



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

RAFAEL LAURIA RAÑA VIANA

MUNDO FICCIONAL
BAÍA DAS DIVINDADES
MEMÓRIA DO PRODUTO

Salvador

2014.1

RAFAEL LAURIA RAÑA VIANA

**MUNDO FICCIONAL
BAÍA DAS DIVINDADES
MEMÓRIA DO PRODUTO**

Memória descritiva do projeto experimental “Mundo Ficcional Baía das Divindades”, apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Carmem Jacob de Souza

Co-orientador: João Eduardo Silva de Araújo

Salvador

2014.1.

Às culturas baiana e brasileira...

AGRADECIMENTOS

A Maria Carmem Jacob, minha orientadora, por ter aceitado me acompanhar na minha conclusão de curso, pelos questionamentos acerca do trabalho, pela sua gentileza, uma rara qualidade, e, sobretudo pela sua paciência.

A João Araújo, meu co-orientador, pelas longas reuniões de até oito horas, pelo nível de exigência com o texto, com as representações nele contidas e com uma perspectiva interessante para o público.

A Carolina Grant, Ilo Moura, Marcelo Lima e Davi Ramos pelas conversas, ideias e incentivos.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso é um produto criativo que consiste num mundo ficcional inspirado em mitologias brasileiras nativas, afro-brasileiras e luso-brasileiras. A iniciativa surge da constatação de que a maioria dos mundos ficcionais maravilhosos presentes em produtos culturais de indústrias como as de cinema, animação, histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos e jogos de interpretação são inspirados em mitologias europeias, contemplando quando muitos elementos do Norte da África e do Oriente Médio, em geral sob uma perspectiva orientalista. Neste sentido, o trabalho proposto pretende mostrar a possibilidade de criar um mundo ficcional rico que use um leque de inspiração distinto e, ao mesmo tempo, valorize e dê visibilidade à enciclopédia cultural brasileira. Além disso, cabe pontuar que ele visa ser apenas o ponto de partida para a criação de produtos culturais diversos.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	7
1. CONCEPÇÃO.....	9
1.1. Tema e Formato.....	9
1.2. Delimitação e Recorte	10
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
3. REALIZAÇÃO.....	17
3.1. A relação com as referências	17
3.2. Autenticidade histórica e ficcionalidade: uma questão dialética.....	18
3.3. Diferenciação e individuação	19
3.4. O cuidado no processo de representação	19
3.5. A monumentalidade como estratégia narrativa	21
3.6. A dialética entre o fantástico e o maravilhoso.....	21
3.7. As estratégias de nomeação	22
4. PRODUTOS CONEXOS	23
5. CONCLUSÃO.....	24
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	25
OBRAS CONSULTADAS PARA A CONFECÇÃO DO PRODUTO	26

APRESENTAÇÃO

O mundo ficcional *Baía das Divindades*, que este memorial apresenta, é um produto que servirá como ponto de partida para a criação de narrativas transmídia nas plataformas de jogo de interpretação (RPG); história em quadrinhos (HQs); animação; e jogo eletrônico.

Este produto comunicacional é simultaneamente um trabalho de conclusão de curso para aquisição do diploma de bacharel em Jornalismo. A inspiração para a escrita de suas narrativas foi buscada, principalmente, em mitologias e culturas brasileira, indígena, afro-brasileira e portuguesa, além da cigana, malê e mudéjar, também importantes para a construção cultural do Brasil e da Bahia.

Adicionamos aos elementos culturais de nosso mundo outros atributos, muitos de caráter sobrenatural, para compor novos povos, religiões, culturas, livremente inspirados nas mencionadas referências do nosso mundo, sem uma preocupação com a exatidão histórica, posto que nosso objetivo é exclusivamente ficcional, e não documental ou pedagógico. Podemos classificá-lo como uma fantasia colonial, embora outros rótulos também lhe caibam, como o de mundo maravilhoso que celebra a diversidade cultural, história infantil para adultos, ou ficção realista para consumidores de fantasia. Embora estes rótulos possam ajudar a identificar este produto, seriam insuficientes. Podemos afirmar que ele também apresenta um posicionamento mais crítico em relação aos produtos do gênero, justamente por conta das tensões inerentes à formação étnica, religiosa e cultural do Brasil, sem por isso perder de vista seu objetivo principal: o de divertir o espectador. É possível perceber uma pitada de sátira neste trabalho, muito embora este não tenha sido seu tom saliente ou objetivo maior.

Escolhemos desenvolver uma cidade, Porto Divino, como recorte neste trabalho. Esta cidade é uma das mais representativas de uma colônia, marcada pela exploração dos recursos naturais e do trabalho de povos escravizados, ao mesmo tempo em que busca adquirir maior autonomia. Aqui encontraremos informações sobre sua vida urbana, os povos que a habitam, suas relações com outras cidades e com a metrópole e os artefatos mágicos ou tecnológicos que esses povos possuem à sua disposição. Desenvolvemos a relação desses povos internamente e com a metrópole. Além disso, sua relação com a própria natureza aqui é de vital importância, visto que os elementos naturais desse mundo, muitas vezes, podem apresentar perigos ou desafios muito maiores do que suas populações humanas.

Este trabalho parte do pressuposto de que, nas indústrias criativas, há uma gama de produtos midiáticos, tais como games, HQs, filmes, RPGs, dentre outros, com ampla aceitação do público, inspirados em mitologias e culturas europeias, além da literatura de

autores como J. R. R. Tolkien, que bebe essas mesmas fontes. Embora reconheçamos a relevância deste material, nosso objetivo é propor uma variação significativa nos temas e referências, de maneira a contribuir para a diversidade criativa e cultural. Conquanto não sejamos os primeiros a realizar tal abordagem no que diz respeito aos referidos temas e referências, gostaríamos de levar a criação de tais narrativas para o nível transmidiático, uma tendência contemporânea na criação de histórias.

Não optamos por uma atmosfera caricaturalmente heroica para este mundo ficcional, no sentido de incluir magias instantâneas e deuses gigantes drasticamente mais poderosos que os mortais caminhando entre eles e batalhando em suas guerras. Ao contrário, no cenário proposto a magia é abordada de modo mais sutil e ritualístico e a ação das divindades no mundo dos mortais se dá indiretamente. Assim, embora se trate de um mundo maravilhoso, ainda há espaço para o fantástico: muitos povos ou indivíduos distintos possuem crenças e opiniões diferentes sobre as regras de funcionamento da magia e do divino, havendo mesmo aqueles que duvidam da existência desses elementos.

A criação de um mundo ficcional central é um processo necessário para a construção de narrativas transmídia, tarefa por vezes infundável, que tem a Bíblia Transmídia como documento referência. Aqui, este produto será a enciclopédia ficcional de um trabalho muito maior, do qual ele é apenas o primeiro passo.

1. CONCEPÇÃO

1.1. Tema e Formato

Na minha primeira graduação, na habilitação de Produção Cultural do Curso de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (UFBA), eu havia desenvolvido uma monografia acerca do lugar, dos conhecimentos e das atividades do produtor cultural atuante em Salvador na área de cinema. Aquela pesquisa foi meu primeiro passo para que eu viesse a trabalhar com narrativas transmídia, embora eu ainda não soubesse disso naquele momento.

Entrei na Universidade já com o objetivo, desde o princípio, de cursar ambas as habilitações. A partir das pontes construídas na área de cinema, vim a trabalhar, nos dois anos seguintes, na concepção e criação de sete jogos eletrônicos inspirados na obra *Capitães da Areia*, de Jorge Amado. Ao adicionar aos elementos presentes no livro, os principais e majoritários a embasar nossa criação, outros sobre a cidade de Salvador na década de 30, sobre o candomblé e sobre a culinária e os modos de vida baianos, estava sendo esboçado o meu ingresso na criação transmídia.

Paralelamente, minhas experiências com projetos culturais e o contato com profissionais na área de histórias em quadrinhos e animação me mostraram a possibilidade da construção de projetos transmídia que considerassem a realidade brasileira. Aqui, ainda que tenhamos uma realidade distinta da estadunidense em termos *know how* e recursos financeiros, nosso cenário já começa a realizar seus primeiros projetos.

Desse modo, já contaminado pela ideia de trabalhar com narrativas transmídia, decidi optar por um produto criativo ao invés de uma pesquisa puramente acadêmica nesta segunda graduação. Meu consumo de longa data de jogos de interpretação, os chamados *Roleplaying Games* (RPGs), além de produtos de mídias tão distintas quanto o cinema, HQs e literatura, foi outro fator, desta vez relacionado ao gosto pessoal, que pesou na decisão. Seria a oportunidade de fechar minha trajetória de graduando em Comunicação com um trabalho que, além de ser muito enriquecedor do ponto de vista do aprendizado acadêmico e teórico, seria um processo muito divertido de desenvolver.

Como o desenvolvimento de uma bíblia transmídia acompanhada de roteiros para cada plataforma seria impossível de realizar num prazo de seis meses, a conclusão natural foi optar pela construção de um mundo ficcional. Isso permitiria o desdobramento do trabalho em cada peça citada, de acordo com sua respectiva mídia, em seu devido tempo.

Por sua vez, um mundo ficcional inspirado nas mesmas referências costumeiramente utilizadas não seria nada inovador, nem tampouco traria experiências tão novas ao público,

além de não ter condições de competir no atual mercado midiático. Daí a escolha de buscar referências menos presentes nas indústrias de mídia, como as que permeiam a cultura e mitologia brasileiras. Esta escolha se pautou muito mais por um objetivo de inovação e diferenciação que por um sentimento de pertencimento, embora isto também tenha influenciado.

Sabemos que esta ideia não é a invenção da roda. Já existem diversos filmes, animações, HQs, games e RPGs sobre a enciclopédia temática e cultural do Brasil, além de já ter sido extensamente abordada na literatura. Ainda assim, esperamos que sua construção num formato transmídia contemporâneo, como já citamos, leve a realização deste projeto para um novo nível.

Por fim, a criação de um mundo ficcional novo em oposição ao embasamento direto num mundo ficcional já existente, como o de algum filme ou livro, nos dá maior liberdade e controle ao longo do processo. Ou seja, esta decisão nos permitiu aproveitar de forma mais ampla toda a riqueza cultural de domínio público presente nos modos de viver, nos sistemas de crenças, nas mitologias e histórias populares dos povos que participaram da formação deste país. Como argumentamos à frente, isto foi feito de forma a selecionar nesta riqueza cultural elementos interessantes para o trabalho, combiná-los a outros e adicionar novos elementos a estes, a fim de criar povos, religiões e lugares que só existem neste mundo imaginado.

1.2. Delimitação e Recorte

Ainda assim, esta tarefa era grande demais para ser realizada no tempo que tínhamos disponível. Criar um mundo inteiro, com diversos continentes, sua geografia, seus reinos, colônias, povos, cidades, criaturas, religiões, modos de vida, relações políticas e peculiaridades provou uma tarefa muito maior que o previamente imaginado. Foi importante, primeiro, definir um recorte. Ao invés de um planeta completo, apenas uma cidade. Isto tornou o trabalho possível, mas não tornou sua realização rápida e fácil. Há muito mais questões relevantes acerca da vida numa cidade do que se pode pressupor numa primeira especulação.

Além da descrição do ambiente físico, o detalhamento do ambiente social exige uma série de decisões e relações envolvendo os sujeitos ficcionais. Questões como vestimentas, moradia, sistemas de crenças, música e outras formas de arte (literatura, dança, escultura, pintura, dentre outras) precisam ser definidas. Multiplicamos isso por cinco, para contemplar cada povo imaginado, e adicionamos hibridismos. Além disso, foi preciso prever questões

ainda mais abrangentes como nível tecnológico, leis, criminalidade, organização social e militar, economia, saúde, educação, profissões acessíveis, dentre outras que são relevantes.

Para não tornar a leitura truncada e desinteressante, além de melhor ilustrar o que se estava descrevendo, pensamos em exemplos envolvendo divindades de cada religião, figuras ilustres deste cenário, criminosos e supostos usuários de magia. Tudo isso faz parte da lista extensa de elementos que compõem o mundo ficcional que representa uma cidade. E é possível adicionar ainda mais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Um dos primeiros acadêmicos a discorrer sobre mundos maravilhosos foi justamente um criador: J. R. R. Tolkien. Em sua obra, *Sobre Histórias de Fadas* (2006), ele analisa elementos de criação das histórias de contos de fadas e universos maravilhosos. Muito embora tenha sido um dos primeiros a tratar do tema, seu trabalho estava marcado por juízos de gosto e críticas normativas ao trabalho de outros autores. Ainda assim, Tolkien trouxe uma contribuição importante para os estudos sobre narrativas.

Entre os pesquisadores que desenvolveram trabalhos relevantes para o entendimento de universos ficcionais está o filósofo estadunidense Nelson Goodman, com sua teoria de *worldmaking*, na obra *Modos de Fazer Mundos* (1995). Goodman traz a ideia de *versões* enquanto central para entender a criação de mundos. Entre outras afirmações de relevância, ele traz as ideias de que há regras de funcionamento intrínsecas a cada versão de mundo, e de que os processos de *composição* e *decomposição* inerentes à atividade criativa. Para Goodman, a criação de uma nova versão implica em decompor outra versão, como o nosso mundo, para dela extrair elementos que irão compor o mundo ficcional.

Fazer mundos é refazer mundos, no sentido de pegar características que constituem outros mundos para compor um novo mundo. É uma tarefa de separar e de reunir. A matéria que cria mundos é tirada de outros mundos (GOODMAN, 1995, p. 43).

A construção deste trabalho é pautada por um processo de decomposição do nosso mundo no intuito de levantar elementos de potencial criativo para compor o universo ficcional proposto. Assim, temos o objetivo de construir uma versão maravilhosa do nosso mundo, pautada principalmente pelos elementos culturais brasileiros.

De maneira similar, o teórico da literatura Lubomír Doležel, cuja pesquisa na Escola de Praga se tornou referência no estudo de mundos ficcionais, traz o conceito de *mundos possíveis*. O trabalho de Doležel critica uma ideia de *mimesis* conforme a qual a obra ficcional toma como pano de fundo e imita o mundo de nossa realidade da qual nunca conseguiria escapar. Como prova, Doležel afirma que nem todo personagem ficcional corresponde a um particular real e cita vários exemplos da literatura, como o personagem Raskolnikov, de Fiódor Dostoiévski. Apesar de afirmar que a teoria mimética sofreu um desvio interpretativo, no sentido de determinar que um personagem ficcional representa um universal real, ou seja, corresponde a características encontradas em vários indivíduos de nosso mundo, Doležel não assenta aí o raciocínio de seu trabalho. Ele traz o conceito de mundos possíveis como uma alternativa a essa teoria mimética:

A semântica mimética situa-se num enquadramento de modelo de mundo único. Uma alternativa radical à mimese será uma semântica ficcional definida dentro do modelo de mundos múltiplos. A semântica mimética será substituída pela semântica da ficcionalidade de mundos possíveis (DOLEŽEL, 1988, p. 482).

Para o autor, mesmo uma representação realista de um personagem histórico, como Napoleão, não é mera *mimesis*, uma tradução idêntica do real para o ficcional, mas sim um Napoleão possível num mundo possível. Podemos fazer um paralelo com a obra de Goodman e entender aqui este Napoleão possível e seu mundo possível como uma *versão* do Napoleão histórico. Doležel afirma, ainda, que os mundos da literatura realista não são menos ficcionais do que os mundos dos contos de fadas ou da ficção científica. Ambos são *mundos possíveis*. A única restrição à existência de um mundo possível, cuja postulação Doležel credits ao filósofo alemão Gottfried Wilhelm Leibniz, é a *coerência interna*. Os *mundos possíveis* têm de estar livres de contradições. Se forem contraditórios, são impossíveis, impensáveis, “vazios” (DOLEŽEL, 1988, p. 484).

Doležel afirma que o mundo material real tem de se submeter a uma transformação para se tornar um *mundo possível*. Ainda que se trate de uma figura histórica, por exemplo, ela se transformará num alternativo possível (DOLEŽEL, 1988, p. 486). Essa transformação implica em retirar ou adicionar características a um particular real, transformando-o numa personagem distinta da referência que a criou.

Dessa forma, tomando como base neste trabalho as formulações de Doležel, diversas representações ficcionais de particulares reais ou universais reais poderão ser encontrados com características distintas de suas referências. Um exemplo: religiosos retradado no mundo ficcional proposto nesse trabalho possuem a capacidade de mobilizar forças sobrenaturais através de rituais complexos. Alguns deles podem assumir formas de animais. No entendimento de Doležel, isso se deve ao fato de que os mundos ficcionais são heterogêneos, no sentido de que não precisam incluir apenas características do mundo físico em que vivemos, mas podem mesclar essas características com outras de caráter sobrenatural, impossíveis em nosso mundo. Isto é o que o autor denomina de complexidade semântica, uma característica necessária aos mundos da ficção.

A pesquisa de Doležel contribui para a criação deste mundo ficcional que criaremos, também, pelo entendimento de que todo universo ficcional é naturalmente incompleto. Embora apresentado em seu trabalho sobre *mimesis* e mundos possíveis, o autor veio a desenvolver melhor essa ideia na obra *Ficcional worlds, density, gaps and inference* (2009), o

autor traz alguns conceitos fundamentais para entender a construção de mundos ficcionais: textura (*texture*) e lacuna (*gap*).

As texturas são fatos ficcionais. É tudo aquilo que o autor afirma sobre seu universo ficcional. Essa ideia está afinada com o raciocínio desenvolvido em seu trabalho anterior, *Mimesis and Possible Worlds*, de que uma característica fundamental dos mundos possíveis é a de que sua existência é uma construção de atividade textual. Embora Doležel estivesse analisando a literatura, podemos entender que o conceito extrapola essa arte quando incluímos a ideia de textura enquanto fato ficcional expresso pela obra, que pode se dar em qualquer mídia. Um jogo eletrônico de corrida traz a imagem da pista como sua textura, por exemplo, uma mobília ficcional que delimita o recorte do espaço que o carro pode percorrer.

O que não é textura é lacuna. Aquilo que não é dito, que não é explicado, é uma lacuna no universo ficcional. A lacuna está intrinsecamente ligada à ideia de incompletude do universo ficcional. Um universo ficcional, por mais extenso que seja, possui diversas lacunas. Um exemplo é o mundo da série *Game of Thrones*. Enquanto que seu criador descreve em detalhes o continente de *Westeros*, em que se passa a trama, outros continentes citados são pouco explorados na trama e o espectador sabe muito pouco sobre eles.

As texturas que criamos neste trabalho de conclusão de curso se relacionam com uma dada região e certos personagens que recebem maior destaque, enquanto outras regiões e indivíduos são apenas citados. Isso permite, por outro lado, que algumas destas lacunas sejam preenchidas no desenvolvimento de outros trabalhos após este, permitindo seu desdobramento em roteiros para múltiplas plataformas e a participação em editais de financiamento à cultura, por exemplo. Mas notamos que essas lacunas nunca podem ser completamente preenchidas, dados que mundos ficcionais são necessariamente incompletos. É por essa razão que franquias como *Star Wars*, por exemplo, estão em eterna expansão de seus mundos ficcionais: nunca é possível exauri-los inteiramente.

Os mundos maravilhosos como aqueles apresentados em *Game of Thrones*, nos RPGs literários e nos eletrônicos como os da série *Final Fantasy*, dentre outros exemplos, em geral apostam numa saturação de texturas, como demonstrado no trabalho de João Araújo (2012). Contudo, diversas lacunas permanecem e o destas muitas vezes virá o desenvolvimento posterior deste universo.

Porém, a ideia de lacuna atende a outro objetivo: a participação interpretativa do expectador da obra. Posto que todo mundo ficcional é incompleto, essa incompletude é um desafio para o leitor. Quanto mais lacunas e mais incompleto, maior o desafio. Isto porque as lacunas requerem do leitor um trabalho intelectual de imaginação ou interpretação. Nos

RPGs, por exemplo, são comuns descrições incompletas e boatos. Isto permite que cada narrador (ou *Dungeon Master*), com a elaboração dos jogadores, determine e complete as lacunas, criando novos elementos para dar continuidade ao que foi apresentado na obra ou decidindo se certo boato é verdadeiro ou falso. Assim, o espectador pode fazer seus próprios passeios inferenciais, termo usado por Umberto Eco em seu livro *Seis Passeios pelo Bosque da ficção* (2006).

Como já explicado, este cenário possuirá suas próprias regras de funcionamento internas. Estas regras são verossímeis, não por replicarem o nosso mundo ficcionalmente, mas por possuírem sua própria coerência interna e encadeamento lógico de ações. A proposta é desenvolver um cenário alotópico (ECO, 1989, p. 166-172). O conceito de alotopia corresponde ao de um universo ficcional que propõe que seu expectador creia que este é o único existente. Ou seja, a obra alotópica não faz qualquer referência ao nosso mundo.

Por fim, uma vez que estamos usando frequentemente os conceitos de fantástico e de maravilhoso, é preciso explicá-los melhor. Todorov afirma que a dimensão do fantástico se manifesta na incerteza entre explicar um fenômeno estranho a partir do sobrenatural ou de elementos realistas que desconhecíamos como loucura, sonho ou ilusão. O fenômeno estranho pode ser explicado tanto por uma causa natural como por uma sobrenatural (TODOROV, 2004, p. 31).

Todorov resume o fantástico pela expressão “cheguei quase a acreditar”: algo que não é nem a fé total num dado acontecimento e nem a descrença. Além disso, Todorov afirma que, para que seja caracterizado como tal, a modo de leitura não deve ser nem poético nem alegórico (TODOROV, 2004, p. 38). Ou seja, é preciso encarar o acontecimento em seu significado literal, tentando abstrair sua causa e sua factualidade dentro da história, para que possa ocorrer a dúvida que caracteriza o fantástico.

Desse modo, o autor (p. 39) apresenta três características como sendo inerentes ao gênero:

1. Hesitar entre a explicação natural e a sobrenatural;
2. A identificação do leitor com uma personagem que também está hesitando;
3. O leitor não pode interpretar o texto de forma alegórica, nem poética.

Todorov cita algumas obras de Lovecraft e a impressão de medo que causam como um exemplo de fantástico, situando-o na impressão que causa no leitor. O medo é uma consequência frequente nos contos fantásticos, embora não seja uma característica intrínseca ao gênero (Todorov, 2004, p. 41). No fantástico, somos mantidos entre o mundo natural e o sobrenatural.

Por outro lado, se o acontecimento insólito for explicado dentro das leis da nossa realidade, saímos da hesitação que caracteriza o fantástico e vamos para o estranho. Se, ao contrário, a explicação se dá em leis que não as que estão em nosso mundo, temos o maravilhoso. Todorov faz uma comparação dos gêneros aos tempos: o maravilhoso é o futuro, o desconhecido, o novo; o estranho é o conhecido, a experiência prévia, o passado; e o fantástico está entre os dois, o presente. Ele afirma que a maioria das narrativas segue dentro do fantástico até finalmente se decidir pelo estranho ou pelo maravilhoso. Diz, também, que o fantástico pode tender mais para um lado (fantástico-estranho) ou para o outro (fantástico maravilhoso) (Todorov, 2004, p. 50).

Apesar de incluir vários elementos fantásticos, sobretudo no que diz respeito às crenças de seus povos, podemos afirmar que este trabalho se situa, principalmente, no que Todorov chama de maravilhoso exótico, uma vez que apresenta características, elementos e regras de funcionamento inerentes ao nosso mundo misturados a outros que não o são, mas serão próprios do contexto criado neste produto. Os animais e criaturas, a natureza, os povos que compõem o cenário, dentre outros, possuem elementos naturais e sobrenaturais. Além disso, vemos aqui elementos do que ele chama de maravilhoso instrumental, como itens mágicos que realizam proezas fora do alcance em nossa realidade.

3. REALIZAÇÃO

3.1. A relação com as referências

Para iniciar o trabalho, foi necessário antes um processo de leitura e pesquisa de bibliografia e material de referência acerca dos povos, mitologias, religiões e culturas brasileiras, indígenas, afro-brasileiras e portuguesas. Ao decorrer do caminho, vimos que havia muita riqueza para ser aproveitada nas culturas sefardita ibérica, mudéjar, cigana, nas religiões judaica, islâmica e no zoroastrismo. Uma ressalva importante, entretanto, é que no caso da religião hayadin tomamos como referência muito mais traços culturais e religiosos dos povos do oriente médio pré-islâmico.

Este processo de leitura e busca por referências acabou por ser simultâneo ao trabalho de escrita, devido à sua extensão e, principalmente, à fonte inesgotável de elementos que serviriam como inspiração. O ponto de partida da busca foi detectar que povos e religiões contribuíram para a formação da identidade cultural do povo brasileiro. Também, foi necessário o levantamento de informações acerca de modelo econômico, legislação, armas disponíveis, modos de organização militar, navegação, tecnologia, formas de governo e figuras importantes do Brasil colonial entre os séculos XVI e XIX bem como do Império Português e do Reino Unido de Brasil Portugal e Algarves.

Dentre o material de referência utilizado, houve especial destaque para o Dicionário do Folclore Brasileiro, de Luís da Câmara Cascudo (2012), pela sua capacidade de elencar diversas narrativas e figuras populares da mitologia brasileira; *Battle – a visual journey through 5.000 years of combat*, de R. G. Grant (2010), que conta com ilustrações a história de muitas das principais guerras da humanidade e possui descrições detalhadas de armamentos e estratégias militares de cada época; *As mil e uma noites*, na organização de Antoine Galland e tradução para o português de Ferreira Gullar, pela sua forma de contar histórias maravilhosas e pelas descrições coloridas do oriente médio; e *Viva o Povo Brasileiro*, de João Ubaldo Ribeiro (2011), pelo tom jocoso e pela descrição criativa dos povos que formaram o Brasil e que nele surgiram, sobretudo a partir de uma perspectiva baiana.

Na escolha e na utilização das referências, este trabalho se pautou na diversidade cultural enquanto ponto de orientação, e na valorização dessas culturas que lhe serviram de inspiração, especialmente daquelas que foram historicamente marginalizadas.

3.2. Autenticidade histórica e ficcionalidade: uma questão dialética.

Como já foi colocado no início desta memória, o objetivo deste trabalho não é criar uma obra ficcional acerca de fatos históricos de nossa realidade ou embasada num único momento cronológico.

É importante ressaltar, ainda que possa parecer óbvio ou redundante, que este mundo aqui apresentado não é da nossa realidade, este lugar aqui apresentado não é a Bahia ou o Brasil coloniais, nem os povos aqui presentes são os mesmos que formaram o povo brasileiro. Este mundo ficcional traz lugares, povos e religiões que só existem nesta obra de ficção. Pensamos importante fazer este alerta para evitar que um leitor menos atento relacione as informações e características aqui expostas com aquelas que lhes serviram de inspiração e que fazem parte de nossa realidade.

Muito embora, por exemplo, os índios brasileiros tenham servido como inspiração evidente para a criação dos nativos deste cenário, não é possível estabelecer uma relação direta entre suas características, pois são dois povos distintos. Do primeiro foram selecionados elementos culturais, que dizem respeito a vestimentas, religião, deuses, formas de arte, dentre outros, para criar o segundo. Estes elementos são modificados ou mesclados a outros, que não são necessariamente inspirados em povos indígenas, para construir o povo nativo.

Embora esta diferenciação aconteça, também, com aquelas descrições aparentemente mais realistas e, portanto, mais próximas de nosso mundo, fica mais evidente quando adicionamos elementos sobrenaturais. Os anibaôs, por exemplo, com seu ritual mágico de transferência de poder através da antropofagia e sua aptidão cultural para a culinária são um povo diferente dos tupinambás, índios antropófagos brasileiros, embora estes tenham servido de inspiração para aqueles.

Nesse mesmo sentido, o cenário aqui mostrado não possui representação cronológica fidedigna de um único momento da história do Brasil. A presença forte dos nativos e sua disputa de territórios com os colonos, inspirada em momentos do século XVI de nossa realidade; a disputa com outros impérios ultramarinos pelo controle de uma colônia, elemento presente no século XVII nas Américas; os movimentos pela independência da colônia, surgidos na América do sul nos séculos XVIII e XIX; e os desafios da integração das populações negras antes escravizadas, processo que em nosso mundo começou no século XIX e perdura até a atualidade; são todos exemplos de acontecimentos históricos em momentos cronológicos distintos, aqui transformados em fatos ficcionais diferentes e misturados para conviver simultaneamente no tempo.

3.3. Diferenciação e individuação

No processo criativo, partiu-se da inspiração num elemento de nosso mundo, como um determinado povo, por exemplo. A partir daí, foram adicionadas outras características, ausentes em nossa realidade, oriundas de outros povos, inspiradas em mitos ou mesmo completamente inventadas. No caso da criação dos orumis, selecionamos alguns dos elementos culturais do povo iorubá; adicionamos à sua sociedade a condição de matriarcal; criamos uma religião imaginária para este povo imaginário, com deuses e rituais distintos daqueles encontrados no candomblé; colocamos uma sociedade secreta que possivelmente tem o poder de entrar em contato com os espíritos das matronas falecidas; lhes atribuímos participação em fatos ficcionais que diferem daqueles ocorridos em nossa realidade, a exemplo do modo como deixaram de ser escravizados.

É importante pontuar que o processo de diferenciação inclui a adição de elementos naturais e sobrenaturais, conforme o exemplo anterior. Quanto mais elementos novos forem adicionados à referência, mais difícil será reconhecer a fonte da inspiração e menos semelhante a ela o produto final se tornará. Em alguns casos, como no exemplo dos orumis, o processo de diferenciação não foi levado ainda mais longe para que pudéssemos preservar características importantes da riqueza cultural da referência que contribuem para sua valorização através da obra ficcional.

Noutros casos, certo grau de similaridade foi mantido com o objetivo de permitir a identificação com as fontes de inspiração. Embora os deuses dos nativos sejam distintos daqueles presentes nas religiões autóctones brasileiras, por exemplo, muitos de seus elementos são similares para que o leitor possa ter um vislumbre da cultura indígena de nosso mundo e desperte o interesse de conhecê-la melhor.

A diferenciação relativa às referências foi um dos principais objetivos a orientar a construção deste trabalho. Enfim, acreditamos que é justamente a sua ficcionalidade e seu maior nível de individuação que tornam estes povos e sistemas de crenças apresentados nesta obra mais interessantes e atraentes para o público.

3.4. O cuidado no processo de representação

Boa parte das mais aclamadas obras que apresentam mundos ficcionais se inspira em povos de nosso mundo para criá-los. Essa afirmação pode parecer arbitrária, mas não se dá sem alguma observação empírica de exemplos como *Avatar*, que pode ser entendido como uma resignificação das histórias de índios americanos; ou ainda o de *Senhor dos Anéis*, inspirado nas histórias de cavalaria da fantasia medieval. Diversamente da época de Tolkien,

porém, hoje vivemos um momento de maior consciência em relação à relevância e resistência culturais de grupos marginalizados.

Não se vê, por exemplo, muitas fantasias medievais nas quais se sobressaiam versões ficcionalizadas dos povos árabes e berberes conhecidos coletivamente por espanhóis e portugueses como mouros, ou de ciganos e judeus que migraram por diversos países. Nem tampouco dos peregrinos cristãos da Núbia em Roma ou dos marinheiros de distintas origens asiáticas que circulavam por Cidades-Estado como Gênova. Isso não implica nessas histórias não terem existido, ou que a indústria cultural não apresente mundos maravilhosos de origens não europeias. As fantasias sobre o Japão feudal são exemplos. Mas os mundos maravilhosos nos quais protagonizam povos africanos e americanos distintos são menos numerosos e menos visíveis.

Partindo desse pressuposto, o objetivo desse trabalho é apresentar pluralidade de pontos de vista e de representações e não apenas um único tipo, já canonizado. Dessa maneira, traz para o gênero épico o protagonismo de outros povos além do europeu. Nota-se ainda que mesmo nos cânones do gênero, o reino de Portugal não está entre os mais explorados.

Contudo, a partir do momento em que decidimos representar estes povos ficcionalmente, é preciso cuidado ao fazê-lo, não no sentido de sermos fidedignos a questões históricas e cronológicas, mantendo equiparação direta entre os elementos culturais aqui apresentados com aqueles dos povos referenciados, mas nos de colocá-los, também, em figuras de protagonismo, ao invés de deixá-los como coadjuvantes; levar em consideração seus pontos de vista culturais e religiosos, ao invés de adotar representações reducionistas que poderiam resultar como preconceituosas; e apresentar uma grande diversidade interna em cada um desses povos, ao invés de reduzi-los a traços culturais mínimos, monolíticos e óbvios. Desse modo, não ignoramos hibridismos culturais, possibilidade de adesão contra-hegemônica de religião e de modos de vida, e outros tipos de exceções. Assim como ocorre em nossa realidade, os indivíduos seguem caminhos que, por vezes, se cruzam com os de outros, se misturando. Portanto não é de se estranhar se os nativos aprendem a falar a língua do colonizador ou o contrário, nem se a religião orumi se mistura com a guivana, por exemplo, para formar uma nova religião

Isso não implica em, necessariamente, construir representações que neguem ou ignorem desafios históricos decorrentes de choques culturais. O massacre dos índios aqui é traduzido na união dos nativos numa nação guerreira para resistir ao avanço do colonizador; a

libertação dos povos negros aqui é retratada a partir de um protagonismo sacerdotal feminino. Estes são apenas alguns exemplos.

3.5. A monumentalidade como estratégia narrativa

A monumentalidade é uma forma de dar colorido às narrativas e torná-las mais atraentes. Nas histórias maravilhosas, os muros são mais altos, os palácios são suntuosos e mais carregados com riquezas, os heróis são mais fortes e mais inteligentes que os humanos comuns, os perigos são mais mortais e os monstros são mais ferozes que as criaturas de nossa realidade.

O gênero de fantasia medieval, por exemplo, está repleto de cavaleiros heroicos matando dragões mortíferos e salvando princesas de beleza inigualável. O presente trabalho usufruiu deste recurso, porém nem tanto.

Optamos por monumentalizar muito mais a geografia, os prédios e as criaturas presentes neste cenário que contar a história de indivíduos de coragem e habilidades extremas. Isto porque, embora este tipo de gênero coloque o ser humano no protagonismo de façanhas, ao mesmo tempo abusa dos elementos maravilhosos e o distancia muito das nossas experiências cotidianas.

Além disso, ao manter as limitações das pessoas nesta obra, reforçamos o drama da mortalidade humana diante de um mundo cheio de perigos sociais, naturais e sobrenaturais.

3.6. A dialética entre o fantástico e o maravilhoso

Fica evidente para quem lê este trabalho que demos preferência em muitas ocasiões à criação de boatos em detrimento de afirmar categoricamente qualquer coisa. Isso se deu especialmente quando havia a possibilidade de revelação dos objetivos de alguma figura importante ou quando elementos sobrenaturais eram trazidos à frente.

Dessa forma, muitos dos pontos mais emocionantes do cenário ficam por conta da imaginação do público. Isto coloca boa parte dos elementos deste mundo no regime do fantástico, embora o universo em si se encontre no registro do maravilhoso.

A interpretação dos espectadores irá determinar se os boatos sobre cada pessoa, criatura ou lugar aqui descritos são verdadeiros ou mera invenção. Consideremos que esta multiplicidade de interpretações possíveis dá ao público maior liberdade ao usufruir da obra da maneira que lhe for mais atraente.

Isso não nos impede, contudo, de ressaltar a presença de elementos claramente maravilhosos, como os fortes monumentais que fazem a defesa da Baía das Divindades, o relevo de grandes dimensões e os animais ferozes e criaturas que habitam a região.

3.7. As estratégias de nomeação

A escolha dos nomes do mundo ficcional, dos povos, das religiões, das criaturas e dos lugares não é uma tarefa trivial. Os nomes carregam a personalidade dos objetos e sujeitos ficcionais, expressam o tom da narrativa de que fazem parte e insinuam o conteúdo daquilo que é nomeado. Mais que isso, os nomes marcam uma primeira impressão, agregam valor e ficam na memória do público. Por isso, era preciso mais esforço e atenção na tarefa de escolhê-los.

Uma estratégia eficaz nesse sentido, aplicada nas narrativas acerca de povos e religiões que tiveram referenciais em nossa realidade, foi a de recorrer a vocábulos nas línguas dos povos que serviram de inspiração. Palavras em iorubá, por exemplo, serviram para pautar muitos elementos da religião e do povo orumi. No caso dos guivanos, por sua vez, vários idiomas serviram como apoio, ao invés de somente um. Vocábulos em espanhol, romeno e húngaro, nações com grandes populações ciganas, foram usados para nomear elementos guivanos neste mundo ficcional.

O turco foi escolhido para balizar a escolha de nomes na cultura hayadin, não por conta de uma proximidade geográfica e cultural maior, mas sim por conta de usar o alfabeto latino, ao passo que mantém certa proximidade cultural com o Oriente Médio.

Noutros casos, porém, o ponto balizador da escolha não foi o dicionário de um idioma, mas uma sonoridade aproximada de uma determinada língua. Este foi o caso da maior parte dos nomes nativos desenvolvidos para esta ficção. Embora não tenham sido selecionados a partir de um dicionário tupi-guarani, os nomes de tribos, de divindades nativas, de pajés e caciques segue uma tentativa de se aproximar da sonoridade do tupi-guarani, como em palavras como araquaxás, anibaôs, guoromis, macaês, dentre outras.

Outros nomes, além da sonoridade ou da derivação de vocábulos de idiomas específicos, carregam valor enquanto inseridos numa determinada organização social. O Conde Coronel Caio Máximo D'Império, por exemplo, é um nome que sugere a personalidade do homem, ao mesmo tempo que o título que o acompanha informa seu posto e sua posição social. Neste último quesito, um exemplo ainda mais colorido é o da Condessa Dona Madalena D'Ouro Aveiro Hernandez Dragão do Mar. O título e o acúmulo de sobrenomes de origem portuguesa indicam uma origem nobre.

4. PRODUTOS CONEXOS

Este mundo ficcional, como já explicamos, foi pensado para ser o núcleo de criação de uma variedade de produtos midiáticos. Dada a dimensão deste trabalho e a diversidade de povos, religiões, criaturas, lugares e sujeitos, podemos abordar cada segmento do cenário numa mídia diferente, em narrativas complementares ou independentes, todas ambientadas no mesmo mundo ficcional.

Ou seja, podemos desenvolver um jogo eletrônico *scroller*, tendo como protagonista um nativo enfrentando os perigos naturais e sobrenaturais da mata e, possivelmente, o colonizador; uma história em quadrinho que retrata as relações entre os deuses de Bara, cultuados pelos orumis; uma animação que conte, de forma épica, como Zagro, o conquistador, venceu o dragão das águas; ou um cenário de RPG que contemple todos os povos do cenário, colocando a possibilidade de serem personagens jogadores, participando de aventuras envolvendo os conflitos e perigos deste cenário.

Estes exemplos não são levianos. Estes produtos já estão em processo de concepção enquanto o presente trabalho está sendo concluído. Uma vez fechada esta etapa da construção do mundo ficcional, seu desenvolvimento irá continuar no desdobramento de cada um desses produtos e de outros que ainda poderão ser concebidos.

Para os próximos anos, pensamos que o trabalho criativo de escrita se dará em paralelo com as atividades de captação de recursos, execução de projetos e publicação de novos produtos. A grande vantagem da narrativa transmídia é permitir que cada produto individualmente desperte a curiosidade do espectador para a existência dos outros, de forma que a riqueza de um mundo imaginário inteiro não se esgotará numa única fruição.

5. CONCLUSÃO

Em primeiro lugar, reconhecemos a criação de uma cidade ficcional, com seus habitantes e sua geografia, embora tenha se provado um trabalho muito mais extenso que o que seria possível prever num primeiro momento, é apenas uma árvore no bosque da ficção. Nosso objetivo é dar continuidade ao trabalho com seu desdobramento noutros produtos midiáticos.

Ao decorrer do trabalho, detectamos referências culturais formadoras do povo brasileiro que não havíamos sequer cogitado incluir antes, como os ciganos e os malês, e outros que ainda pretendemos incluir no futuro como referência, como os cristãos novos de origem judaica e muçulmana ibéricas. Além disso, há outras que gostaríamos muito de incluir logo em breve, como outros povos de origem africana.

Consideramos satisfatórios os resultados conseguidos até o momento, prevendo que o produto crescerá em complexidade e extensão. Com isto, fechamos este trabalho com o desejo de levar a cultura brasileira para ser mais uma vez exposta nas plataformas multimídia e trazer para nosso cenário artístico a criação transmídia como algo mais próximo de nossa realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, João E. S. *Além do Mar Estreito: a construção do universo ficcional no seriado televisivo Game of Thrones*, 2012, 89f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2012. Disponível em: <https://www.academia.edu/2207465/Alem_do_Mar_Estreito_a_construcao_do_universo_ficcional_no_seriado_televisivo_Game_of_Thrones>. Acesso em: 10 de mar. 2013.

CÂMARA CASCUDO, Luís da. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. 12ed. São Paulo: Global, 2012.

DOLEŽEL, Lubomír. Mimesis and possible worlds. *Poetics Today*, Durham (North Carolina), v. 9, n. 3, p. 475-495, 1988.

_____. *Fictional worlds: density, gaps, and inference*. [s.l.]: Find Articles, 2009. Disponível em: <http://findarticles.com/p/articles/mi_m2342/is_n2_v29/ai_17842021/>. Acesso em: 27 de nov. 2011.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Schwarcz, 2006.

_____. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

GOODMAN, Nelson. *Modos de fazer mundos*. Porto: Asa, 1995.

GRANT, R. G. *Battle: a visual journey through 5.000 years of combat*. Londres: Dorling Kindersley, 2010.

RIBEIRO, João Ubaldo. *Viva o povo brasileiro*. 5 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

TOLKIEN, J. R. R. *Sobre histórias de fadas*. São Paulo: Conrad, 2006.

OBRAS CONSULTADAS PARA A CONFECÇÃO DO PRODUTO

- ALBUQUERQUE, Luís de. *Portugal no Mundo*. Lisboa: Alfa, 1993.
- BOXER, Charles Ralph. *O império marítimo português, 1415-1825*. Lisboa: Edições 70, 2011.
- CÂMARA CASCUDO, Luís da. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. 12 ed. São Paulo: Global, 2012.
- DOMÍNGUEZ ORTIZ, A.; VINCENT, B. *Historia de los moriscos: vida y tragedia de una minoría*. Madrid: Revista de Occidente, 1978.
- FERRETI, Sérgio. *Repensando o sincretismo*. São Paulo: Edusp, 1995.
- FILHO, Luis Viana. *O Negro na Bahia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.
- GRANT, R. G. *Battle: a visual journey through 5.000 years of combat*. London: Dorling Kindersley, 2010.
- LODY, Raul, Jóias de Axé: fios de contas e outros adornos de corpo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- QUERINO, Manoel. *A Bahia de outrora*. Salvador: Progresso, 1955.
- RIBEIRO, João Ubaldo. *Viva o povo brasileiro*. 5 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.
- REIS, João José. *Rebelião Escrava no Brasil: a História do Levante dos Malês (1835)*. São Paulo: Companhia das letras, 2003.
- VERGER, Pierre Fatumbi, *Dieux D'Afrique: Culte des Orishas et Vodouns à l'ancienne Cotê des Esclaves en Afrique et à Bahia de tous les Saints au Brésil*. 2ed. Paris: Revue Noire, 1995.