen Lupton (2013), que abordam ferramentas presentes no Design para o melhor aproveitamento da criatividade (ferramentas) no quesito de saber lidar com todo o conteúdo presente na criação de um mundo.

O primeiro capítulo trata de cinco pontos importantes: a narrativa, o mito, o imaginário, a criatividade, o design e o *worldbuilding*, delineando pontos precisos onde cada um destes se encontra numa mesma trama. O segundo capítulo busca analisar quatro obras diferentes sob os aspectos que Long (2011) utiliza para caracterizar uma fantasia e Wolf (2012), para constatar a presença do *Worldbuilding* e como este é desenvolvido durante a construção do artefato. O terceiro capítulo consiste no relatório detalhado do desenvolvimento do Guia dos Mundos, inspirado nos elementos essenciais que Wolf (2012) cita em seu livro *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (Construindo Mundos Imaginários: A teoria e a história da Subcriação), com a descrição de todas as etapas de criação, compostas desde a elaboração do esboço inicial até a conclusão do projeto.

## 2 DA NARRATIVA PARA O MUNDO.

Desde o instante em que o ser humano passou a ter raciocínio sobre a importância de sua existência e ações, sentiu-se a necessidade de narrar. Tal fato se comprova, de acordo com Widrich (2012), quando voltamos para o passado e nos deparamos com as primeiras pinturas rupestres, contando aquilo que lhes era de mais importante: sua história. A narrativa, segundo Widrich, “tem sido nosso método de comunicação fundamental” (Widrich, 2012).

Segundo Barthes (2011), a narrativa se fundamenta sob vários alicerces e não se restringe a uma linha temporal, quando falamos do seu lugar na história da humanidade. Ela está em todo lugar e faz parte da própria natureza humana (White, 1980, p.7). Está tingida em inúmeras paredes ao redor do mundo contando a luta de tribos contra animais selvagens gigantescos e ferozes ou rivais, pela sobrevivência; nos ensinamentos perpassados por todas as gerações ao redor da fogueira pelo sábio xamã (McKee, 2006, p.86); firmada em totens e estátuas que ilustram as derivadas crenças; nos gestos de comunicação quando as primeiras palavras ainda eram desconhecidas; o ser humano nasceu com essa ânsia.

“[...] a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (...), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas.” (BARTHES, 2011, p.19)

McNeil (1996), diz que o ser humano tem essa ânsia de contar algo, de se expressar, desde quando era um simples *hominídeo*, aproximadamente 40 mil anos atrás. Isto ocorreu devido a diferentes fatores: crescimento da população das tribos, questões de hierarquia e parentescos, preservação e transmissão dos costumes para a sobrevivência, seja individual ou coletiva, etc. Conforme McNeil (1996), tais ações acarretaram no que ela chama de “explosão

cultural”, expressa em danças, rituais, mímicas, pinturas corporais, artes rupestres e mais tarde, nas narrativas orais.

Tully (2012), comenta sobre o pensamento de McNeil descrevendo que:

“como uma espécie, uma de nossas características definidoras é o nosso desejo de contar histórias de forma visual e oral. Essas características são evidenciadas por uma miríade de exemplos (...) que são lendas e mitos do nosso passado cultural. Todas as culturas, por milênios, têm construído narrativas como parte de suas tradições. Tais narrativas estabelecem links entre o passado, presente e o futuro”. (TULLY, 2012, p.6)

Para ilustrar o que Tully (2012) argumenta, basta lembrar dos ensinamentos que os avós perpassam. Há milhares de anos também não fora diferente. Enquanto os pais estavam preocupados em manter a segurança do grupo e as mães em cuidar dos serviços domésticos, restava aos anciões passarem as crianças os ensinamentos (<<http://cojmc.unl.edu>>, 2012), que serviam de base para a construção do pensamento moral, ético e espiritual destes.

A narrativa é uma ferramenta calorosa que o homem carrega consigo, quase como que um membro invisível, que se manifesta das mais diversas formas, seja para explicar, ensinar, comunicar, experienciar, divertir, fantasiar, etc. É quase que irracional; se observar, sempre haverá alguém contando algo sobre si ou um acontecimento significativo da sua vida, ou de outros, ou da sociedade qual está inserido – seja de bom ou ruim. Isto se encaixa com o que Tully (2012) e Barthes (2011) dizem acima.

Em contrapartida, quando o ser humano se depara com determinados questionamentos, os quais não consegue obter as respostas facilmente, põe-se a dar significados e a criar respostas que surgem de sua oceânica *psique*<sup>1</sup> afim de ilustrar tais coisas, moldando o desconhecido segundo sua vontade. Armstrong (2005) diz que a mente dos seres humanos tem uma qualidade muito

---

<sup>1</sup> Psique: mente, entendimento, inteligência, parte mais profunda da consciência humana que também pode ser caracterizada com alma, o espírito, a parte imaterial do homem. “A psique é a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos. A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipos, que são as ideias em comum dos mitos.” (Campbell, 1990, p.62).

intrínseca que é a de ter ideias e experiências que não podem ser explicadas de modo racional.

“Somos criaturas em busca de sentidos (...) e desde a origem mais remota, inventamos histórias que permitem situar nossas vidas num cenário mais amplo e nos dão a sensação de que a vida, apesar de todas as provas caóticas e arrasadoras, possui valor e significado”. (ARMSTRONG, 2005).

Essa busca infundável para compreender as incógnitas que parecem ser tão simples e ao mesmo tempo tão complexas, só podem chegar a um resultado, segundo Campbell (1990), através das “pistas” encontradas num tipo específico de narrativa: os mitos.

## 2.1 A Narrativa como percussora dos Mitos.

Rocha (1996) define o mito como uma narrativa especial, uma fala, capaz de se diferenciar das outras narrativas humanas. Eles contam, em diversas formas (se observado a infinidade de mitos que existem ao redor do mundo), um caminho para as intermináveis respostas que o homem busca, mas não consegue ou não conseguia encontrar uma resposta racional – com o avanço da ciência, isso se tornou possível. Segundo Eliade (2002), o mito narra como uma determinada realidade, seja total ou apenas um fragmento, construída por intermédio de seres sobrenaturais: os *Entes*<sup>2</sup>. O “total” pode ser exemplificado pelos mitos da Criação do Universo e, o “fragmento”, pelas condutas a serem seguidas nesse sistema.

Eliade (2002) caracteriza o mito como uma história sagrada que narra os acontecimentos primordiais, aqueles quais fundamentaram o Mundo e moldaram o homem segundo tais preceitos. A autora ainda diz que foi graças a intervenções dos *Entes*, nesse período de criação, que “[...] o homem é o que é hoje: um ser mortal, sexuado e cultural” (Eliade, 2002).

Não obstante, em seu livro *A Short Story of Myth*, Karen Armstrong (2005) descreve o mito como algo que se refere ao desconhecido; para as coisas que

---

<sup>2</sup> Entes: ser ou coisa, algo ou alguém que tem uma existência concreta ou cuja existência depende da crença de alguém, um ser mitológico.

o ser humano não possui uma resposta lógica, não podendo ser caracterizado como uma simples história. Armstrong (2005) ainda diz que os mitos nos relevam como devemos nos comportar. Seja nas ações, no plano espiritual ou físico. Eles conduzem o homem por um caminho tênue entre o real e o irreal, o corpo e a alma, para encontrarem o seu lugar no mundo, o significado de sua existência e a lidarem da forma certa com as adversidades da vida. O mito exalta a realidade que aparentemente só existe no imaginário, visível com os olhos da ideia. Contudo, estes são moldados pelo imaginário, não só para revelarem a verdade desse mundo, mas também a sua existência (Eliade, 2002).

Campbell (1990) explica isto ao responder à pergunta do repórter Bill Moyers sobre o verdadeiro significado do mito, dizendo que, o ser humano procura nos mitos uma experiência que mostre a ele a verdadeira razão de se estar vivo, de sentir a vida percorrer seu corpo, e que isso cause uma repercussão tão significativa dentro deste, que o espírito possa sentir também. “[...] é disso que se trata, afinal, e é o que essas *pistas* nos ajudam a procurar dentro de nós mesmos. [...] mitos são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana” (Campbell, 1990).

Contar histórias sempre foi um processo de permutabilidade onde dois lados (narrador e ouvinte) recebem algo em troca. O ouvinte é enriquecido com os relatos e acaba “participando” do acontecimento em específico, enquanto que o narrador tem sua mente avivada ao contar o fato (Widrich, 2012). Quando se conta histórias, é despertado coisas que aparentemente estavam inatas ou dormentes, adornadas de tudo aquilo que o ser humano necessita para seguir em sua jornada. É como uma velha e típica frase reflete esse despertar: “depois que li/ouvi, entendi o que deveria fazer”.

Um exemplo disto é encontrado nos jovens irmãos Elric, protagonistas do anime<sup>3</sup> *Full Metal Alchemist: Brotherhood* (Netflix, 2018). Eles são levados para uma ilha no meio do nada, pela sua, até então, futura mestra, que os lançam num desafio: eles precisam passar um mês numa ilha distante de tudo e descobrirem o significado da frase: “Um é tudo e tudo é um”. Por se tratar de um

---

<sup>3</sup> Anime: tipo de animação produzida no Japão.

universo onde a alquimia<sup>4</sup> existe e é manipulada por algumas pessoas, ela os proíbe de usar este artifício como método de sobrevivência. Se isso não acontecesse, eles seriam reprovados. A personagem, que ocupa o cargo de Mentora, conduziu-os a vivenciar o mito afim de que eles encontrassem as *pistas*, como Campbell (1990) se refere, para entenderem algo que os levará a um crescimento expressivo.

Armstrong (2005) também define o mito como uma ponte para a experiência humana. Tully (2012) diz o mesmo quanto a narrativa. Ambos – mito e narrativa – são coisas atemporais, que transcendem a linha cronológica do tempo e da história, possibilitando que o ser humano, em qualquer momento, possa contemplar a experiência do que está “no âmago do imenso silêncio” (Armstrong, 2005, p.6) que é o mito.

A lição dos irmãos Elric continua a ilustrar este pensamento. Nesse impasse, quando questionada sobre a forma de instruí-los a chegar em tal resposta e o porquê de impedi-los de usar alquimia – já que ela os ensinaria a controlá-la, a futura mestra responde que: *“através da experiência, descobrimos a verdade. É a melhor forma de gravar no corpo e na alma toda a essência da alquimia. Eu aprendi assim e eles também precisam passar pelo mesmo treino, se quiserem ser meus alunos”* (Netflix, 2018).

Numa análise breve, se trocarmos a alquimia por qualquer coisa que o ser humano necessita, obtêm-se exatamente aquilo que os teóricos citados acima explanam. Claramente é observada a função do mito e como sua narrativa transcende o tempo.

Por fim, os irmãos Elric decifram a frase ao compreenderem, através da experiência, que tudo nesse caos organizado qual chama-se universo está interligado, num “ciclo invisível” que é a vida. O Um é representado por “nós” ou qualquer ser, um fragmento desse tudo; enquanto que o Tudo só tem importância porque ele é sustentado pelo Um. Uma ótima premissa para a definição de mito que Eliade (2002) aborda.

---

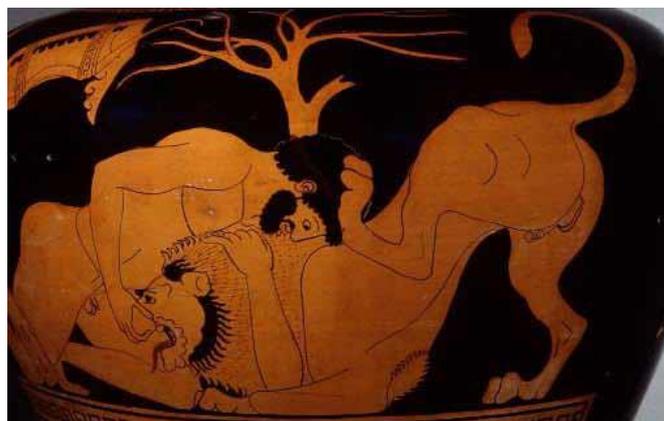
<sup>4</sup> Alquimia é definida como uma arte científica que buscava descobrir a fórmula da pedra filosofal, item mitológico que tinha propriedades inimagináveis.

Campbell em seu livro *o Herói de Mil Faces* (2007), dá múltiplos exemplos da transição que os heróis das mais variadas culturas precisam passar para obterem determinada objetivo (ex.: Hércules, Perseu, Buda). Ao interpretá-los, ele evidencia que independente do lugar, tempo, momento, seja no estado físico ou espiritual, o mito se faz presente para unificar o homem a si mesmo e a transcendê-lo. O autor denomina essa similaridade global encontrada nos mitos de *Monomito*, o mito que reside em toda a humanidade (Campbell, 2007, p.15-32).

O mito e a narrativa andam entrelaçados por toda a história humana. Armstrong (2005) ressalta que o mito pode assumir uma nova roupagem, mas ele nunca deixará de estar simbolicamente presente. Isto integra o pensamento do Monomito defendido por Campbell (2007) e, ressalta quão rica e vasta é a mente humana, a ponto de expressar o que desconhece de modo tão criativo, concebendo seres e lugares para responder aos seus próprios anseios – e acreditando neles com tanta veemência.

Os deuses das mais derivadas religiões retratam perfeitamente o pensamento discutido. Eles assumem as características, os sentimentos e as habilidades humanas com exímio, personificando as forças da Natureza (Eliade, 2002, p.6), trazendo uma significação para a as ações e desejos do homem e do clima. Um exemplo é o deus grego Apolo, divindade que representa o sol, bem como a medicina, a poesia, a música, a arquearia, etc. (Riordan, 2014). Outra característica encontrada nos mitos são os animais e plantas antropomórficos, que tanto podem ser auxiliares dos homens como seus destruidores (ex.: Esfinge, Sátiros, Kitsunes, Entes, Fadas, Ogros, Hipocampo, etc.) (Figura 01).

Figura 01: Hércules luta contra o Leão de Neméia para cumprir um dos 12 Trabalhos.



Fonte: <http://www.crystalinks.com/herculeslion.jpg>, 2018.

Campbell (2007), baseado nos estudos do psicólogo suíço Carl G. Jung, salienta que a humanidade carrega um “reino mitológico” dentro de si. Ele também caracteriza esse reino mitológico como um “sonho público” (Campbell, 1990), qual todos os seres em comum, mesmo que nunca tenham se visto, compartilham entre si – o que Jung (1978) denomina de *inconsciente coletivo*<sup>5</sup>.

Desse modo, a mente se aproveita de toda a bagagem qual carregamos conosco e embarca no reino mitológico afim de explorá-lo, utilizando da imaginação como arquiteta para criar fantasias, ou simplesmente, dar novos moldes ao que já existe/existiu.

## **2.2 O Imaginário concebe a fantasia.**

Segundo a etimologia, imaginário, vem do latim *imaginarius*, e possui o significado de formular uma “imagem mental” de algo. O dicionário Aurélio também o define como um conjunto de “símbolos e atributos” (Ferreira, 2011), quais Durand (2004, p.63) denomina, sob influência de Jung e outros pensadores, como arquétipos e esquemas.

Este conjunto de imagens mentais concebe um grande acervo que, durante toda a vida, servirá de armazenamento/compartilhamento entre as pessoas ao redor. Campbell (1990) defende esta teoria ao explicar para o repórter Bill Moyers, que nós não somos diferentes dos nossos antepassados, de 30 mil anos atrás. Possuímos as mesmas imagens que eles e ainda mais; durante toda a passagem de tempo até chegar na atualidade, esse arsenal só fez crescer. Ele ainda diz que “essas imagens míticas passam de geração em geração, quase que inconscientemente” (Campbell, 1990, p.49) e que elas sempre estão presentes.

Complementando Campbell (1990), Durand (2004) trata o imaginário como um museu. Neste museu estão todas imagens do passado e aquelas que

---

<sup>5</sup> De acordo com Jung, o inconsciente coletivo é um reservatório de imagens e lembranças, denominadas de arquétipos, que todos os seres humanos compartilham entre si, sem ter a necessidade de sua compreensão. É como uma “bagagem de memórias” que carregamos em nossos genes.

possivelmente serão produzidas no futuro (Durand, 2004, p.6). Tais imagens são representações do imaginário estabelecido no âmbito da psique humana, que cria arquétipos, símbolos, mitos, etc.

Assim, entende-se que os mitos, além de se tratarem de uma busca pelo desconhecido e seu entendimento (Armstrong, 2005), também se alicerçam sob as colunas do imaginário. Não seria um equívoco diante do que Campbell (2007) define como Monomito, afirmar que todos os mitos e as narrativas ouvidas e/ou que um dia serão estudados, são apenas um novo arcabouço do que já existe/existiu, provindo de uma única forma.

Complementando, Pesavento (1995) define que:

“O imaginário é, pois, representação, evocação, simulação, sentido e significado, jogo de espelhos onde o “verdadeiro” e o aparente se mesclam, estranha composição onde a metade visível evoca qualquer coisa de ausente e difícil de perceber. Persegui-lo como objeto de estudo é desvendar um segredo, é buscar um significado oculto, encontrar a chave para desfazer a representação do ser e parecer”. (PESAVENTO, 1995, p.24).

Desse modo, o imaginário auxilia, seja icônica ou midiaticamente, a manifestar aquilo que está no mundo das ideias, do imagético, agindo de acordo com a linguagem, sempre representando e interpretando algo, buscando uma definição real. “O imaginário, (...), é o “outro-lado” do real (Pesavento, 1995, p.15-19). Mellon (1992, apud Tully, 2012), complementa que: “o mundo imaginativo, embora seja uma região instável, é profundamente real”. Tully (2012) sobre esse pensamento, observando a narrativa inserida no contexto, argumenta que a imaginação é tão singular que talvez ela consiga se adaptar de acordo com quem ouve ou lê; e que nunca alguém conseguirá imaginar totalmente uma história da mesma forma que outra pessoa – ainda que nos permita compartilhar experiências, seja real ou ilusória (Tully, 2011, p.11). O imaginário, portanto, é um solo fértil e infinito para qualquer manifestação da narrativa, principalmente a que mais se baseia neste: a fantasia.

De acordo com o dicionário Houaiss (2009), entende-se como fantasia a “faculdade de imaginar, de criar pela imaginação”. Segundo Silva (2016), a palavra vem do Grego, *phantásís*, e significa “poder da imaginação; trazer à luz”. Silva (2016) explica que Platão, no Século IV a.C. ao trazer este conceito

recorreu a outros termos linguísticos para sua composição: “*Phantasia* vem dos verbos *phantazō* (φαντάζω) – “fazer visível” – que, por sua vez, é derivado do verbo *phainō* (φαίνω) – “brilhar” – que por fim, surgiu do substantivo *pháos* (φάος) – luz (sobretudo luz do dia)” (Silva, 2016, p.2). Assim, entende-se que a fantasia se caracteriza pela ação do imaginário em conceber e moldar determinados aspectos relevantes. Silva (2016), então, conclui que a fantasia se trata de:

“(…) uma narrativa que versa sobre o que é verdade tão somente enquanto linguagem artística, em face às narrativas que apresentam a verdade das coisas no mundo natural em geral (*i.e.*, narrativa histórica). Fantasia é, portanto, uma espécie de ficção cujo conteúdo é composto por “coisas que não existem verdadeiramente no mundo natural em geral” e cuja intencionalidade não é descrever fenômenos existentes de tal modo. Nesse conjunto de “coisas que não existem verdadeiramente”, podemos incluir qualquer ser imaginário em geral: animais falantes, extraterrestres, fadas, bruxos, e etc.” (SILVA, 2016, pg. 3).

Exemplificando, consideremos o conjunto (Psique> Imaginário> Fantasia> Mito) como uma obra de arte exposta numa galeria ou museu. A psique, no primeiro plano, trata-se do repertório que o artista precisou para dar vida àquela obra, a matéria-prima. O imaginário, no segundo plano, entra como agente dessa transmissão, as ferramentas. A fantasia, por sua vez, pode ser caracterizada pela ação necessária para a construção da obra. Por fim, o mito, adorna a peça com detalhes precisos para que qualquer pessoa – que conheça aquele contexto – consiga entendê-la e apreciá-la, afim de que experiencie as pistas que o artista aspira. Percebe-se, então, o ciclo que percorre o ser humano em toda sua trajetória, seja para criar uma simples narrativa ou para pintar a *Última Santa Ceia*.<sup>6</sup>

Como gênero fictício-literário, a fantasia não tem mais que dois séculos de idade, apesar de ser tão antiga quanto qualquer outra narrativa e a mais fácil de ser identificada, seja na literatura ou nos meios midiáticos (Stableford, 2005, p. 7-36). Tal facilidade no reconhecimento se encontra nas profundas raízes que a fantasia possui:

---

<sup>6</sup> Afresco de Leonardo da Vinci, pintado entre 1495-1498, em Florença, Itália, que representa a cena da última santa ceia de Jesus com seus apóstolos.

“Mitos e Folclore, contos de fadas e fábulas existiam até mesmo antes de haver a literatura escrita, e uma vez posta no papel, essa categoria continuou crescendo, crescendo e crescendo. Ao longo dos séculos, ela alcançou todas as direções possíveis, retrocedendo ao passado mítico, avançando na ficção científica, e ao lado de todos tipos de mundos paralelos. (...) elas (as obras fantásticas) podem e refletem a situação em todas as culturas e civilizações que o mundo já viu, além de muitas que provavelmente nunca verão” (STABLEFORD, 2005, p. 7).

Antes de 1969, havia uma certa discriminação quanto a fantasia como gênero literário porque este tipo de narrativa era visto como algo infantil, voltado apenas para as crianças (Stableford, 2005). Seja em obras literárias, animações ou filmes, a narrativa fantástica era costumeiramente vista desse modo: para crianças. Graças a escritores como J. R. R. Tolkien, C.S. Lewis, Robin Hobb e outros, o enorme muro que perpetuava tal distinção, ao longo dos anos, foi ruindo e atingindo ainda mais um público de diferentes idades.

Tolkien explicou em seu livro *Sobre Histórias de Fadas* (2014), que isso tudo não passava de um erro (Tolkien, 2014, p. 25). De fato, a ligação da fantasia com o infantil não passa de um equívoco quando se é observado sua função na construção cultural da história humana. No entanto, foi apenas no final dos anos 70 que a fantasia passou a ser um gênero de ficção abrangente, distinto do terror e da ficção científica. Um gênero para todos (Stableford, 2005, p. 39).

Hoje, a fantasia se estende de maneira tão diversa que pode ser encontrada tanto nos livros, quanto num MMORPG<sup>7</sup>. O maior exemplo, atualmente, vem do escritor George R. R. Martin, autor de *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Criador de um magnífico universo fantástico medieval, voltado principalmente para o público que antes repugnava a fantasia, que saiu do nicho literário e invadiu o audiovisual vorazmente.

Apenas a série criada pelo canal HBO e inspirada nos livros, *Game of Thrones*, com seus 67 episódios, sete temporadas e diversos *Emmy Awards*, foi capaz de atingir um número de telespectadores maior que qualquer outra.

---

<sup>7</sup> MMORPG é uma sigla em inglês que significa “Massive Multiplayer Online Role-Playing Game”, designada para os jogos online com uma grande quantidade de usuários, e são os principais veículos de mídia fantástica nesse gênero.

Segundo a Forbes<sup>8</sup> (2017), só no primeiro episódio da sétima temporada, lançada em 2017, foram mais de 16 milhões de pessoas assistindo – sem contar as visualizações de modo ilícito.

Diante disto, pode-se perceber que a fantasia nunca teve um espaço tão grande na sociedade quanto agora. Tolkien (2014) diz que: “por trás da fantasia existem vontades e poderes reais, independentes da mente e dos propósitos dos homens” (Tolkien, 2014, p. 20). Clute & Grant (1997) explicam que isso se dá pelo fato da fantasia ser uma narrativa auto coerente: nós sabemos que aquilo é impossível no mundo real, mas quando nos é apresentado um mundo com suas próprias regras, de modo tão convicto, aquilo passa a ser real, a ser possível.

A fantasia se trata de um gênero tão extenso que McKee (2006) a define como um supra gênero:

“supragêneros são criados a partir de ambientes, estilos de performance ou técnicas de filmagem (podemos dizer também narrativa) que contém uma variedade de gêneros autônomos. São como mansões de vários quartos, onde cada um dos gêneros básicos, subgêneros ou qualquer combinação entre eles sente-se em casa”. (MCKEE, 2006, p. 89).

O site *Best Fantasy Books*<sup>9</sup> em 2015, fez uma listagem desses subgêneros que compõem o universo maior e eles chegaram no quantitativo de 58 tipos – e continuam crescendo.

Long (2011) levanta três características para definir um gênero dentro do universo fantástico, estando presente duas ou mais destas na narrativa: *magia*, *mundos alternativos* e *baixa tecnologia*. A magia, de acordo com o autor, é a mais importante de todas, pois, “(...) a existência e os efeitos da magia quase definem a fantasia por si só” (Long, 2011, p.2).

Os mundos alternativos nas histórias de fantasia são o que moldam e apresentam as características de forma verossímil na narrativa; tais universos podem tanto se parecer com a Terra ou assumir uma natureza totalmente

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/04/14/game-of-thrones-season-5-premiere-sets-audience-record-despite-episode-leak/#3bc90de370da>>. Acesso em: 13 nov. 2017.

<sup>9</sup> Considerado um dos sites mais influentes sobre o assunto fantasia, tendo mais de 5 milhões de visitantes, somente em 2008.

divergente. É graças ao universo onde se passa a história e sua perfeita construção que a magia pode – ou não – ser manipulada, estar contra os heróis, ser um artifício divino, etc.; ou raças que só existem no imaginário possam ganhar vida (Elfos, Duendes, Ogros, etc.).

Por fim, a terceira marca da fantasia é a baixa tecnologia, que se fundamenta – ou não – num mundo medieval ou distinto, onde a humanidade recorre a outros recursos, nesse caso, a própria magia – mas podem haver exceções – para não se servir do avanço tecnológico (Long, 2011, p.2-3).

Sob estas bases, Long (2011) classifica seis subgêneros em específico: Fantasia Entre-Mundos, Fantasia Épica, Alta fantasia, Baixa Fantasia, Espadas e Feitiços e Fantasia Urbana. Ainda há, em alguns casos, a presença do subgênero *Steampunk*<sup>10</sup>, devido a sua complexidade e aos métodos que a tecnologia utiliza para existir – apesar de esta estar no limiar do fantástico e do científico (Silva, 2016, p.4).

Um exemplo do que McKee (2006) explica sobre a combinação entre os subgêneros pode vir da animação, filme e jogo para diversas plataformas, *Avatar: The Last Airbender*<sup>11</sup>, também, *Avatar: The Legend of Korra*. É apresentado uma outra realidade de mundo, não muito diferente da Terra, possuindo seus próprios costumes e características, onde somente um determinado quantitativo de pessoas conseguem manipular um dos quatro elementos da natureza (água, terra, fogo e ar) de segundo a sua vontade (Alta Fantasia). No entanto, sabendo da ganância do coração dos homens, um ser humano nasce com a habilidade de dominar não só um, mas todos os quatro elementos para manter o equilíbrio entre as nações: o Avatar (Figura 02). Tal narrativa é inspirada nos contos chineses, que inclui elementos de uma cultura em desenvolvimento – por vezes, acelerada – e que se utiliza de vários pontos importantes da sociedade hoje para trazer uma mensagem significativa para quem assiste/ joga/ lê.

---

<sup>10</sup> De acordo com o dicionário Oxford, *Steampunk* trata-se de um gênero da ficção científica inspirado num cenário onde as máquinas a vapores são predominantes naquela realidade, substituindo a tecnologia avançada ou magia. (en.oxforddictionaries.com).

<sup>11</sup> *Avatar: O último mestre do Ar* (Título em português) trata-se de uma animação inspirada na mitologia chinesa e nos traços de desenhos japoneses, criada pelo canal Nickelodeon e tendo mais de 60 episódios, rendendo várias premiações ao canal (como o Annie Awards).

Figura 02: Avatares e cada um seus elementos primordiais, por Scott Wade.



Fonte: <http://www.goo.gl/UUyqg6>, 2018.

Dentre tantos subgêneros, é percebido um crescimento exponencial da fantasia épica. Seja nos livros, filmes, séries, animações, games, etc. Isto é explicado pelo fato do épico – conceitualmente se referindo a coisas grandiosas, fora do comum – ser tão rico em detalhes, compreensão e diversidades dos elementos sobrenaturais, além de ser um dos que mais se baseia nos mitos e nas lendas para a construção do universo mítico (Houaiss, 2009) (Silva, 2016) (Stableford, 2005). Tolkien foi tão preciso no que fez em suas obras que elas são consideradas fantasias próprias da Inglaterra – país qual ele avaliava nunca ter tido, de fato, um mito em específico (Stableford, 2005) (Chance, 2001, p. 7-16).

Smith (2013) descreve que:

“A fantasia épica retira esse nome da tradição da poesia épica que remonta na antiguidade e além desta. Épico, no sentido da palavra, eram histórias que constituíam pilares centrais para as culturas que as criavam. Preservada oralmente, elas eram capazes de ser repetidas milhares de vezes, para que os ouvintes pudessem crescer sabendo os contos, sem se quer lembrar do tempo que as ouviram. Elas eram massivamente longas e complexas, e embora houvessem heróis, várias batalhas e aventuras dramáticas, seu papel era mais complexo que meramente de entretenimento. Elas descreviam um mundo não diferente do que os autores viviam, mas em que o misterioso, o mítico e o divino fossem feitos para falar abertamente e criar suas próprias ações claramente. Elas ajudavam a explicar a natureza do mundo. (...) permanentemente mudam a história” (SMITH, 2013, (<http://fantasy-faction.com>)).

As fantasias épicas são tão importantes que, ao mesmo tempo em que uma pessoa está se aventurando num jogo do tipo, também está refletindo sobre as ações que está cometendo. Vogler (2015) explica que, quando Campbell (2007) conceitua a personificação do herói (seja homem ou mulher) como um ser de mil faces, está referindo exatamente a esta experiência única para

qualquer indivíduo. Sob esta base, nas histórias épicas, todos podem assumir o papel do herói ou do vilão, dependendo das escolhas que fazem. Esse apoio está incrustado nos mitos e nas lendas que, como já explicado, nos fazem refletir sobre nós mesmos e nos levam a um importante questionamento (Eliade, 2002).

Long (2011) ainda cita que os elementos que caracterizam a fantasia épica são: 1 – Livre arbítrio e Destino; 2 – Qualidades heroicas e a Preservação do Bem; 3 – Altos riscos e Inimigos poderosos; 4 – O Herói Ingênuo; 5 – O mundo natural; 6 – Um Mundo incrivelmente desenvolvido e bem organizado; 7 – Personagens desenhados de forma clara; 8 – Uma observação trágica; 9 – Magos poderosos e inteligentes.

O mesmo explica que uma fantasia épica (ou a maioria delas) segue esse modelo de descrição porque a dualidade entre o que é bom e o que é mal se mostra explícita, seja nas primeiras narrativas ou no decorrer desta; e que sempre os valores heroicos, ainda que hajam sacrifícios, se sobressairão sobre os valores maléficos (Long, 2011, p.7). Em resumo, podemos explicar cada elemento da seguinte forma:

**1 – Livre arbítrio e Destino:** ainda que as profecias e as previsões sejam o primeiro norte para a jornada do herói, estes são escravos do Destino; eles possuem o Livre Arbítrio e, desse modo, moldam seu próprio destino da forma que desejam – seja para o Bem, seja para o Mal. As escolhas que os heróis fazem nesse limiar é o que define uma fantasia épica, “(...) pois, se não existe escolhas difíceis, o heroísmo perde seu significado” (Long, 2011, p.5).

**2 – Qualidades heroicas e a Preservação do Bem:** cabe aos heróis que reconhecem o posto que ocupam, com todas as suas qualidades, preservar o bem de todos, ainda que isso custe a própria vida ou venha carregado de grandes sacrifícios (Long, 2011, p.5).

**3 – Altos riscos e Inimigos poderosos:** uma coisa que define uma fantasia épica é que não existem missões pequenas ou de fácil resolução. Todas são complexas, duras e cheias de adversidades, onde o personagem principal, o protagonista, passa por uma série de provas para poder crescer e aprender algo com isto, afim de encontrar meios para derrotar seu inimigo. Campbell (2007) chama isto de “Estrada de Provas”; já Vogler (2015) de Provação. Pelo

caminho, o herói encontra seus inimigos e principalmente, o terrível vilão (Long, 2011, p.5) (Campbell, 2007, p.102-110) (Vogler, 2015, p.36).

**4 – O Herói Ingênuo:** em quase todas as narrativas de fantasia épica, o protagonista da história não passa de um ser ordinário – aparentemente sem poderes, conhecimento ou força – ainda que seja alguém que apresente os valores heroicos, uma pessoa do bem, mas que não conhece a obscuridade do mundo onde vive – é por isso que Long (2011) o denomina de herói ingênuo. Para que ele dê o primeiro passo em sua jornada, sempre é necessário a ajuda de um Mentor ou de Auxílio Sobrenatural. São esses personagens que levam o herói a aceitar o chamado da aventura e iniciar sua jornada (Vogler, 2015, p.62-114) (Campbell, 2007, p.59-81).

**5 – O Mundo natural:** se trata do mundo qual os personagens estão ambientados, toda a sua geografia e diversidade de elementos míticos existentes no universo fantástico criado (Long, 2011, p.6).

**6 – Um Mundo incrivelmente desenvolvido e bem organizado:** toda a estruturação de uma fantasia épica se dá na construção de mundo onde a narrativa está inserida. Por ser tratar de algo que envolve o imaginário, se ela não for extremamente bem desenvolvida e organizada, rica em detalhes, pode acabar desestruturando todo o enredo. É neste segmento que muitos autores criam mapas do mundo, desenvolvem línguas e raças específicas, delimitam as regras, expandem as culturas, etc. Um mundo épico não pode apenas ser bem construído, ele tem que ser singularmente elaborado. Isto não só auxilia a construção da narrativa para que ela não crie furos, como serve de base para todo o resto (Long, 2011, p.6).

**7 – Personagens desenhados de forma clara:** na construção de um Mundo onde a dualidade (Bom ou Mal, Certo ou Errado, Paraíso ou Inferno) é aparente, construir os personagens de forma clara evidencia de que lado eles estão e o que devem fazer. Assim, pode se trabalhar no que eles precisam para melhorarem ou piorarem. Isso pode ser feito através da narrativa de cada um deles ou até mesmo pela cor de suas vestes, olhos, pele, etc. (Long, 2011, p.7).

**8 – Uma observação trágica:** as vezes, os sacrifícios que os heróis cometem podem acarretar em consequências terríveis, esperadas – ou não – pelos personagens envolvidos na trama. (Long, 2011, p.7).

**9 – Magos poderosos e inteligentes:** muitas vezes, como já dito, são os personagens que assumem o papel de Mentor ou de Auxiliador-Sobrenatural para o protagonista. No entanto, também podem ser os vilões da história. Esse *status* que os magos possuem dão a eles um poderio tão importante que, às vezes, em batalhas eles não precisam sequer utilizar seus poderes para que seus inimigos sintam medo. (Long, 2011, p.7).

Em vista disso, compreende-se que Long (2011) apresenta um tipo de arranjo para a fantasia épica, possivelmente baseado nos princípios da jornada do herói de Campbell (2007) ou nos estudos de Vladimir I. Propp (1969), que eximamente analisou vários contos do folclore russo e os classificou em mais de 31 de funções<sup>12</sup>. Elas “representam as partes fundamentais do conto maravilhoso<sup>13</sup>” (Propp, 2011, p.17) e, podem ou não estarem presentes nas narrativas, ordenada ou aleatoriamente. Assim, este estudo se aterá a um dos princípios da fantasia épica que Long (2011) citou sendo um dos mais importante para a construção na narrativa e dos elementos nesta inseridos: o Mundo.

### **2.3 *Worldbuilding*: fantasticamente épico.**

Provindo do inglês, *Worldbuilding* não possui uma tradução específica para o português, mas pode ser denominado como “Construção de Mundo” e, trata-se da concepção e concretização de um mundo imaginário, fictício, afim de trazer “realidade” para este (Michel, 2017). De acordo com o site *Tv Tropes* <sup>14</sup>(2017), o termo *Worldbuilding* foi popularizado em oficinas de escritores de ficção científica durante a década de 70 e, consiste em fundamentar toda a narrativa, servindo de cenário para esta, num lugar tão importante que não só

---

<sup>12</sup> Propp entende como funções as ações que os personagens tomam em determinadas situações para a construção das narrativas e seu desenvolvimento.

<sup>13</sup> Forma como Propp denomina as histórias onde a fantasia é presente, cheia de seus elementos mágicos e sobrenaturais.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WorldBuilding>> Acesso em: 19 de out. 2017

uma, mas várias outras podem ser incorporadas ao longo dessa construção de estética própria do mundo fantástico, rico em detalhes e verossimilhança (Wolf, 2012). Temple (2017), ainda diz que o “*Worldbuilding* é essencialmente sobre (...) dar-se conhecimento suficiente sobre a história que você tem autoridade e a capacidade de contar para outra pessoa” (*idem*, 2017).

Segundo Wendig (2013):

“(...) *Worldbuilding* abrange *tudo e qualquer coisa dentro desse mundo [no caso, do imaginário, da fantasia, do épico]*. O dinheiro, a roupa, as fronteiras territoriais, os costumes tribais, os materiais de construção, as importações e as exportações, o transporte, o sexo, a alimentação, os vários tipos de macacos que as pessoas possuem... (...)” (WENDIG, 2013).

Tv Tropes (2017) ainda define de dois modos:

“1 – A criação de um Mapa-Múndi de Fantasia, história, geografia, ecologia, mitologia, várias culturas diferentes em detalhes e geralmente um conjunto de "regras básicas", metafísicas ou não. Às vezes, tais mundos terão um Mito de Criação que é insinuado ou contado de forma mais detalhada. Esse tipo de Construção de Mundo pode chegar ao extremo de trabalhar com linguagens construídas inteiramente. (...) 2 – O trabalho que consiste em decidir os detalhes de uma configuração” (TV TROPES, 2017).

Wolf (2012) diz que a criação de mundos imaginários é algo tão difícil de ser elaborado que, muitas vezes, sua complexidade não pode se assemelhar a de um personagem, narrativa ou evento existente em um mundo secundário. Isso acontece porque o Mundo Secundário precisa possuir alicerces similares aos que também sustentam o Mundo Primário, e caso isto não aconteça, a possibilidade de o público criar conexões, empatia ou, sequer se situar no contexto, é quase nula (Wolf, 2012, p.153-154).

Para que haja um entendimento completo desse tema, precisamos resumidamente entender a diferença entre Mundo Primário x Mundo Secundário. Tolkien (2014), tendo consciência da divisão entre o fantástico e o concreto, criou dois conceitos: o Mundo Primário (a Realidade) e o Mundo Secundário (a Fantasia) (Tolkien, 2014, p. 32-35). Todo tipo de narrativa fictícia está enraizado no Mundo Secundário, principalmente aquelas onde há indícios de manifestações sobrenaturais. Desta maneira, entende-se que o *Worldbuilding*

trata da constituição de um mundo épico – ou não –, e de “Mundos imaginários, construídos de palavras, imagens e sons, (...) imensos em tamanhos (...), experimentados através de vários meios midiáticos” (Wolf, 2012, p.2).

Percebe-se que embora seja um trabalho de puro imaginário, não deve ser ignorado o processo meticuloso necessário para a sua idealização. Trata-se de um projeto que envolve vários artifícios de exploração da criatividade afim de conduzir a própria imaginação de quem esteja lendo, assistindo, ouvindo ou jogando, a fim de que experimentem da realidade elaborada e vivenciem as condições apresentadas naquele terreno (Wolf, 2012, p.17). O *worldbuilding* é extremamente épico devido a força motriz que este equivale na narrativa, sendo uma ferramenta necessária para qualquer ficção, dando um sentido para a história e um lugar para a narrativa ser sustentada (Anders, 2013), (Wendig, 2013).

A estruturação de um universo construído, segundo Wolf (2012), dependia muito da narrativa, pois “é a forma mais comum de estrutura, e aquela que geralmente determina quais elementos em um mundo são mais definidos e desenvolvidos” (Wolf, 2012, p.154). Contudo, o autor comenta que algumas construções atingiram um nível além do esperado na narrativa e, por isso, são considerados “transnarrativos”.

Um bom exemplo desse mundo “transnarrativo” pode ser o filme Avatar (2009) de James Cameron (Figura 03), onde o personagem é inserido num mundo totalmente novo, qual não o conhece e precisa desvendá-lo para chegar ao desfecho final da trama. São quase 3 horas de puro encanto e efeitos magníficos para dar vida ao planeta Pandora e toda a existência consistida neste. Tanto o protagonista quanto aqueles que estão na posição de telespectadores se veem perante uma jornada semelhante, pois precisam se situar, conhecer aquele planeta que não é igual a Terra, e aprender várias coisas que já estavam ali antes deles chegarem (personagem principal e telespectador), como a cultura, o idioma Na’Vi, suas filosofias, a natureza e a premissa que norteava o povo residente, etc. Além dos problemas enfrentados quando estão diante de um choque de cultura e visões de mundos tão distintas do homem.

Figura 03: Pandora – Mundo retratado em Avatar: O Filme



Fonte: <<https://blooloop.com/link/pandora-avatar-disney-teaser/>>, 2018.

Wolf (2012) também apresenta em seu livro *Construindo Mundos Imaginários*, três itens imprescindíveis para a existência de um mundo: 1 – Um espaço; 2 – Uma duração ou período de Tempo; 3 – Um ou mais personagens (p.154); a partir desses três aspectos, deriva-se outras oito características específicas para a estruturação: 1 – Mapas; 2 – Cronologia; 3 – Genealogia; 4 – Natureza; 5 – Idioma; 6 – Cultura; 7 – Mitologia; 8 – Filosofia (Wolf, 2012, p.154).

Resumidamente, a necessidade de um espaço surge para que a história possa ser retratada. O tempo pode ser explanado de diversas formas, seja num período específico ou que dure eras. Já a presença dos personagens retrata aquilo que Long (2011) havia explicado em sua categorização, a respeito dos dois extremos encontrados: aqueles que lutam pelo o bem ou o mal. Wolf (2012) tende a desmembrar as vertentes que um mundo fantástico pode possuir, na missão de colocar “as cartas na mesa” e mostrar onde cada coisa deve ser colocada.

**1 – Mapas:** servem para mostrar de forma visual todos os locais retratados na narrativa ou não, permitindo que as pessoas consigam ter um senso dentro do contexto apresentado e as suas relações, seja de forma espacial ou topográfica, sem necessariamente a presença do personagem para isto. “Como tal, eles são um dos dispositivos mais básicos usados para fornecer

estrutura a um mundo imaginário” (...). Num mapa contém toda uma diversidade geológica: montanhas, desertos, florestas, oceanos, arquipélagos, pradarias, vulcões, rios, pântanos, etc.” Wolf, 2012, p.156-164). Eles também auxiliam os autores e o público na questão da verossimilhança quanto aos acontecimentos da história (Wolf, 2012, p.164).

**2 – Cronologias:** liga todos os eventos presentes na narrativa, podendo ser utilizada como método explicativo, de esclarecimento, motivação, além de manter a consistência entre a causa e o efeito das situações que acontecem na história. Ela também serve para unificar o passado, o presente e o futuro; para delimitar a contagem do tempo (minutos, horas, dias, semanas, meses, anos, etc.); para contar a trajetória da ascensão ou queda de uma civilização, bem como as transformações culturais, sociais e tecnológicas; para estabelecer a idade dos personagens ou o período dos acontecimentos que os levaram a determinadas ações, etc. Em suma, a cronologia é a colcha de retalhos construída a partir dos micros detalhes apresentados na narrativa (Wolf, 2012, p. 165-169).

**3 – Genealogia:** ao invés de ligar o tempo, ela se presta a relacionar os personagens e seus parentescos (familiar, ancestral, social, institucional, histórico), “conectando ancestrais e descendentes” (Wolf ,2012, p.170) através de árvores genealógicas ou na hierarquia do sistema medieval, onde o sistema hereditário é costumeiramente utilizado. Também se enquadra para dar continuidade a uma história, onde o protagonista é filho ou descendente de alguém que ocupa o lugar de herói ou de vilão, pobre ou rico, poderoso ou fraco, etc., carregando todo o peso do sobrenome ou do nome que lhe foi dado, sendo agente catalizador para fazer a diferença no espaço onde vive. Isto também se confere a determinados objetos que são passados pelas mãos de vários personagens e recebem uma importância marcante. A genealogia ainda pode ligar as várias narrativas que acontecem naquele mundo, seja por influência das amizades ou rivalidades, tratados de paz ou guerras, casamentos ou traições, etc. (Wolf ,2012, p.170-171).

**4 – Natureza:** não se restringe apenas ao estudo e criação da fauna e da flora do Mundo Secundário. Ela “(...) lida com a materialidade de um mundo, suas estruturas físicas, químicas, geológicas e biológicas e os ecossistemas que

os conectam” (Wolf, 2012, p.172). Sua singularidade pode ser caracterizada como a demonstração da manifestação imaginária do autor/diretor que quis mostrar uma nova visão do Mundo Primário. Embora a fauna e a flora sejam os aspectos comuns de modificação, também podemos encontrar a presença de novas raças, que apresentam características humanoides ou animais, se assemelhando ou não do ser humano, contendo sua própria biologia. Contudo, deve ser levado em consideração que quando tais alterações são realizadas, toda uma cadeia de atributos deve ser pensada para manter a realidade consistente (cultura, linguagem, filosofia, geografia etc.) (Wolf, 2012, p.172-179).

**5 – Cultura:** serve para ligar a natureza à narrativa e pode ser o ponto catalizador para os conflitos, divergências e alianças presentes no Mundo. O autor/diretor constitui “uma visão de mundo que molda os recursos do mundo natural em coisas como agricultura, arquitetura, vestuário, veículos e artefatos, que, por sua vez, informam os costumes, as tradições, a linguagem e as mitologias” (Wolf, 2012, p.179). Tais recursos servem para criar estruturas e contextos dentro dos povos abordados, a fim de definir, estabelecer e posicionar as culturas similares à Realidade, embora recebam uma nova roupagem da fantasia épica. A cultura revela vários pontos de tensão importantes na narrativa: as diferenças culturais existentes, o aprendizado ou a barreira erguida devido a isto, as opressões, guerras, escravidão, etc. E quando temos a representação desse elemento no audiovisual, se torna ainda mais concreto, graças à imagem e ao som (Wolf, 2012, p. 179-182).

**6 – Idioma:** é o que fornece uma visão de mundo para a cultura. Diversos Mundos Secundários criam línguas próprias se baseando naquelas já existentes, utilizando das junções de um ou mais idiomas. Este nada mais é que um reflexo da cultura e seus costumes, servindo de premissa para a introdução de “novos conceitos, objetos ou seres que de outra forma não existam palavras para estes, e/ou renomeação das coisas já existentes” (Wolf, 2012, p. 183). Podem formular um alfabeto, pictogramas ou apenas se tratar de uma língua fonética, e as palavras que surgem dessa construção tendem a carregar um significado distinto do existente na Realidade (como nomes, artefatos, lugares, etc.), servindo de premissa para a existência – ou não – da magia. E da mesma forma como a

cultura pode ser apresentada como uma barreira, a língua não está obstante disto (Wolf, 2012, p. 183-188).

**7 – Mitologia:** serve para estruturar o mundo arquitetado, apresentando uma ou mais histórias e um contexto primordial para as situações acontecerem naquele Mundo, como um Mito de Criação e as mais variadas lendas e mitos, servindo de molde para apresentar todas as questões que os seres anseiam responder e utilizam do seu universo para isto. A mitologia também serve para apresentar a dualidade do mundo (bem ou mal, herói ou vilão, etc.), revelando como determinados conflitos aconteceram, todas as mudanças do tempo, dos povos e das civilizações, bem como os conflitos e as guerras. Elas “fornecem profundidade histórica, explicações e propósito aos eventos de um mundo (Wolf, 2012, p. 189)”, além de que as religiões e todos os panteões divinos são abordados neste segmento, bem como os heróis e os vilões, monstros, seres míticos e celestiais e, toda e qualquer explicação do universo e acontecimentos sobrenaturais (Wolf, 2012, p. 189-191).

**8 – Filosofia:** é um dos elementos que são abordados através da narrativa, dentro dos contextos apresentados. Isto acontece por meios consideráveis que desencadeiam mudanças significativas na cultura, onde influenciam e induzem ações boas ou más, na visão de mundo de cada indivíduo, povo ou nação presente naquela realidade, além de toda uma interpretação do que é dito como certo e errado. Isto pode ser visto de maneira natural ou nas entrelinhas, delimitada em várias camadas da narrativa, que são descascadas ao longo do percurso. A filosofia pode ou não apresentar a visão de mundo do autor/diretor em questão; abordar diferenças conflitantes ou pontos que unem os povos; ou moldar uma nova visão, tanto no protagonista quanto no público, de forma direta ou indiretamente (Wolf, 2012, p.192-193).

Percebe-se através dessas características que a estrutura do *Worldbuilding* é definida sobre o Mundo Primário, usando-o como base para a criação dos demais alicerces, chegando a níveis de detalhamento tão precisos que a linha tênue qual divide o Mundo Primário e o Secundário, aparentemente, não existe (Wolf, 2012).

Um lugar onde o público sente o poder da verossimilhança e adentra na história como um todo, fazendo parte dela e tenta de qualquer forma explicar as coisas que até então, dentro do mundo sobrenatural que é fantasia, não há necessidade – pois, quando a organização das informações estão perfeitamente dispostas, tais questionamentos se dissipam (McKee, 2006). Além disso, em todas as camadas, seja de acordo com Wolf (2012) ou Long (2011), o imaginário, a fantasia, o mito, a criatividade e principalmente, a narrativa, possui um lugar imprescindível.

Assim, é compreendido que um mundo épico só pode nascer através de elementos existentes na mente, ou do museu qual Durand (2001) determina ser o acervo de todas as imagens – reais ou imaginadas –, igualmente as noções da Realidade que podem compor a Fantasia (Tolkien, 2014). Percebe-se que o mundo épico é muito mais que uma simples construção. Serve para dar importância, arquitetar, influenciar, conceder forças e servir de pano de fundo para a narrativa, utilizando-se da fantasia e da imaginação para ser interpretada em imagens e sons, trazendo experiência e capacidade para que o público compreenda um novo mundo a ser explorado (Anders, 2013), (Tv Tropes, 2017), (Temple, 2017), (Wendig, 2013), (Wolf, 2012).

Como já citado, embora seja um processo que parte da premissa do imaginário, vê-se a presença de vários métodos específicos para a exploração do Mundo Primário como conteúdo a servir de base para o Mundo Secundário e a realização de toda obra, seja de fantasia épica ou não (Wolf, 2012) (Tolkien, 2014). É necessária uma pesquisa que gere uma estrutura designadora para o escopo do projeto, a qual atribui ao *Worldbuilding* significância, afim de consolidar a narrativa e qualquer fantasia que seja atribuída e sustentada, podendo ser realizada através de métodos que estimulem a criatividade presentes no campo do Design; desse modo, apresentando diversos meios a se obter informações e conteúdo que sustentem um mundo fantasticamente épico (Wendig, 2013), (Tv Tropes, 2017), (Michel, 2017) (Wolf, 2012, p.3).

## 2.4. Criatividade – A força Motriz do Design.

Sabemos que, se do imaginário se organiza toda a fantasia e racionalidade, pode-se ressaltar que, conseqüentemente, a criatividade assume um papel fundamental durante o processo de criação, seja da narrativa ou do *Worldbuilding* – principalmente no segundo caso, pois as estruturas precisam ser bem planejadas ou toda a visão de Mundo pode causar uma noção diferente da esperada no público (McKee, 2006), (Tolkien, 2014), (Wolf, 2012).

Conceitualmente, entende-se como Criatividade uma característica que pode ser nata ou adquirida, com o intuito da criação, invenção, inovação, de forma multifacetada e multidisciplinar, definindo o ser humano em sua condição e servindo de base para tudo que o rodeia e faz (Fonseca, 1998), (Houaiss, 2009), (Tully, 2012, p.4), (Weiner, 2010, p.18). Sob essa abordagem, Weiner (2010) comenta que a Criatividade é o cerne para qualquer elaboração a ser projetada, essencialmente por um designer, entretanto, não se limitando apenas a este indivíduo, pois serve de base para vários outros profissionais como artistas, cineastas, escritores, roteiristas, etc.; mas dentro do âmbito do Design, a criatividade serve como forma motriz, suprimindo, gerando e refletindo sobre todo e qualquer projeto a ser elaborado (Cox, 2005) (Nicolau, 2013, p.11-12).

Se observamos bem, o *worldbuilding* é um processo criativo e, principalmente, de design. Embora o imaginário seja o Norte dessa estrutura, Wolf (2012) explica que seu esqueleto provém de uma configuração precisa e bem ordenada, de um projeto construído simetricamente afim de sustentar toda uma obra criativamente. Já McKee (2006) diz que a imaginação ao lado da criatividade une todos os fragmentos necessários para sustentar uma estória, num processo de inclusão e exclusão, dando um caráter único ao projeto.

Desta maneira, se apontarmos por essa afirmação específica, pode-se conjecturar que o Design está coligado a Narrativa, já que esta, também parte de uma estruturação e de um projeto a ser criado/seguido de acordo com suas formulações. Segundo, Rafael Cardoso em *Design Para um Mundo Complexo* (2011):

“O design é um campo de possibilidades imensas no mundo complexo em que vivemos. (...) tende ao infinito – ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento. Em seu

sentido mais elevado e ambicioso, o design deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas, algumas mais próximas, outras mais distantes. (...). Resumindo, pode-se dizer que o design é um campo essencialmente híbrido (...). Trata-se de uma área por demais complexa e multifacetada". (CARDOSO, 2011, p.128-130).

Sob esta definição, entende-se que o Design apresenta em seu vasto e híbrido campo um diálogo singular com as outras áreas. Isso proporciona que várias formas de exploração e estimulação da criatividade sejam apresentadas e não se limitem aos seus extremos, mas os ultrapasse, uma vez que o Design pode ser visto como uma esfera não possuidora de delimitações especificadamente definidas (Cardoso, 2011, p.128).

McKee (2006) ainda diz que:

"Uma "boa estória" significa algo que vale a pena dizer e que o mundo queira ouvir. O que dizer você terá de descobrir sozinho. (...). Você precisa nascer com o poder criativo para juntar as ideias de uma maneira que ninguém nunca sonhou. Depois, você precisa trazer ao trabalho uma visão dirigida por um novo panorama sobre a natureza humana e a sociedade, acasalada com um profundo conhecimento de seus personagens e seu mundo" (MCKEE, 2006, p.32-33).

Field (2001), bem como McKee (2006), explicam que não existem fórmulas na hora de construir uma narrativa e por fim idealizar um roteiro. Apenas existem múltiplas formas que podem ou não serem seguidas, e que nos apresentam várias maneiras para criar uma boa narrativa, cabendo a pessoa que está iniciando o processo escolher ou não um desses métodos.

Desta maneira, quando McKee (2006) comenta que precisamos descobrir sozinhos aquilo que vale a pena ser contado ou que devemos conceber esse poder criativo e, em seguida, trabalhar nos resultados obtidos, ele se refere ao que o próprio em todo seu livro diz ser: um processo elementar de design. Design, nesse caso, assume um lugar projetual de bastante idealização, estruturação e pesquisa, afim de criar uma exímia obra, um bom projeto.

Concordando com McKee (2006), Field (2001) explica que: "Pesquisas lhe dão ideias, sensibilidade para as pessoas, situações e locais. Permitem que você adquira um grau de confiança, de maneira que fique sempre no controle de seu assunto, operando por escolha, não por necessidade ou ignorância" (p.24).

“Uma imaginação trabalhando é pesquisa” (McKee, 2006, p.80-81). Para exemplificar, podemos pensar como um roteiro de um jogo é construído. Nada que está ali foi pensado de última hora ou simplesmente coletado das mais derivadas informações superficiais que podem ser encontradas na internet. Houve uma ideia que trouxe a premissa do projeto; uma pesquisa que deu o “espírito” à obra; uma exploração criativa que gerou não só uma, mas várias ou centenas de seleções, que serviram ou não para o resultado final; uma estruturação que concebeu um esqueleto básico; uma ambientação que deu forma; uma prototipagem que trouxe a realidade, para que no fim, aquilo que eram apenas algumas páginas de narrativa e rabiscos feitos em quadros sequenciais, pudesse se tornar um grande *game* da atualidade vencedor de vários prêmios, como é o caso de *Journey*<sup>15</sup> (Figura 04).

Figura 04: Demonstração da paleta de cores definida ainda no processo criativo e sua influência na questão estrutural de todo o jogo por parte dos idealizadores.



Fonte: The Art of Journey, 2012, p.69.

Portanto, foram escolhidos, dentre vários, quatro métodos que auxiliam na hora da geração e seleção de ideias não só por um designer, mas por qualquer outro profissional ou pessoa que queira exercitar a criatividade e obter bons resultados, já que estes servem como instigadores e estimuladores, unindo o conteúdo pesquisado a imaginação durante o desenvolvimento de um mundo

<sup>15</sup> Criado pela empresa *Thatgamecompany*, em 2012, *Journey* é um jogo *indie* para a plataforma *PlayStation 3* que ganhou vários prêmios significativos depois de seu lançamento (oito classificações para ser exato), desde o “Jogo do Ano” a “Melhor Design de Jogo”, além de várias críticas e pontuações impressionantes para o gênero que até hoje cativa qualquer um que o jogue.

épico e fantástico: *Brainstorming*, *Card Sorting*, *Storyboard* e *Mind Map*. Embora tais métodos sejam realizados em grupos, isto não deve ser visto como obstáculo para a realização individual dentro do propósito discutido.

Vale ressaltar que tais ferramentas de exploração criativa, neste projeto, receberam nomes de habilidades encontradas em personagens de fantasia épica, especificamente de numa plataforma jogável denominada *Perfect World*. Essa escolha foi feita para retratar mais um pouco do conteúdo estudado e porque elas se assemelham com as perícias das personagens: Fúria dos Céus (*Brainstorming*), Marca de Fogo (*Card Sorting*), Maestria (*Storyboard*) e Visão das Sombras (*Mind Map*)<sup>16</sup>.

#### **2.4.1 Habilidade 1: Fúria dos Céus – *Brainstorming*.**

Segundo Cybis (2007), o *Brainstorming* é uma ferramenta criada pelo publicitário Alex Osborn (1888-1966), encontrada no seu livro *Applied Imagination* (1953), que visa a geração de ideias, explorando o potencial criativo de forma quantitativamente. Este, foge de toda e qualquer restrição, servindo com a finalidade de obter soluções para um determinado problema existente ou a ser criado, e de auxiliar no desbloqueio intelectual, instigando o fluxo mental, seja de uma pessoa ou de um grupo (Tschimmel, 2010 p.91-123).

Lupton (2013) comenta que o:

“Brainstorming iniciou uma revolução ao ajudar as pessoas a pensarem de forma criativa. Brainstorming significa atacar um problema a partir de todas as direções possíveis de uma só vez, bombardeando-o com perguntas rápidas para chegar a soluções viáveis. Osborn acreditava que até mesmo o problema mais difícil poderia ser finalmente trucidado se bombardeado por raios de pensamento o suficiente. Ele também acreditava que até mesmo as pessoas mais rígidas e presas aos hábitos poderiam se tornar imaginativas caso fossem colocadas na situação certa” (LUPTON, 2013, p.16).

Vianna et al. (2012) explica que o *Brainstorming* nasce durante a discussão sobre o que vai ser abordado e como será feito, possibilitando uma

---

<sup>16</sup> O nome das quatro habilidades foi retirado do MMORPG *Perfect World*, desenvolvido por Beijing Perfect World, Perfect World Entertainment, em 2005, das respectivas classes: Sacerdote, Mago e Assassino. Maestria é encontrada em todas as classes, servindo de base para o aumento do dano do personagem.

vastidão de ideias a ser encontradas. Cybis (2007) ainda diz que isto proporciona que o problema seja bem discutido de modo que sua solução seja encontrada, como Lupton (2013) explicou, através do bombardeamento, de uma fúria tempestuosa de ideias.

Rikke Dam & Teo Siang (2017) explanam que a técnica por muitas décadas serviu como o principal alicerce criativo para muitas pessoas e que com o passar do tempo, ela foi evoluindo, graças as diversas maneiras que era utilizada e perpassada durante as décadas. Seja individual ou em grupo, o *Brainstorming* continua sendo tão útil quanto qualquer outra a ser citadas, pois além de possibilitar um resultado esperado num limite de tempo crível, também fornece um senso crítico após o processo que refina as ideias, seja avaliando, combinando, aprimorando ou excluindo (Cybis, 2007), (Siqueira, 2012).

Siqueira (2012) elucida que o *Brainstorming* tem sido utilizado para: idear, sugerir, recomendar, solucionar, ultrapassar obstáculos, encontrar causas de problemas e os riscos, criar propostas, executar tarefas, definir temas, explorar oportunidades e agir. “Trata-se de uma forma prática de abrir sua mente e libertar o poder das ideias inusitadas” (Lupton, 2013. p.16).

Apesar do *Brainstorming* ser uma técnica bastante utilizada, é necessário fazer uma análise para saber se a abordagem do método se enquadra com os resultados esperados, pois, existem outras técnicas que podem servir da mesma forma, e/ou ainda mais específico (Siqueira, 2012, p.32). Desse modo, após encontrado seu desígnio (no caso deste trabalho, o objetivo é a criação de mundo de fantasia épica), Cybis (2007) diz que alguns aspectos precisam ser levados em consideração: ter consciência de que todos no grupo (se este for o caso) precisam expressar suas ideias e não deixar que nenhuma passe por despercebido; evitar críticas antes que seja o momento de refino e estruturação dessas ideias, ou qualquer método de avaliar se estas são boas ou ruins; não esquecer de registrar todas as ideias obtidas durante o método, seja numa lista, post-its, etc.

A técnica chega ao seu fim por duas formas: quando se é delimitado um tempo, ou quando as ideias requerem um esforço exacerbado para surgirem (Cybis, 2007, p.148) (Lupton, 2013, p.18). A partir disto, todas as ideias devem

ser analisadas para passar pelo processo de: avaliação, combinação, exclusão ou melhoramento. No fim, as melhores e convincentes ideias, e que principalmente, não fugiram e auxiliaram o tema proposto, são escolhidas e usadas para a estruturação do projeto (Cybis, 2007, p.149).

Para exemplificar o quanto o *Brainstorming* pode ser de suma importância para um projeto deste porte, bastamos lembrar de um quesito que Wolf (2012) levanta em seus aspectos de estruturação do *Worldbuilding*: a cultura. É uma característica tão vasta e cheia de possibilidades que, o *Brainstorming* serve perfeitamente para que todos os âmbitos desse nicho possam ser apresentados de uma forma ou de outra. Quanto mais ideias forem colocadas no papel, mais o arcabouço do mundo secundário será construído.

#### **2.4.2. Habilidade 2: Marca de Fogo – Card Sorting.**

*Card Sorting* é uma técnica de pré-estruturação, de baixo custo e ótimos resultados, feita através do arranjo de cartas/cartões a partir de temas específicos. Esta serve e se faz necessária para classificar e explorar o modo como as pessoas organizam as coisas dentro de um grupamento existente ou não, sem a necessidade de uma alta complexidade (Gaffney, 2000) (Faria, 2010).

Cybis (2007) explica que este tipo de representação auxilia a identificar como aqueles que utilizam/participam da técnica elaboram um conjunto de informações segundo seu próprio modelo mental, afim de descobrir similaridades com a estrutura pré-existente, tendendo assim com a identificação do público.

Padovani & Ribeiro (2013) pontificam que:

‘A técnica de *card sorting* (também traduzida como arranjo de cartas) consiste em escrever informações ou funções em cartões e solicitar que participantes (individualmente) as agrupem da maneira como consideram que faça sentido semanticamente. Em seguida, o pesquisador analisa as composições geradas, buscando similaridades para unificá-las em uma estrutura única’ (PADOVANI & RIBEIRO, 2013, p.235).

Hudson (2013) explana:

“O termo Card Sorting se aplica a uma grande variedade de atividades envolvendo o agrupamento e/ou nomeação de objetos ou conceitos. Estes podem ser representados em cartões físicos; cartões virtuais nas telas do computador; ou em fotos, sejam físicas ou no computador. Ocasionalmente, os próprios objetos podem ser classificados. Os resultados podem ser expressos de várias maneiras, sendo o foco primários os itens que foram mais frequentemente agrupados pelos participantes e os nomes atribuídos às categorias resultantes” (HUDSON, 2013).

Faria (2010) ainda afirma que de acordo com o modelo proposto por Rosenfeld e Morville (2002), o *Card Sorting* pode ser realizado de duas formas: aberto ou fechado. Na primeira, cartões em branco são postos diante do grupo ou da pessoa para que estes os preencham e os classifiquem de acordo com seu próprio modelo de estruturação mental. Já no segundo caso, os cartões se encontram previamente rotulados apenas esperando que a pessoa ou o grupo especifiquem suas áreas dentro da composição concedida. Há também a possibilidade de unir as duas formas, mas isso depende muito do tipo de projeto e do resultado que quer ser obtido (Faria, 2010), (Spencer, 2004).

Hudson (2013) através do seu estudo, resume a análise em três grandes aspectos classificadores que possam evidenciar a contribuição da técnica:

- 1- Terminologia: como as pessoas nomeiam as coisas e os termos que utilizam para isto;
- 2- Relacionamentos: a proximidade ou similaridade entre as informações obtidas;
- 3- Categorias: grupos e seus nomes.

Padovani & Ribeiro (2013) também dividem o *Card Sorting* em três etapas: planejamento, arranjo dos cartões e eliciação. Cybis (2007) explica que na primeira parte, trata-se da identificação dos itens, como estes devem ser organizados e os lugares onde as cartas devem ficar (caso seja do tipo aberto, os cartões devem estar em branco para que o (s) participante (s) preencham; caso seja do tipo fechado, os cartões precisam estar preenchidos), (Padovani & Ribeiro, 2013).

Na segunda parte, seja o indivíduo ou o grupo sob uma orientação anteriormente explicada, devem completar os espaços de acordo com sua

própria ordenação mental dos cartões apresentados. Tais peças devem estar embaralhadas e, dependendo do tipo (aberto ou fechado), precisam previamente ser dispostos no local de classificação, com uma quantidade (ou não) específica e ainda criar (ou não) novas categorias ou alterar os nomes das que já existem (Cybis, 2007), (Faria, 2010).

A terceira parte, de acordo com Padovani & Ribeiro (2013) e Cybis (2007), não é extremamente necessária, cabendo a pessoa que está organizando o método, escolher se a realiza ou não. Contudo, a Eliciação trata-se da parte onde se é explicada a organização dos cartões e o porquê de estarem naquela ordem, seja de forma formal ou não, sem se esquecer de gravar ou transcrever tudo o que for dito, servindo de consulta após o término.

A partir da necessidade, o *Card Sorting* até pode ser feito em união com o *Brainstorming* (um traz as ideias enquanto que o outro as classifica), fornecendo assim uma potência ao trabalho que não se desgasta durante seu processo de criação. De fato, é sabido que o *Card Sorting* é uma técnica grupal, entretanto, nada impede de que ela seja executada individualmente sob a finalidade de atingir um público em específico.

Um exemplo da utilização desse método pode estar situado na classificação das variações elementares encontradas no universo da animação *Avatar: O último mestre do Ar* (2005 a 2008, respectivamente) (Figura 05). Como citado, neste mundo secundário algumas pessoas conseguem manipular um dos quatro elementos básicos da natureza (Água, Terra, Fogo e Ar<sup>17</sup>). Contudo, durante a animação, bem como na sua sequência (*Avatar: A lenda de Korra*), esses componentes são ramificados, abrindo um leque de “dobras<sup>18</sup>”:

- Água: Sangue, Plantas, Lama, Cura;
- Terra: Metal, Areia, Lava;
- Fogo: Raio, Calor, Combustão;

---

<sup>17</sup> Fontes: <[https://www.youtube.com/watch?v=eaKlfc\\_yDhM](https://www.youtube.com/watch?v=eaKlfc_yDhM)> Acesso dia 11 de nov. de 2017.

<<http://www.mundoavatar.com.br/2017/10/tudo-sobre-as-sub-dobras-dos-elementos/>> Acesso dia 11 de nov. de 2017.

<[http://avatar.wikia.com/wiki/Category:Bending\\_arts](http://avatar.wikia.com/wiki/Category:Bending_arts)> Acesso dia 11 de nov. de 2017.

<sup>18</sup> Nome dado para a manipulação dos elementos.

- Ar: Projeção Astral, Vácuo, Voo e Nuvens.

Figura 05: Árvore de manipulações dos elementos da natureza (primárias e secundárias).



Fonte: [https://img00.deviantart.net/4642/i/2016/244/4/e/elements\\_by\\_ailurophelia-d81cz71.png](https://img00.deviantart.net/4642/i/2016/244/4/e/elements_by_ailurophelia-d81cz71.png).

Vemos, então, uma hierarquia específica e resultante de um grande estudo que não só provém da criatividade, mas de toda uma pesquisa que ajudou no alicerce da obra. Isto é evidenciado quando pensamos sobre as “dobras” de Lama, Lava ou Nuvem, que também poderiam estar presentes no quesito Terra, Fogo e Água, entretanto, se levado pelo quesito físico-químico desses estados, esses “subelementos” se encaixam perfeitamente em suas colunas.

Em suma, o *Card Sorting* é de grande relevância não só por classificar, mas também, porque auxilia na estruturação concebida a partir dos estudos previamente feitos em conjunto do fator criativo a ser explorado (Hudson, 2013), (Gaffney, 2000).

### 2.4.3 Habilidade 3: Maestria – *Storyboard*.

Fisher et al. (2010) explica que o *Storyboard* surgiu dentro do universo do cinema como uma técnica denominada de “roteiro de trama”, servindo para descrever as cenas que posteriormente seriam concebidas, oferecendo uma noção considerável aos produtores da mídia. Entretanto, segundo Fisher et al. (2010), para que pudesse ser utilizado em outros meios não restritos no âmbito

do cinema, o *Storyboard* passou por alguns ajustes, se adequando as limitações de cada projeto em que é incluído.

Dentro do campo do Design, Cybis (2007) explica que esse método serve para representar um determinado cenário através de uma sequência de desenhos em esboços, trazendo toda uma sorte de elementos importantes para a compreensão do trabalho. Dam & Siang (2017) corroboram com o pensamento de Cybis (2007) ao definirem o *Storyboard* como um método que serve de veículo para a comunicação, aprendizagem, exploração e solução de um problema ou configuração de um projeto, abordando a questão visualmente.

Tanto Hart (2008) quanto Dam & Siang (2017) definem a técnica como uma ferramenta de prototipagem, de pré-produção, onde permite que se tenha conhecimento do projeto narrativo de forma elucidativa, bem como do público a quem é destinado (no caso de uma animação, um ponto que o *storyboard* ajuda a esclarecer é a classificação indicativa). Além disso, serve para mostrar graficamente alguns erros que, involuntariamente, acabam passando despercebido na narrativa, gerando mais ideias e refinamento do projeto, antes que este venha a ser concluído.

Ulbricht et al. (2008), esclarece:

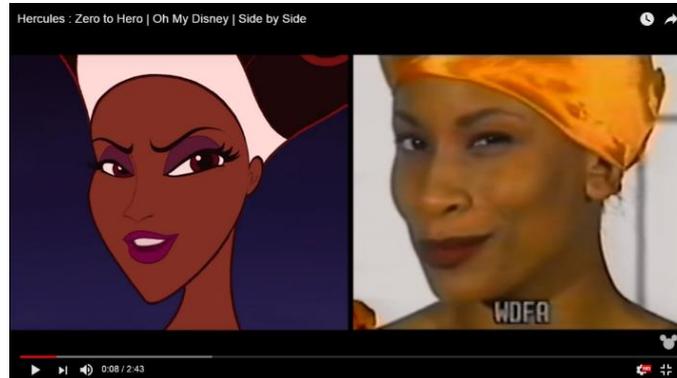
“(...) o storyboard normalmente se constitui de um amontoado de rascunhos feitos à mão livre e sem qualquer precaução estética, apenas funcional. O agrupamento de todas as telas individualizadas (ainda em forma de rascunho) possibilita uma boa compreensão do ambiente como um todo e favorece o feedback” (p.6).

A partir disto, tendo essas “telas” sequencialmente posicionadas ou dispostas em um lugar para visualização, cabe ao grupo que está realizando o processo ou até mesmo o diretor saber aquilo que está dentro do orçamento, se faz jus a narrativa que está sendo abordada, quais elementos modificar, incluir ou excluir (Cybis, 2007), (Hart, 2008).

Um canal no *YouTube* chamado “*Oh My Disney*” traz em seu conteúdo pequenas amostras de *storyboard*, juntamente com cenas das animações produzidas pela *Disney*. Ele enfatiza como o processo de idealização e estruturação é de grande importância, mostrando a evolução que acontece de

um esboço para a produção final de uma animação, ou até mesmo, de um *live-action* (Figura 06) (Figura 07).

Figura 06: Animação x Storyboard do Hércules (1997).



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=sCoJvu8PF7Q>>

Na questão do *Worldbuilding*, o *storyboard* pode servir como auxiliador ao nos proporcionar condições de visualizar toda a arquitetura dos elementos através de esboços (paisagens, fauna, flora, etc.), em conjunto de uma personagem, incorporando a narrativa e abordando alguns aspectos que constituem a construção de um mundo (cultura, língua, filosofia, etc.). Sendo assim, esta técnica serve no desenvolvimento do projeto, podendo trabalhar em conjunto com as outras técnicas citadas anteriormente, que atuam no mesmo âmbito de pré-produção e visualização (Hart, 2008), idealização e seleção de ideias.

Figura 07: *Storyboard* e cena do filme Moana (2016), trazendo uma representação do cultural.



Fonte: <https://i.pinimg.com/736x/a6/e3/4a/a6e34a7e056f41beb4f28c5bb3d77f3c.jpg>

#### 2.4.4 Habilidade 4: Visão das Sombras – *Mind Map*.

De acordo com Tony Buzan, criador desta técnica, *Mind Map* ou Mapa Mental, é uma forma de lidar com uma quantidade considerável de informações criativa e simplificada, mapeando essas ideias, conforme o nível em que elas surgem (Buzan, 2012). Ele diz que:

“Você pode comparar o Mapa Mental com uma cidade. O centro do seu Mapa Mental é como o centro da cidade. Representa a sua ideia mais importante. As estradas principais que partem do centro representam os pensamentos importantes em seu processo mental; as estradas secundárias representam seus pensamentos secundários, e assim por diante” (p.15).

Siqueira (2012), sob os estudos de Buzan (2012), reflete que o Mapa mental serve como um canalizador da criatividade, e pode ser feito tanto individual quanto em grupo, porque a sua composição parte de apenas um lugar: da imaginação. Similarmente ao *Brainstorming*, tal recurso é um explorador no quesito de geração de ideias. No entanto, o Mapa Mental possibilita que tanto designers quanto qualquer outro profissional (ou não profissional) possa ter uma noção de um determinado problema ou assunto a ser estudado, sempre partindo de uma ideia central e se ramificando, abrindo um leque para várias outras, classificando-as naturalmente, sem dificuldades (Buzan, 2012), (Lupton, 2013).

Buzan (2012) comenta que todos os mapas partem de uma síntese em comum, sempre usando cores e estruturas que partem de um centro, composto de várias ramificações que podem ser caracterizadas por linhas orgânicas, etc. Entretanto, Lupton (2013) explica que:

“Embora Buzan tenha delineado regras específicas para os mapas mentais, como o uso de uma cor diferente para cada ramificação do diagrama, seu método é empregado de qualquer maneira mais solta e intuitiva por incontáveis designers, escritores e educadores” (p. 22).

Isso nos situa ao quanto essa técnica é fluída e passível de modificação de acordo com quem está utilizando-a. Segundo Siqueira (2012), suas principais características e benefícios vem do exercício livre de quaisquer julgamentos ou críticas, pois não se trata de um exercício linear; uma gestão que favorece a memorização; a forma arbitrária em poder usar não só palavras, mas números,

cores, imagens, símbolos, pictogramas, etc., deixando a mercê de quem está se apropriando da técnica o modo como vai trabalhar com ela.

Um exemplo de uso pode vir dos próprios estudos de Wolf (2012), onde parte-se da premissa da criação de mundo e a partir disto, surgem as várias ramificações necessárias para sustentar o *worldbuilding* segundo o autor. O centro de uma cidade pode ser caracterizado pela palavra-chave, e as ruas principais, pelos tópicos anteriormente citados (tópico 1.3). E tudo aquilo que surge depois disto é tido como subdivisões, ou seja, as vielas, evidenciando a pluralidade que pode contar cada um desses temas e, que podem ou não trabalhar de forma colaborativa (Buzan, 2012).

Desse modo, percebe-se que o Mapa mental conversa com as outras ferramentas citadas e é tão fundamental quanto, pois fornece e uma configuração precisa e bem arquitetada, auxiliando para que se tenha uma maior obtenção do que está sendo projetado.

#### **2.4.5 Meditação: Conclusão das Habilidades.**

Como podemos perceber, todas as quatro técnicas conseguem ser manejadas de diversas formas, sempre dependendo de quem está utilizando-as. De uma maneira tão independente, que conseguem se mesclar para dar vida a um projeto aprimorado e bem construído, fugindo de qualquer fórmula, afim de deixar que a criatividade, qual serve de força motriz para qualquer ser humano, ao lado das pesquisas que foram necessárias para construir a obra, sejam o norte de todo o trabalho, tornando o processo mais simples, intuitivo e de fácil planejamento, seja individual ou coletivamente, bem como o design é: “híbrido e multifacetado” (Cardoso, 2012), (Field, 2001), (Fonseca, 1998), (McKee, 2006), (Siqueira, 2012). Em suma, tais ferramentas servem para o *Worldbuilding* significativamente ao colocarmos as características e aspectos que Wolf (2012) cita em seus estudos dentro do quesito de idealização e estruturação do Mundo Secundário (Tolkien, 2014). Estes (os mundos) precisam estar imbuídos de pesquisas e serem o reflexo da criatividade e do imaginário pertencente ao criador que está à frente do projeto (McKee, 2006).

### 3 ANÁLISES DE MUNDOS FANTÁSTICOS.

Seguindo esta perspectiva, para se ter um outro olhar, ainda mais elucidativo sobre as características que Wolf (2012) cita e, também, deste mundo secundário qual Tolkien (2014) se refere, partindo para o meio do audiovisual, decidiu-se fazer uma breve e concisa análise sobre quatro obras: uma animação, um filme, um jogo e uma série (provinda de um livro). A escolha aconteceu graças aos aspectos que Long (2011) articula e que caracterizam uma fantasia – seja épica ou não. Assim, tais foram: 1. Filme: *As Crônicas de Nárnia – O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa* (2005); 2. *Game: Perfect World*. (2005); 3. Série: *Game of Thrones* (2011 - ); 4. Animação: *Fairy Tail* (2009 - ). No final de cada análise, segue uma tabela contendo os indicativos encontrados em cada um destes.

#### 3.1 Filme: *As Crônicas de Nárnia – O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa*.

Figura 08: Cena em que Lúcia vai pela primeira vez em Nárnia.



Fonte: <https://favim.com/image/95924/>

Considerada umas das fantasias mais influentes do gênero, *As Crônicas de Nárnia* é um clássico criado pelo escritor britânico C. S. Lewis (1998 – 1963), que no ano de 2005 recebeu sua primeira versão *live-action*<sup>19</sup>. Toda a construção do seu mundo está imbuída no contexto fantástico ou como Propp (1969) definia:

---

<sup>19</sup> Quando se utiliza atores reais ou uma produção total em CGI para dar vida à uma animação, jogos, livros, etc., nas telas de cinema.

nos contos maravilhosos. Nárnia se trata de um universo extraordinário onde o sobrenatural é visto em ação constantemente.

“(…) Que as árvores caminhem! Que os animais falem! Que as águas sejam divinas!” (Lewis, 2009, p. 64). Tal frase exemplifica o quanto a magia tem um poder de manifestação significativo em sua construção, e como isto é repassado durante todo o filme. Tanto quanto no *live-action* quanto na obra literária qual foi inspirado, temos no início a presença de dois mundos: um real e aterrorizado pela Segunda Guerra Mundial e outro fantástico, que de tão mágico, uma feiticeira o condena a um inverno sem fim. Long (2011) caracteriza esse segmento da fantasia que apresenta dois universos numa mesma narrativa de “Fantasia Entre-Mundos”, devido a transição dos protagonistas que acontecem de uma maneira singular: por um guarda-roupa. Entretanto, As Crônicas de Nárnia também se classifica em “Fantasia Épica”, graças ao seu enredo e a forma como o bem e o mal estão caracterizados, sempre apresentando um limiar extremo de um para outro (aspecto presente na jornada do herói) (Campbell, 2007).

Temos a presença de animais míticos, antropomórficos, de árvores que falam, lutam e dançam, de seres mitológicos de diversas culturas, de um Leão que é o Regente do Bem (Figura 09), da Feiticeira que é o Arauto do Mal, estrelas que cantam, bem como seres humanos que na maioria das vezes são protagonistas (Figura 08), etc. Lewis (2009, p. 745) comenta que utilizou desses elementos porque acreditava no poder que consistia através do imaginário e, como tais arquétipos podem ensinar tanto a crianças quanto a adultos, coisas que eles necessitam saber/conhecer. Tal pensamento pode provir dos mitos, como Campbell (1990) explica e a necessidade que nós temos em querer conhecer e buscar por respostas.

Figura 09: Lúcia e Aslan.



Fonte: <https://goo.gl/MdcC7m>

Outro aspecto importante que Long (2011) cita para a definição de uma Fantasia consiste na baixa tecnologia, algo que é muito presente no universo que mantém os traços medievais – comum na fantasia épica. Sob a análise de Wolf (2012), também podemos encontrar a presença de um lugar, um espaço de tempo e um ou mais protagonistas. O lugar é todo o país em que Nárnia se situa e além-mar, cruzando as ilhas, chegando à Alvorada; O período temporal se distingue totalmente do nosso, parecendo que, o que em Nárnia dura décadas, no mundo real não passa de minutos, ou meros segundos; Por fim; os protagonistas, que, independente de qual seja a crônica são arquétipos (Jung, 1978), apresentando determinadas qualidades ou defeitos do ser humano em busca de significados, seja para o que acredita ou para descobrir a si mesmo.

Sob os oito aspectos que compõem o *Worldbuilding* de acordo com a visão de Wolf (2012), encontramos em Nárnia toda uma construção sistematicamente bem pensada, que se mescla com o decorrer do filme, nos mostrando cada vez mais do ambiente e suas características, porém, nem todos eles são vistos em tanta evidência (caso da cartografia, genealogia, idioma).

O tempo real é distinto do tempo mítico retratado no longa. Isto é visto com mais evidência quando se está no final do filme e os protagonistas já estão adultos (Figura 10), entretanto, ao voltar à Terra, tornam-se crianças novamente (Lewis, 2009, p. 186), como se todo o tempo passado em Nárnia não equivalesse em nada se comparado com o nosso.

Figura 10: As quatro crianças já adultas no final do filme.



Fonte: <https://goo.gl/Y7TJos>

A natureza do Mundo Secundário que Nárnia é está imbuído de muita coisa pertencente ao Mundo Primário, se diferenciando apenas pela presença de seres míticos e antropomórficos. Temos raças de seres distintas (gigantes, anões, ninfas, faunos), animais que falam, a presença de seres mitológicos em evidência, árvores que conseguem andar, etc. Tudo isso alicerçado num quesito que Wolf (2012) diz ser o mais importante para interligar o mundo numa fantasia: a magia.

Pode-se perceber durante o longa metragem a grande influência da cultura medieval e celta em sua estruturação, bem como um sincretismo ao Cristianismo caracterizado pelo Leão Aslam e sua filosofia. Isto pode ser um reflexo daquilo que Wolf (2012) cita ao explicar que a cultura em si nos dá uma visão de mundo bastante significativa, e em Nárnia podemos ver o quanto ela está envolvida desde a Guerra que encontramos no mundo real, bem como a forma que um simples anão é visto perante a sociedade. Já a mitologia vem trabalhar com esse quesito do fantástico de forma brilhante, trazendo à tona tudo aquilo que personagens como Eduardo e Susana, descrentes daquilo que sua irmã Lúcia os contava vieram a presenciar. Por fim, temos a filosofia, os fatos questionáveis que circundam este mundo e sua existência, além do que é certo e errado, onde o bem e o mal se encontram (Figura 11), o preço a ser pago pelas nossas escolhas, etc.

Figura 11: A feiticeira Jadis e seu exército.



Fonte: <https://goo.gl/jxCYcj>

Sob esta análise, podemos notar que o *Worldbuilding* em Nárnia é algo extremamente bem pensado, desde ao quesito de suas filosofias como a preocupação com suas 'árvores dançantes". Seja no filme ou no livro que o

precede a preocupação de Lewis em trabalhar com um Mundo Secundário sem que este perdesse sua verossimilhança com o Mundo Primário, qual Tolkien (2014) explica. A presença dos aspectos que Wolf (2012) e Long (2011) caracterizam como indispensáveis para uma fantasia, seja épica ou não, se encontram e se unem para dar vida a uma obra cinematográfica. Assim, podemos entender melhor como o *Worldbuilding* trabalha em conjunto de toda a narrativa por trás das palavras de Lewis, e que assim receberam vida.

Tabela 01: Long (2011) – Aspectos e Características

NÁRNIA					
Magia	x	Mundos Alternativos	x	Baixa Tecnologia	x
Livre arbítrio e Destino		x		Um Mundo incrivelmente desenvolvido e bem organizado	
Qualidades heroicas e a Preservação do Bem		x		Personagens desenhados de forma clara	x
Altos riscos e Inimigos poderosos		x		Uma observação trágica	x
O Herói Ingênuo		x		Magos poderosos e inteligentes	x
O mundo natural		x			

Tabela 02: Wolf (2012) – Aspectos e Características

NÁRNIA					
Espaço	x	Tempo	x	Personagens	x
Mapas				Cronologia	x
Genealogia				Natureza	x
Idioma				Cultura	x
Mitologia		x		Filosofia	x

### 3.2 Game: *Perfect World*.

Figura 12: Logo do Game Perfect World.



Fonte: <https://goo.gl/KJhNH2>

Desenvolvido pela empresa chinesa *Beijing Perfect World* em 2005 e lançado no Brasil no ano de 2007 pela *Level Up! Games*, o game *Perfect World* (Figura 12) trata-se de um MMORPG<sup>20</sup> que envolve mitologia, em sua maioria chinesa, com o auxílio da Fantasia Épica para criar um universo ricamente explorável e, que só no ano de 2016, de acordo com o Diário do Nordeste <sup>21</sup>(2016), atingiu a marca de 4,6 milhões de jogadores.

Em sua premissa, o jogo foca no trabalho colaborativo, onde os jogadores devem executar determinadas atividades denominadas de *quests*<sup>22</sup>. Porém, o jogo também foca nos indivíduos e em como eles devem prosseguir, evoluir e adquirir novos atributos – evidenciando seu papel como herói ou como vilão na narrativa que está construindo dentro daquele universo. A Jornada do Herói (Campbell, 2007) é trabalhada a partir do momento em que o personagem “nasce” nesse mundo gigantesco e até então, maravilhoso. Por se tratar de um jogo de mundo aberto e com vários jogadores, PW (Sigla para o nome do jogo) oferece aos seus *players*<sup>23</sup> o livre arbítrio de seguir ou não aquilo que este propõe. Contudo, todos devem cumprir determinadas missões se quiserem alcançar um certo nível e determinada força. Isto pode ser associado as funções que Vladimir I. Propp (1969) cita encontrar dentro de uma fantasia, onde a narrativa pode seguir seu curso ordenado ou ser totalmente aleatória.

Figura 13: Raça Alada – Perfect World, que os jogadores podem escolher.



<sup>20</sup> MMORPG - uma sigla em inglês que significa “*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*”, sem tradução, designada para os jogos online com uma grande quantidade de usuários, que dão vida a personagens e suas profissões neste mundo.

<sup>21</sup> <https://goo.gl/u4tcbM>

<sup>22</sup> Tradução: missões.

<sup>23</sup> Tradução: jogadores. – Linguagem utilizada no mundo virtual.

Fonte: <https://goo.gl/XNNfoM>

A jogabilidade proporciona aos usuários uma interação fluída, o que por consequência ocasiona numa série de finalidades, cujas qual, facilitam a construção das relações interpessoais (desde a amizades (longas ou passageiras) à casamentos) que, por sua vez, saem do mundo virtual e se solidificam no físico. Segundo Menezes (2015), isto acontece graças a um termo denominado de gamificação, que consiste no cuidado de que os usuários possam dispor de meios dentro dos jogos que criem relações emocionais e afetivas, seja com o universo ou entre si, durante o tempo imerso no mundo virtual, segundo seus interesses. Em sua maioria, os jogadores de *Perfect World* são bastante influenciados pela sua boa qualidade gráfica e/ou por ser uma das poucas opções gratuitas disponíveis desse porte.

Partindo para a Fantasia, sob as características que Long (2011) propõe, pode-se ser visto que *Perfect World* possui todas as três: a presença exacerbada da magia; um mundo próprio que não para de expandir e, uma baixa tecnologia evidenciada na arquitetura, automóveis, cultura, etc. Todavia, diferentemente de *As Crônicas de Nárnia* que não se vê presença alguma da tecnologia (Figura 14), o *game* faz questão de introduzir, em temporadas aleatórias, elementos futuristas e tecnológicos na sua fantasia épica (seja na vestimenta ou nos automóveis). Seja para celebrar elementos da cultura ou de acontecimentos do mundo real.

Figura 14: Montaria Terrestre – Motocicleta.



Fonte: <https://goo.gl/MaFfoa>

Pode-se associar os elementos que Long (2011) se refere para estruturar uma Fantasia Épica com o jogo de forma que:

**A** – Este oferece ao usuário livre arbítrio para executar aquilo que deseja e assim conseguir o que deseja; **B** – O usuário tanto pode agir como um agente heroico na narrativa que está construindo, ou como um vilão, que mata e corrompe os outros *players*; **C** – Os mais variados chefes de *Dungeons*<sup>24</sup> e monstros que existem ao redor do mapa oferecem aos jogadores desafios que podem ser perigosos demais quando não se há um preparo (seja no nível ou de equipamentos); **D** – Todos os usuários iniciam de forma semelhante, sendo um iniciante, fraco e passível de mudanças; **E** – *Perfect World*, como já dito, oferece um mundo chamado *Pan Gu*, que é desbravado de acordo com as missões que o usuário completa; **F** – Por ser um mundo que está em construção, *Pan Gu* tende a possuir uma estruturação pragmática, se interligando com as expansões passadas e futuras; **G** – O cuidado para que o usuário construa seu próprio Avatar (Figura 13) tem um grau de precisão tão minucioso que até a abertura dos olhos, ou a ondulação do nariz pode ser escolhida; **H** – A cada expansão, há sempre uma notícia trágica ou um perigo eminente a ser enfrentado; **I** – Há a presença da classe dos magos, que dependendo de como esse personagem é evoluído, pode se tornar uma das mais fortes do jogo.

No caso do *Perfect World*, segundo as três principais características que Wolf (2012) propõe para o *Worldbuilding*, há a presença de um espaço que é o mundo *Pan Gu*, uma temporalidade que não se assemelha ao mundo real e por isso é caracterizada como mítico, e por fim, a presença massiva de milhares de jogadores que “vestem” o arquétipo das classes que são oferecidas pela plataforma. Tendo isto em vista, também pode-se encontrar no *Perfect World* os oito aspectos que Wolf (2012) apresenta para a criação de um *Worldbuilding* bem estruturado, seja direta ou indiretamente.

Assim que se imerge no mundo fantástico de *Pan Gu*, temos uma breve introdução às ações e configurações básicas do que o jogo oferece, além daquilo que é necessário para evoluir. Uma dessas configurações é a possibilidade de

---

<sup>24</sup> Tradução: instâncias onde se é encontrada uma quantidade de monstros e seres maléficos de nível alto e perigoso, onde os heróis se juntam em busca de tesouros, conquistas ou fama.

visualização do Mapa-Múndi (Figura 15) e, em seguida, do mapa disponível para os iniciantes: o Crisol de Jade (centro do mapa da figura 15).

Figura 15: Mapa de Pan Gu



Fonte: *Print Screen* retirado do jogo pelo autor.

A cronologia em *Pan Gu* acontece de forma não-cronológica, embora, as expansões do jogo deem a entender que isso acontece gradativamente. Um exemplo dessa não-linearidade é a questão do advento de novas raças. Enquanto visualmente é uma classe recém-chegada, dentro da narrativa do jogo, ela é considerada uma das mais antigas, “descoberta” apenas nesse momento. Várias missões e *dungeons* também possuem esse não-linearidade temporal, trazendo à tona a questão do período mítico/histórico/natural para o jogo. Segundo Wolf (2012) o *Worldbuilding* pode trabalhar com as três formas temporais e ainda assim manter sua estruturação – como é o caso de muitos jogos de fantasia.

A genealogia é abordada através das missões quais os jogadores fazem. Sempre há um pai perdido a procura do seu filho que tragicamente foi levado pelos “demônios sem-alma”, ou, de um rei, de um determinado povo, que morreu e agora seu povo precisa que se encontre um novo rei, da mesma linhagem.

A natureza em si é totalmente fantasiosa, tendo cogumelos gigantes como tipos de árvores, golfinhos e espadas que servem de montarias voadoras, raças das mais variadas espécies, uma quantidade considerável de minérios, ervas e artefatos que podem ou não serem encontrados no Mundo Primário, para a

aprendizagem de habilidades básicas de forja (alfaiate, artesão, ferreiro e boticário). Todavia, *Perfect World* não descarta a visão que o Mundo Primário fornece para a construção de um mundo. Pode-se encontrar a verossimilhança que Tolkien (2014) comenta, unido aos aspectos que apenas a fantasia pode oferecer.

*Perfect World* disponibiliza aos jogadores seis tipos de raças. Cada delas possui qualidades e desvantagens, servindo como uma balança dentro da plataforma. Tais castas, por sua vez, se dividem em duas esferas, que definirão o caminho e as habilidades que o personagem obterá: Humanos (Mago/ Guerreiro); Selvagens (Feiticeira/ Bárbaro); Alados (Sacerdote/ Arqueiro); Abissais (Espiritualista/ Assassino); Guardiões (Arcano/ Místico); Sombrios (Retalhador/ Tormentador). Tais classes são liberadas para ambos os sexos, com exceção da raça Selvagem (Bárbaro para o sexo masculino e Feiticeira para o sexo feminino, respectivamente).

O ecossistema de *Pan Gu* é algo bastante distinto. Em algumas áreas temos pradarias, outras estepes, desertos, florestas, regiões vulcânicas e congeladas, oceanos, ilhas, etc. Algumas árvores e plantas, semelhante à Nárnia, também possuem vida e consciência, sendo vistos como monstros a serem aniquilados. Há uma vastidão de animais e monstros que, de acordo com o local no mapa, são encontrados com determinada frequência. Essa preocupação com o ecossistema e com o que o usuário pode ou não encontrar, é um ponto bastante importante que a plataforma aborda, pois ela segue a narrativa, moldando-a conforme as missões que podem ou não surgir.

Unido a tudo isto, a presença da magia que é vital e, que se expressa através das habilidades dos personagens, em suas evoluções espirituais (no jogo é chamado de Cultivo Espiritual); dos Selvagens que se tornam homens tigres ou mulheres raposas; das *Daimons* (Figura 16) que são fadas correspondentes a cada estação do ano e acompanham os personagens no seu processo evolutivo; dos seres míticos e as outras formas onde a mitologia se manifesta dentro do jogo, etc.

Figura 16: As 4 Daimons que representam as fadas das estações.



Fonte: <https://goo.gl/3E6xfu>

Quanto a idioma, devido a sua globalização, o *Perfect World* se adequa aos seus usuários de acordo com o país está inserido. Tendo isto em consideração, não se há uma língua própria do jogo. Entretanto, no quesito cultural, podemos perceber a forte influência da cultura chinesa (bem como sua mitologia e filosofia), como já fora citado.

“Perfect World é um mundo fantástico, repleto de criaturas extraordinárias, seres mitológicos e deuses lendários. Pan Gu, o deus criador do Mundo Perfeito e da vida que nele habita, deu origem a toda terra, água, vegetação, astros e seres vivos utilizando elementos de seu próprio corpo. Assim, ele protegeu sua criação, que desenvolveu-se e dividiu-se em três raças iniciais, que personificavam seus aspectos mais importantes. (LEVEL UP! GAMES, 2018)”.<sup>25</sup>

Desde as indumentárias que os personagens usam às montarias lendárias, quais os personagens utilizam para se locomover no grande mapa, vemos a forte influência do período medieval oriental. Para cada raça existente no PW, essa representação cultural é abordada de diversas maneiras (vestuário, habilidades, ações e linguagem corporal básica, montarias, etc.). Em outros casos, vemos a presença arquitetônica e indumentária ocidental (Figura 17), variando de cidades para cidades, povos e povos, etc.

Figura 17: Cidade de Tellus – Capital dos Guardiões



<sup>25</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/3YmLT4>>. Acesso em: 04 de mar. De 2018.

Fonte: <https://goo.gl/MQ5QZh>.

Os seres que habitam *Pan Gu*, em sua grande maioria, provêm da mitologia chinesa – a exemplo do porco-voador, dos dragões, das kitsunes. Alguns deuses também podem ser vistos como chefes de instâncias a serem derrotados ou, mensageiros para determinadas missões. Quanto a filosofia, o maior exemplo pode vir do Cultivo Espiritual, que concede aos personagens, de acordo com o seu cumprimento, novas habilidades. Esse aspecto pode ser caracterizado como uma busca semelhante aos estágios necessários para atingir o estado do Nirvana no Budismo (que por sinal, também é uma instância do jogo a ser finalizada).

Tendo em vista o que Wolf (2012) e Long (2011) elucidam como características e aspectos pertinentes dentro do *Worldbuilding* ou da Fantasia Épica, pode-se compreender que o *game* Perfect World, embora tenha um pouco mais de tecnologia do que se é esperado nesse subgênero, ele cumpre com a função da fantasia, instigando os usuários a desbravarem o mundo rico de detalhes e narrativas, extremamente estruturado numa linguagem interativa e que não deixa pontas soltas. Em suma, o Perfect World não só pode ser visto como um berço de várias narrativas fantásticas, como também é um catalisador destas.

Tabela 03: Long (2011) – Aspectos e Características

PERFECT WORLD					
Magia	x	Mundos Alternativos	x	Baixa Tecnologia	x
Livre arbítrio e Destino		x		Um Mundo incrivelmente desenvolvido e bem organizado	x
Qualidades heroicas e a Preservação do Bem		x		Personagens desenhados de forma clara	x
Altos riscos e Inimigos poderosos		x		Uma observação trágica	x
O Herói Ingênuo		x		Magos poderosos e inteligentes	x
O mundo natural		x			

Tabela 04: Wolf (2012) – Aspectos e Características

PERFECT WORLD					
Espaço	x	Tempo	x	Personagens	x
Mapas		x		Cronologia	x
Genealogia		x		Natureza	x

Idioma		Cultura	<b>x</b>
Mitologia	<b>x</b>	Filosofia	<b>x</b>

### 3.3 Série: *Game of Thrones*.

Figura 18: *Game of Thrones* abertura.



Fonte: <https://bit.ly/2v2d3tL>.

Desenvolvida pelo canal norte-americano HBO, sob a direção de David Benioff e D. B. Weiss, *Game of Thrones* (Figura 18) é uma série de televisão inspirada nos livros do escritor e diretor George R. R. Martin: *As Crônicas de Gelo e Fogo*, tendo seu início no ano de 2011 e término previsto para 2019. Considerada uma das séries mais aclamadas da atualidade, GoT (sigla utilizada pelos fãs e emissora), tem atingido recordes que vão desde a sua produção à quantidade de telespectadores.

Segundo a *Forbes*<sup>26</sup> (2015), apenas no episódio piloto, o alcance televisivo foi de aproximadamente 2,2 milhões (sem contar com os serviços de *streaming* e as formas ilegais de apresentação), enquanto que, no último episódio lançado (2017), este número teve um crescimento superlativo. De acordo com o site *O Globo*<sup>27</sup> (2017), a emissora registrou um alcance de 16,5

<sup>26</sup> <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/04/14/game-of-thrones-season-5-premiere-sets-audience-record-despite-episode-leak/#3bc90de370da>>. Acesso dia 10 de mar. 2018.

<sup>27</sup> <<https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/game-of-thrones-bate-novo-recorde-historico-de-audiencia-21756884>>. Acesso dia 10 de mar. 2018.

milhões de espectadores somente nas primeiras horas de exibição. Todo este empreendimento massivo se reflete no quanto é gasto para produzir o show. O site *BusinessToday*<sup>28</sup> (2017) comenta que, para cada episódio da última temporada lançada, foi necessário um investimento de quase 10 milhões de dólares.

Toda essa disseminação que provém dos livros do George R. R. Martin é o reflexo do quanto a sociedade hoje em dia está aberta para à Fantasia, de um modo em geral, quando se é contada com tamanha propriedade. A defesa do gênero como algo sem restrição de idade, iniciado décadas atrás por escritores como Tolkien (2014, p. 25), Lewis (2009, p. 743-751) e, o próprio George R. R. Martin, se reproduz nessa quantidade impressionante de telespectadores que *Game of Thrones* atinge há quase 8 anos, se encantando com o exímio trabalho de um escritor e sua poderosa fantasia épica coligada a um extensivo e extremamente organizado *Worldbuilding*.

Sob as perspectivas de Long (2011), percebe-se que GoT se adequa aos três fatores principais para a categorização do subgênero: a existência da magia que se manifesta através dos acontecimentos sobrenaturais da narrativa; um mundo próprio (chamado de Planetos pelos fãs e de Mundo-Conhecido<sup>29</sup> nos livros) bem arquitetado em suas várias camadas; e uma baixa tecnologia derivada do mundo medieval em que a trama se passa.

Continuando sob o mesmo ponto de vista, podemos encontrar em *Game of Thrones* todos os elementos que para Long (2011) caracterizam uma fantasia épica. Contudo, tais artifícios nem sempre estão restringidos a uma única narrativa provinda de um único personagem, mas sim, em torno de todo o contexto a ser explorado durante as temporadas.

Na série, constantemente vemos a presença do livre arbítrio sendo manifestada através das decisões que os personagens tomam, bem como a consequência destas, tomando forma no que seria o destino para cada um destes. Outras vezes, devido a trama poder ser exemplificada como uma perfeita

---

<sup>28</sup> <<https://www.businesstoday.in/lifestyle/off-track/game-of-thrones-season-7-trailer-cersei-lannister-vs-daenerys-to-be-a-battle-worth-million-dollars/story/252935.html>>. Acesso dia 10 de mar. 2018.

<sup>29</sup> <<https://bit.ly/2GWBzSj>>. Acesso dia 13 de mar. 2018.

“teia de aranha”, vemos ações de terceiros influenciarem a queda ou a ascensão dos protagonistas (Figura 19).

Figura 19: Personagem: Mindinho – o maior catalisador de conflitos da série.



Fonte: <https://rol.st/2HAVgfS>.

Nesse mesmo mundo, as qualidades heroicas podem ser exemplificadas por personagens como Ned Stark, ou de seu filho adotivo Jon Snow. A busca deles pela preservação da ordem, da justiça e do bem acima de qualquer coisa enaltecem neles qualidades que apenas heróis possuem, principalmente, coligado a outro ponto que Long (2011) cita: o herói Ingênuo. Jon Snow é esse tipo de herói e durante todas as sete temporadas vemos seu crescimento, contudo, ele ainda continua sendo este arquétipo que prefere dar a vida pelos outros para que tudo fique bem. Por causa de sua ingenuidade, o protagonista recebeu um jargão que até hoje é usado pelos fãs “*You know nothing, Jon Snow*” (“Você não sabe de nada, Jon Snow”).

Não obstante, a presença de “inimigos poderosos” e dos “altos-ricos” está em toda parte do Mundo-Conhecido. Seja por seres sobrenaturais capazes de controlar o gelo e trazer o caos, por questões políticas escravistas que tornam a qualidade de vida dos povos miserável, ou por epidemias que atingem toda a sociedade. Na série, a visão do que é o alto risco e do inimigo mais poderoso está centrada nos seres chamados de *White Walkers*, ou Caminhantes Brancos. Tratados como lendas até o último episódio da sétima temporada pela maioria dos personagens da trama, esses seres são a caracterizados como a destruição

da vida e do caos, arautos do grande Inverno e das longas noites, liderados por um ser que um dia já foi homem, conhecido por Rei da Noite (Figura 20).

Figura 20: Personagem: Rei da Noite.



Fonte: <https://bit.ly/2qtLbcW>. Acesso em: 13 de mar. 2018.

O Mundo-Conhecido ou Planetos em *Game of Thrones* possui uma dimensão e estruturação bastante semelhante à Terra, porém, fomentada pela presença da magia que traz ao enredo determinados feitos que não podem ser vistos no Mundo Primário (Tolkien, 2014). Enquanto há regiões que possuem seus próprios ecossistemas, variando de acordo com o que deveria ser a Linha do Equador, também há todo o misticismo por trás dos longos períodos<sup>30</sup> (quase uma década ou mais) que o Verão e o Inverno possuem. Outro ponto a ser citado, é a questão cultural e política que cada continente ou cidades possuem, se destacando uns dos outros, seja por pontos como a religião ou o comércio de escravos.

Para dar voz a essa narrativa que o *Worldbuilding* prepara como um terreno a ser arado, existem a presença de personagens fortes e muito bem delineados dentro da trama, que conseguem ou não cativar a quem lê/assiste, demonstrando o quanto o ser humano pode ser influenciado pelo meio onde vive, ou como este tende a sobreviver as condições mais inóspitas e mesmo assim, ser um agente de transformação do bem. Como em *Game of Thrones* não temos

---

<sup>30</sup> <<https://bit.ly/2qv0TUE>> Acesso em: 13 de mar. 2018.

um “roteiro pacífico”, e sim sempre em meio a guerras e conflitos, sejam internos ou externos, a presença de tragédias é algo bastante comum. Por fim, os magos presentes na trama são sempre vistos como seres dotados de conhecimentos ocultos e, por muitos, temidos. Isto deriva da frase que costumeiramente aparece em qualquer fantasia onde a magia é atuante: ela tem um preço.

Quanto ao *Worldbuilding* da série, à luz de Wolf (2012), temos os países *Westeros* e *Essos* que servem de palco para a narrativa dos personagens e dos eventos a serem observados; um espaço de tempo delimitado pela quantidade de temporadas e episódios que, muitas vezes, podem apenas se resumir em poucos anos na linha temporal da trama; e a presença de uma quantidade significativa de personagens, protagonistas ou secundários, tendo cada um destes um valor reconhecido através dos episódios.

Desta forma, em *Game of Thrones*, também pode-se encontrar as características que Wolf (2012, p.154) explana para a estruturação de um Mundo Secundário, tendo em vista, como já foi citado, que “Planetos” possui em si muito do Mundo Primário.

Na série, um dos primeiros pontos de Wolf (2012), a Cartografia, está presente na abertura dos episódios, servindo de localizador e referencial para os telespectadores, demonstrando o foco nos lugares onde a trama irá ganhar vida. Ou seja, a cada temporada essa abertura tende a receber ou retirar elementos, mantendo uma linguagem que se preocupa com os pequenos detalhes estruturais.

A cronologia em si pode ser caracterizada de duas formas: uma pela visão do telespectador, outra pela visão das personagens. Enquanto que no primeiro caso são quase oito anos de duração, na história em si isso não passa de três ou quatro anos. Isto acontece devido ao fator da série não acompanhar sua pausa entre os anos, mas continuar na linha temporal onde parou, dando prosseguimento aos seus eventos.

Já a genealogia é algo bastante discutido e de forte influência tanto na série quanto nos livros, sendo catalizadores de grandes guerras entre as famílias mais poderosas e/ou entre elas próprias. Isto pode ser explicado pelo fato de que o regime monárquico ainda é o grande influenciador da série, sendo

exemplificado pelo próprio nome da série (que em português pode ser traduzido por “A Guerra dos Tronos”). Toda uma logística de linhagem é abordada na série, envolvendo incestos e casamentos arranjados, alianças de poder e pacifismo, etc.

Figura 21: Jon Snow e Drogon – Dragão de *Daenerys Targaryen*



Fonte: <https://bit.ly/2wKjRel>.

Como já dito, a natureza do Mundo-Conhecido é bastante similar à da Terra. O único diferencial está na presença da magia e de raças não existentes no Mundo Primário. Por causa desta (da magia), a existência de seres sobrenaturais como os dragões é algo possível (Figura 21). Porém, até mesmo no universo da série isso era algo questionável, já que ninguém nunca mais havia visto um dragão e quando eles ressurgem, fazem com que todas as outras crenças que um dia estavam esquecidas venham à tona (a exemplo dos Caminhantes Brancos) e, o manifesto da magia seja mais uma vez possível. Também por intermédio da magia, existe a Grande Muralha<sup>31</sup>, que se trata de uma fortificação de proporções inigualáveis, qual serve como protetora daqueles capazes de trazer a destruição ou a Longa Noite ao mundo novamente: Os Caminhantes Brancos.

Segundo as *YouTubers*<sup>32</sup> paulistanas Carol Moreira e Míriam Castro, possuidoras da maior quantidade brasileira de conteúdo referente à *Game of Thrones* em seus respectivos canais, em um de seus vídeos<sup>33</sup>, elas discutem

<sup>31</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2IP1hVt>> Acesso em: 13 de mar. 2018.

<sup>32</sup> Pessoas que se utilizam da plataforma de vídeo YouTube para divulgar vídeos próprios discutindo sobre determinados assuntos.

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2quHAVm>>. Acesso em: 13 de mar. 2018.

sobre os idiomas falados na série e chegam a conclusão da existência de aproximadamente 5 línguas:

**1** – A língua Comum: que é representada pelo inglês; **2** – A língua Antiga: correspondente à raça dos Primeiros Homens, Gigantes e Filhos da Floresta, não transmitida de forma verbal na série, mas através das runas que esse povo utilizava como alfabeto; **3** – *Dothraki*: idioma fonético, sem escrita, que possui semelhanças da língua árabe; **4** – *Valiriano*: idioma que possui duas variações (Alto e Baixo Valiriano) provindo de um povo já extinto, apenas falado pelos seus descendentes (Alto) ou pelos povos colonizados por estes (Baixo); **5** – *Ghiscari*: língua falada pelo povo *Ghiscari*, um dia governantes de Essos. Na série, o *Ghiscari* apenas é transmitido por apenas algumas gírias, já que esta é uma língua morta e poucos ainda falam ela, à exemplo dos personagens em destaque: Verme Cinzento e a porta-voz Missandei. Além dessas, existem outras três línguas que não foram abordadas na série: *Skroth* – idioma dos *White Walkers* exemplificada como o som de gelo se quebrando; *True Tongue* – idioma dos Filhos da Floresta; *Asshai'i* – língua da cidade de *Ashai* que também não foi mostrada na série.

Sobre a cultura em *Game of Thrones*, pode-se perceber a forte influência de culturas existentes no Mundo Primário para a construção dessas, como é o caso da região de Dorne (Figura 22), possuidora de um clima semiárido, qual influenciam nos costumes e tradições e se assemelham ao povo persa/babilônico. O clima e as regiões são fatores importantes na construção cultural, derivando para o vestuário, crenças, comércio, sotaques, culinária, artes, folclore, etc. Devido as miscigenações que aconteceram entre os povos de Westeros e Essos, a pluralidade cultural é bastante notável. Todavia, quando é apresentada cidades e regiões distintas, essa pluralidade tende a se tornar singular e distinta das outras, seja em costumes ou até mesmo na fala. Essa preocupação com a verossimilhança com o Mundo Primário é extraordinária, porque os produtores tendem a buscar meios de fazer com quem o público se sinta familiarizado com o que assiste, embora seja uma fantasia. Tal preocupação é o que Wolf (2011) e McKee (2006) explicam sobre trazer o público para mais perto daquilo que ele está assistindo ou lendo, de modo que a narrativa seja concisa e bem estruturada.

Figura 22: Senhores de Dorne e Convidados de Westeros



Fonte: <https://read.bi/2qtVRbK>

A mitologia na série começa a ser abordada nos primeiros dez minutos do episódio piloto, onde três personagens secundários (patrulheiros) são enviados para além da Muralha. Em seguida, dois deles são mortos pelo antes não passava de uma lenda (um Caminhante Branco) e, o único que consegue retornar, tenta avisar aos outros patrulheiros sobre o perigo eminente apenas ouvidos nas lendas, mas é decapitado por ter quebrado seus votos.

Em *Game of Thrones*, os mitos e as crenças dos povos se diversificam de acordo com as regiões onde se localizam. Em *Westeros* e *Essos*, segundo o site *Game of Thrones Wiki* <sup>34</sup>(2017) é encontrado aqueles que possuem uma fé politeísta (como é o caso dos deuses antigos ou a Fé dos Sete, em *Westeros*, e em *Essos*, a religião *Valiriana*), bem como monoteísta (o deus afogado em *Westeros*, ou o senhor da Luz em *Essos*). Tal crença nesse(s) deus(es) constroem dentro das sociedades vários mistíssimos e explicações para coisas que até então, não se possui uma compreensão científica para esclarecer.

Animais míticos como lobos gigantes e dragões, reforçam a presença da magia na série e desse poder mitológico que por muito tempo estava adormecido (Figura 23). Ao longo da série, faz-se visto como esse aspecto tão importante que é a Magia consegue mudar todo um rumo na narrativa. A partir disto, podemos ver coisas que, para o povo do Mundo-Conhecido era impossível sem

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2HmwYII>> . Acesso em 13 de mar. 2018.

o auxílio desta (como trazer um homem a vida ou fazer ovos de dragões petrificados chocarem).

Figura 23: Daenerys Targaryen segurando seu ovo de dragão petrificado.



Fonte: <<https://bit.ly/2EKxASR>>

A célebre frase “*Winter is coming*” (O Inverno está chegando) se trata de um aviso que os antigos usavam para os perigos das longas noites frias, quais nem todos conseguiam sobreviver, porém, sobretudo, sobre os Caminhantes Brancos que um dia governaram aquele mundo sob um longo inverno. Do mesmo modo, há a Muralha, que segundo o povo do Norte, ela foi construída com magia e ajuda dos Filhos da Floresta (raça de seres míticos) para proteger o mundo do mal que eram os *White Walkers*.

A filosofia, por sua vez, é algo bastante intrínseco, pois ela além de variar de personagem para personagem, envolve muitos os valores morais e éticos que cada um destes acha ser certo ou errado. Numa linha geral, pode-se utilizar de exemplo a filosofia da Patrulha da Noite, fundada há mais de 8 mil anos, segundo o site *Game of Thrones Wiki* <sup>35</sup> (2017), formada por homens de má índole de Westeros, mas que recebem uma nova chance (ou seria a morte) para dar sua vida pelo povo, protegendo-os de todo e qualquer mal que possa surgir além da Muralha. O juramento que esses homens fazem se torna a verdade deles, à

---

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/2HlJlcz>> . Acesso em 13 de mar. 2018.

exemplo dos cavaleiros templários na Idade Média que juravam suas vidas à Igreja acima de qualquer coisa:

“Escutem as minhas palavras e testemunhem meu juramento. (...). A noite chega, e agora começa minha vigia. Não terminará até a minha morte. Não tomarei esposa, não possuirei terras, não gerarei filhos. Não usarei coroas e não conquistarei glórias. Viverei e morrerei no meu posto. Sou a espada na escuridão. Sou o vigilante nas muralhas. Sou o fogo que arde contra o frio, a luz que traz consigo a alvorada, a trombeta que acorda os que dormem, o escudo que defende os reinos dos homens. Dou minha vida e a minha honra à Patrulha da Noite, por esta noite e por todas as noites que estão para vir. (MARTIN, 2010, p.369)”.

Deste modo, tal juramente serve como apoio a este aspecto que, por muitas vezes se diverge quanto aos personagens e suas visões de mundo, num misto de crenças e ideais quais fabricam nesses protagonistas pensamentos e ações, umas vezes esperadas e outras não.

George R. R. Martin nos livros tende a mostrar escancaradamente as pessoas que a realidade, embora seja numa fantasia, continua sendo dura e fria, como o aço de uma espada. Ter isso apresentado numa série vai de encontro ao tabu em torno da Fantasia, quebrando o paradigma retratada na maioria das obras audiovisual, denotando características e arquétipos humanos que nem sempre o público está disposto a assistir – por ser real ou frio demais.

“Uma “boa estória” significa algo que vale a pena dizer e que o mundo queira ouvir. O que dizer você terá de descobrir sozinho. Começa com talento. Você precisa nascer com o poder criativo para juntar as ideias de uma maneira que ninguém nunca sonhou. Depois, você precisa trazer ao trabalho uma visão dirigida por um novo panorama sobre a natureza humana e a sociedade, acasalada com um profundo conhecimento de seus personagens e seu mundo” (MCKEE, 2006, p.32-33).

Através desse comentário de Mckee (2006), pode-se perceber que esse outro lado da fantasia épica que George R.R. Martin aborda, em parceria com os diretores David Benioff e D. B. Weiss, demonstra como uma narrativa de mundo bem estruturada, com suas características “frias” e aspectos “reais” delimitados, tão próximas ao Mundo Primário, divididos apenas pela linha tênue que é a magia, pode gerar tanta comoção no público. Graças a esse conhecimento de *Worldbuilding* fantástico transmitido com tanta propriedade, os

telespectadores se sentem cada vez mais envolvidos na obra, compartilhando das mesmas emoções que os personagens nas mais diferentes peles.

Tabela 05: Long (2011) – Aspectos e Características

GAME OF THRONES					
Magia	X	Mundos Alternativos		Baixa Tecnologia	X
Livre arbítrio e Destino		X		Um Mundo incrivelmente desenvolvido e bem organizado	X
Qualidades heroicas e a Preservação do Bem		X		Personagens desenhados de forma clara	X
Altos riscos e Inimigos poderosos		X		Uma observação trágica	X
O Herói Ingênuo		X		Magos poderosos e inteligentes	X
O mundo natural		X			

Tabela 06: Wolf (2012) – Aspectos e Características

GAME OF THRONES					
Espaço	x	Tempo	x	Personagens	x
Mapas		X		Cronologia	X
Genealogia		X		Natureza	X
Idioma		X		Cultura	X
Mitologia		X		Filosofia	X

### 3.4 Animação: *Fairy Tail*

Figura 24: Logo do Anime *Fairy Tail*.



Fonte: <https://bit.ly/2qymRGp>

*Fairy Tail* inicialmente se tratava apenas de um mangá<sup>36</sup> (Figura 24), escrito e ilustrado por Hiro Mashima, mas que recebeu uma versão anime (forma

<sup>36</sup> “Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra surgiu da junção de dois vocábulos: “man” (involuntário) e “gá” (desenho, imagem). Ou seja, mangá significa literalmente “desenhos involuntários”. (<https://bit.ly/2zn2jqj>, 2018).

como é denominada as animações orientais), produzido pelos estúdios A-1 Pictures, Dentsu Inc. e Satelight, entre nos anos de 2009 até 2016, passando por um hiato de quase dois anos, retornando apenas no final de setembro de 2018. Tal animação possui em seu enredo elementos da fantasia épica aliados a grande e massiva quantidade da magia incorporada por seus valorosos magos na luta do bem contra o mal, acima de quaisquer consequências, atrelados a temas como amizade, família, astrologia, seres sobrenaturais, etc.

O anime que possui aproximadamente 277 episódios, contando com todos os seus oito arcos, cada um contendo 24 minutos de duração, aborda de forma dinâmica e divertida em sua narrativa vários assuntos delicados que permeiam a vida dos protagonistas e, que refletem na vida real de quem assiste muitas das vezes. É visto sem nenhuma limitação a presença da Jornada do Herói (Campbell, 2007), e dos arquétipos que Vogler (2015) cita em seu livro sobre os personagens que fazem parte do núcleo dessa trama.

Dentro da visão de Long (2011) para a estruturação de uma Fantasia Épica, observa-se que em *Fairy Tail* a presença da magia em todo o seu conteúdo sendo a peça chave que sustenta a trama, alinhada aos sentimentos humanos; um mundo mágico que se foca apenas no país onde estão inseridos os protagonistas; e a baixa tecnologia costumeiramente representada pelos aspectos medievais, apenas recebendo pequenos acréscimo (como as pistolas, por exemplo), que no entanto, servem para referenciar personagens característicos de *RPG's*<sup>37</sup> de Fantasia denominados de *Gunslingers*<sup>38</sup>. Em episódios esporádicos, algumas tentativas de acrescentar o *Steampunk* acontece, numa tentativa de criar uma ligação entre o fantasioso e o científico. No entanto, essa ciência apenas consegue se mover graças a magia, sendo dependente na maioria das vezes.

Adequando o conteúdo do anime com os 9 elementos que Long (2011) emprega para caracterizar uma Fantasia épica, em *Fairy Tail* constatamos a presença da maior parte destas. Os protagonistas possuem o livre arbítrio para tomarem as decisões como assim desejam, tendo conhecimento prévio ou não

---

<sup>37</sup> "Role-Playing-Game" – tipo de jogo onde os envolvidos assumem o papel dos personagens, dando vida a suas habilidades, narrativas, características, etc. Muito comum no âmbito da fantasia.

<sup>38</sup> Tradução: Atirador/ Pistoleiro.

das consequências de suas ações. Semelhantemente temos o destino, que dentro da animação é bastante discutido entre os arcos. Os personagens principais sempre estão enfrentando perigos eminentes, seres acima dos seus patamares, ou situações que os façam entrar num alto risco (como um caos mundial, por exemplo (Figura 25)). Dessa forma, a narrativa busca por meios de demonstrar o quanto essas ações influenciam no destino deles e/ou o que pode acontecer se os mesmos não agirem.

Figura 25: *Acnologia* – o dragão da destruição e do caos.



Fonte: <https://bit.ly/2JMn1md>.

Em *Fairy Tail* o mundo é chamado de *Earth-Land* (sem tradução específica para o português), constituído por vários países que tem como regime a monarquia ou o imperialismo. No entanto, a narrativa na maioria dos arcos acontece no reino de *Fiore*, país onde se encontra a guilda dos magos, que cujo nome é o do anime (*Fairy Tail*). Em sua estruturação, pode-se perceber a presença de uma fauna e flora distinta a do Mundo Primário, como gatos voadores falantes, dragões, plantas com consciência, dinossauros, etc. Além disso. Contudo, embora haja a presença desses elementos, os ecossistemas se mantêm um reflexo do mundo natural.

Quanto ao “Herói Ingênuo” que Long (2011) diz ser uma característica, em *Fairy Tail* não há essa classificação precisa porque todos os protagonistas e personagens secundários tendem a ser bastante incisivos quanto ao que querem, sem deixar serem levados por considerações alheias. São todos magos excepcionalmente habilidosos, dotados de experiência, cada qual em sua especialidade, buscando sempre manter a “preservação do bem”. Tão diferentes

um dos outros que a forma como foram criados, bem como suas personalidades, podem ser situadas em determinados arquétipos de Jung (2000): herói, cuidador, explorador, criador, sábio, mágico, etc (Figura 26).

Figura 26: Personagens Principais do anime: Gray, Natsu, Wendy, Lucy e Ezra.



Fonte: <https://bit.ly/2JMg9VT>.

Quanto ao “Herói Ingênuo” que Long (2011) diz ser uma característica, em *Fairy Tail* não há essa classificação precisa porque todos os protagonistas e personagens secundários tendem a ser bastante incisivos quanto ao que querem, sem deixar serem levados por considerações alheias. São todos magos excepcionalmente habilidosos, dotados de experiência, cada qual em sua especialidade, buscando sempre manter a “preservação do bem”. Tão diferentes um dos outros que a forma como foram criados, bem como suas personalidades, podem ser situadas em determinados arquétipos de Jung (2000): herói, cuidador, explorador, criador, sábio, mágico, etc.

Analisando o *Worldbuilding* da animação, inicialmente podem ser encontrados as três unidades que Wolf (2012) argumenta para a criação deste: um espaço representado pela *Earth-Land* e mais precisamente, *Fiore*; um tempo mítico que sempre possui variações de acordo com o decorrer da narrativa apresentada; e existência de vários personagens protagonistas. Dessa forma, é visto os oito elementos que estruturam o mundo do anime por completo, embora alguns não tenha tanta evidência quanto outros (Cartografia, por exemplo).

A cronologia que corresponde ao mundo de *Earth-Land* pode ser caracterizada como um período temporal mítico-natural. Existe a contagem do tempo semelhante ao mundo primário, porém, em determinados momentos este sofre interferências da magia por meio de magos poderosos. O tempo não é algo absoluto e que tem uma regra delimitada, embora vejamos a sua ação nos personagens que envelhecem normalmente.

A genealogia também é abordada quanto a sucessão dos poderes (seja do comando de um reino, de uma família de elite na sociedade, ou da liderança de uma guilda), ou, para dar evidência a alguns personagens e o seu alto nível de poder. Um exemplo disto é do próprio personagem principal, Natsu, que foi criado por um dragão, Igneel, como um filho, e carrega o nome deste como seu sobrenome demonstrado suas raízes e poder (Figura 27).

Figura 27: Natsu e seu pai, o dragão Igneel



Fonte: <https://bit.ly/2HrK5Zi>. Acesso em: 15/04.

A natureza no anime, como já citado, possui características muito semelhantes à do mundo natural, porém, com o advento da magia, há a existência de seres míticos e próprios da trama: dragões que possuem consciência e falam (em alguns casos também se transformam em humanos), fadas, gigantes, gatos voadores, possuidores de consciência, etc. Pode-se ser visto também a manipulação de determinados elementos químicos, fazendo uma ligação ao que na idade média era chamado de alquimia. Além disso, um arco específico do anime aborda a questão dos multiversos e as dobras do tempo, que com o auxílio da magia, tendem a criar portais para outros mundos. Ou seja,

*Fairy Tail* tenta abordar vários pontos importantes dos subgêneros da fantasia, inserindo em sua própria narrativa épica.

Como na maioria das animações em que o idioma principal do produto equivale ao seu país de origem, assim também acontece com *Fairy Tail*, no caso, o japonês. Todos os personagens falam japonês, todavia, o sistema de escrita não corresponde à forma fonética. Este é baseado em runas, vezes apresentando características similares as do povo nórdico, outras, partilhar do próprio anime.

A cultura dentro do anime se alicerça sobre as características medievais/burguesas oferecem como acervo. A trilha sonora própria da animação é composta por arranjos provenientes de instrumentos que trazem a todo tempo a imersão necessária para que o telespectador se sinta nesse âmbito medievo; a arquitetura lembra as cidades europeias do séc. XVIII, atrelada aos aspectos da Baixa Idade Média; a culinária que necessita de meios não tecnológicos para o preparo dos alimentos; o folclore corresponde e estrutura maior parte da forma de vida dos personagens, embora se utilizem da magia para curar doenças, por exemplo, ainda buscam a medicina artesanal como método de cura; o sistema de guildas existe para oferecer à pessoas possuidoras da magia (nem todos conseguem dominá-la) um emprego, casualmente chamado de missões; a astronomia também possui destaque na obra, representada pelos espíritos celestiais correspondentes as constelações, estrelas ou nébulas, possuidores de um poder intrínseco, quase vistos como sagrados (Figura 28), etc.

Figura 28: Lucy e o espírito celestial de Aquarius.



Fonte: <https://bit.ly/2qBxnNN>. Acesso em: 15/04.

A mitologia de *Fairy Tail* consiste no aproveitamento dos princípios presentes da magia, criando uma roupagem nova para a questão de seu uso e todo o poderio que pode vir advindo dela, de onde surge, como utilizá-la, etc. Não obstante, há a presença da mitologia celta coligada à elementos característicos dos templários e da igreja católica, da astronomia, da demonologia, etc. Cada um desses pontos pode ou não pertencer a um personagem em questão, referente a manifestação de sua magia. Seja controlando algum dos elementos, seja possuindo a habilidade de se transformar em demônios, seja conseguindo conjurar os espíritos celestiais das constelações ou para invocar armaduras específicas durante uma batalha.

Já a filosofia em *Fairy Tail* está atrelada quanto aos valores que os personagens carregam e como eles acreditam essa seja sua verdade de vida. As guildas também entram como um fator importante para a construção do caráter de muitos personagens, ensinando-lhes toda uma visão de mundo, o valor de questionar e ir buscar suas próprias respostas, entre outros. Isto faz com que não só estes, mas os telespectadores sejam tocados pela narrativa que está sendo discutida e se sintam abertos para realizar seus próprios questionamentos e valores, seja morais ou éticos.

Por fim, percebe-se em *Fairy Tail* facilmente sua colocação na fantasia épica e a incrementação de outros subgêneros do universo fantástico, contudo, sempre à *priori* daquele que a alicerçou. Conjuntamente observa-se um exímio trabalho de *Worldbuilding*, que parte da peça-chave que é a magia e, como esta serve para moldar o mundo por inteiro. Long (2011) afirma que uma fantasia sem magia não é fantasia. Já Wolf (2012) comenta que, se *worldbuilding* não for bem estruturado, todas as narrativas que esse mundo irá comportar não possuirão profundidade. Então, sob tais palavras, pode-se finalizar que *Fairy Tail* traz todo esse encargo na sua construção e compete em deixar seu mundo perfeitamente harmônico para que os telespectadores possam sentir a imersão nesse mundo bidimensional de forma precisa e coerente.

Tabela 07: Long (2011) – Aspectos e Características

FAIRY TAIL					
Magia	x	Mundos Alternativos	x	Baixa Tecnologia	x

Livre arbítrio e Destino	<b>x</b>	Um Mundo incrivelmente desenvolvido e bem organizado	<b>x</b>
Qualidades heroicas e a Preservaço do Bem	<b>x</b>	Personagens desenhados de forma clara	<b>x</b>
Altos riscos e Inimigos poderosos	<b>x</b>	Uma observaço trágica	<b>x</b>
O Herói Ingênuo	<b>x</b>	Magos poderosos e inteligentes	<b>x</b>
O mundo natural	<b>x</b>		

Tabela 08: Wolf (2012) – Aspectos e Características

<b>FAIRY TAIL</b>					
<b>Espaço</b>	<b>x</b>	<b>Tempo</b>	<b>x</b>	<b>Personagens</b>	<b>x</b>
Mapas				Cronologia	<b>x</b>
Genealogia		<b>x</b>		Natureza	<b>x</b>
Idioma				Cultura	<b>x</b>
Mitologia		<b>x</b>		Filosofia	<b>x</b>

## 4 PRINCÍPIO DE TUDO: Criação do Guia dos Mundos.

Neste capítulo estão descritas todas as etapas da criação do livro Guia dos Mundos, inspirado nos elementos que Wolf (2012) aborda para a estruturação de um *worldbuilding* no âmbito da fantasia. Cada tópico segue de acordo com a sequência que esses elementos se interligam, demonstrando o quão importante é a sua presença na criação de um mundo fantástico e assim por diante. O conteúdo textual segue o formato de relatório, portanto, em primeira pessoa, devido a melhor obtenção de detalhes e facilidade nas explicações.

### 4.1 Concepção.

Na busca de poder construir este projeto de forma que tudo pudesse estar interligado, além de trazer aquilo que Wolf (2012) designa como principais elementos de estruturação do *worldbuilding*, foram idealizadas várias formas de inserir o leitor, fazendo-o imergir e se sentir parte daquilo. O texto deveria ser fluído, envolvente e nada cansativo – apesar de se tratar de um guia. A ideia principal era fazer com que o receptor destas ideias e instruções não se sentisse cansado ou entediado, mas sim, instigado a prosseguir.

Tendo estes pontos importantes em vista, optei por inserir um narrador-observador na narrativa, denominado de Thayon, o qual dá as boas-vindas ao leitor, explicando o porquê deste estar ali e o seu papel a ser desempenhado (neste cenário, Thayon conta a história da Ordem Fantástica – organização que cuida de todos os mundos fantásticos existentes – e que o leitor se trata de um novo membro deste órgão).

A cada capítulo, é tratado um nível do *Worldbuilding*, seguindo o pensamento de Wolf (2012), porém, com uma nova linguagem, um tanto minuciosa e articulada, para que nenhum dos pontos existentes na estruturação seja deixado à parte: 1 – Boas-Vindas; 2 – Criação; 3 – Cartografia; 4 – Cronologia; 5 – Natureza; 6 – Idioma; 7 – Cultura; 8 – Mitologia; 9 – Filosofia; 10 – Genealogia; 11 – Extra; 12 – Conclusão.

Para cada categoria foi pensado num ícone referente a cultura e a mitos existentes do Mundo Primário ou elementos que fizessem alusão a estes, bem

como uma frase-memória do próprio texto. Os emblemas não seguem um padrão e, o propósito de tudo isto consistiu na correlação que a fantasia aborda de maneira tão fluída as várias culturas e suas singularidades.

Além disto, buscando formas de expressar toda a criatividade e inteligência que envolve o *Worldbuilding*, seja fantástico ou não, criei um símbolo para retratar a Ordem Fantástica (Figura 31).

#### 4.1.1 Capa.

A primeira ideia era a de uma bússola (Figura 29) que dirige e guia um ser para algum lugar, para um ponto central a seu desejo, constituída dos seguintes elementos: a Lua – representa o subconsciente (a *psique*), o Sol – representa o conhecimento, a Estrela – representa a ideia primordial e a criatividade, o Planeta – o conteúdo a ser moldado.

Figura 29: Primeira ideia para a capa do Guia e seus elementos.

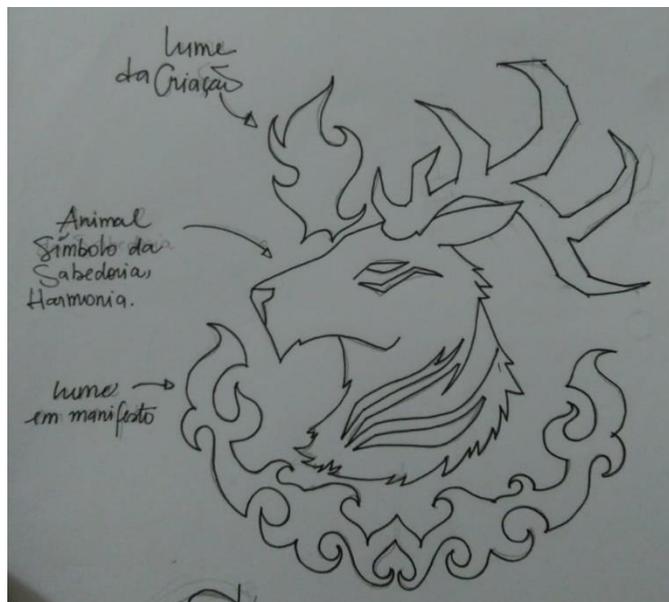


Fonte: Produzido pelo autor.

A segunda ideia contorna a mitologia celta (Figura 30). Ela tem como centro o cervo, considerado um animal sagrado nesta cultura europeia (bem como em outras, sendo símbolo do místico, da magia, da sabedoria, e, também, um guia para a passagem entre os mundos, um condutor para a luz); uma chama que representa o fogo da vida, da criatividade e da criação (no guia, o narrador a denomina de Lume da Criação); e abaixo, temos a manifestação dessa mesma

chama, retratando a utilização de todo esse conhecimento e criatividade, envolto do fantástico e do sobrenatural.

Figura 30: Segunda ideia para a capa do Guia e seus elementos. – Símbolo da Ordem.



Fonte: Produzido pelo autor.

Analisando os pontos que quis utilizar na construção dos ícones para cada capítulo, a importância desse guia e em como ele pode ser atuado (nesse caso, gerando mundos conforme a criatividade e conhecimento do leitor, por meio de seu próprio repertório pessoal), escolhi a segunda ilustração. Para não ficar somente em minhas palavras, também segui o pensamento que Long (2011) comenta sobre o fator primordial para a existência da fantasia épica: a magia.

Atrelado a isto, uma tipografia com características medieval (lembrando o fator da baixa tecnologia) e uma moldura que remete aos entalhes encontrados em muitos artigos medievais nórdicos, foram escolhidos afim de evocar uma característica antiga e desgastada pelo tempo.

#### 4.1.1.1 Nomenclatura.

Por ser um manual introdutório voltado para o âmbito da Fantasia, derivados nomes surgiram na possibilidade de ilustrar essa formatação e, evidenciar o gênero discutido. Contudo, a escolha pelo nome “Guia dos Mundos” fez-se apropriada quando terminei toda a parte escrita do projeto e desenhei os a maioria dos ícones. Quando falo de “Guia dos Mundos” não só me refiro a seu

segmento central que é a Fantasia, mas sim, a todos os outros mundos possíveis que este trabalho pode arquitetar graças a hierarquia que Wolf (2012) explana.

O próprio narrador-observador, Thayon, acaba trajando esta vestimenta de “Guia”, afim de levar o leitor a criar seu próprio mundo. “Mundos” também pode ser explicado pelas mais variadas obras no campo do audiovisual existentes em que há/houve uma preocupação com o *Worldbuilding*.

#### **4.1.1.2 Cores e Textura.**

Tendo conhecimento na importância da utilização das cores, usei trabalhar com uma paleta diversificada para cada capítulo, embora a capa e o capítulos de boas-vindas não siga essa diretriz. No entanto, para ter um esquema em que houvesse uma sintonia/hierarquia, as cores seguem um padrão simples:

- 1 – O *Background* deve ter uma cor que seja primária/secundária/terciária;
- 2 – A moldura deve ter uma cor análoga;
- 3 – O ícone deve possuir uma cor complementar, complementar-dividida ou análoga;

Tal padrão pode ser encontrado, por exemplo, no capítulo Cronologia, onde o *background* é todo amarelado (primária), a moldura segue o tom avermelhado (análoga), e o ícone e o texto são tomados pela cor roxa (complementar). No entanto, se referindo especificamente a capa, quis trabalhar com um tom de preto opaco, juntamente da cor branca para dar destaque ao título, subtítulo, símbolo e nome do autor, além do tom amarelo para a moldura desgastada, centralizando os demais. A escolha aconteceu pelo fato do preto de uma forma subjetiva me representar o mistério, o desconhecido; o branco por dar um destaque e trazer uma clareza visual para onde devem se encontrar as informações principais; e o amarelo para simbolizar o requinte, do ouro, que era muito utilizado como adornos nos livros da idade média e sua iluminuras, bem dispostas e simetricamente posicionadas pelas mãos dos monges.

Além disso, decidi utilizar uma textura visual desgastada para a moldura, ilustrando a ideia do desgaste que o livro possui devido ao seu período não datado de existência. Os pingos de tinta espalhados pelo símbolo da Ordem Fantástica também foram idealizados dessa mesma forma, para remeter a ideia do desgaste, do antigo.

## 4.2 Capítulos.

Como já dito, o guia possui um nível de hierarquia definido, onde cada capítulo disserta um pouco sobre estes, abordando alguns pontos importantes para sua elaboração, etc. Refletindo sobre o propósito de que não há como avançar para outro nível sem ter conhecido o anterior, propositalmente, decidi excluir o Sumário do Guia. A premissa para a escolha é que seja aproveitada cada parte deste, e embora demore, só se avance quando tiver total entendimento do assunto. Ao todo, são 12 capítulos que seguem uma narrativa simples e intuitiva, guiada por Thayon.

### 4.2.1 Boas-Vindas.

A capa do capítulo de apresentação (Figura 31) tem os mesmos elementos da capa do livro; Apenas as cores foram modificadas (a moldura passou a ser laranja, e o *background*, marrom, e o ícone e frase, branco), a frase-memória (ponto 3.1) está presente abaixo do símbolo da Ordem. A textura visual foi retirada para manter o teor de clareza de cada ícone a ser visto posteriormente.

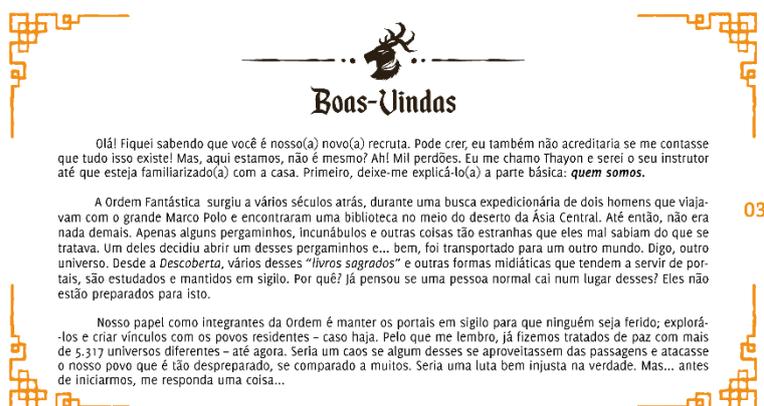
Figura 31: Capa do Capítulo Boas-Vindas.



Fonte: Produzido pelo autor.

Em toda página inicial de capítulo decidi utilizar o ícone referente a página de introdução, acompanhado de adornos simples que centralizam tais emblemas. Abaixo destes, é encontrado o título do conteúdo abordado, e em seguida o texto, formalmente alinhado, contando um com espaçamento delimitado para cada início de parágrafo (Figura 32).

Figura 32: Imagem da primeira página do Capítulo.



Fonte: Produzido pelo autor.

“Boas-Vindas” traz o início da jornada de um criador de mundos, ou como o leitor é chamado no livro, de um Arauto; capaz de manipular o Lume da Criação (habilidade existente dentro daqueles que conseguem executar tal função). Também é discutido a estima desse “dom” e como deve ser usado, além de algumas regras que a Ordem Fantástica preza, bem como seu lema: Criar, Desbravar e Equilibrar.

#### 4.2.2 Criação.

Nesse capítulo, descrevi um pouco a importância de iniciar um mundo do zero, delineando de forma simples e concisa algumas ferramentas capazes de auxiliar na idealização e refinamento de ideias, citadas no capítulo 1 deste trabalho de conclusão (ponto 1.4). Exemplos também são dados para que o leitor possa se situar, e assim, consiga utilizar do próprio repertório para dar partida em sua trajetória.

Para a capa, decidi utilizar elementos que remetessem a ideia de criação e direcionamento. Busquei trabalhar com formas geométricas básicas, traços precisos e dois itens: o sistema solar (criação) e a bússola (direção). Após alguns esboços (em anexo), cheguei no conceito em que ambos são unificados, refletindo num tipo de bússola especial, composta pelo sistema, porém não possuindo sua estrela central.

Contudo, ao se observar num todo, o próprio ícone compõe a forma do Sol, simbolizando o centro de tudo (Figura 33). Tendo o sol “em suas mãos” você acaba se tornando o seu próprio direcionador deste “tudo”, ou o guia deste sol, bem como o deus Apolo era para a cultura grega. Quanto as cores, elas seguem o mesmo padrão análogo (*background* e moldura) e de destaque referentes a capa, contendo a mesma estruturação do capítulo anterior.

Figura 33: Capa do Capítulo Criação.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.3 Cartografia.

Este é o menor capítulo entre todos. Ele discute a respeito da importância da presença de um mapa numa fantasia e seus benefícios, que vão desde a transparecer um sentimento de pertencimento, tanto de quem lê/assiste/ouve/joga, quanto de quem produz aquela narrativa. Isto também se estende ao fator primordial da cartografia que é de situar o indivíduo em um espaço, bem como as limitações que existem neste plano – assim conhecidas.

O texto continua com Thayon narrando a existência das mais variadas espécies de mapa, contudo, ele apenas detalha três que são de uma importância singular para a fantasia: geológico; político; histórico. Cada um deles se encaixam numa lacuna, e trabalham juntos para trazer de forma visual aquilo que está sendo retratado.

Pensando no ícone da subcapa, cinco itens foram escolhidos para a composição: bússola, estrelas, astrolábio, formas geométricas e retas. As primeiras tentativas levaram a experimentar estilos diferentes de uma rosa dos ventos, que em alguns casos, trouxeram semelhanças a uma flor de lótus (na visão minimalista do desabrochar de suas pétalas). No entanto, querendo sair um pouco dessa visão de bússola (já vista no tópico anterior), foquei no astrolábio que, em conjunto a rosa dos ventos, revelou a existência de um ícone bastante significativo. A “deformidade” na rosa em seus pontos Leste e Oeste representa a régua do astrolábio, enquanto que em seu centro, temos uma micro estrela ou, o centro da própria flor de lótus. Os discos nas diagonais fazem analogia a madre do astrolábio. As cores escolhidas foram: laranja (background), marrom (moldura), e bege (ícone, título e frase-memória) (Figura 34).

Figura 34: Capa do Capítulo Cartografia.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.4 Cronologia.

Lidar com o passado, presente e futuro numa fantasia é uma das peças-chaves mais importantes na construção de um mundo. Neste segmento, procurei

abordar isto, esclarecendo essa relevância e como o tempo pode ser dividido em três diferentes formas: Histórico; Natural e Mítico. Pensei nessa divisão ao ler algumas fantasias e ver como são abordados determinados elementos dentro da fantasia que dão contexto e consistência para a narrativa, explicando os fatos que estão acontecendo e como eles se interligam. Um exemplo, pode vir de uma narrativa que se passa no período entre guerras (histórico), porém, não é datado e está cheio de recursos sobrenaturais (mítico).

Para o ícone dessa esfera, procurei utilizar de elementos como: ampulheta, linha do tempo, DNA, sol, lua e a terra. Além disso, estudei alguns hieróglifos egípcios, junto do meu repertório mitológico para explicar determinados pontos como, por exemplo, a balança que Anúbis (divindade egípcia) possui para pesar o coração das pessoas depois que completam sua cronologia carnal. Após alguns estudos e tentativas, cheguei em um resultado em que a maioria desses princípios foram utilizados e formam o contexto assim elaborado (Figura 35). As cores escolhidas foram: amarelo (*background*), roxo (moldura), e marrom (ícone, título e frase-memória).

Figura 35: Capa do Capítulo Cronologia.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.5 Natureza.

Em Natureza, procurei articular o texto de forma que o leitor conseguisse entender todos os pontos que Wolf (2012) traz ao estruturar essa categoria. A tentativa de explicar que a Natureza não se resume apenas em Fauna e Flora

foi um dos importantes fatores, já que tais aspectos apenas são complementos de outros maiores. Também é discutido nesse capítulo como a influência da magia pode exercer uma grande força sobre, por exemplo, a física (já que a gravidade e algumas leis existentes no mundo primário podem ser modificadas, etc.). Em resumo, este capítulo trabalha com a materialidade do mundo e suas estruturas. Dessa forma, através de Thayon, busquei transmitir esse entendimento sobre tais fatores, pois, são eles que dão “vida” ao mundo a ser criado (raças de diferentes espécies, cores, ecossistemas, etc.).

O ícone da subcapa foi idealizado sobre diversos fatores: formas geométricas, a folha (Fauna), uma onda (ecossistema) e a cultura Maori (colares e tatuagens). Desde o início eu tentei dar ênfase nos componentes Neozelandeses, enquanto que os outros serviriam apenas de apoio para complementar o artefato. Assim, busquei trabalhar com o colar Maori devido a quantidade de significados que ele carrega de acordo com o formato e desenhos (quando este tiver). Nisso, chegou-se numa ideia específica em que o delineado da folha era aparente, tal como o da onda. Outros coeficientes também foram retratados, como os quatro elementos e a presença dos 5 fundamentos que articulam o assunto explanado neste capítulo. As cores escolhidas foram: verde claro (*background*), verde-escuro (moldura), e marrom (ícone, título e frase-memória) (Figura 36).

Figura 36: Capa do Capítulo Natureza.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.6 Idioma.

Neste capítulo, busquei trazer um certo entendimento sobre a importância da linguagem, tanto para os indivíduos que falam, tanto para aqueles que estão a conhece-las. Wolf (2012) cita que um dos casos mais comuns de conflitos numa fantasia ou se tratam de questões culturais ou pela barreira da linguagem, desse modo, procurei demonstrar que não há somente uma forma de linguagem e como estas podem trabalhar inseridas num mesmo espaço, conforme suas próprias influências.

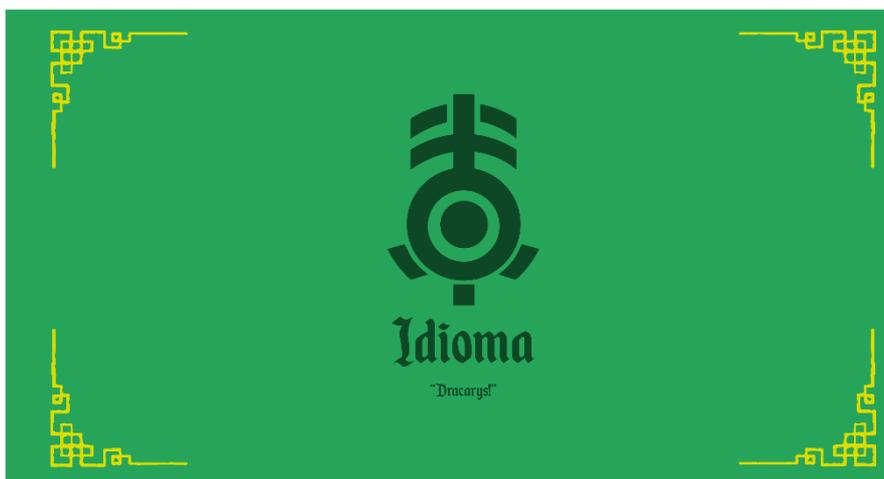
Igualmente aos tópicos anteriores, o Idioma também foi dividido em três categorias: Antigo; Natural; Existente. Além de sete variações: Fonético, Pictográfico, Ideográfico, Mental, Gestual, Alfabético e Sinestésico. Cada um desses possui sua própria singularidade, contudo, conseguem ou coexistir com as demais ou se fundir com elas. Tais variações retratam o exemplo que quis repassar para desmistificar a ideia de que um idioma só se baseia num fonema ou numa escrita. Também, foi citado a premissa de se utilizar os idiomas já existentes no Mundo primário na narrativa fantástica.

Para a criação do ícone correspondente na subcapa, formas geométricas, a ideia de ligação contida na figura da ponte, o olho que representa em várias culturas o conhecimento, a mitologia nórdica que até hoje é muito influente na fantasia épica e traços encontrados no jogo RiME, serviram de influência no processo de idealização e refino das ideias. De início, analisei as runas nórdicas e os seus formatos diferenciados, delineados por retas, linhas diagonais, círculos, semicírculos, etc. Em seguida, pensei na ideia de transformar esses elementos citados na ideia da ponte, bem como introduzir o olho do conhecimento nessa estrutura. Após uma rápida volta ao jogo RiME, passei um tempo dentro da plataforma analisando as formas de alguns elementos, até que cheguei na conclusão de me inspirar num dos “auxiliares” que o protagonista encontra da metade para o fim do jogo.

Depois de alguns rabiscos feitos em folhas a parte, coloquei os melhores desenhos na folha de esboço e continuei aprimorando a ideia até chegar na que está situada na subcapa deste capítulo. O círculo central corresponde ao olho do conhecimento e a reta que perpassa o olho, a ponte, ligada a sabedoria do

ser, seja individual ou coletiva. As curvas acima do olho retratam os lados desse saber (que ou podem unir, ou podem causar conflitos), e as de baixo, o consciente e o subconsciente. As cores escolhidas foram: verde-turquesa (*background*), verde-claro (moldura), verde-escuro (ícone, título e frase-memória) (Figura 37).

Figura 37: Capa do Capítulo Idioma.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.7 Cultura.

Em todo o manual, Cultura é um dos maiores capítulos devido a sua quantidade de conteúdo. A princípio, eu queria abordar cada um dos pontos que levanto dentro do termo cultura, no entanto, o trabalho iria ficar muito extenso, então, resumi todos eles num quadro – embora saiba que existem vários outros componentes que fomentam tal significância.

Na narrativa de Thayon, introduzi pontos explicando a importância da cultura na construção de um mundo, seja este fantástico ou não, e como esta concede e molda uma característica marcante a uma sociedade. No exemplo que o narrador-observador fornece, é exemplificado este fator e como o leitor pode explorar de forma simples, contudo, bem estruturada. O quadro (citado acima) traz consigo as seguintes particularidades: agricultura, arquitetura, comércio, lei, sexo, magia, profissão, justiça, política, escravismo, música, dança, pintura, vestuário, culinária, artesanato, religião, rituais, crenças, folclore, conflitos, governo, veículos, arte, alquimia, mitologia, filosofia, economia,

tecnologia, pesca, navegação, mineração, preconceito, liberdade, sepultamento, cremação, sotaque, ferramentas e militarismo.

Para o ícone da subcapa, procurei utilizar principalmente da cultura do povo nômade Massai e suas lanças e escudos. Tais símbolos, de proteção, ataque e defesa, são considerados de suma importância para esse povo e sua cultura. Além disso, busquei traçar algumas formas encontradas nas texturas do povo africano. Tal ideia surgiu a partir do filme da *Marvel*: Pantera Negra e como houve uma certa preocupação com a unificação e utilização dos elementos em seu universo tão rico e vasto. Por fim, as cores escolhidas para a composição foram: azul (*background*), azul-anil (moldura) e amarelo (ícone, título e frase-memória) (Figura 38).

Figura 38: Capa do Capítulo Cultura.



Fonte: Produzido pelo autor.

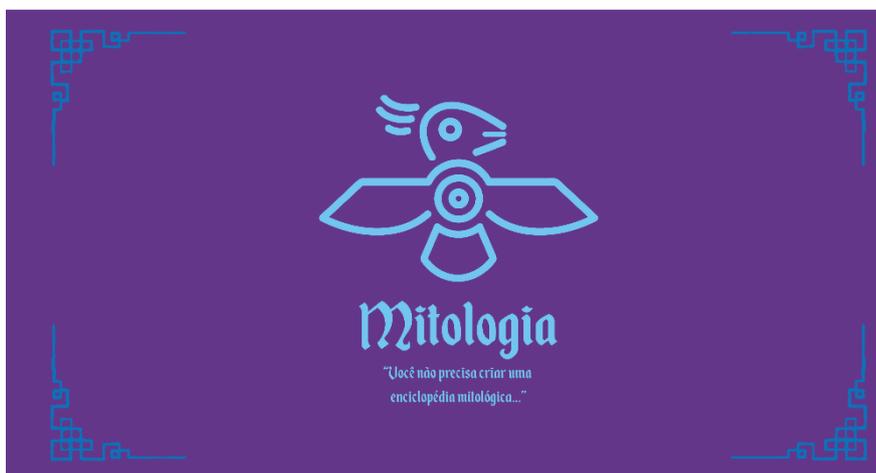
#### 4.2.8 Mitologia.

Neste capítulo, busquei demonstrar a importância da mitologia para a sociedade e o quanto ela serve para dar significado a coisas que o ser humano ainda questiona e não possui uma resposta concreta sobre. De certo modo, é explicado que a mitologia assume a função de trazer a origem mítica do mundo e das coisas, através de lendas e mitos, que muitas vezes, são tão densos quanto aquilo que muitos acham ser a própria certeza do real.

A partir disto, é pedido que se articule essas ideias e as fomente, de modo que seja possível criar os primeiros mitos e as primeiras lendas. A premissa é que o leitor se utilize do seu próprio conteúdo, ou do conhecimento que tenha nessa área para dar vida a sua própria, seja criando algo ou apenas fazendo um embasamento daquilo que já existe.

Pensando abordar um pouco da cultura mexicana no ícone desta subcapa, pesquisei pelos desenhos feitos pelos Maias e Astecas e estudei um pouco sobre como eles construía suas formas. Utilizando de traços orgânicos e formas geométricas básicas, busquei criar um ícone básico baseado num pássaro, para ser mais exato, numa harpia (ave encontrada no México, Bolívia, Argentina e Brasil). A escolha se deu por tal animal ser símbolo do poderio dos céus, considerada uma das maiores aves do mundo e, também, por ser símbolo da realeza e do misticismo na cultura asteca (as penas da harpia era uma das muitas penas que adornavam o elmo do imperador). Enfim, as cores escolhidas para a composição foram: roxo (*background*), azul (moldura) e azul-claro (ícone, título e frase-memória) (Figura 39).

Figura 39: Capa do Capítulo Mitologia.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.9 Filosofia.

Em Filosofia, através do que Wolf (2012) explica como filosofia e algumas pesquisas a mais que realizei, busquei explanar um pouco sobre do que se tratava esse capítulo e, também sua correlação com a mitologia (já que um

trabalha com o “imaginado” e o outro, com o “real”). Trazer questionamentos dentro de uma fantasia sempre foram um argumento em destaque, uma vez que tudo ao seu redor parece tão fantasioso. Também é discutido esse outro lado da moeda, sob a premissa de que muitos trazem suas “verdades” e as utilizam como meio de persuasão e disseminação, servindo de ferramenta alienadora para prejudicar outros (a exemplo do Nazismo).

É muito comum vermos em produções de Fantasia a filosofia ganhando seu espaço ao vermos conflitos ocasionados por visões de mundos diferentes, por não aceitarem os ideais um dos outros ou a forma como levam a vida. Isto apenas se trata de um reflexo do Mundo Primário que pode ser muito bem utilizado dentro de uma narrativa ou explanado na própria construção de mundo.

Para o ícone da subcapa, escolhi desfrutar dos elementos da cultura oriental, tendo em vista que é uma das mais antigas e que possui uma das vertentes filosóficas mais antigas do mundo. Da mesma forma, busquei de alguma forma me usufruir do caleidoscópico, objeto tal que reflete as várias faces de uma mesma coisa, fazendo uma analogia ao próprio ser que somos nós, multifacetados. Dentre algumas tentativas básicas, que iam desde a simples estudos com numerais e reconfiguração dos símbolos do confucionismo, decidi utilizar o Yin-Yang. De forma simples, defini sua forma e curvas na letra S, delimitada por duas circunferências no centro, simetricamente, em cada lado. Há outras três circunferências que estão ao redor da letra, fazendo analogia aos seguintes pontos: minha libido; minha consciência; minha natureza”. Por fim, as cores escolhidas foram: rosa (*background*), roxo (moldura), rosa-claro (ícone, título e frase-memória) (Figura 40).

Figura 40: Capa do Capítulo Filosofia.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.10 Genealogia.

Genealogia é um dos capítulos mais importantes quando se está estudando a construção de um mundo fantástico, pois, na maioria das vezes, é ela que move a narrativa entre o grande clímax, conflitos e uma busca por pertencimento e uma verdadeira resposta de quem aquele personagem é. Thayon (o narrador-observador), explica que esta característica está mais ligada aos personagens que povoam esse mundo do que, de fato, a ele – proporcionando uma continuidade. Assim, tal aspecto foi dividido em três castas: Hierárquica, Ancestral e Hereditária. Tais pontos podem servir para identificar a posição de determinados indivíduos ou até mesmo, de como funciona o sistema sócio-político ou familiar dentro daquela sociedade criada.

Para o ícone, pensei em utilizar dos seguintes fatores: DNA, o símbolo do infinito, o sol e a lua. Após alguns testes e rabiscos, cheguei numa conclusão simples, porém, concisa da definição que queria retratar nesse ícone. Nele, pode-se encontrar as curvas que representam o movimento das hélices presentes na molécula em estudo, bem como o símbolo usado em várias culturas para representar o infundável. Contudo, ele não está em seu formato completo, está quebrado, o que representa a vida do ser e, ao mesmo tempo, esse legado, carregado na genealogia, qual precisa sempre de um sucessor para poder carregar tal herança (boa ou ruim). Há também a presença do sol no lado esquerdo e a lua no direito, simulando o passar do tempo (passado, presente e futuro). Com base nisso, as cores escolhidas foram: roxo (background), bege (moldura) e amarelo (ícone, título e frase-memória) (Figura 41).

Figura 41: Capa do Capítulo Cronologia.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.11 Extra.

O penúltimo capítulo do Guia traz em seu conteúdo uma breve explicação sobre as quatro ferramentas de geração e refinamento de ideias: *Brainstorming*, *Card Sorting*, *Mind Map* e *Storyboard*. Através de Thayon, a narrativa segue com fluidez, trazendo alguns questionamentos básicos e o porquê e como utilizar cada um dos utensílios apresentados. Como percebido, eu já apresentei esses materiais no capítulo de Boas-Vindas, porém, aqui, decidi dar mais ênfase para que o leitor pudesse entender melhor.

Para o ícone, decidi utilizar do número 8 na versão japonesa devido sua importância na cultura oriental, por representar boa sorte, sucesso, equilíbrio, infinito e o fluxo da vida (início, meio e fim); simbolizando esse ciclo que se inicia e agora está chegando ao seu fim. As cores que usei para a capa foram: roxo-petróleo (*background*), laranja (moldura) e branco (ícone, título e frase-memória) (Figura 42).

Figura 42: Capa do Capítulo Extra.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.2.12 Conclusão.

No último capítulo do Guia dos Mundos busquei finalizar a narrativa de Thayon levando o próprio leitor a visualizar o seu trabalho e como este ficou no

fim das contas, porém, lembrando que sempre há algo a mais a ser feito ou aprimorado. Além disso, é confessada a real posição do narrador-observador dentro do contexto passado e sua alegria por ter o leitor como um membro da Ordem Fantástica, condecorando-o como um Arauto.

Para o ícone da subcapa, escolhi utilizar da coroa de louros, símbolo grego utilizado nos jogos olímpicos como condecoração àqueles que venciam as competições. Do mesmo modo que um atleta vence uma corrida e merece tal honraria, assim, denomino aqueles que também conseguem finalizar este guia e, dessa forma, são premiados. Uma vez que a coroa também não tinha um valor financeiro, mas sim simbólico. As cores usadas foram: preto (*background*), branco (moldura) e amarelo (ícone, título e frase-memória) (Figura 43).

Figura 43: Capa do Capítulo Extra.



Fonte: Produzido pelo autor.

### 4.3 Folha de Guarda – Decorativa.

Pensando em evocar uma das características mais comuns nos livros antigos de fantasia, que era a presença das folhas de guardas (ilustrações ou texturas visuais que pegam da parte detrás da capa e se estendem até a primeira do livro), decidi utilizar deste artifício e incrementei tal ideia no Guia dos Mundos. Contudo, a ilustração (um mapa-múndi em tom envelhecido) não se conecta a primeira página do livreto, mas, se estende por toda a parte de trás da capa e da contracapa. No lado esquerdo, temos um pequeno poema, escrito por algum membro importante da Ordem fantástica, e no lado direito, a sua continuação:

Lado Esquerdo (Figura 44): “Há muitas terras a serem desbravadas, universos a serem explorados. E a Ordem Fantástica sempre atenderá o chamado de um lugar que acabou de ser fundado.”

Lado Direito (Figura 45): “Sob a Luz do Lume da Criação, o Arauto anuncia uma nova jornada: Um Mundo novo a ser desbravado! Uma Terra nova a ser harmonizada! Um novo manifesto a ser criado!”

Figura 44: Folha de Guarda – Lado Esquerdo.



Fonte: Produzido pelo autor.

Figura 45: Folha de Guarda – Lado Direito.



Fonte: Produzido pelo autor.

#### 4.4 Diagramação.

A diagramação escolhida consiste num *Grid* dentro do espaço de 16cmx29,7cm, no formato *Landscape*. A proposta de ter esta configuração veio a partir da praticidade e, por lembrar antigos guias que também possuíam uma dimensão semelhante, além de não se enquadrar no tamanho de um livreto encontrado costumeiramente nas livrarias e sebos.

Outro fator importante foi ter escolhido primariamente a sua versão em e-book, por ser mais prático em questão de acesso e leitura, uma vez que vivemos numa sociedade onde a maioria das coisas é executada pelo celular, computador, notebook, *tablet*, etc. Contudo, trazê-lo para o “mundo”, digo, de forma física, não é uma opção a ser menosprezada.

#### 4.5 Resultado.

Figura 46: *Mockup* da Capa do Livreto em Formato Landscape.



Fonte: Produzido pelo autor. – Imagem meramente ilustrativa.

Figura 47: *Mockup* do Conteúdo do Livreto em Formato Landscape.



Fonte: Produzido pelo autor. – Imagem meramente ilustrativa.

Figura 48: *Mockup* da Capa do Livreto em Formato Landscape – Capítulo Natureza.



Fonte: Produzido pelo autor. – Imagem meramente ilustrativa.

Figura 49: *Mockup* do Livreto em Formato Landscape.



Fonte: Produzido pelo autor. – Imagem meramente ilustrativa.

## 5 O Último Ato: Considerações Finais.

Desde o início da humanidade, a presença da narrativa esteve marcada de diferentes formas e manifestações. Seja por um simples desenho rupestre ou fonemas cantarolados ao redor de uma fogueira, a narrativa colaborou e continua colaborando para que o ser humano consiga evoluir e se tornar aquilo que de fato é: um ser em constante descobrimento. Atrelada a *psique*, vê-se o quanto sua presença é revelada através do imaginário e, mais em específico, da fantasia.

Através das análises executadas em quatro espectros diferentes, conseguiu-se obter uma compreensão, ainda que breve e concisa, de como os argumentos que Long (2011), Wolf (2012) e Tolkien (2014) propõem sobre a Fantasia Épica, o *Worldbuilding* e a correlação entre o Mundo Primário e Secundário, constituem toda a visão necessária para dar existência a uma narrativa excepcional e de importante abrangência, seja para com o leitor, ouvinte, jogador ou telespectador.

E graças a este envolvimento de vários fragmentos, quais ao princípio parecem não estar coligados, pode-se notar a extensão que se articula e abre a vertente para os estudos da construção dos mais diferentes mundos. Analisar e criar um projeto onde o *Worldbuilding* é o centro, só foi possível com o auxílio dos fatores anteriormente explanados.

Assim, ao ter como centro a criação de mundo, *Worldbuilding*, pode-se perceber a sua importância para as mais variadas estruturas no campo do audiovisual, bem como do Design de Narrativas. Ter um olhar voltado para aquilo que sustenta as narrativas, é uma preocupação bastante pertinente, pois, é a partir disto que se traz a verossimilhança que o público, muitas vezes, tende a procurar numa obra – seja esta qual for.

Por esta razão, percebe-se o quanto este projeto poderá auxiliar vários indivíduos que tem esse desejo e inquietação com os pequenos detalhes, não só para aqueles que buscam criar um mundo no âmbito da fantasia, mas, em qualquer outro gênero, pois, tal artefato contém material suficientemente diversificado para isto, graças à Wolf (2012) e seus estudos percussivos.

## REFERÊNCIAS

- ANDERS, Charlie Jane. **7 Deadly Sins of Wordbuilding**. Ano: 2013: Disponível em: <<https://io9.gizmodo.com/7-deadly-sins-of-worldbuilding-998817537>>. Acesso em: 20 de out. 2017.
- ARMSTRONG, Karen. **A Short History of Myth**. Edimburgo – U.K.: Canontage Books Ltd., Ano: 2005.
- BARTHES, Roland. **Análise Estrutural da Narrativa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes. Ano: 2011. 7<sup>o</sup>. ed. Trad: Maria Zelia Barbosa Pinto.
- BUZAN, Tony. **The Ultimate Book of Mindmaps**. Harper Thorsons, ed., UK, 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/tbFj6m>> Acesso em: 14 de nov. 2017.
- C. G. JUNG. **Estudos sobre Psicologia Analítica**. Rio de Janeiro: Editora Vozes. Ano: 1978. 1<sup>o</sup>. ed.
- C. G. JUNG. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Rio de Janeiro: Editora Vozes. Ano: 2000. 2<sup>o</sup>. ed.
- CHANCE, Jane. **Tolkien's Art: a mythology for England**. The University Press of Kentucky, USA. Ano: 2001. Revised ed. Edition.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007. 1<sup>o</sup>. ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral.
- CAMPBELL, J., MOYERS, B. **O poder do Mito**. Org. por Betty Sue Flowers, Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena. Ano: 1990. 1<sup>o</sup>. ed.
- CARDOSO, Rafael. **Design Para um Mundo Complexo**. Ed.: Cosac & Naify, São Paulo. 1<sup>o</sup> Ed. 2012.
- COX, G. **Cox Review of Creativity in Business: building on the UK's strengths**. 2005. Disponível em: <[http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20120704143146/http://www.hm-treasury.gov.uk/d/Cox\\_review-foreword-definition-terms-exec-summary.pdf](http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20120704143146/http://www.hm-treasury.gov.uk/d/Cox_review-foreword-definition-terms-exec-summary.pdf)> Acesso em: 31 de out. 2017

CYBIS, Walter. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. Walter Cybis, Adriana Holtz Betiol, Richard Faust. São Paulo: Novatec Editora, 2007.

CLUTE, John and John Grant. **The Enciclopledia of Fantasy**. Ed.: Orbit Books UK; St. Martin's Press US. Ano: 1997. United Kingdom.

DAM, Rikke and Teo Siang. **Interaction Design Foundation**. INTERACTION DESIGN. Disponível em: <<https://goo.gl/BZf6TL>> Acesso em: 03 de nov. de 2017.

DAM, Rikke and Teo Siang. **Prototyping: Learn Eight Common Methods and Best Practices**. INTERACTION DESIGN. Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>> Acesso em: 11 de nov. 2017.

DURAND, Gilbert. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004. Trad: Renée Eve Levié – 3ª ed. Disponível em: <[http://carladeabreu.com/wp-content/uploads/2016/03/DURAND-Gilbert\\_O-imagin%C3%A1rio.pdf](http://carladeabreu.com/wp-content/uploads/2016/03/DURAND-Gilbert_O-imagin%C3%A1rio.pdf)> Acesso em: 12 de nov. 2017.

ELIADE, M. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva. Ano: 2002. 2º. ed. Trad. Civelli, Polla.

FARIA, Mauricio Marques de. **Card Sorting: Noções sobre a Técnica para Teste e Desenvolvimento de Categorizações e Vocabulários**. Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, v.7, n. 2, p. 1-9, jan./jun. 2010.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio Século XXI: O minidicionário da língua portuguesa**. Editora: Nova Fronteira. Ano: 2011. 2º ed. – Rio de Janeiro.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Syd Field – Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FISCHER, G., SCALETSKY, C., AMARAL, L. **O storyboard como instrumento de projeto: reencontrando as contribuições do audiovisual e da**

**publicidade e seus contextos de uso no design.** v.3, n.2. Rio Grande do Sul: **Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos.** p. 54-61. mai/ago. 2010.

FONSECA, A. Fernandes da. **A Psicologia da Criatividade.** Ed: Universidade Fernando Pessoa, Portugal. 1998. 7ª Ed.

GAFFNEY, Gerry. **Card sorting: information and card sorting.** 2000. p.1. Disponível em: <<https://goo.gl/S67JYP>>. Acesso em: 04 de nov. 2017.

HART, John. **The Art of Storyboard: a filmmaker's introduction.** Ed. Elsevier, Inc., USA. 2008. 2. ed.

HOUAISS, I. A. **Novo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.** Brasil: Editora Objetiva. Ano: 2009, 1º. ed.

HUDSON, W. **Card Sorting.** In: Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.). The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. Aarhus, Denmark: The Interaction Design Foundation, 2013

LEWIS, C. S. **As Crônicas de Nárnia – Volume único.** 2ª ed., São Paulo: Editora WMF Matrins Fontes, 2009.

LONG, Steven S. **Defining Fantasy.** STEVEN S. LONG, 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/zf9pUU>> Acesso em: 30 de set. 2017.

LUPTON, Ellen. **Intuição, ação, criação: Graphic Design Thinking.** Editora G. Gili, São Paulo, 2013. Título Original: Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Publicado por Princeton Architectural Press, NY, 2011.

MARTIN, George R. R. **A Guerra dos Tronos: As Crônicas de Gelo e Fogo - Livro Um.** Editora: LeYa, Rio de Janeiro. 2010.

MENEZES, Gabriela Sardo. **Gamificação no contexto da experiência do usuário: estudo da relação dos elementos de game com a experiência do usuário.** Florianópolis, SC. Ano: 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169644/336412.pdf?sequence=1>> Acesso em: 14 de mar. 2018.

McNEIL, Lynda D. **Homo Inventans: The Evolution of Narrativity.** Language & Communication, Vol. 16, No. 4, pp. 331 360. Ano: 1996. Elsevier Science Ltd

Printed, Grã-Bretanha. Disponível em: <<https://goo.gl/dPzmyn>>. Acesso em: 30 de set. 2017.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. Trad. Chico Marés. Curitiba. Ed. Arte & Letra. Ano: 2006.

MICHEL, Lincoln. **Against Worldbuilding**. ELETRICLIT, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/4n5qdV>> Acesso em: 19 de out. 2017.

NAVA, Matthew & Chris Melissinos. **The Art of Journey**. Bluecanvas, Inc., Los Angeles, 1st edition, 2012.

NICOLAU, Raquel Rebouças A. (Orgs.). **Zoom: design, teoria e prática**. Ed: Ideia. João Pessoa, Paraíba. 2013.

PADOVANI, S. & RIBEIRO, M. A. **Card sorting: adaptação da técnica para aplicação ao design de sistemas de informação não digitais**. Revista Brasileira de Design da Informação / Brazilian Journal of Information Design. São Paulo | v. 10 | n. 3, p. 293 – 312, 2013.

PESAVENTO, Sandra J. **Em busca de uma outra história: imaginando o imaginário**. Revista Brasileira de História, São Paulo, v.15, n.29, p.9-27, 1995. Disponível em: <[http://www.anpuh.org/revistabrasileira/view?ID\\_REVISTA\\_BRASILEIRA=14](http://www.anpuh.org/revistabrasileira/view?ID_REVISTA_BRASILEIRA=14)> Acesso em: 12 de nov. 2017.

RIORDAN, Rick. **Percy Jackson e os deuses gregos**. Trad. Regiane Winarski. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

ROCHA, Everardo P. G. **O Que É Mito – Col. Primeiros Passos**. Vol. 151. São Paulo: Brasiliense. Ano: 1996, 7º. ed.

ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter. **Information architecture for the World Wide Web**. Sebastopol: O'Reilly, p.76-242, 2002.

SILVA, André Luiz da Paz e. **O que é Fantasia Fantástica?**. Revista Pandora – Fantasia Fantástica e Filosofia. Ano: 2016. Nº 74. Disponível em: <[http://revistapandorabrasil.com/revista\\_pandora/fantasia/andre1.pdf](http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/fantasia/andre1.pdf)> Acesso em: 13 de nov. 2017.

SIQUEIRA, Jairo. **Criatividade Aplicada**: Habilidades e técnicas essenciais para a criatividade, inovação e solução de problemas. 2012. 3ª ed.

SMITH, Chloe. **What makes Epic Fantasy epic**. FANTASY FACTION, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/FfkVX6>>. Acesso em: 30 de set. 2017

SPENCER, Donna; WARFEL, Todd. **Card sorting: a definitive guide**. Ano: 2004. Disponível em: <<http://boxesandarrows.com/card-sorting-a-definitive-guide/>>. Acesso em: 15 de nov. de 2017

STABLEFORD, Brian M. **Historical dictionary of fantasy literature**. Oxford, USA. Ed. Scarecrow Pres, INC. Ano: 2005.

TEMPLE, Emily. In **Defense of Worldbuilding**. LITHUB, 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/tYDgMj>> Acesso dia 18 de out. 2017.

TOLKIEN, J.R.R. **On Fairy-Stories**. Ed: Harper Collins Publishers; UK. Ano: 2014, 1º. ed.

TSCHIMMEL, Katja Christina. **Sapiens e demens no pensamento criativo do design**. Universidade de Aveiro: Departamento de Comunicação e Arte – Portugal. 2010.

TULLY, Robert. **Narative Imagination: a Design Imperative**. Irish Journal of Academic Practice: Vol. 1. Iss: 1. Article: 8. Ano: 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/ygnyvC>>.

TV Tropes. **World Building**. Disponível em: <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WorldBuilding>> Acesso em: 19 de out. 2017.

ULBRICHT, Vania R. et al. **Design de Hipermídia: proposta metodológica**. In: Conahpa, v. 3ª, São Paulo, p. 1-10, mai. 2008. Disponível em: <<https://goo.gl/sJPbMn>>. Acesso dia 13 de nov. 2017.

VIANNA, Maurício et al. **Design thinking: inovação em negócios**. MJV Press, Rio de Janeiro, 2012. 162p. 1º ed.

VOGLER, Chrispother. **A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores**. Ano: 2015. Editora Aleph, São Paulo. Ed.: 1ª.

WENDIG, Chuck. **25 things you should know about worldbuilding**. TERRIBLEMINDS, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/Z5GqEE>> Acesso em: 19 de out. 2017.

WEINER, Rui Silvestre de Bastos. **A Criatividade No Ensino do Design**. Dissertação para obtenção do grau de Mestre em: Design Gráfico e Projectos Editoriais – FBL, Universidade do Porto. Porto, Portugal. 2010.

WIDRICH, Leo. **The Science of Storytelling: What Listening to a Story Does to Our Brains**. BUFFERAPP, 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/QMaesc>> Acesso em: 30 de set. 2017.

WOLF, Mark J. P. **Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation**/ Mark J. P. Wolf. 2012. Ed: Routledge – New York.

FULL Metal Alchemist: Brotherhood. Direção de Yasuhiro Irie. Produção de Noritomo Yonai, Ryo Ōyama, Nobuyuki Kurash. Japão: Bones, 2009. Disponível em: <<http://animeskingld.blogspot.com.br/2013/03/full-metal-alchemist-brotherhood-ep12.html>>. Acesso em: 24 set. 2017.

### **Links:**

Disponível em: <<https://goo.gl/fz2X7h>> Acesso em: 24 de set. de 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/2X4b6G>> Acesso em: 27 de set. 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/FNiAVf>> Acesso em: 10 de out. 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/Y8iBQ2>> Acesso em: 10 de out. 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/9H4q99>> Acesso em: 10 de out. 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/ZtJ12S>> Acesso em: 18 de out. 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/C45uVU>> Acesso em: 19 de out. 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/urRRQN>> Acesso em: 14. de nov. 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/TE9wPB>> Acesso em: 14. de nov. 2017.

Disponível em: <<https://goo.gl/TkPcTq>> Acesso em: 29 de jan. 2018.

Disponível em: <<https://goo.gl/u4tcbM>> Acesso em: 03. de mar. 2018.

Disponível em: <<https://goo.gl/3YmLT4>> Acesso em: 04 de mar. 2018.

## **ANEXO A – 1ª DEPOIMENTO DE UM USUÁRIO AO UTILIZAR DO GUIA.**

“Quando nós, escritores de fantasia, decidimos finalmente trilhar o mesmo caminho que nossos escritores favoritos, temos a tendência de iniciar esse processo de maneira quase desgovernada. Então seguimos escrevendo e criando, sem necessariamente criar uma base teórica ou um planejamento, o que nos enche de entusiasmo por vermos o livro tomar forma. No entanto, tal procedimento também pode acarretar problemas futuros como: falta de clareza, bloqueio criativo e, até mesmo, certo grau de frustração quando for necessário interromper o fluxo várias vezes para criar algo específico.

Sendo assim, esse guia é um maravilhoso mapa para a criação de qualquer mundo. Com uma linguagem simples e divertida, o processo, muitas vezes enfadonho, torna-se delicioso. Sem falar que os capítulos são como mini-metas, o que nos ajuda a não entrar em pânico ou desistir da enormidade do projeto, pois o mundo é construído parte a parte, rico e abrangente. Os exemplos dados também são ótimos, visto que eles, por si só, já inspiram o processo criativo expandindo as barreiras das possibilidades do leitor.

Os pontos considerados menos difíceis foram a cartografia, a mitologia, a cronologia e a genealogia, visto que as considero um pouco mais simples que as demais. Já a criação, a natureza, o idioma, a cultura e a filosofia demandam mais trabalho, criatividade, pesquisa e tempo. Ainda assim, através do guia, meu processo de criação recebeu um norte. Tive clareza sobre as possibilidades do que ainda poderia acrescentar ou modificar. Especialmente porque alguns tópicos, como descrever os minerais, por exemplo, só tinham passado pela minha cabeça vagamente. Agora, percebi quão importante é essa maior atenção aos detalhes e, por isso, fiz uma nova lista de detalhes a serem acrescentados.

Refletindo sobre o período em que comecei a escrever, há cerca de dez anos, penso que teria sido bem mais fácil para mim se, nesse tempo, eu tivesse tido acesso a um material como esse. Decerto teria me poupado de um bocado de ruas imaginárias sem saída, e de bloqueios criativos devido às lacunas deixadas pela minha escrita feita às escuras. Desse modo, dizer que recomendo o guia é pouco. Na verdade, eu gostaria muito que todos aqueles que desejam criar seu mundo o lessem. Não apenas por causa do conteúdo contido no guia,

mas também devido à leveza, às brincadeiras e à tranquilidade com a qual o autor discorre sobre tecnicidades que, como já disse, podem ser bastante enfadonhas. Nós escritores, muitas vezes, podemos nos perder sob o peso das responsabilidades de criar um “mundo perfeito”, nos esquecendo que esse é um processo maravilhoso que pode ser divertido, mesmo que a história tenha seus vieses de seriedade e/ou drama.”

## **ANEXO B – 2ª DEPOIMENTO DE UM USUÁRIO AO UTILIZAR DO GUIA.**

“De forma leve e arrojada, o guia abordou temas bastante técnicos e conseguiu, de forma divertida, convertê-los em uma história facilmente lida por todos. Ao tornar a metodologia mais acessível, com linguagem simples, mas objetiva, o guia consegue atingir o público jovem, ou seja, nossos futuros escritores, contribuindo assim para despertar o interesse pela escrita e leitura.

Pessoalmente, a junção da escrita cativante com o belo layout, tornaram fluida a compreensão de temas técnicos e fundamentais para a criação literária. O guia veio sintetizar estes temas em tópicos, tornando o processo mais fácil, pois através dele é possível fazer sua *checklist* e ver se todos os temas foram abordados no processo criativo.

Os mapas, sem sombra de dúvida, foram os mais difíceis de elaborar, pois existe a necessidade de um alto conhecimento da história para que você possa delimitá-los. Com o guia e suas subdivisões, pude concatenar as ideias e começar aos poucos e, desta forma, constatei que não é necessário tê-los em mãos para começar, e sim que ao confeccioná-los podemos dar tempo para as ideias irem aparecendo. A dica sobre quais mapas seriam melhores opções também foi bastante proveitosa.

O idioma é outro assunto difícil, pois demanda muito esforço de seu criador, mas minhas dúvidas foram, aos poucos, sendo sanadas com o guia, o qual vem destrinchando todas as possibilidades, facilitando assim a compreensão do tema e trazendo maior fluidez na criação. As possibilidades já estão lá, é só você escolher a que se encaixa melhor na sua história. Pensando bem, não acho que tenha algum tema fácil. Para mim, todos eles são assuntos capciosos, pois embora acredite que determinado assunto é fácil, eventualmente ele pode se transformar em um problema a ser resolvido para que a história continue.

O guia vem para desmistificar o processo criativo, e espero que com sua linguagem fácil, ele consiga atingir um bom público jovem, para inspirá-los na criação de mundos.”

## ANEXO C – RELATÓRIO DE ANÁLISE DE OBRAS AUDIOVISUAIS

# Categorização de Mundos Fantásticos

OBRA: \_\_\_\_\_ Ano: \_\_\_\_\_

TIPO: ( ) Animação ( ) Filme ( ) Game ( ) Livro ( ) Série

### Mapas

( ) Geográfico ( ) Político ( ) Histórico

### Cronologia

( ) Tempo Histórico ( ) Tempo Atual ( ) Tempo Mítico

### Natureza

( ) Asp. Biológicos ( ) Asp. Físicos ( ) Asp. Químicos ( ) Magia ( ) Fauna  
( ) Raça ( ) Ecossistema

### Idioma

( ) Antigo ( ) Natural ( ) Existente  
( ) Fonético ( ) Pictográfico ( ) Ideográfico ( ) Mental ( ) Gestual  
( ) Alfabético ( ) Sinestésico

### Cultura

( ) Agricultura ( ) Arquitetura ( ) Comércio ( ) Lei ( ) Sexo ( ) Magia  
( ) Profissão ( ) Justiça ( ) Política ( ) Escravidão ( ) Música ( ) Dança  
( ) Pintura ( ) Vestuário ( ) Culinária ( ) Artesanato ( ) Religião ( ) Rituais  
( ) Crenças ( ) Folclore ( ) Conflitos ( ) Governo ( ) Veículos ( ) Arte  
( ) Alquimia ( ) Mitologia ( ) Filosofia ( ) Economia ( ) Tecnologia ( ) Pesca  
( ) Racismo ( ) Preconceito ( ) Navegação ( ) Mineração ( ) Liberdade  
( ) Canibalismo ( ) Sepultamento ( ) Sotaque ( ) Ferramentas ( ) Militarismo

### Mitologia

( ) Mito de Criação ( ) Politeísmo ( ) Monoteísmo ( ) Seres Míticos  
( ) Seres Celestiais ( ) Seres Demoníacos ( ) Antropomorfismo ( ) Presença do Bem e do Mal ( ) Superstições ( ) Ateísmo ( ) Desconhecimento de crenças

