



**Mauricio de Castro Lana**

**Primeiros passos em direção à percepção de  
narrativas orientada a arquétipos**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção  
do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Informática  
da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Bruno Feijó

Rio de Janeiro

Abril 2023



**Mauricio de Castro Lana**

**Primeiros passos em direção à percepção de  
narrativas orientada a arquétipos**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Informática da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo

**Prof. Bruno Feijó**

Orientador

Departamento de Informática – PUC-Rio

**Prof. Guilherme de Almeida Xavier**

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

**Prof. Augusto Cesar Epindola Baffa**

Departamento de Informática – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 26 de Abril de 2023

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem a autorização da universidade, da autora e do orientador.

## **Mauricio de Castro Lana**

Graduado em Informática pela PUC-Rio.

### Ficha Catalográfica

Lana, Mauricio de Castro

Primeiros passos em direção à percepção de narrativas orientada a arquétipos / Mauricio de Castro Lana ; orientador: Bruno Feijó. –Rio de Janeiro PUC, Departamento de Informática, 2023.

v., 89 f. : il. color. ; 30 cm

1. Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Informática, 2023.

Inclui referências bibliográficas.

1. Informática – Teses. 2. Percepção de trama. 3. Storytelling. 4. Arquétipos. 5. Blending conceitual. I. Feijó, Bruno. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Informática. III. Título.

CDD: 004

## Agradecimentos

Primeiramente a minha família por todo o apoio e auxílio que me forneceram nessa jornada. Foram meus aliados e mentores, me sustentando nos tempos difíceis, colaborando com as dificuldades e celebrando as conquistas e metas atingidas.

A minha mãe, Claudia, que sempre esteve por perto mesmo quando era difícil estar. Por toda a ajuda e oportunidades que ela me forneceu para que eu chegasse até aqui. Sem ela eu não seria quem sou hoje.

Ao meu pai, Lourenço, pelo suporte e motivação que ele me deu. Principalmente na reta final, onde sua ajuda foi fundamental, e sem ela esse trabalho não existiria. Foi um parceiro para trocar ideias quando estas pareciam tão bloqueadas.

A minha irmã, Marta, pelo entusiasmo e torcida silenciosa que ela me forneceu nesses anos de mestrado. Pela sua ajuda e paciência comigo, mesmo quando tudo parecia perdido.

Gostaria de agradecer ao meu orientador Bruno Feijó, que acreditou em mim durante todo o processo, e não me deixou desistir de concluir essa etapa da minha vida. Por sua ajuda, colaboração e paciência, mesmo quando eu não atingia minhas capacidades.

Agradeço também ao Augusto Baffa, membro da banca, que foi um mentor para mim ao longo da minha graduação, e sempre presente no meu mestrado. Me ensinou muito, e me motivou a continuar buscando sempre mais. Agradeço a ele por não me deixar desistir quando eu o teria feito, e por todas as nossas conversas que me ajudaram a chegar aqui.

Aos meus amigos: Pedro, Bruno, Rodrigo, Maria, Daniel, Julia e muitos outros que me apoiaram durante todo o processo, sendo ouvidos para aliviar frustrações, ombros para afogar mágoas e sorrisos para tornar tudo mais leve. Sem eles esse resultado não seria possível e a jornada teria sido muito amarga e sofrida. Foram Aliados e Pícaros fundamentais em minha aventura.

E por último a mim, por não ter desistido, e seguido essa jornada até o fim.

Fui meu próprio Herói e Sombra. Sai do mundo comum; Aceitei ao chamado; Atravessei o limiar para o mundo especial; Encontrei Mentores, Aliados e Provações; Me aproximei da caverna; Realizei minha provação central; Conquistei minha recompensa; E agora retorno com o Elixir na forma deste trabalho.

E foi assim, que realizei minha Jornada do Herói.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

## Resumo

Lana, Mauricio de Castro; Feijó, Bruno. **Primeiros passos em direção à percepção de narrativas orientada a arquétipos**. Rio de Janeiro, 2023. 89p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Este trabalho apresenta os primeiros passos em direção a uma abordagem arquetípica para análise e percepção de enredos. A ideia principal é usar o conceito de arquétipos como uma lente para observar essas histórias e avaliar tropos. Arquétipos são tipos de personagens recorrentes e relações seguidas em narrativas. Usamos a definição de arquétipos de Vogler que atribui funções dramáticas e psicológicas a cada arquétipo para apontar seus papéis e objetivos na história. Primeiramente, fazemos uma análise completa do que são os arquétipos e como cada um é definido. O segundo passo é a criação de um instrumento argumentativo que denominamos Lente, para analisar narrativas sob a ótica dos arquétipos e, com base nos resultados, criar um modelo. O terceiro passo é aplicar esse novo modelo a trabalhos existentes de narratologia computacional e geração de enredo. Essa estratégia permite a análise crítica do uso de arquétipos para auxiliar na definição e percepção de uma trama. Decidimos usar a geração de enredo baseada em *blending*, porque esse tipo de geração de narrativa lida com uma situação complexa de geração de enredo. Neste trabalho, propomos incorporar vetores de peso arquetípicos nos operadores de planejamento automatizado que representam a história. Esses vetores são então ponderados usando a função dramática de cada arquétipo para ter um vetor arquetípico final representando o personagem. A criação da Lente busca padronizar a percepção e análise de narrativas. É fundamental que a metodologia de análise seja instrumentada, para usarmos seus resultados como reguladores dos pesos arquetípicos. Empregar a Lente do arquétipo em obras pode nos fornecer uma nova visão sobre a geração do enredo e a construção da narrativa. O resultado final de nossa pesquisa, aplicado no contexto de *narrative blending*, gera uma categorização dos arquétipos que cada personagem interpreta ao longo da narrativa. Esse resultado é apresentado de forma geral e episódica, para cada variante gerada. Essa categorização serve de base para analisarmos a qualidade da narrativa observando a relação de intenção e resultado.

**Palavras-Chaves:**

Percepção de Trama; Storytelling; Arquétipos; Blending Conceitual.

## Abstract

Lana, Mauricio de Castro; Feijó, Bruno (Advisor). **First steps toward the archetype-oriented perception of narratives**. Rio de Janeiro, 2023. 89p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This work presents the first steps towards an archetypal-oriented approach to plot analysis and perception. The main idea is to use the concept of archetypes as a lens to look at these stories and evaluate tropes. Archetypes are recurring character types and relationships observable in narratives. We use Vogler's definition of archetypes which assigns dramatic and psychological functions to each archetype to pinpoint their roles and goals in the story. First, we do a thorough analysis of what archetypes are and how each is defined. The second step is the creation of an argumentative instrument that we call Lens, to analyze narratives from the perspective of archetypes and, based on the results, create a model. The third step is to apply this new model to existing works on computational narratology and plot generation. This strategy allows a critical analysis of the use of archetypes to help define and perceive a plot. We decided to use *blending-based plot generation* because this type of storytelling deals with a complex plot generation situation. In this work, we propose to incorporate archetypal weight vectors into the automated planning operators that represent the story. These vectors are then weighted using the dramatic role of each archetype to have a final archetypal vector representing the character. The creation of the Lens seeks to standardize the perception and analysis of narratives. It is fundamental that the analysis methodology be instrumented, so that we can use its results as regulators of archetypal weights. Employing the Archetype Lens in works can provide us with new insight into plot generation and narrative construction. The final result of our research, applied in the context of narrative blending, generates a categorization of the archetypes that each character interprets throughout the narrative. This result is presented in a general and episodic way, for each generated variant. This categorization serves as the basis for analyzing the quality of the narrative, observing the relationship between intention and result.



**Keywords:**

Plot Perception; Storytelling; Archetypes; Conceptual Blending.

# Sumário

<b>1. Introdução</b>	<b>13</b>
<b>2. Arquétipos e a Criação da Lente</b>	<b>15</b>
2.1 Os Oito Arquétipos	17
2.1.1 O Herói	17
2.1.2 O Mentor	18
2.1.3 O Guardião do Limiar	19
2.1.4 O Arauto	19
2.1.5 O Camaleão	19
2.1.6 Sombra	20
2.1.7 O Aliado	20
2.1.8 O Pícaro	21
2.2 A Lente - uma abordagem orientada a arquétipo	21
2.2.1 Definindo a Lente	22
2.2.2 O algoritmo da Lente:	23
2.3 Conclusão	24
<b>3. Arquétipos - Percepções e Aplicação da Lente</b>	<b>25</b>
3.1 Analisando manualmente a história clássica “Chapeuzinho Vermelho” utilizando o algoritmo da Lente.	25
3.1.1 A História da Chapeuzinho vermelho	25
3.1.2 Aplicação da Lente	27
3.1.3 Resultados e Conclusões	33
3.2 Analisando manualmente a história moderna “The Last of Us” utilizando o algoritmo da Lente.	35
3.2.1 A História de The Last of Us	35
3.2.2 Aplicação da Lente	37
3.2.3 Resultados e Conclusões	45
3.3 Conclusões	47
<b>4. Reflexões e Questionando a Lente</b>	<b>48</b>
4.1 Podemos contar uma história sem o herói?	48
4.2 Quais arquétipos podem não existir numa história?	48
4.3 A ação é monopólio do Herói?	49
4.4 Presunção arquetípica; o arquétipo pode ser mais do que é?	50

4.5 Existe uma presunção arquetípica (pré-conceito do espectador) que possa limitar a identificação de um arquétipo?	51
Podemos deturpar a Lente?	51
4.6 Arquétipo como variável? É possível?	52
4.7 Podemos fundir o modelo de dois arquétipos diferentes? Visando resultar um novo arquétipo?	52
4.8 Arquétipos não mudam?	54
4.9 Conclusão	54
 <b>5. Construção do Modelo Computacional</b>	 <b>56</b>
5.1 Estrutura Narrativa	56
5.2 Automated planning	57
5.3 Descrição do Modelo proposto	58
5.4 Conclusões	60
 <b>6. Sistema de Bleeding: Aplicação prática do modelo</b>	 <b>62</b>
6.1 Apresentando o Sistema de Blending e Aplicando o Modelo	62
6.2 Desafios na Aplicação do Modelo	64
6.2.1 Exibindo os resultados no Output	65
6.2.2 Criando variáveis para armazenar e organizar Peso Arquetípico	65
6.2.3 Permitindo uso de Listas	65
6.2.4 Permitindo números como constantes	66
6.2.5 Introduzindo lógica de temporalidade	66
6.3 Resultados Obtidos	66
6.3.1 Experimento 1	67
6.3.2 Experimento 2	71
6.3.3 Experimento 3	75
6.3.4 Experimento 4	80
 <b>7. Fechamento: Conclusões e Próximos Passos</b>	 <b>83</b>
7.1 Críticas	84
7.2 Trabalhos futuros	86
 <b>Referências bibliográficas</b>	 <b>88</b>

## **Tabela de Figuras**

Figura 1 - Resultado Experimento 1: Story 2	68
Figura 2 - Resultado Experimento 1: Story 2	70
Figura 3 - Resultado Experimento 1: Story 2	71
Figura 4 - Resultado Experimento 1: Story 2	73
Figura 5 - Resultado Experimento 1: Story 2	77
Figura 6 - Resultado Experimento 1: Story 2	78
Figura 7 - Resultado Experimento 1: Story 2	75
Figura 8 - Resultado Experimento 1: Story 2	78
Figura 9 - Resultado Experimento 1: Story 2	80
Figura 10 - Resultado Experimento 1: Story 2	82

# 1

## Introdução

A escolha do tema narrativo para a base conceitual desse trabalho proposto se deu pelo fato de que a contação de história é uma das principais molas propulsoras do arcabouço civilizatório [1]. Contar histórias faz parte da natureza humana, elas são um mapa da psique, modelos precisos das engrenagens da mente humana.

O Homo Sapiens tem como atributo da sua evolução uma capacidade única e, em última instância, essa capacidade pode ser resumida como a capacidade adaptativa de transmitir ideias, de fatos ocorridos ou imaginários, a outros de sua mesma espécie. Ao contar histórias o Homem está conformando o mundo ao seu redor, buscando respostas para perguntas fundamentais do seu cerne, viabilizando a sua própria existência.

Contar história é tão importante quanto percebê-las [2][3]. Não há propósito em criar novas histórias se ninguém irá ouvi-las. Portanto, propomos neste trabalho centrar nosso foco na percepção e análise de histórias já contadas. Para que com isso possamos começar a entendê-las de forma mais completa e fundamental.

A percepção de narrativas, embora possamos denominar o processo como uma leitura de histórias, é fundamentalmente o único instrumento disponível para que o destinatário de uma narrativa apreenda o seu significado, o seu sentido e a finalidade de uma história ter sido construída. Perceber e ler podem ter o mesmo significado, mas quando propomos os primeiros passos numa percepção orientada, estamos falando em um processo muito além da leitura de apreensão de conteúdo, e sim de uma metodologia que nos fornecerá ferramentas de aquisição de um conhecimento.

A proposição de que exista uma orientação nesta apreensão do conhecimento é uma forma objetiva de termos o ponto de partida. Elegemos a orientação a arquétipos por diversas razões justificáveis. Aprioristicamente, escolher essa orientação se justifica com o próprio conceito de arquétipo, o qual definiremos a fundo no Capítulo 2. Dentre as outras razões a justificar, encontramos a noção de que os arquétipos são imprescindíveis nas histórias, portanto seu valor como objeto analítico é absoluto. De outra forma, como toda história obrigatoriamente está construída sobre uma base arquetípica, o que

escolhemos para a percepção das histórias é exatamente um dos seus elementos fundamentais.

Para esse escopo desenvolvemos um método de perceber as histórias (narrativas), o qual denominamos de a Lente, sendo a sua utilização orientada aos arquétipos [3][4][5][18]. O objetivo da aplicação dessa Lente é a obtenção de resultados que servem de reguladores para os pesos dos arquétipos. Na prática, criou-se um modelo computacional, que foi aplicado em um sistema pre-existente de geração de histórias [6], na tentativa de criar um artefato que percebe narrativas geradas sob essa ótica dos arquétipos.

Neste trabalho, aplicamos o modelo sobre o sistema computacional de *blending* de narrativas [6]. Esse modelo poderá ser aplicado futuramente em outros sistemas de Narratologia Computacional e Storytelling

Essa dissertação está organizada da seguinte forma. O Capítulo 2 define arquétipos e cria a Lente, O Capítulo 3 aplica a Lente para perceber narrativas, O Capítulo 4 levanta reflexões sobre a Lente, O Capítulo 5 cria o modelo de pesos arquetípicos e realiza experimentos, O Capítulo 6 introduz o sistema de *blending* utilizado, O Capítulo 7 traz as conclusões finais e trabalhos futuros.

## 2

### Arquétipos e a Criação da Lente

A própria definição de arquétipos tende a se tornar arquetípica, a partir das abordagens que usamos para explicar o conceito, originário da visão criativa de Carl G. Jung. Portanto, definir arquétipos é um desafio, mas não nos proporciona muita diversificação de exposição. Assim, cabe aqui a observação de Christopher Vogler: “Jung empregou o termo arquétipo para designar padrões antigos de personalidade que são herança antiga da raça humana”, [2, pág. 61].

Pela definição do dicionário Novíssimo Aulete [7], Arquétipo é “(...) na psicanálise junguiana, modelo de pensamento comum a toda humanidade, composto de símbolos ou imagens que constituem uma espécie de inconsciente coletivo”.

De acordo com Vogler [2, pag. 62] e numa tradução livre: “O conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para entender o objetivo e a função dos personagens em uma história. A compreensão do arquétipo que um personagem específico expressa pode ajudar a determinar se o personagem está fazendo sua parte a contento da história.”

Essas são as motivações para usarmos os arquétipos como nosso sujeito de estudo. Como são comuns a todos os atores envolvidos em uma narrativa - Autor, Espectador, revisor, editor, Crítico... - sua definição, aplicação e percepção são reconhecíveis em todas as situações narrativas. Ao percebermos uma história sobre a óptica dos arquétipos, estamos usando exatamente o denominador comum que é a essência do inconsciente coletivo, O Arquétipo. [4][5][8][9][10][18]

Para nosso interesse, os arquétipos são tipos de personagens e relações recorrentes que podem ser observados nas narrativas e têm origem em padrões antigos que se repetem ao longo da história. A repetição é fundamental para a construção do arquétipo no tempo, mas a maleabilidade da tentativa de contar a história de formas diversas também é construção do próprio arquétipo, na medida em que vão (essas tentativas), somando novas características para os arquétipos.

Portanto sendo o arquétipo uma parte fundamental na natureza da história, a construção de uma história ausente de arquétipos é inviável. Em outras palavras, o escritor ao intencionalmente evitar o uso dos arquétipos na sua narrativa, ainda estará criando narrativas nas quais será possível perceber os

arquétipos primordiais de forma que as funções dramáticas dos arquétipos da atual narrativa estarão sendo agregadas aos personagens.

Por exemplo, ao tentar construir heróis novos (ou protagonistas não heroicos, narrativas sem heróis), foram sendo criadas variantes de heróis, a saber, o anti-herói, o herói solitário, um herói gregário; mas essas variantes nada mais são do que a própria história acumulada desde tempos imemoriais, em que a atividade humana dinâmica é que ditou a evolução que hoje vemos do conceito.

Vogler [5] em *A Jornada do Escritor* define arquétipos buscando a fonte original de Campbell. (*O herói de Mil Faces*). Vogler [op. cit.] define oito arquétipos principais, que são os mais recorrentes em histórias clássicas. E, para cada um deles, ele define uma função psicológica e dramática, que são as âncoras desses arquétipos.

Para esse estudo, focamos nos oito arquétipos principais mencionados acima como base inicial para a construção da nossa lente perceptiva de narrativas. Porém é importante salientar que esse não é um rol exaustivo. É possível que existam relações e tipos de personagens que não são contemplados por esses arquétipos primordiais, e sempre será possível dar novas categorizações a partir de funções dramáticas aos arquétipos, na ótica de suas relações e papel narrativo.

Uma vez definido o conceito ingressamos no estabelecimento dos padrões, porque são esses padrões que formam a percepção do leitor da história, assim como o próprio autor os utilizou na construção da sua narrativa. Não necessariamente a intenção narrativa do autor da história é a percepção que o leitor terá daqueles personagens. A função final do conceito de arquétipo, é, uma vez usado como ferramenta criativa pelo autor da história, provocar no seu leitor a identificação possível, não necessariamente a intencional original do próprio escritor, dado que os arquétipos já estão inseridos no leitor, herança humana universal que são.

Se olharmos para a definição de Jung [ref 2], os arquétipos são padrões antigos de personalidade, existentes em um inconsciente coletivo, portanto com a sua utilização em narrativas de história estamos expressando padrões que são recorrentes nos próprios leitores. Daí que a expectativa é pré-estabelecida. Contar novas histórias é necessariamente não atingir expectativas pré-estabelecidas. Não haverá um leitor sem história própria que possa ser atingido por uma narrativa completamente nova para ele.



## 2.1 Os Oito Arquétipos

É importante agora, então, definir de forma sistemática as bases de cada arquétipo. Para isso, nos fundamentamos na definição de Vogler na Jornada do Escritor [5]. Ele define oito arquétipos, que são os mais recorrentes e para cada um desses, ele define uma função psicológica e dramática como dito acima. Esses arquétipos são:

- O Herói
- O Mentor
- O Guardião do limiar
- O Arauto
- O Camaleão
- A Sombra
- O Aliado
- O Pícaro

De acordo com Vogler, “devemos olhar para os arquétipos como funções desempenhadas temporariamente pelos personagens para alcançar certos efeitos na história”. Isso significa que devemos ter o cuidado prévio de não confundir conceitualmente personagens e arquétipos. Para o escopo proposto, a distinção é fundamental, pois, um único personagem pode exercer a função de diversos arquétipos ao longo da história, e um único arquétipo pode ser interpretado por múltiplos e distintos personagens na mesma história.

As funções arquetípicas independem dos personagens que as interpretam. Esses servem apenas para caracterizar e delimitar o contexto da narrativa. Enquanto as funções dramáticas arquetípicas são o cerne propriamente dito.

No contexto deste trabalho, a função dramática é mais relevante, pois podemos traduzi-la através de ações, e utilizar essas definições para fazer paralelos no modelo de pesos arquetípicos. Assim, definindo as funções dramáticas de cada arquétipo podemos pensar as ações que acontecem em uma narrativa, para avaliar os personagens sob a ótica do arquétipo. Dito isso, não nos preocupamos com a definição psicológica de cada arquétipo, e sim exclusivamente a dramática.

### 2.1.1 O Herói

As funções desempenhadas pelo herói começam com a identificação com o público, o que significa que haverá uma correlação do que o leitor vê e sua experiência própria e prévia, de forma que ele se sinta olhando a história pelos olhos do herói. Nessa ótica, ocorre o crescimento, pois o leitor ao usar os olhos do herói, acumula etapas vencidas, conhecimento e sabedoria, tornando o processo de aprendizagem o tema central desta identificação. No presente trabalho, consideramos a referência ao arquétipo “herói” como sendo um termo neutro, independente de gênero (i.e., não vamos nos referir a herói/heróina).

Os heróis costumam ser os personagens que movem a história para frente, resumindo com isso a característica da ação. Como ação é resultado de vontade, é importante manter em mente que em momentos cruciais da história o único elemento ativo que levará a história adiante é o próprio herói. A função de ação pode ser vista como a realização da ação decisiva da história, a que desafia maiores riscos e responsabilidades.

Somando a essas funções, há duas que formam uma simbiose de objetivo a alcançar na história, o sacrifício e o lidar com a morte. Fundamentalmente, toda a história lida com o confronto com a morte, seja de fato ou metaforicamente. Se o herói não pode ser visto como o que vai ter o embate com Tântatos, não se pode ver a função precípua. E no enfrentamento da morte, a capacidade de abrir mão de bens valiosos, em forma de sacrifício, é outra característica funcional do herói. Isso também se revela útil na sacralização do bem maior.

Também importante definir que o arquétipo heróico não se confunde necessariamente com o protagonista da história, podendo perpassar por diversos outros personagens, mesmo sem protagonismo claro, que podem vir a vestir a máscara do herói realizando funções heróicas em momentos cruciais da narrativa, por exemplo, agindo como condutor da história, ou realizando um sacrifício em prol do bem maior ou do próprio protagonista.

### **2.1.2 O Mentor**

A função do mentor é tripartida em veios principais: ensinar, dar presentes e motivar. O mentor que muitas vezes é representado por um velho sábio (tempo que acumula experiência) tem o papel de orientar o herói em sua jornada. Muitas vezes ele realiza o escopo dando ensinamentos ao herói do caminho a seguir, dando presentes a ele que o auxiliarão na jornada. Muitas vezes o herói pode

passar por momentos de dúvida e incerteza, tendendo à inércia, e cabe aqui ao mentor a motivar o herói a seguir em seu caminho, ou seja, manter a ação como função dramática do herói, pois a sua inércia significa a sua descaracterização como arquétipo.

### **2.1.3 O Guardião do Limiar**

O guardião do Limiar representa, em última instância, um desafio, que deve ser enfrentado e superado pelo herói para prosseguir em sua jornada. Ele exerce, então, a função de teste, desafiando, representando o obstáculo que deve ser vencido, prosseguindo, pois não ultrapassando essa barreira ele não chegará a suas outras funções, como por exemplo, o sacrifício.

Muitas vezes o herói bem sucedido aprende a reconhecer o guardião do limiar como estímulo ao crescimento próprio, pois na conquista do desafio há a incorporação dos atributos do guardião à sua própria personalidade. Em certos casos o Guardião do Limiar será reconhecido pelo uso feito dele pelo herói, como seu aliado.

### **2.1.4 O Arauto**

A função dramática do arauto é a ruptura do comum do mundo em que estava o herói, ao iniciar a sua ação, e portanto, o movimento da história. Portanto, ele é o estímulo inicial da ação, em forma de motivação, não se confundindo com aquela trazida pelo Mentor, mas a prévia ao início da jornada. O arauto, como função dramática, pode estar representado por personagem ou força narrativa (eventos); com isto ele alcança o seu objetivo de alertar a necessidade de mudança. Ação é movimento para modificar um status de momento, e como a ação é característica do herói, cabe ao Arauto o aviso de que a ação deve acontecer.

### **2.1.5 O Camaleão**

A ambiguidade do arquétipo camaleão começa por fundir nas pessoas que acompanham a história a noção de mudança e instabilidade. A sua função

dramática, portanto, é trazer essa dúvida e esse suspense quanto ao desfecho possível de uma ação de momento, pela via do questionamento do herói. Quando ocorre esse questionamento identifica-se a presença do Camaleão.

Este é o bom exemplo para ilustrar que o arquétipo não se confunde com a caracterização de um personagem, pois essa função dramática pode ser encontrada indistintamente, em vários momentos diversos, ao longo da história, em todos os personagens, dependendo de sua função precípua para estimular a ação do herói.

O camaleão pode ser usado por qualquer outro arquétipo como uma ferramenta em um determinado momento da história. O herói pode assumir o arquétipo do camaleão para se passar por um inimigo, por exemplo; a sombra, pode usar essa máscara para aproximar-se do herói sem ser por ele reconhecida; até mesmo o mentor pode se disfarçar de outro arquétipo para transmitir o ensinamento crucial para o herói, dando objetivo à sua função dramática.

### **2.1.6 Sombra**

Quando não há luz ou ela está obstruída, temos uma zona de sombra, e daí vem o conceito de função dramática desse arquétipo, que é desafiar o herói. A sombra cria conflitos que revelam o melhor de um herói, ao deixá-lo em situação de ameaça à vida; ela traz a revelação de suas características negativas, e se ele não supera essa revelação, não irá adiante, sucumbindo aos seus demônios internos, que são seus defeitos.

Esse confronto costuma ser o clímax das histórias, momento em que o herói é forçado a usar todos os alicerces que acumulou ao longo de sua jornada para enfrentar o desafio final. Nesse ponto, o herói passa pelo teste de superação de suas próprias falhas, sua incompletude no conhecimento até aquele momento, e assim agir de forma verdadeiramente heróica. É o papel da sombra promover esse desafio que testará os limites do herói.

### **2.1.7 O Aliado**

A função precípua do aliado é a ajuda. Aliados são úteis como função dramática no auxílio da realização das funções do herói, seja as realizando

diretamente, ou servindo apenas de apoio momentâneo. Podem existir tarefas triviais ou mundanas que o herói passa ao seu aliado, contando que ele as realize, ou até tarefas que são impossíveis de serem realizadas pelo herói, e sem as quais a sua ação não evoluiu.

Outro papel importante do arquétipo aliado, na sua função dramática, é introduzir o herói ou o espectador ao mundo especial. No caso de um herói que está adentrando a um mundo desconhecido, novo, especial, um aliado que vive nesse mundo pode servir de guia para orientar o herói nas estradas a prosseguir. Ele neste momento não se confunde com o arquétipo Mentor, porque enquanto o mentor é fornecedor do ensinamento, o Aliado é o executante do auxílio sem o qual o herói poderia tender à inação.

Em relação ao espectador, se o herói não foi quem o introduziu no mundo especial, esse papel poderá ter sido exercido pelo Aliado, não obrigatoriamente, mas como função dramática eficaz. Ele funciona assim como lente para o espectador, trazendo questionamentos e dúvidas sobre esse mundo inaugurado, que serão elucidadas pelo herói.

### **2.1.8 O Pícaro**

Tensionamento extremo na história pode ser contraproducente para o desenvolvimento da própria história, e portanto há momentos em que a introdução de um alívio cômico, é fundamental para o questionamento produtivo.

Esse questionamento produtivo deve ser importante revelando desequilíbrios ou absurdos, desinflando egos, apontando tolices, hipocrisias, funcionando como crítica ferina e sagaz. Dessa forma tanto para o herói quanto para o espectador esse momento é crucial para que a ação prossiga, eliminando aquela tensão paralizante da narrativa.

A sua relação com a comédia é a essência do alívio, portanto o arquétipo Pícaro é muitas vezes representado por atitudes travessas ou cômicas, mas sempre destinado a um questionamento que resultará no crescimento.

## **2.2 A Lente - uma abordagem orientada a arquétipo**

Ao estabelecermos o conhecimento das funções dramáticas dos arquétipos na narrativa, chegamos ao ponto central que o herói ocupa. Basta fazer uma contagem das referências ao arquétipo Herói em cada uma das

definições acima, e veremos que nenhuma delas pode ser explicitada sem falar da relação daqueles arquétipos com o Herói. Assim, evidencia-se que estamos falando de relação. Essa relação é a incorporação dos elementos dos outros arquétipos ao arquétipo Herói.

Essa dinâmica relacional pode ser percebida, por exemplo, no processo de incorporação que é o crescimento do herói. Esse crescimento pode ser ação própria do herói, ou a interação do herói com os outros arquétipos. O herói ao longo da narrativa irá absorver aprendizagens de outros arquétipos, que virão de formas distintas.

A pergunta que devemos fazer para definir nossa Lente é a seguinte: como perceber uma história, tendo como ponto de vista central os arquétipos?

No presente trabalho, já vimos que o herói é o ponto central dos arquétipos. Portanto, ele é o ponto central da nossa percepção da história. Identificar o herói da narrativa é o ponto de partida para analisar uma história sobre a ótica de arquétipos.

Devemos ter em mente que os arquétipos são funções temporárias desempenhadas pelos personagens, portanto identificar o herói não é identificar qual personagem é o herói, mas sim identificar em quais pontos da narrativa o ARQUÉTIPO do herói está sendo representado, e quais personagens que o representa.

Uma vez que identificamos o arquétipo do herói na trama, podemos olhar para as relações que são exercidas sobre ele e encontrar os outros arquétipos. Com isso, iremos perceber a narrativa sobre a ótica de arquétipos, podendo ao final identificar onde cada arquétipo é expresso (onde ele exerce uma função para a narrativa) e apontar para cada PERSONAGEM, os arquétipos que ele interpreta ao longo da história.

### **2.2.1 Definindo a Lente**

A Lente é encontrar na narrativa a presença de arquétipos, suas relações, e os personagens que os interpretam ao longo da trama. Se temos isso como resultado final de uma análise, podemos fazer o caminho inverso e recontar a história a partir desse resultado. E, nesse caso, chegamos novamente à história de origem.

Para atingir esse objetivo, devemos olhar para as narrativas como uma sequência cronológica de eventos, os quais os personagens participam de diferentes maneiras. Essa sequência de eventos e personagens participantes serve de base para a análise. Ao olhar para cada evento individualmente,

devemos evidenciar as relações entre os personagens participantes. Observando a função dramática de cada personagem no evento, podemos encontrar o herói. Uma vez identificado o herói do evento, passamos a olhar os demais personagens e suas relações com o herói, e assim definimos os outros arquétipos com base na função dramática dessas relações.

Caso em um determinado evento não conseguirmos determinar o herói a partir de funções dramáticas, podemos assumir que provavelmente o evento está influenciando o herói de forma indireta. Logo devemos buscar nos heróis já categorizados para tentar encontrar como aquele evento influencia, de forma direta, indireta ou futura, esses heróis. Assim podemos inferir um relacionamento implícito desses personagens com o herói não participante e assim dar continuidade ao método.

A seguir concretizamos o método descrito acima de forma algorítmica para sua aplicação em diversas histórias. Sempre lembrando que a análise da narrativa é em última instância uma percepção subjetiva e pode variar de pessoa para pessoa.

O que propomos aqui é instrumentalizar a forma de perceber para que ela possa ser repetida de forma consistente em diferentes cenários. Parte do método permite uma aplicação opinativa do usuário, e portanto pode gerar resultados divergentes se aplicadas por diferentes pessoas. Mas, ao seguir os padrões de arquétipos definidos anteriormente, devemos conseguir manter uma análise constante e imparcial na medida do possível.

### **2.2.2 O algoritmo da Lente:**

O algoritmo da Lente é definido pelos seguintes passos:

1. Liste todos os eventos da história em ordem cronológica.
2. Para cada evento, determine quais personagens estão envolvidos nesse evento.
3. Determine os tipos de relacionamentos entre os personagens envolvidos no evento.
4. Para cada evento, determine qual personagem (ou personagens) interpreta o papel do herói. Se o herói não está presente, o evento provavelmente influencia de alguma forma, mesmo implícita, o herói. Você deve, aqui, então buscar o herói influenciado em eventos anteriores e ver como os personagens do evento atual se relacionam com ele.
5. Uma vez definido o(s) herói(s) de cada evento (ou o herói afetado, nos eventos anteriores), determine o arquétipo dos outros personagens

participantes do evento a partir da função dramática para a trama e do seu relacionamento com o herói

6. Uma vez feito isso, transcreva sua lista cronológica de eventos no seguinte formato:

$$E - \{P1: A_i, A_j, \dots; P2: A_k, \dots; \dots\} :: R1(P1, P2, \dots), R2(P1, P2, \dots), \dots$$

onde E = Evento,  $P_n$  = Personagem n,  $A_n$  = Arquétipo n e  $R_n$  = Relacionamento n.

Por exemplo:

E1 - {Mãe: Mentor, Arauto; Chapeuzinho: Herói} - Atribuir\_tarefa(Mãe, Chapeuzinho), dar\_cesta(Mãe, Chapeuzinho), ensinar(Mãe, Chapeuzinho)

onde E1 = Mãe chama Chapeuzinho e a manda levar uma cesta para sua avó. avisando-a a não sair do caminho e falar com estranhos

## 2.3 Conclusão

Após a conceituação dos oito arquétipos escolhidos e analisados a partir de suas funções dramáticas na construção narrativa, utilizamos a Lente definida para perceber histórias e analisá-las sobre a ótica dos arquétipos. O resultado da aplicação de Lente é uma categorização dos arquétipos e das relações entre eles. Com esses resultados, aplicamos essa categorização a um modelo computacional, que leva em consideração as relações (ações) entre personagens (agentes) e os arquétipos (pesos arquetípicos), que essas relações inferem.

Utilizamos o trabalho de *Blending* [6] como base estrutural para o modelo gerado. Primeiramente, a possibilidade de acoplar o modelo ao sistema foi suficiente para justificar seu uso. Além disso, uma vez que o modelo estava introduzido no sistema, pudemos observar seus resultados quando aplicado sob as variantes geradas, assim agregando um maior valor a nossa análise. Fomos capazes de analisar não só narrativas já pré-existentes, mas também narrativas geradas de forma computacional.

Após a aplicação prática, que é analisada no capítulo terceiro, desenvolvemos, no capítulo quatro, uma metodologia argumentativa no sentido de questionar a eficiência da Lente.



### 3

## Arquétipos - Percepções e Aplicação da Lente

Neste capítulo aplicamos o algoritmo definido no capítulo 2 denominado de a Lente. Um primeiro objetivo foi testar sua validade e eficácia, visando atingir os resultados esperados da aplicação da Lente. Esses resultados são a categorização analítica dos personagens e relações sobre a ótica dos arquétipos que eles interpretam ao longo da narrativa, dadas suas funções dramáticas.

Um segundo objetivo foi de gerar uma base de dados que utilizamos como fundamento para a criação do modelo computacional a ser aplicado num sistema de Storytelling para análise de novas histórias.

Para seguirmos uma metodologia mais controlada, primeiramente aplicamos a Lente de forma manual sobre uma história clássica (Chapeuzinho Vermelho) e uma história moderna de videogame (The Last of Us), e descrevemos os resultados obtidos.

### 3.1 Analisando manualmente a história clássica “Chapeuzinho Vermelho” utilizando o algoritmo da Lente.

Essa sessão é dividida em três partes. Primeiramente apresentamos a história em sua linguagem natural. O segundo passo é a aplicação da lente sobre a história. A última parte é a apresentação dos resultados obtidos, e comentários sobre ele.

Há inúmeras variantes da história de Chapeuzinho Vermelho. J. Tehrani [11] lista 58 variantes. A história apresentada abaixo foi transcrita do site [12], para termos uma versão condensada e popular.

#### 3.1.1 A História da Chapeuzinho vermelho

Era uma vez uma doce menininha que todos chamavam de Chapeuzinho Vermelho. Isto era porque ela sempre usava uma capa vermelha com um gorro que a sua avó havia lhe dado de presente.

Um dia, a mãe de Chapeuzinho Vermelho a chamou e disse:

– Minha filha, você pode pegar esta cesta e levar para a sua vovó? Aí dentro tem pão, manteiga, bolo e algumas frutas. Ela está se sentindo doente e

isto pode ajudá-la a se sentir melhor. Mas não saia do caminho e vá direto para a casa de sua avó, sem parar para falar com nenhum estranho, certo?

A avó de Chapeuzinho Vermelho morava há meia hora de distância por dentro da floresta, do lado de fora da aldeia onde moravam. Assim que ela entrou na floresta, logo apareceu um lobo atrás de uma árvore. Ela nem se assustou porque ela não sabia que lobos podem ser perigosos.

– Bom dia, Chapeuzinho Vermelho! – o lobo cumprimentou.

– Bom dia, Senhor Lobo – ela respondeu.

– Para onde você vai?

– Estou indo visitar minha vovó, porque ela não está se sentindo bem.

– O que você tem aí dentro da cesta? – perguntou o lobo.

– Eu tenho pão, manteiga, bolo e algumas frutas para levar para minha vovó!

– Excelente! E onde sua vovozinha mora?- perguntou o lobo, e Chapeuzinho Vermelho acabou explicando exatamente o local da casa da sua avó!

Eles seguiram andando juntos por algum tempo. Aí, o lobo falou:

– Olha que lindas flores que temos aqui! Por que você não pega algumas delas para sua vovó?

Ela olhou em volta e viu todas aquelas flores lindas. Chapeuzinho Vermelho achou que sua vovó ficaria muito feliz em ganhar flores e, mesmo com o conselho de sua mãe para seguir direto pelo caminho, ela se desviou para colher algumas flores.

Aproveitando que Chapeuzinho Vermelho tinha se enfiado na floresta mais densa, o lobo foi direto para a casa da vovó. Assim que ele chegou, bateu na porta e escutou uma voz lá de dentro da casa:

– Quem é? – perguntou a vovó.

– Sou eu, Chapeuzinho Vermelho. Eu trouxe pão, manteiga, bolo e frutas! – disse o lobo, tentando disfarçar a voz.

– Ah, que gentileza! Empurra bem a porta para entrar. Eu não tenho forças para ir lá abrir.

O lobo entrou na casa, foi até a cama da vovozinha e a prendeu no armário para poder comer mais tarde! Aí, ele vestiu as roupas dela para se disfarçar e deitou na cama.

Quando Chapeuzinho Vermelho chegou na casa de sua avó, percebeu que a porta estava aberta. Então ela entrou e foi até o quarto para encontrá-la.

Normalmente ela sentia-se muito feliz na casa de sua vovó, mas naquele dia havia algo de estranho...

– Bom dia, vovó! – disse Chapeuzinho Vermelho, mas ninguém respondeu.

A vovó estava com uma aparência bem esquisita...

– Nossa vovó, que orelhas grandes você tem! – exclamou Chapeuzinho Vermelho.

– É para poder te escutar melhor! – o lobo respondeu, disfarçando a voz.

– Puxa, Vovó, que olhos grandes você tem!

– Pois é minha netinha, é para te ver melhor!

– Vovó, que mãos enormes você tem!

– É para poder te sentir melhor! – o lobo disse.

– Caramba vovó! E que boca enorme você tem! – exclamou Chapeuzinho Vermelho.

– É para te comer melhor!!! – gritou o lobo num salto para fora da cama.

A Chapeuzinho Vermelho conseguiu se esquivar e o lobo caiu no chão, dando tempo dela fugir pela porta que estava aberta. O lobo então saiu correndo e começou a perseguir a Chapeuzinho Vermelho pela floresta!

Um caçador que estava passando por perto, escutou a gritaria e foi em direção ao barulho, ele achou que alguém precisava de ajuda. E assim que viu que era o lobo ele pensou:

– Finalmente encontrei!

O caçador estava atrás desse lobo há muito tempo!

Como o lobo estava distraído na perseguição, o caçador conseguiu alcançá-lo sem que ninguém percebesse e com seu laço, capturou e amarrou o lobo, salvando a Chapeuzinho Vermelho que disse:

– Muito obrigada! Ainda bem que você estava por perto! Mas precisamos agora descobrir onde está minha avozinha! Estou com medo do que possa ter acontecido!

O caçador então obrigou o lobo a contar o que tinha acontecido e onde ele tinha escondido a vovó. Depois disso, a aldeia toda resolveu prender o lobo em um lugar onde nunca mais pudesse perseguir nem comer ninguém.

E com tudo isso que aconteceu, a Chapeuzinho Vermelho decidiu nunca mais sair do caminho e escutar com mais atenção tudo o que a sua mãe falar pra ela!

### 3.1.2 Aplicação da Lente

Durante a aplicação da Lente, comentamos cada passo aplicado. Nesses comentários levantamos questionamentos que consideramos pertinentes para a regulação da Lente, exemplificando nossos questionamentos com os exemplos da análise vigente .

### **Passo 1 - Listando os eventos de forma cronológica:**

1. Mãe chama Chapeuzinho, e a manda levar uma cesta para sua avó. avisando-a a não sair do caminho e falar com estranhos
2. Chapeuzinho começa sua jornada para a casa da avó, e logo aparece um lobo atrás de uma árvore
3. Chapeuzinho e o lobo conversam, e nessa conversa chapeuzinho conta a ele onde vai
4. O lobo acompanha a chapeuzinho, e no caminho sugere que ela desvie de caminho para colher flores
5. O lobo aproveita a distração da chapeuzinho, e vai direto para a casa da avó
6. O lobo chega na casa da avó, a engana, a prende no armário e toma seu lugar.
7. Chapeuzinho chega na casa da avó, e nota algo de estranho
8. Chapeuzinho questiona a aparência da avó (lobo disfarçado)
9. O lobo ataca a chapeuzinho, que consegue fugir e pedir ajuda
10. Um caçador escuta o pedido, e socorre a chapeuzinho, capturando o lobo
11. O caçador faz o lobo revelar onde escondeu a avó, a pedido da chapeuzinho, a libera, e depois prende o lobo

Esse passo do algoritmo consiste em destrinchar a história em eventos. Aqui cabe o questionamento de quais eventos são relevantes para movimentar a história, e portanto quais devemos considerar para nossa análise.

Um romance contém diversas passagens que não são eventos concretos que movem a história para frente, mas apenas trechos que pintam um cenário, descrevem situações ou personagens, constroem partes do universo fictício ou apenas elucidam fatos para o leitor.

Essas passagens são de fundamental importância para a história, mas podem ser deixadas de lado para a nossa análise. Pois muitas vezes nelas, os personagens não estão realizando funções dramáticas em prol da trama, e

portanto não será possível observar arquétipos presente nelas usando o método proposto pela Lente.

Dito isso, certos eventos incluídos na análise como os eventos 2, 3 e 4 podem ser condensados em um único evento narrativo, pois suas funções para a trama podem ser vistas como descritivas ou sobrepostas.

Por exemplo, a Chapeuzinho encontra o Lobo; conversa com ele; e ele apresenta flores no caminho, pode ser analisada como a mesma função dramática, a de introdução ao mundo especial.

Contudo achamos importante deixar esses eventos separados para que essa primeira análise seja mais completa e possa levantar questões exatamente como essas.

Lembrando sempre que essa listagem dos eventos é feita de forma manual e portanto está sujeita a pré-concepções do analista. Desta maneira, seus resultados podem variar de pessoa a pessoa.

## **Passo 2 - Determinar para cada eventos os personagens envolvidos (ou afetados):**

1. Mãe e Chapeuzinho
2. Chapeuzinho e Lobo
3. Chapeuzinho e Lobo
4. Chapeuzinho e Lobo
5. Chapeuzinho e Lobo
6. Lobo e Avó (Chapeuzinho de forma indireta)
7. Chapeuzinho
8. Chapeuzinho e Lobo
9. Chapeuzinho e Lobo
10. Chapeuzinho, Lobo e Caçador
11. Chapeuzinho, Lobo, Caçador e Avó

Este passo é menos aberto à interpretação, e requer apenas que observemos quais personagens estão envolvidos em cada evento.

Cabe aqui nos atentarmos à possibilidade de que o evento pode afetar personagens que não estão diretamente envolvidos nele. Portanto, esses personagens indiretos devem ser também apresentados neste passo.

Nesse exemplo, o evento 6 apesar de não ter participação direta da Chapeuzinho, irá afetá-la em eventos futuros e, portanto, devemos levantar isso na análise.

### **Passo 3 - Determinar os tipos de relacionamentos dos personagens em cada evento:**

1. Mãe com Chapeuzinho: Atribuir Tarefa; Mãe com Chapeuzinho: Dar Cesta; Mãe com Chapeuzinho: Ensinar
2. Lobo com Chapeuzinho: Encontro amistoso
3. Lobo com Chapeuzinho: Conversa
4. Lobo com Chapeuzinho: Sugestão e Enganação
5. Lobo com Chapeuzinho: Distração
6. Lobo com avó: Enganação, Captura e Disfarce
7. Chapeuzinho: Desconfiança
8. Chapeuzinho com Lobo (Disfarçado): Questionamento, Dúvida
9. Chapeuzinho com Lobo: Ataque, Fuga
10. Chapeuzinho com Lobo: Perseguição; Chapeuzinho com Caçador: Resgate; Caçador com Lobo: Captura
11. Chapeuzinho com Caçador: Pedido; Caçador com Lobo: Questionamento; Caçador com Avó: Libertação

Esse passo consiste em determinar o tipo de relacionamento que o evento infere. Percebemos que um único evento pode resultar em diferentes tipos de relacionamentos entre personagens. No caso de eventos com diversos personagens participando, podemos ter também relacionamentos que incluem um ou mais dos personagens envolvidos.

Um relacionamento não requer que tenhamos dois personagens para fazê-lo. Note que no evento 7, o relacionamento que inferimos é da Chapeuzinho com ela mesma.

Nesse ponto da narrativa ela não está interagindo com outros personagens, mas podemos afirmar que a personagem ao estar interagindo com si mesma está inferindo um tipo de relacionamento que poderá ser observado sobre a ótica dos arquétipos.

#### **Passo 4 - Para cada evento determinar o Herói:**

1. Chapeuzinho
2. Chapeuzinho
3. Chapeuzinho
4. Chapeuzinho
5. Chapeuzinho
6. Chapeuzinho (não participa, mas é afetada futuramente)
7. Chapeuzinho
8. Chapeuzinho
9. Chapeuzinho
10. Chapeuzinho
11. Chapeuzinho

Nesse passo do algoritmo buscamos identificar o herói em cada evento. Isso é importante pois é a partir dessa identificação que inferimos os outros arquétipos com base nos relacionamentos (funções dramáticas em relação ao herói).

No caso dessa história, nós identificamos apenas a Chapeuzinho como Herói na narrativa. Devemos notar, no entanto, que isso não será sempre o caso, e em outras narrativas o personagem a interpretar o arquétipo herói pode variar ao longo da trama.

Pode ocorrer também que, em um único evento, haja mais de um personagem exercendo a função dramática relativa ao herói. Nesses casos levamos em consideração as relações de ambos quando definimos outros arquétipos.

Podemos argumentar, aqui, que no evento 10 da narrativa, o personagem Caçador realiza a função dramática do herói, pois ele realiza uma ação que movimenta o fluxo narrativo.

Porém, o contra-argumento para isso é que o Caçador está realizando essa ação em nome do Herói Chapeuzinho. Portanto, a função dramática do Caçador nesse momento é a de auxílio, referente ao Aliado.

Lembrando novamente que essa é uma possível percepção da narrativa, e que podem existir outras igualmente válidas. Nessa nossa interpretação devemos sempre nos manter atentos às definições e padrões feitos no capítulo 2 para obtermos uma percepção coerente.

Vale aqui também observar que no evento 6 da narrativa, o herói Chapeuzinho não está presente. Isso não faz com que ela deixe de exercer o arquétipo do herói nesse momento.

Pois as funções exercidas pelos outros personagens nessa passagem irão afetá-la futuramente, como por exemplo o lobo se disfarçar que irá gerar na Chapeuzinho uma sensação de dúvida e portanto o categorizando como um Camaleão.

O ato do Lobo capturar a Avó nessa cena também irá futuramente afetar a Chapeuzinho, pois isso servirá como um desafio para que ela conclua sua jornada, e portanto demonstrando que o lobo está também realizando a função dramática da Sombra.

### **Passo 5 - Determinar os outros arquétipos, de acordo com funções dramáticas e relações com Herói:**

1. Mãe: Arauto, Mentor
2. Lobo: Aliado
3. Lobo: Aliado
4. Lobo: Camaleão, Guardiã do Limiar
5. Lobo: Camaleão
6. Lobo: Camaleão e Sombra ; Avó: Aliado
7. Chapeuzinho: Aliado
8. Lobo: Camaleão
9. Lobo: Sombra
10. Caçador: Aliado; Lobo: Sombra
11. Caçador: Aliado; Lobo: Sombra (conquistada); Avó: Aliado

Esse é o passo conclusivo da Lente. Nele utilizamos todas as ferramentas levantadas nos passos anteriores para determinarmos os arquétipos interpretados.

Esse processo requer que se observe o tipo de relacionamento determinado no passo anterior e busque, nas definições dos arquétipos, qual seria o arquétipo ou arquétipos que tem como função dramática ele.

Nesse ponto nos atentamos à possibilidade de que o tipo de relacionamento referido no passo 4 pode não se encaixar perfeitamente com nenhuma das funções dramáticas apresentadas nas definições de arquétipos.



Isso se deve ao fato de que os arquétipos apresentados para a análise são apenas alguns dos possíveis arquétipos que existem no inconsciente coletivo. Portanto, existe a possibilidade de que o arquétipo que melhor se referiria ao relacionamento em questão não foi definido pelo nosso método.

Para darmos continuidade à aplicação do método nestes casos, buscamos as funções dramáticas que melhor se adequam ao tipo de relacionamento encontrado.

Com isso resolvemos o problema, mas devemos manter em mente que isso apenas nos atenta ao fato que existem melhorias e acréscimos a serem feitas à Lente, e não que o método proposto é incapaz de analisar certas situações.

Outra possível questionamento é que certos personagens não se relacionam diretamente com o herói. Em casos como esses devemos nos questionar se existe algum relacionamento indireto. O personagem em sua função dramática deve influenciar o herói de alguma forma (ou ser a função do Herói), pois caso contrário sua remoção da história não iria inviabilizar a narrativa.

Como a Lente determina que encontramos os arquétipos a partir de sua relação com o herói, nos casos onde um personagem não interage com o herói não poderíamos inferir um arquétipo. Porém devemos nos atentar a possibilidade que mesmo na ausência de um relacionamento direto ou indireto, deve existir alguma influência com o herói que a função dramática deste personagem exerce em prol da narrativa.

Um questionamento interessante que levantamos sobre esse tópico é no evento 6 em relação à avó e sua função dramática. Nesse caso, o relacionamento dela com o Herói Chapeuzinho é impedido pelas ações do Lobo. Mas, se observamos sobre a ótica da função dramática da Avó, podemos inferir que ela tem o papel de ser um Aliado do Herói, que ao ser capturado influencia a Chapeuzinho a resgatá-la. Portanto, sua função dramática pode ser vista como “ser auxiliada”, levando o herói à ação.

### **3.1.3 Resultados e Conclusões**

#### **Passo 6 - resultado, transcrição da aplicação do algoritmo:**

- E1 - {Mãe: Mentor, Arauto; Chapeuzinho: Herói} - Atribuir tarefa(Mãe, Chapeuzinho), dar cesta(Mãe, Chapeuzinho), ensinar(Mãe, Chapeuzinho)
- E2 - {Chapeuzinho: Herói; Lobo: Aliado} - Encontro(Chapeuzinho, Lobo)
- E3 - {Chapeuzinho: Herói; Lobo: Aliado} - Conversa(Chapeuzinho, Lobo)
- E4 - {Chapeuzinho: Herói; Lobo: Camaleão, Guardião do Limiar} - Sugestão(Chapeuzinho, Lobo), Enganação(Chapeuzinho, Lobo)
- E5 - {Chapeuzinho: Herói; Lobo: Camaleão} - Distração(Chapeuzinho, Lobo)
- E6 - {Lobo: Camaleão, Sombra; Avó: Aliada, Chapeuzinho: Herói} - Enganação(Avó, Lobo), Captura(Avó, Lobo) e Disfarce(Avó, Lobo)
- E7 - {Chapeuzinho: Herói, Aliada} - Desconfiança(Chapeuzinho)
- E8 - {Chapeuzinho: Herói, Lobo: Camaleão} - Questionamento(Chapeuzinho, Lobo), Dúvida(Chapeuzinho, Lobo)
- E9 - {Chapeuzinho: Herói, Lobo: Sombra} - Ataque(Chapeuzinho, Lobo), Fuga(Chapeuzinho, Lobo)
- E10 - {Chapeuzinho: Herói, Lobo: Sombra; Caçador: Aliado} - Perseguição(Chapeuzinho, Lobo); Resgate(Chapeuzinho, Caçador); Captura(Caçador, Lobo)
- E11 - {Chapeuzinho: Herói, Lobo: Sombra; Caçador: Aliado; Avó: Aliado} - Pedido(Chapeuzinho, Caçador); Questionamento(Caçador, Lobo); Libertação(Caçador, Avó).

O último passo do algoritmo da Lente é apenas uma organização dos resultados. Essa organização é útil pois gera um padrão de descrição da história o qual nos baseamos para comparar duas histórias categorizadas pela Lente e usamos esses resultados como fundamentos para a criação do modelo que apresentamos no capítulo 5.

Concluimos ao final da aplicação da Lente que, durante a história da chapeuzinho vermelho, temos a seguinte situação:

- A Chapeuzinho interpreta o arquétipo do herói ao longo de toda a narrativa.
- O Lobo interpreta diversos arquétipos, sendo esses: Aliado, Guardião do Limiar, Camaleão e Sombra.
- A Mãe interpreta os arquétipos de Arauto e Mentor.
- A Avó interpreta o arquétipo de Aliado.
- O Caçador interpreta o arquétipo de Aliado.

Com essa conclusão, fazemos uma percepção da narrativa sobre a ótica dos arquétipos, e obtemos como resultado a identificação e categorização dos personagens e os arquétipos que eles interpretam nos diferentes momentos da história. Por fim, atingimos o objetivo proposto pela Lente, e podemos a partir desse resultado começar a validar o valor e assertividade da Lente.

### **3.2 Analisando manualmente a história moderna “The Last of Us” utilizando o algoritmo da Lente.**

Essa sessão será dividida em três partes. Primeiramente apresentaremos a história em sua linguagem natural. O segundo passo é a aplicação da lente sobre a história. A última parte é apresentar os resultados obtidos do algoritmo, e comentar sobre ele.

Devido à natureza da mídia que essa história é apresentada originalmente (videogames) se dar de forma interativa, buscamos uma resumo da narrativa para apresentar nesta sessão [13]. A aplicação da Lente foi feita sobre esse resumo.

#### **3.2.1 A História de *The Last of Us***

Em 2013, um surto de um fungo mutante Cordyceps assola os Estados Unidos, transformando seus hospedeiros humanos em criaturas agressivas conhecidas como "infectados". Nos subúrbios de Austin, Texas, Joel foge do caos com seu irmão, Tommy, e sua filha, Sarah. Enquanto eles fogem, Sarah é baleada por um soldado e morre nos braços de Joel.

Vinte anos depois, a civilização foi dizimada pela infecção. Os sobreviventes vivem em zonas de quarentena totalitárias, assentamentos independentes e grupos nômades, deixando prédios e casas desertas. Joel trabalha como contrabandista com sua parceira, Tess, na zona de quarentena no North End de Boston, Massachusetts. Eles caçam Robert, um negociante do mercado negro, para recuperar um saque de armas roubadas. Antes de Tess matá-lo, Robert revela que obteve o saque com os Fireflies, uma milícia rebelde que se opõe às autoridades da zona de quarentena.

A líder dos Fireflies, Marlene, promete dobrar seu saque em troca do contrabando de uma adolescente, Ellie, para os Fireflies escondidos na Massachusetts State House fora da zona de quarentena. Joel, Tess e Ellie fogem durante a noite, mas após um encontro com uma patrulha do governo, eles descobrem que Ellie está infectada. Os sintomas normalmente ocorrem em dois dias, mas Ellie afirma que foi infectada três semanas antes e que sua imunidade pode levar à cura. O trio segue para seu destino através de hordas de infectados, mas descobre que os Fireflies foram mortos. Tess revela que foi mordida por um infectado e acreditando na importância de Ellie, se sacrifica lutando contra soldados perseguidores para que Joel e Ellie possam escapar. Joel decide encontrar seu irmão Tommy, um ex-Firefly, na esperança de localizar os Fireflies restantes.

Com a ajuda de Bill, um contrabandista e sobrevivente que deve um favor a Joel, Joel e Ellie adquirem um veículo funcional no bairro de Bill em Lincoln. Dirigindo para Pittsburgh, Pensilvânia, Joel e Ellie são emboscados por bandidos e seu carro é destruído. Eles se aliam a dois irmãos, Henry e Sam. Depois que eles escapam da cidade, Sam é mordido, mas esconde do grupo. Conforme sua infecção piora, Sam ataca Ellie, mas Henry o mata com um tiro antes de tirar a própria vida.

No outono, Joel e Ellie encontram Tommy em Jackson, Wyoming, onde ele montou um assentamento fortificado perto de uma represa hidrelétrica com sua esposa, Maria. Joel decide deixar Ellie com Tommy, mas depois que ela o confronta sobre Sarah, ele a deixa ficar com ele. Tommy os direciona para um assentamento Firefly na University of Eastern Colorado. Eles encontram a universidade abandonada, mas descobrem que os Fireflies se mudaram para um hospital em Salt Lake City, Utah. No caminho os dois são atacados por bandidos e Joel fica gravemente ferido durante a fuga.

Durante o inverno, Ellie e Joel se abrigam nas montanhas. Joel está à beira da morte e conta com Ellie para cuidar dele. Procurando comida, Ellie encontra David e James, sobreviventes dispostos a trocar remédios por comida. Enquanto James vai pegar os remédios, Ellie começa a desconfiar de David mas eles são atacados por infectados, forçando-os a trabalhar juntos. Após afastarem o perigo, James retorna com os remédios, e os dá para Ellie. Ela descobre que eles fazem parte do grupo de bandidos que a atacou na universidade, e foge para cuidar de Joel.

Ao reparar que foi seguida até seu esconderijo, Ellie leva o grupo de David para longe de Joel, mas é capturada; David pretende recrutá-la para seu grupo

canibal. Ellie escapa após matar James, mas David a encurrala em um restaurante em chamas. Enquanto isso, Joel se recupera de seus ferimentos e sai em busca de Ellie. Ele a alcança no momento em que ela mata David, que a estava sufocando, com um facão, um ato que a traumatiza, e Joel a conforta antes que eles fujam.

Na primavera, Joel e Ellie chegam a Salt Lake City. Ellie fica inconsciente depois de quase se afogar antes de serem capturados por uma patrulha Firefly. No hospital, Marlene conta a Joel que Ellie está sendo preparada para uma cirurgia: na esperança de produzir uma vacina contra a infecção, os Fireflies devem remover a parte infectada do cérebro de Ellie, que a matará.

Não querendo deixar Ellie morrer, Joel luta para chegar à sala de cirurgia, mata o cirurgião principal e carrega Ellie inconsciente para o estacionamento. Ele é confrontado por Marlene, a quem atira e mata para evitar que os Fireflies os persigam. No caminho para fora da cidade, quando Ellie acorda, Joel mente e diz a ela que os Fireflies encontraram muitas outras pessoas imunes, mas não conseguiram criar uma cura e pararam de tentar. Nos arredores do assentamento de Tommy, Ellie expressa sua culpa de sobrevivente. Por insistência dela, Joel jura que sua história sobre os Fireflies é verdadeira.

### **3.2.2 Aplicação da Lente**

Durante a aplicação da Lente, comentamos cada passo aplicado. Nesses comentários levantamos questionamentos que consideramos pertinentes para a regulação da Lente, exemplificando nossos questionamentos com os exemplos da análise vigente.

#### **Passo 1 - Listando os eventos de forma cronológica:**

1. Surto do fungo começa, forçando Joel a fugir com Tommy e Sarah. Sarah morre durante a fuga.
2. Joel e Tess caçam Robert para recuperar um saque de armas, e no processo descobrem sobre os Fireflies.
3. Joel e Tess encontram Marlene, a líder dos FireFlies, que lhes designa uma missão de escoltar Ellie para Massachusetts State House em troca do saque de armas.
4. No caminho, Joel e Tess descobrem que Ellie é imune ao fungo que assola o planeta.

5. O grupo encontra os Fireflies mortos numa armadilha de Saqueadores, e Tess que foi infectada se sacrifica para que Joel e Ellie possam fugir, deixando a Joel a missão de levar Ellie até os Fireflies.
6. Joel decide buscar Tommy, e para isso pede ajuda a Bill, que fornece a eles um carro para a viagem.
7. Joel e Ellie viajam até Pittsburgh e se aproximam (Ellie brinca com Joel). São atacados por Emboscadores e perdem o carro. Encontram Henry e Sam e se juntam a eles.
8. Sam é infectado, ataca Ellie; Henry mata Sam para salvar Ellie, e depois se mata.
9. Joel e Ellie encontram Tommy. Joel tenta desistir de sua missão, mas Ellie o confronta sobre a morte da filha, o que o motiva a continuar. Tommy os direciona para a universidade.
10. Na universidade, Joel e Ellie são emboscados por bandidos e Joel fica gravemente ferido.
11. Ellie tenta cuidar de Joel. Sai a procura de remédios e encontra David e James, que oferecem ajuda em troca de comida. Ellie demonstra desconfiança com David e James. James vai buscar remédios.
12. David e Ellie são forçados a lutar contra infectados juntos. Ellie descobre que David e James fazem parte dos bandidos que a atacaram e foge com os remédios.
13. Ellie cuida dos ferimentos de Joel, mas é forçada a fugir de David e James que a perseguiram.
14. Ellie é capturada. David tenta recrutar ela para seu grupo de bandidos, mas Ellie mata James e luta contra David.
15. Joel acorda após se recuperar dos seus ferimentos e sai em busca de Ellie.
16. Joel encontra com Ellie no momento em que ela, lutando pela própria vida, mata David, e Joel a conforta.
17. Joel e Ellie chegam a Salt Lake City, Ellie fica inconsciente ao quase se afogar, e eles são resgatados pelos Fireflies e levados para o hospital.
18. Marlene informa a Joel que a cirurgia para obter a cura do fungo irá matar Ellie, que o leva a atacar todos no hospital para resgatar Ellie. No final de sua fuga, é confrontado por Marlene, e a mata.
19. Ellie questiona Joel sobre os acontecimentos no hospital dos Fireflies. Ele mente, e fala que os Fireflies desistiram de encontrar uma cura.

Como *The Last of Us* é um jogo interativo, existem diversas passagens e momentos que não estão representados nem no resumo apresentado, nem na análise acima. Isso não determina que eles são irrelevantes para a narrativa, apenas que, para essa análise, levamos apenas em consideração os eventos relatados.

Existem diversos momentos no jogo onde Ellie interage de diferentes maneiras com Joel durante sua jornada. Nem todas essas interações têm um papel narrativo, muitas vezes apenas servindo de caracterização e aprofundamento dos personagens.

Certos eventos acima poderiam ser quebrados em subeventos, como por exemplo o 17, que poderia ser três eventos separados (Ellie e Joel chegam a Salt Lake City; Ellie fica inconsciente; Fireflies resgatam Ellie). Na aplicação atual, foi decidido agrupar tudo em um único evento. Obviamente outras interpretações são válidas para a análise. É importante apenas manter consistente a análise no resto do algoritmo.

Importante sempre lembrar que essa foi uma aplicação prática da Lente, e escolhas foram feitas em relação aos seguintes pontos: agrupamento dos eventos em pontos; quais eventos narrativos são relevantes para análise; e a forma de dispor desses resultados. Isso demonstra que existem outras possíveis análises da narrativa.

## **Passo 2 - Determinar para cada evento os personagens envolvidos (ou afetados):**

1. Joel, Tommy e Sarah. Surto do Fungo
2. Joel, Tess e Robert.
3. Joel, Tess, Marlene e Ellie.
4. Joel, Tess e Ellie
5. Joel, Tess, Ellie e Saqueadores
6. Joel, Ellie, Tommy e Bill
7. Joel, Ellie, Emboscadores, Henry e Sam
8. Joel, Ellie, Henry e Sam
9. Joel, Ellie, Tommy, Sarah
10. Joel, Ellie e Bandidos
11. Joel, Ellie, David e James
12. Ellie, David, James e Infectados (Joel indiretamente)
13. Joel, Ellie, David e James

14. Ellie, David, James e Bandidos
15. Joel, Ellie
16. Joel, Ellie, David
17. Joel, Ellie e Fireflies
18. Joel, Marlene, Ellie e Fireflies do Hospital
19. Joel, Ellie

No evento 1, o Surto do Fungo está sendo considerado como um personagem. Isso foi feito para demonstrar a possibilidade de interpretarmos acontecimentos da narrativa, eventos ou objetos, como passíveis de exercerem a função dramática de algum arquétipo. No caso do Surto do Fungo, esse acontecimento tem um papel fundamental na narrativa, pois ele é o evento motivador de todo o contexto da história.

Apontamos também personagens como os Saqueadores e Bandidos, como outro exemplo interessante de comentar. Apesar desses personagens representarem um conjunto de indivíduos, eles são vistos para a narrativa como uma única entidade.

No evento 12, Joel é afetado indiretamente pois mesmo não participando do evento ativamente, as ações de Ellie nesse momento são motivadas pelo ferimento dele. Note que no evento 14 decidimos não colocar o Joel como afetado, apesar de ser possível argumentar que as ações de Ellie nesse evento ainda têm relação com Joel. O contra argumento é que esse evento da narrativa tem foco integral em Ellie, e representa uma micro jornada dela. É um ponto onde o foco da narrativa está construindo a personagem Ellie de forma separada do personagem Joel.

### **Passo 3 - Determinar os tipos de relacionamentos dos personagens em cada evento:**

1. Joel com Tommy e Sarah: Ajuda, Resgate; Joel, Tommy e Sarah com Surto do Fungo: Fuga; Joel e Sarah: Perda, Morte;
2. Joel e Tess com Robert: Caça; Robert com Joel e Tess: Revelação (Recompensa da Caça);
3. Joel e Tess com Marlene: Encontro amistoso, Designar Missão; Joel e Tess com Ellie: Escolta;
4. Ellie com Joel e Tess: Revelação (Motivação);



5. Saqueadores com Joel, Tess e Ellie: Emboscada, Confronto; Tess com Joel e Ellie: Sacrifício; Joel e Ellie com Saqueadores: Fuga;
6. Joel com Tommy: Motivação; Joel com Bill: Pedido de Ajuda; Bill com Joel: Dar Carro;
7. Joel e Ellie: Surgimento de Amizade, Descontração; Emboscadores com Joel e Ellie: Emboscada, Ataque, Fuga; Joel e Ellie com Henry e Sam: Encontro amistoso;
8. Sam com Ellie: Ataque; Henry com Ellie: Resgate; Henry: Suicídio;
9. Joel e Ellie com Tommy: Encontro amistoso; Joel: Desistência; Ellie com Joel: Motivação; Tommy com Joel e Ellie: Guiar, Direcionar;
10. Bandidos com Joel e Ellie: Emboscada; Bandidos com Joel: Ferir;
11. Ellie com Joel: Cuidado; Ellie com David e James: Encontro desconfiado;
12. Ellie e David com Infectados: Luta; Ellie com David e James: Revelação negativa, Fuga;
13. Ellie com Joel: Cuidado; Ellie com David e James: Fuga;
14. Ellie com David e James: Captura, Tentativa de Recrutamento, Luta;
15. Joel: Desperta; Joel com Ellie: Busca;
16. Ellie com David: Matar; Joel com Ellie: Confortamento;
17. Fireflies com Ellie e Joel: Resgate;
18. Marlene com Joel: Revelação negativa; Joel: Falha de Sacrifício, não Aceitação; Joel com Fireflies: Luta, Confronto; Joel com Marlene: Luta, Confronto; Joel com Ellie: Resgate;
19. Ellie com Joel: Questionamento; Joel com Ellie: Mentira, Engano;

Durante essa análise surgiu a ocorrência de eventos onde um grupo de personagens se relaciona com outro. Evidenciado por exemplo no evento 3, as personagens Joel e Tess se relacionam com Marlene com um tipo de encontro amistoso. Nesses casos podemos olhar cada grupo de personagens como uma única entidade. Tess e Joel funcionam para nossa análise como um único personagem que interage com Marlene.

Apontamos aqui a ocorrência do relacionamento Revelação em quatro momentos diferentes na narrativa. É importante notar que cada uma dessas revelações tem um papel narrativo diferente, e portanto irão ter funções dramáticas distintas. A revelação do evento 2 é na forma de recompensa após a conquista de um Guardião do Limiar. A revelação do evento 4 é na forma de motivação, pois é a partir do conhecimento da imunidade de Ellie que a jornada é justificada. Nesse caso essa revelação tem uma função dramática de Arauto,

ao demonstrar a necessidade ou possibilidade de mudança. As revelações dos eventos 12 e 18 são da forma de revelação negativa, que tem o papel dramático de frustrar expectativas do herói e revelar verdades ocultas, exercendo o papel do Camaleão e Sombra.

Outro exemplo nesse sentido é a dos diferentes tipos de encontro. Temos dois tipos de encontros na narrativa, um amistoso e outro desconfiado. Cada um portanto infere uma função dramática diferente. No caso do amistoso podemos dizer que se trata de um relacionamento amigável, e portanto evidencia o arquétipo do Aliado. Já o desconfiado já trata de um relacionamento que já levanta dúvidas, logo ele representa a presença de um camaleão. Um terceiro tipo de encontro possível seria um encontro agressivo, que pode evidenciar um Guardião do Limiar ou uma Sombra.

#### **Passo 4 - Para cada evento determinar o Herói:**

1. Joel
2. Joel
3. Joel
4. Joel
5. Joel
6. Joel
7. Joel
8. Henry
9. Joel
10. Joel
11. Ellie
12. Ellie
13. Ellie
14. Ellie
15. Joel
16. Joel, Ellie
17. Joel
18. Joel
19. Ellie

Existe um momento onde o arquétipo do herói da narrativa passa de Joel para Ellie nos eventos 11 a 14. Isso se dá pois durante esses eventos o

arquétipo está sendo representado por Ellie, que toma a ação para si e demonstra crescimento, identificação com o público e chega a confrontar a sua sombra.

É interessante observar que nesses momentos onde a máscara do herói recai sobre Ellie, o jogador passa a controlar ela como personagem. Isso demonstra uma relação interessante da mídia com o conceito de arquétipo, onde por muitas vezes o personagem que o jogador controla vai exercer as funções dramáticas do herói.

O evento 8 causou uma dúvida sobre como deveríamos categorizá-lo. A partir da forma com que ele está descrito no resumo, interpretamos que nesse evento Henry interpreta o arquétipo do Herói. Ele toma a ação para si, movendo a narrativa e concluindo o arco narrativo dele e de Sam. Ele realiza um sacrifício ao matar o próprio irmão para salvar Ellie, e em última instância lida com a morte de duas formas, a do irmão e a própria.

Uma possível outra interpretação seria olhar para a cena como acontece no jogo. Nela, Henry impede Joel de salvar Ellie antes de ele mesmo salvá-la. Nesse caso podemos argumentar que Joel tentou realizar o papel de herói tomando a ação para si, mas foi impedido por um outro arquétipo (como um Guardião do Limiar ou Sombra). Mas contra argumentamos visando observar as ações que foram efetivamente realizadas, e as funções dramáticas de cada personagem. São as ações de Henry que efetivamente têm um papel na narrativa e como argumentado acima essas ações condizem com as funções dramáticas do herói.

Outro momento relevante é o evento 16, onde temos dois personagens interpretando o arquétipo do herói. Como falamos no capítulo 2, isso é possível devido à natureza dos arquétipos como papéis temporários. Nesse evento específico, ambos têm funções dramáticas condizentes com o herói. Ellie age, lida com sacrifício e morte. Joel também está tomando a ação para si para resgatar Ellie, e lidando com a possibilidade de perda, e ajudando Ellie com o fardo de matar.

A troca final do herói entre o evento 18 e 19 se dá pelo fato que Joel não foi capaz de conquistar a própria sombra no final da narrativa. Ao não abrir mão de Ellie para o bem maior, Joel falha em realizar a função dramática do Herói de sacrifício pelo bem maior, e assim veste o manto de Sombra ao ser consumido pelas suas ações. No Último Evento da história ele já não está mais interpretando o herói, mas sim a sombra de Ellie ao apresentar para ela um desafio ao esconder a verdade dela, impedindo que ela lide com uma realidade.

### **Passo 5 - Determinar os outros arquétipos, de acordo com funções dramáticas e relações com Herói:**

1. Tommy: Aliado; Sarah: Aliado; Surto do Fungo: Arauto
2. Tess: Aliado; Robert: Guardião do Limiar;
3. Tess: Aliado; Marlene: Aliado e Mentor; Ellie: Aliado;
4. Tess: Aliado; Ellie: Aliado, Arauto;
5. Tess: Mentor, Aliado (Herói, Sacrifício é função dramática); Ellie: Aliado; Saqueadores: Guardião do Limiar;
6. Ellie: Aliado; Tommy: Mentor; Bill: Aliado, Mentor
7. Ellie: Aliado, Pícaro; Emboscadores: Guardião do Limiar; Henry e Sam: Aliado
8. Ellie: Aliado; Sam: Sombra; Joel: Aliado;
9. Ellie: Aliado, Mentor; Tommy: Aliado, Mentor; Sarah: Arauto;
10. Ellie: Aliado; Bandidos: Guardião do Limiar;
11. Joel: Aliado; David: Camaleão; James: Camaleão;
12. David e James: Aliado, Camaleão, Sombra (da Ellie); Infectados: Guardião do Limiar; Joel: Aliado
13. Joel: Aliado; David e James: Sombra (da Ellie);
14. David, James e Bandidos: Sombra (da Ellie);
15. Ellie: Aliado
16. Joel: Aliado (Ellie); Ellie: Aliado (Joel); David: Sombra (da Ellie)
17. Ellie: Aliado; Fireflies: Aliado;
18. Marlene e Fireflies do Hospital: Camaleão, Sombra (do Joel); Ellie: Aliado;
19. Joel: Sombra (própria), Aliado (Ellie);

No evento 6, Tess faz um sacrifício que é um dos papéis dramáticos do herói. Contudo não categorizamos ela como herói, pois o sacrifício dela não configura para a narrativa o sacrifício tradicional, mas um sacrifício de um aliado na forma de auxílio e ajuda.

Quando temos mais de um herói em um único evento, é possível que cada um desses heróis interpretem outros arquétipos. Esse é o caso no evento 16, onde ambos Joel e Ellie são heróis, e também são aliados um do outro. Essa análise realça as observações feitas anteriormente que um único personagem pode interpretar mais de um arquétipo.

No evento 19 quando definido que Joel está interpretando o arquétipo da sombra colocamos a própria entre parênteses para realçar o fato de que ele foi

consumido por suas falhas, não tendo ao final de sua jornada se tornado um herói completo e sim sucumbindo a sua própria sombra. No caso, Joel é a sombra de Ellie, a herói nesse momento da narrativa, mas também representa sua própria sombra, do herói que ele um dia foi.

O grande desafio da jornada de Joel, e que é testado ao final dela, é a aceitação da perda. Porém, quando confrontado com uma escolha entre perder o que se tornou mais valioso para ele e possivelmente salvar a humanidade, ele não abre mão de seu 'elixir' e como consequência condena Ellie a uma vida que ela não escolheu.

### 3.2.3 Resultados e Conclusões

#### Passo 6 - resultado, transcrição da aplicação do algoritmo:

1. E1 - {Joel: Herói; Tommy: Aliado; Sarah: Aliado; Surto do Fungo: Arauto} - Ajuda(Joel, [Tommy, Sarah]), Resgate(Joel, [Tommy, Sarah]), Fuga(Surto do Fungo, [Joel, Tommy, Sarah]), Perda(Joel, Sarah)
2. E2 - {Joel: Herói; Tess: Aliado; Robert: Guardião do Limiar} - Caça([Joel, Tess], Robert), Revelação(Robert, [Joel, Tess])
3. E3 - {Joel: Herói; Tess: Aliado; Marlene: Aliado e Mentor; Ellie: Aliado} - Encontro([Joel, Tess], Marlene), Designar Missão(Marlene, [Joel, Tess]), Escolta([Joel, Tess], Ellie)
4. E4 - {Joel: Herói; Tess: Aliado; Ellie: Aliado, Arauto} - Revelação([Joel, Tess], Ellie)
5. E5 - {Joel: Herói; Tess: Mentor, Aliado (Herói, Sacrifício é função dramática); Ellie: Aliado; Saqueadores: Guardião do Limiar} - Emboscada(Saqueadores, [Joel, Tess, Ellie]), Confronto(Saqueadores, [Joel, Tess, Ellie]), Sacrifício(Tess, [Joel, Ellie]), Fuga([Joel, Ellie], Saqueadores)
6. E6 - {Joel: Herói; Ellie: Aliado; Tommy: Mentor; Bill: Aliado, Mentor} - Motivação(Tommy, Joel), Pedido de Ajuda(Joel, Bill), Dar Carro(Bill, Joel)
7. E7 - {Joel: Herói; Ellie: Aliado, Pícaro; Emboscadores: Guardião do Limiar; Henry e Sam: Aliado} - Descontração(Joel, Ellie), Emboscada(Emboscadores, [Joel, Ellie]), Ataque(Emboscadores, [Joel, Ellie]), Fuga(Emboscadores, [Joel, Ellie]); Encontro amistoso([Joel, Ellie], [Henry, Sam])

8. E8 - {Henry: Herói; Joel: Aliado; Ellie: Aliado; Sam: Sombra} - Ataque(Sam, Ellie), Resgate(Henry, Ellie), Suicídio(Henry)
9. E9 - {Joel: Herói; Ellie: Aliado, Mentor; Tommy: Aliado, Mentor; Sarah: Arauto} - Encontro amistoso([Joel, Ellie], Tommy), Desistência(Joe), Motivação(Ellie, Joel), Guiar(Tommy, [Joel, Ellie])
10. E10 - {Joel: Herói; Ellie: Aliado; Bandidos:Guardião do Limiar} - Emboscada(Bandidos, [Joel, Ellie]); Ferir(Bandidos, Joel)
11. E11 - {Ellie: Herói; Joel: Aliado; David: Camaleão; James: Camaleão} - Cuidado(Ellie, Joel), Encontro desconfiado(Ellie, [David e James])
12. E12 - {Ellie: Herói; David e James: Aliado, Camaleão, Sombra; Infectados: Guardião do Limiar; Joel: Aliado} - Luta([Ellie, David], Infectados), Revelação negativa(Ellie, [David, James]), Fuga(Ellie, [David, James])
13. E13 - {Ellie: Herói; Joel: Aliado; David e James: Sombra} - Cuidado(Ellie, Joel), Fuga(Ellie, [David, James])
14. E14 - {Ellie: Herói; David, James e Bandidos: Sombra} - Captura([David, James], Ellie), Tentativa de Recrutamento([David, James], Ellie), Luta([David, James], Ellie)
15. E15 - {Joel: Herói; Ellie: Aliado} - Desperta(Joel); Busca(Joel, Ellie)
16. E16 - {Joel: Herói, Aliado (Ellie); Ellie: Herói, Aliado (Joel); David: Sombra} - Matar(Ellie, David), Confortamento(Joel, Ellie)
17. E17 - {Joel: Herói; Ellie: Aliado; Fireflies: Aliado} - Resgate(Fireflies, [Ellie, Joel])
18. E18 - {Joel: Herói; Marlene e Fireflies do Hospital: Camaleão, Sombra (do Joel); Ellie: Aliado} - Revelação negativa(Marlene, Joe) Falha de Sacrifício(Joel); Luta(Joel, Fireflies); Luta(Joel, Marlene), Resgate(Joel, Ellie)
19. E19 - {Ellie: Herói; Joel: Sombra (própria), Aliado (Ellie)} - Questionamento(Ellie, Joel), Engano(Joel, Ellie), Mentira(Joel, Ellie)

O último passo do algoritmo da Lente é apenas uma organização dos resultados. Essa organização é útil pois gera um padrão de descrição da história o qual nos baseamos para comparar duas histórias categorizadas pela Lente e usamos esses resultados como fundamentos para a criação do modelo que apresentamos no capítulo 5.

Concluimos ao final da aplicação da Lente que durante a história *The Last of Us* temos a seguinte situação:

- Joel interpreta os arquétipos do Herói, Aliado e Sombra.
- Sarah interpreta os arquétipos de Aliado e Arauto.
- Ellie interpreta diversos arquétipos, sendo esses: Herói, Aliado, Pícaro, Mentor e Arauto.
- Tommy interpreta os arquétipos de Mentor e Aliado.
- Tess interpreta o arquétipo de Aliado e Mentor.
- Bill interpreta o arquétipo do Aliado e Mentor.
- Marlene interpreta o arquétipo de Aliado, Mentor, Camaleão e Sombra.
- Henry interpreta os arquétipos de Herói e Aliado.
- Sam interpreta os arquétipos de Aliado e Sombra.
- David e James interpretam os arquétipos de Aliado, Camaleão e Sombra.
- Fireflies interpretam os arquétipos de Aliado, Camaleão e Sombra.
- O Surto do Fungo tem o papel do arquétipo do Arauto.
- Bandidos, Emboscadores, Infectados e Robert interpretam o papel do Guardião do Limiar.

Com essa conclusão, fazemos uma percepção da narrativa sobre a ótica dos arquétipos, e obtemos como resultado a identificação e categorização dos personagens e os arquétipos que eles interpretam nos diferentes momentos da história. Por fim, atingimos o objetivo proposto pela Lente, e podemos a partir desse resultado começar a validar o valor e assertividade da Lente.

### 3.3 Conclusões

Neste capítulo fizemos uma aplicação prática da Lente para testar sua validade. Com essa aplicação prática obtivemos também resultados que nos foram úteis para a criação do modelo aplicado no sistema de *blending* de narrativas.

Durante essa aplicação surgiram questionamentos que foram comentados e argumentados aqui por meio dos exemplos, e levantamos questões que são apresentadas no próximo capítulo como fundamento para reflexões sobre a Lente.

O objetivo imediato de testar a lente em um cenário prático e gerar uma base de resultados foi atingido, e nos dá uma segurança que o caminho escolhido para percepção de narrativas sobre a ótica dos arquétipos tem valor prático.

## 4

### Reflexões e Questionando a Lente

O objetivo desse capítulo, como anunciado na conclusão do capítulo dois, é questionar a eficiência da Lente. Para isso, levantamos questionamentos que tentam desconstruir as definições e categorizações feitas anteriormente. Ao mesmo tempo, argumentamos sobre a validade ou invalidade da Lente, em cada um desses casos.

#### 4.1 Podemos contar uma história sem o herói?

Partindo dos conceitos estabelecidos de arquétipo, a resposta é necessariamente negativa. Como dito no capítulo dois, o herói é o centro da narrativa. Uma das suas funções dramáticas principais é a ação, ele quem movimenta a história.

Em uma hipotética história sem um herói teríamos apenas arquétipos esperando uma força externa para se relacionar com, e assim desempenhar seus papéis. Como não podemos prescindir dos conceitos estabelecidos, e estamos limitados a uma extensão ou interpretação deste conceito, uma história sem herói é ontologicamente impossível.

Se em algum momento dessa história hipotética algum personagem toma para si a ação e dá andamento a narrativa ele está, por definição, vestindo a máscara do herói. Mesmo que a expectativa para aquele personagem seja de outro arquétipo, ele estará exercendo uma das funções dramáticas do herói e portanto temporariamente se tornando o herói. Não há momento numa dinâmica narrativa em que não se identifique um herói.

Usando a Lente, como a ferramenta de aquisição de percepção da narrativa que é, sempre chegaremos a um resultado de identificar - categorizando - um peso arquetípico de Herói em algum personagem, em um dado momento da narrativa. De igual forma, o modelo treinado com a percepção adquirida na utilização da Lente, categoriza um herói obrigatoriamente.

#### 4.2 Quais arquétipos podem não existir numa história?

A ausência de um ou mais arquétipos é possível, com exceção do Herói (como dito na primeira pergunta). Nem todas as funções dramáticas dos outros



arquétipos são fundamentais para o desenvolvimento da narrativa. Eles sempre irão agregar e/ou enriquecer a história, mas sua ausência não impedirá que a narrativa se movimente, pois essa é uma das funções dramáticas do herói.

Em toda história é imprescindível haver alguma relação, portanto sempre existe algum arquétipo além do Herói que se encontra nela. Poderíamos imaginar uma história que se centra na conversa de dois personagens. É evidente que um deles terá que vestir a máscara do Herói, enquanto seu interlocutor poderá alternar uma ou várias máscaras, dado qual é o caráter de sua relação. Fazendo isso, estaríamos limitando as possibilidades da narrativa, mas não tornando ela impossível.

A Lente ao ser aplicada em uma narrativa sempre irá encontrar o Herói e através das suas relações evidencia a existência de outros arquétipos. Pode ocorrer, como exemplificado acima, a ausência de certos relacionamentos que evidenciam determinados arquétipos, porém sempre haverá algum arquétipo resultante das relações que compõem a narrativa.

Se descrevermos um personagem sozinho em um quarto, só teremos uma narrativa se esse personagem interagir consigo mesmo, possibilitando a Lente identificar arquétipos que desempenhem as funções dramáticas necessárias para que exista uma narrativa. Uma pessoa sozinha em um quarto sem interação alguma não é uma narrativa, apenas um fato.

### **4.3 A ação é monopólio do Herói?**

A ação não é monopólio do Herói. Embora as ações que movimentam a história no seu desenvolvimento sejam frequentemente atribuídas ao herói, é possível que outros arquétipos atuem em prol da movimentação da história. Porém é sempre necessário que exista nessa ação alguma relação com o herói. Como visto no capítulo 2, o herói está no centro dos arquétipos, e portanto toda ação que ocorre na narrativa deve de alguma forma afetá-lo ou com ele se relacionar.

Um mentor ao presentear o herói está realizando uma ação. Mas isto irá apenas movimentar a história caso o herói dê algum propósito a esse presente. Uma falha narrativa é introduzir diversos elementos que não têm função alguma no decorrer da história. Isso apenas levanta questões para o espectador como:

- Por que o mentor deu aquela capa para o herói? Não serviu para nada.

- Onde foi parar aquele inimigo que foi introduzido mais cedo mas nunca confrontou o herói?
- Porque o vilão queimou aquela cidade que nada tinha a ver com a narrativa?

É na interação com o herói que outros arquétipos surgem. Portanto a ação não é de monopólio do herói, mas para que tenhamos uma narrativa consistente, todas as ações, de alguma forma, influenciam o herói.

Uma das funções esperadas da Lente é justamente identificar - além do arquétipo que caracteriza o personagem a quem identificarmos como herói - todas as outras ações relacionadas com o mesmo; essas relações nos levam aos demais arquétipos e suas funções narrativas desempenhadas; frequentemente, se a ação for identificada como aquela que movimenta a história, estamos categorizando o arquétipo Herói.

#### **4.4 Presunção arquetípica; o arquétipo pode ser mais do que é?**

Quanto à pergunta no título dessa seção, temos que partir do pressuposto que isso demanda o conceito prévio de que o arquétipo pode ser mais do que efetivamente é, ou mesmo pareça ser. O conceito de arquétipo seria ilimitado, em seus significados na dinâmica narrativa, ou seja, qualquer função dramática poderia categorizar qualquer arquétipo. A limitação do arquétipo é o que permite sua categorização. É o padrão definido para cada arquétipo que permite sua percepção.

Se assumirmos que o arquétipo sempre pode ser mais do que é, não teríamos onde colocar seus limites. Olhando para a Lente, é necessário termos padrões sobre os quais aplicar nossas análises categorizadas de arquétipos. Por isso, definir os limites de cada arquétipo é um pressuposto para o funcionamento de um modelo analítico que estamos definindo como a Lente. As percepções resultantes da aplicação da Lente devem estar, sempre, em concordância com os limites dos arquétipos, tais como estabelecidos.

Esses limites já foram pré-estabelecidos no capítulo 2 e dando seguimento a pesquisa, nos baseamos fortemente neles para termos uma análise consistente com nossa base de definição. A Lente sempre irá identificar o arquétipo, pois essa é sua primeira função. Assumimos aqui, que caso a aplicação da Lente não resulte na percepção de algum arquétipo, inferimos então que ela foi aplicada em algo que não é uma narrativa.

Uma ressalva que cabe aqui é que ao falarmos que o arquétipo não pode ser mais do que é, não podemos confundir essa declaração com a impossibilidade de agregar novas características a um determinado arquétipo. A repetição está no cerne do arquétipo e portanto novas qualidades sempre puderam ser agregadas a ele, desde que estas não extrapolam as funções dramáticas que cada arquétipo deve exercer.

Como exemplo, podemos tomar o surgimento de variantes do herói ao longo da História (anti-herói, herói gregário, herói solitário), que podem muito diferir do herói clássico grego, mas ainda tem como papel fundamental na narrativa as funções dramáticas supracitadas do herói.

#### **4.5 Existe uma presunção arquetípica (pré-conceito do espectador) que possa limitar a identificação de um arquétipo ? Podemos deturpar a Lente?**

Se há um preconceito do espectador em relação a qual arquétipo determinado personagem é, poderá haver uma identificação errônea na categorização do arquétipo de determinado personagem em dado momento da narrativa.

A proposta da Lente é exonerar do processo a avaliação do preconceito do espectador, e focar na definição dos arquétipos com base nas suas funções dramáticas. Se introduzirmos uma pré-avaliação do que deveria ser, corremos o risco de não categorizar o que é.

Propomos como solução a própria definição de arquétipo, a qual já adotamos na categorização dos oito tipos principais. Rememorando, como sempre importante, que a ação do personagem que conduz ou movimenta a história é frequentemente a ação que categoriza o arquétipo Herói; nada impede ou inviabiliza que outros personagens em dado momento da narrativa exerçam essa ação e assumam momentaneamente o papel do herói.

Uma das funções da Lente é identificar a relação dos outros personagens com o personagem que está incorporando o arquétipo do herói, e a partir dessa relação definir qual é o arquétipo que aquele personagem está interpretando em prol da narrativa.

Isso demonstra que: a) a Lente, como instrumento de categorização, sempre irá encontrar o arquétipo do Herói (passo 4 da Lente), independente de

onde ele se encontre dentre os personagens; b) em relação com os outros arquétipos, sempre será a relação com o Herói que a Lente irá categorizar para identificar em que personagens se encontram.

#### **4.6 Arquétipo como variável? É possível?**

De acordo com a nossa definição, não é possível ter o arquétipo como variável. É importante definirmos um modelo fixo para o arquétipo para que assim possamos identificá-lo ao perceber uma história. (Aplicação da Lente).

A Lente admite a variação dos personagens que incorporam aqueles arquétipos. O arquétipo tem uma função dramática; quem exerce aquela função dramática pode variar na dinâmica da história, mas a função propriamente dita é invariável.

#### **4.7 Podemos fundir o modelo de dois arquétipos diferentes? Visando resultar um novo arquétipo?**

Faremos um teste prático para responder à pergunta que dá o título a essa seção. Vamos utilizar o arquétipo do herói e o arquétipo de pícaro como exemplos. A função dramática do herói é - entre outras - a de ação, crescimento, identificação com o público e sacrifício. A função dramática do pícaro é aliviar tensões, trazer um alívio cômico e fazer questionamentos produtivos ou críticos. Se então criamos um hipotético arquétipo Herói-Pícaro, cujas funções dramáticas são as combinações dos seus arquétipos de origem, podemos definir esse resultante arquétipo como:

*Herói-Pícaro é um arquétipo cuja função dramática é aliviar tensão por meio da ação e crescimento, com o qual o público deve se identificar através de um alívio cômico.*

Dessa forma, estamos criando um arquétipo novo somente no sentido de que combina funções dramáticas dos seus arquétipos originários. Ao analisarmos um personagem que interpreta esse arquétipo, observamos que ele exerce funções dramáticas pertencentes ao herói e ao pícaro. Portanto, ao tentarmos classificá-lo sob a ótica de arquétipos (usando nossa Lente), chegamos a conclusão que aquele personagem em determinados pontos da

história veste a máscara do herói e a do pícaro, dado as funções dramáticas exercidas por ele para a narrativa.

Portanto, esse novo arquétipo é, na verdade, apenas uma forma de nomear um personagem que exerce a função dramática de mais de um arquétipo. Para podermos falar que o arquétipo herói-pícaro é um arquétipo inteiramente novo, deveríamos poder afirmar que esse arquétipo não é nem herói nem pícaro, mas algo inteiramente novo, o que a Lente não conseguirá identificar. Por definição do conceito, vemos que um novo arquétipo não é possível, pois, para ser uma combinação dos dois inevitavelmente deve exercer funções dramáticas presentes em ambos, e portanto pode ser percebido como cada arquétipo separadamente, ou em união. Trata-se portanto de uma questão de interpretação.

De acordo com o nosso exemplo a utilização de características de mais de um arquétipo por um personagem, que desempenha uma função dramática, é perfeitamente possível. Porém sempre ressaltamos que não devemos confundir o personagem na narrativa da história com o arquétipo que ele, em dado momento dessa narrativa, vem a desempenhar.

Em utilização absoluta das definições prévias que caracterizam os arquétipos, a simples combinação de características de dois deles não resultará em um novo arquétipo - inédito - , porém será sempre perceptível que se trata de uma combinação de características. Ainda reconhecendo que não é possível a criação de um novo arquétipo, é da natureza do conceito permitir que o espectador identifique a possibilidade da multiplicidade de arquétipos em um único personagem, dado a combinação de funções dramáticas.

É o momento em que, em uma narrativa, o espectador poderá encontrar o arquétipo herói em outros personagens, que não somente naquele que identificaria como o protagonista.

Essa visão é importante para termos em mente que, embora o pressuposto seja de que frequentemente a ação que desenvolve o impulsionamento narrativo está centrada no arquétipo Herói, quando nos deparamos com ações que impulsionam a narrativa e são executadas por outros arquétipos, essas ações necessariamente se relacionam com o Herói. Dessa forma, essas ações sempre podem ser categorizadas como próprias desse mesmo herói dada a relação direta com ele.

## 4.8 Arquétipos não mudam?

Quando formulamos a questão da imutabilidade ou mutabilidade dos arquétipos, remetemos novamente aos conceitos pré-estabelecidos, sendo um dos mais importantes a fixação de que arquétipos são modelos pré-existent e construídos ao longo das gerações desde tempos imemoriais pelo método da repetição, trazendo a maleabilidade das tentativas de contar histórias diversamente, tentativas que trazem a soma de novas características aos arquétipos.

Ao tentarmos mudar um arquétipo, estaremos apenas agregando novas características a um cerne imutável que é o modelo primordial que o define. Enquanto o arquétipo ainda exercer sua função dramática, ele ainda será o que é, mesmo que usemos novos contextos, artimanhas e variáveis para tentar esconder essa natureza. Está na essência de contar novas histórias a tentativa de surpreender o espectador com acontecimentos novos. Porém, ao olharmos para qualquer história sobre a ótica de arquétipos vemos que todas tem um fundamento em comum, que são os próprios arquétipos.

Temos sempre em mente que existe uma distinção entre personagem e a função narrativa. A Lente sempre dá realce a essa distinção, pois ela não visa encontrar qual personagem é o herói, mas evidenciar onde sua função dramática está sendo exercida e por consequência, qual personagem o interpreta.

## 4.9 Conclusão

Observando os diferentes graus de dificuldades encontrados para as respostas acima chegamos por fim a uma conclusão de que a Lente é potencialmente eficiente. Ela serve como uma ferramenta útil para se perceber narrativas sobre a ótica de arquétipos, o que é sua intenção originária.

Ao argumentarmos as aplicações da Lente nos cenários levantados nas questões acima, demos os passos para concretizar a utilidade e eficiência dessa ferramenta.

Devemos ter em mente que podem existir outros questionamentos relevantes quando tratamos de arquétipos, mas para o nosso objetivo atual as questões levantadas nos satisfazem para que o uso da Lente seja eficaz na criação do modelo.

Nos próximos capítulos partimos para a aplicação dos resultados que obtivemos da Lente para criar o modelo computacional que introduzimos no sistema de *blending* [6].

Uma vez que essa aplicação teve resultados positivos, concluímos que a Lente foi bem elaborada, aplicada e utilizada como base para o nosso modelo.

## 5

### Construção do Modelo Computacional

Tendo criado, testado e questionado a Lente, criamos então uma base argumentativa que fundamenta os próximos passos na construção de um modelo computacional a ser aplicado em sistemas de storytelling para a percepção de narrativas sob a ótica dos arquétipos. Neste capítulo descrevemos a construção do modelo computacional proposto, e comentamos sua possível aplicação em sistemas.

Este capítulo é dividido em 3 sessões. Na primeira descrevemos uma estrutura narrativa comumente usada em sistema de Storytelling que usamos como a base para o modelo de arquétipos. Na segunda apresentamos o modelo de arquétipos proposto nesse trabalho, e como aplicá-lo nas estruturas narrativas. Por último traçamos as conclusões do capítulo.

#### 5.1 Estrutura Narrativa

Para atingir esse propósito, começamos a construção do modelo olhando para sistemas de Storytelling. Um grande número de sistemas dessa natureza [6][14][15][16] tem como sua base modelos lógicos.

Quando tentamos descrever uma história de forma computacional, um caminho viável e muito escolhido é o de modelar o cenário da história usando predicados lógicos.

Abaixo descrevemos de forma abrangente como muitos dos sistemas são definidos para a construção de narrativas. Para descrever o que é, usamos predicados tais como (mas não necessariamente com esta notação):

- Personagem(Pedro);
- Local(Castelo);
- Objeto(Espada);
- Está(Pedro, Castelo);
- Tem(Pedro, Espada);

Assim descrevemos o que existe em um determinado momento da história. Por exemplo, os predicados acima descrevem um cenário no qual Pedro está



em um Castelo e tem uma Espada. Descreve também que Pedro é um personagem, o Castelo um local, e a Espada um Objeto.

Para representar as ações que os personagens podem realizar nesse cenário utilizamos uma função lógica que descreve a ação, os predicados que ela integra, suas pré-condições (o que deve existir) e suas pós-condições (o que passa a existir)

Algumas das notações possíveis para o conceito acima são:

- `<Operator name="go(A, B, C)" preconditions="character(A), place(B), place(C), at(A, B)" effects="-at(A, B), at(A, C)" />`

Obs: nessa notação, o `-at(A, B)` representa que o predicado lógico `at(A, B)` deixará de existir no contexto uma vez aplicada a ação `go(A, B, C)`.

- Regra(Ação, PreCondição, Ganho, Perda).

Essas ações (operadores, regras) que estão na base de *Automated Planning* [17][19][20][21][22] definem o que é possível de acontecer em um determinado cenário. Caso a pré-condição seja verdade no cenário que tentamos aplicá-la, ao efetuar a ação partimos de um cenário C1 para um cenário C2, onde a diferença entre os cenários é a pós-condição descrita na ação. Podemos analogamente ver as ações como os eventos que ocorrem em uma história.

## 5.2 *Automated planning*

O planejamento automatizado é uma área da IA que busca resolver problemas utilizando a modelagem genérica de estados e um conjunto de ações que podem ser executadas nesses estados. O resultado da aplicação dessas ações em um determinado estados é um evento.

As ações são definidas com base em pré e pós condições que delimitam o que deve existir num estado para a ação ser aplicada, e o que passará a existir nesse estado uma vez que a ação é aplicada respectivamente. Cada ação modifica o estado atual do sistema que é modelado para representar diferentes situações. No caso deste trabalho, modelamos nossos estados para representar narrativas. Usando um planejador que tenha como input um estado inicial e um final juntamente com o conjunto de ações, conseguimos determinar a sequência

de eventos que devem ocorrer para que o sistema parta do estado inicial para o final.

Isto é feito de forma recursiva, onde partimos do estado final, fazendo o processo inverso da aplicação de ações buscando chegar no inicial. O planejador testa as possíveis ações que levariam do estado final para um anterior que seja o mais próximo possível do inicial. Simula a ação e cria um estado temporário que toma como o novo final para repetir o processo. Ocorrendo um estado temporário no qual não consegue mais aplicar ações que o levem ao estado inicial, faz um *backtracking* até o último ponto onde ainda consegue executar ações. Parte deste ponto fazendo novamente o mesmo processo. Quando consegue atingir o estado inicial ele determina um plano, que é uma sequência de ações a serem executadas. Esse plano originalmente está ao contrário, pois ele se presta a ir do estado final ao inicial, então o último passo do planejador é invertê-lo para que assim o sistema faça o caminho correto.

Essa conceituação de estados, ações e eventos são a base da estrutura narrativa que apresentamos neste trabalho. Estados são cenários, ações operadores e os eventos são as consequências das ações. Apesar do sistema de *blending* [6] não utilizar um planejador para a criação de narrativa, ele se baseia nos operadores de planejamento para garantir a consistência lógica do sistema.

O modelo proposto de Pesos Arquetípicos também não requer o uso de um planejador, requerendo apenas que o sistema sobre o qual ele é aplicado tenha a estrutura de operadores da forma de pré e pós condições. Dito isso, qualquer sistema que use um planejador para criação de narrativas provavelmente será apto a aplicação do modelo de Pesos Arquetípicos.

### 5.3 Descrição do Modelo proposto

Apenas com os artifícios descritos acima já podemos descrever uma história e, além disso, garantir sua consistência lógica. Bastam as seguintes providências: descrever o cenário inicial da narrativa usando os predicados que são verdades no seu início; definir todas as ações que poderão ser executadas; e listar os eventos (ações) que ocorrem na narrativa.

A consistência lógica é mantida pois ao aplicarmos cada evento sobre o cenário inicial, navegamos pelos cenários resultantes até chegar em um cenário final. Se observarmos cada cenário individualmente vemos que eles compõem

todas as etapas da narrativa. Trata-se apenas de uma forma estruturada de descrever uma história.

Podemos perder certos detalhes e qualidades presentes na linguagem natural, mas a essência da história sobre o ponto de vista de fatos e eventos é mantida. E é essa visão de fatos e eventos que nos interessa para nossa análise.

Essa é a base para muitos sistemas de Storytelling baseados em *Automated Planning*, que usam essa notação para criar novas narrativas. Nosso objetivo não é criar novas histórias, mas sim percebê-las e, portanto, não iremos nos preocupar com os artifícios utilizados por esses sistemas para a criação.

Apenas o que foi definido acima é o que mantemos em mente para propor um modelo de percepção de arquétipos que pode ser aplicado nesses sistemas.

O modelo de pesos arquetípicos proposto neste trabalho é:

Ao olharmos para o resultado da aplicação da Lente, temos ao final do passo 6 algo como:

E1 - {Mãe: Mentor, Arauto; Chapeuzinho: Herói} - Atribuir tarefa(Mãe, Chapeuzinho), dar cesta(Mãe, Chapeuzinho), ensinar(Mãe, Chapeuzinho).

Interpretamos esse resultado da seguinte forma: atribuir tarefas; dar cesta e ensinar são eventos que podem ocorrer na narrativa. Apesar de no resultado da Lente termos interpretado eles como relações, podemos também vê-los como ações.

Considerando isso, temos que essas ações inferem nos nossos personagens os arquétipos descritos. Fazemos então a correlação que uma ação assume a seguinte forma: Atribuir Tarefa(A, B) infere ao personagem A a função narrativa do Arauto ou Mentor e infere ao personagem B a função narrativa do herói.

Logo, aplicamos a essa ideia a notação de ação utilizada por sistemas de Storytelling como uma consequência da ação (pós-condição). Para isso criamos um vetor que representa para cada personagem pesos arquetípicos. Para mantermos a consistência com os sistemas, definimos esse peso arquetípico como um predicado lógico da seguinte maneira:

$$\text{pesoArquetípico}(A, V);$$

onde A representa um personagem e V representa um vetor numérico (de tamanho 8) que segue o seguinte formato:

[PesoHerói, PesoMentor, PesoGuardiãoDoLimiar, PesoArauto, PesoCamaleão, PesoSombra, PesoAliado, PesoPicaro].

onde cada um destes pesos pode ser um número entre 0 e 1, representando a presença ou ausência do arquétipo no personagem A.

Podemos também usar números de 0 a 10, para representar intensidade na presença do arquétipo. Isso é útil quando queremos argumentar que uma determinada ação representa a função dramática de mais de um arquétipo, mas em escalas diferentes. Para o modelo de pesos arquetípicos aplicado no sistema de *blending* [6] utilizamos o segundo formato (com números de 0 a 10).

Introduzimos essa definição de peso Arquetípico nas pós-condições das ações. Assim, estamos definindo que uma das consequências de executar uma determinada ação é gerar um peso arquetípico para cada personagem envolvido nessa ação.

Logo, na ação exemplificada acima de Atribuir Tarefa, introduzimos dois pesos arquetípicos como consequência desse evento (além das consequências originais que ele teria para manter a consistência lógica do sistema), um para o mentor e outro para o herói.

Assim, ao executar essa ação, teremos como predicados lógicos no cenário resultante os pesos arquétipos de cada personagem.

Repetindo esse processo para cada ação do sistema, temos ao final da execução de uma narrativa diversos pesos arquetípicos para cada personagem. Soma-se então todos os vetores para cada personagem e fazemos uma média (ou não) para encontrar o peso arquetípico final de cada personagem da narrativa.

Com isso podemos afirmar que fizemos uma análise (inicial e sujeita a melhorias) de forma dinâmica de uma narrativa sob a ótica de arquétipos.

Uma observação final é que, com o modelo proposto, ações que interferem os personagens de forma indireta não irão gerar o peso arquetípico para aquele personagem, já que ele não fará parte da ação e portanto não poderemos aplicar a lógica acima para ele. Essa é uma limitação da estrutura de operadores, e um possível passo futuro será de buscar uma melhoria para o modelo, ou até um novo modelo, para circundar essa limitação.

## 5.4 Conclusões

Levando em consideração uma das formas de estruturas narrativas comumente usadas em sistemas de Storytelling, neste capítulo definimos um modelo, cunhado de Pesos Arquetípicos, a ser aplicado nessa estrutura.

O modelo requer apenas que sejam definidos operadores (ações) na forma de pré e pós condição. Portanto, qualquer sistema que tenha como base operadores dessa forma estará disponível para a aplicação do modelo, salvo particularidades que possam gerar problemas.

Lembrando sempre que o modelo proposto é apenas uma possível aplicação dos resultados obtidos pela Lente, e que conta com limitações técnicas descritas acima.

No próximo capítulo fazemos uma aplicação do modelo em um sistema. Nele apresentamos o sistema escolhido, como ele foi implementado, e os desafios e soluções que encontramos para realizar essa aplicação.

Para dar os primeiros passos em direção a percepção de narrativas pela ótica dos arquétipos, o modelo proposto se provou satisfatório, e os resultados obtidos de sua aplicação condizem com as expectativas prévias.

O valor do modelo se deve à sua construção com base nos princípios evidenciados pela Lente. Recordando que a Lente é um instrumento de análise argumentativo, e está sujeito ao viés do seu implementador. Portanto, os resultados obtidos são fundamentados nos conceitos de arquétipos explorados por Vogler [5], que padronizamos neste trabalho.

## 6

### Sistema de Bleeding: Aplicação prática do modelo

Uma vez definido o modelo computacional que podemos introduzir em sistemas de storytelling, escolhemos um desses sistemas para aplicá-lo e validá-lo.

O sistema escolhido para esse estudo foi o de *blending* de narrativas [6]. Ele foi escolhido por ser um artigo relativamente recente na área de storytelling, e o acesso ao seu código fonte permite uma aplicação prática do modelo, e avaliarmos por meio de testes sua validade. Outra razão para a sua escolha, e a mais importante, é que o *blending* de narrativas abrange várias situações de teste (por exemplo, desde enredos simples até combinações de enredos).

Este capítulo é dividido em 3 sessões. Na primeira introduzimos o sistema escolhido, resumindo seu funcionamento e explicitando como foi realizada a aplicação do modelo. Na segunda parte relatamos os desafios encontrados durante a aplicação do modelo no sistema, e as soluções propostas para atingir o objetivo. Na terceira sessão apresentamos os resultados obtidos dos testes efetuados uma vez que o modelo foi implementado.

#### 6.1 Apresentando o Sistema de *Blending* e Aplicando o Modelo

O sistema que usamos para a experimentação do Modelo de Pesos Arquetípicos é o apresentado em [6]. Ele consiste em um novo método de geração de narrativas que reusa histórias existentes. Combinando um algoritmo de validação de planos com uma estrutura narrativa básica, o método garante a coerência lógica e a estrutura geral das narrativas.

Essa é a parte relevante do sistema para a nossa aplicação. Precisamos de um artefato que permita garantir a coerência lógica de narrativas, e que conte com uma estrutura básica de narrativas, por isso este se provou suficiente.

Para fins do nosso trabalho, a parte relativa ao *blending* do artigo [6] não será relevante. Apesar das histórias geradas pela metodologia de *blending* serem percebidas pelo nosso modelo de Pesos Arquetípicos, e assim os personagens delas serem categorizados com arquétipos, não explicitamos aqui toda a metodologia que consiste na técnica de *blending*.

O que nos interessa para o trabalho vigente é verificar como é definida a estrutura narrativa básica, e como são definidos os operadores dessa estrutura para que possamos encaixar nosso modelo de Pesos Arquetípicos.

O trabalho [6] usa uma estrutura para as narrativas chamada “The Fall and Rise of the Grail Hero”. O uso dessa estrutura é justificada para testar a flexibilidade do sistema. Para nossa aplicação, a estrutura da narrativa é indiferente, e portanto podemos utilizar a mesma ou uma outra como por exemplo a “Jornada do Heroi”.

Uma restrição imposta pelo sistema [6] é que a narrativa seja estruturada por meio de episódios. Nos nossos testes avaliamos que é possível definir uma narrativa no sistema utilizando um único episódio. Então, não houve a necessidade de nos preocuparmos em que estrutura episódica se baseiam as histórias que queremos analisar.

O sistema é desenvolvido em C# e conta com uma interface gráfica que dispõe as variantes geradas com base nas histórias introduzidas. A biblioteca de histórias por sua vez é definida em um arquivo XML que segue a estrutura lógica descrita no capítulo 5.

Nesse arquivo XML são definidos operadores, que consistem de nome; pré-condições e efeitos. E são definidos planos, que representam cada história, e consistem em:

- Título - nome da narrativa;
- Eventos - sequência dos operadores que constituem a narrativa; Os Eventos de uma narrativa são por sua vez subdividido em episódios como dito acima, e cada episódio tem apenas um nome.
- Papéis - definição de todos os elementos que podem existir na narrativa, como por exemplo os personagens, objetos, lugares e cenas.
- Relações - os relacionamentos que existem entre os papéis, como por exemplo onde cada personagem está no início da narrativa, ou que personagens tem que objetos.

Com base nesses elementos, o sistema é capaz de gerar as variantes das histórias usando o método de *blending*. Observamos também por meio de testes, que apesar do propósito original do sistema ser a criação de narrativas, ao introduzirmos uma única história no arquivo XML o resultado da aplicação é uma única variante, que é uma cópia da história introduzida.

O sistema garante a consistência lógica de uma narrativa; qualquer operador para ser executado requer que o cenário atual tenha suas pré-condições como verdadeira. Portanto, quando uma história é introduzida nele com alguma falha na sequência dos eventos que geraria uma inconsistência lógica, ele falha em executar. Além disso, ao simular a narrativa, todos os efeitos de cada operador são gerados, e é assim que usamos o sistema para testar nosso modelo de Pesos Arquetípicos.

Para introduzir o nosso modelo de Pesos Arquetípicos, nos baseamos nas ideias apresentadas no capítulo 5, adicionando nos efeitos dos operadores o predicado de peso arquetípico, contendo o personagem referente e o vetor numérico de pesos.

Ao introduzir nosso modelo, surgiram desafios e problemas que tivemos que resolver. Esses desafios são apresentados na próxima sessão, junto com suas soluções.

## 6.2 Desafios na Aplicação do Modelo

A base da introdução do modelo de Pesos Arquetípicos se dá na adição de pós-condições nos operadores de qualquer sistema que se baseie na estrutura de narrativas lógica descrita no capítulo 5.

Para tal, o primeiro passo para a introdução do modelo no artefato desenvolvido em [6] foi a modificação na definição dos operadores no arquivo XML, adicionando um novo predicado para cada operador relevante de peso Arquetípico.

Com essa adição a definição de operadores, temos ao final da execução de uma variante, no cenário resultante, todos os predicados que representam os pesos arquetípicos de cada personagem.

O próximo passo foi agrupar todos os predicados por personagem, e realizar o somatório dos vetores e fazer a média. O resultado é uma lista com um vetor relativo a cada personagem com os seus pesos arquetípicos.

Durante a implementação, surgiram desafios técnicos que tiveram que ser resolvidos para que a aplicação funcionasse. Esses desafios foram:

- Exibir o cenário final de cada narrativa na janela de Output. Especificamente, exibir o peso arquetípico de cada personagem.
- Criar variáveis para armazenar e organizar o peso arquetípico de cada personagem.



- Permitir o uso de listas (vetor) na definição do XML.
- Permitir o uso de números como constantes na definição do XML.
- Introduzir uma lógica temporal, para separar os predicados resultantes da aplicação de um evento por episódio.

Abaixo, descrevemos o que constituiu cada desafio e apresentamos as soluções propostas e aplicadas.

### 6.2.1 Exibindo os resultados no Output

Mesmo obtendo o resultado internamente, é necessário externalizá-lo para análise. Felizmente o sistema já contava com uma interface gráfica que exibia o output das variantes geradas.

Logo, foi apenas necessário adicionar na função de printagem do output um loop que itera sobre a lista de pesos arquetípicos e a printa.

### 6.2.2 Criando variáveis para armazenar e organizar Peso Arquetípico

A lista que é exibida no output é armazenada em uma variável que foi criada para atingir nosso objetivo. Utilizamos uma lista de Hashtable para isso. A Hashtable foi escolhida por permitir indexar pelo nome do personagem. O valor do index é o vetor resultante dos pesos arquetípicos.

Foram criadas funções auxiliares para filtrar o cenário final de uma variante, e popular essa variável. O processo dessas funções é resumido em: Para cada predicado do cenário final de uma variante, se o predicado é do tipo  $\text{pesoArquetípico}(A, V)$ , pega-se o personagem  $A$ , busca na lista de Hashtable a ocorrência de  $A$  (criando caso não exista), e soma no valor indexado pelo nome do personagem cada elemento da vetor  $V$ .

Ao final da função temos a variável que armazena todos os pesos arquetípicos de cada personagem. O processo é repetido para cada variante.

### 6.2.3 Permitindo uso de Listas

Inicialmente no sistema desenvolvido em [6], utilizar a notação de listas era uma funcionalidade parcialmente implementada. Uma lista é definida da seguinte forma:  $[Elemento1, Elemento2, Elemento3, \dots]$ .

O sistema apenas previa a interpretação de listas vazias, que eram utilizadas para simbolizar ausências de elementos nos operadores da narrativa.

Para resolver o problema, modificamos o interpretador de XML para permitir listas com um ou mais elementos, tendo também que modificar as classes de StoryEvent e Parameter para refletir a alteração.

#### 6.2.4 Permitindo números como constantes

Inicialmente o sistema considerava qualquer string ou caractere encontrado dentro de um predicado durante a análise do XML como uma variável. Para a nossa implementação era necessário que pudéssemos definir constantes dentro dos predicados, os valores numéricos dos vetores de peso arquetípico.

Para isso, a solução proposta foi modificar o sistema para que caracteres numéricos fossem interpretados como constantes. Para tanto, foi necessária uma modificação da classe Parameter, introduzindo uma flag que determina se o parâmetro é uma constante ou não.

#### 6.2.5 Introduzindo lógica de temporalidade

Para realizar a separação temporal dos eventos por episódio, criamos uma função auxiliar que faz um procedimento similar com a função que calcula os pesos arquetípicos de cada personagem, mas que durante a construção da lista, verifica o episódio de origem do evento.

### 6.3 Resultados Obtidos

Primeiramente introduzimos o modelo de Pesos Arquetípicos nos operadores já definidos pelo sistema de *blending* [6]. A regulação desses vetores foi feita com base nos conceitos e padrões analisados, e apresentaram resultados satisfatórios, categorizando os personagens das narrativas existentes de forma consistente.

Para todos os experimentos descritos abaixo, utilizamos o filtro de similaridade fornecido pelo sistema para apresentar apenas as variantes que são distintas entre si. O sistema gera um grande número de variantes quando executado sobre um conjunto de histórias, mas com o uso deste filtro cada experimento resultou em um reduzido número de variantes.

### 6.3.1 Experimento 1

O primeiro experimento foi baseado nos resultados do trabalho [6] que consiste de três narrativas, “Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation)”; “The Legend of Zelda: A Link to the Past” e “The Legend of Zelda: Ocarina of Time”. Aplicamos o modelo de Pesos Arquetípicos sobre eles seguindo a primeira valoração dos vetores arquetípicos. Os resultados abaixo são da aplicação do *blending* sobre essas histórias, e a categorização é feita nas variantes resultantes.

Story 1:

Structure (Story 1):

*Preparation 1 (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*  
*Failed mediation (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*  
*Apotheosis 1 (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*  
*Mediation (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*  
*Errance (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*  
*Preparation 2 (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*  
*Quest (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*  
*Apotheosis 2 (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*

Archetypes Weight (Story 1):

[Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Anguingueron: [0,0,6,0,0,0,1,0]

Gornemant: [2,5,0,0,0,0,0,0]

maiden: [0,6,0,0,0,0,3,0]

beautiful maiden: [0,6,0,0,0,0,3,0]

Gawain: [0,2,0,0,0,0,6,0]

Clamadeu's knights: [0,0,6,0,0,0,1,0]

Garsulas: [0,0,6,0,0,0,1,0]

Sagremor: [0,0,6,0,0,0,1,0]

knights: [0,2,0,0,0,0,6,0]

Arthur's best knights: [0,0,6,0,0,0,1,0]

Haughty Knight: [0,0,4,0,0,0,2,0]

Clamadeu: [0,0,6,0,0,0,1,0]  
 Lord of the Horn: [0,0,6,0,0,0,1,0]  
 Perceval's sister: [0,2,0,0,0,0,6,0]  
 Perceval: [6,0,0,0,0,0,0,0]  
 Handsome Wicked Knight: [0,0,6,0,0,0,1,0]  
 Blancheflor: [0,2,0,0,0,0,6,0]  
 hermit: [2,1,0,0,0,0,3,0]  
 Mother: [5,0,0,0,0,0,0,0]  
 Fisher King: [0,5,0,0,0,0,2,0]  
 first cousin: [5,0,0,0,0,0,0,0]  
 ugly damsel: [0,1,1,0,0,4,3,0]  
 Red Knight: [0,3,3,0,0,0,2,0]  
 Kay: [0,3,4,0,0,0,0,0]  
 Knights of the Round Table: [0,0,0,0,0,0,8,0]  
 Fair Unknown: [0,0,8,0,0,0,2,0]



Figura 1 - Resultado Experimento 1: Story 1

## Story 2:

### Structure (Story 2):

*Preparation 1 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

*Failed mediation (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

*Apotheosis 1 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

*Mediation (The Legend of Zelda: A Link to the Past);*

*Errance (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*

*Preparation 2 (Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation));*

*Quest (The Legend of Zelda: A Link to the Past);*

*Apotheosis 2 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

### Archetypes Weight (Story 2):

[Herói, Mentor, Guardiã do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Zelda: [2,5,0,0,0,0,0,0]

Link: [6,0,0,0,0,0,0,0]

Great Deku Tree: [0,5,0,0,0,0,2,0]

Knights of Hyrule: [0,0,0,0,0,0,8,0]

Navi: [5,0,0,0,0,0,0,0]

evil creatures: [0,0,6,0,0,0,1,0]

Ruto: [0,10,0,0,0,0,0,0]

Darunia: [0,10,0,0,0,0,0,0]

Ganondorf: [0,0,0,0,0,8,0,0]

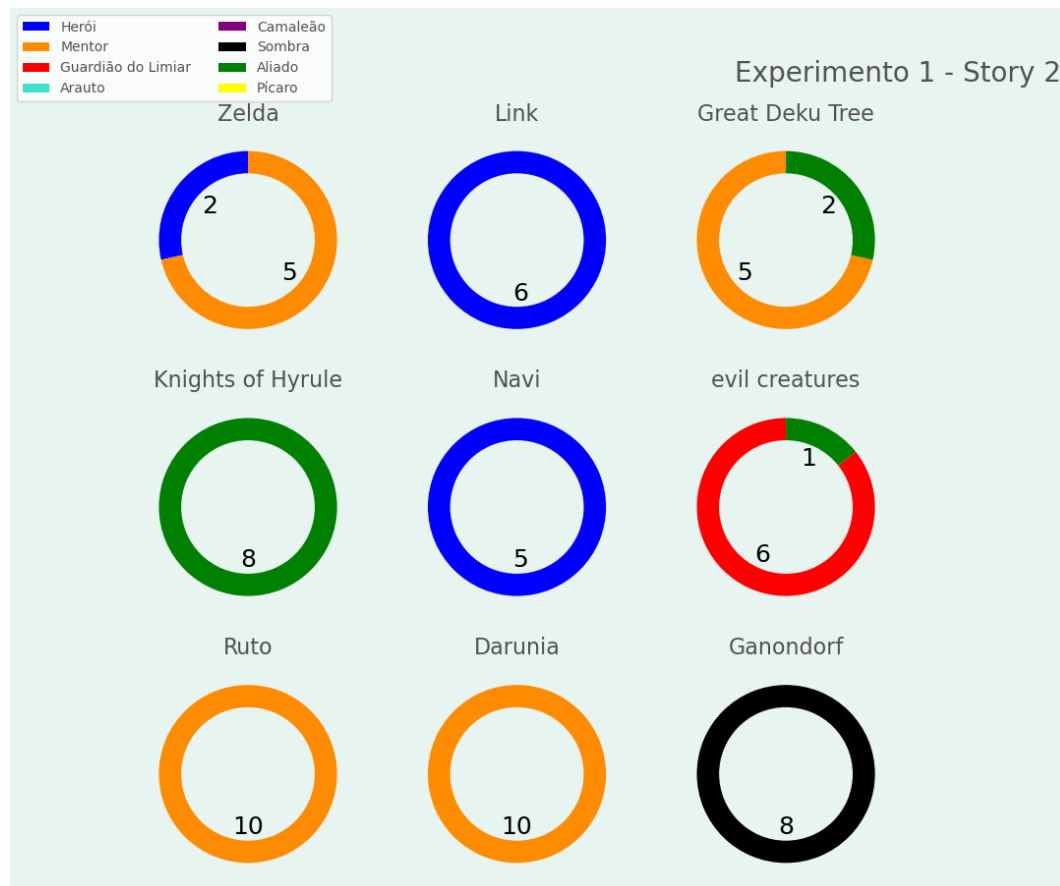


Figura 2 - Resultado Experimento 1: Story 2

Story 3:

Structure (Story 3):

*Preparation 1 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

*Failed mediation (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

*Mediation (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

*Preparation 2 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

*Quest (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

*Apotheosis 2 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time);*

Archetypes Weight (Story 3):

[Herói, Mentor, Guardiã do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Zelda: [2,5,0,0,0,0,0,0]

Link: [7,0,0,0,0,0,0,0]

Great Deku Tree: [0,8,0,0,0,0,1,0]

Navi: [5,0,0,0,0,0,0,0]

evil creatures: [0,0,6,0,0,0,1,0]

Ruto: [0,10,0,0,0,0,0,0]

Darunia: [0,10,0,0,0,0,0,0]

Ganondorf: [0,0,0,0,0,8,0,0]

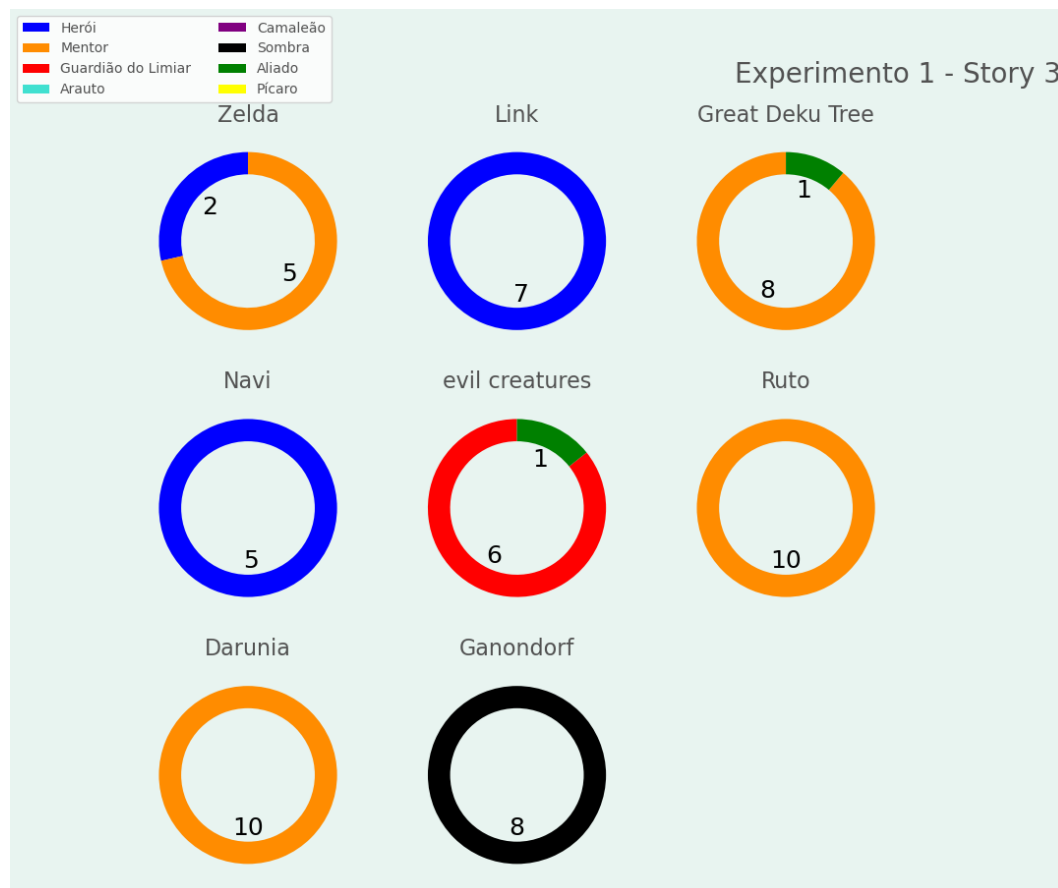


Figura 3 - Resultado Experimento 1: Story 3

### 6.3.2 Experimento 2

O segundo experimento foi feito sobre duas narrativas que são a mesma história com personagens diferentes. Chamamos elas de “Tale 1” e “Tale 2” e descrevem um história simples de um *personagem A* que recebe uma missão de um *personagem B*, realiza uma jornada até um *personagem C* que o provoca; eles têm uma luta na qual o *personagem A* sai vitorioso e retorna para o *personagem B* com a recompensa. A diferença entre a Tale 1 e 2 é a seguinte:

Tale 1: *personagem A* = Peter; *personagem B* = Lucy; *personagem C* = Jester; Locais = Villa, The Way, Forest; Recompensa = gold flower;

Tale 2: *personagem A* = Oliver; *personagem B* = Jack; *personagem C* = Lion; Locais = Castle, The Way, Savana; Recompensa = Crown;

Um propósito do experimento era verificar se o sistema de *blending* realizaria a troca dos personagens nessas narrativas, de forma que por exemplo Peter interagisse com Jack. Infelizmente, os resultados obtidos do *blending* foram apenas variantes que misturavam os episódios das narrativas, mas não os personagens. Os resultados da aplicação do modelo de Pesos Arquetípicos nessas narrativas foram os seguintes:

#### Story 1:

*meet(Peter, Lucy, Villa), ask(Peter, Lucy, to be loved, Villa), tell(Lucy, Peter, need gold flower), assign\_mission(Lucy, Peter, get gold flower), go(Peter, Villa, The Way), wander(Peter, a day), go(Peter, The Way, Forest), meet(Peter, Jester, Forest), taunt(Jester, Peter, will never find the gold flower, Forest), fight(Peter, Jester, Forest), defeat(Peter, Jester, Forest), stole(Peter, Gold Flower, Jester, Forest), go(Peter, Forest, Villa), return(Peter, Lucy, Gold Flower, Villa).*

#### Structure (Story 1):

*Mundo Comum (Tale 1);*

*Chamado a Aventura (Tale 1);*

*Travessia do Limiar (Tale 1);*

*Provacao Central (Tale 1);*

*Recompensa (Tale 1);*

*Retorno com Elixir (Tale 1);*

#### Archetypes Weight (Story 1):

[Herói, Mentor, Guardiã do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Peter: [6,0,0,0,0,0,0,0]

Jester: [0,0,4,0,0,2,2,0]

Lucy: [1,5,0,0,0,0,1,0]



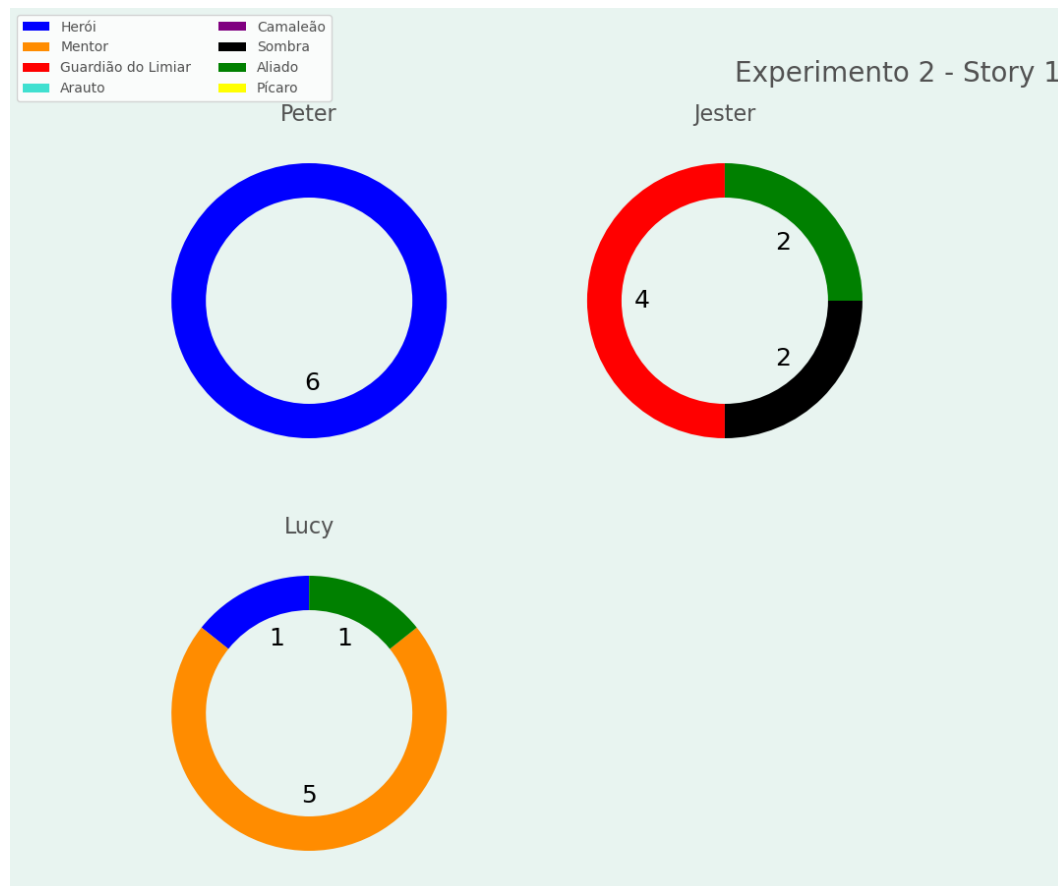


Figura 4 - Resultado Experimento 2: Story 1

#### Story 2:

*meet(Oliver, Jack, Castle), ask(Oliver, Jack, be the king, Castle), tell(Jack, Oliver, need the crown), assign\_mission(Jack, Oliver, get the crown), go(Oliver, Castle, The Way), wander(Oliver, a week), go(Oliver, The Way, Savana), meet(Oliver, Lion, Savana), taunt(Lion, Oliver, will never find the Crown, Savana), fight(Oliver, Lion, Savana), defeat(Oliver, Lion, Savana), stole(Oliver, Crown, Lion, Savana), go(Oliver, Savana, Castle), return(Oliver, Jack, Crown, Castle).*

#### Structure (Story 2):

*Mundo Comum (Tale 2);*

*Chamado a Aventura (Tale 1);*

*Travessia do Limiar (Tale 2);*

*Provacao Central (Tale 2);*

*Recompensa (Tale 2);*

*Retorno com Elixir (Tale 1);*

#### Archetypes Weight (Story 2):

[Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Jack: [1,5,0,0,0,0,1,0]

Oliver: [6,0,0,0,0,0,0,0]

Lion: [0,0,4,0,0,2,2,0]

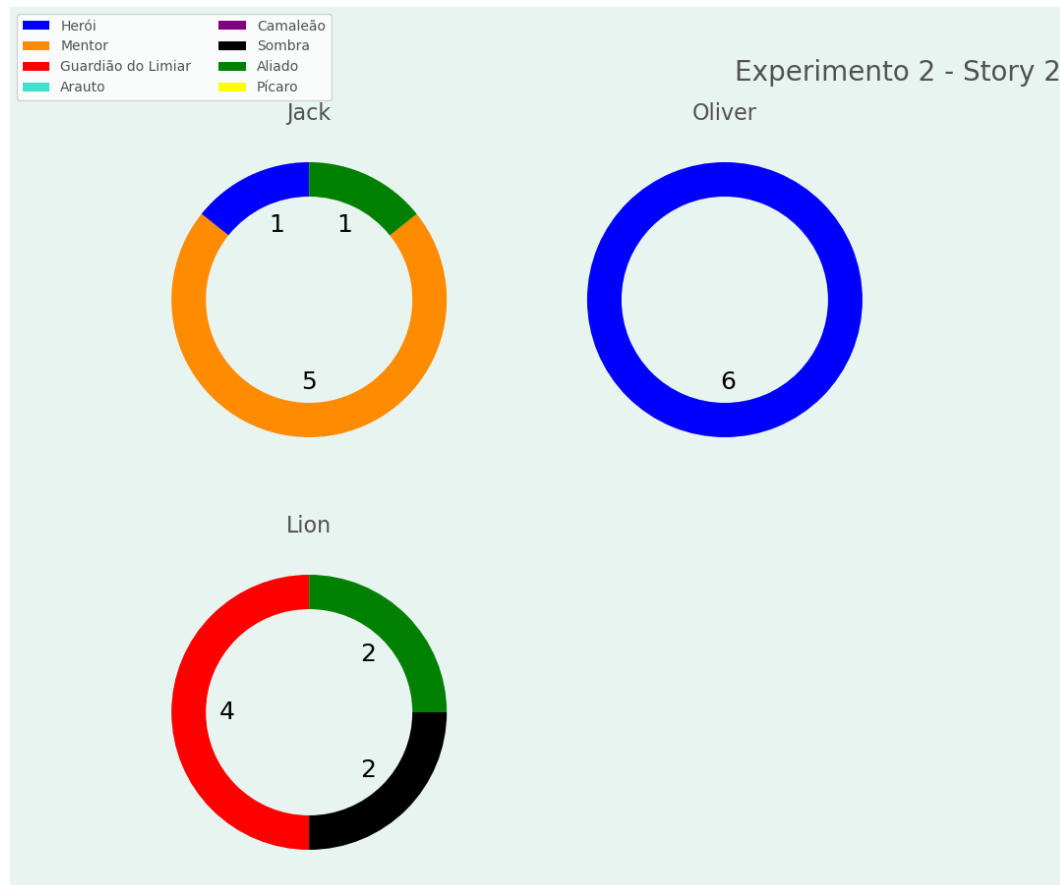


Figura 5 - Resultado Experimento 2: Story 2

Story 3:

*meet(Oliver, Jack, Castle), ask(Oliver, Jack, be the king, Castle), tell(Jack, Oliver, need the crown), assign\_mission(Jack, Oliver, get the crown), go(Oliver, Castle, The Way), wander(Oliver, a week), go(Oliver, The Way, Savana), meet(Oliver, Lion, Savana), taunt(Lion, Oliver, will never find the Crown, Savana), fight(Oliver, Lion, Savana), defeat(Oliver, Lion, Savana), stole(Oliver, Crown, Lion, Savana), go(Oliver, Savana, Castle), return(Oliver, Jack, Crown, Castle).*

Structure (Story 3):

*Mundo Comum (Tale 2);*

*Chamado a Aventura (Tale 2);*

*Travessia do Limiar (Tale 2);*  
*Provação Central (Tale 2);*  
*Recompensa (Tale 2);*  
*Retorno com Elixir (Tale 2);*

Archetypes Weight (Story 3):

[Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Jack: [1,5,0,0,0,0,1,0]

Oliver: [6,0,0,0,0,0,0,0]

Lion: [0,0,4,0,0,2,2,0]

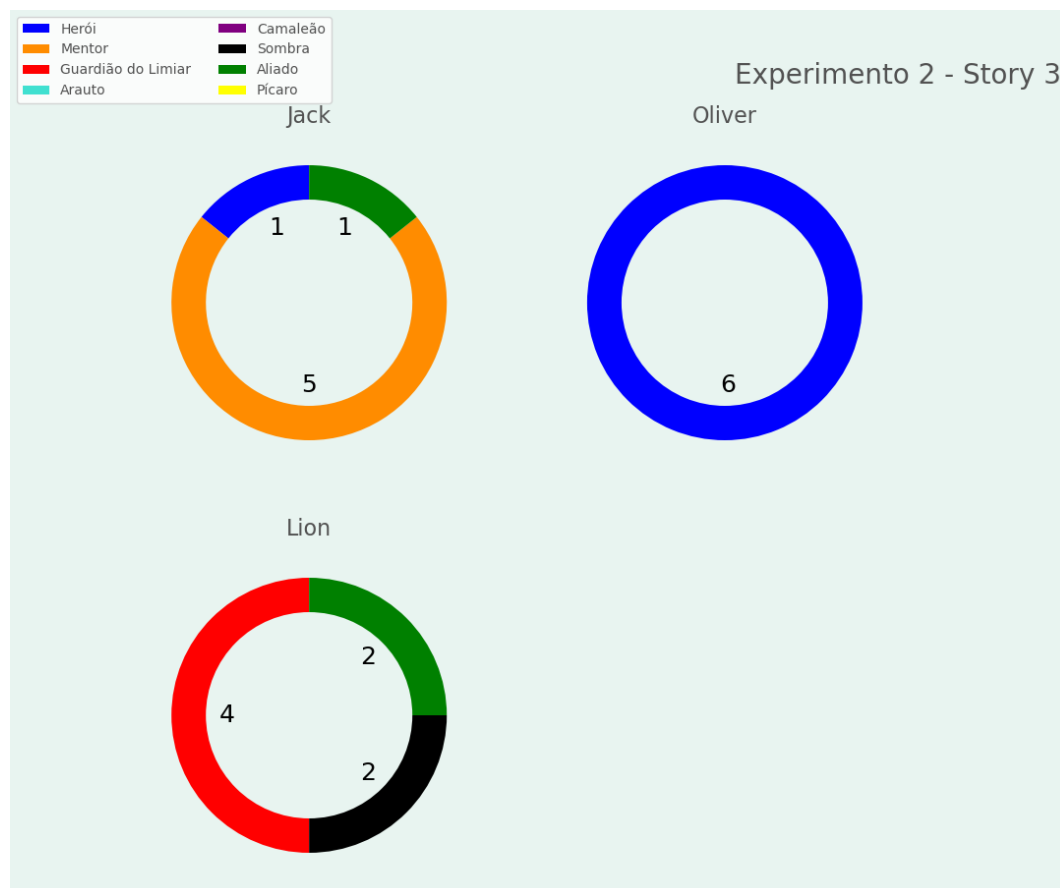


Figura 6 - Resultado Experimento 2: Story 3

### 6.3.3 Experimento 3

O terceiro experimento feito foi uma tentativa de realizar o *blending* de arquétipos. Para isso, fizemos três narrativas onde buscamos narrar cada uma com um enfoque em um arquétipo específico. Temos nesse conjunto de

narrativas as: “Oliver’s Tale”; “Maive’s Tale” e “Dragon’s Tale”, onde elas representam as narrativas do Herói, Mentor e Sombra respectivamente. O resultado do *blending* foi insatisfatório, pois não resultou na combinação das narrativas como esperado, mas apenas na reprodução delas. Os resultados da aplicação do modelo de Pesos Arquetípicos nessas narrativas foram os seguintes:

#### Story 1:

*meet(Oliver, Maive, Old Village), tell(Maive, Oliver, kidnaping of the Princess), give(Maive, Oliver, Sacred Sword, Old Village), tell(Maive, Oliver, Sacred Shield is in the Castle), assign\_mission(Maive, Oliver, Save the Princess), go(Oliver, Old Village, Castle), stole(Oliver, Sacred Shield, Knight, Castle), go(Oliver, Castle, Lair), fight(Oliver, Dragon, Lair), defeat(Oliver, Dragon, Lair), rescue(Oliver, Princess, Lair), fall\_in\_love(Oliver, Princess, Lair), go\_with(Oliver, Princess, Lair, Old Village), tell(Oliver, Maive, Princess was rescued).*

#### Structure (Story 1):

*Início (Oliver's Tale);*

*Meio (Oliver's Tale);*

*Fim (Oliver's Tale);*

#### Archetypes Weight (Story 1):

[Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Dragon: [2,0,0,0,0,6,0,0]

Oliver: [5,1,0,0,0,1,0,0]

Maive: [0,8,0,0,0,0,0,0]

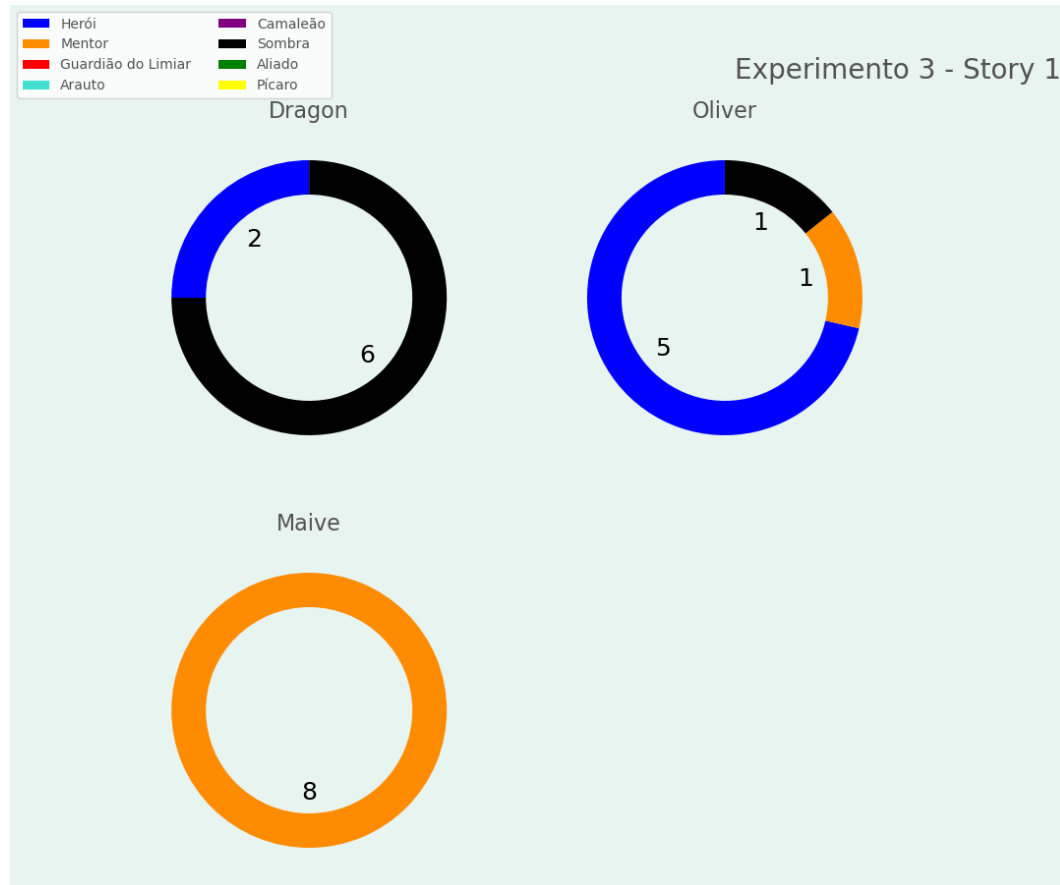


Figura 7 - Resultado Experimento 3: Story 1

#### Story 2:

*go(Maive, Old Village, Castle), meet(Maive, King, Castle), tell(King, Maive, kidnaping of the Princess), ask(King, Maive, save the Princess, Castle), ask(Maive, King, location of the Sacred Shield, Castle), tell(King, Maive, Sacred Shield is in the Castle), go(Maive, Castle, Old Forest), meet(Maive, Elder, Old Forest), ask(Maive, Elder, location of the Sacred Sword, Old Forest), tell(Elder, Maive, Sacred Sword is with the Oldest Tree), meet(Maive, Oldest Tree, Old Forest), ask(Maive, Oldest Tree, Give me the Sacred Sword, Old Forest), give(Oldest Tree, Maive, Sacred Sword, Old Forest), go(Maive, Old Forest, Old Village), meet(Maive, Oliver, Old Village), tell(Maive, Oliver, kidnaping of the Princess), give(Maive, Oliver, Sacred Sword, Old Village), tell(Maive, Oliver, Sacred Shield is in the Castle), assign\_mission(Maive, Oliver, Save the Princess).*

#### Structure (Story 2):

*Inicio (Maive's Tale);*

*Meio (Maive's Tale);*

*Fim (Maive's Tale);*

Archetypes Weight (Story 2):

[Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Oliver: [3,2,0,0,0,0,0,0]

King: [0,8,0,0,0,0,0,0]

Maive: [0,6,0,0,0,0,0,0]

Elder: [0,8,0,0,0,0,0,0]

Oldest Tree: [0,9,0,0,0,0,0,0]

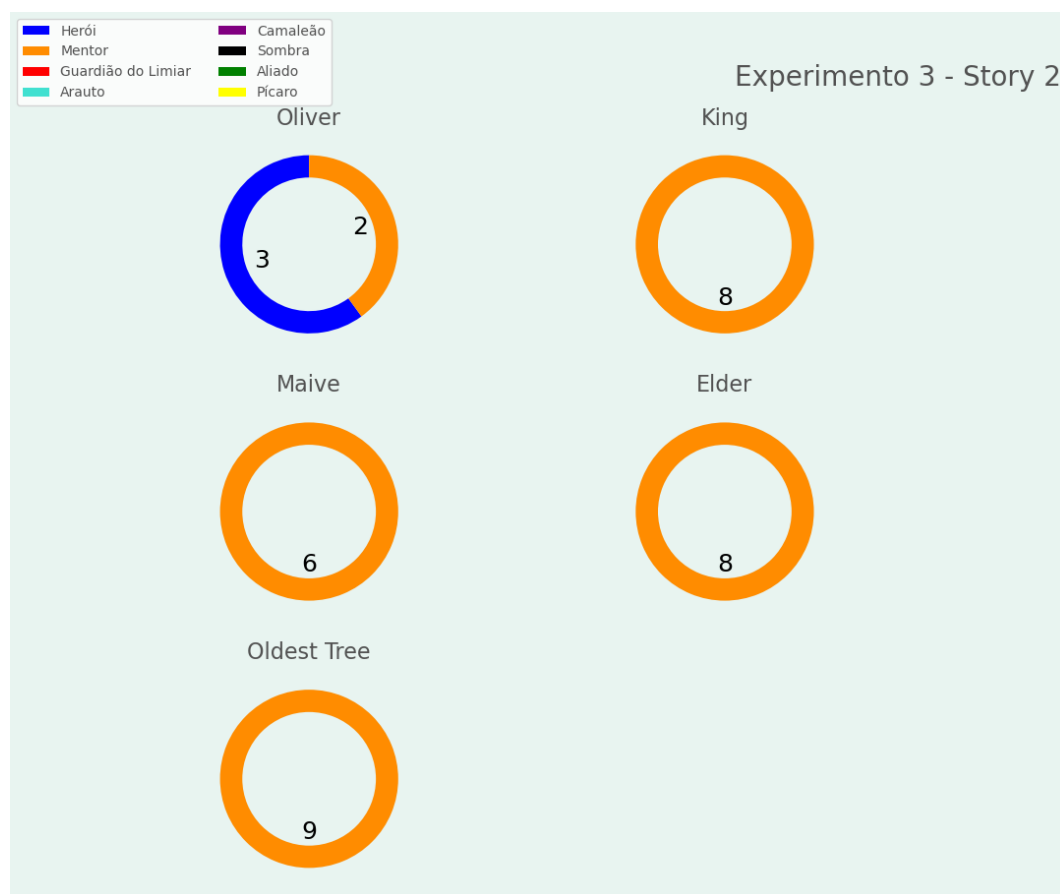


Figura 8 - Resultado Experimento 3: Story 2

Story 3:

*go(Dragon, Lair, Old Forest), meet(Dragon, Elder, Old Forest), fail\_to\_ask(Dragon, Elder, where is the Princess, Old Forest), defeat(Dragon, Elder Daughter, Old Forest), ask(Dragon, Elder, where is the Princess, Old Forest), tell(Elder, Dragon, Princess is in the Castle), go(Dragon, Old Forest, Castle), watch(Dragon, princess locked in the lair, Castle), fall\_in\_love(Dragon,*

*Princess, Castle), meet(Dragon, King, Castle), fail\_to\_ask(Dragon, King, Princess hand in marriage, Castle), fight(Dragon, Knight, Castle), defeat(Dragon, Knight, Castle), tell(Dragon, King, kidnaping of the Princess), go\_with(Dragon, Princess, Castle, Lair), fail\_to\_ask(Dragon, Princess, Princess hand in marriage, Lair), watch(Dragon, princess locked in the lair, Lair).*

Structure (Story 3):

*Inicio (Dragon's Tale);*

*Meio (Dragon's Tale);*

*Fim (Dragon's Tale);*

Archetypes Weight (Story 3):

[Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

Dragon: [4,1,0,0,0,2,0,0]

Elder Daughter: [5,0,0,0,0,5,0,0]

Knight: [2,0,0,0,0,6,0,0]

Elder: [0,8,0,0,0,0,0,0]

King: [0,5,0,0,0,0,0,0]

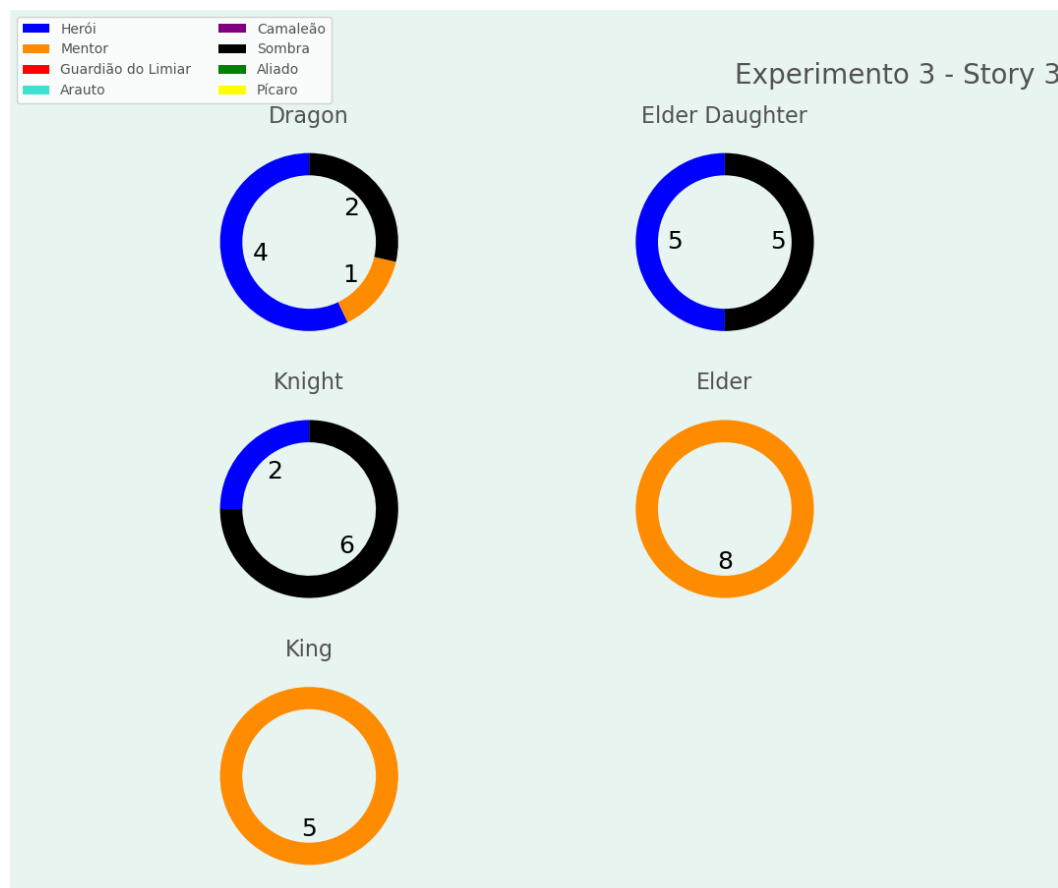


Figura 9 - Resultado Experimento 3: Story 3

#### 6.3.4 Experimento 4

Um quarto experimento foi feito com base nos conceitos apresentados neste trabalho. Tomamos os resultados da aplicação da Lente como base para definir os pesos dos vetores arquetípicos. Nesse experimento transcrevemos a narrativa da Chapeuzinho Vermelho para o formato em XML do sistema de *blending*, com objetivo de verificar os resultados da categorização dos arquétipos. A narrativa foi definida seguindo a variante da história apresentada neste trabalho, e seus resultados foram os seguintes:

Story 1:

*chamar(Mae, Chapeuzinho, Casa da Chapeuzinho), dar(Mae, Chapeuzinho, Cesta, Casa da Chapeuzinho), dar\_tarefa(Mae, Chapeuzinho, levar cesta para avo, Casa da Chapeuzinho), ensinar(Mae, Chapeuzinho, nao falar com estranhos, Casa da Chapeuzinho), ir(Chapeuzinho, Casa da Chapeuzinho, Floresta), encontro\_amistoso(Chapeuzinho, Lobo, Floresta), conversa(Chapeuzinho, Lobo, Floresta), sugerir(Lobo, Chapeuzinho, pegar*



*flores, Floresta), distrair(Lobo, Chapeuzinho, Floresta), enganar(Lobo, Chapeuzinho, Floresta), pegar(Chapeuzinho, Flores, Floresta), ir(Lobo, Floresta, Casa da Avo), enganar(Lobo, Avo, Casa da Avo), capturar(Lobo, Avo, Casa da Avo), prender(Lobo, Avo, Casa da Avo), disfarçar(Lobo, Avo, Casa da Avo), ir(Chapeuzinho, Floresta, Casa da Avo), desconfia\_lugar(Chapeuzinho, Casa da Avo), questiona(Chapeuzinho, Lobo, Casa da Avo), desconfia\_pessoa(Chapeuzinho, Lobo), atacar(Lobo, Chapeuzinho, Casa da Avo), fugir(Chapeuzinho, Lobo, Casa da Avo, Floresta), perseguir(Lobo, Chapeuzinho, Casa da Avo, Floresta), pedir(Chapeuzinho, ajuda, Floresta), atender\_pedido(Cacador, ajuda, Floresta), resgate(Cacador, Chapeuzinho, Floresta), capturar(Cacador, Lobo, Floresta), pedir(Chapeuzinho, encontrar avo, Floresta), atender\_pedido(Cacador, encontrar avo, Floresta), interrogar(Cacador, Lobo, Floresta), revelar(Lobo, Cacador, localizacao avo, Floresta), ir(Cacador, Floresta, Casa da Avo), libertar(Cacador, Avo, Casa da Avo).*

Structure (Story 1):

*Introdução (Chapeuzinho Vermelho);*

*Jornada (Chapeuzinho Vermelho);*

*Preparação (Chapeuzinho Vermelho);*

*Confronto (Chapeuzinho Vermelho);*

*Climax (Chapeuzinho Vermelho);*

*Resolução (Chapeuzinho Vermelho);*

Archetypes Weight (Story 1):

[Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado, Pícaro]

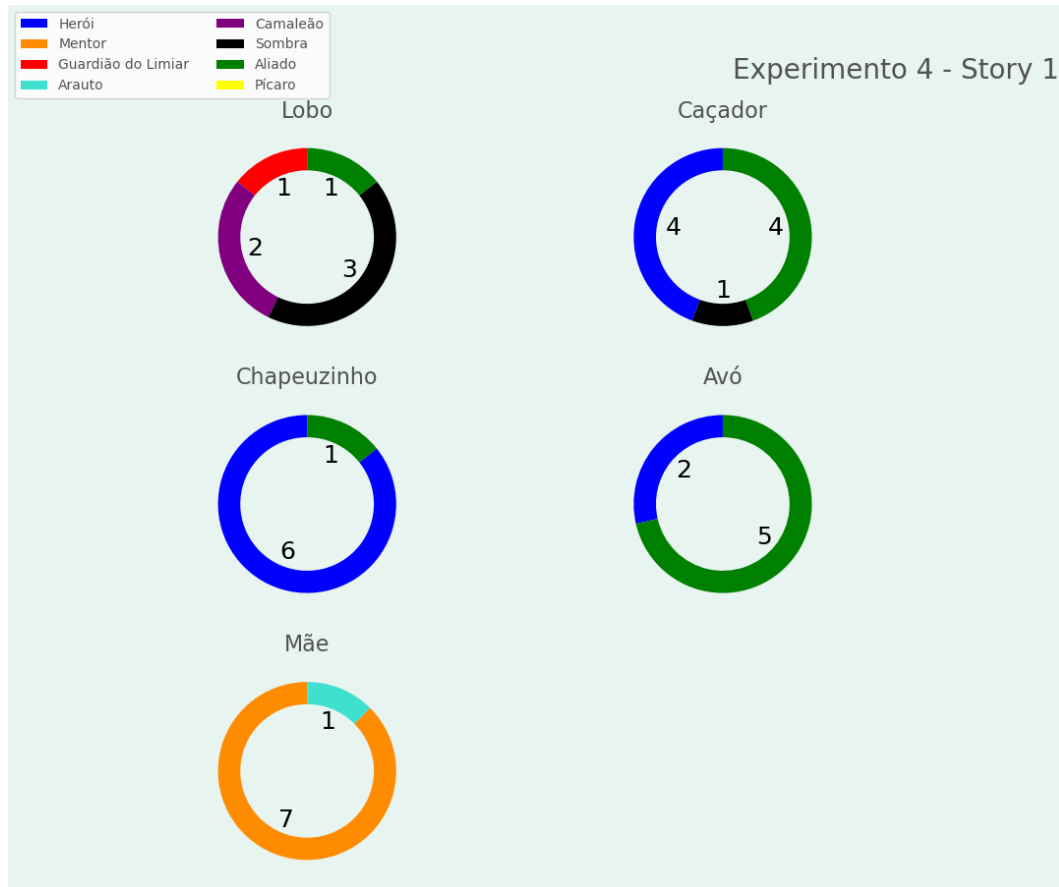
Lobo: [0,0,1,0,2,3,1,0]

Caçador: [4,0,0,0,0,1,4,0]

Chapeuzinho: [6,0,0,0,0,0,1,0]

Avó: [2,0,0,0,0,0,5,0]

Mãe: [0,7,0,1,0,0,0,0]



**Figura 10 - Resultado Experimento 4: Story 1**

## 7

**Fechamento: Conclusões e Próximos Passos**

Nesse trabalho nós apresentamos os primeiros passos em direção a uma percepção de histórias orientada a arquétipos. Para atingir esse objetivo, nos baseamos nas definições de Vogler [5], Campbell [3] e Jung [4][18] sobre arquétipos e definimos os padrões que representam cada arquétipo. Criamos um instrumento argumentativo, no presente trabalho denominado de a **Lente**, que auxilia na análise de narrativas sob a ótica dos arquétipos.

A Lente é fortemente baseada nos padrões que traçamos como os fundamentos de cada arquétipo, visando a função dramática como objeto mais relevante. Ela serve de um exercício analítico para argumentarmos a validade das categorizações dos arquétipos em narrativas. A aplicação da Lente demanda de seu usuário um domínio concreto dos conceitos de arquétipos.

Com a Lente proposta, partimos para sua aplicação em casos práticos que serviu de base para não só validar a capacidade da Lente como instrumento analítico, mas também os resultados obtidos dessa aplicação serviram de reguladores para o modelo de Pesos Arquétipos.

Levantamos algumas das questões que surgem quando estamos tratando do assunto de arquétipos, e buscamos respondê-las e compreender usando a Lente como ferramenta argumentativa. Esses questionamentos serviram para fundamentar a confiabilidade na Lente.

Dando sequência, propomos e criamos um modelo computacional, cunhado **Pesos Arquéticos**, que surge da observação de resultados, e definimos um caminho para sua aplicação em sistemas de narratologia computacional e storytelling.

Os **Pesos Arquéticos** são vetores quantitativos que introduzimos como consequência dos operadores no sistema de narratologia computacional. Para cada ação realizada por um personagem, existe um vetor que corresponde ao peso arquetípico que aquela ação infere ao arquétipo interpretado pelo personagem. Uma vez que uma narrativa é executada por completo, temos ao final uma série desses vetores que são então agrupados para determinar a categorização arquetípica de cada personagem na narrativa.

Por fim, introduzimos o modelo proposto em um sistema de *blending* de narrativas [6], comprovando a sua aplicabilidade, e demonstrando por meio de testes resultados válidos de categorização de arquétipos em narrativas. A

geração de variantes é o principal objetivo do trabalho [6]. Com elas temos a criação de novas narrativas a partir da combinação de narrativas pré-existentes. Nosso modelo é capaz de interpretar narrativas já contadas. Como ele foi introduzido no sistema de *blending*, ele também categoriza as variantes geradas pelo sistema, logo o modelo provou também que ser capaz de categorizar narrativas criadas por modelos computacionais, e não só as histórias já existentes.

## 7.1 Críticas

Começamos nossa trajetória buscando propor uma nova forma de criação de narrativas utilizando métodos computacionais. Escolhemos os arquétipos como caminho para essa criação devido a relevância para histórias que encontramos neles. Com isso buscamos formas de aplicar os conceitos de arquétipos de Vogler [5] que nos motivaram tanto em sistemas já existentes de narrativa computacional na intenção de começar esse processo de criação.

Com os primeiros testes e experimentos, tivemos uma realização de que o caminho sugerido para criação seria insuficiente para desenvolver novas narrativas inusitadas. Isso se dá pela da imutabilidade do arquétipo, que tem em sua natureza a repetição e criação de padrões constantes. Durante esses experimentos tivemos inúmeros resultados frustrantes e insatisfatórios, mas obtivemos deles a ideia de trocar o foco de criação para percepção. Nesse momento decidimos optar pelo desenvolvimento de um modelo capaz de categorizar narrativas sob a óptica dos arquétipos.

Como já mencionado, vimos que os arquétipos são de fundamental importância para toda e qualquer narrativa. Portanto, isso nos motivou no sentido de que a análise de narrativas com base neles é uma forma de validação e confirmação de valores. Partimos então para a criação desse modelo, fundamentando nossos padrões e metodologias de análise nas definições de Vogler [5], para assim criar um modelo consistente e confiável que servisse de ponto de partida para a percepção de narrativas. Durante nosso desenvolvimento desse modelo, notamos diversas limitações no sistema de *blending* [6] que tiveram que ser circundadas.

Uma das primeiras limitações observadas foi a baixa variabilidade de variantes geradas pelo sistema de *blending*. Já no exemplo apresentado em [6]

às variantes resultantes mudam pouco as narrativas originais, quando usado o filtro de histórias similares.

A primeira narrativa introduzida “Perceval, The Story of the Grail (Second Continuation)” [6] gera uma única variante que é apenas uma cópia da história. As outras duas variantes geradas são, em essência, leves alterações na terceira história, onde ocorre troca de um personagem ou troca de episódios, que pouco influencia o decorrer da narrativa.

Essas limitações do sistema nos levou a resultados frustrantes quando tentamos criar variantes com base em novas histórias. Foram introduzidas histórias simples para o sistema e as variantes resultantes eram sempre cópias das variantes originais.

Os operadores definidos para os experimentos em [6] eram em sua maioria fundamentados em restrições de *heros*, *supportes* e *enemy*. Isso limitou a possibilidade de criação de narrativas com base em arquétipos, pois os operadores tinham uma pré-definição do tipo de personagem que podia realizá-la, logo não era possível o surgimento de personagens distintos num mesmo papel.

Quando tentamos remover essas limitações, os resultados das variantes que já eram pouco distintas se tornaram ainda mais simples. Logo, decidimos circundar esses problemas mudando nossa metodologia. Passamos então a olhar para a análise de narrativas como nosso objetivo, e tivemos sucesso na tentativa de categorizar as narrativas geradas.

Nas variantes geradas nos experimentos de *blending* [6] nosso modelo foi capaz de categorizar os personagens em seus arquétipos de forma consistente. Isso nos levou a aprofundar os padrões de arquétipos e definir uma metodologia para análise de narrativas que pudesse fundamentar nosso modelo de pesos arquetípicos.

Mostramos nesse trabalho a importância de avaliar narrativas sob a ótica de arquétipos, e acreditamos que a aplicação desse modelo em diferentes sistemas de criação de narrativas pode enriquecer seus resultados. Apresentamos, na próxima seção, algumas sugestões para a continuação desse trabalho.

## 7.2 Trabalhos futuros

Surtem como propostas de trabalhos futuros alguns dos passos que estamos atualmente investigando, porém sem ainda ter resultados robustos o suficiente para incluí-los nessa dissertação. Nesse contexto, salientamos dois: a aplicação do modelo em mais sistemas de narratologia computacional e storytelling; e a expansão do universo analítico de arquétipos, buscando diferentes definições e padrões.

O refinamento do modelo, partindo de um maior número de aplicações práticas da Lente, é essencial para gerar um arcabouço maior de resultados para a definição dos pesos arquetípicos. Afinal, considerando que a própria definição dos arquétipos surge com sua repetição ao longo da história, torna-se evidente que quanto maior for o número de análises feitas, mais fidedigno o modelo se tornará.

Uma limitação do modelo apontada nesse trabalho é a impossibilidade de categorizar personagens quando eles são afetados indiretamente por ações. Buscar uma possível forma de circundar essa limitação pode aumentar as possibilidades de categorização do modelo. Um caminho para superar essa limitação seria a introdução de uma interação dinâmica no decorrer da narrativa, onde o sistema mantivesse a referência de todos os personagens que são afetados por aquele operador, e pelas consequências do mesmo, seja pela pré ou pós condição.

A limitação acima se dá pelo fato que o sistema como definido hoje não é sensível ao contexto. Cada ação dentro dele é vista somente naquele dado momento da narrativa. As pré-condições servem apenas como validadores de que a ação pode ser executada e as pós-condições como consequências. Para tornar o sistema sensível ao contexto teríamos que introduzir a correlação das ações cujas pós-condições venham a afetar ações futuras. Tendo acesso a esse dado, podemos inferir maior complexidade na regulação do peso arquetípico para cada operador.

Outra funcionalidade interessante de introduzir para o sistema de *blending* [6] seria a possibilidade de definir mais de um operador com o mesmo nome porém pré e pós-condições diferentes. Assim possibilitarmos uma espécie de *overload* de funções que permitiria situações que hoje não são possíveis. Por exemplo, poderíamos introduzir um operador de capturar que tivesse funções diferentes dependendo de suas pré-condições: uma de forma violenta; outra de

forma diplomática; e uma terceira de forma ardilosa. O ganho dessa mudança seria que para cada um dos tipos de capturas poderíamos introduzir pesos arquetípicos distintos, assim abrangendo as possibilidades de analisar sutilezas.

É possível também usar os conceitos de arquétipos e padrões narrativos para motivar a criação de narrativas. Usando esses conceitos primordiais de padrões narrativos, podemos buscar formas de criação de enredos que se baseiam nessas ideias. Uma possibilidade seria usar os arquétipos como os motivadores das ações de um personagem em um dado cenário. Desta maneira, o sistema pode induzir que o personagem aja de acordo com as funções dramáticas determinadas para ele.

Sugerimos também novos trabalhos visando incrementar a Lente em suas capacidades. A Lente como sugerida neste trabalho visa realizar uma análise da narrativa sobre o ponto de vista do narrador. Possíveis deturpações desta análise poderiam gerar novos e interessantes resultados. Mudanças no ponto de vista da narrativa por exemplo podem gerar uma análise onde o herói originalmente observado é categorizado como sombra, e vice-versa. Pensar então em possíveis “filtros” para a Lente pode ser um interessante trabalho futuro dando continuidade ao foco analítico manual deste trabalho.

Outro possível caminho que podemos utilizar a Lente é na experimentação de sua metodologia em outros contextos além da narrativa. Como por exemplo, poderíamos aplicar os conceitos analíticos da Lente em cenários de processos jurídicos, processos empresariais, analytics de um jogador entre outros. A aplicação da Lente nesses outros contextos provavelmente irá requerer adaptação de alguns conceitos para a adequação correta, mas é interessante pensarmos nas possibilidades dos resultados que analisar diferentes cenários que contém um viés narrativo sob a ótica de arquétipos podem nos fornecer.

## Referências bibliográficas

1. Gottschall, Jonathan. *The storytelling animal: How stories make us human*. Houghton Mifflin Harcourt, 2012.
2. Moisés, Massaud. *A criação literária. Prosa*. São Paulo. Editora Cultrix, 1ª Edição Cultrix, 10ª edição de ordem, 1982.
3. Campbell, Joseph. *O Herói de Mil faces*. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo. Editora Pensamento-Cultrix, 1ª ed 1989, 14ª reimpressão 2013.
4. Jung, Carl G. *O Homem e seus símbolos*. Trad. Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro. Editora Harper Collins, 3ª ed. especial 2016.
5. Vogler, C. (1992). *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Michael Wiese Productions.
6. de Lima, Edirlei Soares, Bruno Feijó, and António L. Furtado. "Computational Narrative Blending Based on Planning." *Entertainment Computing–ICEC 2021: 20th IFIP TC 14 International Conference, ICEC 2021, Coimbra, Portugal, November 2–5, 2021, Proceedings 20*. Springer International Publishing, 2021.
7. Aulete, Caldas. (2011). *Novíssimo Aulete: Dicionário contemporâneo da língua portuguesa*. Lexikon.
8. Bulfinch, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia, Histórias de Deuses e Heróis*. Trad. David J. Junior. Rio de Janeiro. Editora Ediouro Publicações, 17ª ed. 2001.
9. Spalding, Tassilo Orfeu. *Dicionário de Mitologia Greco-Latina*. Belo Horizonte. Editora Itatiaia Ltda, 1965.
10. Liz, Greene et Juliet Sharman-Burke. *Uma viagem através dos mitos. O significado dos mitos como um guia para a vida*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar Editor, 1ª edição brasileira, 2001.
11. Tehrani, Jamshid J. "The phylogeny of little red riding hood." *PloS one* 8.11 (2013): e78871.
12. <https://www.historiaparadormir.com.br/chapeuzinho-vermelho/>
13. [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_of\\_Us#:~:text=The%20Last%20of%20Us%20is,from%20a%20third%2Dperson%20perspective.](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us#:~:text=The%20Last%20of%20Us%20is,from%20a%20third%2Dperson%20perspective.)
14. Barbosa, Simone Diniz Junqueira, Antonio L. Furtado, and Marco A. Casanova. "A decision-making process for digital storytelling." *2010 Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. IEEE, 2010.
15. Cavazza, Marc, Fred Charles, and Steven J. Mead. "Character-based interactive storytelling." *IEEE Intelligent systems* 17.4 (2002): 17-24.
16. Cai, Yundong, et al. "A hybrid of plot-based and character-based interactive storytelling." *Technologies for E-Learning and Digital Entertainment: Second International Conference, Edutainment 2007, Hong Kong, China, June 11-13, 2007. Proceedings 2*. Springer Berlin Heidelberg, 2007.



17. Malik, Ghallab, Dana S. Nau, and Paolo Traverso. *Automated planning: theory and practice*. Elsevier/Morgan Kaufmann, 2004.
18. Jacobi, Jolande. *Psychology of CG Jung*. Routledge, 2013.
19. Ciarlini, A. E. M., Pozzer, C. T., Furtado, A. L., Feijó, B.: A logic-based tool for interactive generation and dramatization of stories. In: Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, pp. 133–140 (2005).
20. Lima, E. S., Feijó, B., Furtado, A. L.: Hierarchical Generation of Dynamic and Nondeterministic Quests in Games. In: Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, Article 24, pp. 1–10 (2014).
21. Pizzi, D., Cavazza, M.: Affective Storytelling Based on Characters' Feelings. In: AAAI Fall Symposium on Intelligent Narrative Technologies, pp. 110–117 (2007).
22. Riedl, M. O., Young, M.: Narrative Planning: Balancing Plot and Character. *Journal of Artificial Intelligence Research* 39, 217–26 (2010).