



Centro Universitário de Brasília - CEUB

Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas -
FATECS

Jornalismo

**O EXPLORADOR DE MUNDOS: FICÇÃO ESPECULATIVA E COMUNICAÇÃO NO
PROCESSO DE *WORLDBUILDING***

André Viana Valle Lins de Albuquerque

RA: 22051721

BRASÍLIA

2022

ANDRÉ VIANA VALLE LINS DE ALBUQUERQUE

**O EXPLORADOR DE MUNDOS: FICÇÃO ESPECULATIVA E COMUNICAÇÃO NO
PROCESSO DE *WORLDBUILDING***

Memorial apresentado como requisito para de conclusão de curso de Jornalismo do Centro Universitário de Brasília - CEUB, como um dos requisitos para a obtenção do grau de bacharel em Jornalismo. Orientadora: Profa. Dra. Sandra Araujo de Lima da Silva

Brasília

2022

ANDRÉ VIANA VALLE LINS DE ALBUQUERQUE

**O EXPLORADOR DE MUNDOS: FICÇÃO ESPECULATIVA E COMUNICAÇÃO NO
PROCESSO DE *WORLDBUILDING***

Memorial apresentado como requisito para de conclusão de curso de Jornalismo do Centro Universitário de Brasília - CEUB, como um dos requisitos para a obtenção do grau de bacharel em Jornalismo. Orientadora: Profa. Dra. Sandra Araujo de Lima da Silva

Brasília, 7 de Dezembro de 2022

Banca Examinadora

Profa. Dra. Sandra Araújo de Lima da Silva
Orientadora

Profº Dr. Gilberto Gonçalves Costa
Examinador

Profº Me. Vivaldo Reinaldo de Sousa
Examinador

AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de mais nada, ao meu pai, que instigou em mim o gosto à literatura desde muito cedo, com noites de histórias à beira da cama tiradas diretamente das páginas de livros infanto-juvenis de qualidade questionável. Agradeço à minha mãe, que me incentivou a entrar em atividades criativas ao longo do meu desenvolvimento, o que sem dúvida também me influenciou nesta empreitada. Agradeço também à minha orientadora, por ter topado, de última hora, orientar um trabalho sobre escrita e literatura. Também gostaria de agradecer duplamente ao professor Dr. Gilberto Gonçalves Costa, por ter sido o primeiro dentre os professores a escutar o *podcast*, me incentivar a seguir com o projeto e aceitar fazer parte da minha banca examinadora. Por fim, agradeço ao professor Me. Vivaldo Reinaldo de Sousa, que também concordou em examinar o trabalho.

RESUMO

Este projeto experimental trata de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Jornalismo, e consiste no desenvolvimento de um episódio piloto do *podcast* “O Explorador de Mundos”. O objetivo do trabalho é evidenciar as potencialidades da ficção especulativa e especificamente do *worldbuilding* como instrumento de comunicação merecedor de estudo. O *podcast* foi pensado a partir de pesquisas bibliográficas, leitura e observação de obras desse tipo de ficção e entrevistas com consumidores e autores. O episódio-piloto tem como propósito introduzir o assunto, explicando a sua importância e algumas de suas técnicas mais famosas.

Palavras-chave: *Worldbuilding*. J.R.R. Tolkien. Ficção Especulativa. *Podcast*. Subtexto.

ABSTRACT

This experimental project is an undergraduate thesis in journalism, and consists in the development of a pilot-episode for the podcast “O Explorador de Mundos”. Its objective is to point out the potentialities of speculative fiction and specifically worldbuilding as a communication device worthy of study. As such, the podcast has been planned based on a bibliographic research, the reading and interpreting of works of such type of fiction and interviews with consumers and authors. The purpose of the pilot-episode is to work as an introduction to the subject, explaining its importance and some of its most famous techniques.

Key-words: *Worldbuilding*. J.R.R. Tolkien. Speculative Fiction. *Podcast*. Subtext.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CONTEXTUALIZAÇÃO	8
1. PROBLEMA DE PESQUISA	9
2. OBJETIVOS	10
2.1 OBJETIVO GERAL	10
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
3. REFERENCIAL TEÓRICO	10
3.1 WORLDBUILDING	10
3.2 PODCASTS	13
4. METODOLOGIA	14
5. PROJETO	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS	16
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	17
ANEXO ROTEIRO	19

INTRODUÇÃO

CONTEXTUALIZAÇÃO

Mesmo sendo pouco estudada pelo meio acadêmico brasileira e por vezes relegada a uma condição de “subliteratura”, a popularidade da chamada ficção especulativa é inegável dentro de um contexto de indústria cultural. Franquias literárias e de cinema como *Game of Thrones* e *Star Wars* passaram a ter uma presença marcante nas redes sociais e no imaginário daqueles com acesso a esse tipo de produto cultural.

Com isso, a maioria desse público acaba exposta a um tipo de construção literária comumente conhecida como *worldbuilding*, ou construção de mundos, que consiste em exatamente o que o nome implica: a concepção e descrição de universos ficcionais, mais comumente encontrada em obras de ficção científica e fantasia.

Mais do que um simples construto de ideias cuja intenção é criar um mundo verossímil para uma narrativa, esse conjunto de técnicas, quando utilizados corretamente, podem se tornar uma importante ferramenta para a comunicação de subtextos relacionados a problemáticas reais, disfarçadas de forma a discutir temas complexos sem diretamente nomeá-los.

Um exemplo recente e cuja complexidade tem levado a produção de estudos acadêmicos como o de Christian (2021) é a animação *Avatar: The Last Airbender* (2005-2008), que trabalha temas históricos como imperialismo, colonialismo e até mesmo genocídio dentro do que seria, para todos os efeitos, um produto voltado ao público infantil e publicado por um conglomerado de comunicação também direcionado a esse público, o estúdio americano *Nickelodeon Animation Studio*, da multinacional *Paramount Global*.

O tratamento desse tipo de assunto em produtos como esse é facilitado, dentro de uma lógica de mercado, graças ao distanciamento provocado pela ficção especulativa, e é melhor absorvido como subtexto devido a construção de um universo ficcional cujas dinâmicas foram pensadas para abordar tais temáticas.

Este trabalho busca, com isso, entender melhor como essa dinâmica funciona e é utilizada por autores para comunicar questões diversas, assim como conscientizar e expandir as discussões sobre o tópico, por meio da produção de um projeto experimental em formato de *podcast*.

1. PROBLEMA DE PESQUISA

Apesar de serem amplamente consumidas como produtos da indústria cultural, obras de ficção especulativa que utilizam do *worldbuilding* raramente são estudadas pela academia brasileira pela sua capacidade, quando bem trabalhadas, de traduzir conceitos complexos ao grande público consumidor.

De que forma seria possível, então, popularizar o termo e as técnicas dessa modalidade de ficção entre o público interessado brasileiro? Este trabalho é o resultado dessa indagação, cuja resposta foi encontrada na produção de um *podcast*, buscando trazer técnicas jornalísticas para informar sobre o assunto.

Com isso, o projeto foi dividido em duas partes, sendo elas o estudo acadêmico sobre as teorias da construção de mundos e da ficção especulativa, e a posterior produção de episódios de *podcast*, explicando a sua história, técnicas e dialética, além de como universos ficcionais já estabelecidos, como a Terra Média de J.R.R. Tolkien, trabalham cada um desses aspectos. O *podcast*, a princípio, deve ter entre 4 e 7 episódios, entre 10 e 15 minutos de duração cada. No que diz respeito aos esforços deste trabalho, somente o piloto deve ser produzido.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Confeccionar um episódio piloto de podcast, apresentando o conceito do *worldbuilding*, assim como explorando as possibilidades desse tipo de escrita na construção de um *storytelling*, trazendo referências diversas.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Produzir um podcast, desde a fase de pesquisa e roteirização até a produto final, cujos conceitos sejam apresentados de forma criativa;
- Demonstrar elementos da escrita criativa pouco conhecidos e desenvolvidos nos estudos literários brasileiros;
- Expor a capacidade dessa modalidade na transmissão de subtextos em diferentes mídias.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 WORLDBUILDING

Os estudos culturais acerca da literatura brasileira e mundial costumam concordar em relação a capacidade desse modelo de arte como fator humanizador e veículo de crítica social, como apontado por autores como Antonio Candido (1989, p.107-126). Os fatos narrados, fictícios ou não, serviriam como uma maneira de aproximar o leitor de situações com as quais ela dificilmente teria proximidade em outras circunstâncias, inclusive explicitando motivações e intenções de uma forma que outras mídias ainda têm dificuldade de externalizar.

De fato, de acordo com uma pesquisa publicada pelo psicólogo e romancista Keith Oatley no periódico *Trends in Cognitive Science* titulado *Fiction: Simulation of Social Worlds* (OATLEY, 2016), ler ficção parece ter a capacidade de melhorar a habilidade de empatia dentro da mente humana, uma vez que esclarece linhas de pensamento alheias a do leitor, facilitando o exercício mental de ‘se colocar no lugar do outro’, por assim dizer.

Contudo, grande parte da produção intelectual sobre literatura no Brasil deixa de lado a ficção mais fantasiosa, optando por focar em obras cujas narrativas são mais embasadas na realidade. Uma exceção seriam os estudos sobre realismo mágico, gênero latino-americano em origem e que tem como grande expoente brasileiro o autor baiano Jorge Amado.

Tal escolha poderia ser explicada pela própria origem desse gênero: ele teria nascido como uma resposta à literatura fantástica europeia, crescente em popularidade a partir da primeira metade do século XX (BARROSO, Juan, 1977). Com isso, seria possível aferir que haveria uma predileção dos estudos na América Latina por um gênero regional.

Por outro lado, a expansão da indústria cultural e a aceleração da globalização trouxeram consigo uma plethora de influências internacionais que passaram a fazer parte do cotidiano brasileiro e latinoamericano. Com isso, a ficção especulativa (termo que engloba obras que imaginam mundos e situações que nos parecem impossíveis no mundo real e atual, como a ficção científica e a fantasia) (ROINE, 2016), deixou de ser popular somente em mercados europeus e norte-americanos, que já exploravam o abertamente fantástico com livros como *As Crônicas de Nárnia*, de C.S. Lewis (1950).

Assim, obras cujo gênero pouco se encaixa naqueles tradicionalmente explorados pela literatura brasileira¹ e se aproximam mais da *space opera* de *Star Wars* ou da fantasia épica de *Game of Thrones* passam a não só serem amplamente consumidas pelo público brasileiro, como também produzidas localmente. Esse seria o caso da série de livros de baixa fantasia *Deuses de Dois Mundos*, de PJ Pereira, e da série de alta fantasia *O Espadachim de Carvão*, de

¹ É importante ressaltar que alguns autores brasileiros já haviam se aventurado com a literatura fantástica por meio do horror, como em *Noite na Taverna*, de Álvares de Azevedo (1855). Contudo, com a proclamação da república e a fundação da Academia Brasileira de Letras, houve um esforço da literatura brasileira em se afastar de estilos europeus, como aponta Esteves (2019).

Affonso Solano, ambas publicadas inicialmente na primeira metade da década de 2010.

Com isso, mesmo que não perceptivelmente, o público brasileiro consumidor de produtos culturais passou a estar exposto ao que se entende como *worldbuilding*, mesmo sem conhecer seu conceito. A construção de mundos, tradução literal da palavra, foi inicialmente caracterizada pelo escritor e linguista inglês J.R.R. Tolkien, ainda sob o nome de “Sub-Criação”, em seu ensaio *On Fairy Stories* (1964), com o termo atualmente aceito passando a ser utilizado com frequência um ano depois², quando foi apontado pelo autor e crítico literário Richard A. Lupoff em seu livro *Master of Adventure: The Worlds of Edgar Rice Burroughs* (PRUCHER, 2007).

Mas o que seria, então, o *worldbuilding*? Mais do que somente o processo de construção do mundo em si, com foco em confeccionar uma geografia, história ou sociedade verossímil e acreditável, o *worldbuilding* também leva em conta a formulação e introdução de experimentos mentais e ideias que são refletidas no leitor/espectador e no mundo real (ROINE, 2016).

the study of worldbuilding is not only about how the works of fiction invite us to engage with them, but also about how they seek engagement with the world. The analysis of such engagement is quite limited if the characters, events, or worlds are seen only as reflections or proxies of the mundane reality, or if it is suggested that they should not be approached as world-like at all. (ROINE, 2016, p.19)³

Dessa forma, os mundos ficcionais podem, e, do ponto de vista crítico, devem ser pensados de forma a dialogar com o mundo real, incorporando aspectos cujo leitor tem a capacidade de interpretar como problemáticas e mensagens reais. Isaac Asimov, em seu livro *O Fim da Eternidade* (1955), cria um universo de paradoxos temporais e viagens no tempo para discutir a necessidade humana de controle,

² De acordo com o Dicionário Online de Oxford, porém, o termo já havia sido cunhado anteriormente, sendo usado pela primeira vez pelo periódico escocês *The Edinburgh Review*, em 1820.

³ “O estudo da construção de mundos não é somente sobre como as obras de ficção nos convidam a engajar com elas, mas também sobre como elas buscam estar engajadas com o mundo real. A análise desse engajamento é bastante limitada se os personagens, eventos ou mundos são vistos apenas como reflexões ou representantes da realidade mundana, ou se é sugerido que eles não devem ser tratados como próximos do mundo de forma alguma” (tradução nossa).

enquanto *Star Wars*, de George Lucas, ainda hoje produz obras que tratam, em parte, da ascensão, manutenção e combate a governos autoritários.

3.2 PODCASTS

Conteúdos em áudio postados e distribuídos pela internet, os *podcasts* podem ser definidos como “um arquivo digital de áudio, disponível on-line, que, em vez de uma música, contém programas que podem se utilizar de falas, de músicas ou de ambos” (FREIRE, 2017, p.56).

Sua gravação, edição e distribuição estão ligadas a diversos aparelhos, muitos dos quais portáteis, o que permite o seu consumo e produção de forma facilitada. Contudo, mais do que um produto técnico, o *podcast* depende e é resultado da oralidade, o que é demonstrado pela existência de *podcasts* para surdos, que são a transcrição em texto dos produtos em áudio, mas mantendo a oralidade do discurso (FREIRE, 2017, p.57).

Freire (2017) aponta que a origem do *podcast* pode ser diretamente relacionada à ascensão dos *blogs* e *audioblogs*, apesar do termo só ter sido cunhado por Adam Curry, *Vj* da MTV, em 2004. A tecnologia dos *audioblogs* poderia ser resumida como a “disponibilização em formato MP3 de gravações em áudio relativas aos conteúdos das postagens nos blogs” (FREIRE, 2017, p.60), já evidenciando os aspectos de oralidade que viriam a se tornar marca dos *podcasts*.

De acordo com Coradini, Borges e Dutra (2020), esse tipo de mídia teria um grande potencial educativo para aqueles que os produzem, uma vez que colocaria os “alunos como protagonistas no processo de aprendizagem, em uma mudança do modelo tradicional de centralização no docente como possuidor exclusivo do saber.”

Além disso, a mobilidade e possibilidade dos ouvintes escutarem mais de uma vez o mesmo conteúdo por meio da distribuição em *streaming* também facilitaria a absorção dos assuntos tratados no *podcast* (BOTTENTUIT JUNIOR, COUTINHO, 2007).

A maioria dos estudos sobre a utilização desse tipo de mídia em língua portuguesa parecem focar nas suas utilizações na pedagogia, mas posicionamentos como o de que “a possibilidade de ouvir em tempos, locais e situações

diversas propicia a contextualização de momentos escolares ao tempo particular do aluno, destacando-se assim um maior aproveitamento de tempos e espaço” (CORADINI, BORGES, DUTRA, 2020, p.225) poderiam, também, se aplicar a ouvintes fora do espaço escolar ou universitário.

4. METODOLOGIA

O *podcast* “O Explorador de Mundos” é um projeto experimental, cujo objetivo é apresentar as formas de se trabalhar o *worldbuilding* dentro do processo de escrita, assim como mostrar o seu potencial como ferramenta de comunicação e explicação de assuntos complexos para o público consumidor de produtos culturais. Dessa forma, busca também exemplificar essas questões a partir de universos ficcionais de autores consagrados da ficção especulativa, como o Continente de Westeros, de George R.R. Martin, e a Federação dos Planetas Unidos, da franquia Jornada das Estrelas, criada por Gene Roddenberry.

Até o momento, o projeto conta com um episódio piloto, focado principalmente em conceituar o que é o *worldbuilding*, assim como exemplificar rapidamente o seu impacto em dois leitores e consumidores e a sua utilidade para autores. O episódio foi produzido parcialmente durante a matéria de Radiojornalismo II, com apoio do professor Gilberto Costa.

O episódio piloto traz entrevistas com os consumidores e participantes ativos das culturas de *fandom* Daniela Mineu e William Costa, assim como com a autora da série de livros infanto-juvenis “A Arma Escarlate”⁴ Renata Ventura, jornalista formada pela Universidade de Houston e, antes de se tornar autora, documentarista por profissão.

O trabalho é baseado nas definições e estudos de autores clássicos, como J.R.R Tolkien, assim como de estudiosos modernos como a finlandesa Hanna-Riikka Roine, explicando as teorias necessárias para a compreensão do conceito de *worldbuilding* e da sua aplicação como técnica de comunicação.

⁴ O primeiro livro da série foi publicado em 2011, com o segundo livro em 2014 e o terceiro em 2019.

5. PROJETO

As etapas envolvidas no trabalho de podcast ao qual este trabalho está relacionado foram realizadas entre outubro de 2021 e novembro de 2022.

Após a definição do tema, foi realizada uma pesquisa preliminar para a identificação de possíveis fontes que teriam relação e familiaridade com o tema, assim buscando grupos de *fandom* e autores de livros de ficção especulativa brasileiros que pudessem fazer uma introdução ao assunto.

Todas as fontes foram contatadas pelas redes sociais, com Renata Ventura sendo encontrada pelo Instagram, Daniela Mineu por indicação e William Costa pelo Facebook. Após o primeiro contato, foi explicado o objetivo do trabalho, realizando assim uma entrevista preliminar para compreender como o posicionamento de cada um deles contribuiria para a construção dialética do episódio-piloto do *podcast*.

Dessa forma, foram marcadas as entrevistas, a serem realizadas pela plataforma Google Meet nos dias e horários de maior disponibilidade das fontes. Os temas a serem tratados foram enviados com antecedência.

As entrevistas foram gravadas pela própria plataforma da Google, enquanto a locução foi inteiramente gravada pelo celular, dentro de um estúdio improvisado, e exportado para o computador por funcionalidades do próprio aparelho. Tais escolhas foram realizadas devido ao fato de que as gravações foram feitas ao final de 2021, e que, conseqüentemente, a pandemia da Covid-19 impedia a utilização do estúdio da instituição.

Como já explicado, a intenção do projeto era não só entender melhor a origem, mas também as técnicas e formas que o *worldbuilding* pode utilizar para tratar de assuntos reais, mesmo que de forma indireta. Com isso, o roteiro só foi escrito após as entrevistas e pesquisas preliminares, de forma a melhor articular a comunicação do tema.

O episódio foi inteiramente editado pela plataforma de edição de vídeo e áudio *Adobe Premiere Pro*, e consistiu em corte das entrevistas, inserção da locução gravada, sons ambiente, efeitos de transição, e inserções do áudio de filmes e séries que utilizam da construção de mundos. O produto final ficou com 13 minutos e 4 segundos. A duração curta é proposital: apesar de ser um tema considerado leve, episódios longos poderiam se tornar cansativos para o ouvinte.

O episódio piloto buscou mostrar um pouco da história dessa modalidade de escrita, assim como iniciar a discussão de como ela pode ser utilizada para a transmissão de subtexto que dialoga com questões reais por meio do trabalho ficcional. Isso foi feito a partir de pesquisas e informações sobre o assunto, além de entrevistas não só com uma autora, mas também com consumidores desse tipo de ficção, apontando como essa arte os impactou.

Assim, o episódio-piloto serviu como uma introdução ao assunto, com os episódios subsequentes planejados focados, cada um, em explorar como um autor diferente trabalhou essa modalidade, assim como técnicas específicas para a construção de universos ficcionais. Para isso, devem ser contatados os próprios autores, caso brasileiros, ou especialistas em suas literaturas, caso sejam autores internacionais ou já tenham morrido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *podcast* O Explorador de Mundos teve como catalisador um trabalho de conclusão de curso, sim, mas nasceu de um interesse antigo e interminável de seu autor pelo fantástico. As pesquisas nele incluídas e a curiosidade pelo que levaria alguém a pensar todo um universo não começaram a surgir para este trabalho, mas sim no início da adolescência, a partir da introdução a planetas distantes e mundos complexos como aqueles presentes em livros como *Duna* (1965), de Frank Herbert, e *O Olho do Mundo* (1990), de Robert Jordan.

Assim, os questionamentos que o trabalho busca responder já existiam há anos, e algumas das técnicas nele detalhadas já eram conhecidas. Contudo, o estudo acadêmico sobre o assunto, em especial em relação a como essa modalidade é utilizada para levantar um espelho fantástico em frente a um aspecto ou problemática da sociedade, era pouco percebido pelo autor, e fez com que ele repensasse a quantidade de possibilidades ao se trabalhar a comunicação.

O episódio-piloto *podcast* tratou de apenas uma introdução sobre o assunto, com entrevistas rápidas de leitores e uma autora, além de pesquisas teóricas. Portanto, a intenção do autor é continuar suas pesquisas sobre o assunto, seguindo com entrevistas, para a confecção de uma série de episódios sobre o tema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANDIDO, Antonio et al. Direitos humanos e literatura. **São Paulo: Brasiliense**, p. 107-126, 1989. Disponível em: <https://bibliasp.com.br/wp-content/uploads/2014/09/direitos-humanos-e-literatura-por-antonio-candido.pdf> Acesso em: 15 de outubro de 2022.

BARROSO, Juan. Realismo mágico y lo real maravilloso en El reino de este mundo y El siglo de las luces. 1977. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/BARRMY> Acesso em: 15 de outubro de 2022.

OATLEY, Keith. Fiction: Simulation of Social Worlds. *Trends in Cognitive Sciences* 1.8 (2016): 618 - 628. Disponível em: [https://www.cell.com/trends/cognitive-sciences/fulltext/S1364-6613\(16\)30070-5?_returnURL=https%3A%2F%2Flinkinghub.elsevier.com%2Fretrieve%2Fpii%2FS1364661316300705%3Fshowall%3Dtrue](https://www.cell.com/trends/cognitive-sciences/fulltext/S1364-6613(16)30070-5?_returnURL=https%3A%2F%2Flinkinghub.elsevier.com%2Fretrieve%2Fpii%2FS1364661316300705%3Fshowall%3Dtrue) Acesso em: 20 de outubro de 2022.

ROINE, Hanna-Riikka. Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. The rhetoric of worldbuilding in contemporary speculative fiction. 2016. Disponível em: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/99583/978-952-03-0195-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 22 de outubro de 2022.

DE OLIVEIRA ESTEVES, Lainister. A dissimulação da ficção nos contos de horror de Machado de Assis. **História Revista**, v. 24, n. 3, p. 35–50-35–50, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/historia/article/view/61028/35148> Acesso em: 23 de outubro de 2022.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. On fairy-stories. **Tree and leaf**, v. 956, 1964. Disponível em: <https://www.fisheaters.com/srpdf/Tolkien%20OnFairy-Stories.pdf> Acesso em 23 de outubro de 2022.

JAMES, S. (2000), "Oxford English Dictionary Online", Reference Reviews, Vol. 14 No. 6, pp. 20-22. <https://doi.org/10.1108/rr.2000.14.6.20.288>

FREIRE, Eugênio Paccelli Aguiar. "Podcast: breve história de uma nova tecnologia educacional." *Educação em Revista* 18.2 (2017): 55-71. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/7414/468> Acesso em: 5 de novembro de 2022.

CHRISTIAN, Jared M. When the Fire Nation Attacked: A View of the Colonialism and Imperialism Within Avatar: The Last Airbender. 2021. Disponível em: https://encompass.eku.edu/honors_theses/863/ Acesso em 6 de novembro de 2022.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. Podcast em Educação: um contributo para o estado da arte. 2007. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7094> Acesso em: 7 de novembro de 2022.

CORADINI, Neirimar Humberto Kochhan; BORGES, Aurélio Ferreira; DUTRA, Charles Emerick Medeiros. Tecnologia educacional podcast na educação profissional e tecnológica. **Revista eletrônica científica ensino interdisciplinar**, v. 6, n. 16, 2020. Disponível em: <http://periodicos.apps.uern.br/index.php/RECEI/article/view/1617> Acesso em: 8 de novembro de 2022.

ANEXO ROTEIRO

Loc 1: Desde o início dos tempos, a humanidade sempre foi fascinada por histórias. Contadas em volta de fogueiras, passadas verbalmente de geração a geração, tomaram proporções muito maiores do que podia se esperar: tornaram-se mitos, contos de feitos heróicos que ecoaram através das eras, moldando o imaginário popular da espécie humana.

Daí, apareceu muito mais. Quando foi inventada a escrita, vieram com ela teatro e livro. Bem depois, com a modernidade, nasceram os filmes, séries e até videogames que nos entretêm diariamente, se transformando em referências que muitas vezes pautam até a nossa forma de agir.

Mas o que acontece quando um contador de histórias, imerso em sua criatividade, decide que o nosso mundo não é o suficiente para a sua narrativa? O que acontece quando escritores, roteiristas ou mesmo dramaturgos escolhem criar, do zero, os seus próprios universos?

Oi. Meu nome é André Viana, sou jornalista, e acredito que a resposta para essas perguntas é bem mais simples do que parece: nascem franquias de sucesso.

O Senhor dos Anéis, Star Wars, Game of Thrones... Todos eles nasceram de universos complexos, com suas próprias geografias e histórias, cada um povoado por diversos povos e culturas vibrantes. E hoje, eu estou aqui para convidar você a explorá-los comigo.

VINHETA: Existem muito mais mundos do que se imagina. É hora de conhecê-los. Este é o Explorador de Mundos. Boa viagem.

Loc 2: No dia de hoje, porém, vamos só nos preparar para a nossa jornada. É importante, antes de tudo, responder algumas perguntas: como são criados esses mundos? E por que, quando bem-feitos, eles parecem fazer tanto sucesso? Como eles podem se somar às histórias de ficção?

Vamos responder uma de cada vez. Os universos ficcionais são criados por meio de um processo chamado worldbuilding. Seu nome é, convenhamos, bastante literal: vem da junção das palavras em inglês world, que significa mundo, e building, que significa construção.

Sua definição, dessa forma, também é bastante fácil de adivinhar. Worldbuilding é o processo de concepção de um universo ficcional com suas próprias qualidades coerentes, como história, geografia e ecologia.

Existem casos, inclusive, em que autores são tão dedicados que criam línguas para o mundo, com sua própria sintaxe e morfologia. Quer um exemplo? Pois bem:

TRECHO DO FILME:

I am a servant of the Secret Fire, wielder of the flame of Anor. You shall not pass!

Loc 3: A cena que você acabou de ouvir é, talvez, uma das mais icônicas da franquia de filmes “O Senhor dos Anéis”. Nela, o mago cinzento Gandalf batalha um Balrog nas Minas de Moria, impedindo-o de atravessar uma ponte e protegendo assim seus companheiros de viagem.

Para qualquer pessoa ainda não familiarizada com a ficção de John Ronald Reuel Tolkien, mais conhecido como J. R. R. Tolkien, a minha explicação da passagem talvez não tenha feito sentido algum. Contudo, para aqueles que leram os livros ou assistiram os filmes, as informações daquele mundo são apresentadas com tanta naturalidade e coerência que se torna simples entender o que está acontecendo.

Esse episódio serve aos ouvintes que conhecem e ainda não conhecem Tolkien. Fiquem aí.

Devo admitir, também, que não foi coincidência eu ter escolhido uma passagem de “O Senhor dos Anéis” para exemplificar meu ponto. Tolkien, que eu mencionei agora há pouco, é considerado um dos precursores do conceito de Worldbuilding.

Não que não houvesse nenhum tipo de criação de mundos antes dele: Júlio Verne, por exemplo, já detalha um mundo fantástico, com suas próprias características e criaturas, em sua obra “Viagem ao Centro da Terra”, publicada setenta e três anos antes do primeiro romance de Tolkien.

O que ele fez, assim como alguns autores contemporâneos a ele, como C. S. Lewis e George Macdonald, foi examinar a ficção de forma a determinar uma noção específica do que é esse processo de criação.

Em seu ensaio “Sobre Histórias de Fadas”, Tolkien explica que o que ele chama de “Sub-criação” ou “Mundo Secundário” (o universo criado) é bastante diferente, por exemplo, de se escrever uma peça teatral.

Mundos construídos podem tratar de questões muito além da história que se está querendo contar, explorando aspectos do universo por si só, como etnografia, antropologia ou até mesmo, como ele exemplifica, sobre simples espécies de árvores que existem na região tratada no conto.

Essa é parte da beleza do worldbuilding: os mundos são tão bem pensados e completos que parece apenas lógico que pessoas vivam e interajam com os seus elementos. Daniela Mineu, de 28 anos, é aficionada no trabalho de Tolkien e estudou letras por causa do autor britânico.

SONORA 1:

Essa criatividade do Tolkien é algo que me chama muita atenção. Além das diferentes raças que foram criadas, tem também as línguas. As línguas são uma herança de Tolkien que eu gosto bastante, a minha formação é em línguas estrangeiras aplicadas, então eu gosto bastante desse lado linguístico.

Loc 4: Esse é mais um aspecto inovador do trabalho do escritor: Tolkien era doutor em Letras e Filologia (o estudo da linguagem em fontes históricas), e criou 12

línguas ao longo de sua obra. Duas são, inclusive, tão completas que se pode falar e escrever nelas.

A complexidade dos detalhes é algo que se estende ao trabalho de diversos outros autores dedicados a arte do *worldbuilding*, e é algo que por vezes chama a atenção dos leitores.

Outro fã de mundos construídos é William Costa, **PROFISSIONAL DE COMUNICAÇÃO**, também de 28 anos. Ele conta que gosta de estar imerso na criação dos autores:

SONORA 2: Quando eu lia o Senhor dos Anéis, ou o Hobbit, eu sempre tinha que ficar voltando ali no finalzinho pro mapa. Eu via onde o personagem tava, acompanhava de onde ele saia, pra onde ele ia, pra ter um pouco da noção de distância... Isso é muito legal. Tinha os glossários também, que eu sempre ia atrás, então era meio que estudar realmente o que você tava lendo ali, era muito legal isso.

Loc 5: Uma coisa interessante ao se falar de *worldbuilding* é que nem sempre ele é utilizado para criar mundos inteiramente novos: universos como o da franquia Harry Potter, por exemplo, utilizam de aspectos desse modelo de criação para explicar e encaixar seus elementos mais fantásticos na Inglaterra dos anos 1990, sem que isso pareça incoerente ou forçado.

Assim, nascem instituições como o Ministério da Magia, para governar sobre os bruxos do mundo mágico, ou escolas como Hogwarts, para que jovens com dotes de magia aprendam a controlar seus talentos. Porque é lógico, para que esses componentes se encaixem de uma forma harmoniosa, que coisas assim também existiriam.

É de esperar, também, que os indivíduos que participam dessa parte sobrenatural do mundo tenham suas próprias culturas e formas de agir, algo também demonstrado nos livros da série.

E essa é uma forma completamente válida de se descrever o worldbuilding: um grande jogo de lógica. Afinal, para que haja suspensão da descrença, o mundo criado precisa ser crível ; e para que ele pareça acreditável, tem que ter regras, instituições e uma história ditando o que já aconteceu e o que pode acontecer nesse mundo.

Parece um trabalho extenso? De certa forma, é, mas nem por isso é maçante. Para me preparar para a nossa viagem, conversei com Renata Ventura, autora da série de livros “A Arma Escarlate”, que imagina como seria uma comunidade de bruxos no Brasil. Segundo ela, o processo de criação de seu mundo se desenrola de forma bastante natural:

SONORA 3: Foi fluído. Vou pesquisando e tudo que eu pesquiso me dá ideias, aí eu vou e coloco e tento adicionar e algumas coisas simplesmente encaixam, sabe? Parece que já existia o mundo. Muitos escritores falam isso e é verdade, parece que a gente vai descobrindo o mundo, vai descobrindo os personagens. Eles já existem e a gente só vai encontrando.

Loc 6: Depois de tanto falar sobre mundos distantes e fantásticos, você talvez possa me perguntar: “André, ok. Existem esses mundos construídos, mas como que eu vou me relacionar com algo tão distante?”. Aí é que está: muitas vezes, o worldbuilding é utilizado como metáfora para explicar questões que vivemos em nosso próprio mundo. De fato, isso é até esperado por alguns leitores, espectadores ou jogadores, como Daniela Mineu:

SONORA 4: Eu acho que eu espero sempre que tenha algum paralelo com a realidade. Apesar de ser fantasia, outros universos, ficção, eu gosto quando tem um paralelo com a realidade né, como é o caso do Harry Potter, por exemplo, que tem a questão ali de um ditador que quer impor a sua visão de mundo e o Harry tem que lutar contra aquilo para que aquilo não aconteça. O mesmo pro Senhor dos Anéis.

Loc 7: Assim, é bastante comum que livros de fantasia e ficção científica, dois dos gêneros que mais utilizam do worldbuilding, tratem de temas políticos complexos, como colonialismo e fascismo ou, mais recentemente, de temas da psicologia humana, como traumas e doenças mentais. Nos livros de Renata Ventura, por exemplo, ela utiliza dos elementos fantásticos para tratar de aspectos culturais da sociedade brasileira:

SONORA 5: Eu lembro que eu queria muito comentar sobre o Brasil, e uma das coisas que a gente faz muito é tentar copiar o que vem de fora. Europa é tudo de bom, Estados Unidos é tudo de bom e Brasil é uma porcaria. Então a primeira coisa que eu pensei é que a escola de magia do Rio de Janeiro ficava tentando ser europeia. Só que não é tão assim, as coisas não funcionam tão bem.

Loc 8: Ela comenta, inclusive, que esse distanciamento trazido pelos componentes mais extraordinários dos mundos facilita a discussão desses assuntos para os autores:

SONORA 6: Às vezes é mais fácil falar da realidade através da fantasia e da ficção. Eu sou muito fã de Jornada nas Estrelas, e nos anos 60 eles falavam de temas que fora da ficção científica eles nunca teriam podido falar na televisão aberta dos Estados Unidos. Tava lá no meio da luta pelos Direitos Civis, tava um racismo ferrado e na televisão tinha o Jornada nas Estrelas, que se passava no século vinte e três, e que era uma tripulação que tinha homens brancos, uma mulher negra, tinha

um tripulante russo no meio da Guerra Fria. Eles conseguiam falar de tanta coisa, tantos temas atuais, sem que eles pudessem ser criticados por isso, porque eles estavam falando do futuro. E aí inspirou muitas pessoas. Então nossa, fantasia e ficção científica são perfeitos pra falar do mundo atual.

Loc 9: Isso se traduz, também, nas pessoas que consomem esse tipo de ficção. William Costa, por exemplo, diz acreditar ter se tornado uma pessoa muito mais tolerante por causa dos livros que lê:

SONORA 7: É muito legal que desde pequeno, lendo essas histórias que tinham pessoas diferentes, de etnias diferentes, jeitos diferentes, enfim, com todas essas pessoas, criaturas e monstros que podiam exercer qualquer função que quisessem dentro do livro, isso já me apresentou um mundo que tinha mais opções pra todo mundo, aquilo mesmo de liberdade pra todos.

Loc 10: Dessa forma, é possível enxergar como esses mundos fantásticos, criados por autores e autoras apaixonados, podem ser uma ferramenta poderosa para qualquer contador de histórias. E claro, criam também oportunidades fascinantes de explorar aspectos antes inimagináveis da criatividade humana.

Por hoje, é só. Mas não se engane: a nossa viagem está apenas começando. No próximo episódio, mergulharemos de cabeça em um dos mundos ficcionais mais conhecidos e influentes da literatura, e um que mencionamos bastante durante este capítulo: a Terra Média, local onde se passa a maioria dos trabalhos de J. R. R.

Tolkien e lar de humanos, hobbits, elfos e anões. Vamos discutir, também, a ideia de *conlanging*: a arte de criação de línguas construídas, tão utilizada pelo autor.

Agora, eu tenho uma pergunta para você, ouvinte. Além da Terra Média, que mundo você gostaria de explorar? O nosso próximo destino depende só de você.

Um abraço e até a próxima,

O explorador de mundos.

