

# Metodologia de Criação de Mundos Baseada na Análise de Estereótipos e Arquétipos da Cultura Regional

Aalisson Vito Quintans Bezerra\*

Rubem Medeiros

Narsvera Studio, Brasil

## RESUMO

A cultura nacional vem sendo crescentemente explorada nos jogos digitais brasileiros. No entanto, a resposta dos jogadores em termos mercadológico não segue a tendência dos desenvolvedores. Este artigo propõe uma metodologia de criação de mundos baseada na análise tanto de jogos quanto outras artes, do ponto de vista dos seus estereótipos e arquétipos, que usaram o caráter regional e ganharam ressonância universal. Como prova de conceito, a metodologia é experimentada na criação de um jogo e testada com jogadores brasileiros.

**Palavras-chave:** Estereótipo, Arquétipo, Worldbuilding.

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, jogos digitais brasileiros têm explorado cada vez mais as temáticas da cultura nacional. Contudo, a resposta do público ao uso do elemento da cultura nacional não tem sido positiva.

Apesar de não ser objeto de estudo nesse artigo, é importante observar uma característica do mercado de jogos nacionais, onde a maioria dos jogos produzidos no país têm como público alvo os jogadores internacionais, atingindo, inclusive, os jogadores brasileiros como consequência do mercado global. Mesmo assim, alguns desenvolvedores buscam, em temáticas nacionais, encontrar um "Oceano Azul" (Termo que significa um mercado não explorado, e cunhado por W. Chan Kim e Renée Mauborgne [9])

Este estudo busca identificar as lacunas que geram esse efeito, o caminho traçado no presente artigo passa pela análise dos jogos "Aritana e a Pena da Harpia" e "Journey" sob a ótica dos arquétipos de Jung e Campbell. O presente artigo busca partir de uma análise formalista para propor uma metodologia de auxílio na criação, com o aspecto qualitativo das funções e aparência dos personagens no uso das narrativas em jogos digitais.

Inicialmente, efetua-se uma introdução ao caráter filosófico desta análise, quando questiona-se a presença de arquétipos nas narrativas dos jogos digitais brasileiros.

Em seguida, instaura-se uma relação de completude entre arquétipo e estereótipo, que muitas vezes são tidos como opostos.

Adiante, trata-se da importância dos arquétipos na construção das obras, uma vez que estereótipo sem arquétipo forma maneirismos, ou cacocetes. Entende-se que o arquétipo serve não apenas de orientação para simbologias internas, mas também cria um modelo de experiência da realidade para quem consome a obra.

Posteriormente, aborda-se a construção de mundos, entendendo-se que o que é notado de uma determinada cultura em uma obra de arte assume a instância de estereótipo, uma vez que é a imagem percebida desta cultura. Esta imagem torna-se material composicional para modelos universais.

Tomando "Aritana e a Pena da Harpia" como referência e exemplo dos mesmos problemas encontrados em outros jogos nacionais, e o com "Journey" e o Monomito de Campbell, percebe-se a lacuna

\*e-mail: vitoquintans@gmail.com

que falta na elaboração desses jogos. Por fim, utilizam-se o mecanismo de estilização do estereótipo para modelos universais para elaborar o jogo "Sertão Profundo" como prova de conceito.

## 2 ARQUÉTIPO: SER OU DEVIAR?

Antes de tratarmos diretamente na noção de Arquétipos como um dos objetos centrais desse estudo, vamos começar como um exemplo que nos ajudará a compreender a relação entre a humanidade e os "modelos primordiais" apontados por Jung, que será um dos nossos suportes teóricos. Aqui veremos a relação do homem com o devir, o conceito que representa as mudanças pelas quais as coisas passam.

A fragilidade dos homens diante do devir do tempo sempre conduziu as sociedades a se relacionarem com a passagem do tempo e as suas mudanças de forma evasiva, evitando a experiência da temporalidade em busca da permanência, da presença. Para sociedades mais primitivas, sob a perspectiva do tempo cíclico, tal busca ocorre através dos rituais. Assim, o ritual é uma repetição que visa apontar para a renovação, o retorno, como uma tentativa de suprimir a irreversibilidade em uma reversibilidade.

O homem tem horror ao evento, que traz a mudança, o novo. Ele procura evitá-lo pela repetição ininterrupta de gestos inaugurais. Ele repete gestos paradigmáticos, buscando uma participação em uma realidade transcendente. A realidade profana imita um arquétipo celeste. [12]

Já o judaísmo trouxe a perspectiva linear e irreversível do tempo, mas com a redenção ao fim, no Juízo Final. Sob esta perspectiva, a evasão do devir do tempo acontece no futuro prometido ao fim da escatologia. Essa perspectiva judaico-cristã de tempo torna nossa relação com a temporalidade ainda mais complexa, uma vez que os rituais não foram abandonados - como veremos adiante -, mesmo o entendimento linear da passagem do tempo, que aponta para o desconhecido, exceto pelo único final possível para estas sociedades (judeus e cristãos), o julgamento ao final dessa linha temporal. Para os Judeus, estar à mercê do desconhecido no tempo continuava a ser motivo de angústia, mas a promessa do paraíso conforta o medo da passagem do tempo.

Sociedades modernas também admitem a passagem linear do tempo, mas evadem-se da sua erosão através do planejamento do futuro. Estudar o clima, estabelecer metas econômicas, fazer planos e determinar uma ordem de acontecimentos, não são mais que uma tentativa de controlar o devir, assim nossa sociedade continua a evadir-se na busca pelo controle. E ainda mesmo que a perspectiva da passagem do tempo e a experiência da temporalidade tenha mudado ao longo da história, as fugas rituais com retorno ao sagrado, à renovação, como forma de "zerar" não se restringiram apenas às sociedades primitivas. Ainda hoje admitimos que o "Ano Novo será diferente", "que esse ano as coisas serão melhores", marcamos o final do mês, o dia de receber salário, de pagar as contas, e assim perpetuamos a renovação através destes rituais.

O ritual pressupõe um modelo de referência, que deve ser revisitado como forma de atingir o eterno ou etéreo; esse modelo

chamamos de Arquétipo. A ideia do modelo como forma de transcendência deu origem a vários tipos de arquétipos, como a Morte, o Herói (os muitos tipos), o Velho Sábio.

Em Os arquétipos e o inconsciente coletivo, Carl Jung [8] percebeu uma relação entre Arquétipos e a psiquê, como sonhos e imagens primordiais no inconsciente coletivo e se estendendo às narrativas, servindo como base para Campbell em O herói das mil faces [2] e muitos outros estudos relativos à literatura e narrativas.

Entender a importância dos arquétipos para a humanidade, e consequentemente para a formalização nas artes, é munir-se de uma ferramenta muito importante para uma produção consistente de jogos digitais.

### 3 ARQUÉTIPO E ESTEREÓTIPO

Arquétipo e Estereótipo são conceitos facilmente distintos, porém muitas vezes o uso destas duas ferramentas para elaboração de obras de arte parecem inconciliáveis. Enquanto a ideia de arquétipo carrega valores “nobres”, muitas vezes a noção de estereótipo aparece associada a ideias negativas, como preconceito ou um recurso pobre no uso de elementos para construção de uma determinada obra de arte. Contudo, se usado de maneira consciente, o estereótipo pode se tornar boa ferramenta.

No sentido platônico, podemos entender o termo Arquétipo como uma representação metafísica, ou imagem primordial de um modelo. Um conceito que antecede qualquer representação material do “objeto” em si.

Em épocas passadas - apesar de existirem opiniões discordantes e tendências de pensamento aristotélicas, não se achava demasiado difícil compreender o pensamento de PLATÃO, de que a ideia é pre-existente e supra-ordenada aos fenômenos em geral. “Arquétipo” nada mais é do que uma expressão já existente na Antiguidade, sinônimo de “ideia” no sentido platônico. [8]

Para além da materialidade, o arquétipo também contém um modelo de comportamento e função, corroborando a concepção grega de mundo em que cada coisa tem um papel no funcionamento do universo. A ideia de arquétipo se expandiu para outras áreas, inclusive filosofia, religião e literatura, ajudando a estabelecer estruturas de gêneros, assim como a famosa “Jornada do Herói” descrita pelo antropólogo Joseph Campbell. Este autor percebeu que muitas histórias mitológicas de vários povos tinham semelhanças. Em histórias diferentes, personagens distintos desempenham as mesmas funções, repletas das mesmas simbologias.

Já a palavra estereótipo nasceu no mundo da prensa, foi utilizada pela primeira vez em 1798 por Firmin Didot [11] e designava a placa de impressão que duplicava qualquer tipografia (Em francês, cliché). A placa de impressão duplicada era usada no lugar dos tipos originais. Mais tarde, o termo foi adotado pela psicologia social para descrever o processo como grupos percebem outros, e como se formam os preconceitos.

Diferentemente do arquétipo, estereótipo corresponde à imagem percebida, e não à idealizada. Dentro do conceito de estereótipo, também estão contidas noções de comportamento, este também percebido. Apesar de estereótipos mal fundados serem a base de preconceitos, eles são também uma forma rápida de comunicação, e são uma ferramenta largamente utilizada em narrativas onde não se tem muito tempo para aprofundamento, como é o caso de piadas, anedotas, contos, curtas-metragens.

Nos filmes e na literatura policial, facilmente se encontram personagens *Femme Fatale* (Mulher Fatal em francês), essas personagens femininas que, normalmente, rompiam com o padrão social da mulher dependente, muitas vezes eram vilãs ou anti-heróínas que seduziam os homens para conseguirem alguma coisa. Esse arquétipo já existia antes, mas ganhou destaque se tornando uma marca do gênero policial.

Of the three types of noir women, the *femme fatale* represents the most direct attack on traditional womanhood and the nuclear family. She refuses to play the role of devoted wife and loving mother that mainstream society prescribes for women. She finds marriage to be confining, loveless, sexless, and dull, and she uses all of her cunning and sexual attractiveness to gain her independence. [1]

Um exemplo do uso das duas instâncias (arquétipo e estereótipo) em medidas equilibradas, ainda tomando o modelo de *Femme Fatale*, pode ser encontrado no filme Pacto de Sangue [17], uma adaptação feita por Billy Wilder e Raymond Chandler do romance de James M. Cain, em que Barbara Stanwyck interpreta Phyllis Dietrichson, uma mulher jovem, sensual, que aparenta ter entre vinte e trinta anos, que convence o amante a matar o marido para ficar com a indenização. Claramente há aqui um ponto ambíguo e muito difícil de se distinguir entre o estereótipo e o arquétipo da mulher fatal, porém, adequado a uma narrativa curta como o cinema, onde não há muito tempo para se aprofundar na esfera psicológica dos personagens. Os elementos visuais e comportamentais são necessários para comunicar algo imediatamente, assim o espectador pode inferir o caráter e o *background* dos personagens.

### 4 MODELO

A limitação fundamental da comunicação está no fato de que a experiência concreta é incomunicável. A razão é que essa experiência não é generalizável, no sentido de comparável e no sentido de publicável. Ela é, por definição, única e privada. E comunicar é precisamente comparar (simbolizar), e publicar. No entanto: não podemos duvidar do fato de que todas as nossas experiências concretas do mundo são modeladas por aquilo que podemos chamar de “nossa condição cultural”. [5]

Quando Flusser [5] fala que nossa experiência é modelada, podemos perceber que há aqui o surgimento de um novo arquétipo a partir da arte que influencia a experiência do real. A experiência concreta do amor de um homem por uma mulher não pode ser generalizada, é individual. Mas sabemos que existe um modelo social que internalizamos primordialmente, e este interfere na experiência e nos sentimentos. Por exemplo, o amor romântico entre homem e mulher, que remonta ao “amor cortês”, surge na Idade Média, nas narrativas trovadorescas. Essas narrativas modelaram a experiência de amor nas civilizações ocidentais. Ainda de acordo com Flusser, a nossa experiência da realidade é influenciada pela descrição anterior de outra pessoa, por meio da arte. Ele não se refere aos inputs sensoriais, mas, sim, aos valores emocionais, afetivos que atribuímos aos estímulos de sentidos ou eventos.

Toda experiência é modelada, programada pela arte. Todos os nossos prazeres e tristezas, todas as experiências das cores, dos sons, das formas, das texturas, dos perfumes que nós temos, todo sentimento de amor e de raiva têm um modelo artístico. Nosso mundo é estruturado não somente pela nossa informação genética, mas também por nossa informação estética. Onde não há modelo estético, estamos “anestesiados” = nós não temos experiência nenhuma. Nós dependemos da arte para poder perceber o mundo. A arte é nossa maneira de viver o real. Nisso somos diferentes de outros animais. Nosso mundo é uma *Libenswelt* (um mundo de vida humana) graças à arte, e não somente uma *Umwelt* (um sistema ecológico). [5]

Retornando ao exemplo do amor romântico para expandir o conceito, depois das primeiras obras formatarem um determinado modelo de experiência (Arquétipo), outros autores que se apropriam da forma e do caráter sem a simbologia presente no modelo utilizam um estereótipo, um cliché, uma chapa de duplicação, reproduzindo apenas aparência, que acabam por se tornar marcas de gêneros. É comum obras clássicas servirem de base para imitação rasa de outros trabalhos vazios, que se reproduzem por maneirismos, copiando aparências e as transformando em cacoetes.

## 5 CONSTRUÇÃO DE MUNDOS

A construção de mundos com marcante localização espacial e temporal, portanto cultural, e que se encaixam em uma determinada estrutura narrativa consolidada e de um gênero conhecido do público formata uma diegese que busca equilibrar as imagens ideais com as percebidas, além de se apropriar e ressignificar os estereótipos de modo que estes se adequem aos arquétipos. Como os arquétipos são recorrentes e são uma marca dos gêneros, eles fazem parte do vocabulário dos espectadores, assim como os estereótipos que são imagens pré-concebidas das impressões individuais e coletivas, a combinação dessas instâncias são a chave para a comunicação imediata.

No século XIX o mundo passava por grandes transformações, que provocaram uma mudança nos paradigmas, e na Europa uma nova maneira de pensar e produzir arte tomava forma. Dentre muitas dessas transformações, com surgimento dos estados modernos e a construção das identidades nacionais “Muitos autores, que faziam uma música baseada em padrões cultos internacionais”, começaram a trazer a matéria-prima musical de suas origens, as manifestações mais simples e folclóricas de seus países, e regiões, estilizadas, às salas de concertos. [10]

Esse modo de gerar materiais temáticos para a arte era similar ao aqui proposto, os materiais folclóricos eram “estilizados”, nas palavras de Medaglia, para se adaptar aos “padrões cultos internacionais”. Apesar de Medaglia falar de música, esse paradigma se aplica também à literatura, à pintura e a outras manifestações artísticas. Esse modo de produzir arte não se restringiu a este momento da História e amadureceu ao longo do tempo, chegando até ao ponto em que o material estilizado se tornaria o próprio arquétipo. Tomando “O Senhor dos Anéis” [16] como exemplo, sabemos que ele se baseia na literatura fantástica europeia com temática medieval, assim como diversas outras obras literárias, porém, ele se apropria de seres folclóricos como trasgos, anões, guerreiros, elfos, e lhes atribui funções arquetípicas, e a própria obra assume uma posição de modelo para obras de outros autores, que reproduzem a sua aparência, criando clichés.

Obras ou manifestações folclóricas não são a mesma coisa que estereótipos, mas, voltando à acepção utilizada pela psicologia social, as particularidades folclóricas de um determinado povo, percebido sem profundidade cria um cliché imediato, como uma representação instantânea daquele grupo.

## 6 REGIONALISMO E UNIVERSALISMO NA CONSTRUÇÃO DE MUNDOS

No cenário de desenvolvimento de jogos digitais no Brasil, nota-se um esforço parecido com o romantismo na literatura do final do século XVII, em que o nacionalismo colocou em evidência temáticas nacionais, naquela época, como busca de construir uma identidade nacional. Certamente as motivações hoje são outras, mas esse não é o objetivo deste estudo. Vamos investigar os aspectos estruturais das narrativas em alguns jogos brasileiros.

O procedimento de estilizar o folclórico para “padrões cultos em internacionais” era um procedimento característico do escritor paraibano Ariano Suassuna, que, num nível mais “avançado” de estilização, colocava arquétipos locais estilizados em arquétipos universais, como podemos ver no personagem João Grilo, de “O Auto da Compadecida”. O “Grilo” existe como personagem popular em diversos autores da literatura de cordel, um anti-herói que vence suas peijas pela inteligência, e não por atributos físicos.

De fato, alguns episódios do Auto da Compadecida baseiam-se em textos anônimos da tradição popular nordestina. (...) Um aspecto importantíssimo desse tipo de teatro é seu caráter tradicional e coletivo, no qual a fidelidade a uma tradição e tão importante quanto a originalidade individual - ou até mais - e onde o autor não julga que escreve por si só, mas com a colaboração implícita de uma comunidade inteira. Diz Bráulio Tavares no livro de Ariano Suassuna.[14]

O próprio Grilo é um estereótipo regional de herói, que, na falta de atributos físicos e de riqueza, usa a astúcia. Enquanto o Auto é uma forma literária da dramaturgia que vem da Idade Média, cujo escritor mais proeminente do gênero na língua portuguesa é o português Gil Vicente (c. 1465 — c. 1536), os Autos são curtos (normalmente têm um ato - daí a origem do nome), têm caráter moralizador e de difusão do cristianismo, onde os personagens simbolizam pecados ou virtudes (modelos primordiais de conduta).

Na adaptação para o filme “O Auto da Compadecida”[6], percebem-se vários estereótipos nordestinos, o “Amarelo pobre”, o “Coronel”, o “Avarento”, o “padre interesseiro”, a “mulher traidora”; todavia, no instante do julgamento, os personagens são tratados não pela sua imagem aparente, mas, sim, pelo arquétipo cujas imagens representam, e revela-se a profundidade dos personagens no debate moral, que é o alicerce do Auto.

Enquanto no meio da produção nacional de jogos a maior parte dos títulos referencia a cultura *pop* internacional, os poucos jogos (não todos) que buscam inspiração em temas nacionais cometem alguns deslizos na relação entre estereótipo e arquétipo, reproduzindo imagens planas de personagens do folclore nacional.

Observemos “Aritana e a Pena da Harpia” [4], do estúdio Du-aik. Um jogo de plataforma lançado em maio de 2014, que narra a história do índio Aritana em busca de uma pena sagrada para salvar o cacique de sua tribo, que está doente. Claramente Aritana é um herói em uma jornada. Mas se confrontarmos esse mote com o arquétipo do Monomito descrito por Campbell, vemos que a narrativa não contempla todas as etapas.

Campbell percebeu que as narrativas míticas, epopeicas, de heróis têm uma estrutura arquetípica característica, que leva o personagem à aventura e ao retorno passando por momentos muito importantes para a transformação do personagem comum em herói, por via de uma transformação psicológica e moral, ou seja, de caráter.

Na primeira parte da Jornada do Herói, como também é chamado o Monomito, temos, resumidamente as seguintes etapas: Partida e separação: O mundo cotidiano, o mundo normal do herói, antes da história começar (por vezes esse mundo aparece implícito); O Chamado à Aventura, quando aparece o problema, desafio ou objetivo da aventura; Recusa ao Chamado, por alguma razão, o personagem recusa ou resiste ao chamado; Ajuda Sobrenatural, esse personagem pode surgir de muitas maneiras, e não necessariamente ser sobrenatural, normalmente um mestre que engaja e prepara o personagem para a aventura; Travessia do Primeiro Limiar, o personagem chega num ponto sem retorno, ele deve seguir em frente, e abandona o mundo comum; Barriga da Baleia, o personagem passa por provações e faz os primeiros aliados, enquanto descobre as regras desse novo mundo. A partir daqui, começa a segunda parte da

história, mas por enquanto essas etapas já nos são suficientes para analisarmos o que pretendemos.

Voltando ao jogo, Aritana e a Pena da Harpia começa com cenas onde vemos o pajé da tribo tentando curar o cacique de um mal espiritual, na presença de Aritana. Em seguida, o pajé revela para a tribo que, para o cacique ficar curado, seria preciso uma pena de harpia, uma ave que fica sobre um monte muito alto. Aritana então rouba o cajado do pajé e começa a aventura. Essa introdução corresponderia ao primeiro ato da história.

Se confrontarmos essa introdução com a descrição de Campbell, notamos que o protagonista dá um salto do Chamado à Aventura para a segunda parte, e se apresenta um personagem sem conflitos, apenas um índio que vive uma aventura. Desse modo, temos estereótipo de herói na pele de um índio. Em outro nível, temos a imagem do próprio índio, cuja imagem, a priori, pressupõe outro estereótipo, que pode vir a ser dissolvido via *gameplay*, mostrando a relação do índio com o seu mundo.

Se tomarmos Journey [15] como referência, podemos fazer o mesmo confronto, e encontraremos as etapas do Monomito dissolvido no *gameplay*. Há uma breve apresentação do mundo, um deserto de areia; depois vemos uma estrela cadente que parece transformar-se no personagem do jogo; com alguns passos, duas coisas se revelam ao jogador: um mundo não natural (feito por alguma forma inteligente de vida) e uma montanha com uma luz no horizonte que parece bastante distante. Essa montanha se apresenta como composição ao título do jogo, o que sugere que ela é o objetivo. Então, até aqui, temos um “mundo comum” pressuposto e o chamado à aventura. Como o personagem caminha e descobre as mecânicas, e à medida que caminha, a montanha vai ficando fora do alcance de visão, essas mecânicas vão servindo como distração do objetivo, nesse momento temos a recusa ao chamado por meio da distração do jogador. A ajuda sobrenatural e Passagem do primeiro limiar acontecem ao mesmo tempo, quando surge um novo personagem que revela uma narrativa visual sobre o mundo em que o jogador se encontra. Em seguida, a barriga da baleia já dá início à segunda parte.

Levando em consideração a estética do jogo para analisar outros níveis arquétipos, notamos que o mundo referencia civilizações antigas, tanto por meio da arquitetura das edificações do jogo quanto nos elementos visuais nas próprias edificações, na vestimenta dos personagens, e das pequenas narrativas visuais, enquanto a música traz uma atmosfera *new age*, transcendental para esse mundo em ruínas, que parece se recompor sutilmente com a passagem do protagonista.

O fato de percebermos que esse mundo parece as ruínas de uma civilização antiga significa que os signos que referenciam as civilizações antigas se apresentam como uma forma de estereótipo, por outro lado, não conseguir definir qual civilização foi nos leva à instância do arquétipo do que é “antigo”. A não-localização, mas a familiaridade que temos em reconhecer os signos de Journey [15] revelam o equilíbrio entre estereótipo e arquétipo. É importante ressaltar que o jogo atende a todos os símbolos e etapas do monomito de maneira muito particular, não só na narrativa, como também no *gameplay*, relevo, paleta de cores, só para citar alguns elementos. Ou seja, é utilizado o arquétipo (e não estereótipo) da jornada do herói, mas com estereótipos extrínsecos à figura de herói.

## 7 METODOLOGIA PROPOSTA

A metodologia proposta neste artigo segue o esquema retratado na figura 7. Suas etapas são descritas a seguir, acompanhadas de exemplos no campo da narrativa, mas podem e foram utilizadas nos demais campos de desenvolvimento de jogos.

Em uma primeira etapa, determina-se a estrutura da obra, ou seja, o primeiro nível de arquétipo. Aqui são determinados os elementos principais, suas relações e sua coerência estrutural interna. Como exemplo na narrativa, pode-se determinar se é uma

tragédia ou uma história de renascimento, ou qualquer outra que seja; supondo que a escolha tenha sido uma tragédia (no sentido aristotélico) como aponta Suassuna [13], isso pressupõe que algum personagem de caráter elevado (explicaremos adiante) se deparará com um dilema - “um fim a escolher e outro a repelir”, que resultará numa ação trágica causada pela vontade, e não pela fatalidade.

Em uma segunda etapa da metodologia, observa-se ou determina-se quais outros modelos compõem essa macro estrutura (segundo nível de arquétipo). Voltando ao personagem de caráter elevado, e observar suas características, “O personagem trágico tem um caráter que é uma mistura de boas e más qualidades. É sempre um personagem excepcional, isto é, colocado acima da média comum”, ou seja, o personagem da tragédia também contém atributos arquétipos, de modo que não pode ser qualquer personagem.

Continuando no exemplo do método aplicado à narrativa, nesse momento tem-se definidos o arquétipo dos eventos e o arquétipo dos personagens com suas características e funções na narrativa. Em uma terceira etapa da metodologia, observa-se os elementos regionais afim de perceber sua imagem aparente (estereótipo), seus atributos regionais que podem dialogar com os arquétipos e/ou os que podem ser estilizados para se tornarem universais. Para entender melhor, observa-se o exemplo do filme “O Último Samurai” [18]. O personagem interpretado por Tom Cruise, um militar americano que tem virtudes e defeitos, escolhe lutar ao lado dos últimos samurais do Japão quando o país passava por um processo de modernização, o que leva à sua morte. Considerando que no contexto do filme escolher lutar e morrer ao lado dos samurais foi uma escolha moralmente elevada tomada diante de um dilema, esse personagem cumpre bem a função de personagem trágico. Observa-se nesse filme que o *background* histórico do Japão, e o militar que toma partido pelo “outro lado”, são impréstimos de imagens aparentes para contar uma narrativa trágica. São elementos regionais (estereótipos) estilizados para representar um (ou vários) arquétipo(s). Muitos atributos regionais são preservados, porém, de modo a estabelecer o dilema que será confrontado pelo personagem trágico. Um exemplo semelhante é o filme “A Missão” [7] e o personagem interpretado por Robert De Niro, um caçador de índios que vira Jesuíta para ajudar aqueles a quem perseguia, levando-o a um fim trágico por sua escolha.

Na figura 7, nota-se que os aspectos regionais, muitas vezes já contém arquétipos estilizados como características. Além disso, algumas vezes os artistas não utilizam todos as características de um arquétipo, isso não é incomum. Um exemplo clássico é “Oteló” de Shakespeare, que é considerado uma tragédia incompleta, o que não significa prejuízo em qualidade.

O procedimento de estilizar, ou elevar ao status de arquétipo as formas regionais, não está descrito na metodologia, pois é um procedimento mais comum em composição musical, assim como a Suíte Popular Brasileira de Villa-Lobos, em que a estrutura do Choro serve como moldura para outras formas tradicionais europeias como Mazurka e Gavota.

## 8 APLICAÇÃO DE ESTEREÓTIPOS E ARQUÉTIPOS NA CRIAÇÃO DE UM MUNDO

Na produção do jogo “Sertão Profundo”, o protagonista da história é uma livre apropriação de um personagem complexo, Virgulino Ferreira da Silva, líder cangaceiro conhecido como Lampião, por efetuar tantos disparos em sequência com sua arma que ela ficava incandescente. Complexo pois, além de personagem histórico, tornou-se personagem folclórico popular, que permeia o imaginário do Nordeste brasileiro.

A complexidade apontada aqui vai além do personagem e começa na própria definição de Cangaceiro, um fenômeno do banditismo que aconteceu na região do semiárido brasileiro entre meados do século XIX e XX, revestido de muitas facetas, ora como justiça social, ora como banditismo simplesmente, estes mesmo valores fo-

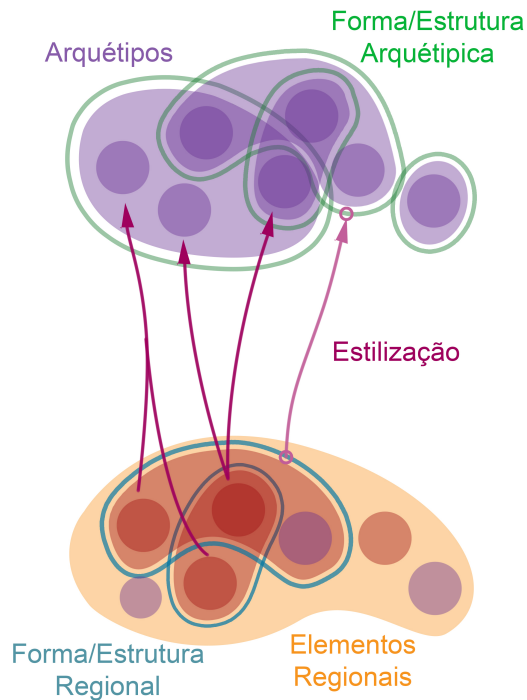


Figura 1: Metodologia Proposta

ram atribuídos à Lampião, tido por muitos como justiceiro social, e por outros como um bandido sanguinário e violento.

Nesse âmbito, quais relações com imagens primordiais poderiam se fazer com Lampião, e quais elementos estereotípicos do Lampião, do Nordeste e do Cangaço poderiam ser empregados para a construção de uma diegese simbólica do jogo sem que recaísse sobre a imagem vazia de justiceiro ou bandido?

O jogo apresenta uma narrativa fantástica, mas mesmo assim a estilização deveria partir de elementos reconhecíveis. Aqui o estereótipo faz-se necessário para localizar espacial e temporalmente o jogo, os característicos chapéus, as vestes de couro e tecido ricamente ornamentadas com bordados, moedas, medalhas, terços. Tudo isso são elementos importantes na imagem percebida dos cangaceiros para que eles fossem interpretados como tal. O mesmo tipo de preocupação se aplica para o cenário e a música, seguindo o apontamento do Júlio Medaglia, a estilização do regional para o universal se daria a partir da forma, e para isso os elementos precisam estar revestidos de simbologias.

Para além dos estereótipos de bandido ou herói, Lampião era músico e dançarino de xaxado e muito religioso na sua peculiaridade. Seus fatos históricos se confundem com as criações de violeiros que não só ressaltam qualidades e defeitos, mas todo o imaginário ao redor do cangaço. Assim, faz sentido utilizar os arquétipos da poesia e música que circulam a figura do cangaço.

Seguindo a orientação conceitual de todo o jogo, onde o estereótipo assume o papel de material composicional para ser formatado em uma estrutura arquetípica maior, na música, escalas com intervalos característicos da música nordestina (mixolídio, lídio, escala nordestina), vocalizes que remetem aos aboios, violas ponteadas, além dos ritmos, percussão e outros elementos estilísticos regionais, foram rearranjados e orquestradas de modo que sua sonoridade seja facilmente assimilada por uma audiência regular de jogos, mas que traga todas essas estruturas da música regional enquanto arquétipo composicional. Ademais, para além do caráter



Figura 2: Aparência dos Cangaceiros

dramático e de localização (geográfico-cultural), os arquétipos extraídos da música extrapolam seu campo original para influenciar as mecânicas: a divisão rítmica e a acentuação da música nordestina dita o compasso tanto dos combates (através de *timings* e *cooldowns* sincronizados com tais ritmos) quanto da movimentação dos personagens, conferindo uma atmosfera de música e coreografia ao jogo. O *level design* por sua vez também sofre influência arquetípica das estruturas musicais. Assim como nos jogos Mario 3D World [3], onde a macroestrutura do *level* é retirada de poemas japoneses, no jogo Sertão Profundo, a macroestrutura é retirada das formas musicais presentes no repertório musical e poético nordestino como forma binária, forma ternária, rondó, tema com variações, martelo agalopado, redondilhas e galope à beira mar, entre outras.

Na posição de **Mentor**, fora escolhido o Cego Cantador, outro personagem que na tradição popular assume duas instâncias, a histórica e a fantástica. Alguns cegos se tornaram notórios no mundo das cantorias, como o Cego Oliveira e o Cego Aderaldo, por exemplo. Aderaldo até teria ganhado uma pistola de presente do Lampião, pela sua fama em vencer duelos de versos e violas. Esses personagens acabaram permeando o imaginário e se tornando personagens em livretos de outros autores. Ainda apoiados no senso comum, a “cegueira dos olhos” costuma estar associada a uma “visão verdadeira” do mundo através da sabedoria. Por outro lado, o Cego Cantador é também o narrador, mais uma vez remetendo ao fato desses cegos famosos serem personagem e narradores, além de que um cego que conta uma história acaba se tornando um “narrador não confiável”, e não só porque ele é um personagem que participa, mas também pelo que nos leva a ambiguidade de se o caráter fantástico é verdadeiro ou uma invenção do narrador por via da cegueira.

Como personagem **Camaleão**, Volta Seca, um cangaceiro do bando de virgulo, que teria entrado para o grupo aos onze anos de idade, surge como um guia, que o trai num momento de *plot twist* do jogo onde o papel de **Sombra** é representado por um grupo de cangaceiros que quer se vingar - Importante frisar que os arquétipos não precisam necessariamente corresponder a um único personagem, assim como um só personagem pode cumprir mais de uma função na mesma narrativa -. Enquanto a função de **Picaro** fica

atribuído ao Homem da Meia-Noite, um boneco gigante (Boneco de Olinda), personagem aliado do Lampião que é o alívio cômico da história. Para além da narrativa, diversos outros personagens vivem e dão vida a esse mundo do Sertão Profundo, as carrancas do São Francisco são as guardiãs e protetoras contra o mal; a vegetação rústica do caatinga é fonte de vida; os dragões, que no jogo são representados por calangos gigantes, representam inimigos intransponíveis da vida, como o Dragão da Maldade e o Dragão da Idade.



Figura 3: Personagem Dragão da Maldade.

## 9 TESTES COM JOGADORES

Durante um período de um ano foram desenvolvidos protótipos jogáveis utilizando parte do conjunto de elementos elaborados para o jogo de modo a testar a reação de diferentes públicos ao material criado. Os testes não seguiram um protocolo formal e os jogadores puderam explorar livremente o jogo, e suas reações foram registradas pela equipe em uma descrição livre. Vale ressaltar que o pouco contato com o jogo em eventos inviabiliza o teste dos elementos macroestruturais que precisariam de mais tempo de contato com o jogador para serem absorvidos e analisados. O trabalho de testes presencial serviu de preparação para uma pesquisa de mercado mais ampla, através de uma campanha de financiamento coletivo. Segue uma descrição de cada teste e seus resultados.

### 9.1 Testes informais em eventos

#### 9.1.1 João Pessoa Game Show

João Pessoa Game Show, Março de 2015, evento em praça pública na cidade de João Pessoa - PB. O público que efetivamente jogou foi especialmente homens entre 10 e 30 anos. A primeira impressão da maioria dos jogadores ao iniciar o jogo foi de que se tratava de um jogo estrangeiro. Porém nas primeiras falas da dublagem do personagem principal, especialmente pelo “oxe”, foi unânime uma identificação imediata tanto com o personagem quanto com o jogo. Foi notado que no público mais jovem (menos de 20 anos), os demais elementos narrativos, estéticos e musicais não provocaram um apelo tão grande quando no restante do público. Em nenhum momento foi identificada uma rejeição ao jogo.

#### 9.1.2 Expotec

Expotec, Maio de 2015, feira de tecnologia na cidade de João Pessoa - PB, com público de estudantes técnicos e universitários e seus professores. O protótipo apresentado provocou reações parecidas ao público do primeiro evento. Houve identificação a mais no público adulto de professores. Foram os aspectos culturais e geográficos, da vegetação às vestimentas mais apreciados por esse público. Conjectura-se que com um arcabouço cultural maior, tais os elementos puderam ser apreciados. O público mais jovem se interessou mais pelas mecânicas do jogo, e absorveram o restante como um jogo de fantasia tradicional. Em nenhum momento foi identificada uma rejeição ao jogo.



Figura 4: Teste com jogadores em diversos eventos

#### 9.1.3 Brasil Game Show

Brasil Game Show (BGS), Outubro de 2015, na cidade de São Paulo- SP, com público formado por jogadores já experientes. Em um primeiro momento, o público da BGS se interessou mais por mecânicas. Uma vez que as mecânicas lhe satisfiziam, os demais elementos de fantasia ganhavam alguma importância. Diferentemente dos eventos no nordeste, não houve uma identificação com os estereótipos nordestinos. O público reagiu com curiosidade pela fantasia sem uma empolgação adicional. Em nenhum momento foi identificada uma rejeição ao jogo.

### 9.2 Pesquisa de Mercado

Após um ano de aplicação da metodologia na criação de um universo fantástico da cultura nordestina e pequenos testes em eventos, formatou-se uma extensa pesquisa de mercado através de uma campanha de financiamento coletivo. Foram elaborados vídeos de narrativa, de *gameplay*, mapa do mundo, artes conceituais, entre outras ações, afim de retratar de forma visual e auditiva o mundo criado. Essa foi etapa final de validação da metodologia. Estabeleceu-se como métrica de sucesso da prova de conceito a arrecadação de 30 mil reais em 60 dias. O resultado encontra-se na figura 5. Em um total de 273 pessoas contribuíram com um valor total de R\$ 35.260,00.

Para fins de testar o valor agregado da obra, foram estabelecidas várias formas de contribuir com a campanha, ou seja, acessar o universo criado. Desde a cópia digital do jogo (valor mais baixo de contribuição), passando por história em quadrinhos, *artbook*, até sugerir um personagem foram concebidas. Apesar do valor mínimo para ter acesso ao potencial jogo ter sido de 20 reais, o valor médio de contribuição foi de R\$129,16. Pode-se observar no histograma da figura 6 o valor contribuído por cada faixa de valor. O maior número de pessoas de fato contribuiu com o menor valor. Porém vale salientar a última faixa, das pessoas que contribuíram de 500 a 3000 reais constituem 57,73%. É a confirmação que a metodologia foi capaz de aumentar significativamente o valor agregado da obra.

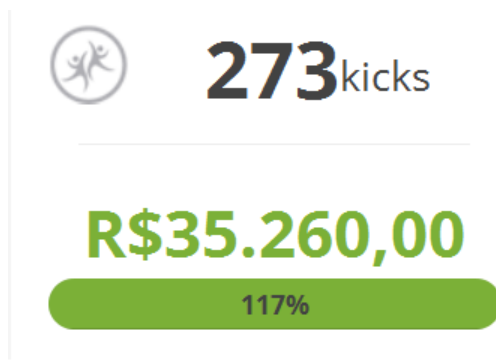


Figura 5: Números da Campanha de Financiamento Coletivo.

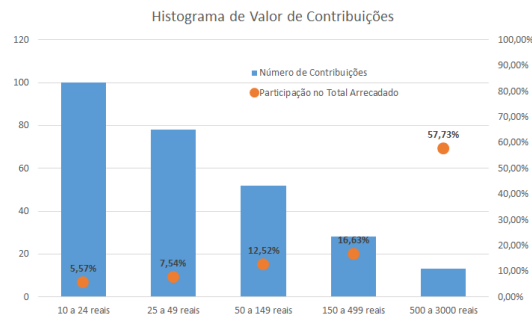


Figura 6: Histograma do Valor das Contribuições e Contribuição Percentual de cada Faixa para o Valor Total Arrecadado.

Enfim de modo a validar a hipótese do apelo universal dado à obra pela metodologia, foi analisada a distribuição de contribuição por estado, presente na figura 7. O estado de maior contribuição foi a Paraíba. Deve-se notar aqui o viés da pesquisa. Esse é o estado de origem da pesquisa e onde se conseguiu uma maior divulgação. Além da Paraíba, segue São Paulo, Pernambuco, Rio de Janeiro e Rio Grande do Sul como maiores contribuidores. Podemos concluir excluindo o ponto fora da curva da Paraíba, o apelo se distribui por estados de várias regiões do país. Vale acrescentar que a maior contribuição registrada foi de R\$3.000,00 provindo de uma única pessoa de um estado fora do Nordeste, Manaus, presente no ponto mais à direita do gráfico.

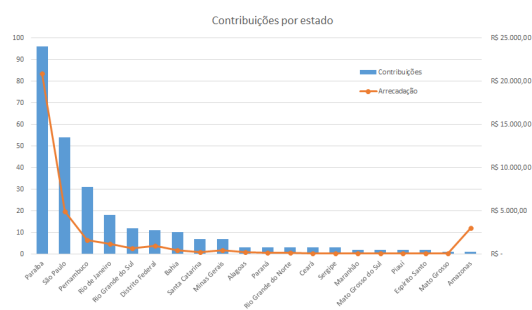


Figura 7: Distribuição do Valor Contribuído por Estado

## 10 CONCLUSÃO

A aplicação do método de estilização do regional na esfera do estereótipo em relação à macroestrutura de arquétipo se mostrou eficiente nas interações com o público, visto que os personagens foram

reconhecidos em suas funções, e por seu aspecto visual e sonoro, que lhes conferiu profundidade de leitura e envolvimento com os jogadores. É possível que uma leitura mais superficial do método pressuponha uma rigidez na narrativa e a supressão da subjetividade que poderia surgir do âmbito das narrativas emergentes que caracterizam a peculiaridade da narrativa em jogos. Porém o método não é uma estrutura rígida de aplicação, mas uma prática de valoração dos papéis que permite uma certa liberdade artística no uso dos signos para a construção dos jogos.

O caráter fractal de inserção de modelos dentro de modelos cria uma relação de nível de interpretação em camadas, uma vez que o conhecimento das imagens apresentadas confere profundidade por via do reconhecimento dos signos. Certamente alguém que conheça a cultura nordestina no sentido mais amplo, tanto das tradições quanto das produções artísticas, conseguirá perceber o jogo de um modo mais profundo, o que não significa que essa obra não consiga atingir e comunicar-se com um público universal, assim retornando à Campbell e a noção de que os arquétipos são capazes de transcender culturas, como ele percebeu, através da estrutura. A resposta positiva da pesquisa de mercado leva a crer que a metodologia de fato provoca um envolvimento maior o suficiente para potencializar o valor de mercado de um produto com traços de cultura nacional a níveis superiores aos encontrados historicamente na indústria.

## REFERÊNCIAS

- [1] J. Blaser. *The Femme Fatale*, 1996 (acessado em 8 de Junho de 2016). <http://www.lib.berkeley.edu/MRC/noir/np05ff.html>.
- [2] J. Campbell. *Herói de Mil Faces*, O. Cholsamaj Fundacion, 2004.
- [3] N. EAD. *Super Mario 3D World*. Nintendo, 2013.
- [4] D. Entretenimento. *Aritana e a Pena da Harpia*. Duaik Entretenimento, 2014.
- [5] V. Flusser. *Artefilosofia: Antologia de Textos Estéticos*. Civilização Brasileira, 1 edition, 2015.
- [6] A. F. Guel Arraes. *O Auto da Compadecida*. Globo Filmes, 1999.
- [7] R. Joffé. *A Missão*. Warner Bros, 1986.
- [8] C. G. Jung, L. Jung-Merker, R. Dora Mariana, F. da Silva, and L. M. E. Orth. *Os arquétipos eo inconsciente coletivo*. Vozes, 2001.
- [9] C. Kim and R. Mauborgne. *A estratégia do oceano azul—como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante*. rio de janeiro, 2005.
- [10] J. Medaglia. *Música, maestro!: do canto gregoriano ao sintetizador*. Editora Globo, 2008.
- [11] L. Mlodinow. *Subliminal: How Your Unconscious Mind Rules Your Behavior*. Pantheon, Apr. 2012.
- [12] J. C. Reis. *Tempo, história e evasão*. Papyrus, 1994.
- [13] A. Suassuna. *Iniciação à estética*. José Olympio, 11 edition, 2011.
- [14] A. Suassuna and J. M. Pemán. *Auto da compadecida*. Editora Gráfica Portuguesa, 1967.
- [15] Thatgamecompany. *Journey*. Santa Monica Studios, 2012.
- [16] J. R. R. Tolkien and A. F. da Rocha. *O senhor dos anéis*. Martins Fontes, 2001.
- [17] B. Wilder. *Pacto de Sangue*. Paramount Pictures, 1944.
- [18] E. Zwick. *O Último Samurai*. Warner Bros, 2003.