



**UFC**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**REBECA ARIANE GOMES DOS SANTOS**

**CLICHÊ OU CRIATIVIDADE? UM ESTUDO DE CASO DE ARQUÉTIPOS EM  
*SOUTH PARK***

**FORTALEZA**

**2019**

REBECA ARIANE GOMES DOS SANTOS

CLICHÊ OU CRIATIVIDADE? UM ESTUDO DE CASO DE ARQUÉTIPOS EM *SOUTH  
PARK*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Me. Levi Bayde Ribeiro

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S238c Santos, Rebeca Ariane Gomes dos.

Clichê ou criatividade? : um estudo de caso de arquétipos em South Park / Rebeca Ariane Gomes dos Santos. – 2019.

54 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2019.

Orientação: Prof. Me. Levi Bayde Ribeiro.

1. Arquétipos. 2. South Park. 3. Personagens. 4. MBTI. 5. Clichês. I. Título.

CDD 302.23

---

Aos meus pais, à meu orientador e à Thais e  
minhas amigas por não terem deixado eu  
protelar até o final.

## **AGRADECIMENTOS**

Muitíssimo obrigada ao meu orientador, Prof. Me. Levi Bayde Ribeiro, e aos meus professores Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior e Prof. Dr. Robson Carlos Loureiro, por participarem da banca examinadora e oferecerem preciosas observações e sugestões. Obrigada aos meus colegas e amigos por me ajudarem na pesquisa e por me recomendarem a série *South Park* em primeiro lugar.

## RESUMO

Este trabalho documenta um estudo sobre a relevância no uso de arquétipos para criação de personagens através da análise dos protagonistas de *South Park*. Na intenção de descobrir se arquétipos se mantêm ferramentas viáveis para a concepção de personagens uma pesquisada foi realizada sobre a definição deste conceito além de sua utilização e as diferenças entre arquétipos e os clichês. A *classificação tipológica de Myers-Briggs* foi o modelo escolhido para classificar os protagonistas de *South Park*, Stan Marsh, Kenny McCormick, Eric Cartman e Kyle Broflovski. O estudo reforçou que personagens complexos possuem em seu núcleo arquétipos mas que sua execução vai além da repetição de padrões.

**Palavras-chave:** Arquétipos, *South Park*, personagens, MBTI, clichês.

## ABSTRACT

This paper documents a study about the relevance of using archetypes for character creation through an analysis of the South Park's protagonists. The intention was to find out if archetypes are viable tools for character creation, the research was carried out on defining what is an archetype, their usage and the differences between archetypes and clichés. The Myers–Briggs Type Indicator was the model chosen to classify South Park's protagonists Stan Marsh, Kenny McCormick, Eric Cartman and Kyle Broflovski. The study showed that complex characters have at their core archetypes but that their structure goes beyond pattern repetition.

**Keywords:** Archetypes, *South Park*, characters, MBTI, clichés.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|           |   |   |    |
|-----------|---|---|----|
| Figura 1  | – | Esquema dos níveis da psique .....  | 14 |
| Figura 2  | – | Quadro dos 8 Tipos Psicológicos .....   | 15 |
| Figura 3  | – | Modelo da Jornada do Herói .....  | 18 |
| Figura 4  | – | Aliados fatalmente feridos sempre dizem adeus .....                                       | 21 |
| Figura 5  | – | Fotografias dos personagens Gandalf (Ian McKellen) e Dumbledore<br>(Michael Gambon) ..... | 24 |
| Figura 6  | – | Os dezesseis tipos do MBTI.....   | 29 |
| Figura 7  | – | Pares da Tipologia de Myers-Briggs .....  | 30 |
| Figura 8  | – | Logo dos <i>South Park Digital Studios</i> .....  | 32 |
| Figura 9  | – | Personagens classificados como ISFPs .....  | 33 |
| Figura 10 | – | Quadro dos episódios selecionados .....   | 34 |
| Figura 11 | – | Stan Marsh .....  | 37 |
| Figura 12 | – | Stan Marsh escrevendo uma música .....  | 38 |
| Figura 13 | – | Eric Cartman .....  | 40 |
| Figura 14 | – | Cartman em seu microempreendimento .....  | 41 |
| Figura 15 | – | Kyle Broflovski .....   | 43 |
| Figura 16 | – | Kenny McCormick .....   | 46 |
| Figura 17 | – | Kenny fantasiado de Mysterion .....   | 47 |
| Figura 18 | – | Quadro dos arquétipos do MBTI .....   | 50 |

## SUMÁRIO

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| 1         | INTRODUÇÃO .....                                      | 10 |
| 2         | A JORNADA ARQUETÍPICA .....                           | 12 |
| 2.1       | Carl Jung e seus arquétipos .....                     | 13 |
| 2.2       | O monomito e suas influências .....                   | 15 |
| 2.3       | Utilização de arquétipos .....                        | 19 |
| 3         | ARQUÉTIPOS VERSUS CLICHÊS .....                       | 20 |
| 3.1       | O que são clichês .....                               | 20 |
| 3.1.1     | <i>Exemplos de clichês na mídia</i> .....             | 21 |
| 3.2       | Diferença entre arquétipos e clichês .....            | 22 |
| 4         | PROCURAM-SE ARQUÉTIPOS EM PERSONAGENS COMPLEXOS ..... | 27 |
| 4.1       | Objetos a serem observados .....                      | 27 |
| 4.1.1     | <i>South Park</i> .....                               | 28 |
| 4.1.2     | <i>Classificação tipológica de Myers-Briggs</i> ..... | 28 |
| 4.2       | Justificativas .....                                  | 31 |
| 4.3       | Escopo da pesquisa .....                              | 34 |
| 4.3.1     | <i>Os episódios escolhidos</i> .....                  | 35 |
| 4.4       | A tipologia de <i>South Park</i> .....                | 36 |
| 4.4.1     | <i>Stan Marsh</i> .....                               | 36 |
| 4.4.1.1   | <i>ISFP</i> .....                                     | 37 |
| 4.4.1.1.1 | Extroversão ou Introversão .....                      | 38 |
| 4.4.1.1.2 | Sensação ou Intuição .....                            | 38 |
| 4.4.1.1.3 | Razão ou Emoção .....                                 | 39 |
| 4.4.1.1.4 | Julgamento ou Percepção .....                         | 39 |
| 4.4.2     | <i>Eric Cartman</i> .....                             | 39 |
| 4.4.2.1   | <i>ENTJ</i> .....                                     | 41 |
| 4.4.2.1.1 | Extroversão ou Introversão .....                      | 41 |

|              |                               |           |
|--------------|-------------------------------|-----------|
| 4.4.2.1.2    | Sensação ou Intuição          | 42        |
| 4.4.2.1.3    | Razão ou Emoção               | 42        |
| 4.4.2.1.4    | Julgamento ou Percepção       | 42        |
| <b>4.4.3</b> | <b><i>Kyle Broflowski</i></b> | <b>43</b> |
| 4.4.3.1      | <i>INFJ</i>                   | 44        |
| 4.4.3.1.1    | Extroversão ou Introversão    | 44        |
| 4.4.3.1.2    | Sensação ou Intuição          | 44        |
| 4.4.3.1.3    | Razão ou Emoção               | 45        |
| 4.4.3.1.4    | Julgamento ou Percepção       | 45        |
| <b>4.4.4</b> | <b><i>Kenny McCormick</i></b> | <b>45</b> |
| 4.4.4.1      | <i>ESFP</i>                   | 47        |
| 4.4.4.1.1    | Extroversão ou Introversão    | 48        |
| 4.4.4.1.2    | Sensação ou Intuição          | 48        |
| 4.4.4.1.3    | Razão ou Emoção               | 49        |
| 4.4.4.1.4    | Julgamento ou Percepção       | 49        |
| <b>4.5</b>   | <b>Resultados</b>             | <b>49</b> |
| <b>5</b>     | <b>CONCLUSÃO</b>              | <b>52</b> |
| <b>6</b>     | <b>REFERÊNCIAS</b>            | <b>54</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

Histórias e lendas acompanham a humanidade desde o alvorecer das civilizações, os mitos contados eram utilizados para transmitir eventos importantes, valores morais, ideias e costumes.

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. (CAMPBELL, 2005, p. 5-6)

Muitos componentes são essenciais em uma história. Phillips e Huntley (1993) explicam que personagens, enredo, tema e os gêneros literários são os conceitos centrais que permitem a construção de uma história completa. Personagens, em específico o principal, representam uma ponte “ [...] através de quem a audiência experimenta a história em primeira mão”.<sup>1</sup>

Personagens são as ferramentas que o autor possui para deixar o enredo claro e para convencer sua audiência a ponderar sobre o valor dos temas de sua narrativa, eles são os mecanismos que oferecem o fator humano a uma história, imitando o nosso processo de raciocínio para interagir com o ambiente externo a eles. A complexidade dessas figuras é medida pela credibilidade que elas nos passam, pois quanto mais crível o ser que habita uma narrativa mais propenso o leitor está a se importar com a trama e com o destino que recairá sobre este ser. Tal crédito não vem somente da imagem externa do personagem mas da mímica de sentimentos e características psicológicas humanas que ele representa. Phillips e Huntley (1993) definem tais personagens como “Personagens complexos”, figuras criadas a partir de arquétipos, rearranjados para melhor representar nossas inconsistências.

Para Jung (2000), os arquétipos são imagens universais, símbolos e personificações que surgem em padrões em todas as culturas. Tais imagens foram estudadas e consolidadas em vários modelos, inclusive para uso específico em narrativas na criação de

---

<sup>1</sup> “A Main Character is the player through whom the audience experiences the story first hand” (PHILLIPS; HUNTLEY, 1993, tradução nossa)

personagens. Eles fornecem moldes aos autores, possibilitando a replicação dos métodos que funcionavam nas narrativas de outrora.

Christopher Vogler (2006) foi um dos autores que trabalhou com o conceito de modelos arquetípicos, esclarecendo as consequências de uma má utilização. Segundo o autor, poderia resultar em trabalhos menos complexos, assim como na perpetuação de estereótipos. Arquétipos, entretanto, são fundamentais para o desenvolvimento de personagens. Eles estão sempre presentes, mesmo involuntariamente, como Vogler (2006, p. 09) explica: “... conhecer o arquétipo é muito útil, ainda que ele, como o deus de que fala Jung, com toda certeza vá acabar vindo, mesmo sem ser chamado”.

Visto que existem visões antagônicas na utilização dessas figuras, ainda que lhes sejam dadas bastante ênfase, cabe questionar: qual a relevância de se utilizar arquétipos na concepção de um personagem numa narrativa considerando a previsibilidade dos resultados?

Para iluminar esses questionamentos e investigar a importância dos arquétipos, como forma de dar complexidade e realismo a uma narrativa, a animação *South Park* pode ser um bom experimento. Criado por Matt Stone e Trey Parker e lançado em agosto de 1997 no canal *Comedy Central*, a história envolve quatro protagonistas, Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman e Kenny McCormick, e suas desventuras na cidade que dá nome à série, no Colorado, Estados Unidos.

Contando com mais de trezentos episódios, a animação foca em seus personagens e suas reações a tópicos variados. Há, pois, iconicidade e profundidade em seus protagonistas, dada a vasta quantidade de material canônico especificamente voltada para seu desenvolvimento. Assim será possível investigar o argumento sobre o uso de arquétipos através do processo inverso, ou seja, investigando nessa obra se seus protagonistas se encaixam em algum arquétipo. Se positivo de que forma eles são capazes de se manterem únicos apesar de possuírem padrões em seu núcleo.

Para compreender a relevância do uso de arquétipos, será necessário aprofundar a definição deste conceito, explorar a utilização de arquétipos e diferenciá-los dos clichês. Através da análise dos protagonistas de *South Park* e da comparação entre atitudes previstas nos arquétipos com os comportamentos que os personagens demonstram na série, evidências serão levantadas para julgar se personagens complexos podem ser desenvolvidos sobre elementos arquetípicos, além de traçar um parâmetro para que futuros autores não propaguem estereótipos não intencionais ao basear-se em padrões arquétipos.

## 2 A JORNADA ARQUETÍPICA

Um jovem vive sua rotina simples em companhia familiar, experimentando paz, diferenciados demais. Um dia seu mundo é abalado, seu núcleo familiar é destruído e ele é obrigado a deixar seu lar. O desastre que lhe privou de seus dias pacíficos traçou-lhe um destino, presenteou-lhe um objeto ou se tornou a fonte de sua motivação, e, seja por vontade própria ou não, obrigou-lhe a partir numa jornada para encontrar o que necessita, mas não necessariamente o que procurava.

Esta exata descrição é a premissa de algumas das várias histórias mais populares da atualidade, como a trilogia do Senhor dos Anéis, *Star Wars* e *Harry Potter*. Assim, mudando nomes, objetivos, forma de contação da história, o cerne mantém-se e provavelmente se repetirá, utilizando novas e complexas alegorias para revestir este padrão.

A premissa descrita é um tipo de arquétipo. De acordo com o dicionário Michaelis, um arquétipo é um “Símbolo ou motivo que recorre periodicamente na literatura, na música e nas artes em geral”. Vale ressaltar, entretanto, que a palavra possui outra significação, que veio da psicologia. A forma como a palavra era usada foi muito bem compilada por um dos mais populares nomes no estudo de arquétipos, Carl Jung:

O termo archetypus já se encontra em FILO JUDEU<sup>2</sup> como referência à *imago dei* no homem. Em IRÍNEU também, onde se lê: "Mundi fabricator non a semetipso fecit haec, sed de alienis archetypis transtulit " (O criador do mundo não fez essas coisas diretamente a partir de si mesmo, mas copiou-as de outros arquétipos). No *Corpus Hermeticum*, Deus é denominado το αρχέτυπον φως (a luz arquetípica). Em DIONÍSIO AREOPAGITA encontramos esse termo diversas vezes como "*De coelesti hierarchia*" : αι αύλαι άρχετυπιαι (os arquétipos imateriais), bem como "*De divinis nominibus*". O termo arquétipo não é usado por AGOSTINHO, mas sua idéia no entanto está presente; por exemplo em "*De divers is quaestionibus*", "*idaeae... quae ipsae format ae non sunt...quae in divina inielligentia continentur*". (idéias... que não são formadas, mas estão contidas na inteligência divina). "Archetypus" é uma perífrase explicativa do εἶδος platônico. Para aquilo que nos ocupa, a denominação é precisa e de grande ajuda, pois nos diz que, no concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos - ou melhor - primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos. (JUNG, 2000, p.16)

## 2.1 Carl Jung e seus arquétipos

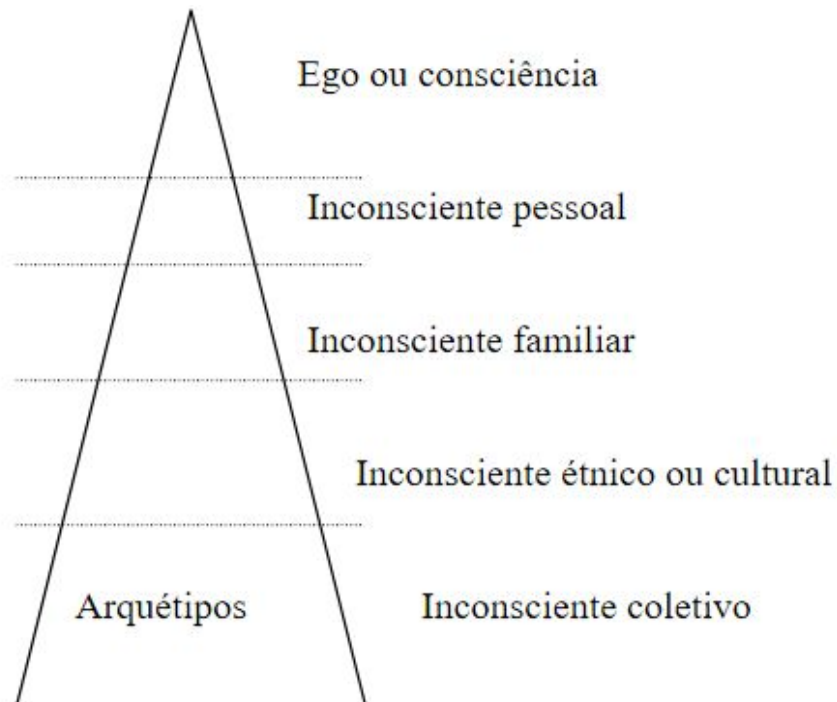
Em qualquer tentativa de explicação sobre o significado de arquétipos é necessário se falar em Jung e em seus estudos. Carl Gustav Jung foi o fundador da psicologia analítica, consolidando, além do conceito de arquétipos, a ideia de inconsciente coletivo.

Em 1920, Carl Gustav Jung - psicólogo e psiquiatra suíço, dissidente da Psicanálise e fundador da Psicologia Analítica - publicou o livro *Tipos psicológicos*, em que traçou um quadro teórico sobre os tipos de personalidade, trazendo importantes elementos para a compreensão da psicologia de si mesmo e do outro, um conhecimento de fundamental importância para o autoconhecimento e a melhoria das relações humanas. (RAMOS, 2005, p. 138)

Ele descrevia, para no inconsciente da mente de uma determinada espécie, haviam estruturas compartilhadas por todos os seres deste grupo. Nela, instintos e imagens universais seriam armazenados, influenciando ações e comportamentos das pessoas. Essas imagens foram chamadas por ele de arquétipos.

Minha tese é a seguinte: à diferença da natureza pessoal da psique consciente, existe um segundo sistema psíquico, de caráter coletivo, não-pessoal. ao lado do nosso consciente, que por sua vez é de natureza inteiramente pessoal e que - mesmo quando lhe acrescentamos como apêndice o inconsciente pessoal - consideramos a única psique passível de experiência. O inconsciente coletivo não se desenvolve individualmente, mas é herdado. Ele consiste de formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência. (JUNG, 2000, p.52)

Figura 1 – Esquema dos níveis da psique



Fonte: SERBENA (2006).

Jung associava arquétipos a figuras divinas, traçando paralelos com os conceitos platônicos (2000, p. 87), nos quais é sinônimo de “ideia”. Assim como as ideias para Platão, Jung sugeriu que arquétipos por si só são intangíveis, porém, observáveis pelas formas através das quais manifestam-se, influenciando a psique das pessoas. Sua pesquisa acabou cunhando nomenclaturas para diversos campos da mente humana, identificando tipos psicológicos desenvolvidos para compreender melhor os pacientes e a difusão do conceito de arquétipos.

Figura 2 – Quadro dos 8 Tipos Psicológicos

| <b>Extrovertido</b>                                   |  |   |
|---|--|---|
| <b>1ª função<br/>extrovertida<br/>mais consciente</b> | <b>2ª e 3ª funções<br/>2ª: introvertida, semi-inconsciente<br/>3ª: introvertida, mais inconsciente</b> | <b>4ª função<br/>introvertida<br/>mais inconsciente</b> |
| Pensamento  | sensação ou intuição   | Sentimento  |
| Sentimento  | sensação ou intuição   | Pensamento  |
| Sensação  | pensamento ou sentimento   | Intuição  |
| Intuição  | pensamento ou sentimento   | Sensação  |
| <b>Introvertido</b>                                   |  |   |
| <b>1ª função<br/>introvertida<br/>mais consciente</b> | <b>2ª e 3ª funções<br/>2ª: introvertida, semi-inconsciente<br/>3ª: introvertida, mais inconsciente</b> | <b>4ª função<br/>introvertida<br/>mais inconsciente</b> |
| Pensamento  | sensação ou intuição   | Sentimento  |
| Sentimento  | sensação ou intuição   | Pensamento  |
| Sensação  | pensamento ou sentimento   | Intuição  |
| Intuição  | pensamento ou sentimento   | Sensação  |

Fonte: Adaptado de RAMOS (2005).

Para apoiar suas teorias, o psicoterapeuta utilizava-se de suas experiências<sup>2</sup>, observações de suas pesquisas e do atendimento aos seus pacientes. Também recorria à comparação entre mitos de distintas culturas, apontando diversos símbolos recorrentes em comunidades de diferentes localidades e períodos para ilustrar a sua afirmação sobre a existência de uma consciência compartilhada.

A pesquisa de Jung, apesar de ser relacionada à psicologia, inspirou outros autores de diferentes campos à se aventurarem no campo da mitologia comparativa na busca por arquétipos para finalidades diversas, incluindo o estudo dessas figuras para a construção de histórias.

## 2.2 O monomito e suas influências

*“Arquétipos são modelos típicos de apreensão e, onde quer que encontremos modelos de apreensão com recorrente e uniforme regularidade estamos lidando com um arquétipo, não importando se seu caráter mitológico é reconhecido ou não.”* (JUNG, 1960, p. 137–138, tradução nossa).<sup>3</sup>

<sup>2</sup> (2000, p.193) Jung cita um de seus próprios sonhos e a descoberta de que as imagens que ele visualizou haviam sido descritas em um texto antigo da metade do século XVI.

<sup>3</sup> *“Archetypes are typical modes of apprehension, and wherever we meet with uniform and regularly recurring*

A mitologia comparada é o estudo que verifica mitos na busca por similaridades em temas, situações e personagens para diversos fins como antropologia, linguística e o estudo das religiões. Jung navegou através deste campo para apoiar suas teorias e ilustrar como padrões surgem naturalmente em narrativas sobre a experiência humana e de sua existência. Ao se tratar de arquétipos, Jung não estava sozinho no campo da mitologia comparada.

Um desses estudiosos em busca de arquétipos na mitologia foi Joseph Campbell, que utilizou não somente os estudos de Freud mas também de Jung em sua pesquisa exploratória sobre os mitos heróicos. Os frutos da pesquisa de Campbell levaram-no a escrever o famoso livro “Herói de Mil Faces”, no qual descreve suas observações sobre os diferentes arquétipos que constatou, incluindo a jornada arquetípica que ele chamou de monomito.

Segundo Campbell (2005), os mitos heróicos representavam alegorias a rituais de passagem e o monomito era o encarnação dessa estrutura. Em seu livro, o autor (CAMPBELL, 2005, p. 17) descreve que esta jornada é um ciclo entre três estágios: separação, iniciação e retorno. Os capítulos da obra descrevem cada fase e os momentos que as caracterizam:

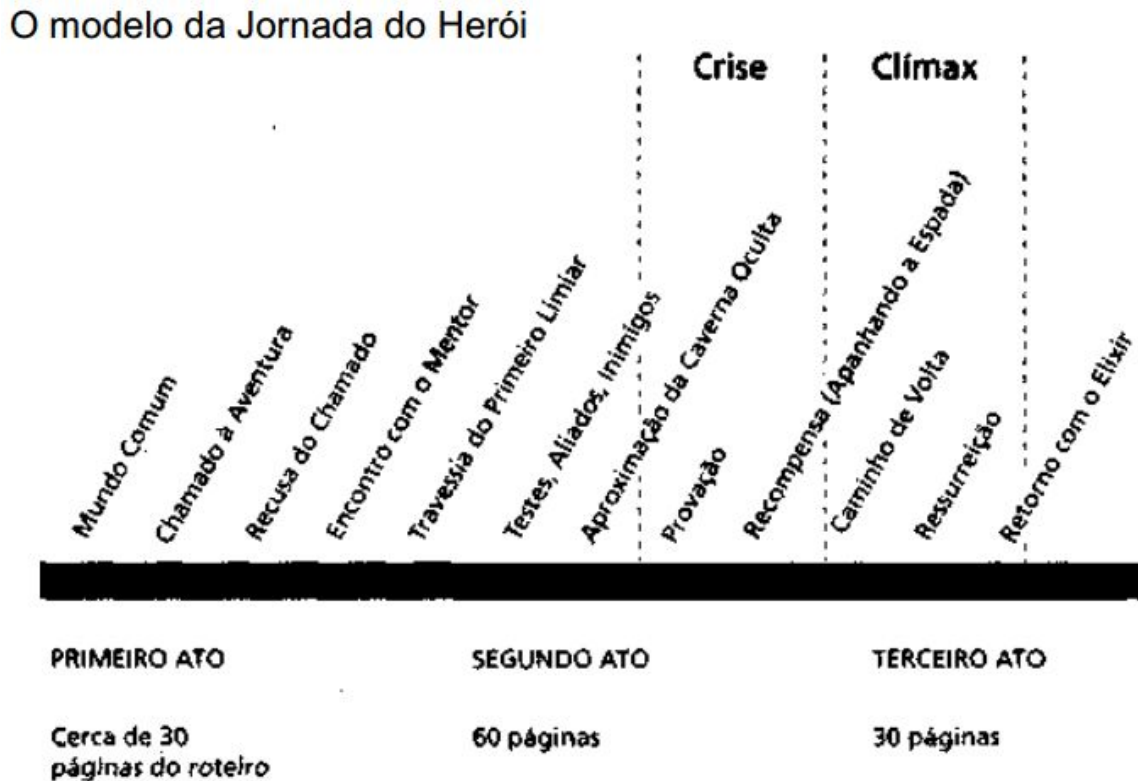
As páginas seguintes apresentarão, sob a forma de uma aventura composta, as histórias de alguns dos portadores simbólicos do destino de Todos. O primeiro grande estágio, o da separação ou partida, constituirá a Parte I, Capítulo I, com cinco subseções: 1) "O chamado da aventura", ou os indícios da vocação do herói; 2) "A recusa do chamado", ou a temeridade de se fugir do Deus; 3) "O auxílio sobrenatural", a assistência insuspeitada que vem ao encontro daquele que leva a efeito sua aventura adequada; 4) "A passagem pelo primeiro limiar"; e 5) "O ventre da baleia", ou a passagem para o reino da noite. O estágio das provas e vitórias da iniciação será apresentado no Capítulo II, em seis subseções: 1) "O caminho de provas", ou o aspecto perigoso dos deuses; 2) "O encontro com a deusa" (Magna Mater), ou a bênção da infância recuperada; 3) "A mulher como tentação", a realização e agonia do destino de Édipo; 4) "A sintonia com o pai"; 5) "A apoteose"; e 6) "A bênção última". [...] O terceiro dos capítulos seguintes concluirá a discussão dessas perspectivas sob seis subtítulos: 1) "A recusa do retorno", ou o mundo negado; 2) "A fuga mágica", ou a fuga de Prometeu; 3) "O resgate com ajuda externa"; 4) "A passagem pelo limiar do retorno", ou o retorno ao mundo cotidiano; 5) "Senhor dos dois mundos"; e 6) "Liberdade para viver", a natureza e função da bênção última. (CAMPBELL, 2005, p.20-21)

Enquanto os arquétipos descritos por Jung influenciaram a psicologia, a narrativa arquetípica delineada por Campbell viu sua influência estender-se até o domínio das artes, no qual escritores e artistas utilizaram o monomito como base para a criação de novas histórias. O autor e roteirista Christopher Vogler destilou o monomito com seu livro “A Jornada do Escritor”, que deu uma nova roupagem aos conceitos e resultados das observações de Campbell e os adaptou para roteiristas e escritores. Ele foi escrito como um guia, simplificando a estrutura proposta a fim de a tornar prática e acessível.

O pensamento de Campbell corre paralelo ao do psicólogo suíço Carl G. Jung, que escreveu sobre os arquétipos, personagens ou energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas. Jung sugeriu que esses arquétipos refletem aspectos diferentes da mente humana — que nossas personalidades se dividem nesses personagens, para desempenhar o drama de nossas vidas. Ele observou que existia uma notável correspondência entre as figuras que apareciam nos sonhos de seus pacientes e os arquétipos comuns da mitologia. Assim, levantou a hipótese de que ambos provêm de uma fonte comum mais profunda, o inconsciente coletivo da humanidade. (VOGLER, 2005, p.33)

Para criar a acessibilidade desejada, Vogler fez mudanças na estrutura do monomito e chamou esta nova versão de a jornada do herói. Ela conta com 12 estágios aninhados dentro de três atos. O primeiro ato engloba: 1) O mundo comum, 2) Chamado à aventura, 3) Recusa do Chamado, 4) Encontro com o mentor, 5) Travessia do primeiro limiar. O ato dois continua a jornada com: 6) Testes, aliados e inimigos, 7) Aproximação da caverna oculta, 8) Provação e 9) Recompensa. O último ato é onde a jornada é concluída: 10) Caminho de volta, 11) Ressurreição e 12) Retorno com o Elixir.

Figura 3 – Modelo da Jornada do Herói



Fonte: VOGLER (2005).

Assim como Vogler, muitos outros autores cederam suas contribuições e visões sobre a jornada arquetípica, criando novos guias, novas simplificações e aumentando a discussão e interesse sobre o uso de figuras arquetípicas em narrativas. Pesquisadores como Melanie Anne Phillips e Chris Huntley (2001) acreditam que os arquétipos de histórias, personagens e temas pode ser utilizados por autores para criar uma mensagem codificada e que a completude da obra poderia representar um argumento para a audiência.

Este fascínio de muitos escritores originou reinvenções e releituras do monomito e da jornada do herói. Dan Harmon, por exemplo, o criador da série *Rick e Morty*, também escreveu em uma série de artigos sua própria ideia sobre a estrutura narrativa<sup>4</sup>. Outra variante seria a Jornada da heroína, idealizada por Maureen Murdock, uma estudante de Campbell, como um livro de autoajuda, e mais tarde adaptada por Victoria Lynn Schmidt, sendo sua versão a mais popular para o uso narrativo.

<sup>4</sup> Os artigos foram republicados e encontram numa página web dedicada ao site de Harmon, Channel 101.

### 2.3 Utilização de arquétipos

Assim como foi observado por Campbell e Jung na mitologia, determinados padrões são inevitáveis. Seja por fatores sociais, históricos ou psicológicos, narrativas ecoarão as histórias que foram contadas a priori, seja de forma consciente ou não. Ao notar isso, autores e roteiristas passaram a utilizar arquétipos como ferramentas para desenvolver novas histórias, reconhecendo os padrões que já existiam e utilizando novas linguagens para reproduzi-los.

O programa da PBS levou as idéias de Campbell a milhões de pessoas e iluminou o impacto de sua obra em cineastas como George Lucas, John Boorman, Steven Spielberg e George Miller. Repentinamente, comecei a encontrar maior aceitação e conhecimento das idéias de Campbell em Hollywood. (Vogler, 2000, p.30)

Franquias de sucesso como *Harry Potter*, *Senhor dos anéis* e *Star Wars* são obras que possuem arquétipos populares dos mitos heróicos em suas próprias histórias, como o mentor e o herói. Com<sup>5</sup> ou sem a intenção dos autores, os arquétipos de seus personagens e de suas histórias ressoaram na audiência, garantindo a essas trabalhos espaços na cultura popular.

Apesar dessas trilogias possuírem uma quantidade considerável de fãs e admiradores, há aqueles que criticam a complexidade dessas histórias baseados na clara identificação dos arquétipos, observados por críticos e consumidores, além de ratificados em trabalhos científicos<sup>6</sup>.

Em meio aos estudos sobre arquétipos, há várias fontes que descrevem diferentes teorias, diversas perspectivas e significados, mas também controversas opiniões sobre a utilização de arquétipos como ferramentas. Por um lado, teóricos defendem que arquétipos são um conceito profundo que deve ser explorado. Por outro, escritores alegam que sua utilização gera uma história previsível. Assim, faz-se necessário investigar a disparidade quanto ao uso de arquétipos como ferramentas para a criação de histórias e personagens.

---

<sup>5</sup> Além de publicações científicas nas edições mais atuais de seu livro, Vogler aponta claramente a estrutura da jornada do herói em *Star Wars*.

<sup>6</sup> NILSEN, Don; NILSEN, Alleen. **Naming Tropes and Schemes in J. K. Rowling's Harry Potter Books**. The English Journal Vol. 98, No 6, 2009, p. 60-68.

### 3 ARQUÉTIPOS VERSUS CLICHÊS

Retomando a descrição atual de arquétipos como recorrências literárias, é possível observar que o significado da palavra sofreu uma recontextualização. A ideia principal de repetição permanece, mas fora do campo da psicologia, arquétipos são associados a uma conotação relativamente negativa: o clichê. Apesar de serem sinônimos para a língua, muitas vezes são interpretados como iguais, e uma das palavras mais temidas por escritores.

#### 3.1 O que são clichês

Em seu livro, Vogler reconhece o criticismo quanto ao uso formulaico de arquétipos e tenta expandir maneiras de como estes podem ser representados de forma criativa a fim de escapar dos ditos clichês. Afinal, o que seriam clichês? São ideias já muito utilizadas e previsíveis graças à sua natureza causal.

O homem foge do assassino, que o alcança e o mata violentamente. De repente, o morto acorda, tudo não passou de pesadelo, senta-se abruptamente na cama, de frente para a câmera, suando e assustado. Melhor é a perseguição de carros em alta velocidade, por ruas e becos da cidade. Subitamente, surge do nada, de uma rua transversal, um grande caminhão, o choque é inevitável, o mocinho mal tem tempo de se desviar, mas evita o desastre. Clichês cinematográficos como esses, hoje, além da tela, se tornaram atração em livros, revistas e na Internet, onde um dos maiores especialistas é Giancarlo Cairella, que reuniu centenas deles, por conta própria e com ajuda de colaboradores de todo o mundo. Seu site, chamado "The Movie Cliches List", [www.moviecliches.com](http://www.moviecliches.com) (leia texto abaixo), é motivo de constante delícia para fãs de cinema e navegadores, constrangimento e, com certeza, inspiração para os roteiristas de cinema. Mesmo porque, para usar um dos mais antigos, nesta vida, nada se perde, tudo se repete. (MORGADO, 1999.)

Não é necessário uma formação ou conhecimento profundo sobre cinema ou literatura para reconhecer clichês em histórias de todas as mídias. Assim como é apontado por Morgado (1999), existe uma estrutura por trás de um determinado clichê. Ele não é somente a representação de uma ideia que se tornou banal, mas toda a sua apresentação se tornou conhecida e indesejada devido à quantidade massiva de vezes que foi utilizada sem a menor alteração. Alguns desses clichês possuem até índices<sup>7</sup>, que para um espectador mais atento

---

<sup>7</sup> “Um índice aponta alguma coisa com o qual esta ligada por semelhança ou proximidade no lugar de representá-la.” (CAMPUZANO, 2016)

podem até revelar todo o desenrolar de uma trama se esta seguir o clichê à risca (por exemplo, um personagem que tosse em uma história de época eventualmente se encontrará doente, seja física ou mentalmente, e certamente encontrará seu fim antes que a história acabe).

### 3.1.1 Exemplos de clichês na mídia

Figura 4 – Aliados fatalmente feridos sempre dizem adeus<sup>8</sup>



Fonte: Cracked (2014)<sup>9</sup>

Literatura, cinema, jogos e quadrinhos, todos contam histórias. Cada uma das categorias de entretenimento possui seus próprios clichês e cada gênero representado por elas também possui sua própria lista de repetições narrativas.

De acordo com Plantier (2012), gêneros como romance, comédia e ação estão entre os principais para o cinema, cada uma dessas categorias possui sua lista própria de clichês e nem mesmo os filmes mais famosos de cada gênero conseguem escapar deles. Se

<sup>8</sup> “*Fatally wounded allies always say goodbye*” (tradução nossa).

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://www.cracked.com/pictofacts-118-the-43-most-overused-movie-tropes/>>. Acesso em: 16 nov. 2019.

duas pessoas se odeiam em um filme romântico certamente ficarão juntas no final, mesmo que leve tempo (*10 coisas que eu odeio em você*, *O diário de Bridget Jones*). Em filmes que retratam investigações, se uma foto for mencionada, algum tipo de tecnologia de melhoramento irá encontrar um segredo na fotografia, independente da qualidade de seu estado original (*Blade Runner*).

Além destes, uma miríade de exemplos de clichês podem ser encontrados na wiki TVTropes<sup>10</sup>, uma base de dados que cataloga todos os tipos imagináveis de clichês, desde os puramente visuais, os relacionados somente a personagens até a enredos inteiros de histórias. O site oferece referências, uma lista enorme de exemplos e uma organizada categorização que permite uma fácil navegação aos clichês de cada gênero ou mídia. Além do levantamento dos clichês, o site conta com extensivas descrições que descrevem as variáveis da situação descrita, as mecânicas de como ela é usualmente representada e os índices que apontam para determinados clichês.

### 3.2 Diferença entre arquétipos e clichês

Hollywood é símbolo internacional da indústria de cinema. Em uma matéria para *O mundo estranho*, Harada (2018) afirma que “Em 2016, os 100 filmes mais lucrativos fizeram, juntos, US\$ 25,6 bilhões. Capitão América: Guerra Civil encabeça a lista rentável de super-heróis, com US\$ 1,15 bilhão arrecadado.” Vogler tinha essa indústria em mente ao trabalhar em seu livro, *A jornada do escritor*. O primeiro rascunho que veio a se tornar o livro foi feito pouco depois de começar a trabalhar para a Disney e aqueles que mais se encantaram com seu trabalho foram justamente roteiristas do meio no qual Vogler atuava.

Pouco depois de ir trabalhar como analista de histórias para a Companhia Walt Disney, escrevi um memorando de sete páginas, intitulado "Guia prático de O herói de mil faces", no qual descrevia a ideia da Jornada do Herói, com exemplos de filmes clássicos e atuais. Dei esse guia a amigos, colegas e a vários executivos da Disney, para poder testar e aprimorar as ideias nele contidas, por meio de seus comentários. Pouco a pouco, fui expandindo esse "Guia prático", até que ele se transformou num longo ensaio e eu comecei a ensinar esse material numa turma de análise de histórias, no Programa de Extensão para Escritores, da UCLA. (Vogler, 2000, p.28)

---

<sup>10</sup> <https://tvtropes.org/>

Tendo em vista que entretenimento é um negócio, o que vende é considerado sucesso e é o que terá mais chances de ser explorado novamente. Os escritos de Vogler e Campbell inspiraram e moldaram histórias que venderam, como *A pequena sereia*, *Star Wars*<sup>11</sup> e *A Bela e a Fera*.

O modelo da Jornada do Herói continuou a me servir. Ele me ajudou a ler e avaliar mais de seis mil roteiros para meia dúzia de estúdios. Foi o meu atlas, um livro de mapas para minhas próprias jornadas de escrita. Guiou-me para um novo papel na Disney, como consultor de histórias para a Divisão de Animação de Desenhos, na época em que *A pequena sereia* e *A Bela e a Fera* estavam sendo concebidas. As idéias de Campbell foram extremamente valiosas para que eu pesquisasse e desenvolvesse histórias baseadas em contos de fadas, mitologia, ficção científica, revistas em quadrinhos e aventuras históricas. (Vogler, 2000, p.30)

Subsequentemente, outros guias para roteiristas também surgiram com intenções similares à de Vogler como *Save The Cat!* (Blake Snyder), além de guias mais complexos como *The Dramatica theory* de Melanie Anne Phillips e Chris Huntley, um livro que desenvolve uma teoria narrativa cujo objetivo principal é ser uma alegoria a um argumento para a audiência, incluindo o uso de conceitos arquétipos mas dentro da nomenclatura específica do livro.

Estes modelos descrevem arquétipos narrativos, compilações a respeito de diferentes padrões em outros roteiros e histórias (não mais somente sobre mitos de outrora). Apesar da natureza comercial que os livros mais populares sobre arquétipos para roteiros possuem, ainda existem em seus ensinamentos ecos do trabalho de Campbell, ou seja, continuam destilações do que já funcionava em outras histórias, porém reformuladas para serem reutilizadas em novos trabalhos.

Apesar dos significados similares sobre repetição, nem todo arquétipo é um clichê e nem todo clichê vem necessariamente de um arquétipo. A diferença está na apresentação do que é repetido. O arquétipo é o menor elemento que existe por trás da roupagem narrativa de temas, enredos ou personagens, enquanto o clichê é a camada externa visível à audiência e repetida exaustivamente, especialmente na indústria do entretenimento e cinema.

O Mentor é um ótimo exemplo. Enquanto arquétipo, é uma figura de natureza pseudo-paternal que oferece ajuda e sabedoria ao herói. Esta figura pode ser representada de várias formas, à critério do autor, como Mr. Miyagi (*Karate Kid*), Obi-Wan Kenobi (*Star*

---

<sup>11</sup> Como descrito no site oficial da trilogia.

*Wars*) e Haymitch Abernathy (*Jogos Vorazes*). Já como clichê, ele não necessariamente precisa ajudar o herói, pois sua definição é baseada não somente na sua função dentro da história mas também das expectativas culturais que a audiência desenvolveu a respeito de como um mentor é representado, como Gandalf (*Senhor dos anéis*), Dumbledore (*Harry Potter*), Merlin (*Rei Arthur*), Mestre Yoda (*Star Wars*) e o Mestre dos magos (*Caverna do dragão*).

Figura 5 – Fotografias dos personagens Gandalf (Ian McKellen) e Dumbledore (Michael Gambon)



Fonte: Radiotimes (2019).<sup>12</sup>

Clichês vão além dos arquétipos pois podem ser elementos repetitivos mais simples e generalizados como frases de efeitos, a forma como mágica funciona, a aparência física que um herói deve possuir ou podem representar repetições que não fazem parte do enredo mas sim da obra, especialmente no contexto audiovisual, como o uso de certas músicas em determinadas situações, a forma como a edição é feita para passar algum efeito.

---

<sup>12</sup> Disponível em:

<<https://www.radiotimes.com/news/film/2019-05-10/george-rr-martin-gandalf-dumbledore-fight>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

Alguns exemplos são: A forma como vozes são parte do personagem e não de seu corpo, geralmente um personagem que possui uma experiência fora de seu corpo de origem precisa falar sua voz original o acompanha mesmo que ele esteja num corpo diferente, no filme *Harry Potter e a Câmara secreta* o clichê é utilizado quando Ron e Harry tomam a poção polissuco que altera seus corpos para o de outros personagens, porém suas vozes permanecem as mesmas de seus corpos originais (mais tarde os filmes corrigem isso quando outros personagens tomam a mesma poção). Muito comumente em animações animais que precisam ser percebidos como amigáveis são codificados como cachorros, em *Frozen - Uma Aventura Congelante*, a rena Sven possui maneirismo de um cachorro assim como Maximus, o cavalo do filme *Enrolados*. Outro exemplo de clichê audiovisual são os efeitos sonoros que aparecem repetidamente em diversos filmes e séries como o grito de Wilhelm.

No decorrer da pesquisa ficou cementado que a diferença entre arquétipos e clichês está na sua profundidade. Arquétipos são a representação de conceitos indivisíveis contidos no inconsciente humano que se repetem por serem partilhados coletivamente. Em narrativas esse conceito muda levemente, para a criação de histórias arquétipos continuam a ser representações de conceitos, tipos de personas ou enredos, que são categorizados em diferentes modelos. A teoria *Dramatica* por exemplo descreve arquétipos de enredo e personagens como o Protagonista, Antagonista, *Sidekick* e o Guardiã<sup>13</sup>. Os arquétipos oferecem descrições de como esses padrões se manifestam, listam características comuns e os nomeiam para fácil compreensão. Os modelos arquétipos são compilados com a intenção de que o autor use as características associadas aos arquétipos como uma base em que o conteúdo original possa ser construído sobre.

Clichês por outro lado são bem mais superficiais, assim como os arquétipos eles também refletem padrões de outras histórias no entanto clichês não são pesquisados e definidos da mesma forma que arquétipos. É senso comum identificar um clichê pois eles copiam outros personagens, aparências e enredos com alterações mínimas. Clichês não se importam em espelhar uma ideia e sim copiar outras formas, quando cópias suficientes são feitas da mesma ideia original um clichê surge. Vale ressaltar que não necessariamente um clichê é negativo ou que o uso está fadado à criar um resultado vazio. O uso de clichês invoca

---

<sup>13</sup> PHILLIPS, Melanie A.; HUNTLEY, Chris. *Dramatica, A New Theory of Story*. 4. ed. Glendale, Calif: Write Brothers Press, 2001. p. 28.

aquilo que já é familiar para a audiência, o autor pode escolher quebrar as expectativas criadas pelo clichê que ele utilizar ou para contar algo rápido e que não vá ser aprofundado.

## 4 PROCURAM-SE ARQUÉTIPOS EM PERSONAGENS COMPLEXOS

Arquétipos foram utilizados para gerar histórias e personagens populares. Seu sucesso atraiu a atenção de outros criadores. Se estes funcionam, mantém-se relevante, para a criação de personagens, a utilização dessas ferramentas?

Ao começar a pesquisa sobre arquétipos encontrei com trabalhos que explicam o conceito de forma holística, como os Jung e Campbell, que normalizam a ideia como algo místico e fora do ordinário. Ao aprofundar os estudos esta impressão inicial se dissipa pois na literatura arquétipos são explicados de forma mais prática como um recurso. Assim como toda ferramenta sua utilização é acompanhada por advertências, tanto quanto qualquer método utilizá-los sem consciência pode gerar resultados mal executados. A preocupação principal sobre sua utilidade dos arquétipos é o receio quanto a previsibilidade, falta de complexidade ou em casos mais graves a perpetuação de estereótipos.

Nesse contexto vi a oportunidade de explorar a relevância dos arquétipos. A decisão que foi tomada para realizar a verificação foi escolher personagens que pudessem ser considerados como complexos e um modelo arquetípico. Foi observado nos personagens as características básicas dos arquétipos descritos pelo modelo e depois eles foram rotulados com os arquétipos que representavam a maior quantidade de características previstas.

O resultado seria positivo se o arquétipo associado com o personagem pudesse no geral representar sua essência. A intenção era que se um personagem complexo pudesse ser descrito por um arquétipo (sem contradições entre o arquétipo e o personagem) um arquétipo poderia então, usando a lógica reversa, gerar um personagem complexo validando sua relevância para criar personagens.

### 4.1 Objetos a serem observados

Com o intuito de verificar a relevância do uso de arquétipos para criar personagens complexos foi decidido que uma investigação seria realizada através de engenharia reversa com o propósito de desvendar se no interior de personagens complexos haveriam ou não arquétipos. Se positivo o objetivo é comparar o arquétipo que se encontra no interior do personagem com a visão que é entregue à audiência quanto quem aquele personagem é. Além de definir os personagens era necessário definir que modelo arquétipos

serviria como métrica. Os objetos selecionados foram a série animada *South Park* e para a sua inspeção o modelo arquétipo escolhido foi o indicador tipológico de Myers-Briggs.

#### **4.1.1 South Park**

*South Park* começou como um projeto criado na faculdade por *Trey Parker* e *Matt Stone*. Em 1992 a dupla produziu o curta *Espírito Natalino* que possuía o estilo e os personagens que foram desenvolvidos e mais tarde se tornaram a série animada. Foi através do canal *Comedy Central* em agosto de 1997 que *South Park* foi ao ar.

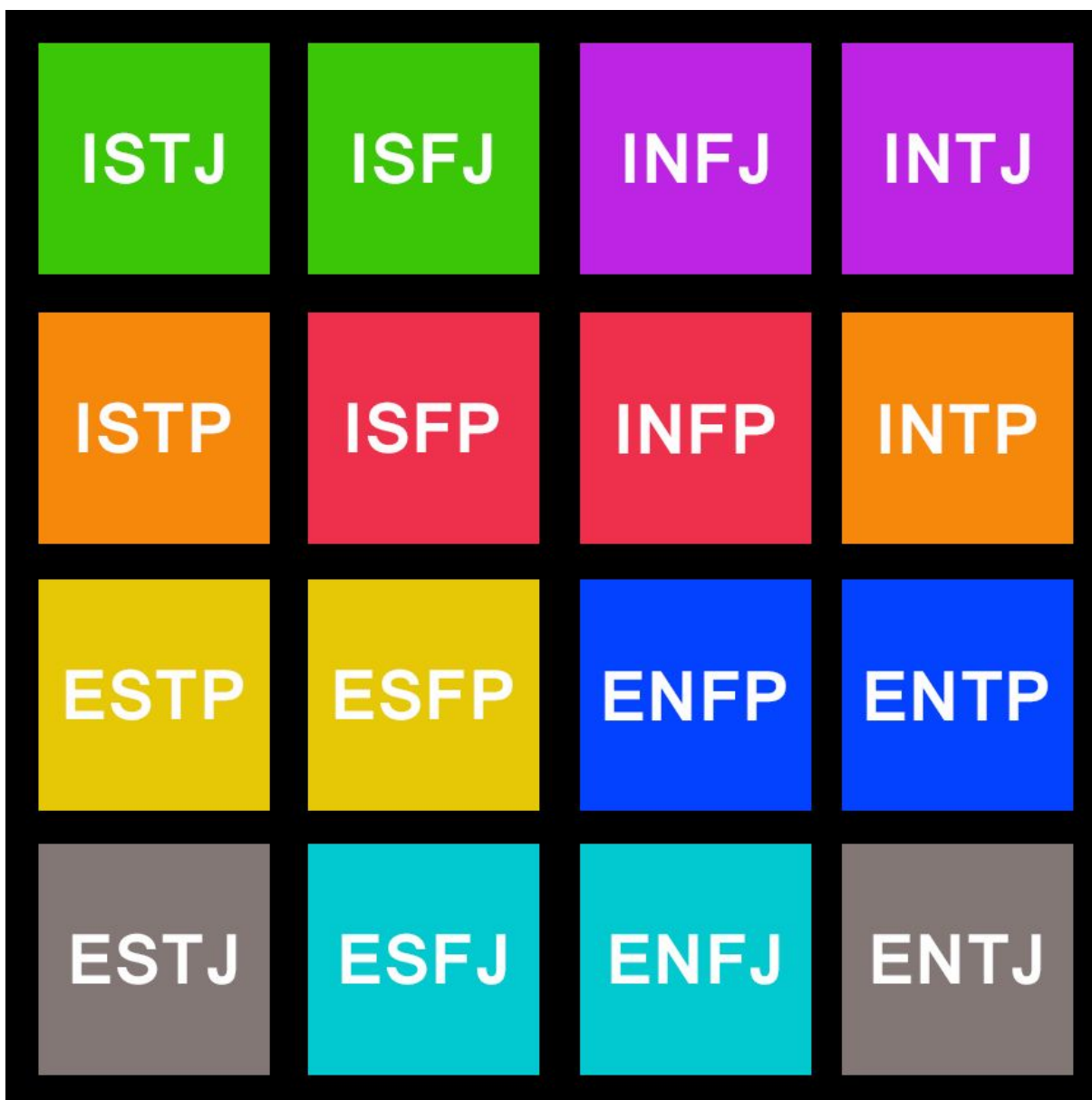
O show é caracterizado por seu humor negro, pelos muitos palavrões e pelas sátiras. Além das críticas sociais, a série narra as aventuras de Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman e Kenny McCormick, os protagonistas infantis que moram no Colorado, Estados Unidos.

O foco do show é a entrega de um argumento em resposta à quaisquer assuntos abordados na temporada em questão (que refletem acontecimentos do ano em que foram lançadas). Apesar disso o desenvolvimento dos protagonistas é sólido e consistente. Contando com 23 temporadas até o ano de 2019, *South Park* tem material suficiente para ser analisado em relação à persona de seus personagens principais.

#### **4.1.2 Classificação tipológica de Myers-Briggs**

Ramos (2005) afirma que “A teoria dos tipos junguianos recebeu na década de 40 contribuições de Isabel Myers e Katharine Briggs ao criarem a primeira versão do inventário MBTI - Myers Briggs Type Indicator -, que identifica 16 tipos psicológicos.” O MBTI, descreve dezesseis tipos psicológicos que são codificados por um conjunto de quatro letras. Ao todo o modelo possui oito letras: E, I, S, N, T, F, J, P, que respectivamente representam: Extroversão (*Extrovert*), Introversão (*Introvert*), Sensação (*Sensing*), Intuição (*Intuitive*), Pensamento (*Thinking*), Sentimento (*Feeling*), Julgamento (*Judging*) e Percepção (*Perceiving*).

Figura 6 – Os dezesseis tipos do MBTI

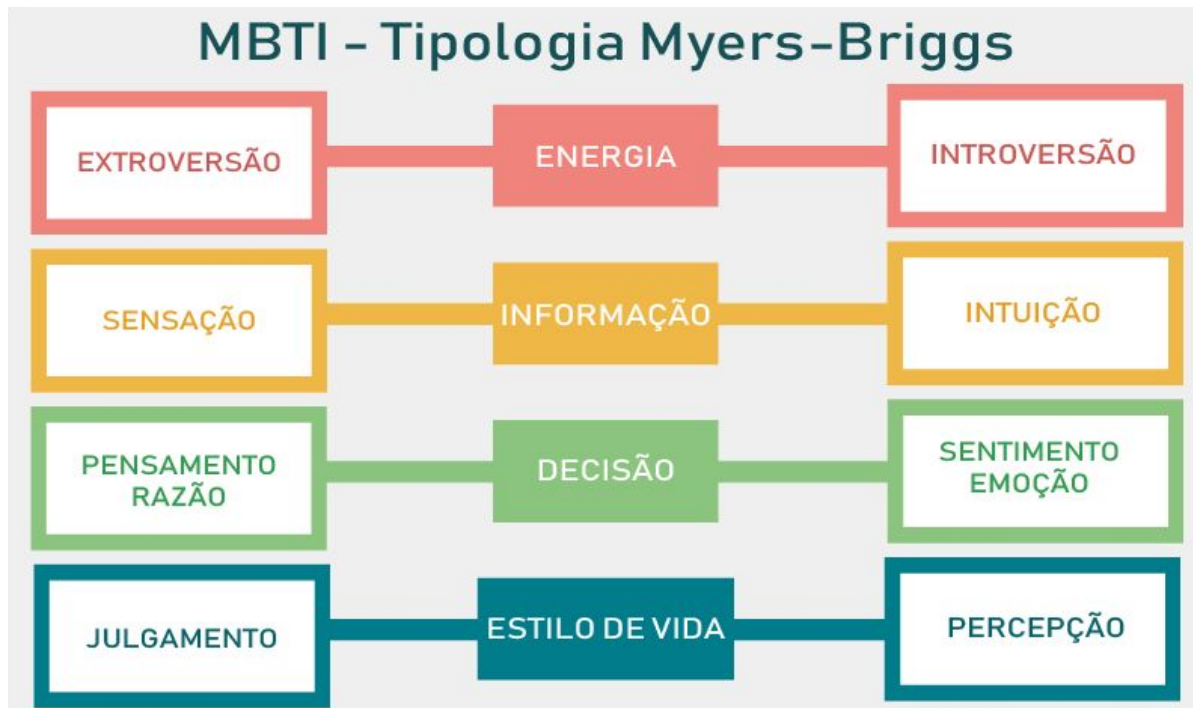


Fonte: PeopleKeys (2014) <sup>14</sup>

Estas letras são divididas em pares que tratam de diferentes áreas da personalidade, a forma como o indivíduo recarrega suas energias, como processa informação, como lidam com emoções e por último como é o estilo de vida da pessoa. Cada área possui dois extremos e a classificação de uma pessoa é definida através de suas tendências e posicionamentos entre esses extremos. No MBTI cada extremo é representado com uma das oito letras e o tipo é a combinação de cada uma das letras com o qual a pessoa mais se inclina.

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://blog.peoplekeys.com/the-problem-with-myers-briggs>>. Acesso em: 18 nov. 2019.

Figura 7 – Pares da Tipologia de Myers-Briggs



Fonte: Be Better (20--)<sup>15</sup>

Introvertidos (I) recarregam suas energias quando estão sozinhos, quando podem exercitar atividades que envolvem ideias e reflexão. Extrovertidos (E) são pessoas sociáveis que preferem atividades em grupo e são mais entusiásticas que introvertidos. Na área sobre a captação de informação Sensação (S) se refere aos sentidos, indivíduos assim são práticos e acreditam naquilo que podem ver e tocar. Os que se guiam por Intuição (N) interpretam dados abstratos e trabalham ao observar todo o contexto. As tomadas de decisões podem ser feitas através da Razão (T) ou dos Sentimentos (F) e por último a forma como um indivíduo planeja e vive sua vida pode ser dividido entre Julgamento (J) ou Percepção (P), julgamento é o extremo que descreve as pessoas que são decisivas, que gostam de ter planos, já os perceptivos são aqueles que improvisam e preferem deixar suas decisões em aberto.

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://www.bbhr.com.br/ferramentas/mbti/>>. Acesso em: 25 nov. 2019.

## 4.2 Justificativas

É difícil, hoje, falar em arquétipos sem citar alguns clichês. Assim, para autores, é importante questionar se arquétipos ainda são relevantes de serem utilizados para novas histórias. A ideia é interessante porém muito subjetiva, pois “provar” a complexidade de um personagem requer um argumento forte. Assim, seria necessário um material já existente que possuísse reconhecimento cultural suficiente para que não houvesse discussões quanto ao status de personagens complexos.

Muitos personagens poderiam ser considerados complexos, camadas de personalidade, grandiosidade em características, uma história de fundo elaborada, esses e muitos outros requisitos podem ser levantados para julgar a multiplicidade de uma persona fictícia. Os parâmetros utilizados que definiram *South Park* como objeto de pesquisa foram: tempo de exibição, aceitação do público e desenvolvimento.

Como é apontado pela Folha de São Paulo (2017)<sup>16</sup>, *South Park* fica atrás somente dos Simpsons em relação ao tempo com que está no ar. Os números alcançados pela série revelam também a aprovação do público, ainda de acordo com a Folha (2017) “o último episódio da 20ª temporada, "Member Berries", foi assistido por 3,7 milhões de pessoas —número 27% maior que o encerramento da 19ª temporada.”

Além de dados numéricos, os personagens encontram requisitos únicos a respeito de suas personalidades. Devido ao gênero da série, comédia, e da representação no estilo simplista, o design dos personagens (dos protagonistas, em especial) é similar ao esquema de cores que os definem, completamente distintos e nítidos.

---

<sup>16</sup>

<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/08/1909300-south-park-completa-20-anos-e-e-a-segunda-animacao-mais-velha-dos-eua.shtml>

Figura 8 – Logo dos *South Park Digital Studios*

Fonte: Presente logo do estúdio (2019)<sup>17</sup>

O último ponto a ser feito para defender a escolha desses personagens é o seu desenvolvimento. Naturalmente, com o tempo, personagens evoluem, seja porque eles estão chegando à conclusão da história ou por terem passado pelas mãos de vários escritores. No caso de *South Park*, foi um desenvolvimento além dos personagens, foi um desenvolvimento pessoal. Os protagonistas Eric, Stan, Kenny e Kyle, além de serem dublados e escritos pelos criadores Matt e Trey, foram também criados a partir de seus idealizadores. A *Wiki* oficial do site revela que Stan<sup>18</sup> e Kyle<sup>19</sup> foram baseados em Matt e Trey, respectivamente, e que Cartman<sup>20</sup> e Kenny<sup>21</sup> também possuem ligações com pessoas e situações próximas a eles. À medida que ambos foram crescendo como escritores e produtores, os personagens foram, propositalmente ou não, evoluindo junto sem perder sua essência inicial.

O crescimento dos protagonistas, por refletir o próprio desenvolvimento dos autores, abriu a oportunidade de considerar o modelo tipológico de Myers-Briggs como opção para avaliar Stan, Kyle e os outros. Existe uma gama de modelos arquetípicos, os identificados por Vogler, Campbell, Jung e ainda outros que não foram discutidos neste trabalho como *Rei*, *Guerreiro*, *Mago*, *Amante*, de Robert Moore e Douglas Gillette. Fora os

<sup>17</sup> [https://logos.fandom.com/wiki/South\\_Park\\_Digital\\_Studios](https://logos.fandom.com/wiki/South_Park_Digital_Studios)

<sup>18</sup> [https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Stan\\_Marsh#Behind\\_The\\_Scenes](https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Stan_Marsh#Behind_The_Scenes)

<sup>19</sup> [https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Kyle\\_Broflovski#Behind\\_The\\_Scenes](https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Kyle_Broflovski#Behind_The_Scenes)

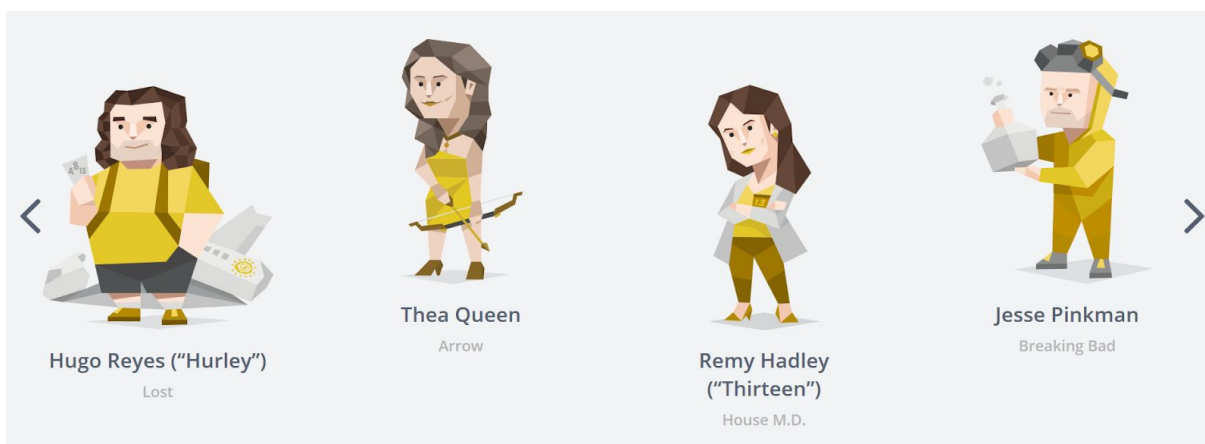
<sup>20</sup> [https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Eric\\_Cartman#Behind\\_The\\_Scenes](https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Eric_Cartman#Behind_The_Scenes)

<sup>21</sup> [https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Kenny\\_McCormick#Behind\\_The\\_Scenes](https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Kenny_McCormick#Behind_The_Scenes)

arquétipos junguianos, o MBTI se diferencia dos demais pois não foi elaborado para lidar com personagens fictícios, contudo a estrutura do modelo o permite ser utilizado para tal fim.

O modelo possui uma natureza imparcial, as áreas que definem cada tipo funcionam como *sliders* e a intensidade com a qual o indivíduo manifesta cada uma das características previstas em cada uma das quatro áreas define o seu posicionamento entre as duas extremidades, ou seja definindo cada letra com base na consistência com que a pessoa manifesta determinado comportamento em cada uma das áreas. Além de prático, qualitativo e voltado a dados o MBTI é fácil de utilizar para avaliar personagens pois ao contrário de uma pessoa personagens são construídos para serem consistentes em suas características. Sites como 16personalities e Humanmetrics utilizaram a classificação tipológica para distinguir que arquétipos certas figuras fictícias possuem, ambos sites utilizam os exemplos de personagens para ilustrar cada um dos dezesseis tipos do MBTI.

Figura 9 – Personagens classificados como ISFPs



Fonte: NERIS Analytics Limited<sup>22</sup>

Em relação aos outros modelos, argumentos fortes podem ser feitos a favor deles justamente por terem sido desenvolvidos como a intenção de lidar com personas não-reais. Os arquétipos da Jornada do Herói são um exemplo que poderia ser utilizado, já amplamente reconhecidos e revisados. O Arauto, a Sombra e o Mentor são figuras com propósitos bem claros, contudo esses papéis encontram-se dentro da Jornada. Por ser uma série, a dinâmica do desenrolar da história não é tão linear e definida quanto um filme.

<sup>22</sup> <https://www.16personalities.com/br/personalidade-isfp>

Os arquétipos do *Rei, Guerreiro, Mago, Amante (RGMA)* poderia também ser outra opção considerando que seu modelo diz respeito a figuras masculinas, mas não se adequam tão perfeitamente devido à idade dos personagens escolhidos. Este modelo prevê o crescimento da pessoa, e a mudança de sua personalidade de um arquétipo infantil a um adulto, o que não se adequa à série, dado que os personagens não crescem.

Por último, uma alternativa seriam os arquétipos junguianos, uma vez que seu autor inspirou o desenvolvimento do MBTI. Quanto a eles, assim como a tipologia de Myers-Briggs, os arquétipos documentados por Jung não foram desenvolvidos para contemplar personagens fictícios. Além disso, ao contrário do MBTI, eles são descritos esparsamente na obra junguiana, sem um modelo claro de se trabalhar, o que também dificulta sua utilização.

### 4.3 Escopo da pesquisa

No ano corrente, 2019, a série chega ao seu tricentésimo episódio. Com tanto conteúdo foi necessário diminuir o escopo para se chegar à um número viável de ser conferido. Para definir a tipologia dos protagonistas foram escolhidos quarenta e sete episódios entre a primeira temporada até a vigésima primeira (última temporada apresentada completa antes do citado ano). Os episódios escolhidos foram:

Figura 10 – Quadro dos episódios selecionados

| Temporada          | Episódio | Título                                 |
|--------------------|----------|--|
| Primeira Temporada | 01       | Cartman Gets an Anal Probe             |
| Primeira Temporada | 07       | Pinkeye                                |
| Primeira Temporada | 10       | Mr. Hankey, the Christmas Poo          |
| Segunda Temporada  | 13       | Cow Days                               |
| Terceira Temporada | 07       | Cat Orgy                               |
| Quarta Temporada   | 02       | The Tooth Fairy's Tats 2000            |
| Quarta Temporada   | 09       | Jewbilee                               |
| Quinta Temporada   | 01       | Scott Tenorman Must Die                |
| Quinta Temporada   | 04       | Super Best Friends                     |
| Quinta Temporada   | 06       | Cartmanland                            |
| Quinta Temporada   | 13       | Kenny Dies                             |
| Sexta Temporada    | 05       | Fun with Veal                          |
| Sexta Temporada    | 16       | My future Self n' me                   |
| Sétima Temporada   | 03       | Toilet Paper                           |
| Sétima Temporada   | 05       | Fat Butt and Pancake Head              |
| Sétima Temporada   | 14       | Raisins                                |
| Oitava Temporada   | 04       | Passion of the Jew                     |
| Nona Temporada     | 08       | Two days before the day after tomorrow |

| Temporada                   | Episódio | Título                            |
|-----------------------------|----------|-----------------------------------|
| Nona Temporada              | 12       | Trapped in the Closet             |
| Décima Temporada            | 02       | Smug Alert!                       |
| Décima Temporada            | 07       | Tsst                              |
| Décima Primeira Temporada   | 08       | Le Petit Tourette                 |
| Décima Primeira Temporada   | 13       | Guitar Queer-O                    |
| Décima Primeira Temporada   | 14       | The list                          |
| Décima Segunda Temporada    | 01       | Tonsil Trouble                    |
| Décima Terceira Temporada   | 02       | The Coon                          |
| Décima Terceira Temporada   | 03       | Margaritaville                    |
| Décima Terceira Temporada   | 11       | Whale Whores                      |
| Décima Quarta Temporada     | 02       | The Tale of Scrotie McBoogerballs |
| Décima Quarta Temporada     | 04       | You have 0 friends                |
| Décima Quarta Temporada     | 05       | 200                               |
| Décima Quarta Temporada     | 06       | 201                               |
| Décima Quarta Temporada     | 11       | Coon 2: Hindsight                 |
| Décima Quarta Temporada     | 12       | Mysterion Rises                   |
| Décima Quarta Temporada     | 13       | Coon vs. Coon & Friends           |
| Décima Quinta Temporada     | 05       | Crack Baby Athletic Association   |
| Décima Quinta Temporada     | 07       | You're Getting Old                |
| Décima Quinta Temporada     | 08       | AssBurgers                        |
| Décima Quinta Temporada     | 12       | 1%                                |
| Décima Quinta Temporada     | 14       | The Poor Kid                      |
| Décima Sexta Temporada      | 04       | Jewpacabra                        |
| Décima Sexta Temporada      | 05       | Butterballs                       |
| Décima Sexta Temporada      | 13       | A Scause for Applause             |
| Décima Sétima Temporada     | 06       | Ginger Cow                        |
| Décima Oitava Temporada     | 06       | Freemium Isn't Free               |
| Décima Nona Temporada       | 03       | The City Part of Town             |
| Vigésima Primeira Temporada | 04       | Franchise Prequel                 |

Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.3.1 Os episódios escolhidos

Oliveira (2012) descreve *South Park* como um programa de audiência massiva com média 3,9 milhões de pessoas acompanhando a série por episódio nos Estados Unidos. Apesar disso, grande parte do ano transcorre sem novos episódios. Durante esse período, os antigos são reprisados na televisão e listas são criadas *online* para que o vazio por novo conteúdo seja preenchido. O site de *South Park* conta com *playlists* criadas por fans e seleções destas coleções são destacadas pelo próprio site.

Além dos favoritos da audiência, os próprios criadores Matt e Trey não são tímidos em admitir que possuem suas próprias escolhas de melhores e piores produções. No DVD *South Park the Hits: Volume 1* (2006), Parker cita alguns de seus favoritos<sup>23</sup> como *Best*

<sup>23</sup> <https://www.today.com/popculture/south-park-creators-pick-favorite-episodes-wbna14913859>

*Friends Forever*, *Good Times with Weapons* e *Trapped in the Closet*, episódio em que Parker cita terem atraído muita atenção, tanto a desejada quanto à indesejada. Também nos comentários da temporada vinte e um<sup>24</sup> Trey conta que *Sons of Witches* foi o seu episódio favorito dos últimos cinco anos (a temporada vinte e um foi lançada em 2017).

Através de consultas ao site e às redes sociais oficiais do show foram definidos quais episódios seriam consultados durante a pesquisa. A seleção considerou os comentários dos autores, a frequência com que certos episódios aparecem nas coleções destacadas e em peças de *marketing* em suas redes sociais, além de averiguar as sugestões do público em sites como *Tumblr* e em fóruns privados como *Discord*. Os episódios destacados pela *wiki* oficial para cada um dos protagonistas também serviram como fonte essencial para descobrir que episódios revelam mais sobre os personagens em questão.<sup>25 26 27 28</sup>

Durante a seleção dos episódios, alguns que cabiam nos critérios de seleção foram deixados de lado por não adicionarem novos dados, somente reforçando características de outros episódios mais relevantes.

#### 4.4 A tipologia de South Park

A seguir seguem os tipos designados para cada um dos personagens assim como as respectivas explicações e referências que levaram a identificação daquele tipo.

##### 4.4.1 Stan Marsh

Atualmente, com dez anos de idade Stanley Marsh é um garoto da quarta série cujos pais são Randy Marsh e Sharon Marsh. Stan tem uma irmã abusiva e mais velha chamada Shelly Marsh e namora Wendy Testaburger. Stan é dublado e baseado em Trey Parker e assim como na vida real onde Trey é parceiro de Matt Stone, Stan é parceiro e ‘super melhor amigo’ de Kyle Broflovski (dublado e baseado em Matt).

---

<sup>24</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=-ggu8hnMBrg>

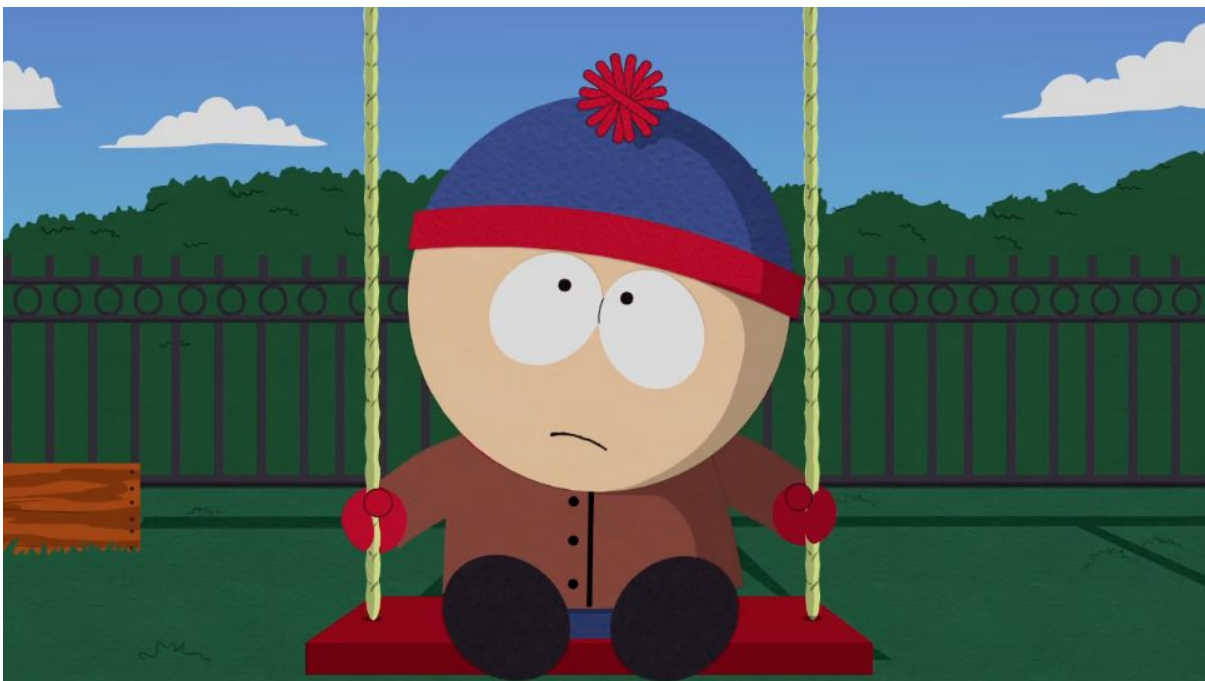
<sup>25</sup> [https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Kenny\\_McCormick#Featured\\_Episodes](https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Kenny_McCormick#Featured_Episodes)

<sup>26</sup> [https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Eric\\_Cartman#Featured\\_Episodes](https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Eric_Cartman#Featured_Episodes)

<sup>27</sup> [https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Stan\\_Marsh#Featured\\_Episodes](https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Stan_Marsh#Featured_Episodes)

<sup>28</sup> [https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Kyle\\_Broflovski#Featured\\_Episodes](https://wiki.southpark.cc.com/wiki/Kyle_Broflovski#Featured_Episodes)

Figura 11 – Stan Marsh



Fonte: *You're Getting Old* (Temporada 15 Episódio 07)

Stan é um amante dos animais, como pode ser observado em *Big Gay Al's Big Gay Boat Ride* e *Fun with Veal*, defensor das causas do meio ambiente (*Whale Whores*), sabe tocar violão (*Smug Alert!*) e mais de uma vez se mostrou proficiente no uso de armas e excelente em suas capacidades atléticas (*Big Gay Al's Big Gay Boat Ride*). Apesar de suas grandes qualidades Stan também possui grandes defeitos. O garoto demonstra tendências destrutivas como vício em jogos e álcool (*Guitar Queer-o* e *Ass Burgers*), seu ego já lhe deixou em maus lençóis em mais de uma ocasião e assim como seus outros amigos Stan tem uma língua afiada quando se trata em ridicularizar outras crianças. Stan também sofre com depressão.

#### 4.4.1.1 ISFP

Dentre os dezesseis tipos da tipologia de Myers-Briggs o garoto depressivo e alcoólatra pode ser definido como um ISFP<sup>29</sup> (Introversão, Sensação, Sentimento e Percepção), ou o ‘Aventureiro’.

<sup>29</sup> *Introverted, Sensing, Feeling e Perceiving*

#### 4.4.1.1.1 Extroversão ou Introversão

Introversos são aqueles voltados para o mundo interior, dos conceitos, ideias e pensamentos. Stan expressa esta característica já no começo da série com suas dificuldades em se comunicar com a garota que ele gosta, Wendy Testaburger, nos episódios iniciais sempre que ele tentava iniciar contato com ela ele vomitava (*Cartman Gets an Anal Probe* e *Pinkeye*). Usualmente, quando Stan não está com o seu grupo próximo de amigos ele geralmente se encontra sozinho (*Freemium isn't free*, *Guitar Queer-O* e *Assburgers*). Em busca de contornar o problema de comunicação, ele utiliza outros artifícios, como música para descrever seus sentimentos (*Smug Alert!*).

Figura 12 – Stan Marsh escrevendo uma música



Fonte: *Smug Alert!* (Temporada 10 Episódio 02)

#### 4.4.1.1.2 Sensação ou Intuição

Quanto a forma com que Stan capta informações, Stan tende a estar inclinado à S (Sensação) que N (Intuição). Aqueles que são classificados como intuição percebem informações através de observações de possibilidades e do sexto sentido. Stan não possui

momentos notáveis onde ele acredite naquilo que esteja além do que seus sentidos alcançam. Em episódios como *Trapped in the Closet* e *Scause for applause*, que possuem vieses religiosos, é possível perceber que Stan acredita no que é ‘real’, em ditos episódios ele se encontra com a igreja de cientologia e com Jesus Cristo em pessoa. No primeiro ele só entra na igreja pois é convencido que ele receberia algo concreto em troca (a cura da sua depressão), já em *Scause for applause* Stan é aplaudido por manter o bracelete que demonstrava sua fé em Jesus, porém, mais tarde no episódio é revelado que ele havia cortado o bracelete e o colado novamente não por crença mas pela a atenção que ele estava recebendo.

#### 4.4.1.1.3 Razão ou Emoção

No caso do Stan suas decisões não se baseiam naquilo que é lógico ou correto. Em episódios como *Mystery of the Urinal Deuce* e *Two Days Before the Day After Tomorrow*, Stan foi capaz de omitir e mentir pois em suas prioridades era mais importante que ele pudesse escapar das consequências de seus atos (Inundar uma cidade e ter defecado no urinol da escola). Em *Raisins* também são os sentimentos intensos de rejeição por ter perdido a namorada que definem Stan durante todo o episódio. Baseado nisso Stan é mais Emoção (F) que Razão (T).

#### 4.4.1.1.4 Julgamento ou Percepção

Quanto a julgamento ou percepção Stan demonstra ser mais perceptivo, ele não demonstra planos de ter uma vida planejada, ele se mantém flexível para acomodar suas próprias prioridades (sejam elas egoísticas, narcisísticas ou em prol de uma causa) e viver por aquilo que é importante para ele.

### 4.4.2 Eric Cartman

Inicialmente em episódios como *Cartman Gets an Anal Probe*, *PinkEye* e *An Elephant Makes Love to a Pig*, Eric não passa de um garoto ingênuo que exhibe opiniões e comportamentos que são tão absurdos que é difícil acreditar que ele tenha consciência do que está falando (Em *Pinkeye* ele aparece vestido com um uniforme nazista mas quando indagado

a respeito ele alega que foi uma fantasia que a sua mãe costurou). No decorrer da série essa ingenuidade e inocência vão sumindo até o ponto recente em que Eric Cartman é icônico por ser um preconceituoso, racista e anti-semita em plena consciência de seus atos.

Figura 13 – Eric Cartman



Fonte: *Le Petit Tourette* (Temporada 11 Episódio 08)

Eric era uma criança relativamente normal até o episódio *Scott Tenorman Must Die*, antes desse episódio Cartman apresentava os comportamentos questionáveis, como se vestir de Hitler para o Halloween, porém, essas ações eram ilustradas num contexto de ignorância e genuína inocência. Em *Pinkeye* Cartman alimenta Scott Tenorman um chilli que continha os restos mortais dos pais do menino, tudo porque Scott devia dezesseis dólares à Eric. A partir desse momento Cartman se torna ativamente um sociopata egoísta e sádico.

Além de seus traços psicológicos intensos o garoto também é definido pelo seu tipo físico, largo e acima do peso, graças ao consumo desenfreado de porcarias e tempo inerte jogando e vendo televisão.

#### 4.4.2.1 ENTJ

ENTJs<sup>30</sup> possuem o título de ‘comandantes’. São planejadores, comunicativos e se guiam por sua intuição. Ramos (2005) define que “Sua curiosidade está voltada para novas idéias, tolerância às teorias, problemas complexos, insights, novas visões e perspectivas de futuro, preocupando-se com resultados de longo alcance.”

##### 4.4.2.1.1 Extroversão ou Introversão

Cartman nunca foi tímido quando se trata em abrir sua boca. Sempre tomando posições de liderança (*Crack Baby Athletic Association*, *Go Fund Yourself* e *Christian Rock Hard*), falando com multidões sem dificuldades, Eric não precisa de tempo sozinho para recarregar suas energias o que o aponta como extrovertido.

Figura 14 – Cartman em seu microempreendimento



Fonte: *Crack Baby Athletic Association* (Temporada 15 Episódio 05)

---

<sup>30</sup> *Extroverted, Intuition, Thinking e Judging*

#### 4.4.2.1.2 Sensação ou Intuição

Eric foi curioso de estudar pois apesar de muito prático não haviam evidências suficientes que o definissem como alguém sensível como Stan. Apesar de pragmático a forma como Cartman capta informações não é limitada por aquilo que ele pode ver, sentir ou ouvir. Cartman é bastante curioso e tem uma imaginação fértil. Grande parte de seus planos e ideias são concebidos e realizados devido a sua capacidade de pensar além do que é esperado, como no episódio *Kenny dies* onde Cartman encontra um caminhão carregado de fetos, ele tenta vendê-los mas encontra fracasso. Mais tarde no episódio ele usa as células tronco dos fetos para criar ‘um milagre’, clonar o estabelecimento *Shakey's Pizza*.

#### 4.4.2.1.3 Razão ou Emoção

Assim como é demonstrado em *Kenny Dies* e em *Crack Baby Athletic Association*, Cartman tem linhas muito borradas em relação ao seu compasso moral. Em ambos os episódios Cartman se aproveita de situações que eticamente deveriam ser impossíveis de aceitar (se aproveitar de fetos para ‘clonar’ um restaurante e utilizar um time de bebês viciados em crack como fonte de renda de seu negócio, respectivamente). Devido a essas atitudes que Cartman pode ser definido como mais próximo da Razão (T) uma vez que suas atitudes são completamente objetivas visando somente os argumentos lógicos.

#### 4.4.2.1.4 Julgamento ou Percepção

Não é somente em relação à negócios que Cartman é um sujeito organizado, em qualquer situação que os meninos se unem ele é o primeiro a organizar a situação, gerenciar pessoas e atividades, mesmo que da maneira mais calculista possível. Na série de episódios *Coon 2: Hindsight*, *Mysterion Rises* e *Coon vs. Coon & Friends*, Cartman e seus amigos brincam de super-heróis, em *Coon 2: Hindsight* ele assumia a liderança de seu time dando ordens e delegando obrigações. O mesmo acontece em *Black Friday*, também parte de uma mini-série de episódios, nele Cartman lidera a brincadeira de fantasia medieval como o grande mago. Julgando esses comportamentos e projetando que eles se perpetuam na vida dele é seguro assumir que planejamento é mais frequente que percepção para Cartman.

#### 4.4.3 Kyle Broflovski

Kyle Broflovski é um garoto ruivo e judeu que foi inspirado em Trey Parker. Ele é o melhor amigo de Stan e um dos meninos mais inteligentes da cidade. O judaísmo de Kyle é um grande ponto da sua personalidade. No início da série ele não compreendia completamente a própria religião, em episódios como *Cartmanland* e *Mr. Hankey, the Christmas Poo* Kyle duvida dos costumes de sua fé chegando até a cantar o quão difícil é ser um judeu no natal. Na terceira temporada Kyle encontrasse com Moisés, em *Jewbilee*, e a partir desse momento ele ganha um novo conhecimento sua religião passando a abraçá-la com orgulho.

Figura 15 – Kyle Broflovski



Fonte: *The Passion of the Jew* (Temporada 08 Episódio 04)

Além do relacionamento de ‘super melhor amigo’ com o Stan Kyle possui outra relação tão forte quanto. Eric Cartman e Kyle são arqui-inimigos desde o começo da série. Por causa da religião e do alto senso moral que Kyle possui ele e Cartman sempre estiveram na garganta um do outro. Em *Toilet Paper*, *Imaginationland* e *Ginger Cow* os planos de Cartman contra Kyle alcançam extremos indo de humilhação até um esquema para assassinar o outro. Kyle não é muito menos afeiçoado por Eric, em *Tonsil Trouble* Cartman é diagnosticado com

HIV positivo e a única coisa que Kyle consegue fazer é rir incontrolavelmente, contudo os dois são capazes de deixar suas diferenças de lado, em ambos *Jewpacabra* e *Smug Alert!* Kyle e Cartman salvam a vida um do outro respectivamente porém nenhum dos dois sabe que teve a vida salva pelo outro.

Antes de compreender sua própria religião na terceira temporada Kyle era relativamente diferente de quem é hoje, a diferença no entanto se deve a evolução do seu entendimento de si e do judaísmo mais do que à uma mudança de caráter. Sua inteligência e morais apareciam bem menos frequentemente, sua característica marcante era o seu temperamento e sua apreciação por bulir Cartman pelo seu tamanho, depois que Cartman se tornou ativamente um sádico as piadas foram diminuindo e ficaram reduzidas à um eventual ‘gordunho’ (ou *fatass* na versão original).

#### 4.4.3.1 INFJ

INFJs<sup>31</sup> são introvertidos, intuitivos e sentimentais. Ramos (2005) cita que este tipo “Tem preocupação com os outros e é costumeiramente cordial”.

##### 4.4.3.1.1 Extroversão ou Introversão

Observei que assim como Stan e Kenny, Kyle também é introvertido, calmo e reservado. Ele se encontra em muitas situações onde ele aproveita seu tempo sozinho. Em *Fantastic Easter Special* Stan pede ajuda de Kyle para viajar até o Vaticano, chegando na casa de Kyle Stan o encontra muito bem entretido fazendo pinturas com seus dedos. Seu *status* como estudioso e ávido leitor, como em *The Tooth Fairy's Tats 2000* onde ele passa a maior parte do episódio envolvido com um livro de física quântica, também sugerem que ele quando ele não está com os meninos ele está envolvido nessas atividades.

##### 4.4.3.1.2 Sensação ou Intuição

Apesar de sua apreciação pela ciência Kyle, assim como Cartman, tem uma imaginação fértil. Ele usa suas observações para imaginar possibilidades, para averiguar como

---

<sup>31</sup> *Introverted, Intuitive, Feeling e Judging*

suas ações podem influenciar e impactar o futuro. Kyle também é capaz de imaginar novas perspectivas quando outros ao seu redor são práticos demais para percebê-las. Dentre assimilar pelos sentidos ou usar a intuição Kyle claramente pende mais para o uso da Intuição (N).

#### 4.4.3.1.3 Razão ou Emoção

Graças às crenças de Kyle e ao seu senso de moral, suas atitudes são tomadas com seu coração, com seus sentimentos. Em *Margaritaville* ele se afunda em dívidas para que o resto da cidade possa viver em paz, não porque era a decisão lógica ou racional mas sim porque era que parecia certa. Em *You have 0 friends* Kyle ficou com tanta pena de um garoto por não ter amigos no *Facebook* que ele decidiu adicioná-lo por compaixão e por grande parte do episódio teve que aturar as atitudes do garoto mesmo estando incomodado por elas. Apesar de ser um dos garotos mais inteligentes da escola não é através da lógica, por si só, que ele resolve seus problemas, mesmo possuindo algumas dúvidas Kyle pende mais para o lado da Emoção (F).

#### 4.4.3.1.4 Julgamento ou Percepção

Não existem muitas situações que reflitam, não tão nitidamente quanto os outros exemplos, que possam dar uma resposta baseada em números para esta área da personalidade do Kyle. Utilizando a interpretação é difícil vê-lo como alguém que se sente confortável em confiar seu dia a dia à sorte, Kyle é caracterizado com o certinho, metuculoso e organizado do grupo, considerando essas características é previsto que ele prefira planos ao invés de muita liberdade caótica, ou seja, sua predisposição ao J é maior que ao P.

#### 4.4.4 *Kenny McCormick*

Kenny é uma piada personificada. Ele é uma das crianças mais pobres da cidade, como é constantemente apontado por Cartman, e suas características mais marcantes são o fato de sua voz ser abafada pela jaqueta e pela piada recorrente onde Kenny morre várias vezes durante o curso das temporadas.

Figura 16 – Kenny McCormick



Fonte: *Going Native* (Temporada 16 Episódio 11)

A wiki de *South Park* alega que Kenny foi baseado num amigo de infância de Trey Parker, o garoto usava uma jaqueta laranja e faltava muito às aulas, o que levava os amigos a brincarem e assumirem que ele estava morto.

Kenny servia basicamente de alívio cômico nas temporadas iniciais. No final de cada episódio ele morria de um jeito diferente mas no episódio seguinte ninguém lembrava o fato. Durante a sexta temporada ele sumiu quase que completamente aparecendo nos minutos finais do último episódio onde levantou poucas reações, somente Stan e Kyle reconheceram que ele havia sumido mas não muito é dito a respeito.

Apesar de ser renegado como personagem de fundo em muitos episódios Kenny também possui seus grandes momentos, os episódios onde ele mais brilha são aqueles que tratam de faz de conta, como *Coon 2: Hindsight* e *Black Friday*, onde Kenny assume os papéis de Mysterion e Princesa Kenny respectivamente. Os episódios que o retratam como Mysterion (*Coon 2: Hindsight Mysterion Rises* e *Coon vs. Coon & Friends*) reconhecem as suas mortes como um super poder e até desenvolvem uma história para explicar as origens dessa situação (seus pais eram parte de um culto).

Figura 17 – Kenny fantasiado de Mysterion



Fonte: *Mysterion Rises* (Temporada 14 Episódio 12)

Embora Kenny seja reconhecido por suas circunstâncias ele se tornou mais que uma piada. Ele é o irmão mais velho de Karen McCormick e a defende com todas as suas forças do ambiente abusivo e caótico em que eles moram (como pode ser observado em *Poor kid*). Ele também é uma criança muito imaginativa, é calmo mas também perturbadoramente vulgar e promíscuo para sua idade.

#### 4.4.4.1 ESFP

Kenny foi o personagem mais difícil de se analisar, graças ao seu vestuário, que cobre sua boca e afeta a clareza de suas falas, dificultando o entendimento do que está sendo dito. Mesmo o conhecimento de suas falas não ajudam muito, seus diálogos geralmente são um conjunto de palavrões ou insinuações sexuais. Poucos episódios nas temporadas iniciais tratam a respeito dele como personagem, *Jewbilee* e *Kenny Dies* são exemplos em que sua presença é relevante para o enredo.

Dos episódios em que Kenny fala claramente existe uma dúvida sobre a veracidade da fala com a sua personalidade. Como descrito anteriormente a maioria dos episódios em que ele possui um papel ativo são relacionados à brincadeiras de faz de conta

onde Kenny assume as personalidades de Mysterion e Princesa Kenny. É possível que os traços que ele demonstra nessas instâncias sejam produtos das fantasias.

Dos outros episódios em que Kenny participa algumas das características demonstradas por ele como Mysterion são resgatadas levando a crer que sendo genuína, ou não, a persona de super herói reflete parte da personalidade de Kenny.

#### 4.4.4.1.1 Extroversão ou Introversão

Apesar de muito novo Kenny é sexualmente ativo, droga-se com urina de gato (*Major Boobage*) e não exhibe inibições sociais. Kenny é espontâneo chegando a fazer coisas absurdas como ingerir o próprio vômito por comida (*Fat Camp*), um argumento pode ser levantado a respeito dele ter feito somente pelo dinheiro, porém, em outros episódio como *Going Native*, *Quest for Ratings*, *Super Fun Time* e *Naughty Ninjas* demonstram o quão sociável Kenny é, engajando em atividades com os outros meninos fora do seu ciclo imediato de amizade com raros episódios em que ele estivesse por conta própria, mesmo quando ele estava completamente viciado em seu PSP em *Best Friends Forever* Kenny pode ser visto numa montagem jogando mas ainda sim acompanhando seus amigos onde quer que eles fossem. Todas essas características apontam para que ele seja um Extrovertido.

#### 4.4.4.1.2 Sensação ou Intuição

A minissérie de episódios que traz Kyle, Stan, Kenny e Cartman como super-heróis (*Coon 2: Hindsight Mysterion Rises e Coon vs. Coon & Friends*) oferece uma perspectiva sobre Kenny como alguém observante, em suas lutas ele usa todo o potencial do ambiente para conseguir vantagem, o mesmo acontece em *The Poor Kid*. Apesar de suas demonstrações de observação serem geralmente físicas Kenny não possui momentos onde ele aja com a intuição, ele processa informação de forma imediata em situações que precisem de ações rápidas.

#### 4.4.4.1.3 Razão ou Emoção

Assim como Stan Kenny demonstra tomar decisões usando aquilo que ele valoriza como parâmetros, ele protege sua irmã mais nova como super-herói e em momentos como em *Jewbilee* ele não hesita em se sacrificar pelo bem dos outros. Fora os sentimentos e as emoções vindas de carinho e afeto Kenny também reforça que pende mais para Emoção (F) em momentos onde ele se mete em situações complicadas sem utilizar o mínimo de lógica e sim ser guiado por um tumulto de emoções, como em *Major Boobage*.

#### 4.4.4.1.4 Julgamento ou Percepção

Kenny vive uma vida flexível para acomodar oportunidades que venham a agraciar seus valores assim como o Stan. Kenny é capaz de ir além da zona de conforto por aquilo que importa à ele, em *The City Part of Town* ele arranja um emprego a fim de dar um bom presente à irmã mais nova e por razões não tão altruístas Kenny é convencido a usar um anel da pureza na espera de um boquete de sua namorada Tammy Warner em *The Ring*. Apesar de sua persona heróica ser centrada e calma a vida diária de Kenny é tumultuada e ele geralmente segue como a vida o leva. Outros comportamentos como as promiscuidades e a situação financeira de sua família levam a acreditar que Kenny precisa deixar suas opções em aberto e estar sempre disposto para encarar o impossível em sua vida caótica.

### 4.5 Resultados

Após considerar cada um dos quatro aspectos do MBTI: Como o indivíduo assimila energia, processa informação, toma decisões e como confronta planos, os seguintes arquétipos foram conectados aos protagonistas de *South Park*.

Figura 18 – Quadro dos arquétipos do MBTI

| <b>Tipo</b>   | <b>Personagem</b> | <b>Arquétipo</b>   |
|---|-------------------|--|
| ISFP - Introversão, sensação, sentimento e percepção  | Stan Marsh        | <b>Aventureiro</b> - Os aventureiros são descritos como artistas, pessoas que utilizam estética, design e atitudes como formas de expressão.   |
| ENTJ - Extroversão, intuição, pensamento, julgamento  | Eric Cartman      | <b>Comandante</b> - São líderes, são carismáticos e exalam confiança. São capazes de convencer multidões porém possuem uma racionalidade aguçada que pode resultar em atitudes frias e calculistas.  |
| INFJ - Introversão, intuição, sentimento e julgamento | Kyle Broflovski   | <b>Advogado</b> - Idealistas, com alto senso de moral porém firmes e determinados. Possuem opiniões fortes e apesar de serem definidos por suas ações em prol do próximo eles são introvertidos e necessitam de tempo sozinhos para refletir e recarregar. |
| ESFP - Extroversão, sensação, sentimento e percepção  | Kenny McCormick   | <b>Animador</b> - Aqueles que vivem espontaneamente, são sociáveis e adoram se divertir com amigos. Eles são sensíveis ao sentimento dos outros.   |

Fonte: Elaborado pelo autor baseado nas descrições desenvolvidas por *NERIS Analytics Limited* <sup>32</sup>

Aventureiro (ISFP), Comandante (ENTJ), Advogado (INFJ) e Animador (ESFP) foram os arquétipos alcançados depois da verificação de cada uma das letras do MBTI. Comparando os arquétipos alcançados pode-se notar a semelhança entre as descrições e os personagens à que foram designados. Aventureiros são descritos como artísticos, atenciosos, imaginativos mas com atitudes racionais e focadas. Comandantes são confiantes, carismáticos porém frios e teimosos. Advogados são decisivos, intensos, idealistas contudo são perfeccionistas e deveras reservados. Por fim Animadores são despreocupados, divertidos, práticos mas sem foco.

Como listado previamente os episódios reforçam os comportamentos consistentes de cada um dos personagens, não é surpresa que os arquétipos que englobam essas características individuais combinem tanto com os personagens, no entanto nem tudo é preto no branco. Apesar das semelhanças algumas características são previstas pelos tipos que não aparecem na série. Como um Aventureiro Stan deveria se provar imprevisível, enquanto não existem episódios que desmintam também não há episódios que comprovem essa característica, o julgamento por tanto é subjetivo e não definitivo, no meu entendimento Stan não é um personagem que combine com imprevisibilidade.

Um dos resultados que mais deixou a desejar foi o tipo do Kenny. Assim como foi apontado previamente, em comparação aos outros, Kenny tem menos momentos e os que ele

<sup>32</sup> <https://www.16personalities.com/>

possui são envoltos por dúvidas e abertos à interpretação do espectador. Seja por consequência de suas inconsistências ou pelo mistério de que envolve sua verdadeira personalidade, Kenny é o que possui mais disparidades entre seu comportamento na série com o arquétipo à que foi relacionado. O foco dos Animadores com o presente deveria influenciar em sua capacidade de gerenciar responsabilidades, por causa da idade é difícil confirmar ou negar esse fato pois ele não possui os mesmos deveres claros que um adulto possui e a série não aprofunda essas minúcias do cotidiano de seus personagens.

## 5 CONCLUSÃO

Conseguir encaixar os protagonistas em arquétipos foi uma tarefa que exigiu concentração. Apesar da natureza da classificação tipológica de Myers-Briggs ter sido escolhida por ser quantitativa com relação aos dados que justificariam cada letra houveram momentos onde foi necessário abstrair as características e prever outras. Não é surpresa que os arquétipos associados através da análise de cada uma das letras apesar de similares apresentam resultados divergentes que não necessariamente representam os personagens em sua completude, porém, apesar das disparidades considero que os resultados se provaram positivos quanto ao argumento em favor aos arquétipos como ferramentas.

De acordo com Phillips e Huntley (1993) personagens complexos são figuras criadas a partir de arquétipos, rearranjados para melhor representar nossas inconsistências. Os tipos atribuídos aos protagonistas de *South Park* não os descreviam perfeitamente mas como um todo eles espelham bem aqueles padrões e confirmam a afirmativa prévia, os arquétipos encontrados confirmaram as diretrizes gerais de cada personagem, antecipam outras que apesar de não aparecerem na série não são desmentidas também e mais importante com suas descrições abrangentes os arquétipos permitem que outras características não presumidas pudessem ser manifestadas nos personagens sem ir de encontro às diretrizes gerais proporcionando individualidade para cada um dos protagonistas.

Utilizando o raciocínio inverso é possível concluir que um autor pode sim desenvolver personagens complexos a partir de arquétipos. Com os resultados da pesquisa sugere-se que o arquétipo escolhido seja utilizado como fonte de inspiração para características gerais, que nem todos os traços descritos pelo modelo possuam o mesmo grau de importância (omissões e demonstrar características de forma sutil ajudam a dar mais destaque aquilo que importa e criar uma camada de significado discreta por de trás daquilo que é facilmente percebível). Outra observação é relacionar o comportamento geral do arquétipo com as experiências pessoais do personagem, criar razões dentro da história para justificar suas ações ao invés de expor um conjunto de atitudes e esperar que a audiência se contente em não receber razões para que os personagens ajam do jeito que agem.

O papel que o personagem possui na obra também é muito importante, personagens de fundo não possui o mesmo tempo e importância que protagonistas, inevitavelmente eles serão mais compactos em desenvolvimento. Em casos assim prioridades

devem ser feitas, dependendo do grau de destaque tais personagens não precisam ser mais rearranjados que os protagonistas em relação aos seus arquétipos, podendo possuir até elementos vindos de clichês desde que seu uso seja intencional e compreendido pelo autor.

Conclui-se que arquétipos podem ser utilizados como essa camada de base, que descreve um panorama geral quanto as atitudes de um personagem mas que é necessário tratá-lo como um ser que possui camadas a mais de motivos e justificações do porque eles fazem o que fazem, os tornam únicos e mais próximos da audiência, pois eles refletem não somente os arquétipos que estão em seu interior mas também o comportamento de indivíduos reais que irão assistir ou consumir a obra.

## 6 REFERÊNCIAS

- ARQUÉTIPO. *In*: MICHAELIS **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa 2015**. Editora Melhoramentos. Disponível em <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=arqu%C3%A9tipo>>. Acesso em: 19 out. 2019
- JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.
- JUNG, Carl Gustav. Collected Works vol. 8 (1960), **Instinct and the Unconscious** (1919/1948), (pp. 137–138).
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- HARMON, Dan. Story Structure 101: Super Basic Shit. **Fandom**, [2013?]. Disponível em: <[https://channel101.fandom.com/wiki/Story\\_Structure\\_101:\\_Super\\_Basic\\_Shit](https://channel101.fandom.com/wiki/Story_Structure_101:_Super_Basic_Shit)> .Acesso em: 28 de out. 2019.
- RAMOS, Luís Marcelo Alves. **Os tipos psicológicos na psicologia analítica de Carl Gustav Jung e o inventário de personalidade "Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)": contribuições para a psicologia educacional, organizacional e clínica**. *In*: ETD - Educação Temática Digital 7, 1, p. 137-180, 2005.
- HEROINE's journey. *In*: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Heroine%27s\\_journey](https://en.wikipedia.org/wiki/Heroine%27s_journey)> .Acesso em: 02 de nov. de 2019.
- HERO's journey. *In*: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Hero%27s\\_journey](https://en.wikipedia.org/wiki/Hero%27s_journey)> .Acesso em: 10 de nov. de 2019.
- CLICHÊ. *In*: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/clich%C3%AAs>> .Acesso em: 21 de nov. de 2019.
- MORGADO, Fernando. **Nas telas, os clichês que nunca morrem**. *In*: Folha de São Paulo Ilustrada - Cinema. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2412199919.htm>> . Acesso em: 24 de nov. de 2019.
- PLANTIER, Renato Duarte. **Gêneros do Cinema: Conheça os Principais**. Cultura Mix, 2013 ou 2012. Disponível em: <<https://cultura.culturamix.com/eventos/cinema/generos-do-cinema-conheca-os-principais>>. Acesso em: 7 nov. 2019.

SERBENA, C. A. O mito do herói nos jogos de representação (rpg). 2006 Tese (doutorado em ciências humanas). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/88266/235278.pdf?se>> Acesso em: 12 nov. 2019.

HARADA, Janaína. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?. Brasil: Super Interessante, 9 jan. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 13 nov. 2019.

CAMPUZANO, Melissa. Ícone, Índice, Símbolo. Brasil: ENG, 11 out. 2016. Disponível em: <<https://www.eng.com.br/artigo.cfm?id=3072&post=icone,-indice,-simbolo>>. Acesso em: 15 nov. 2019.

SEASTROM, Lucas O. MYTHIC DISCOVERY WITHIN THE INNER REACHES OF OUTER SPACE: JOSEPH CAMPBELL MEETS GEORGE LUCAS – PART I: A MUCH FRIENDLIER MEET-UP THAN OBI-WAN AND VADER.. Brasil: Star Wars, 22 out. 2015. Disponível em: <<https://www.starwars.com/news/mythic-discovery-within-the-inner-reaches-of-outer-space-joseph-campbell-meets-george-lucas-part-i>>. Acesso em: 6 nov. 2019.

LEONARD, Devin. 'South Park' creators haven't lost their edge. Money/CNN: CNN, 27 out. 2006. Disponível em: <[https://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune\\_archive/2006/10/30/8391792/index.htm](https://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune_archive/2006/10/30/8391792/index.htm)>. Acesso em: 22 out. 2019.

SOUTH Park Wiki. [S. l.]: South Park, 20--. Disponível em: <<https://southpark.cc.com/wiki>>. Acesso em: 8 out. 2019.

EPISÓDIOS de South Park. [S. l.]: South Park, 20--. Disponível em: <<https://southpark.cc.com/full-episodes>>. Acesso em: 8 out. 2019.

OLIVEIRA, Érico Fernando de. South Park: (des)construção iconoclasta do contemporâneo. Santa Catarina: RUA, 16 dez. 2012. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/south-park-desconstrucao-iconoclasta-do-contemporaneo/>>. Acesso em: 10 out. 2019.