



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**  
**BACHARELADO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**LÍVIA CARNEIRO DE LIMA**

**CRIAÇÃO DE UM ESPAÇO VIRTUAL A PARTIR DO TEXTO “A CASA  
REDONDA - O ENEAGRAMA EM PARÁBOLA”**

**FORTALEZA**

**2022**

**LÍVIA CARNEIRO DE LIMA**

CRIAÇÃO DE UM ESPAÇO VIRTUAL A PARTIR DO TEXTO “A CASA REDONDA -  
O ENEAGRAMA EM PARÁBOLA”

Relatório Técnico apresentado ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Anunciação  
Oliveira

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- L698c Lima, Lívia Carneiro de.  
Criação de um espaço virtual a partir do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola” / Lívia Carneiro de Lima. – 2022.  
53 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2022.  
Orientação: Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira.
1. Eneagrama. 2. Modelagem 3D. 3. Realidade Virtual. I. Título.

CDD 302.23

---

LÍVIA CARNEIRO DE LIMA

CRIAÇÃO DE UM ESPAÇO VIRTUAL A PARTIR DO TEXTO “A CASA REDONDA -  
O ENEAGRAMA EM PARÁBOLA”

Relatório Técnico apresentado ao Curso de  
Sistemas e Mídias Digitais da Universidade  
Federal do Ceará, como requisito à obtenção do  
título de Bacharel em Sistemas e Mídias  
Digitais.

Aprovada em: \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira (Orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Neil Armstrong Rezende

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Me. Ana Maria Andreazza Araújo Leite

Instituto Eneagrama Shalom (IESh)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço meus pais, Cândida e Luiz, por me mostrarem a importância da educação e por sempre me incentivarem e darem todo o suporte nas minhas escolhas.

Agradeço, a Aninha, a Rebeca e a toda a equipe do PQV por todo o acolhimento que eu tive, por serem agentes de transformação na minha vida e na de tantos outros jovens e por me ensinarem que o caminho se faz caminhando e que o Eneagrama é um ótimo mapa para esse processo.

Agradeço a Mariana, por ter sido minha dupla desde o primeiro dia de aula e a todos os amigos que fiz no curso, sem vocês que não teriam conseguido chegar até aqui. Obrigado por segurarem as pontas e me ajudarem sempre que precisei. Não teria conseguido chegar até aqui sem vocês.

Agradeço aos professores do curso, obrigado pelas aulas e ensinamentos passados, vocês me ajudaram a me tornar a profissional que sou hoje.

## **RESUMO**

Este relatório apresenta o desenvolvimento de um ambiente de realidade virtual a partir da adaptação do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama Em Parábola”. O desenvolvimento foi dividido em Análise do texto, Criação dos modelos 3D e Implementação do ambiente em realidade virtual. Na primeira etapa visou a definição dos objetos presentes no texto que seriam adaptados. A segunda etapa é focada na produção dos modelos 3D no Blender. Ao fim foi produzido o ambiente da Casa Redonda em realidade virtual na Unreal.

**Palavras-chave:** Eneagrama; Modelagem 3D; Realidade Virtual.

## **ABSTRACT**

This report presents the development of a virtual reality environment based on the adaptation of the text “The Round House - The Enneagram In Parabola”. Development was divided into text analysis, creation of 3D models and implementation of the environment in virtual reality. The first stage aimed at defining the objects present in the text that would be adapted. The second stage is focused on the production of 3D models in Blender. Finally, the environment of the Round House was produced in virtual reality at Unreal.

**Keywords:** Enneagram ; 3d Modeling; Virtual Reality.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Símbolo Eneagrama .....	12
Figura 2	- Metodologia .....	15
Figura 3	- Quadro de elementos do texto .....	18
Figura 4	- Diagrama de elementos a serem desenvolvidos .....	19
Figura 5	- Quadro semântico .....	20
Figura 6	- Comparação tipo 3 e tipo 8 .....	20
Figura 7	- Quadro semântico do tipo 3 atualizado .....	21
Figura 8	- Centro de inteligência .....	22
Figura 9	- Formas geométricas .....	23
Figura 10	- Construção da casa .....	26
Figura 11	- Blocação do quarto 9 .....	27
Figura 12	- Quarto 9 .....	28
Figura 13	- Mapeamento UV .....	29
Figura 14	- Montagem da cena .....	30
Figura 15	- 3D View: VR Scene Inspection .....	32
Figura 16	- Vídeo gravado com o Oculus Quest 2 .....	33
Figura 17	- Objetos do quarto 3 .....	34
Figura 18	- Objetos do quarto 6 .....	35
Figura 19	- Objetos do quarto 9 .....	35

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Objetos .....	23
--------------------------	----

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

IESh Instituto Eneagrama Shalom

3D Tridimensional

Low Poly  
Low polygon modeling

LabVis Laboratório de Visualizações Interativas e Simulações

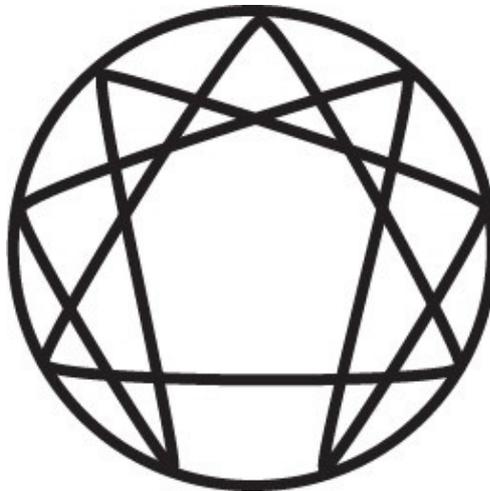
## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
<b>1.1</b>	<b>Objetivos</b> .....	<b>14</b>
<b>1.2</b>	<b>Metodologia</b> .....	<b>15</b>
<b>2</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO PROJETO</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1</b>	<b>Análise do texto</b> .....	<b>17</b>
<b>2.2</b>	<b>Referências</b> .....	<b>19</b>
<b>2.3</b>	<b>Definição do escopo</b> .....	<b>21</b>
<b>3</b>	<b>RELATÓRIO DE PRODUÇÃO</b> .....	<b>25</b>
<b>3.1</b>	<b>Casa</b> .....	<b>25</b>
<b>3.2</b>	<b>Blocagem</b> .....	<b>26</b>
<b>3.3</b>	<b>Modelagem</b> .....	<b>27</b>
<b>3.4</b>	<b>Materiais</b> .....	<b>28</b>
<b>3.5</b>	<b>Montagem da cena</b> .....	<b>29</b>
<b>3.6</b>	<b>Blender 3D View: VR Scene Inspection</b> .....	<b>30</b>
<b>3.6.1</b>	<b>Configurando os óculos e o Blender</b> .....	<b>30</b>
<b>3.7</b>	<b>Refinamento dos objetos</b> .....	<b>32</b>
<b>3.8</b>	<b>Realidade Virtual</b> .....	<b>36</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>37</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	
	<b>APÊNDICE A - QUADROS SEMÂNTICOS</b>	
	<b>ANEXO A - TEXTO “A CASA REDONDA - O ENEAGRAMA EM PARÁBOLA”</b>	

## 1 INTRODUÇÃO

O Eneagrama, cuja palavra significa “desenho de nove”, é um mapa de autoconhecimento que representa os nove tipos de personalidades humanas. Seu símbolo (Figura 1) é uma estrela de nove pontas inscritas em um círculo que “representa um elegante modelo sobre algumas das leis fundamentais do universo; expressas em termos matemáticos, elas refletem padrões discerníveis do mundo natural, incluindo o ego humano ou a personalidade.” (Chestnut, 2019, p. 24)

Figura 1 - Símbolo do Eneagrama



Fonte: Elaborada pelo autor

Ele reúne conhecimentos de diversas tradições de origens antigas que se coadunam com as descobertas da psicologia moderna. Riso e Hudson (2003) afirmam que, assim como não sabemos quem inventou a roda e a escrita, também não se sabe sua origem exata, e quanto mais se aprende sobre o Eneagrama, mais se percebe que ele não foi inventado, mas descoberto. No entanto, Cunha (2019) relata que a figura do Eneagrama possivelmente surgiu em Alexandria, fundada no ano de 331 a.C. e que desde essa época ele era usado para explicar sistemas e fenômenos do universo. Somente no século IV da nossa era, com os Pais do Deserto, primeiros monges do Cristianismo, começou a ser utilizado para a compreensão do ser humano. No início do século XX, o greco-armênio George Ivanovich Gurdjieff introduz o Eneagrama no mundo moderno. Na década de 1960 esse conhecimento foi sistematizado à luz da psicologia moderna pelo psicólogo boliviano Oscar Ichazo e em 1970 Claudio Naranjo, psiquiatra chileno, desenvolveu esse sistema da forma que conhecemos hoje.

Ele pode ser apresentado tanto no caráter teórico, onde são apresentados os

conceitos e padrões de cada tipo de personalidade, tanto como no caráter vivencial, onde são realizadas experiências terapêuticas, baseadas na teoria, em que o indivíduo é convidado a vivenciar os padrões da personalidade e encontrar caminhos de crescimento.

Por caráter vivencial, compreendemos uma experiência a partir da realidade de cada pessoa. O terapeuta, utilizando o mapa do Eneagrama, conduz a pessoa a experimentar os pensamentos, sentimentos, sensações físicas e reações comportamentais para compreender a si mesmo em cada situação. A partir dessa compreensão a pessoa pode tomar consciência sobre suas ações e comportamentos, tornando-se mais livre dos mecanismos inconscientes do seu padrão de personalidade. Cunha (2019) afirma que a vivência de cada pessoa é única e que por isso é difícil explicar e traduzir o que a vivência acorda, ele também explica que através de exercícios vivenciais no mapa do Eneagrama, é possível que o participante acesse sensações físicas e estados emocionais ou cognitivos.

O primeiro contato de uma pessoa com o Eneagrama normalmente é feito através de livros ou por meio de cursos em que o professor usa slides expositivos, de forma a possibilitar elementos para que cada pessoa possa identificar a si mesma no seu padrão de personalidade. Pelo fato do Eneagrama ser um tema complexo, as pessoas podem ter dificuldade, num primeiro momento, de assimilar o conteúdo e de identificar de qual tipo são.

Com o intuito de facilitar sua compreensão e torná-lo acessível ao público geral, já foram desenvolvidas algumas adaptações sobre Eneagrama para outras mídias, como o álbum de música “Atlas: Eneagram” do Sleeping at Last, no qual o músico Ryan O’Neal criou uma música a partir da perspectiva de cada um dos 9 tipos de personalidade. Um exemplo brasileiro é jogo de tabuleiro “Quem eu sou? O jogo das personalidades do Eneagrama”, do Instituto Eneagrama Shalom (IESh), onde o jogador tenta adivinhar sobre qual tipo é essa afirmação escrita em uma carta.

Domingos Cunha (2005), professor e autor de livros sobre o Eneagrama, utiliza-se de parábolas como forma de abstração do conteúdo teórico para a nossa realidade. Seu livro *Crescendo com o Eneagrama na Espiritualidade* possui um capítulo chamado “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola” (Anexo A), onde o autor cria a metáfora de que o Eneagrama é uma casa que possui nove quartos, com nove moradores, onde cada um reside em um quarto que reflete a sua personalidade.

É possível notar as singularidades de cada tipo de personalidade exemplificadas no texto, o quarto 7 “mais parece um parque de diversões, cheio de brinquedos, de recordações agradáveis”(CUNHA, 2005, p. 78), já no quarto 1 é “tudo perfeitamente arrumado, cada coisa no seu lugar, tudo num estilo bem organizado, rígido, catalogado e controlado”(CUNHA, 2005,

p. 81).

Essa narrativa da Casa Redonda é uma boa forma de apresentar o Eneagrama, pois ao abstrair os conceitos de cada tipo em quartos de uma casa o leitor pode se identificar com um desses ambientes. No entanto, o problema abordado neste trabalho é o fato de que o texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola” ainda não foi adaptado para um espaço virtual que possa contribuir com seu caráter de experiência vivencial.

Murray (2003) explica que ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Os dois primeiros termos se referem à interatividade, já os dois últimos, fazem com que esses espaços pareçam tão exploráveis e extensos quanto o mundo real. Os ambientes digitais “caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover” (MURRAY, 2003, p. 84).

A realidade virtual é uma técnica que possibilita a criação de ambientes digitais imersivos e interativos (Della et al., 2016, p. 2). Um dos fatores que faz com que a realidade virtual seja tão atrativa é a imersão que ela provoca, Murray (2003) descreve que é prazerosa a experiência de adentrar em um ambiente virtual bem projetado e que essa experiência pode ser entendida como imersão. Murray afirma também que as pessoas buscam de uma experiência psicologicamente imersiva o sentimento de estar dentro de uma realidade diferente que prende toda a nossa atenção. Já para Riva et al. (2007) os ambientes de realidade virtual constituem um meio eficaz no estímulo de respostas emocionais, comportamentais e fisiológicas relacionadas ao conteúdo do ambiente recriado.

Tendo em vista as novas possibilidades de experiência e imersão da realidade virtual e o caráter vivencial do Eneagrama, a criação de um ambiente em realidade virtual baseado no texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola” pode produzir uma experiência imersiva onde o usuário, ao navegar e interagir com esse ambiente, se sinta pertencente e identificado com aquele espaço.

## **1.1 Objetivos**

O Objetivo geral foi produzir uma ferramenta terapêutica baseada em uma experiência interativa em realidade virtual, a partir da adaptação do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola”, de modo a contribuir com o seu caráter vivencial.

São objetivos específicos:

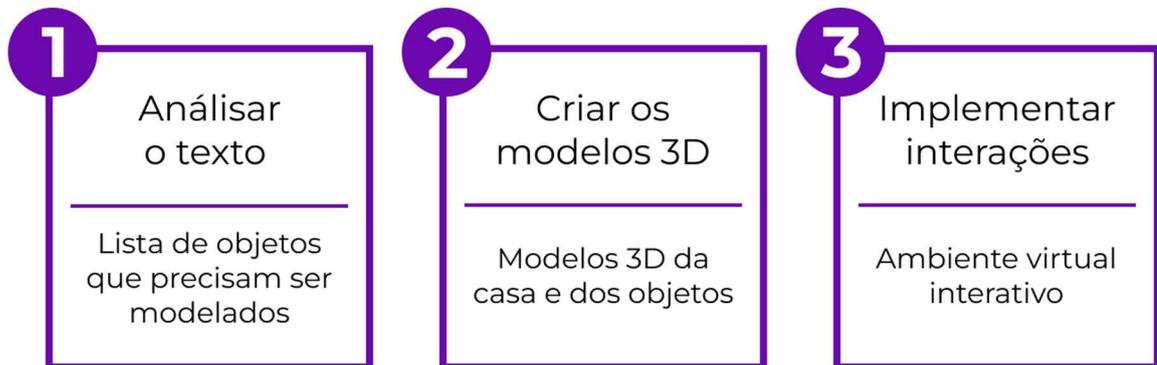
1. Definir quais elementos do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola” que podem ser adaptados em um ambiente de realidade virtual;
2. Projetar o espaço virtual da “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola”;
3. Implementar a adaptação do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola” em formato de uma aplicação em realidade virtual.

## 1.2 Metodologia

Esse trabalho possui natureza aplicada, partindo da leitura e análise do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola”, com objetivo de “gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 51). Ele também é de natureza descritiva, pois o foco está em relatar o desenvolvimento de um ambiente virtual a partir da adaptação do texto em questão.

Dentro do contexto específico deste trabalho foram definidos 3 passos: Analisar o texto, Criar modelos tridimensionais (3D) e Implementar interações, que estão sumarizados na Figura 2.

Figura 2 - Metodologia



Fonte: Elaborada pelo autor

O primeiro passo foi uma leitura crítica do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola”, essa leitura crítica consiste em uma leitura inicial do texto para ambientação da pesquisadora com o conteúdo do mesmo e uma segunda leitura onde serão destacados os trechos que descrevem os ambientes dos quartos. Posteriormente esses trechos serão analisados pela pesquisadora e separados para definir aqueles que de fato serão utilizados, com o objetivo de obter uma lista final com todos os objetos que precisam ser modelados.

No segundo passo foi utilizado o Blender, programa gratuito e de código aberto, para o desenvolvimento do modelo 3D da casa e de todos os elementos listados no primeiro passo, com o objetivo de obter, ao final dessa etapa, um ambiente virtual da “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola”.

O terceiro passo constitui-se em importar os modelos 3D criados anteriormente para a Unreal Engine, onde será implementado as interações e movimentações, com o objetivo de gerar a aplicação do ambiente virtual interativo no qual o usuário vai poder explorar e interagir com a casa.

## 2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 2.1 Análise do texto

Foi feita uma leitura inicial do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola” para ambientação da pesquisadora com o conteúdo do mesmo. Após essa leitura foi visto que o texto é estruturado em quatro partes da seguinte forma:

A introdução, onde é apresentada uma casa redonda com nove quartos, nela é dito que “cada quarto tem a cara da pessoa que nele habita” e que “cada pessoa vive no seu próprio quarto, embora de vez em quando visite outros quartos” (CUNHA, 2005, p. 71).

Na primeira parte, é apresentado que a casa é dividida em três alas, “a ala do coração é o setor mais afetivo, [...] a ala da cabeça é o setor mais sereno e tranquilo [e] a ala do ventre é o setor mais agressivo e barulhento da casa” (CUNHA, 2005, p. 73 e 74), e que “existe uma certa segregação entre os três setores desta casa. Todas as pessoas alimentam determinado preconceito em relação a uma das alas” (CUNHA, 2005, p. 75).

A segunda parte, onde são apresentados os nove quartos e mencionado que “cada quarto da casa redonda é bem diferente [apesar de existir] semelhanças entre eles” (CUNHA, 2005, p. 75). Primeiro são descritos os quartos dos tipos 2, 3 e 4, quartos da ala do coração, depois os quartos dos tipos 5, 6 e 7, quartos da ala da cabeça e por último os quartos dos tipos 8, 9 e 1. Ao descrever cada quarto é notável que o autor se preocupou em retratar os objetos e suas disposições no cômodo e também buscou expor as características e sensações perceptíveis ao estar em determinado quarto.

A conclusão, onde o autor expõe que “o Eneagrama é a planta da casa redonda” (CUNHA, 2005, p. 85).

Depois de estar ambientada com o conteúdo do texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola”, uma segunda leitura foi feita destacando os trechos que descrevem características, sensações e objetos presentes em cada quarto. Os trechos destacados foram organizados em um quadro (Figura 3) para se ter uma visão geral dos objetos que estavam presentes em cada quarto e de como cada quarto expressava uma personalidade diferente.

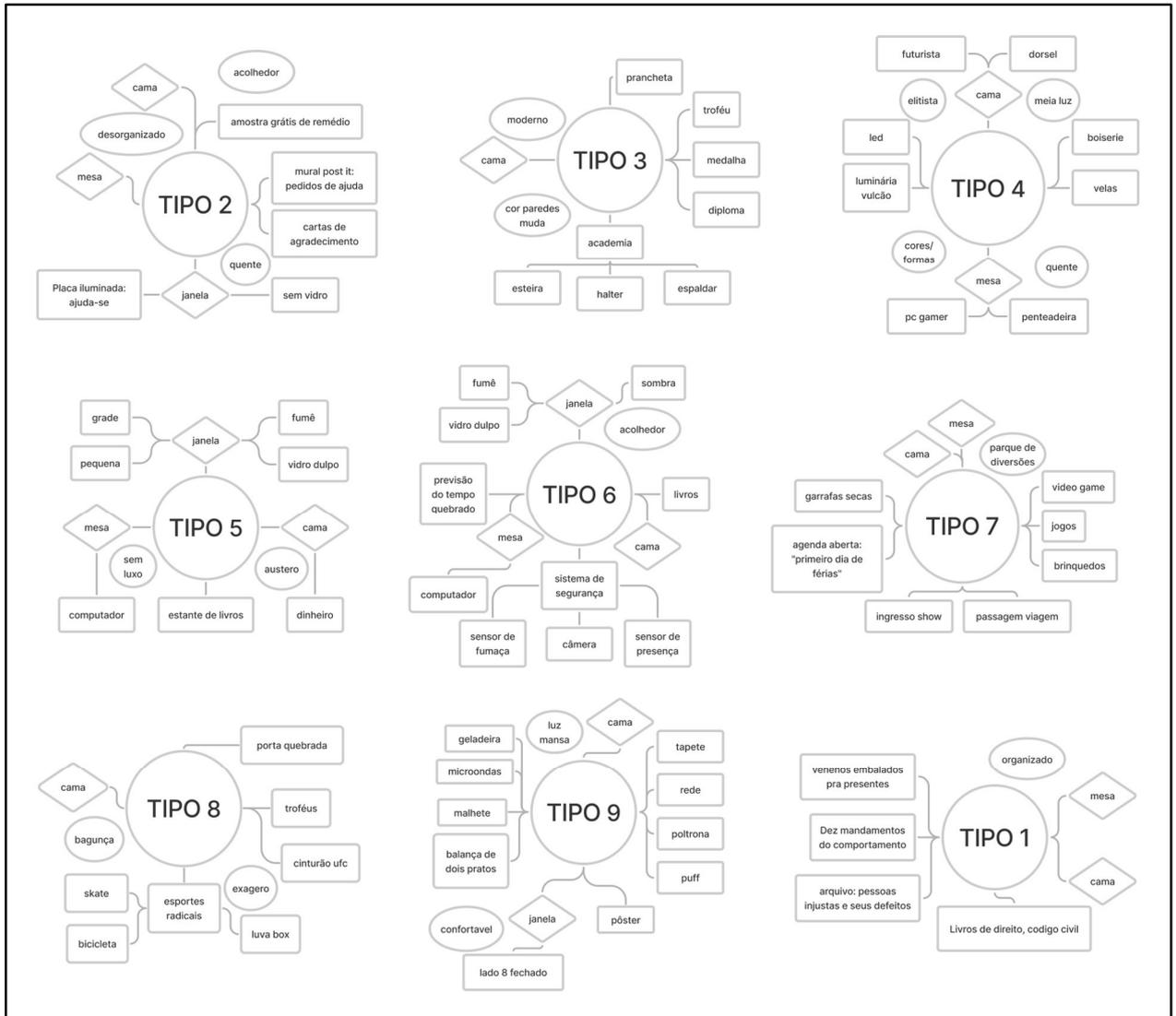
Figura 3 - Quadro de elementos do texto

<p><b>TIPO 2</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Telefones</li> <li>• Placa iluminada: ajuda-se</li> <li>• Amostra grátis de remédio</li> <li>• Mural: pedidos de ajuda</li> <li>• Cartas de agradecimento</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quente</li> <li>• Papai Noel</li> <li>• Acolhedor</li> <li>• Desorganizado</li> <li>• Sala de ex-votos</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sempre aberta</li> <li>• Sem vidros</li> <li>• Filas imensas de pessoas</li> </ul>	<p><b>TIPO 3</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Troféus, títulos e diploma</li> <li>• Aparelhos de ginástica</li> <li>• Máquinas modernas</li> <li>• Prancheta com vários projetos</li> <li>• Fotos com legenda de grande êxitos</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Não quente</li> <li>• Moderno</li> <li>• Cores das paredes mudam</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espelho: paisagem setor ventre</li> </ul>	<p><b>TIPO 4</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Velas de várias cores e formatos</li> <li>• Objetos frágeis/delicados</li> <li>• Recordações de acidentes</li> <li>• Fotos nostálgicas</li> <li>• Pinturas futuristas</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quente</li> <li>• Cores e formas harmônicas</li> <li>• Confortável</li> <li>• Elitista/simples</li> <li>• Tenda esotérica</li> <li>• Meia luz</li> <li>• Melodias docemente fúnebres e sons exóticos</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <p>Não foi descrita no texto</p>
<p><b>TIPO 5</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cheio de computadores</li> <li>• Cadernos amarelados</li> <li>• Despensa com mantimentos vencidas</li> <li>• Muito dinheiro debaixo do colchão</li> <li>• Muitos livros desgastados</li> <li>• Óculos com lentes gastas</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Austero</li> <li>• Sem conforto</li> <li>• Sem luxo</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vidro fumê</li> <li>• A prova de balas</li> <li>• Gradeada</li> <li>• Bem pequena</li> </ul>	<p><b>TIPO 6</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Códigos de leis</li> <li>• Telefones de emergência</li> <li>• Fotos de tristeza/fracasso</li> <li>• Normas, regras, tarefas a cumprir</li> <li>• Reprovações, multas e advertências</li> <li>• Sistemas de alarme, câmeras ocultas, sensores de incêndio</li> <li>• Aparelho de previsão do tempo que só prevê tempo ruim</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acolhedor</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vidro escuro e com sombra (fantasmas bailando)</li> <li>• Reforçado e duplo</li> <li>• Espelho: paisagem setor coração</li> </ul>	<p><b>TIPO 7</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brinquedos e jogos</li> <li>• Recordações agradáveis</li> <li>• Enfeites</li> <li>• Quadros de lugares bonitos</li> <li>• Muitas cartas</li> <li>• Agendas de endereço/telefone</li> <li>• Passagens de viagens e ingressos de show</li> <li>• Garrafas de bebida secas</li> <li>• Agenda aberta: "primeiro dia de férias" com doze compromissos</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parque de diversões</li> <li>• Agência de viagens</li> <li>• Belo</li> <li>• Harmonioso</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sempre aberta</li> </ul>
<p><b>TIPO 8</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porta quebrada</li> <li>• Troféus de lutas e brigas</li> <li>• Ideias e rascunhos de projetos</li> <li>• Fotos de aventura/esportes radicais</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagunça organizada</li> <li>• Exagero</li> <li>• Sem luxo</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grande</li> <li>• Aberta</li> </ul>	<p><b>TIPO 9</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cama</li> <li>• Rede</li> <li>• Quadros suaves</li> <li>• Não tem mesa</li> <li>• Voluntariado em ongs</li> <li>• Agenda: coletânea de boas intenções</li> <li>• Geladeira grande com muita comida</li> <li>• Pôster:</li> <li>• Papéis de compromissos atrasados debaixo do tapete</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acolhedor</li> <li>• Confortável</li> <li>• Tranquilidade</li> <li>• Luz mansa</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lado do quarto 8 fechado</li> </ul>	<p><b>TIPO 1</b></p> <p><b>Objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Placas de trânsito</li> <li>• Mesa de trabalho cheia de coisa</li> <li>• Chão muito limpo - espelho</li> <li>• Venenos embalados pra presentes</li> <li>• Listas de deveres e códigos de lei</li> <li>• Arquivo: pessoas injustas e seus defeitos</li> <li>• Painel: os dez mandamentos do bom comportamento</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfeitamente arrumado</li> <li>• Organizado</li> <li>• Catalogado</li> <li>• Rígido</li> </ul> <p><b>Janela</b></p> <p>Não foi descrita no texto</p>

Fonte: Elaborada pelo autor

Ao analisar o quadro, foi identificada a presença de elementos ilustrativos como fotos, quadros e pinturas. Durante a escolha dos objetos a serem desenvolvidos, optou-se por substituir esses elementos por objetos que expressassem o mesmo significado, caso existam, ou dar prioridade aos outros elementos presentes no texto. Como resultado da análise do quadro foi montado um diagrama (Figura 4), definindo o que de fato seria desenvolvido para cada um dos quartos.

Figura 4 - Diagrama de elementos a serem desenvolvidos

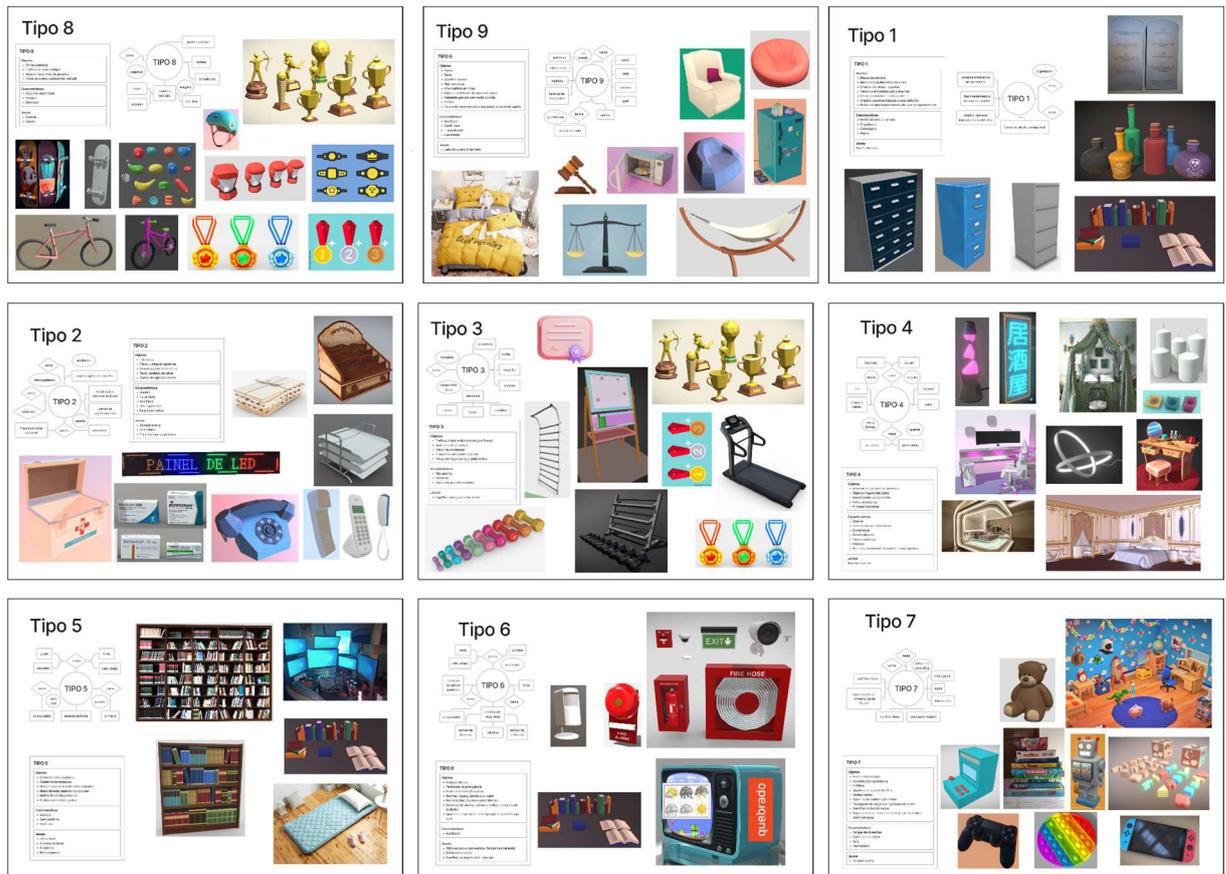


Fonte: Elaborada pelo autor

## 2.2 Referências

A partir dos objetos presentes em cada diagrama foi criado um quadro semântico (Figura 5) com referências visuais e estéticas dos objetos a serem desenvolvidos. Eles podem ser vistos em detalhes no Apêndice A.

Figura 5 - Quadro semântico



Fonte: Elaborada pelo autor

Foi visto que os objetos do quarto 3 e do quarto 8 estavam muito parecidos (Figura 6) e isso poderia não passar a personalidade e gerar uma confusão de qual quarto seria o de cada tipo.

Figura 6 - Comparação tipo 3 e tipo 8



Segundo as características dos tipos descritas por Chestnut (2019) o tipo 3 tende a ser uma pessoa workaholic, que foca em fazer e realizar suas metas e tarefas, é intensamente

produtivo e eficaz e tem o objetivo de criar uma imagem de sucesso, já o tipo 8 é caracterizado pelo exagero e intensidade, é destemido e intimidante, tem pensamentos radicais e não reconhece seus limites físicos.

O quadro semântico do tipo 8 estava condizente com as características descritas por Chestnut. Já o quadro semântico do tipo 3, possuía elementos ligados à atividade física, como os halteres, espalmar e esteira, esses objetos passam mais a ideia de processo e uma evolução gradativa, além disso faltavam objetos que demonstrassem o foco em realizar metas e tarefas com eficiência.

Tendo em vista isso, optei por remover os elementos ligados à atividade física e adicionar mais elementos tecnológicos que podem otimizar o processo, como computadores, assistente virtual e uma cápsula de descanso (Figura 7).

Figura 7 - Quadro semântico do tipo 3 atualizado



Fonte: Elaborada pelo autor

Ao todo, foram catalogados 71 objetos, destes 9 eram encontrados em mais de um quarto e 58 eram objetos presentes em apenas um quarto.

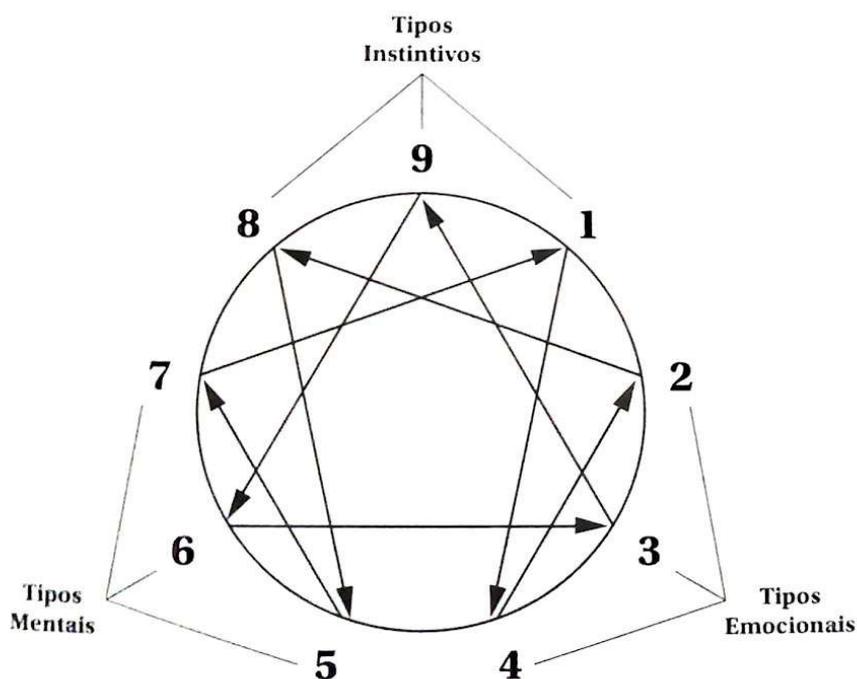
### 2.3 Definição do escopo

Para definir o escopo do projeto e quais quartos seriam adaptados para o ambiente virtual foi levado em conta a estrutura do símbolo do Eneagrama e as classificações e divisões presentes nesse mapa.

No Eneagrama, os tipos de personalidade podem ser divididos de acordo com o seu centro de inteligência predominante (Figura 8). Os tipos 8, 9 e 1, são do centro prático ou instintivo, esses tipos são voltados para ação, tendem a agir antes de pensar. Os tipos 2, 3 e 4, são do centro emocional, esses tipos sabem lidar com os sentimentos, emoções e

relacionamentos. Os tipos 5, 6 e 7, são do centro racional ou mental, esses tipos focam nos processos mentais, em pensar, observar e analisar (Cunha, 2019, p. 60 a 62).

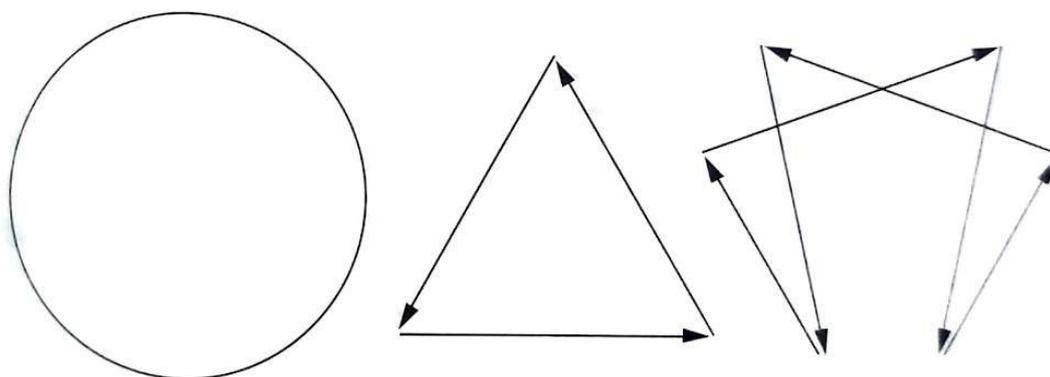
Figura 8 - Centro de inteligência



Fonte: Chestnut, B. (2019, p 33)

O símbolo do Eneagrama é composto por três figuras geométricas, um círculo, um triângulo e uma héxade, cada uma delas representa leis matemáticas (Figura 9). O círculo simboliza a Lei do Um, representando a ideia de unidade, que é expressa quando multiplicamos ou dividimos um número por um (unidade) e ele continua o mesmo (Chestnut, 2019, p. 63 e 64). O triângulo simboliza a Lei do Três, que representa a forma de manifestação da realidade e segundo a qual as pessoas podem se expressar pela razão, pela ação e pela emoção (Cunha, 2019, p. 25). A héxade simboliza a Lei do Sete, simboliza o processo ou ciclos de transformações, ela pode ser vista na dízima composta de sete, onde o resultado da divisão de 1 por 7 é a sequência 0,142857142857... (Cunha, 2019, p. 26).

Figura 9 - Formas geométricas



Fonte: Chestnut, B. (2019, p 63)

Ainda sobre o triângulo presente no símbolo, Chestnut (2019) explica que ele também simboliza os três aspectos necessários para que algo aconteça, a força de evolução ou força proativa, representada pelo tipo 3, a força de resistência ou força de antítese, representada pelo tipo 6, e a força mediadora ou força reconciliadora, representada pelo tipo 9. É interessante ressaltar que esses tipos pertencem respectivamente aos centros de inteligência emocional, racional e prática.

Tendo em vista que os tipos 3, 6 e 9 são os tipos do triângulo central do Eneagrama e eles representam os três centros de inteligências, optei por definir o escopo do projeto a adaptação desses três tipos para o ambiente virtual.

Durante o texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola”, é citada a existência de janelas nos quartos pelas quais é possível observar a paisagem externa, como o foco deste trabalho é no desenvolvimento do ambiente interno da casa redonda, optei em não desenvolver as janelas e o ambiente externo da casa redonda.

Com o escopo definido pode-se montar uma tabela (Tabela 1) para orientar quais os objetos de cada quarto a serem desenvolvidos. Ao todo são 42 objetos, sendo 9 presentes em mais de um quarto.

Tabela 1 - Objetos

<b>Objetos em comum</b>	<b>Quarto 3</b>	<b>Quarto 6</b>	<b>Quarto 9</b>
travesseiro	cama cápsula	previsão do tempo	cama grande
prateleira	cavalete	mural possibilidades	almofadas
mesa	assistente virtual	sensor de fumaça	geladeira
cadeira	tablet	sensor de movimento	dispensa
monitor	base de carregamento	câmera de segurança	micro-ondas
teclado	palco	sprinkler	malhete

mouse	holofote	lixeira	balança de dois pratos
livros	medalha	pôster	tapetes
porta lápis	diploma	luminária	rede
	robô aspirador		poltrona
	troféus		banquinho
			puff
			pôster

Fonte: Elaborada pelo autor

### 3 RELATÓRIO DE PRODUÇÃO

O programa escolhido para fazer os modelos 3D foi o Blender, ele é um programa gratuito e código aberto, desenvolvido pela companhia holandesa Blender Foundation. Além dos modelos 3Ds, nele também é possível fazer animações e edição de vídeo.

#### 3.1 Casa

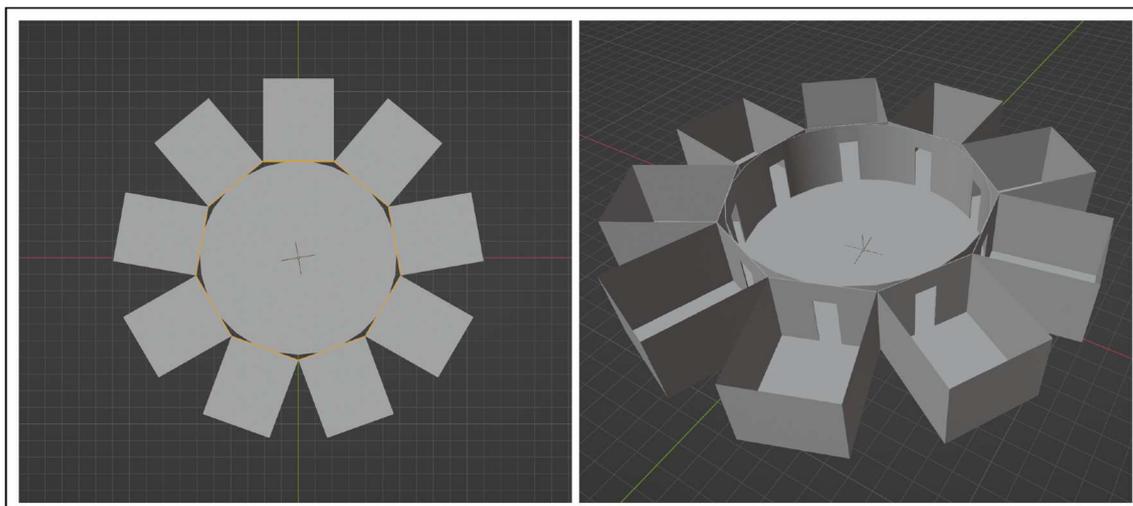
A primeira coisa a ser desenvolvida foi a estrutura da casa. Ela possui um salão circular principal por onde é possível acessar os nove quartos. No primeiro momento foi pensado em usar como base um círculo e fazer os quartos a partir das suas arestas, isso geraria quartos com paredes circulares e criaria espaços inutilizáveis que atrapalham a disposição dos objetos.

A solução encontrada foi de continuar usando um círculo como base para o salão principal e criar um eneágono tangenciando externamente o círculo para a partir dele fazer quartos retangulares. os pontos de encontro entre o círculo e o eneágono foram usados para determinar o posicionamento das portas dos quartos, com isso foi criada a sensação de continuidade ao navegar no ambiente.

Os quartos precisam ter um tamanho específico para comportar os objetos neles presentes, por isso a construção da casa começou definindo o tamanho dos quartos como 4,2m de largura e 5m de comprimento. O eneágono foi criado tendo suas arestas do mesmo tamanho da largura dos quartos, ele ficou com 12m de largura por 12,2m de comprimento, já o círculo interno ficou com 11,6m de diâmetro.

Observando o modelo da casa de cima (Figura 10) podem ser notados espaços vazios entre as paredes do salão e dos quartos, como o ambiente virtual vai ser visualizado em primeira pessoa, não havia a necessidade de preencher esses espaços.

Figura 10 - Construção da casa



Fonte: Elaborada pelo autor

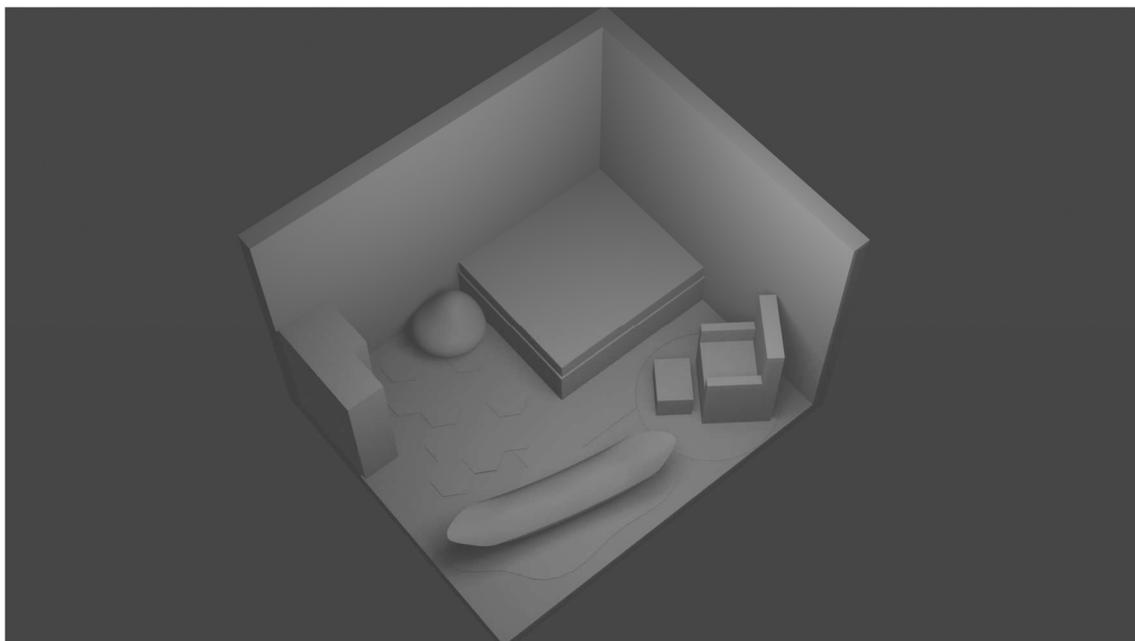
### 3.2 Blocagem

Com a estrutura da casa pronta, foi dado início ao desenvolvimento dos objetos fazendo a blocagem dos mesmos. A blocagem é uma técnica onde se cria objetos utilizando figuras geométricas simples, chamadas de primitivas. Essa é uma etapa importante, pois ao abstrair os objetos em formas simples ajuda a pensar a partir de qual figura geométrica é melhor começar o objeto final e quais passos precisaram ser feitos para chegar nele.

É a partir da blocagem que também são definidos os tamanhos e a disposição dos objetos na cena, pois objetos blocados são melhores de corrigir alguma distorção criada ao redimensioná-los.

Na Figura 11, pode ser vista a blocagem do quarto nove. Foram usados cubos, círculos e cilindros para a criação dos objetos. O puff, em específico, foi feito deformando uma esfera e a blocagem dele serviu para usar na versão final do projeto.

Figura 11 - Blocagem do quarto 9



Fonte: Elaborada pelo autor

### 3.3 Modelagem

A técnica escolhida para desenvolver os modelos finais dos objetos foi a de modelagem Low Poly, que consiste na criação de modelos 3D simples e com poucos polígonos. Os objetos feitos com essa técnica podem ter os encontros das faces definidas com as bordas retas ou pode ser feita uma suavização nas bordas para deixá-las mais arredondadas.

Como o intuito do ambiente é que ele seja acolhedor, optou-se por fazer os objetos com bordas arredondadas.

Os primeiros objetos foram feitos utilizando a ferramenta Bevel para arredondar as bordas, esse modificador gera segmentos paralelos a aresta para criar uma borda arredondada. O resultado não foi satisfatório, pois as faces criadas ficaram evidentes e sem uma suavização.

A técnica que se mostrou mais eficiente em chegar no resultado desejado foi o uso de Subdivision Surface, esse modificador permite que os objetos tenham uma aparência mais orgânica e suave.

A Figura 12, mostra os objetos do quarto 9 em sua versão final.

Figura 12 - Quarto 9



Fonte: Elaborada pelo autor

### 3.4 Materiais

O mapeamento UV é um processo em que a malha 3D de um objeto é aberta em uma superfície 2D. Quando se trata de um objeto 3D usamos os eixos X, Y e Z para nós referirmos ao espaço tridimensional. Ao aplicarmos uma textura 2D usamos U e V para referirmos as coordenadas espaço-textura da imagem, onde o U é o eixo horizontal e V o eixo vertical.

Ao desdobrar uma malha 3D em um mapa UV, as faces, arestas e vértices presentes nela passam a corresponder, respectivamente, a faces, linhas e pontos no mapa. A partir disso é possível definir o modo como a textura vai ser aplicada no objeto.

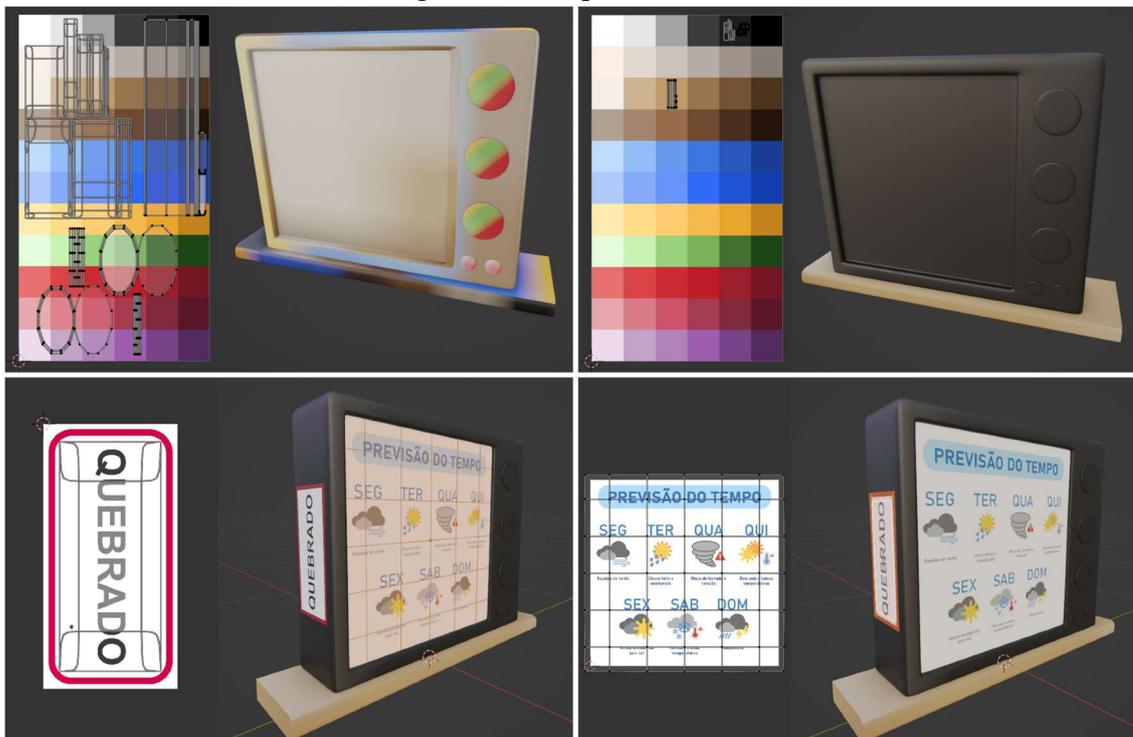
Como base para o mapeamento UV foi utilizada uma cartela de cores composta por 11 cores que variam de tons mais claros para mais escuros. Para facilitar a distinção dos quartos, foi escolhida uma cor base para cada um deles; vermelho para o quarto 3, azul para o quarto 6 e verde para o quarto 9. Foram também definidas variações de marrons e uma escala de cinza, usadas em objetos neutros.

Além das cores sólidas, foram criadas ilustrações com o intuito de contribuir com a imersão e trazer mais riqueza de detalhes para os quartos. A imagem do aparelho de previsão do tempo presente do quarto 6 e o slogan da cápsula de dormir do quarto 3 são exemplos dessa intencionalidade.

Na Figura 13 é possível ver o processo de mapeamento UV do aparelho de previsão do tempo. Foi feito o mapeamento dos elementos que compõem o objeto, e em seguida, as faces

foram redimensionadas para assim aplicar as cores definidas. Também é possível observar o mapeamento UV das ilustrações presentes.

Figura 13 - Mapeamento UV



Fonte: Elaborada pelo autor

### 3.5 Montagem da cena

Esse projeto foi feito em 5 arquivos do Blender, 1 para cada quarto, 1 para a estrutura da casa e 1 para a construção da cena. Isso porque os arquivos individuais são mais leves de trabalhar e otimizam o processo.

Nos arquivos dos quartos foi criada uma coleção para cada objeto. Esses objetos foram modelados seguindo as dimensões do mundo real e posicionados no centro do arquivo, com suas bases no ponto 0 do eixo Z.

A cena da casa redonda foi montada num arquivo à parte e se utilizou a função link para adicionar as coleções de objetos criados. Com essa função, quando um objeto é integrado, existe um pareamento, então toda alteração realizada no arquivo de origem, era refletida naquele em que ele foi integrado.

Após a integração das coleções de objetos, pode-se ter uma visão geral de cada quarto e destes em relação à casa como um todo (Figura 14).

Figura 14 - Montagem da cena



Fonte: Elaborada pelo autor

### 3.6 Blender 3D View: VR Scene Inspection

Durante o andamento do projeto tive acesso aos óculos de realidade virtual Meta Quest 2 do Laboratório de Visualizações Interativas e Simulações (LabVis). Desta forma, pude fazer a visualização do ambiente da casa redonda utilizando óculos.

#### 3.6.1 Configurando os óculos e o Blender

O Meta Quest 2 tem duas formas de conexão com o computador, o Air Link, o tipo de conexão sem cabos que utiliza a rede Wifi para se conectar. O outro modo, que foi utilizado nesse projeto, é o Quest link, o modo de conexão usando um cabo usb tipo C, para isso é preciso

ter no computador o software Oculus. <sup>1</sup>

O Quest Link é o modo de conexão do Meta Quest 2 via cabo usb tipo C, para usar esse tipo de conexão é necessário ter um computador com processador Intel i5-4590/AMD Ryzen 5 1500X ou superior, memória RAM de pelo menos 8GB, sistema operacional Windows 10 ou posterior e uma placa de vídeo NVIDEA a partir da NVIDIA GeForce GTX 970 ou AMD a partir da Série AMD 400.

Para fazer essa conexão é preciso instalar o programa Oculus sob Air Link e Cabo Link, disponível no site da loja da Meta e possuir um cabo USB tipo C de alta qualidade e que possua pelo menos 3 metros de comprimento.

No Oculus no computador você deve ir em dispositivos e selecionar a opção Adicionar Headset, depois selecionar os óculos de realidade virtual e o método de conexão Link (cabo). Feito isso é preciso conectar o cabo USB no computador e nos óculos Meta Quest 2, ao conectar irá aparecer na tela dos óculos um pop-up pedindo acesso aos arquivos dos óculos, você deve selecionar a opção Permitir. Voltando ao computador, você deve selecionar a opção continuar para adicionar o dispositivo. <sup>2</sup>

Para que a visualização do Blender funcione nos óculos de realidade virtual, é necessário permitir aplicativos de origens desconhecidas e ativar o Tempo de execução do OpenXR, esses passos são feitos em Configurações - Geral nos Oculus do computador.

No Blender, é preciso ativar o add-on 3D View: VR Scene Inspection em Preferências- Add-ons, ele aparecerá no menu lateral direito. Para visualizar a cena em primeira pessoa, é necessário ir no menu do VR Session e definir que o Landmark deve ser do tipo Custom Object, sendo o Objeto utilizado a Câmera, que deve estar no ponto 0 da cena e com as rotações em 0°. Já para ter a mesma visualização nos óculos e no computador, é preciso acessar o menu do VR Session e selecionar a opção Mirror VR Session no Viewport Feedback

Como o software Oculus aberto no computador e os óculos ligados, é conectado o cabo USB em uma porta USB e a outra ponta nos óculos. Tendo feito isso, você deve, utilizando os óculos, pressionar o botão de menu do controle direito, irá abrir a tela de configurações rápidas, nele você deve selecionar a opção Quest Link, o Meta Quest 2 vai identificar o computador e com isso você deve selecionar a opção Iniciar Quest Link, isso fará com que você visualize a tela do computador dentro dos óculos.

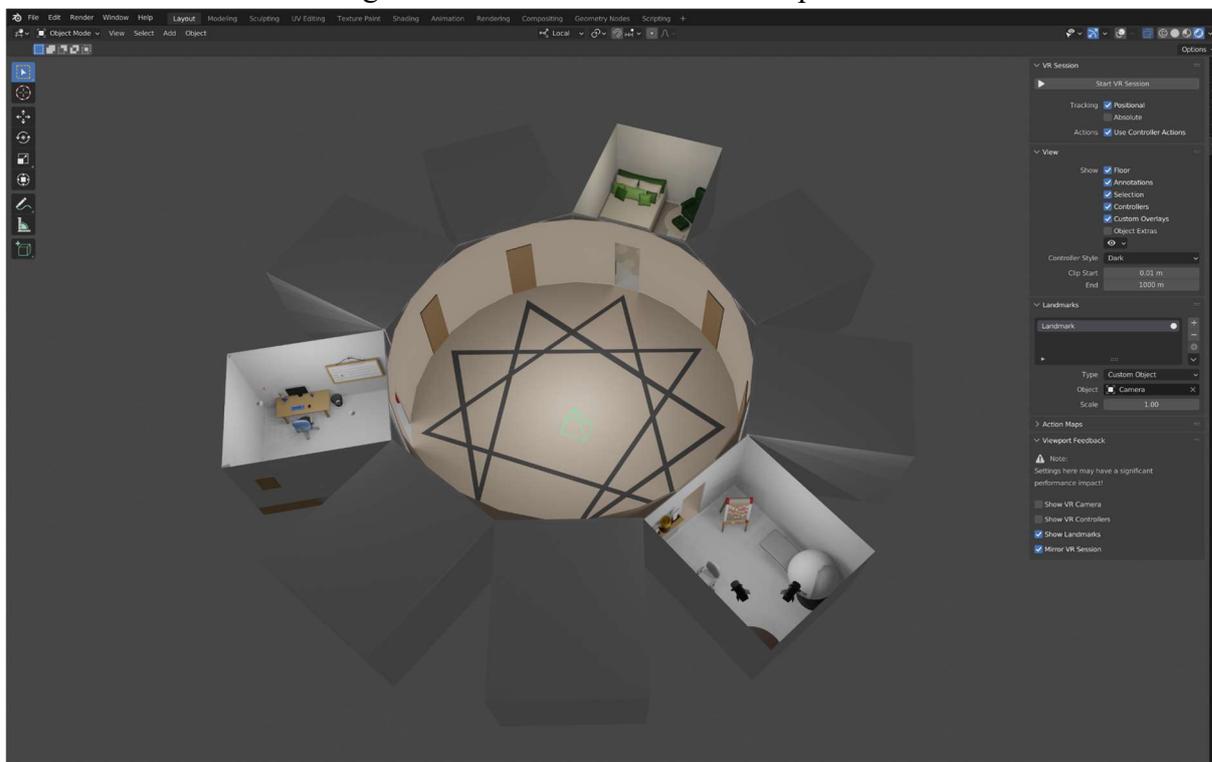
---

<sup>1</sup> Meta Quest Link, 2022.

<sup>2</sup> How To Setup Blender 3.0 VR | Quest 2 & Steam VR. 2022.

Na Figura 15 podemos ver a câmera em verde no centro da cena e as configurações do 3D View: VR Scene Inspection.

Figura 15 - 3D View: VR Scene Inspection



Fonte: Elaborada pelo autor

### 3.6.2 Visualizando o ambiente

Com o Quest link ativado e feito as configurações no Blender foram feitas a visualização do ambiente da Casa Redonda com óculos de realidade virtual.

A movimentação no ambiente foi feita utilizando os controles dos óculos, o botão analógico do controle direito é usado para subir, descer e girar para esquerda e para direita, o botão analógico do controle esquerdo é usado para ir para frente, para trás, para esquerda e para direita, já o botão X e botão A podem ser usados para voltar para a altura inicial.

Dessa forma, foi possível verificar se o tamanho dos objetos condiz com a realidade e se o espaço de circulação no ambiente estava bom.

Foram gravados vídeos durante os testes, com os óculos, para registrar o desenvolvimento do projeto e serviram de referência para a realização de ajustes dos objetos quando não tinha acesso aos óculos.

A Figura 16 mostra uma imagem de um dos vídeos gravados, eles podem ser

acessados em: <https://bit.ly/videoscasaredonda>.

Figura 16 - Vídeo gravado com o Meta Quest 2



Fonte: Elaborada pelo autor

### 3.7 Refinamento dos objetos

A partir dos testes realizados com os óculos, foram levantadas melhorias e ajustes a serem feitos e constatado que os objetos estavam bem dimensionados.

O quarto 9 foi o que mais apresentou ajustes a serem feitos, o espaço de circulação nele estava muito pequeno, isso se deve ao fato de os objetos presentes terem um maior volume. Em contrapartida, a rede que está presente no mesmo aparentava ser menor do que o objeto real.

Como solução encontrada para melhorar a circulação, optei por deixar apenas um puff na cena e mudar o tamanho da cama, inicialmente ela foi feita seguindo as dimensões de uma cama queen, foi visto que ao diminuí-la para o tamanho de uma cama casal padrão, ela não perderia seu significado. Já para deixar a rede com dimensões reais foi preciso realizar algumas tentativas, nas quais constatou-se que seu tamanho deveria ser 1,5 vezes maior para visualmente parecer do tamanho real.

Foi visto que os objetos com elementos textuais presentes nos três quartos eram

de difícil leitura, ao redimensioná-los 1,1 vezes notou uma melhora considerável na compreensão textual.

Após as dimensões de todos os objetos serem definidas, foi feita uma revisão dos mesmos no que diz respeito a suas malhas 3D. Os objetos feitos a partir de curvas foram convertidos para malhas. Alguns objetos apresentavam um nível de detalhamento e elevado número de polígonos desnecessários para o projeto, nesses elementos foi aplicado o modificador Decimate com o intuito de reduzir a quantidade polígonos, removendo os que não eram necessários.

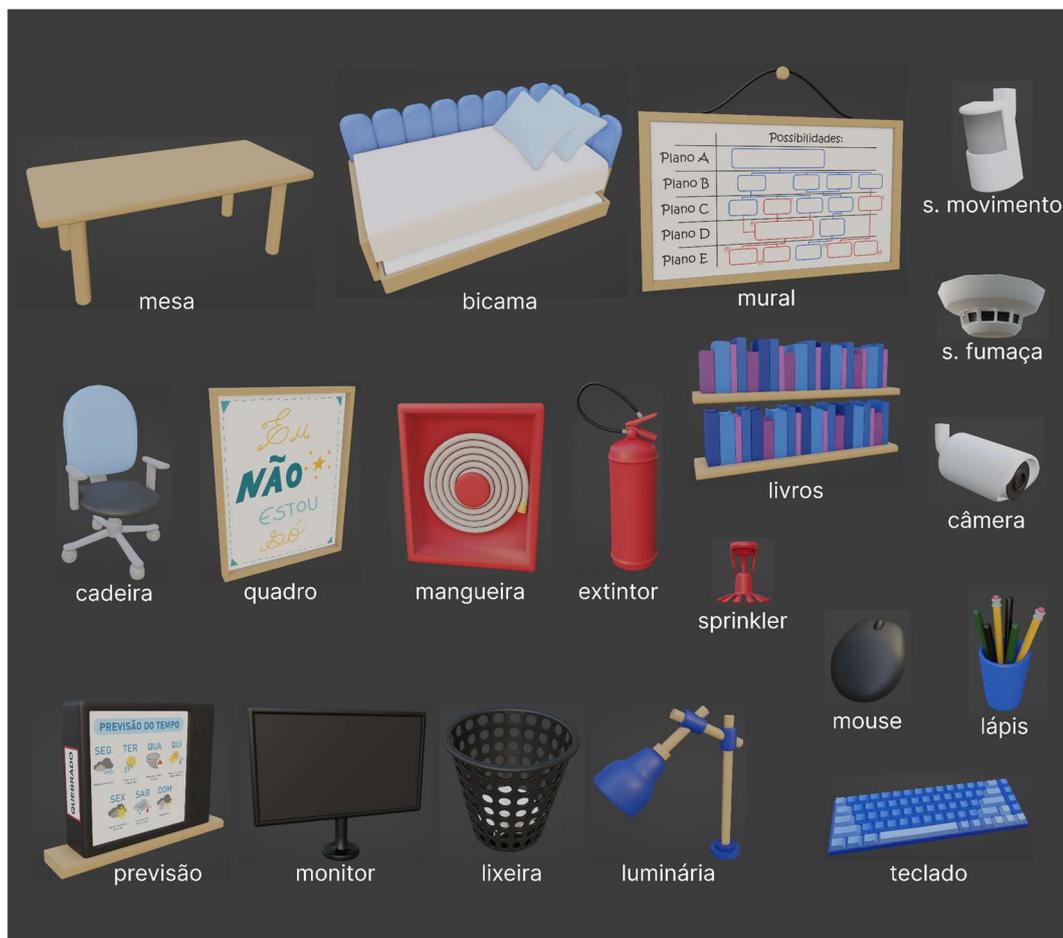
Os objetos finais de cada quarto podem ser vistos nas Figuras 16, 17 e 18.

Figura 16 - Objetos do quarto 3



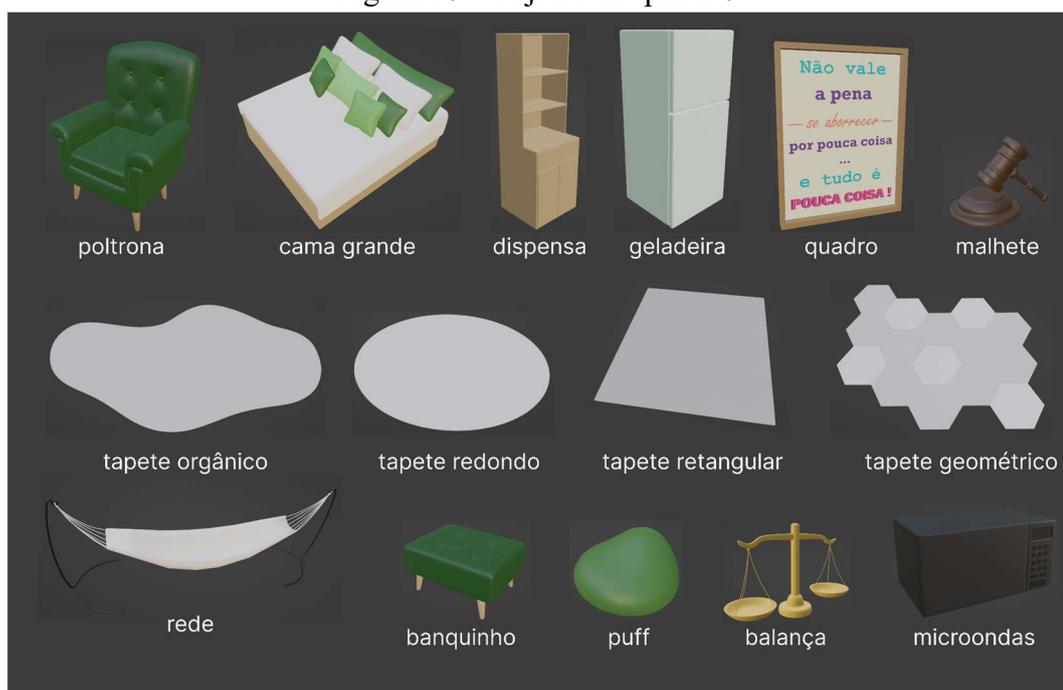
Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 17 - Objetos do quarto 6



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 18 - Objetos do quarto 9



Fonte: Elaborada pelo autor

### 3.8 Realidade Virtual

Foi utilizado o Unreal para fazer a aplicação em realidade virtual. Essa ferramenta é um motor de jogo desenvolvido pela Epic Games, nele é possível produzir jogos, visualização arquitetônica, renderização de produções audiovisuais e animação.

A aplicação foi feita usando como base o *template* de realidade virtual preexistente na plataforma. O processo de desenvolvimento foi dificultado devido ao retorno de uma fase de aumento de casos epidemia de Covid 19.

## 4 CONCLUSÃO

O Eneagrama é um tema que eu tenho bastante interesse. Lendo e participando de curso e vivência eu sentia falta de algo mais palpável, mais visual. Quando li o texto “A Casa Redonda - O Eneagrama em Parábola”, vi nele um potencial muito grande de ser adaptado para uma mídia visual.

No decorrer da faculdade tive um breve contato com ambientes exploratórios em realidade virtual. Isso me trouxe de volta a ideia de adaptar o texto citado, pois acredito que o produto vai ser um grande acréscimo para o Eneagrama, ao ser um exemplo visual onde a pessoa vai ter mais uma possibilidade para a ajudar no processo de identificação do seu tipo.

Antes de começar o desenvolvimento foi feita uma análise do texto, essa foi uma etapa crucial para chegar no resultado presente. O texto adaptado é de 2005 e apresenta alguns estereótipos que não são mais usados hoje, por isso, ao selecionar o que iria ser adaptado tive a preocupação de não reafirmar esses estereótipos e busquei me basear nos conceitos mais atuais.

Como resultado dessa análise vi que o escopo tinha ficado muito grande e dado o prazo não seria possível produzir todos os 9 quartos. Por isso foi necessário diminuí-lo e que levando em conta os conceitos do Eneagrama fazia mais sentido produzir apenas 3 dos 9 quartos.

A etapa de desenvolvimento foi muito enriquecedora para a minha experiência. Tive a oportunidade de fazer todos os modelos 3D do projeto, aprendi muitas sobre modelagem e consigo ver uma grande evolução na minha técnica em modelagem.

Foi a minha primeira experiência com óculos de realidade virtual e me trouxe um leque de possibilidades, só os vídeos gravados já se mostraram um potencial produto ou forma de visualização quando não for possível o acesso aos óculos.

Como possíveis trabalhos futuros acredito que a realidade virtual possa ser mais bem trabalhada, a implementação de interações com os objetos, caixas de diálogos, dublagem e efeitos sonoros podem tornar a experiência cada vez mais imersiva e vivencial. Também acho que devem ser adaptados os demais quartos restantes a partir da análise já feita.

## REFERÊNCIAS

- CHESTNUT, Beatrice. O eneagrama completo: o mapa definitivo para o autoconhecimento e a transformação pessoal - **São Paulo: Goya**, 2019
- CUNHA, Domingos. Crescendo com o eneagrama na espiritualidade: para quem experimenta o eneagrama como um caminho de crescimento - **São Paulo: Paulus**, 2005
- CUNHA, Domingos. Coleção Eneagrama da Transformação, vol.1: Personalidade: Tipos e Subtipos. **Fortaleza: Condão de Palavra**, 2019
- CUNHA, Domingos. Coleção Eneagrama da Transformação, vol.4: Dança entre personalidade e essência. **Fortaleza: Condão de Palavra**, 2019
- DELLA CROCHE, Leandro et al. Realidade Virtual - A Viabilidade Da Imersão Total na Atualidade. **Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales**, 2016.
- MURRAY, Janet. Hamlet no holodeck. **São Paulo: Unesp**, 2003.
- PASQUINI, Rafael Ono. **Desenvolvimento de plataforma online para auxiliar pessoas no uso da técnica do eneagrama como estratégia de autoconhecimento**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico-2ª Edição**. Editora Feevale, 2013.
- RIBEIRO, Ana; MONTEIRO, Luís. A indução afetiva em cenários de realidade virtual: avaliação da sensação de presença. **Psicologia Clínica**, v. 27, p. 139-160, 2015.
- RIVA, Giuseppe; WIEDERHOLD, Brenda K.; MOLINARI, Enrico (Ed.). Virtual environments in clinical psychology and neuroscience: Methods and techniques in advanced patient-therapist interaction. 1998.
- RISO, Don; HUDSON, Russ. A Sabedoria do Eneagrama: Guia Completo Para O Crescimento Psicológico E Espiritual Dos Nove Tipos De Personalidade - **São Paulo: Editora Cultrix**, 2003.
- How To Setup Blender 3.0 VR | Quest 2 & Steam VR. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZrXAEsYiIyE>. Acesso em: 4 de dezembro de 2022

Meta Quest Link, 2022. Disponível em: <https://www.meta.com/pt-br/help/quest/articles/headsets-and-accessories/oculus-link/>. Acesso em: 4 de dezembro de 2022

## APÊNDICE A QUADROS SEMÂNTICOS

### Tipo 8

**TIPO 8**

**Objetos**

- Porta quebrada
- Troféus de lutas e brigas
- Ideias e rascunhos de projetos
- Fotos de aventura/esportes radicais

**Características**

- Bagunça organizada
- Exagero
- Sem luxo

**Janela**

- Grande
- Aberta

### Tipo 9

**TIPO 9**

**Objetos**

- Cama
- Rede
- Quadros suaves
- Não tem mesa
- Voluntariado em ONGs
- Agência: coletânea de boas intenções
- Geladeira grande com muita comida
- Pôster
- Papéis de compromissos atrasados debaixo do tapete

**Características**

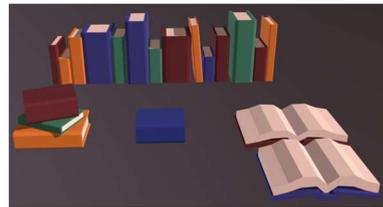
- Acolhedor
- Confortável
- Tranquilidade
- Luz mansa

**Janela**

- Lado do quarto 8 fechado

# Tipo 1

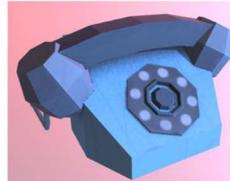
TIPO 1
<b>Objetos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Placas de trânsito</li> <li>Mesa de trabalho cheia de coisas</li> <li>Chão muito limpo - espelho</li> <li>Venenos embalados pra presentes</li> <li>Listas de deveres e códigos de lei</li> <li>Arquivo: pessoas injustas e seus defeitos</li> <li>Panel: os dez mandamentos do bom comportamento</li> </ul>
<b>Características</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Perfeitamente arrumado</li> <li>Organizado</li> <li>Catálogo</li> <li>Rígido</li> </ul>
<b>Janela</b> Não foi descrita



# Tipo 2



TIPO 2
<b>Objetos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Telefones</li> <li>Placa iluminada: ajuda-se</li> <li>Amostra grátis de remédio</li> <li>Mural: pedidos de ajuda</li> <li>Cartas de agradecimento</li> </ul>
<b>Características</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quente</li> <li>Papal Noel</li> <li>Acolhedor</li> <li>Desorganizado</li> <li>Sala de ex-votos</li> </ul>
<b>Janela</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sempre aberta</li> <li>Sem vidros</li> <li>Filas imensas de pessoas</li> </ul>



# TIPO 3

**TIPO 3**

**Objetos**

- Troféus, títulos e diploma (alguns falsos)
- aparelhos de ginástica
- Máquinas modernas
- Prancheta com vários projetos
- Fotos com legenda de grande êxitos

**Características**

- Não quente
- Moderno
- Cores das paredes mudam

**Janela**

- Espelho: paisagem setor ventre

# TIPO 4

**TIPO 4**

**Objetos**

- Velas de várias cores e formatos
- Objetos frágeis/delicados
- Recordações de acidentes
- Fotos nostálgicas
- Pinturas futuristas

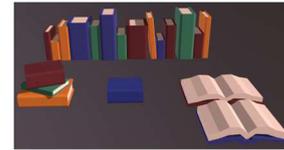
**Características**

- Quente
- Cores e formas harmônicas
- Confortável
- Elitista/simples
- Tenda esotérica
- Mela luz
- Melodias docemente fúnebres e sons exóticos

**Janela**

- Não foi descrita

# Tipo 5



## TIPO 5

### Objetos

- Cheio de computadores
- Cadernos amarelados
- Despesa com mantimentos vencidas
- Muito dinheiro debaixo do colchão
- Muitos livros desgastados
- Óculos com lentes gastas

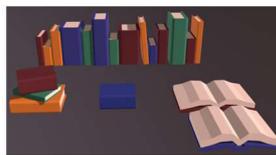
### Características

- Austero
- Sem conforto
- Sem luxo

### Janela

- Vidro fumê
- A prova de balas
- Gradeada
- Bem pequena

# Tipo 6



## TIPO 6

### Objetos

- Códigos de leis
- Telefones de emergência
- Fotos de tristeza/fracasso
- Normas, regras, tarefas a cumprir
- Reprovações, multas e advertências
- Sistemas de alarme, câmeras ocultas, sensores de incêndio
- Aparelho de previsão do tempo que só prevê tempo ruim

### Características

- Acolhedor

### Janela

- Vidro escuro e com sombra (fantasmas bailando)
- Reforçado e duplo
- Espelho: paisagem setor coração

# TIPO 7



## TIPO 7

### Objetos

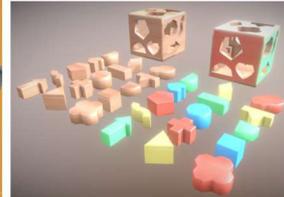
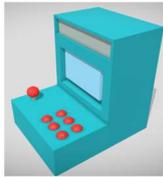
- Brinquedos e jogos
- Recordações agradáveis
- Enfeites
- Quadros de lugares bonitos
- Muitas cartas
- Agendas de endereço/telefone
- Passagens de viagem e ingressos de show
- Garrafas de bebida secas
- Agenda aberta: "primeiro dia de férias" com doze compromissos

### Características

- Parque de diversões
- Agência de viagens
- Belo
- Harmonioso

### Janela

- Sempre aberta



## ANEXO A-

### **A casa redonda - O Eneagrama em parábola**

Autor: Domingos Cunha.

Extraído do livro: Crescendo com o Eneagrama na espiritualidade: para quem experimenta o Eneagrama como um caminho de crescimento (páginas 71 a 85).

Imagine... uma casa redonda, com nove quartos de janelas voltadas para fora. Em cada quarto mora uma pessoa que, através da janela de seu quarto, enxerga a paisagem ao redor da casa... A paisagem que rodeia a casa é única e forma um todo em si mesma... mas cada pessoa enxerga apenas um pedaço dessa paisagem, conforme o ângulo que sua janela lhe permite ver. Para ter uma visão completa da paisagem a pessoa precisaria passar por todos os quartos e olhar de todas as janelas...

Na realidade, cada pessoa vive no seu próprio quarto, embora de vez em quando visite outros quartos: geralmente, quando a pessoa está bem e atravessa uma fase boa de sua vida, ela passa mais tempo em um outro quarto, de onde enxerga detalhes mais bonitos e ensolarados da paisagem e, em fases menos boas ou quando a pessoa não está bem, ela geralmente se refugia em um outro quarto, cuja janela mostra uma paisagem mais sombria e triste. À medida que a pessoa vai amadurecendo, ela passa a viver mais tempo no quarto de janelas ensolaradas que, embora não sendo seu quarto de infância, agora lhe dá a sensação agradável de estar em casa!

Cada quarto tem a cara da pessoa que nele habita. Foi ali que a pessoa se criou e por aí cresceu. Por onde andou, carregou nas costas aquele quarto. "Cada um olha a realidade com os olhos que tem e a interpreta a partir de onde tem os pés"- diz Leonardo Boff... e assim podemos dizer a respeito dos habitantes dos quartos da casa redonda. No entanto, cada pessoa não está condenada a morar eternamente nesse quarto. Há um caminho que chama a pessoa a sair de seu quarto e a percorrer o labirinto de portas e corredores... até conseguir trânsito livre pelos vários quartos.. e subir uma escada que se ergue no centro da casa, permitindo olhar a paisagem como um todo, à medida que se eleva sua vista.

A utopia da casa redonda é essa: cada pessoa poder andar de quarto em quarto e enxergar a paisagem de todos os ângulos... e ir subindo a escada central para ter a visão do todo. Se cada pessoa se fecha no seu quarto, seu destino estará inevitavelmente condenado ao limite, à parcialidade e ao mofo interior. Mas se cada um encarar a aventura de sair do seu quarto e pisar o chão desconhecido de outros quartos, enfrentando corredores e labirintos às vezes sombrios... aí poderá enxergar novos horizontes e novas matizes de uma paisagem que sempre esteve lá...

embora seus olhos não pudessem enxergá-lá, limitados por uma janela que os condicionava a enquadrava!

A casa redonda também poderia chamar-se a casa da parcialidade ou a casa da complementaridade. A casa redonda poderia chamar-se a utopia da totalidade, da inteireza, da plenitude...

Não é fácil percorrer os labirintos da casa redonda. Há riscos, medos, inseguranças... e sempre pesa o retorno ao conforto daquele pedaço de chão que nos é familiar: o espaço do quarto em que nos criamos. Além disso, há vícios arraigados, que fazem a pessoa refugiar-se em determinado quarto quando não se sentem bem... como se de um refúgio se tratasse, embora na realidade esse quarto destrua a pessoa.

Sair do quarto é assumir riscos, numa aventura de ir além de seus condicionamentos, é enfrentar o novo e o desconhecido. Mas, esse é o preço inevitável da liberdade de ser e da felicidade ser livre e inteiro!

A chave do quarto sempre está pelo lado de dentro. Às vezes, a porta está emperrada, de tanto teimar em ficar fechada... e aí talvez alguém de fora precise bater para acordar quem dorme dentro! Mas nunca essa porta pode ser aberta pelo lado de fora..

## 1 - Entrando na casa redonda

Quando se entra na casa redonda, logo se percebe que ela está dividida em três setores, como se a planta da casa fosse uma pizza cortada em três pedaços. Cada setor ou cada ala da casa, permite enxergar um tipo de paisagem diferente... pois na realidade, a paisagem que rodeia a casa tem três panoramas bem distintos, embora no todo eles se harmonizem.

Um dos setores da casa redonda é a ala do coração. É o setor mais afetivo da casa, cheio de calor e acolhimento, amabilidades e manifestações emocionais... embora haja um inquilino que ande meio arredio a esse tipo de coisas por se preocupar mais com outras. Das janelas dos três quartos que ficam nesse setor, enxerga-se a paisagem das relações interpessoais, dos sentimentos e das emoções. Os moradores desses quartos vão ao encontro da paisagem que os rodeia e levam em grande conta o que os outros pensam deles. Imagem, para eles, é muito importante. Por isso, cuidam muito da fachada externa de seus quartos. Têm vontade de sair de seus quartos, saltando pela janela e abraçando a paisagem.

Outro setor é a ala da cabeça. É o setor mais sereno e tranquilo da casa, cujo silêncio apenas é quebrado por um inquilino, barulhento que lá mora. Das janelas dos três quartos que ficam neste setor, enxerga-se a paisagem dos dados e das informações, dos sistemas e dos

mecanismos que regem a paisagem Este setor, na verdade, mais se parece com um posto avançado de observação. Os moradores destes quartos vivem olhando para fora... mas não querem se misturar com a paisagem nem pisar no chão da realidade que os circunda. Preferem ficar ali em seus quartos, observando e matutando. Pesa em suas cabeças um certo medo da realidade, se sentem pequenos perante ela.. pois esta lhes aparece frequentemente carregada de fantasmas dançando no horizonte. Por isso se refugiam e ficam observando...

O terceiro setor é a ala do ventre. É o setor mais agressivo e barulhento da casa. Sempre se ouvem explosões por essa bandas... embora isso não chegue a incomodar um dos inquilinos, que consegue dormir tranquilo o tempo todo. Das janelas dos três quartos que ficam neste setor, enxerga-se a paisagem das lutas e dos conflitos, onde cresce a natureza bruta e espontânea, com todo o vigor e conflito das suas forças mais impulsivas e dinâmicas. No cenário dessa paisagem, passam lutas e jogos de poder, tensões e campeonatos de “queda de braço”... os moradores destes quartos gostam do que vêem e gostam também de interferir na realidade, jogando pedras e plantando jardins ou destruindo plantações... pois não se adaptam à paisagem e querem transformá-la ao seu gosto e sua capacidade maior se revela na ação. Frequentemente as vidraças dos quartos são quebradas e sobram estilhaços espalhados pela casa toda.

Há um pormenor na estrutura dessa casa, que merece atenção: em cada setor, o quarto do meio tem uma particularidade! A vidraça da janela é um espelho... e por isso, o que o morador vê quando olha pela janela, na verdade é uma ilusão de ótica, pois ele não enxerga a paisagem que rodeia seu setor, mas acaba vendo, refletida no espelho, a paisagem de um outro setor. É assim que o morador do quarto central do setor do Coração enxerga a paisagem que se vê da ala do Ventre, enquanto o morador do quarto central do setor da Cabeça vê no espelho de seu quarto a paisagem própria da ala do Coração. Por sua vez, o morador do quarto central do setor do Ventre, acaba enxergando no espelho de seu quarto a paisagem que rodeia a ala da Cabeça.

Outra coisa interessante é que existe uma certa segregação entre os três setores desta casa. Todas as pessoas alimentam determinado preconceito em relação a uma das alas. Raramente a pessoa entra nessa ala pela qual sente rejeição. A outra ala, aquela que sobrou além da sua e da outra pela qual sente rejeição... até que essa é visitada de vez em quando, sobretudo quando as coisas não estão indo muito bem.

2 - Entrando nos quartos da casa redonda

Cada quarto da casa redonda é bem diferente, embora todos façam parte da mesma casa. Nem parecem da mesma casa, se olharmos cada um isoladamente. Há semelhanças entre eles, claro, e são muitas as semelhanças entre alguns quartos. Mas as diferenças são grandes, sobretudo quando se olha cada quarto por dentro.

Vamos entrar em cada quarto e fazer nele uma visita guiada!

Começemos pelo setor do coração, entrando no quarto que tem na porta o número DOIS. O quarto é acolhedor, embora desarrumado. O ambiente é quente. Há muitos telefones no quarto e eles tocam a toda hora, como se você estivesse num quartel de bombeiros onde chegam continuamente pedidos de socorro. Mais tarde, acabamos entendendo o porquê, quando avistamos pendurada acima da janela, pelo lado de fora, uma enorme placa iluminada dizendo “Ajuda-se!”. A pessoa que mora nesse quarto vive correndo de um lado para outro, atendendo o telefone e dando conselhos e dicas quentes, como receitas de bolo, na hora exata. Há muitos recados pendurados na parede, lembrando de pedidos de ajuda já prestados, evidentemente. Há muitas receitas e amostras grátis de remédios espalhadas pela mesa... e um montão de cartas expressando gratidão eterna de milhares de pessoas por ajudas recebidas... algo como uma sala de ex-votos onde se expõem símbolos de gratidão por graças alcançadas. Tudo isso está em destaque, como se fosse um oratório particular. A janela do quarto está sempre aberta, não tem vidros.. mas as pessoas que chegam são sempre atendidas do lado de fora da janela.. poucas têm o privilégio de serem recebidas no quarto. Há sempre filas imensas na janela deste quarto... uma cena parecida com aquela que sempre vemos nos gabinetes dos vereadores ou onde quer que se distribua cesta básica, nas filas do INSS, ou nas festas de Papai Noel... e é isso que na realidade parece o inquilino deste quarto. Um papai (ou uma mamãe) Noel... bonzinho e sorridente, pelo menos aparentemente, alegrando a todos, pelo menos por um momento...

Vamos agora ao quarto que tem por cima da porta o número QUATRO (logo depois voltaremos atrás para visitar o número TRÊS). Você já entrou numa tenda esotérica? Então prepare-se! O quarto está a meia-luz, há velas de várias cores e formatos espalhadas em todo canto e cheiros de essências exóticas subindo pelo ar... o ar é condicionado, mais para quente, como o ambiente, todo ele é quente e confortável, de fino gosto e de estética incontestável. Há um toque elitista na decoração... embora a primeira impressão seja de simplicidade. A pessoa que mora nesse quarto (e nenhuma outra, na realidade, mora tanto como ela em seu quarto!), está sentada, de costa para a janela, compenetrada em olhar seu próprio umbigo... mas na maior parte dos dias só se ouvem saindo dele melodias docemente fúnebres e sons exóticos. Há harmonia e estética nas formas e nas cores e

tudo foi rigorosamente e longamente planejado e curtido antecipadamente. Cuidado para não se encostar ou tocar distraidamente em alguma coisa! Tudo exige muita sensibilidade... pois se tocar em alguma pequena coisa, tudo poderá desmoronar! São peças delicadas... muitas recordações de acidentes e fotografias carregadas de nostalgia... mas há também pinturas futuristas, que nascem de sonhos acordados, que eram fantasias onde o personagem central posava de herói... e sempre era o habitante mesmo deste quarto. É bom não perturbar a harmonia e a compenetração deste morador... mas antes de sair de seu quarto diga que adorou... pois ele gosta!

Voltemos agora um pouco atrás e entremos no quarto de número TRÊS. Embora seja da mesma ala, não se parece com os dois anteriores, sobretudo porque não apresenta aquele ambiente quente que os outros logo davam à chegada. É um quarto moderno, de extrema boa aparência, cheio de troféus, títulos e diplomas (embora alguns sejam cópias falsificadas...). Muitas máquinas modernas, aparelhos de ginástica. Uma enorme prancheta ocupa o centro da sala e nela há muitos projetos em andamento, como se se tratasse de um gabinete de arquitetura. Há muitos funcionários-tarefeiros-office boys... trabalhando neste quarto... mas o morador mesmo é raro vê-lo por aqui. Fotos dele há muitas espalhadas pela parede e todas legendadas, falando de grandes êxitos. O ar-condicionado é regulável ao gosto de cada visitante e as cores da parede mudam frequentemente, ao sabor da onda do momento. Como bem lembram, na janela há um espelho em vez de vidro transparente... e nesse enorme espelho se vê uma outra paisagem, aquela que rodeia o setor do Ventre, onde a ação corre a mil... e facilmente você poderá enxergar que lá no meio do emaranhado de múltiplas ações, lá está o inquilino deste quarto, com um megafone na mão, comandando as estratégias.

Passemos agora ao setor da cabeça, começando por bater na porta do quarto de número CINCO. Bom... depois de termos batido três vezes não se ouve resposta de ninguém. Como de costume, o morador não está... para receber visitas! Poucas pessoas tiveram a oportunidade de lá entrar um dia... mas quem entrou fala que o quarto tem um ambiente austero, é cheio de computadores que armazenam montanhas de informações e cadernos amarelados pelo tempo onde se guardam anotações minuciosas sobre curiosidades excêntricas. Dizem que há no quarto um armário enorme que serve como despensa, cheio de provisões com prazo de validade vencido. Dizem que não há sinais de luxo ou conforto. Há quem especule que o morador desse quarto estranho guarda milhões debaixo do colchão. Dizem que há montes de livros devorados e surrados... vários óculos com lentes gastas... tudo atulhado num amontoado de coisas que ele nunca usa, mas que guarda ciosamente para a hipótese de um dia poder vir a precisar! Nunca

ninguém o viu... embora alguns afirmem que ele sai às vezes sozinho, na calada da noite, para passear pela cidade, para comprar jornais e observar o que se passa. Os vidros da janela são escuros... daqueles que só deixam enxergar de dentro para fora. Há grades na janela e os vidros são à prova de bala... embora, na verdade, a janela seja apenas uma pequena abertura por onde a bala, se for das grandes, nem conseguirá passar. Mas é por esse pequeno observatório que ele analisa tudo o que acontece lá fora, procurando explicações para tudo... aliás, dizem que o pequeno vidro de sua janela é como uma lupa, para que ele possa enxergar e analisar os mínimos detalhes em profundidade!

Vamos pular agora para o quarto de número SETE. A porta está fechada e, como de costume, o inquilino não está (saiu para uma festa... mas aproveitou para passar em mais duas para as quais se autoconvidou pelo caminho). Vamos pela janela... esta sempre está aberta, pois ele vive pulando-a, sobretudo de dentro para fora. O quarto mais parece um parque de diversões, cheio de brinquedos, de recordações agradáveis, de coisas bonitas, de enfeites e montes de jogos. Nas paredes há quadros de lugares bonitos, dando a impressão de uma agência de viagens com muitos programas para conhecer paisagens paradisíacas ou participar de festas e shows onde a adrenalina é garantida. Tudo é belo e harmonioso neste quarto! Há muitas cartas em cima da mesa! Cartas de grandes amigos (com alguns deles conviveu apenas cinco minutos...) dos mais variados quadrantes do mundo. Quando Roberto Carlos compôs aquela música "eu quero ter um milhão de amigos"... fazia tempo que esse já era o hino oficial do inquilino deste quarto! Há muitas agendas de endereços e telefones... cheias de poeira. Montes de passagens e de ingressos em shows afixados na parede, como troféus. Muitas garrafas de bebida... secas. Há uma agenda aberta em cima da mesa... e na página de um dia que cai daqui a seis meses, está escrito em letras garrafais: "primeiro dia de férias"... e já tem nessa página doze compromissos anotados: cinco viagens para lugares diferentes, cinco festas sendo três delas no mesmo horário - e dois shows, um deles virando a noite...

Mas... o morador mesmo, é difícil de encontrarmos. Ele não gosta muito de ficar no quarto, muito menos sentado. Há qualquer coisa que não o deixa se sentir bem... um "não sei o quê" que o sufoca e o faz pular a janela e cair no mundo!

Voltemos um pouco atrás para visitar agora o quarto de número SEIS. Embora esteja no mesmo setor dos dois últimos, este quarto é bastante diferente. Os vidros são escuros e cheios de sombras... que parecem fantasmas bailando na janela... embora na realidade sejam apenas reflexos de fora. Vale dizer que o vidro da janela é reforçado e duplo... pois mais vale prevenir que remediar (e além disso, ainda há um vidro de reserva, guardado no armário... quem sabe?!)

Sempre pode acontecer o pior!)... aliás, um dos medos frequentes do habitante deste quarto, é ficar imaginando um tanque de guerra invadindo seu quarto!

O morador deste quarto tem um olhar tímido e meigo, acolhedor e dócil. Recebe bem as pessoas e há sempre muita gente neste quarto... até porque o cara é muito sociável e, no fundo... tem medo de estar sozinho! Na parede do quarto há muitas normas afixadas, regras, tarefas a cumprir, deveres que ele segue minuciosamente... e só dorme depois de conferir duas vezes as tarefas daquele dia. Aí, então, dorme com a consciência tranquila do dever cumprido! Há no quarto um aparelho sofisticado de previsão do tempo.... mas por uma avaria congênita, o dito sistema só prevê tempo ruim. Ele nunca se preocupou em consertar o aparelho... pois até acha que sempre é melhor se preparar para o pior!

Na parede há muitas lembranças tristes de quedas e fracassos... como aquela fotografia de quando quebrou o nariz aprendendo a andar de bicicleta. Lembranças de muitas reprovações, multas e advertências, que ele mesmo faz questão de exibir. Todos os códigos de leis e todos os telefones de emergência estão ao alcance da mão. Há muitos sistemas de alarme, como câmeras ocultas, sensores de incêndio, cerca eletrificada etc. etc.

No geral, sentimo-nos bem neste quarto, onde se é acolhido e se recebe compreensão e colaboração. Vale lembrar que, na verdade, a janela deste quarto está coberta por um grande espelho. O seu morador colocou este espelho quando era criança ainda... pois morria de medo de olhar o mundo pela janela, uma vez que este lhe parecia perigoso e assustador. Acostumou-se com o espelho... e no espelho ele vê a paisagem que rodeia o setor do Coração... embora, por trás do espelho, ele sempre consiga enxergar ainda muitos fantasmas bailando... mesmo que só ele mesmo consiga enxergá-los!

Vamos agora visitar o setor do Ventre... e, mesmo sabendo que aqui se joga pesado, é melhor irmos desarmados, pois qualquer provocação pode despertar reações fatais. Começamos pelo quarto de número OITO. Faz tempo que a dobradiça da porta está quebrada... mas com um empurrão dá para entrar. O morador não está, claro... aliás, pouco tempo ele passa por aqui (apenas quando vem dormir - o que geralmente acontece bem tarde da noite, ou quando as coisas não correm bem e o quarto vira sua trincheira...). O quarto é uma bagunça só... como de costume. Mas seu morador se entende perfeitamente no meio desta bagunça organizada, uma vez que a organização precisa existir é na sua cabeça... e por isso ele sabe perfeitamente que aquela anotação importante que ele rabiscou num guardanapo usado de papel, está no meio daquele livro de capa amarela, o terceiro a contar de baixo para cima naquela pilha de livros que segura a tampa do armário. A janela é grande e está aberta... aliás, por sua vontade, ele nem

teria quarto, pois adoraria viver por aí, no meio do mundo. Há na parede muitas fotografias de aventuras e esportes perigosos e isso lhe lembra muitas situações difíceis que ele mesmo enfrentou e se deu bem. Tem troféus de lutas e brigas espalhados pelo quarto, embora nem ele mesmo lhes dê muita importância, pois há uma série de projetos que ocupam demais a sua cabeça e ele sempre vive ligado no futuro, sorvendo o presente sofregamente. Pregados na parede, há muitos pedaços de papel com ideias, rascunhos de projetos... mas ele não segue necessariamente nenhuma ordem em sua execução, pois a escolha depende sempre mais do estado de espírito e da garra que o acomete no momento. Aí, sim, quando pega em algum projeto, só dorme depois de o admirar pronto, embora às vezes vá dormir com a sensação de que poderia ter feito melhor se tivesse pensado mais antes de fazer ou se tivesse feito com mais calma.

Nota-se que há um toque de exagero no estilo de vida, pois aquilo que existe no quarto, existe exageradamente... aliás, dizem que tudo que ele faz, faz exagerada e apaixonadamente, desde dormir até trabalhar!

Olhando pela janela do quarto, lá bem longe, podemos enxergar a pessoa que por aqui habita: anda... de um lado para o outro, correndo, agindo, começando coisas, mandando e impondo, dominando, gritando... agitada e apressada, atropelando muita gente pelo caminho, sem se preocupar com os estilhaços de seus tiros certos ou com o sangue espirrado pelas vítimas que calca a seus pés...

Passemos agora ao quarto de número UM, para não acordarmos o inquilino do quarto NOVE, que dorme ainda em pleno sol do meio-dia. É bom limpar os pés antes de entrar e vestir as luvas para não sujar nada. Logo percebemos o porquê de todas essas precauções ao olhar o quarto: tudo perfeitamente arrumado, cada coisa no seu lugar, tudo num estilo bem organizado, rígido, catalogado e controlado. Precisamos nos movimentar com muito cuidado neste quarto, pois qualquer distração pode desarrumar alguma coisa... aliás, por isso mesmo, seu morador é meio arredo a visitas. Crianças, neste quarto, nem pensar... pois seria impensável querer brincar aqui dentro. Tudo é superlimpo... o próprio chão mais parece um espelho. A pessoa que aqui mora, no entanto, acaba nem curtindo muito este ambiente... pois chega até a se sentir escrava de tantas regras, normas, organização e controle. A preocupação em manter seu ambiente sob controle, sempre organizado e comportado, acaba fazendo com que o morador viva ansioso, irritado e hipersensível. Mas podemos ficar tranquilos: dificilmente ele terá qualquer manifestação de raiva para com as visitas - aliás, sempre trata os estranhos com a maior cordialidade e gentileza, cheio de simpatia e sorriso constante nos lábios. Raivas... essas podem

levar a explosões terríveis, mas só quando as visitas saírem e a empregada entrar para fazer uma rigorosa faxina no quarto que as visitas desarrumaram! Há no quarto muitas placas de sentido proibido e sentido obrigatório, muitas listas de deveres e muitos códigos com leis que ele gostaria de impor a todo o mundo.... claro, isso para que o mundo fosse como deveria ser! Há um grande painel com os dez mandamentos do bom comportamento... e todo dia o inquilino deste quarto se ajoelha perante ele e promete cumpri-los perfeitamente... embora à noite, na frente do mesmo quadro, se penitencie de joelhos no milho, por não ter conseguido cumpri-los! Há muitos arquivos neste quarto. Eles guardam sobretudo listas enormes e antigas, encabeçadas por nomes de pessoas que um dia ousaram criticar este ilustre morador. Seguem-se ao nome listas intermináveis de defeitos e mancadas do dito cujo, que entretanto continua sendo tratado com a mais natural e espontânea afeição... mas um dia, num momento de raiva, toda essa lista será despejada sem dó nem piedade em cima da vítima... e o nosso inquilino respirará aliviado e encherá o peito dizendo: afinal, eu tinha ou não tinha razão?

Há muitos vidros de veneno nas prateleiras deste quarto... embora estejam bem disfarçados com papel de presente. Frequentemente algum destes vidros se quebram... e nosso morador acaba sofrendo de muitos males, provocados por esses venenos que ele guarda. Sua mesa de trabalho é sempre cheia de coisas. É na verdade um homem de ação, de mil projetos, idealista e lutador. Persegue seus ideais com determinação e dá a vida por eles. Há muitos empregados sob as ordens claras, exigentes e rigorosas do morador deste quarto. Eles correm estressados, pois o morador não larga do pé deles - aliás, seu orgulho é saber mandar. Ele só não conseguiu ainda entender porque os empregados permanecem pouco tempo sob suas ordens...

Voltemos agora ao quarto de número NOVE, para concluir nossa visita. Batemos na porta, uma, duas e mais vezes... é preciso esperar, pois nosso inquilino dorme ainda e é difícil acordá-lo desse sono profundo que o acomete desde criança. Ouvimos um bocejo demorado... e muito tempo depois seus pés se arrastando literalmente num passo paquidérmico... até finalmente a porta se abrir suavemente e atrás dela aparecer um rosto simpático e sorridente. Acolhe bem... e logo, logo nos sentimos bem e respiramos paz na companhia desta pessoa. O quarto, praticamente, se reduz a uma cama e uma rede... apenas para haver uma opção a mais, quando se torna cansativo repousar. Bom... há também uma geladeira enorme, abarrotada de comida e bebida... e é quanto basta para fazer nosso inquilino feliz! Pouca gente consegue tirá-lo de seu cômodo conforto... de onde sai apenas quando o tiram, na realidade... pois dificilmente sai de lá por iniciativa própria. Tudo passa tranquilidade neste quarto. Os quadros são suaves,

a luz é mansa... e ele tampou uma parte da janela, para cobrir um lado da paisagem onde aconteciam muitas brigas. Vive tranquilo agora e em paz com o mundo... depois que deixou de enxergar brigas lá fora. Não tem mesa de trabalho neste quarto... coisa perfeitamente desnecessária, aliás! Sua vida é uma rotina meticulosamente seguida e, quando chega no quarto, sempre cansado, é um alívio estender se na cama. Não reclama da vida e dele não se ouvem queixas nem palavras ásperas... guarda apenas algumas mágoas de uns vizinhos briguentos que o aperreiam demais - embora ele nunca tenha enfrentado nenhuma briga com eles... apenas costuma esquecer o dia do aniversário deles... de propósito!

Vive feliz e satisfeito no seu quarto... e quando o aperreiam muito para dele sair, de teimoso, coloca na porta uma tranca de ferro que ninguém jamais conseguiria remover. Um dia, porém, ele já teve uma explosão de raiva - e foi terrível-, foi com um vizinho chato que passou um ano inteiro colocando todo dia, na sua porta, uma bomba que explodia pontualmente às duas horas da manhã...

Fora esse pequeno incidente, coleciona no quarto recordações de voluntário em várias instituições filantrópicas. Tem na agenda aberta ao lado da rede, um monte de anotações de projetos bonitos, a que poderíamos chamar uma coletânea de boas intenções... apenas ainda não teve coragem de colocá-las em prática.

Um grande pôster chama a atenção na parede maior do quarto e nele se pode ler: "Quando tiver vontade de trabalhar, fique sentado... e espere que ela passa". Tem se dado bem com isso... embora debaixo do tapete se acumule um monte de papéis avisando compromissos atrasados e tarefas esquecidas... mas ele não esquenta cabeça com isso. Aliás, saímos deste quarto sentindo vontade de ter esta vida mansa... não fosse o comentário do porteiro dizendo que o inquilino anterior deste quarto tinha morrido ainda novo, aparentando saúde. Morreu de repente... embora só oito dias depois os vizinhos tivessem dado conta disso!

Concluindo...

Todos nós moramos nesta casa. Cada um de nós tem seu quarto. Aqui vivemos durante toda a nossa vida. Este é o chão que conhecemos e dominamos.

Mas este é o chão de onde precisamos partir, para sermos mais. Sair do quarto e poder andar livre e conscientemente por todos os outros quartos é uma aventura. A aventura do crescimento nos faz ir subindo lentamente a escada que existe no meio da casa e que nos permite ir enxergando com horizontes mais amplos a paisagem que nos rodeia. Essa aventura tem avanços e retrocessos... mas quem teima em permanecer trancado no seu quarto, acabará vendo morrer dentro de si a alegria de viver... ou nunca chegar a vê-la nascer!

Apenas um lembrete: alguns moram nesses quartos, mas vivem no mundo. Só que isso não vale... pois essas pessoas saíram pela janela e andam procurando fora, o que precisam procurar dentro de casa. Nunca encontrarão! Sair do quarto, só vale se for pela porta... embora ao sair pela porta, se entre num labirinto...

Só mais uma dica: o Eneagrama é a planta da casa redonda...