



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA

ARQUE... O QUÊ? UM GUIA ILUSTRADO PARA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

VITÓRIA SALVIANO XAVIER DOS SANTOS

FORTALEZA - CE

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)

S239a Santos, Vitória Salviano Xavier dos.
Arque... o quê? Um guia ilustrado para construção de personagens. / Vitória Salviano Xavier dos Santos. –
2019.
104 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e
Arte, Curso de Comunicação Social (Publicidade e Propaganda), Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. Arquétipo. 2. Personagem. 3. Narrativa. I. Título.

CDD 070.5

VITÓRIA SALVIANO XAVIER DOS SANTOS

PROJETO EXPERIMENTAL:

ARQUE... O QUÊ?

UM GUIA ILUSTRADO PARA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, Como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas

FORTALEZA - CE

2019

VITÓRIA SALVIANO XAVIER DOS SANTOS

**PROJETO EXPERIMENTAL:
ARQUE... O QUÊ?
UM GUIA ILUSTRADO PARA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS**

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, Como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda. Área de concentração:

Aprovado em: / /

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profª. Me. Soraya Madeira da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Alan Eduardo dos Santos Góes
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Á Deus, por ser minha base para superar todos os desafios até hoje e que me enche do amor que eu coloco em tudo que faço.

Á toda a minha família, por todo apoio. Especialmente para minha mãe, Viviane, por ser inspiração de vida e ter despertado meu fascínio por histórias desde criança, e para meu pai, Rômulo por sempre acreditar no meu potencial e me incentivar a olhar para além dos meus limites.

Aos meus amigos, que sempre estiveram abertos para me escutar e apoiar durante todo o processo desse trabalho, me lembrando eu era capaz de realizar tudo isso.

Aos meus colegas de curso, por toda essa jornada trilhada juntos, em especial para minha amiga Beatrice Viera, por dividir os melhores e mais os desafiadores momentos desde o primeiro dia do curso.

Á todos os professores do colegiado, que contribuíram para minha formação como profissional, colaborando para que eu chegasse até esse trabalho.

Ao meu orientador, Ricardo, por acreditar nas minhas ideias, compartilhar seu conhecimento e me acompanhar durante essa jornada.

Por último, aos professores da banca, por fazerem parte da minha história dentro do curso e pela disposição de ouvirem o que tenho a compartilhar.

RESUMO

Este relatório expõe o processo para o desenvolvimento do projeto experimental da concepção e criação do produto, no formato de guia ilustrado: *Arque... o que?*. Com o objetivo de abordar os principais arquétipos que um criador precisa para desenvolver uma boa história e construir novos personagens. O guia ilustrado foi idealizado como um material prático e lúdico, unindo imagens gráficas, no formato de ilustrações no estilo de rascunho, explicações sobre os arquétipos e exemplos de personagens ficticiais. O produto final cumpre o objetivo de ser esclarecedor e atraente ao mesmo tempo, trazendo uma ferramenta para auxiliar profissionais de criação a construir personagens para os mais diversos meios.

Palavras Chave: Arquétipo, Narrativa, Personagem, Guia ilustrado.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ícones, fontes e cores	31
Figura 2 - Layout Base: Capítulo: Herói (primeira versão)	31
Figura 3 – Layout Base: Capítulo: Herói (segunda versão)	32
Figura 4 – Layout: Capítulo: Herói (versão final)	32
Figura 5 – Capítulo de apoio: O que são arquétipos? (versão final)	34
Figura 6 – Capítulo 12 (versão final)	34
Figura 7 – Exemplos de ilustrações do guia	35
Figura 8 – Ilustrações de capa do capítulos “Camaleão” e “Sombra”	35
Figura 9 – Referência para capa 1	35
Figura 10 – Referência para capa 2	35
Figura 11 – Capa Final	35

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. PROBLEMA DE COMUNICAÇÃO	9
3. JUSTIFICATIVA	10
4. OBJETIVOS	13
4.1. Geral	13
4.2. Específico	13
5. REFERENCIAL TEÓRICO	14
6. METODOLOGIA	19
6.1. Definição dos parâmetros teóricos para os arquétipos	19
6.2. Análise de referências ficcionais e escolha de exemplos	25
6.3. Desenvolvimento gráfico das ilustrações para o guia	25
6.4. Escrita do conteúdo literário	26
6.5. Construção do produto	27
7. DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO	28
7.1. Desenvolvimento da identidade visual	28
7.2. Idealização do layout	29
7.3. Escolha dos exemplos	31
7.4. Escrita dos textos	32
7.5. Nome dos capítulos e subtítulos	33
7.6. Criação das ilustrações	34
7.7. Processo de diagramação e formatação	35
8. CONCLUSÕES	38
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
10. ANEXOS	40

1. INTRODUÇÃO

Este projeto de TCC tem como foco central abordar a temática dos arquétipos e a construção de personagens para narrativas. Este enfoque surge por uma aproximação minha da parte criativa, principalmente da redação, durante o curso, e posteriormente em criação de personas, estudos de comunicação e narrativa e pessoal fascínio sobre a indústria do entretenimento e seus produtos. Inicialmente, pretendia desenvolver o trabalho de conclusão de curso com esses dois principais assuntos narrativa e personagem.

A partir deste ponto, comecei a explorar possibilidades e problemáticas que envolvessem esses temas, assim como, um produto que pudesse ser uma solução. Então, estabeleci uma relação dessa temática comigo, como profissional da área criativa e aspirante a escritora, analisando as dificuldades do público. Assim, percebi a dificuldade de saber por onde começar para entender mais sobre esses temas, porque no curso de publicidade, não tinha um olhar mais profundo. Apesar, de utiliza-los durante as criações de campanhas, personas, comerciais ou comunicação empresarial.

Os textos que falam de personagens vem principalmente das áreas de estudo da literatura e do cinema, tendo enfoque em suas próprias áreas de conhecimento. Mas, com o crescimento e a transformação de toda a indústria do entretenimento, aprender mais sobre narrativas e construção de personagens se torna essencial. Comerciais, vídeos no Youtube, games, filmes, livros, crônicas e séries contam histórias, compõem narrativas e constroem personagens. A partir deste ponto, percebi a relevância do assunto, não só para a publicidade, mas para a comunicação social também.

O próximo passo foi conceber a ideia de um produto que pudesse auxiliar na resolução dessas questões. Como estudante e profissional de criação, entendi que o acesso a um conteúdo objetivo e prático seria uma forma de alcançar esse público, tanto para um primeiro contato, como para descobrir mais sobre o tema.

A solução idealizada era um produto didático, veiculado em modelo de livro, como um guia. Por fim precisava também ser atrativo para o público, então decidi compor o material com as ilustrações de minha autoria. Mas como falar de personagens e encaixá-los em um guia? Poderia ser infinito. Foi quando comecei a buscar mais sobre narrativa.

Uma das coisas que sempre acompanharam o ser humano foram as histórias. Antes da escrita, dos números, dos barcos ou dos grandes castelos, mães, pais, avós e anciãos contavam histórias sobre feitos, mitos e deuses. De um dia de caça bem sucedida, até a raiva dos deuses que cortava os céus em forma de raio. Independente do lugar, povo ou cultura, as histórias

registram a passagem humana na terra. Isso parece nos unir de uma maneira tão singular, que ao redor do mundo, elas se repetem, um homem mal com sede de poder, um ancião sábio ou um jovem que quer salvar o mundo. Ao longo dos séculos os cenários, os nomes e as motivações nas histórias podem ter mudado, mas esses personagens continuam a compartilhar premissas fundamentais que geram identificação na alegria, no medo, na raiva e em outras emoções universais.

Assim, existem premissas que fazem com que, sendo um comercial publicitário, uma crônica de jornal ou um *best-seller*, esses personagens parecem ter algo em comum e sua essência pode ser compreendida em qualquer lugar. A psicologia de Jung fala que essas imagens compartilhadas pela sociedade, esse inconsciente coletivo, vem a partir dos arquétipos, que seriam eles base para os personagens. Com o conceito de arquétipo como ferramenta de criação, eu não precisaria mais abarcar todos os tipos de personagens, mas trabalhar os arquétipos como um instrumento para entendê-los e construí-los.

Pretendendo esclarecer de forma didática e divertida, em que os profissionais podem folhear, consultar, na ordem que quiserem, trazendo os principais arquétipos para elaborar histórias, encontrando exemplos de personagens atuais, de obras ficcionais conhecidas, sendo um conteúdo complementar de seus conhecimentos

Então, o projeto se definiu com a criação de um guia ilustrado, sucinto e realizável, que explica e usa os arquétipos como uma ferramenta para entender os personagens das diversas mídias e colaborar para que o público possa criar novos. Aliando um conteúdo descontraído, didático e ilustrado, trazendo o aspecto visual das múltiplas linguagens para tratar do assunto.

2. PROBLEMA DE COMUNICAÇÃO

Contar boas histórias, nunca foi tão importante quanto hoje. Numa sociedade em que as opiniões são inúmeras, porém superficiais e voláteis, as pessoas precisam ser envolvidas em uma boa narrativa, para aceitar o que está sendo oferecido. Seja um filme, uma série, um jogo online, publicidade nas redes sociais ou um livro dentre tantos de uma livraria, a essência de qualquer história são os personagens.

Como aluna do curso de publicidade e tendo grande afinidade com a área criativa, principalmente de redação, percebi que podia contribuir com o aprofundamento deste assunto no curso. Diante de minha busca em elaborar roteiros para diferentes formatos publicitários, criação de persona e identidade verbal para empresas, procurava novos materiais que elucidassem mais temas relacionados a narrativas e construção de personagens.

A maioria dos referenciais teóricos sobre esses assuntos, que também embasam esse trabalho, vêm do cinema, da literatura e da psicologia, tendo o enfoque voltado para o seu nicho. Então, será que existiria uma forma mais lúdica de adentrar nesse mundo das histórias e seus personagens? Algo que guiasse alguém a desbravar esses caminhos criativos?

Foi tentando responder essas perguntas, que idealizei um material que prático, lúdico e didático. Essa ideia foi materializada no projeto de um guia ilustrado, abordando os principais arquétipos que um criador precisa para desenvolver uma boa história. Unindo imagens gráficas, explicações sobre os arquétipos e exemplos de personagens fictícios, o produto final cumpre o objetivo de ser esclarecedor e atraente ao mesmo tempo, auxiliando profissionais de criação a construir personagens para os mais diversos meios.

Assim, o público a quem o produto de destina seriam jovens profissionais da área criativa, não apenas em idade, mas em conhecimento dessa área, que querem entender mais sobre construção de personagens de uma maneira prática e não sabem por onde começar. Também como um material adicional para pessoas já atuantes na área, como mais uma fonte, com sua linguagem de fácil acesso e exemplos atuais analisados.

3. JUSTIFICATIVA

"Existem apenas duas ou três histórias humanas, e elas vão se repetindo sem parar, teimosas, como se nunca tivessem acontecido antes." (Willa Cather, em O Pioneers!)

Essa citação sintetiza o ponto de partida deste trabalho, desenvolvido, a princípio, de maneira empírica, que originou a ideia do projeto. Vislumbrando uma hipótese de que as histórias têm fundamentos em comum e que, muito disso, vem de seus personagens e da maneira que eles são construídos, consciente ou inconscientemente. Assim, para facilitar a construção de um personagem, em qualquer tipo de narrativa, é importante que o autor tenha cada vez mais conhecimento sobre as estruturas base, que podem dar forma a seus futuros personagens.

Pensando nisso, Christopher Vogler define que “o conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história”. (Vogler, Christopher, p 48) Por isso, o desenvolvimento de um bom personagem e, conseqüentemente, de contar uma boa história, necessita do prévio conhecimento desses arquétipos. Já que, a própria palavra arquétipo, vem do grego, com a junção das palavras *archein*, que significa “original ou velho”, e *typos*, que significa “padrão, modelo ou tipo”, dando o significado combinado de “padrão original”. Assim esse “padrão” é um interessante ponto de partida para se criar boas narrativas, seja em novelas, comerciais, filmes, notícias, livros, games ou qualquer outra categoria, atual ou futura de narrativa.

Tudo isso vem, por que o ser humano vive de histórias, e esses padrões estão à nossa volta o tempo todo. Seu vizinho pode ser um herói ao contar como salvou um cachorro de ser atropelado. Sua série preferida pode ser de uma criança inocente que descobre um mundo mágico, ou pode terminar de assistir um filme gostando do vilão inteligente e estratégico. Pode escolher comprar roupas na marca que tem aquela pegada de rebeldia, ou amar jogos de aventureiros que exploram o mundo.

Mesmo sem percebermos, por trás de cada indivíduo de uma história, se encontra os arquétipos, e por esse mesmo motivo, eles se tornam importantes para se criar novos. Isso, porque, para o público, amparados por essa bagagem cultural, é mais fácil “comprar a ideia” de algo que tenha alguma função arquetípica. Além de ser uma premissa clara para qualquer um dar vida a um novo personagem ou personalidade, apresentando possibilidades de

propósito, motivações e conflitos, assim como permitir criar situações para subverter o que se espera e surpreender quem consome.

E para buscar esses arquétipos e semelhanças nos personagens, nada melhor do que ter exemplos em diversos tipos de narrativa, principalmente, porque o objetivo do produto final é auxiliar criadores de diversas mídias, plataformas e até de identidades para marcas.

Partindo dos mitos, das fantasias, dos contos de fadas e das grandes sagas medievais. Os mundos fantásticos que o ser humano criou, ilustram bem os arquétipos que Carl Jung desenvolve nos seus trabalhos, assim como outros autores, da literatura e do cinema, analisaram e utilizaram posteriormente. Assim, este trabalho revisita essas narrativas clássicas, que basearam os primeiros estudos nessa área, como também as obras contemporâneas que usam, reinventam, subvertem e adaptam esses arquétipos.

Por isso, ter conhecimento e referências sobre os personagens e os arquétipos que podem baseia-los, corrobora com o que Christopher Vogler defende:

Se você descobrir qual a função do arquétipo que um determinado personagem está expressando, isso pode lhe ajudar a determinar se o personagem está jogando todo o seu peso na história. Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa. Dominar sua energia é tão essencial ao escritor como respirar. (VOGLER, 1998, p 48)

Assim, o espectador entende melhor a história com personagens que seguem uma linha arquetípica. Por isso, esta é uma boa base para estruturar qualquer personagem.

Mas o que diferencia este trabalho dos materiais que utilizei como referência? Uma abordagem mais acessível, lúdica e didática, focando em pessoas que querem descobrir mais sobre esse assunto para melhorar seus trabalhos. Fazendo deste produto, uma obra para profissionais de diversas áreas, escritores, poetas, cronistas, jornalistas, roteiristas para cinema, série, comerciais publicitários, designers e game designers, redatores, criação de persona e identidades de marca, ou seja, construtores de histórias pelo mundo, real, virtual e imaginário, que tem como ponto de intercessão a narrativa e os personagens, e procuram mais ferramentas para expandir as suas habilidades. Por isso, a ideia de materializar essa temática em um livro, na forma de guia ilustrado, que relaciona imagens com o conhecimento dos principais arquétipos, suas características e exemplos de diversas áreas.

Quando falamos de construção de narrativas e personagens na publicidade, existe um foco maior na intuição, que é mais utilizada no desenvolvimento de projetos, do que em uma base

teórica mais consciente. Desse modo, o guia possibilita a realização de trabalhos mais consistentes em relação a essa área. Além disso, esse formato vem para estabelecer uma relação mais positiva com a otimização do tempo.

Outro ponto é a experimentação estética do trabalho, juntamente com toda a elaboração de uma identidade visual em design gráfico. Com o conceito de ilustrações que remetam a desenhos de rascunho, propondo que o arquétipo apresentado é uma base para os futuros personagens. Assim como a diagramação e produção gráfica, com a escolha de materiais e elaboração de capa para um protótipo físico e digital.

O guia como um todo busca levar em conta o material teórico utilizado, com referências literárias e estéticas. Associando conhecimento, personalidade e funcionalidade, gerando um produto com potencial de mercado e elaborado com intenção real de chegar ao seu público. Assim, cruzando com a comunicação social e a publicidade não só no seu conteúdo interno, mas também na sua própria concepção como produto.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo geral:

Criar um produto literário, em forma de guia, que faça um compilado de personagens modelo, baseados nos principais arquétipos selecionados e exemplificando com personagens correspondentes em diversas (Livros, filmes, séries, jogos, marcas etc.). Criando uma nova fonte de aprendizado e inspiração para qualquer um que deseje contar uma história e construir seus personagens.

4.2. Objetivos específicos:

- Estabelecer o conceito de arquétipo.
- Analisar referências ficcionais e escolher exemplos de personagens e classificá-los por arquétipos.
- Identificar as semelhanças e diferenças entre os personagens das narrativas analisadas.
- Compilar parâmetros para construir os personagens modelo.
- Montar um guia com os arquétipos mais recorrentes.
- Desenvolver uma identidade visual para o guia.
- Criar ilustrações representativas dos arquétipos abordados para compor o guia.
- Escrever o conteúdo literário com uma linguagem lúdica e didática.
- Diagramar o produto e montar o livro.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

Para se desenvolver um trabalho, que tem como objetivo sugerir a construção de personagens por meio de modelos arquetípicos, o olhar inicial do desenvolvimento deste volta-se para a definição do que seria um arquétipo.

O conceito de “arquétipos” foi introduzido na ciência contemporânea pelo fundador da psicologia analítica C. G. Jung. Apoiando-se na utilização que deste termo fizeram Fílon de Alexandria, Dioniso Aeropagita e em algumas representações semelhantes de Platão e Santo Agostinho, Jung mostrou também a analogia entre esses arquétipos e as “representações coletivas” de Durkheim, as “ideias a priori” de Kant e os “modelos comportamentais” dos behavioristas. (MELETÍNSKI, 1998, p. 20)

Assim, apesar do termo “arquétipo” vir desde a Grécia antiga, com Platão, foi Jung que resgatou o termo para descrever as imagens semelhantes que apareciam nos sonhos das pessoas e os personagens das mitologias da humanidade. “Assim, levantou a hipótese de que ambos provêm de uma fonte comum mais profunda, o inconsciente coletivo da humanidade.” (Vogler, Christopher, 1998, p 48). Sendo essa a razão por que os arquétipos se repetem por todas as épocas, são parte de nós e da nossa sociedade.

Os conteúdos do inconsciente pessoal são principalmente os complexos de tonalidade emocional, que constituem a intimidade pessoal da vida anímica. Os conteúdos do inconsciente coletivo, por outro lado, são chamados arquétipos. (JUNG, 2000, p.16)

Por isso, Jung define que os arquétipos seriam “imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos” e que “se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (CG. Jung, p 16 e 17). Uma forma bem conhecida da expressão deles seriam os mitos e os contos de fada. Suas pesquisas se aproximam tanto dos estudos de narrativa, que podemos perceber os arquétipos em várias histórias todos os dias, como impacto dos produtos da crescente indústria do entretenimento. Literatura, cinema, séries, games, marcas e todas as áreas que precisam desenvolver personagens e criar histórias, absorveram muito dos arquétipos e os utilizam, consciente ou inconscientemente para construir seus produtos, já que esse

“padrão” é conhecido, se repete constantemente em todas as culturas e seriam psicologicamente válidas.

Uma compreensão dessas forças é um dos elementos mais poderosos no baú de truques de um moderno contador de histórias. O conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história. Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa. Dominar sua energia é tão essencial ao escritor como respirar. (VOGLER, 1998, p 48)

Por isso que precisamos saber sobre arquétipos, não como estereótipo fixo, mas como uma base, um rascunho de facilita o passo inicial da construção de um novo personagem. Principalmente, porque a universalidade deles, permite criar experiências conhecidas por todos, tendo em vista que muitos criadores já reproduziram e reproduzem esses modelos. Então, o fato de aumentar o conhecimento e o domínio sobre eles, propicia uma facilidade de construção e comunicação com o público final. Pois de acordo com Jung, a descoberta desses modelos e sua influência em qualquer lugar e tempo, demonstra como as pessoas podem se afetar e conectar com eles, algo que vai além do gosto consciente e individual.

Não podemos subestimar o alcance dessa constatação, pois ela significa nada menos do que a presença, em cada psique, de disposições vivas inconscientes, nem por isso menos ativas, de formas ou ideias em sentido platônico (*arquétipos*) que instintivamente pré-formam e influenciam seu pensar, sentir e agir. (JUNG, 2000, p.90 e 91)

Outro ponto, é que Jung, desde suas primeiras publicações apresentava os arquétipos como formas ou modelos, uma base em que os personagens das histórias se desenvolviam e suas atitudes se tornavam coesas e coerentes. Entretanto, o senso comum supõe que os arquétipos seriam modelos fixos ou engessados e recorrer a eles, levaria fatalmente a narrativas clichês, desinteressantes ou até ultrapassadas. Mas Jung esclarece:

Sempre deparo de novo com o mal-entendido de que os arquétipos são determinados quanto ao seu conteúdo, ou melhor, são uma espécie de "ideias" inconscientes. Por isso devemos ressaltar mais uma vez que os arquétipos são

determinados apenas quanto à forma e não quanto ao conteúdo, e no primeiro caso, de um modo muito limitado. (JUNG, 2000, p.90)

Ou seja, os arquétipos seriam como uma forma de bolo, ela oferece uma base, mas o conteúdo, como o sabor do bolo é influenciado pelo contexto e desenvolvido por quem cria. Segundo Jung, até as próprias determinações da forma são limitadas, podendo mudar e se reinventar. Como podemos ver ao longo dos anos o surgimento de novos arquétipos, a reapresentação de outros e uma mistura cada vez mais comum entre eles. Vogler concorda com Jung e também encara os arquétipos de maneira diferente do senso comum:

Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. (VOGLER, 1998, p 48)

O mais interessante é que Vogler, sendo um autor de textos voltado para profissionais de roteiro e visando uma aplicação prática na produção para o mercado, ele orienta os criadores a encararem esse tipo de modelo que é o arquétipo, como máscaras e funções que se apresentam para ajudá-los nesse processo de desenvolvimento, que irá facilitar a compreensão de quem vai consumir. Assim, como este trabalho procura usar essa abordagem para atingir outros profissionais criativos, levando essa visão sobre os arquétipos.

Para entender mais sobre essa relação entre arquétipo e personagem, é importante entender mais o que seria este segundo. Primeiramente, é importante entender que os personagens nunca vão atingir o mesmo nível de determinação que pessoas reais, pois, por mais características que o autor apresente ou situação em que este for colocado, sempre estará limitado em número de linhas ou minutos de exibição. Por mais longa que seja, a história acaba e as informações sobre os personagens junto com ela. Ou seja, qualquer produto narrativo irá projetar um mundo bem mais fragmentado do que nossa visão já fragmentada da sociedade. (CANDIDO, Antônio et al., 1976, p 24)

Porém, de acordo com o a visão dos autores de *A personagem de ficção*, é exatamente essas zonas não determinadas de todos os personagens, que fazem com que eles e as histórias sejam tão apreciadas pela humanidade.

O curioso é que o leitor ou espectador não nota as zonas indeterminadas (...) Antes de tudo porque se atém ao que é positivamente dado e que, precisamente por isso, encobre as zonas indeterminadas; depois, porque tende a atualizar certos esquemas preparados; finalmente, porque costuma “ultrapassar” o que é dado no texto, embora geralmente guiado por ele. De qualquer modo, o que resulta é que precisamente a limitação da obra ficcional é a sua maior conquista. (CANDIDO, Antônio et al., 1976, p. 26)

Essa conquista viria do fato dos próprios consumidores completarem, o que não é dito pelo autor, com suas percepções, fazendo com que estes personagens criem vida na sua imaginação. E se unirmos esse conceito com as teorias de Jung, essas percepções, que seriam capazes que completar o não dito sobre os personagens, viriam do inconsciente coletivo, o que estaria ligado com os arquétipos.

Ou seja, de maneira inconsciente, quando entramos em contato com uma narrativa, encaixamos os personagens apresentados em parâmetros que já temos, para completá-los, sendo estes os arquétipos. Por isso, que em um mundo ficcional, os acasos e coincidências soam mais estranhos e podem levar a descrença da história, porque seria como se o autor usasse um recurso fora das consequências do mundo que criou e das decisões de seus personagens, fugindo desses parâmetros que já temos em nosso imaginário e dos arquétipos que o constrói.

O autor pode realçar aspectos essenciais pela seleção dos aspectos que apresenta, dando às personagens um caráter mais nítido do que a observação da realidade (...), através de situações mais decisivas e significativas do que costuma ocorrer na vida.” (CANDIDO, Antônio et al., 1976, p. 26).

Desse modo, para fazer um personagem criar vida, ele precisa de maior significação e riqueza, que vem da “concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário, que reúne os fios dispersos e esfarrapados da realidade num padrão firme e consistente.” (CANDIDO, Antônio et al., 1976, p. 26) Quando trazemos significados para os personagens que criamos, reforçamos e levamos ao público a se identificar com eles e completá-los com os parâmetros arquetípicos em suas mentes. Demonstrando outro motivo para aprimorarmos nosso olhar sobre os arquétipos quando falamos de construção de personagens, por que eles que nos fornecem os fios da realidade para criarmos.

No produto deste trabalho foi necessário uma seleção de quais arquétipos iriam ser explorados e abordados na versão final do guia, tendo em vista, que Jung descreve vários arquétipos, e até ele próprio define alguns como “principais”. Neste caso, a seleção de arquétipos foi retirada da obra de Christopher Vogler (*A Jornada do Escritor*), que destaca sete arquétipos principais, em que ele aponta como os mais úteis para um escritor conhecer.

Para quem conta histórias, certos arquétipos são uma espécie de ferramenta indispensável ao ofício. Não é possível contar histórias sem eles. Os arquétipos que ocorrem com mais frequência nas histórias (logo, *seriam*) os mais úteis para que um escritor conheça. (VOGLER, 1998, p 51).

Os sete arquétipos que ele apresenta são, *Herói*, *Mentor*, *Guardião do Limiar*, *Arauto*, *Camaleão*, *Sombra* e *Pícaro*. Também será acrescentado ao trabalho final a faceta do *Anti-Herói*, abordada na obra. Assim como, o acréscimo diferencial do trabalho, já que não constam no livro de Vogler, de facetas femininas dos arquétipos (Heroína e Mentora) com seus diferenciais analisados, a partir das obras ficcionais de referência.

6. METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho seguiu as seguintes etapas elaboradas nos parágrafos seguintes:

- 6.1. Definição dos parâmetros teóricos para os arquétipos.
- 6.2. Análise de referências ficcionais e escolha de exemplos.
- 6.3. Desenvolvimento gráfico das ilustrações para o guia.
- 6.4. Escrita do conteúdo literário.
- 6.5. Construção do produto.

6.1. Definição dos parâmetros teóricos para os arquétipos modelo

Com base no referencial teórico e nas referências bibliográficas, defini os aspectos principais dos arquétipos selecionados, que criam os parâmetros para o desenvolvimento dos modelos e exemplos que serão utilizados no guia. Ao todo, serão utilizados dez arquétipos, sendo oito retirados nos parâmetros de Christopher Vogler (Herói, Anti-Herói, Mentor, Sombra, Arauto, Guardião do Limiar, Camaleão, Palhaço), dois arquétipos femininos (Heroína e Sábia). Assim, a cada arquétipo vem associado a um símbolo imagético, que vem da construção deles ao longo da história.

- **Herói**

Os heróis têm qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer. São impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender. (VOGLER, 1998, p. 40).

O arquétipo do herói masculino é o mais abordado nas mais diversas histórias de toda a humanidade, é uma jornada que revela a necessidade de ascensão para concluí-la. “A palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa "proteger e servir", por isso, o primeiro ponto a considerar é que este arquétipo está disposto colocar de lado suas necessidades em benefício dos outros, mesmo que esse aspecto não se apresente de imediato e seja construído no decorrer da narrativa. Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. “(...) A raiz da ideia de Herói está ligada a um sacrifício de si mesmo.”

(Vogler, 1998, p. 39/40). Por isso, Vogler traz a figura desse arquétipo relacionada a ser o protagonista, o personagem principal, já que sua jornada demanda abnegação, ascensão e sacrifício, porque ele se coloca em uma posição que os outros recusaram. Os heróis precisam adquirir conhecimento e sabedoria para ultrapassarem obstáculos e conquistarem a identificação do público. Ou seja, aprender e adquirir novos conhecimentos, é subir mais um degrau na jornada. Por isso, o símbolo da escada está diretamente ligado com a imagem do herói criada nas narrativas mais diversas. Tanto para a simbologia de crescimento ascensional linear como para a iminência de uma queda, um sacrifício.

- **Heroína**

Todas as grandes mitologias e boa parte das narrativas míticas do mundo têm um ponto de vista masculino. Quando eu estava escrevendo *O herói de mil faces* e queria incluir heroínas, tive que recorrer aos contos de fadas. (CAMPBELL, 2008, p. 167).

Histórias com protagonistas femininas existiram através do tempo e das culturas, mas a posição dessa com o papel de Heroína não era tão frequente. Entretanto, é perceptível o aumento do espaço e das obras com heroínas, com crescente aceitação de público e investimentos da indústria do entretenimento. Apesar de ter as características do arquétipo anterior de abnegação, aprendizado e sacrifício, diferente da sua faceta masculina, a personagem feminina heroica tem a necessidade de uma jornada interior, sendo esta, muito relevante para a narrativa. Por isso, a espiral é o símbolo que remete a heroína, porque ela, muitas vezes, precisa se descobrir e fortalecer sua identidade, para transformar o mundo exterior, com um desenvolvimento de dentro para fora. Como também, o fato da história ter que voltar a encarar situações, mas com novas perspectivas, como a espiral passa pelo mesmo ponto, mas um nível acima. Esses níveis de desenvolvimento de relacionam com as facetas da jovem, da mãe e da sábia, que se reúnem para uma heroína completa.

- **Mentor - O mestre e a sábia**

Esse arquétipo se expressa em todos aqueles personagens que ensinam e protegem os heróis e lhes dão certos dons. (VOGLER, 1998, p. 62).

Para que o herói tenha ajuda na sua jornada de crescimento, a figura do Mentor é muito importante para uma narrativa, pois independente da simplicidade do problema do protagonista, ele necessita de pelo menos um conselho para ser direcionado para o final. Assim como o Herói está, frequentemente, associado a orfandade, o mentor assume um papel de figura paterna e voz de sabedoria, para guiar e ensinar o herói, o Mestre. O herói passa a ter ele como referência, suas palavras aparecem nas horas certas e tem como mérito ajudá-lo a superar os primeiros desafios. O Mestre geralmente tem um passado pouco conhecido, fazendo com que o protagonista deseje alcançar a figura que o sábio representa no momento que interagem. Os dois principais aspectos deste arquétipo é passar conhecimento e dar presentes ao protagonista, preparando até o momento de sua queda, já que o destino do Mestre é se separar do seu discípulo, pela morte, distanciamento espacial, problemas de saúde ou qualquer outro empecilho, porque o herói precisa concluir sua jornada por si só. Por isso o símbolo do abismo, já que o Mentor tem que cair, para que o Herói se motive a acender e concluir o desafio.

Diferente da sua faceta masculina, a Sábia muitas vezes se apresenta como algo divino e inalcançável, que vem de sua plenitude para ajudar a Heroína ou o Herói. Seu papel é muito associado ao de conceder presentes, muitas vezes com características de proteção, pois sua figura tende a se ligar a uma imagem materna. Ela não tende a queda, mas sim de parecer mais inalcançável, como se viesse a presença do protagonista e depois de retirasse ou tivesse seu acesso interrompido, motivando-o a seguir para vencer o conflito final. Ela vem com a imagem da anciã, da sábia, a deusa, com um conhecimento único e um olhar sensível para os problemas e crises do Herói ou Heroína, na maioria das vezes ela não morre, só se afasta e retorna no final. Em absoluto, a Sábia precisa ser velha, pois em alguns casos esse arquétipo é incorporado por outras personagens femininas, que podem ter a mesma idade do(a) protagonista ou ser mais jovem, mas tem mais experiência em alguma área.

- **Sombra**

As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. (...) A face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou inimigos. (VOGLER, 1998, p. 83).

Para uma narrativa ser contada é preciso que se estabeleça um conflito, ou seja, algo precisa acontecer para mudar o estado atual das coisas. Precisa existir o contraste entre forças para que

se crie a necessidade de uma jornada. Uma dessas forças é o protagonista ou o grupo que acompanhamos, a outra se materializa no arquétipo da Sombra. Ela representa o lado obscuro, aspectos reprimidos, irrealizados ou rejeitados de algo ou alguém, tudo isso se reúne no antagonista da história, não necessariamente no vilão, pois o protagonista pode ter uma característica que se apresenta como antagonista dele mesmo. Porém, é usual que exista uma força obscura externa, que pode se centralizar em um personagem vilão ou inimigo, que, geralmente, se dedica a morte e destruição do protagonista e dos ideais que ele defende. Então, muitas vezes cabe à sombra levar o Herói e a Heroína para sua situação de esgotamento e sacrifício, como também à sua própria derrota ou autodestruição, já que o vilão tende à queda. Assim, a riqueza de uma narrativa se apoia tanto num bom Sombra quando num bom Herói, pode-se até dizer será tão boa quanto seu vilão, pois ele vai desafiar e exigir o melhor do protagonista e criando o poder de despertar o público.

- **Anti-Herói**

Um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a plateia se solidariza, basicamente. E nos identificamos com esses marginais porque todos nós, uma ou outra vez na vida, nos sentimos marginais. (VOGLER, 1998, p. 58)

Diferente do Herói ou da Heroína, que se veem em meio a um caos gerado por outro e se colocam em prol de destruí-lo. O anti-herói tende a criar um certo nível de caos para defender o que acredita, para ele, os fins justificam os meios. Essa faceta está muito ligada a imagem do justiceiro, do vigilante, que quebra regras para fazer a sua justiça. O mundo em que ele se encontra, muitas vezes apresenta um grau de organização, mas que corrobora com uma moral que ele condena, criando uma desordem, para uma futura organização a seus moldes. A rebeldia também é muito presente, pois quando ele contesta o sistema vigente, leva o espectador a perceber que não existe apenas bons e maus, o que o torna cativante, pois somos tentados a pensar que faríamos o mesmo no seu lugar. Ele é um herói para seus ideais, mas é marginalizado no seu mundo e questionável aos nossos olhos. Assim como a espada é um símbolo heroico, o anti-herói já tentou ser herói, mas algum trauma o levou para o outro lado, tendo, metaforicamente, sua espada quebrada.

- **Arauto**

Como os arautos da cavalaria medieval, os personagens do Arauto lançam desafios e anunciam a vinda de uma mudança significativa. (VOGLER, 1998, p. 75).

A mudança é um fator essencial para a concepção de uma história, se não, os personagens não chegam nem saem de lugar nenhum. Por isso, a energia do Arauto é anunciar a mudança, normalmente traz um desafio que tira os personagens da ordem pré-estabelecida, ou avisa que o equilíbrio do mundo está ameaçado. Este arquétipo, também é responsável por trazer informações decisivas, que podem mudar o rumo da história, pode ser uma fraqueza do vilão, ou um atalho, ou até uma profecia, o fundamental é que isso leva a história para frente, pois os personagens não podem mais ficar apático em relação às circunstâncias da história e são levados a agir. O papel do Arauto é frequentemente assumido por personagens de outros arquétipos, ou pode se apresentar como uma força, como da natureza. Assim como o Guardião do Limiar, pode ser uma figura, positiva, negativa ou neutra, assim, buscar formas diferentes de abordar o Arauto, enriquecem e diferenciam uma narrativa.

- **Guardião do Limiar**

Testar o herói é a função dramática primordial do Guardião de Limiar. Quando os heróis se confrontam com uma dessas figuras, precisam decifrar um enigma, ou passar por um teste. (VOGLER, 1998, p. 72).

Qualquer história que só tem um vilão para ser desafiado, além de ser tediosa acabaria bem rápido. O interesse e a emoção que colocamos no fim de qualquer história só está ali porque toda uma tensão foi criada durante a jornada, e essa tensão se cria pelos testes que o(a) protagonista passa, fazendo-o ganhar mais experiência, novas habilidades e nos faz acreditar que no embate final existe possibilidade de vitória. Os responsáveis por esses testes são os Guardiões do Limiar, que são os obstáculos que o herói encontra pelo caminho e ele só pode avançar se passar por eles de alguma forma. O Guardião do Limiar pode ser um personagem, uma força da natureza, como também um objeto ou um grupo de seres, que não necessariamente estão aliados ao vilão, mas naquele momento apresentam-se como um desafio para a jornada do(a) protagonista. Este é um dos arquétipos mais importantes, porque se

apresenta na maioria das viradas das histórias, e mostrar uma forma de Guardião criativa, enriquece tanto o mundo como a construção de quem o enfrenta.

- **Palhaço**

Quando estamos nos levando demasiadamente a sério, a parte Pícaro de nossa personalidade pode surgir de repente para nos devolver a necessária perspectiva. (VOGLER, 1998, p. 78).

Por mais dramática e sombria que uma narrativa se propõe a ser, é sempre interessante ter o personagem que alivia a tensão. Quando falamos nos arcos da narrativa, procura-se trabalhar com picos de tensão e entre eles momentos de calma, é aí que o arquétipo do Palhaço se destaca, em forma de alívio cômico. Ele não necessariamente precisa apenas contar piadas, mas seu jeito de agir e sua maneira de ver o mundo tem aspectos cômicos. Esse arquétipo é comumente colocado como o aliado ou aliados do protagonista, que o ajudam na jornada e contrapõe a tensão estabelecida nesta figura principal, levando a pensar de novas formas e resolver situações de maneiras inusitadas. O ajudante engraçado, o atrapalhado, o louco, o brincalhão, o travesso, o excêntrico são formas que ele se apresenta. A figura picaresca leva os personagens a observarem por outra ângulo, pois incorporam a energia de pregar peças e da mudança, podendo se apresentar como uma figura travessa ou excêntrica, tendendo a mostrar um lado um pouco caótico. Quando se coloca ao lado do protagonista, normalmente colabora e ao lado do vilão, tende a atrapalhar.

- **Camaleão**

Os Camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o herói como para o público, é difícil ter certeza do que eles são. (VOGLER, 1998, p. 78).

Como o próprio nome já indica, esse arquétipo tem na transformação sua principal faceta, isso pode ser expresso por uma habilidade, característica física ou por aspectos comportamentais e de personalidade. Isso reflete algum nível de desconfiança em relação ao universo ou aos personagens que passam pelo seu caminho. Também é muito associado ao mistério e a sensualidade, despertando dúvidas no público e nas outras figuras da história. Sua

aparição tem potencial de enriquecer a narrativa e criar novas tensões, já que seus objetivos e motivações são obscurecidos por sua capacidade de mudar. Porém, até o fim da história, o Camaleão tende a escolher um lado, seja o do protagonista ou do antagonista. Sua habilidade pode se expressar em personagens especialistas em disfarces, espiões, ilusionistas e metamorfos, assim como em manipulação e poder de argumentação e convencimento, ele vem mostrar como enxergar aquele mundo por novas perspectivas, possibilidades de transformação, novas maneiras de criar e chegar aos objetivos.

6.2. Análise de referências e escolha de exemplos

Pelo fato do guia ser uma ferramenta para auxiliar profissionais de criação a construir personagens para os mais diversos meios, as obras analisadas e utilizadas como referência para extrair os exemplos, também são diversas. Baseados na minha bagagem cultural e conhecimento sobre a cultura pop e a indústria do entretenimento, utilizei exemplos de livros, filmes, games, séries, animações, quadrinhos e persona de empresas.

O guia traz, em cada capítulo de arquétipo, dois tópicos para abordar exemplos de personagens: *Sob a luz dos exemplos* e *Hibridização*. O primeiro tópico analisa alguns personagens, trazendo a relação deles com as características principais do arquétipo que está sendo abordado. O segundo tópico, referencia personagens que demonstram formas de hibridização com outro arquétipos, pois um arquétipo pode ser tanto um esqueleto base para um personagem, como também uma máscara que o personagem usa em momentos da história. Por isso, é importante perceber como os arquétipos se misturam, principalmente pela tendência das narrativas trazerem personagens mais complexos, com mais nuances de personalidade e mais realistas.

6.3. Desenvolvimento gráfico das ilustrações para o guia

Como consiste em um produto literário ilustrado, o processo de criação dos desenhos foi desenvolvido, para complementar visualmente o conteúdo escrito do livro. Cada capítulo de arquétipo, contem cinco ilustrações modelo, como também uma ilustração para cada capa. Os capítulos complementares possuem oito ilustrações.

As ilustrações tem como referência estética rascunhos de desenhos, as primeiras formas, linhas, delimitações de proporções, que um ilustrador cria para guiar o desenho final. Sendo exemplos disso o Homem Vitruviano, os esboços de animação e quadrinhos e *storyboards* (as

imagens constam na seção “Anexos”). Essa estética foi pensada por fazer uma relação conceitual com o desenho, assim como os arquétipos fazem com os personagens, algo inicial, que define alguns parâmetros, linhas e formas que vão dar vida a um personagem completo. Uma ideia de algo iniciado, mas que o leitor terá de usar com base para as suas próprias criações, desse modo, fazendo com que o conceito do projeto, o viés da parte escrita e as ilustrações estejam falando e defendendo essa mesma visão.

6.4. Escrita do conteúdo literário

A concepção do conteúdo escrito do livro, vai abordar a definição dos arquétipos selecionados, as características e parâmetros que leva a usá-los, as situações, atitudes e consequências que os personagens com esse arquétipo apresentam, utilizando os exemplos de obras ficcionais para embasar e ilustrar.

O capítulo de cada arquétipo está dividido em três seções, pensando em uma abordagem de melhor compreensão e análise desse processo de referência e construção. A primeira seção é: *A essência do arquétipo*. Nela, será abordada as principais características e aspectos que compõem cada arquétipo, ou seja, a sua essência, apresentando a função e os parâmetros para estruturar novos personagens. Nessa seção estão os comportamentos, nuances de personalidade, funções narrativas e alguns caminhos possíveis na jornada de cada arquétipo.

A segunda seção é: *Sob a luz dos exemplos*. O objetivo é ilustrar a aplicação dos arquétipos a partir de exemplos. Apresento personagens de maneira mais detalhada, assim como um quadro gráfico, que cita outros exemplos de personagens que usam o arquétipo em questão. A terceira seção é: *Hibridização*. Onde é mostrado as possibilidades de se mesclar os arquétipos. Pois, um arquétipo pode ser tanto um esqueleto base para um personagem, como também uma máscara que o personagem usa em momentos da história. Por isso, é importante perceber como os arquétipos sofrem hibridização.

A linguagem escolhida para o guia busca um entendimento mais fácil e uma aproximação com o leitor, utilizando uma escrita informal e objetiva. Tendo em vista que o formato de guia costuma ser dinâmico e prático, o conteúdo escrito também foi editado com esse aspecto em mente.

6.5. Construção do produto

- Digitalização e finalização das ilustrações.
- Aplicação da identidade visual do guia.
- Criação dos elementos visuais.
- Revisão e edição ortográfica.
- Diagramação e formatação do guia.
- Produção gráfica de um protótipo e do e-book.

7. DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO

7.1. Desenvolvimento da identidade visual

A concepção da identidade visual, parte da mesma ideia da relação entre os arquétipos com os personagens, ou seja, algo que é uma base, um esqueleto para que seja criado algo em cima disso. Por isso o guia tem uma estética de feito à mão, algo que ainda está em processo de construção e idealização, como um primeiro modelo, feito no lápis e papel.

Isso se refletiu em um material com poucas cores, com predominância do grafite, preto e branco. Inspirado nos cadernos e anotações de Leonardo da Vinci (como a imagem do Homem Vitruviano), em sketchbooks, ilustrações conceituais e storytelling de animações (as imagens de referência visual constam na seção “Anexos”).

Assim, os elementos que compõem a identidade visual do guia seguem esse conceito de algo feito à mão, na fase de rascunho. Os ícones lembram rabiscos, representando caixas, linhas, setas e outras marcas gráficas que representavam as intervenções de uma pessoa no livro. As fontes escolhidas também apresentam a característica manuscrita, a utilizada na capa do guia (Go Around The Books), tem a aparência de algo rabiscado e ao mesmo tempo marcante, a fonte “Ragsy Clean” foi escolhida para títulos pelo seu aspecto *bold*, pois ela contrasta com a fonte escolhida para o texto. Já a fonte “Century”, está nos textos dos capítulos, foi escolhida por ser uma fonte comumente utilizada em outros livros do mercado, sendo familiar ao leitor e por ter uma boa legibilidade em blocos longos de texto.

Apesar da predominância do preto e branco, decidi utilizar uma cor para o capítulo de cada arquétipo, com o objetivo de ressaltar, destacar as ilustrações, dar contraste, além de contribuir na separação visual entre texto e imagem, pois estes tem a mesma cor. Essas marcações de cor representariam marca-textos, pois, com o conceito de um material em construção, pensei em matérias acessíveis na mesa e no estojo de um autor e ilustrador, e o marca-texto já tem essa função de dar destaque ao que se encontra com ele. As cores foram escolhidas de maneira intuitiva, e utilizei um pincel nativo do programa Adobe Illustrator para simular essa aparência.

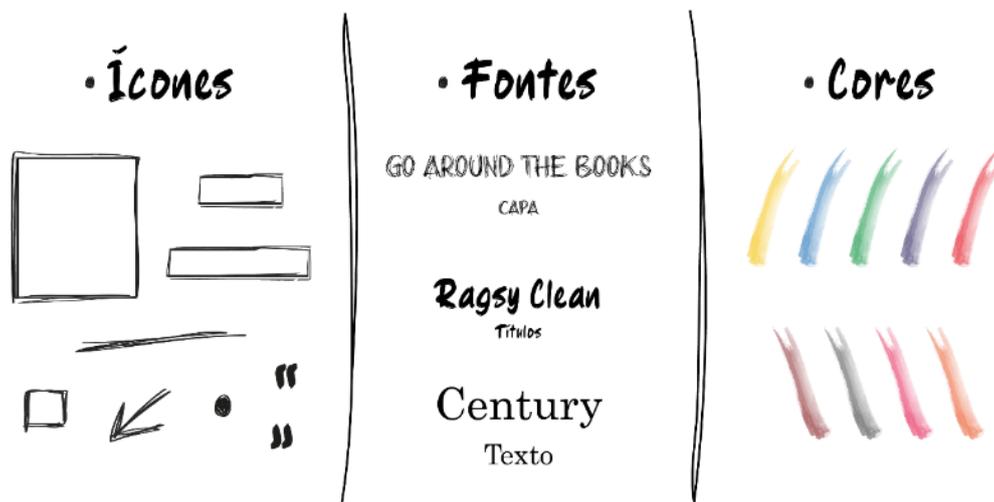


Figura 1 – Ícones, fontes e cores.

7.2. Idealização do layout

A produção do guia se dividiu entre o conteúdo escrito, as ilustrações, a formatação e diagramação. A primeira etapa desenvolvida, depois do conceito da identidade visual, foi o *layout* base para os capítulos principais do livro. As dimensões escolhidas foram 20 x 24 cm, com 0,1 cm de sangria para o documento que seria impresso. As páginas respeitam 1,5 cm de margem em todas as bordas para o texto, já as imagens tem a permissão de vazar essa margem, desde que não comprometendo sua integridade em um possível corte de impressão. A identidade visual do guia é de parecer que está sendo construído, moldado, com rabiscos, fonte manuscrita e elementos gráficos que compõem essa estética. As fontes escolhidas são: *Ragsy Clean*, para os títulos e subtítulos, com um design de tipografia manuscrita, com pequenas falhas e variações de tamanho, e a *Century*, para textos longos, pois ela é uma fonte comumente utilizada em livros, já que, neste caso, o mais importante era presar uma leitura fácil, com uma fonte que a maioria das pessoas já está acostumada a ver, mas que, mesmo assim, combina com a primeira.

Os capítulos de cada arquétipo têm de 4 a 5 páginas, apresentando a primeira como capa, contendo título, subtítulo, uma ilustração e um pequenos texto de amostra. As demais páginas contém o conteúdo escrito, que circunda as outras ilustrações, além de ícones e elementos gráficos que compõem a identidade visual do guia. Os capítulos de apoio, ou seja, os que não vão falar sobre um arquétipo específico: *O que são arquétipos?* e *Como Funciona este guia?*, e o capítulo final: *Comece seu personagem: Ficha de Criação*, têm 2 páginas cada, com o texto corrido circundando ilustrações modelo, mas sem capa.

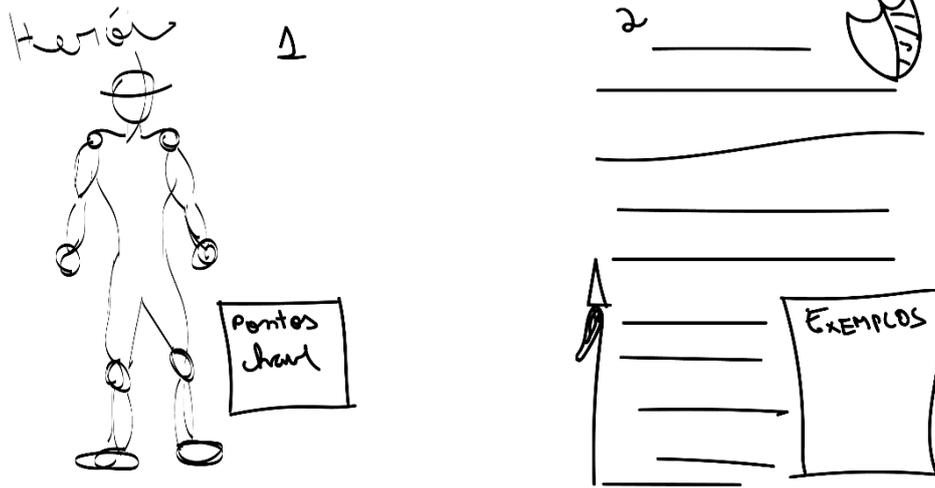


Figura 2 - Layout base – Capítulo: Herói (primeira versão)

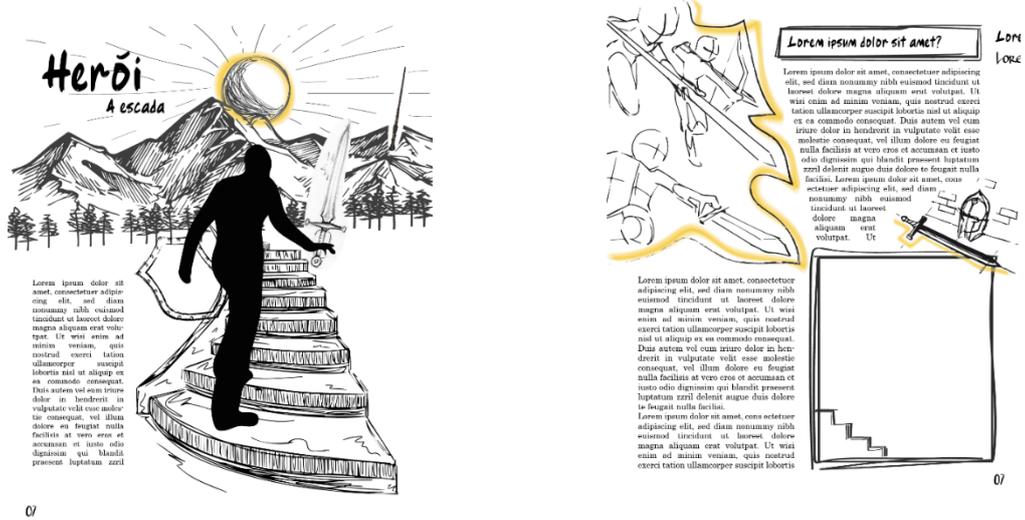


Figura 3 - Layout base – Capítulo: Herói (segunda versão)



Figura 4 – Layout – Capítulo: Herói (versão final)

1. O que são arquétipos?

Arque... o quê? Arquétipo. Sim, é uma palavra estranha, mas que representa uma ferramenta maravilhosa para ajudar, nos processos criativos, profissionais da área de criação, artistas ou tudo isso junto, a construir novos personagens para quaisquer histórias que pretendemos contar. É falar no poder das histórias e o principal motivo para a concepção deste guia, pois uma das coisas que sempre acompanharam o ser humano foram as histórias. Antes da escrita, dos números, da exploração do mar ou dos altos castelos, mbes, pau, avós e anões contavam histórias sobre fatos, mitos e deuses.

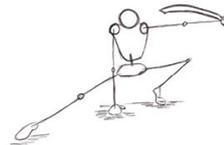


Independente do lugar, povo ou cultura, as histórias fazem parte do ser humano. Isso parece nos unir de uma maneira tão singular que, ao redor do mundo, as histórias se assemelham ou até se repetem um homem mal com sede de poder, um anão sábio ou um jovem predestinado a grandes feitos.

Ao longo dos séculos, os cenários, os nomes e as motivações nas histórias podem ter mudado, mas esses personagens continuam a compartilhar premissas fundamentais que geram identificação, empatia, rir e outras emoções universais. Tendo a ideia de que as histórias têm fundamentos em comum no seu desenvolvimento, podemos perceber que, muito disso, vem de seus personagens e da maneira que eles são construídos. Mas quais seriam as estruturas base que dão forma aos personagens do passado e podem guiar os futuros? E nesse ponto que entram os arquétipos. A palavra arquétipo vem do grego, da junção das palavras *arché*, que significa 'original ou velho', e *typos*, que significa 'padrão, modelo ou tipo', somando os dois, temos algo como o 'padrão original'. Mas apesar do termo 'arquétipo' existir desde a Grécia antiga, das ideias de Platão, foi o psicanalista Carl Jung, que trouxe o conceito que vamos trabalhar neste guia.

“
Um personagem real, como uma
pessoa real, não é apenas um traço,
mas uma combinação única de muitas
qualidades e impulsos.”
Christopher Vogler

Jung resgatou o termo para descrever as imagens semelhantes que apareciam nos sonhos de seus pacientes e nos personagens de várias mitologias da humanidade, pois ele tinha a teoria que essas imagens universais, os arquétipos, faziam parte de um inconsciente compartilhado por todos os seres humanos, o inconsciente coletivo, transpondo barreiras geográficas, temporais e linguísticas. Por essa razão, os arquétipos se repetem por todas as épocas e são parte de nós e da nossa sociedade, eles são o conteúdo do inconsciente coletivo. Como parte dos seus estudos, Jung analisou mitos e contos de fada, aproximando suas pesquisas dos estudos de narrativa.

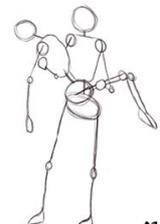


Até hoje, podemos perceber a presença dos arquétipos em produtos de toda a indústria do entretenimento. Literatura, cinema, séries, games, publicidade e todas as áreas que precisam desenvolver personagens e criar histórias, observam dos arquétipos, de maneira consciente ou inconsciente.

Agora que já entendemos a definição do termo, podemos partir para a sua relação e aplicação na construção de personagens. Antes, é preciso deixar claro que arquétipo não é o mesmo que estereótipo, algo engessado e previsível, com a simples mudança do nome e do visual do personagem. Ao contrário, o arquétipo pode ser tanto um esqueleto base para se criar algo, como também uma máscara que o personagem pode utilizar em diferentes momentos da história, como um modelo de personalidade, podendo se misturar ou se alternar em um mesmo personagem, abrindo um mundo de possibilidades para qualquer criador. Por isso, compreender a essência dos principais arquétipos é uma ferramenta indispensável para entender a função do personagem em uma narrativa.

Então, quando pensamos na construção de um bom personagem e, consequentemente, de uma boa história, estaremos melhor equipados e embasados com um conhecimento prévio desses arquétipos. Primeiro, porque ganhamos um parâmetro para determinar se os personagens estão jogando todo o seu potencial na história. Segundo, pelo fato desses modelos fazerem parte da linguagem universal da narrativa, já que estão no inconsciente coletivo das sociedades, tornando mais fácil o embasque do público no mundo que você está criando. E o melhor, é que isso pode ser usado nas mais diversas mídias, formatos e gêneros, como novelas, comerciais, filmes, séries, livros, games, perfis de empresas, porque o cerne de uma narrativa é o mesmo, assim como os arquétipos para os personagens, e no decorrer do processo e poderá adaptar para o meio de transmissão e linguagem, até mais de um se necessário.

Contar boas histórias, nunca foi tão importante quanto hoje. Por isso, entender mais sobre a ferramenta dos arquétipos e a construção de personagens, não serve somente para o desenvolvimento profissional, ou simplesmente para criar narrativas mais novas, mas para atender a demanda do mercado atual por identificação. Numa sociedade em que as opções são cada vez mais fortes, as pessoas precisam ser convencidas, envolvidas em uma boa narrativa para acreditarem o que está sendo oferecido para elas. Não se vendem mais obras, produtos e serviços, mas ideias e mensagens que chamam a atenção do público, e isso se consegue através de histórias.



01

02

Figura 5 – Capítulo de apoio: O que são arquétipos? (versão final)

7.3. Escolha dos exemplos

O processo de escolha, os exemplos foram retirados da minha bagagem cultural e de conhecimento de obras de todas essas mídias abordadas, tendo as escolhas guiadas pelos parâmetros estabelecidos junto com o referencial teórico, e também, os exemplos utilizados por Christopher Vogler, no livro *A Jornada do Escritor*. Então é importante deixar claro, que, apesar do meu interesse em consumir essas obras do entretenimento e os esforços e consumir e descobrir novas para utilizar no guia, os exemplos estão atrelados, e por consequência, limitados aos meus contatos e experiências, mesmo elas sendo muitas e variadas.

Por isso algumas obras que conheço mais a fundo foram mais utilizadas, como *Harry Potter*, *Senhor dos Anéis* e *Avatar: A lenda de Aang*. Assim como, também priorizei obras que se apresentam em diversas mídias, pela maior probabilidade do público conhece-las e pela variedade de visões que o mesmo personagem passou a receber em cada mídia. Mas me mantive fiel em trazer um exemplo de cada mídia escolhida para o capítulo de cada arquétipo.

Os exemplos aparecem de dois modos no guia. O primeiro é no texto do capítulo do arquétipo correspondente a ele, como forma de colaborar na materialização da forma de aplicar o arquétipo abordado, tendo um espaço maior pra a discussão sobre o personagem e sua ligação com esse modelo. O segundo modo é na caixa de exemplos no final da segunda seção do capítulo (*Sob a luz dos exemplos*), em que aparecem citados correspondendo as seguintes mídias escolhidas: livro, filme, série, game, animação, quadrinhos e persona.

7.4. Escrita dos textos

Depois de definido o *layout* base, passei para o conteúdo escrito. Baseado nos conhecimentos adquiridos nos referenciais teóricos, principalmente no livro “A Jornada do Escritor”, de Christopher Vogler, defini três seções para dividir o capítulo de cada arquétipo: *A essência do arquétipo*, *Sob a luz dos exemplos* e *Hibridização*. A primeira, baseada nas referências e minhas interpretações sobre as principais características dos arquétipos, a segunda traz minha análise e conexão dos exemplos que escolhi, a partir da minha bagagem de obra ficcionais, com os arquétipos apresentados. Na terceira, uma interpretação própria de outros exemplos que analisei como compostos por mais de um arquétipos, para usar como argumento. No início de cada capítulo, juntamente com a capa, também produzi uma pequeno parágrafo, com uma linguagem mais poética, que resumia o conceito do que seria tratado no decorrer do capítulo.

Os outros três capítulos de apoio: *O que são arquétipos?*, *Como Funciona este guia?* e *Comece seu personagem: Ficha de Criação*, foram pensados para compor um produto coeso e didático. O capítulo 1 (*O que são arquétipos?*), apresenta para o leitor o conceito de arquétipo, onde ele surgir e seu potencial de ser utilizado como ferramenta para a construção de personagens. O capítulo 2 (*Como Funciona este guia?*), explica o que será apresentado no livro, como funcionam as seções de cada capítulo e a possibilidade de ler o guia na ordem que o leitor desejar. O capítulo 12 (*Comece seu personagem: Ficha de Criação*), oferece uma ficha base para o leitor começar a criar um personagem, definindo se terá somente um arquétipo modelo ou será hibridizado, quais seriam esses arquétipos escolhidos. E depois subdividido em três seções, guiando na escolha de *Aspectos Narrativos*, *Aspectos Físicos* e *Aspectos Psicológicos*.

12. Comece seu personagem
Ficha de Criação

o Arquétipo Modelo
 Puro Hibridizado

Herói Heróica Mentor
 Sombra Anti-Herói Arauto
 Palhaço Conselheiro Quebrado do Sistema

1. Aspectos Narrativos:

Nome: _____
Arquétipo: _____
Resumo: _____
Local de Nascimento: _____
Estado Civil: _____
Idade: _____
Com quem vive: _____
Formação Educacional: _____
Profissão: _____

o público vai gostar dele?
Qual é o objetivo do personagem na história?
Como o personagem se difere dos similares?
Problema Atual: _____

2. Aspectos Físicos:

Altura: _____
Idade: _____
Raça: _____
Parte física: _____
Cabelo: _____
Sotaques e gírias: _____
Cicatrices: _____
Atributos físicos especiais: _____
Habilidades de luta/ com armas: _____
Poderes: _____

3. Aspectos Psicológicos:

Grau de Personalidade: _____
Miedo: _____
Dor: _____
Relação com os pais: _____
Número da Infância: _____

Como o personagem se sente sobre sua aparência?
Como o personagem se sente sobre outros?
Estilo de Roupas: _____
Cores Favoritas: _____

Figura 6 - Capítulo 12 (versão final)

7.5. Nome dos capítulos e subtítulos.

Para uma fácil identificação, o título de cada capítulo corresponde ao arquétipo que será abordado. Entretanto, adicionei subtítulos, que, em uma frase curta, condensariam um aspecto marcante do arquétipo apresentado, relacionando-se com o parágrafo na mesma página, que resumia o conceito tratado no decorrer do capítulo. Apesar da ordem de leitura estar a cargo do público, a organização dos capítulos apresentam uma sequência de importância narrativa e facilidade de conexão entre eles. A ordem ficou definida em:

- Herói - A escada: Porque a escada representa o crescimento ascensional do Herói na história.
- Heroína – A espiral: Porque a espiral representa a jornada interior que ela tem que trilhar pela história.
- Mentor – O mestre e a sábia: Aqui reuni as figuras femininas e masculinas do mentor, sendo representadas pela sábia e pelo mestre.
- Sombra – A caverna escura: Em uma caverna escura, não se pode enxergar nada lá dentro. Como a Sombra, representa os maiores medos, é preciso atravessá-la, para ver a luz outra vez.
- Anti-herói – A espada quebrada: Assim como a espada é um símbolo heroico, o anti-herói já tentou ser herói, mas algum trauma o levou para o outro lado, tendo sua espada quebrada.
- Arauto – A voz na noite: Esse arquétipo representa a voz que ressoa na noite e revela o que tem por vir, algo misterioso e que antes estava oculto.
- Guardião do Limiar – A pedra no caminho: A função primordial do Guardião do Limiar é confrontar os Heróis e Heroínas que invadem seu caminho, e que eles precisam ultrapassar.
- Palhaço – Riso torto: Por mais engraçado que os personagens deste arquétipo sejam, por detrás disso existe alguém que também sofre.
- Camaleão – Mil faces: Com mil faces e possibilidades de apresentação, o Camaleão traz consigo o poder da dúvida e da transformação.

7.6. Criação das ilustrações

O conceito das ilustrações desse guia é de remeter a esboços e rascunhos, tornando a identidade visual inspirada em *sketchbooks*. A palavra tem origem na língua inglesa, composta por *sketch*, que significa esboço ou rascunho, e *book*, que significa livro. Sendo essa palavra usada para identificar um livro ou um caderno de esboços, utilizado por artistas como parte do processo criativo. Assim, os outros elementos visuais acompanham essa ideia, como setas, títulos grifados, ilustrações demarcadas por canetas de marca-textos coloridos, sendo as cores escolhidas de maneira intuitiva.

As primeiras ilustrações foram desenvolvidas em lápis sobre papel e depois digitalizadas, outras já foram criadas diretamente no computador. A digitalização foi feita no programa *Adobe Photoshop*, e salvas em formato *JPEG* de alta resolução para serem utilizadas no guia.

Para a escolha e criação delas foram utilizados de inspiração, tanto os exemplos citados no guia como, os caminhos narrativos que os próprios arquétipos tendiam a se mostrar como personagens, imagens pesquisadas na internet e outros estilos de desenho estudados. As ilustrações tem estilos diferentes, tanto pelo razão de conversarem com o fato dos exemplos colocados nos textos serem de várias mídias, como também porque estão seguindo o conceito do livro como uma espécie de *sketchbook*. Pois, um artista, ilustrador, desenhista pode ter seu estilo e colocá-lo de maneira marcante em suas obras, mas ao olharmos o *sketchbook* da maioria deles vemos uma variedade de estilos, abordagens e traços, porque esse lugar é exatamente para experimentação e referência, e as ilustrações do guia são isso: esboços do que se tornará um personagem.



Figura 7 - exemplos de ilustrações do guia

As ilustrações de capa tiveram minha especial atenção, porque além do processo de captação de ideias, referências e estilos como as demais ilustrações do guia, estas ainda tinham outros pontos importantes a serem considerados no momento de sua idealização e execução. Porque cada ilustração de capa precisava resumir de maneira visual os aspectos do arquétipo que seria tratado naquele capítulo, assim como ter áreas de respiro que permitissem que os textos de apoio da capa também tivessem seu espaço harmônico no layout. Com certeza algumas foram melhor sucedidas do que outras, mas tudo fez parte do processo experimental de criar esse guia.



Figura 8 – Ilustrações de capa dos capítulos “Camaleão” e “Sombra”.

7.7. Processo de diagramação e formatação

O primeiro modelo da diagramação do guia foi feita no programa *Adobe Illustrator*. Entretanto a formatação e diagramação final foi realizada no programa *Adobe InDesign*, respeitando as margens, fontes e guias do layout base, previamente definido. A diagramação foi um dos processos mais demorados, pela necessidade de encaixar ilustrações e texto, assim como dosar a quantidade de blocos de texto por página para não deixar poluído visualmente, e assim como as ilustrações de capa algumas páginas ficaram melhor resolvidas de outras, mas a experiência de diagramar um livro foi, com certeza, muito agregadora.

- Capa e Título

O nome do guia foi um das decisões mais difíceis desse projeto, pois ele deveria resumir o assunto do produto, além de ser atrativo e comercial. Depois de muitas conversas com amigos e familiares, que perguntavam qual era o assunto do meu trabalho de conclusão de curso, percebi que todas as vezes que tentava explicar e falava a palavra “arquétipo”, surgia a mesma indagação: “*Arque... o quê?*”. Unindo a dificuldade de entender a palavra arquétipo, tanto de maneira sonora como seu conceito, decidi que, pela linguagem e modelo do guia, cabia essa pequena brincadeira como título do mesmo. Também acompanha um subtítulo, para explicar melhor o objetivo do produto, para qualquer leitor que o pegue para dar uma olhada. Então o Nome final é “*Arque... o quê? Um guia ilustrado para a construção de personagens*”.

A capa do guia teve como referências livros medievais, que tinham capas e couros e entalhes para enfeita-los, fazendo relação com histórias antigas e fantásticas, assim como com a estética de sketchbook, de algo para rascunho que criação, que ainda está em desenvolvimento.

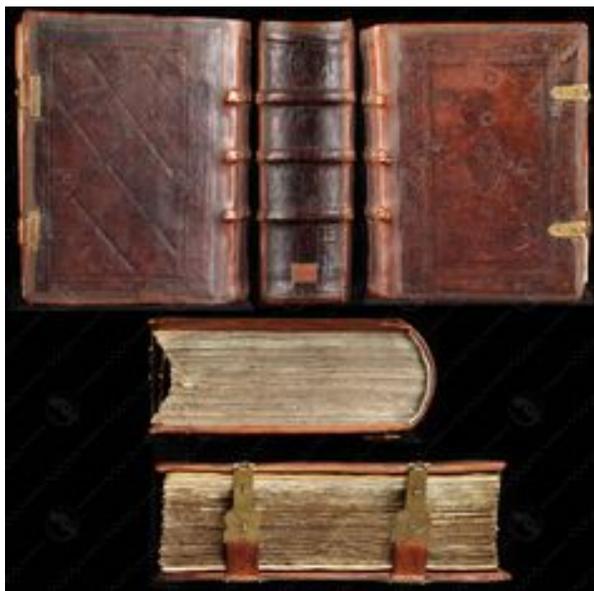


Figura 9 – Referência para capa 1

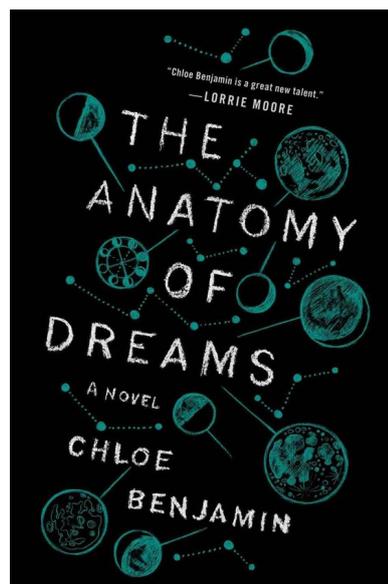


Figura 10 – Referência para capa 2

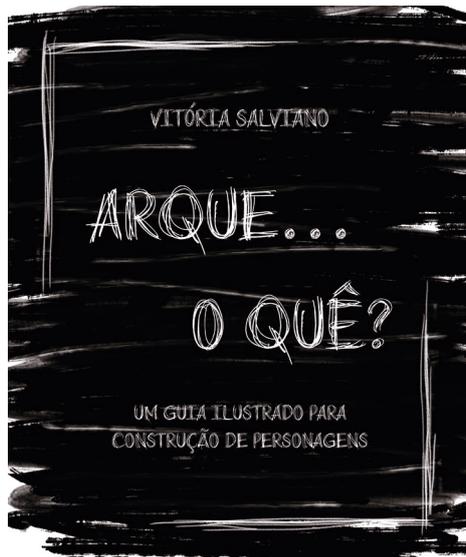


Figura 11 – Capa Final

8. CONCLUSÕES

Diante do projeto desenvolvido, ampliei minha visão sobre arquétipos e as possibilidades de produção publicitária de produtos, como também nas instancias de colaboração com os profissionais, estudantes e curiosos na criação de histórias, contemplando os aspectos da narrativa, dos arquétipos e da construção de personagens.

O produto final deste trabalho, *Arque... o quê? Um guia para a construção de personagens*, vem como uma ferramenta colaborativa do contexto publicitário e da comunicação social encontrando uma interseção entre as diversas áreas de atuação profissional, meios e mídias de comunicação. Foi fascinante descobrir como os arquétipos rodeiam as histórias e identifica-los facilmente em outros filmes, livros e tantas obras que consumi durante essa jornada. Eles se mostraram uma ferramenta fascinante e útil para o objetivo de construir novos personagens e acredito de consegui compilar esse conhecimento de uma maneira realizável e acessível, tanto na criação do produto, como em um resultado consistente para chegar ao público proposto.

Durante o período da realização deste projeto, trilhei minha própria jornada, sendo Sombra e Heroína de mim mesma. Entre risos e indecisões fui superandos os obstáculos que guardavam o limiar de novas páginas, porque ninguém é produtivo o tempo todo. Mas no fim é com alegria que anúncio a conclusão deste trabalho e de mais uma etapa na minha vida profissional e acadêmica.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANDIDO, Antônio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

CAMPBELL, Joseph. **Herói de Mil Faces**, O. Cholsamaj Fundacion, 2004.

CARTER, Willa. **O Pioneers!**. Houghton Mifflin Company, 1913.

JUNG, Carl Gustav et al. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Vozes, 2001.

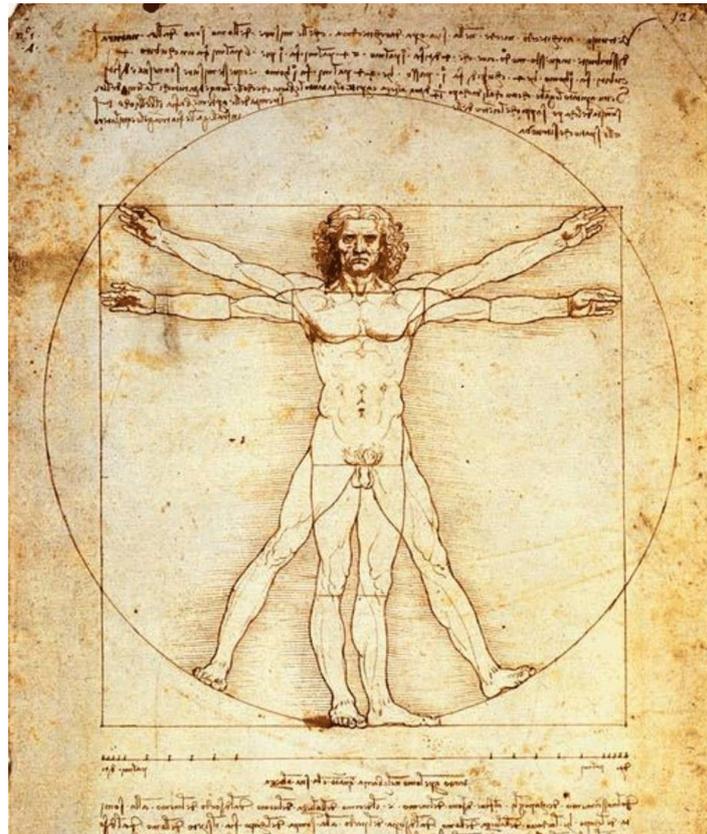
MELETÍNSKI, Eleazar M. **Os arquétipos literários**. Ateliê Editorial, 1998.

ROSA, Karla; FERREIRA, Nivia; NESTERIUK, Sergio. **A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games**. XVII SBGames, Foz do Iguaçu, PR, 2018.

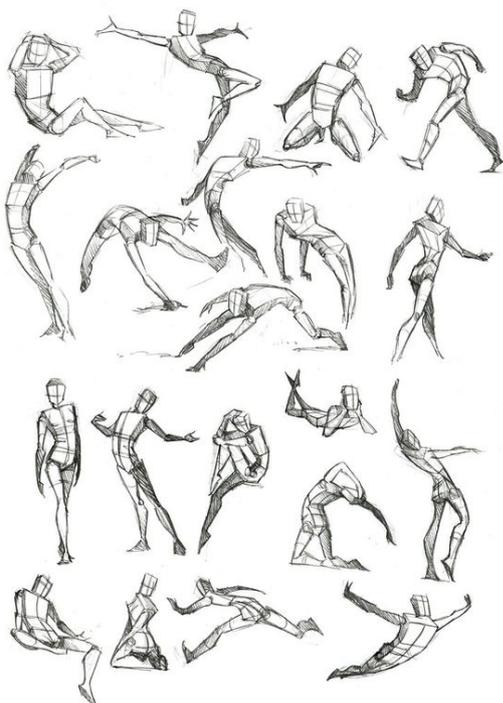
VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Tradução de Ana Maria Machado. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 2006.

ANEXOS:

- Referências estéticas e visuais para as ilustrações do produto



**Homem Vitruviano (Leonardo Da Vinci)*



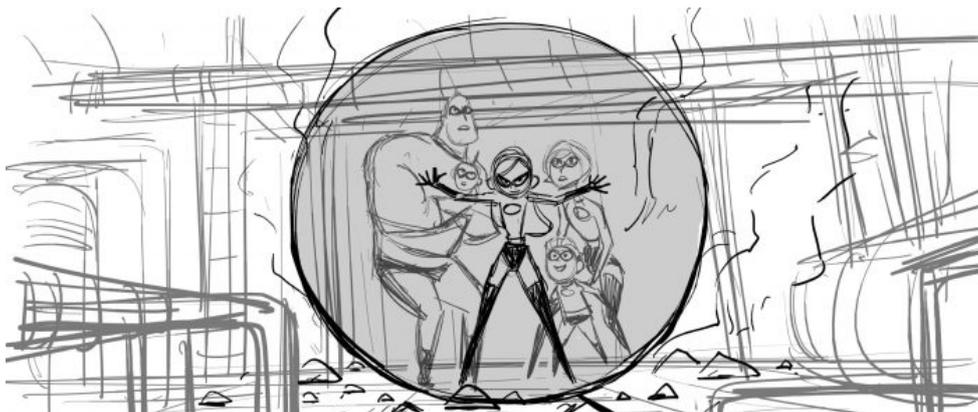
**Esboço de desenho*



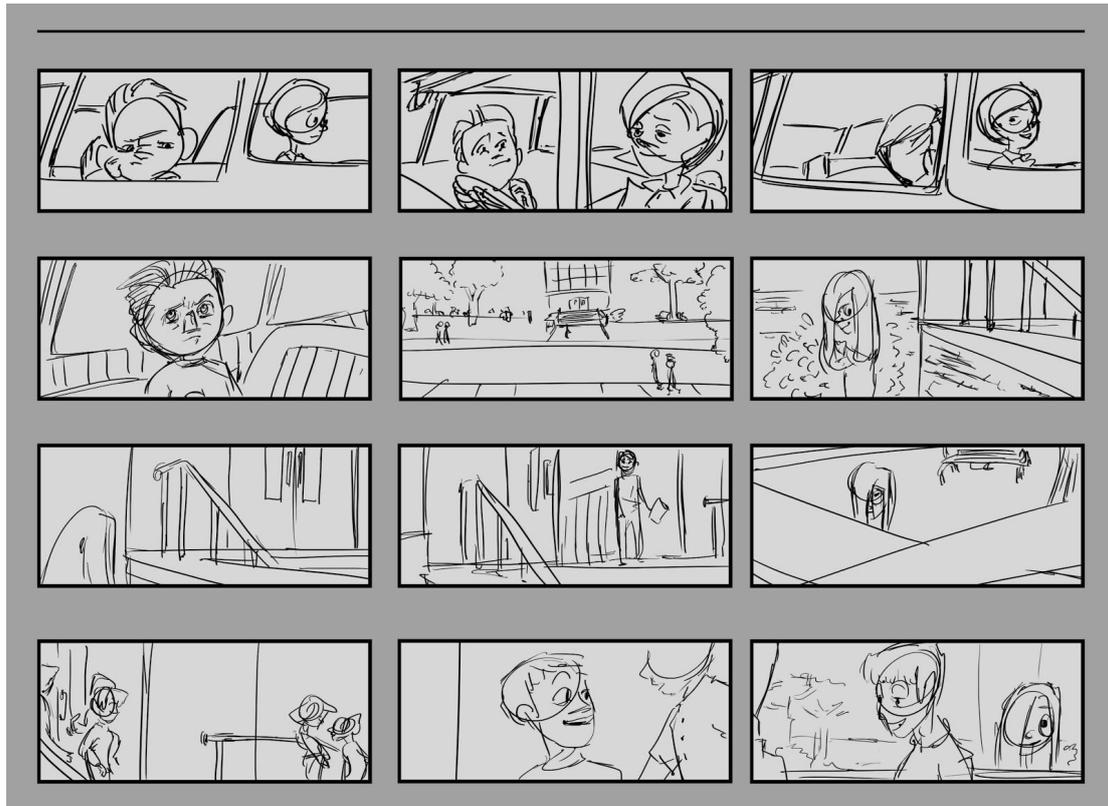
** Esboço de desenho*



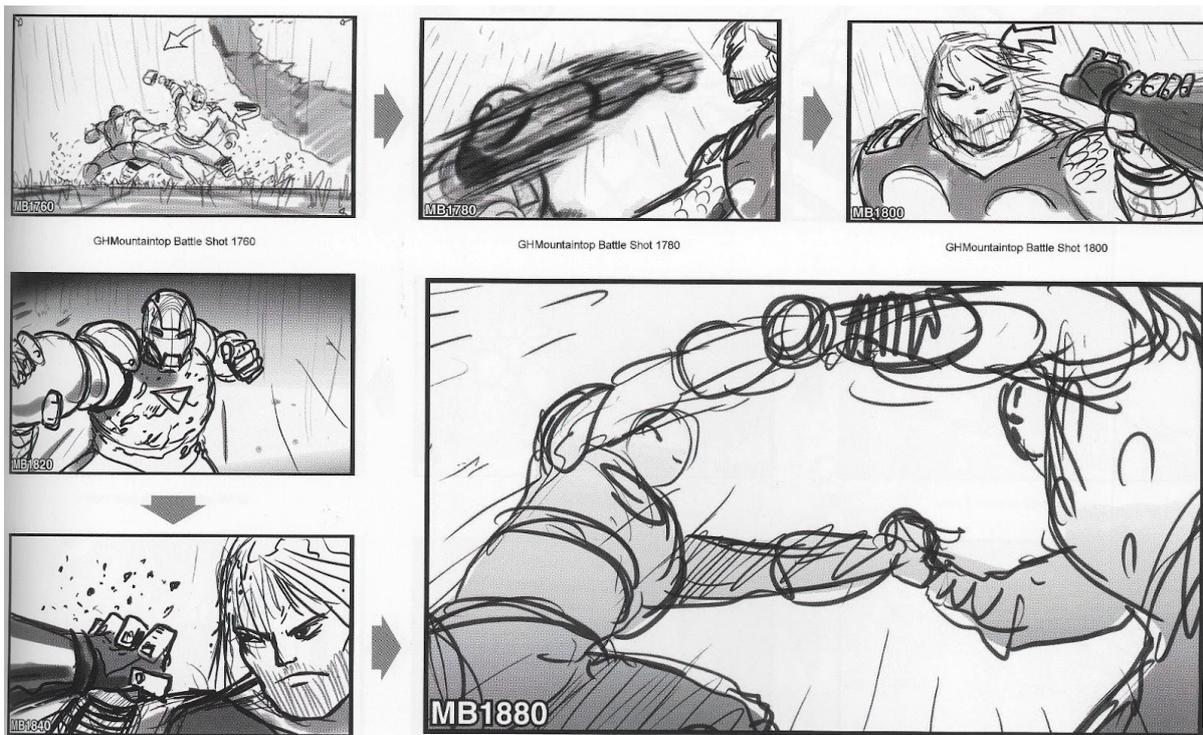
**Storytelling do filme Ratatouille (Pixar)*



**Arte conceitual filme Os Incríveis (Pixar)*



**Storytelling do filme Os Incríveis (Pixar)*



**Storytelling do filme Os Vingadores (Disney)*

VITÓRIA SALVIANO

ARQUE...

O QUÊ?

UM GUIA ILUSTRADO PARA
CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

Arque... o quê?

Um guia ilustrado para construção de personagens

Vitória Salviano Xavier dos Santos

Fortaleza CE
2019

Arque... o quê? Um guia ilustrado
para construção de personagens.

Vitória Salviano Xavier dos Santos

Produto concebido como Projeto Ex-
perimental para conclusão do Curso
de Comunicação Social - Publicida-
de e Propaganda da Universidade
Federal do Ceará (UFC).

Orientador: Ricardo Jorge de Luce-
na Lucas

Fortaleza- CE, 2019.

Para Deus e para todos que me fizeram não desistir.

Texto: Vitória Salviano
Ilustrações: Vitória Salviano
Revisão: Doris Rodrigues
Diagramação: Vitória Salviano
Editora: Viviane Veras

Sumário

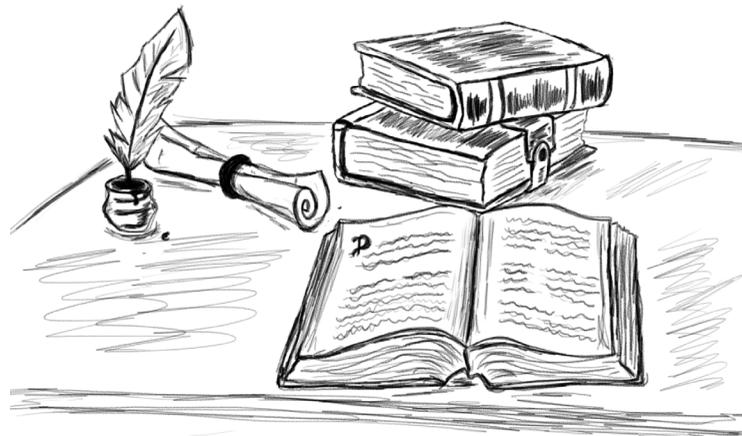
1. O que são arquétipos? — — — — —	08
2. Como funciona este guia? — — — — —	10
3. Herói — — — — —	12
4. Heroína — — — — —	17
5. Mentor — — — — —	22
6. Sombra — — — — —	27
7. Anti-herói — — — — —	32
8. Arauto — — — — —	37
9. Guardião do Limiar — — — — —	41
10. Palhaço — — — — —	45
11. Camaleão — — — — —	49
12. Comece seu Personagem — — — — —	53
13. Referencial Teórico — — — — —	56
14. Apêndices — — — — —	57

1. O que são arquétipos?

Arque... o quê? Arquétipo. Sim, é uma palavra estranha, mas que representa uma ferramenta maravilhosa para ajudar, nós pessoas criativas, profissionais da área de criação, artistas ou tudo isso junto, a construir novos personagens para quaisquer histórias que pretendemos contar. E falar no poder das histórias é o principal motivo para a concepção deste guia, pois uma das coisas que sempre acompanharam o ser humano foram as histórias. Antes da escrita, dos números, da exploração do mar ou dos altos castelos, mães, pais, avós e anciãos contavam histórias sobre feitos, mitos e deuses. Independentemente do lugar, povo ou cultura, as histórias fazem parte do ser humano.

Isso parece nos unir de uma maneira tão singular que, ao redor do mundo, as histórias se assemelham ou até se repetem: um homem mal com sede de poder, um ancião sábio ou um jovem predestinado a grandes feitos.

Ao longo dos séculos, os cenários, os nomes e as motivações nas histórias podem ter mudado, mas esses personagens continuam a compartilhar premissas fundamentais que geram identificação, empatia, raiva e outras emoções universais. Tendo a ideia de que as histórias têm fundamentos em comum no seu desenvolvimento, podemos perceber que, muito disso, vem de seus personagens e da maneira que eles são construídos. Mas quais seriam as estruturas base que deram forma aos personagens do passado e podem guiar os futuros? É nesse ponto que entram os arquétipos. A palavra arquétipo vem do grego, da junção das palavras *archein*, que significa “original ou velho”, e *typos*, que significa “padrão, modelo ou tipo”, somando os dois, temos algo como o “padrão original”. Mas apesar do termo “arquétipo” existir desde a Grécia antiga, das ideias de Platão, foi o psicanalista Carl Jung, que trouxe o conceito que vamos trabalhar neste guia.



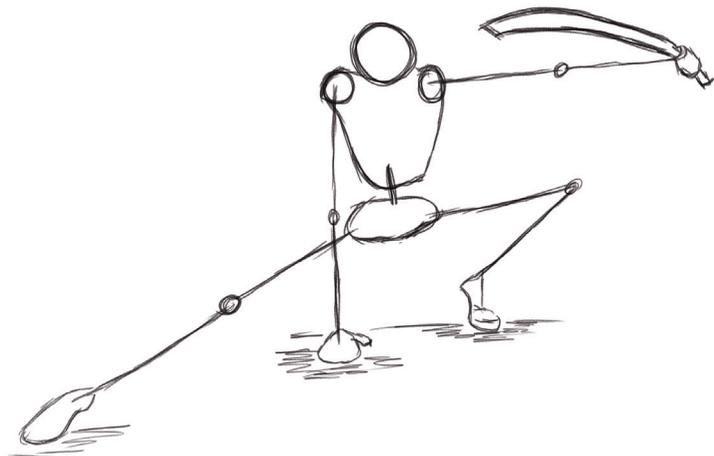
“

Um personagem real, como uma pessoa real, não é apenas um traço, mas uma combinação única de muitas qualidades e impulsos.

Christopher Vogler

”

Jung resgatou o termo para descrever as imagens semelhantes que apareciam nos sonhos de seus pacientes e nos personagens de várias mitologias da humanidade, pois ele tinha a teoria que essas imagens universais, os arquétipos, fariam parte de um inconsciente compartilhado por todos os seres humanos, o inconsciente coletivo, transpondo barreiras geográficas, temporais e linguísticas. Por essa razão, os arquétipos se repetem por todas as épocas e são parte de nós e da nossa sociedade, eles são o conteúdo do inconsciente coletivo. Como parte dos seus estudos, Jung analisou mitos e contos de fada, aproximando suas pesquisas dos estudos de narrativa.



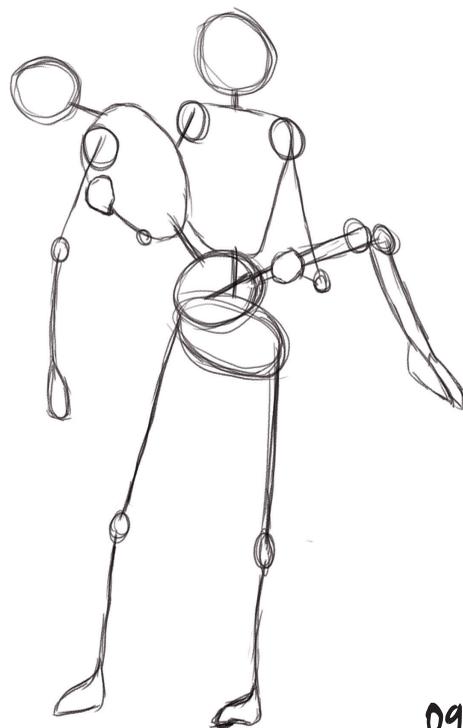
Até hoje, podemos perceber a presença dos arquétipos em produtos de toda a indústria do entretenimento. Literatura, cinema, séries, games, publicidade e todas as áreas que precisam desenvolver personagens e criar histórias, absorvem dos arquétipos, de maneira consciente ou inconsciente.

Agora que já entendemos a definição do termo, podemos partir para a sua relação e aplicação na construção de personagens. Antes, é preciso deixar claro que arquétipo não é o mesmo que estereótipo, algo engessado e previsível, com a simples mudança

do nome e do visual do personagem. Ao contrário, o arquétipo pode ser tanto um esqueleto base para se criar algo, como também uma máscara que o personagem pode utilizar em diferentes momentos da história, como um modelo de personalidade, podendo se misturar ou se alternar em um mesmo personagem, abrindo um mundo de possibilidades para qualquer criador. Por isso, compreender a essência dos principais arquétipos é uma ferramenta indispensável para entender a função do personagem em uma narrativa.

Então, quando pensamos na construção de um bom personagem e, conseqüentemente, de uma boa história, estaremos melhor equipados e embasados com um conhecimento prévio desses arquétipos. Primeiro, porque ganhamos um parâmetro para determinar se os personagens estão jogando todo o seu potencial na história. Segundo, pelo fato desses modelos fazerem parte da linguagem universal da narrativa, já que estão no inconsciente coletivo das sociedades, tornando mais fácil o embarque do público no mundo que você está criando. E o melhor, é que isso pode ser usado nas mais diversas mídias, formatos e gêneros, como novelas, comerciais, filmes, séries, livros, games, personas de empresas, porque o cerne de uma narrativa é o mesmo, assim como os arquétipos para os personagens, e no decorrer do processo é possível adaptar para o meio de transmissão e linguagem, até mais de um se necessário.

Contar boas histórias, nunca foi tão importante quanto hoje. Por isso, entender mais sobre a ferramenta dos arquétipos e a construção de personagens, não serve somente para o desenvolvimento profissional, ou simplesmente para criar narrativas mais novas, mas para atender à demanda do mercado atual por identificação. Numa sociedade em que as opiniões são cada vez mais fortes, as pessoas precisam ser convencidas, envolvidas em uma boa narrativa para aceitarem o que está sendo oferecido para elas. Não se vendem mais obras, produtos e serviços, mas ideais e mensagens que chamam a atenção do público, e isso se consegue através de histórias.

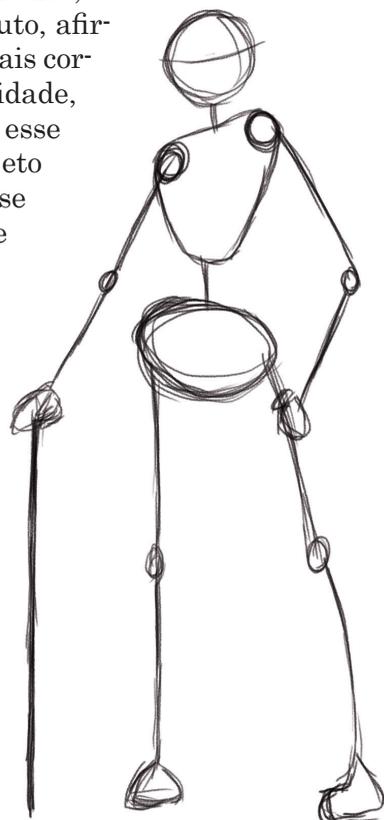


2. Como funciona este guia?

A proposta deste guia é fazer você aprender, de maneira lúdica e prática, sobre construção de personagens, sob a ótica dos arquétipos. Em absoluto, afirmo que essa seja a única maneira para criar bons personagens ou a mais correta, apenas venho propor uma fonte de consulta, uma nova possibilidade, para enriquecer o conhecimento de quem quer descobrir mais sobre esse vasto e encantador mundo dos personagens e das histórias. Este projeto originou-se do meu trabalho de conclusão de curso, materializando-se neste guia ilustrado. O objetivo aqui é passar este conhecimento de maneira didática e divertida, então sintam-se livres para folhear e consultar o conteúdo na ordem que quiser.

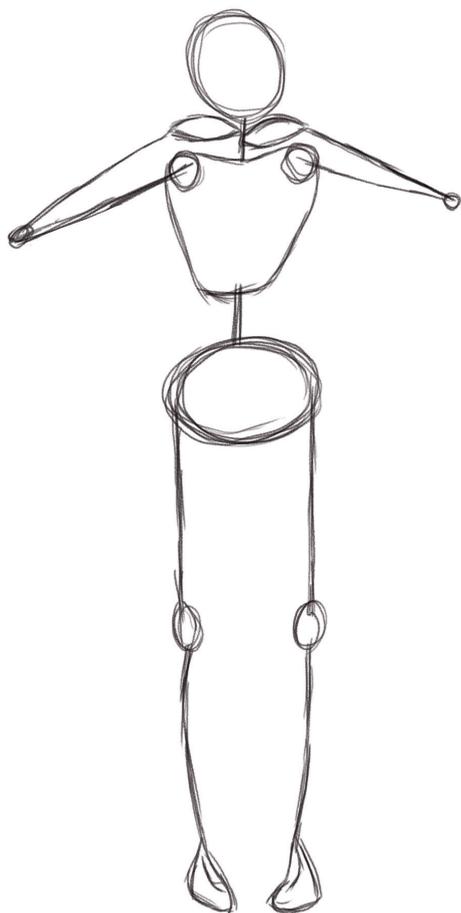
Nas próximas páginas, explicarei como usar os arquétipos para entender os personagens das mais diversas mídias e, a partir daí, ter um referencial para que você possa criar outros. Nos estudos da psicanálise, citados no capítulo anterior, foram identificados e denominados diversos arquétipos, outros surgiram posteriormente e, provavelmente, novos virão. Por isso, escolhi os arquétipos baseados na obra “A Jornada do Escritor”, de Christopher Vogler, pois, acredito que os arquétipos apresentados neste guia são os principais, e os demais surgiram a partir deles. São eles:

→ **Herói, Heroína, Mentor, Sombra, Anti-Herói, Arauto, Guardião do Limiar, Palhaço e Camaleão.** ←



O capítulo de cada arquétipo está dividido em três seções, pensando em uma abordagem de melhor compreensão e análise desse processo de referência e construção. A primeira seção é *A essência do arquétipo*. Nela, entenderemos as principais características e aspectos que compõem cada arquétipo, ou seja, a sua essência, para que você conheça bem a função de cada um e tenha parâmetros para estruturar os personagens que está criando, juntamente com potencial deles na narrativa. Nesse ponto, entram comportamentos, nuances de personalidade, funções narrativas e alguns caminhos possíveis na jornada. Então, não pense que existe uma fórmula mágica ou um molde pronto, mas diretrizes para que você possa dizer “Esse personagem terá determinada função, então preciso partir dos pontos x,y e z.”

A seção *Sob a luz dos exemplos* tem como objetivo ilustrar a aplicação dos arquétipos, e nada melhor para entender seu uso real do que a partir de exemplos. Então, como o desejo é falar para criadores de histórias, dos diversos meios e mídias, procurei trazer modelos de diversos tipos de narrativa, mitologias, obras clássicas e personagens contemporâneos, contemplando o uso em várias áreas. Aqui vamos analisar alguns personagens de maneira mais detalhada, assim como trazer um quadro com outros exemplos de personagens que usam o arquétipo em livros, filmes, séries, games, publicidade e outros.

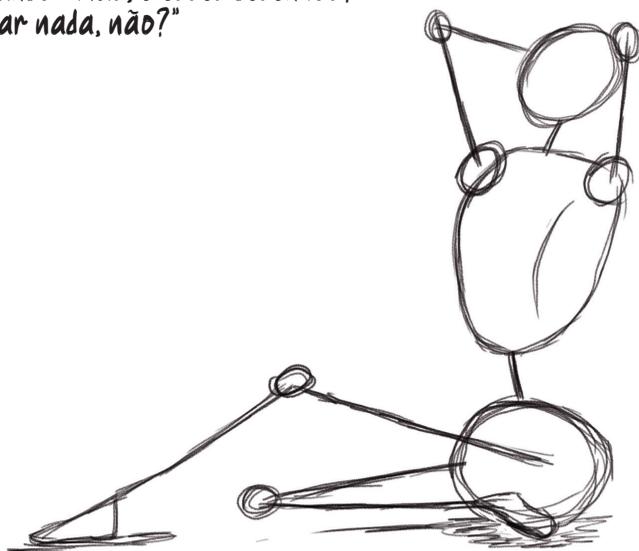


Na seção *Hibridização* é possível entender que tudo pode se mesclar, até porque os arquétipos não vivem isolados. Como dito no capítulo anterior, um arquétipo pode ser tanto um esqueleto base para um personagem, como também uma máscara que o personagem usa em momentos da história. Por isso, é importante perceber como os arquétipos sofrem hibridização, ou seja, se misturam, principalmente pela tendência das narrativas trazerem personagens mais complexos, com mais nuances de personalidade e mais realistas, para proporcionar maior conexão e empatia com o público.

Em alguns casos, um personagem pode ter um arquétipo principal e utilizar-se de algumas características de outros, para superar obstáculos durante sua jornada ou como consequência de um trauma, sendo uma maneira do autor torná-lo mais complexo e profundo. Outros personagens já podem ser criados como uma mistura de dois ou mais arquétipos, existindo, ainda, alguns de se transformam completamente, passando até para arquétipos opostos. Esse é o momento de abrir os horizontes e perceber que as possibilidades são infinitas, assim como as histórias que ainda serão contadas.

Você deve estar se perguntando: "Mas, e esses desenhos? Não está esquecendo de explicar nada, não?"

Como dá para perceber, esse é um guia ilustrado. E essa escolha teve o intuito de agregar mais uma maneira de materializar, de forma gráfica, a ideia do projeto, ajudando você a visualizar possíveis formas para os arquétipos e, claro, deixando este livro mais bonito e lúdico. Unindo conhecimento e personalidade, a ideia foi produzir ilustrações que remetam a ideias na fase de rascunho, ou seja, a primeira etapa daquilo que vai se tornar uma arte completa. Porque, assim como o arquétipo que está sendo apresentado, estas imagens também representam uma base para os futuros personagens que você vai criar.

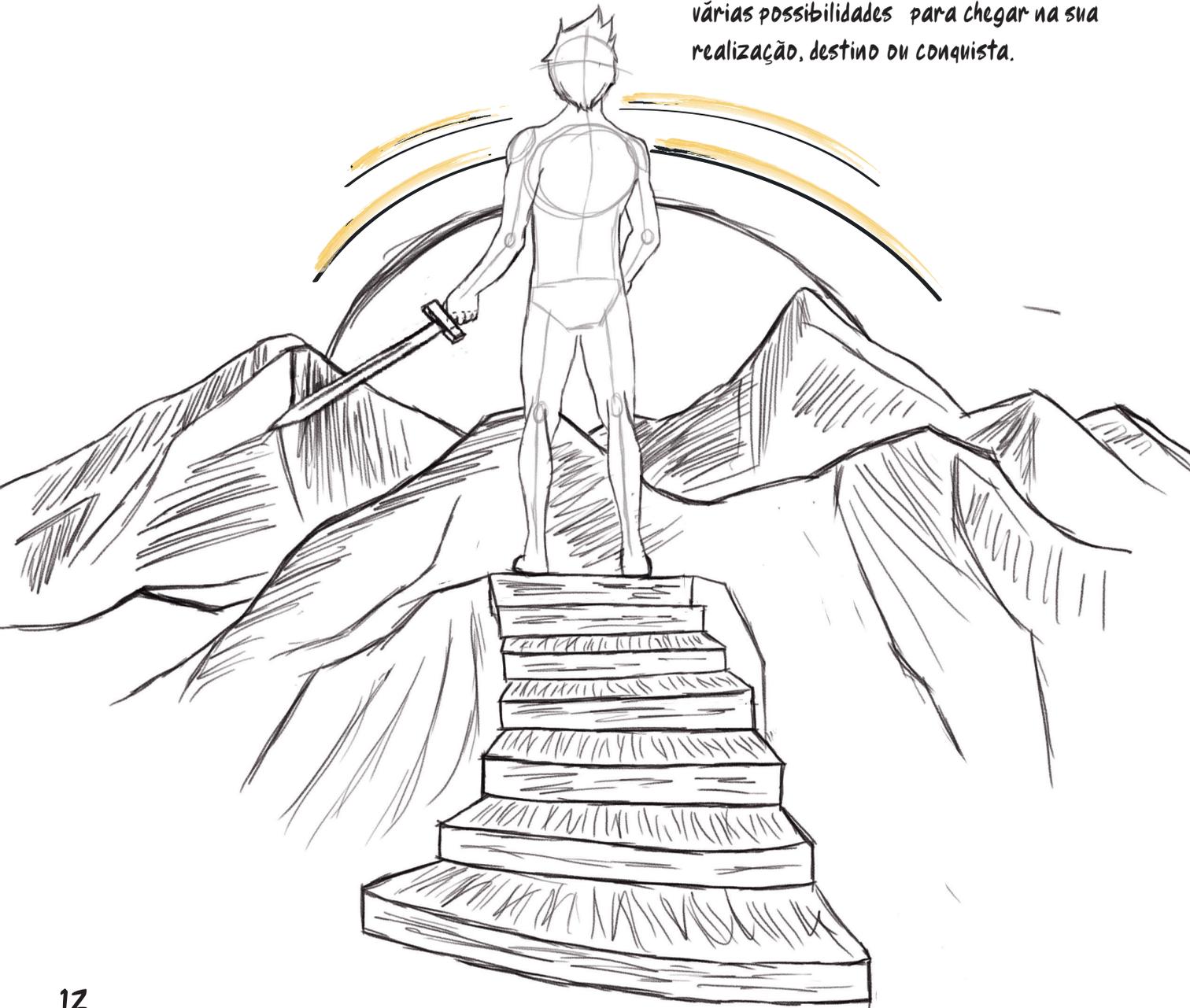


É isso, criador de histórias. Agora, vire a página e comece a sua jornada!

3. Herói

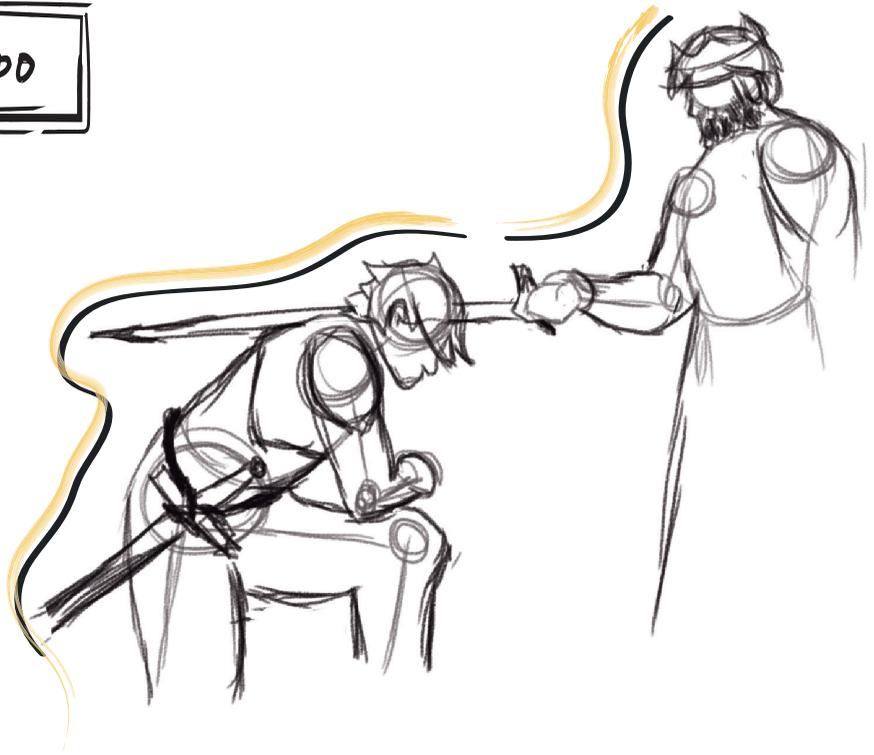
a escada

Assim como as escadas, que podem ser construídas de diversas formas, escavando vários caminhos íngremes ou tortuosos, o Herói te permite caminhar por várias possibilidades para chegar na sua realização, destino ou conquista.



A essência do arquétipo

O primeiro arquétipo aqui apresentado é, provavelmente, o mais popular na mente das pessoas e recorrente nas mais diversas histórias de toda a humanidade. Em um primeiro momento, você pode se lembrar de símbolos clássicos do Herói, como *Hércules*, *Rei Arthur* ou *Super Homem*. Em um segundo momento, surgem as semelhanças entre eles, principalmente pela sua constância em diversas obras e, com isso, as ideias originais acabam por diminuir. Mas não desanime em relação a isso, porque é preciso entender o que faz um personagem heroico para criar novos detalhes que o tornem diferente e cativante. De maneira mais prática, a construção de um bom herói está em saber balancear o universal e a originalidade do criador.



A palavra herói vem do grego, *heros*, que significa “proteger e servir”. Por isso, o primeiro ponto a considerar é que este arquétipo deve se basear em um personagem que está disposto colocar de lado suas necessidades em benefício dos outros, mesmo que esse aspecto não se apresente de imediato e seja construído no decorrer da narrativa. Assim, o Herói tende a ser o protagonista, uma vez que sua jornada demanda abnegação, ascensão e sacrifício, e tudo isso tem um poder especial de gerar empatia, o que é fundamental para conquistar qualquer público. Também é importante deixar claro que essa abnegação não precisa ser, necessariamente, por toda a humanidade, mas para salvar sua família ou um amor. Então, quando se associa o símbolo da escada com a imagem do herói, é tanto pela simbologia de seu crescimento ascendente ao longo da história, como pela iminência de uma queda, uma derrota.

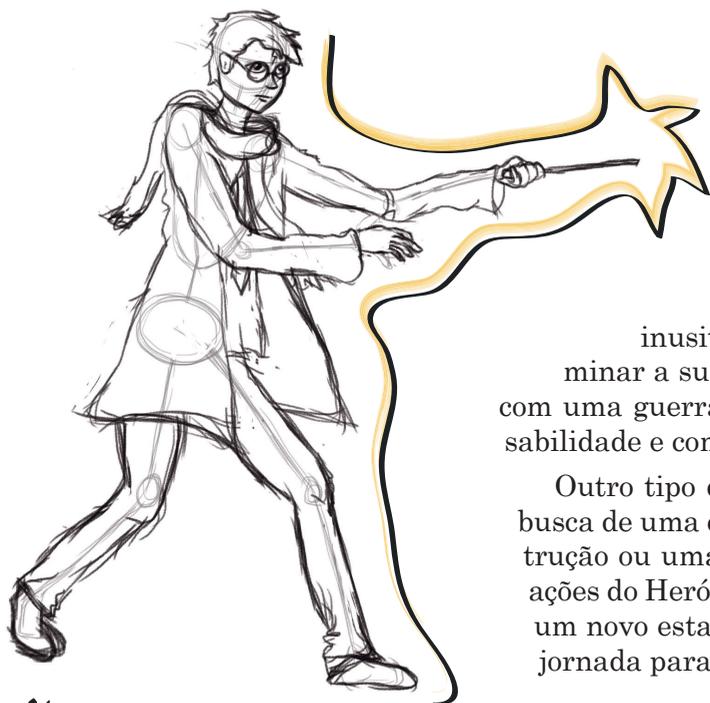
E é nessa constante ameaça de uma derrota que se revela o segundo aspecto fundamental do Herói, que é o sacrifício. Isso vai de encontro com a ideia da necessidade de ressaltar a força e a coragem quando se pretende construir um bom personagem heroico, pois, ao contrário do que se pensa, a força motriz desse arquétipo está na capacidade de sacrifício e na sua relação com a morte. Isso acontece porque ele se coloca em uma posição que os outros se recusaram, de certa maneira, a assumir. Isso faz com que, ao escolher o sacrifício, ele tenha que lidar com níveis de encontro com a morte, sendo eles literais, como o fim da própria vida, ou simbólicas, como uma posição, uma ideologia ou um sentimento. Apesar de parecer mórbido, é o oposto, pois é nesse embate explícito que se cria a esperança que capta o público. Porém, a escolha do que vai acontecer será sua.

A escolha de se sacrificar por algo, promove um processo de transformação no Herói durante sua jornada. E para que a transformação, entre o início da sua jornada e seu confronto final, se concretize, esse personagem tem que apresentar outro aspecto da essência desse arquétipo, que é o aprendizado. Os heróis precisam ultrapassar obstáculos e traçar novas metas, não só para adquirem conhecimento e sabedoria, mas também para que o público, ao acompanhar todo esse processo, acredite nele e possa se identificar com esse personagem. Ou seja, aprender e adquirir novos conhecimentos, é subir mais um degrau na jornada. Também é importante acrescentar que, essas construções ascendentes podem ser apresentadas com elementos de conflitos físicos, sociais ou psicológicos.

Sob a luz dos exemplos

A ascensão do Herói pode ser apresentada como algo mais físico e literal, em que se exige um deslocamento geográfico, subir a mais alta torre, escalar uma montanha ou passar por um dragão. Isso acontece no caso de *Frodo*, de “O Senhor dos Anéis”, que tem como último desafio alcançar o cume da montanha, para finalmente destruir o Um Anel e restaurar a paz na Terra Média. Também vemos esse exemplo com *Thomas*, da franquia “Maze Runner”, que precisa cruzar um labirinto com monstros e armadilhas, para conseguir se libertar junto com seus amigos.

Esse crescimento também pode ser visto no aspecto de ganhar novas habilidades e adquirir conhecimento, o que é muito bem representado em cenas de treinamento com o mentor, porque o Herói precisa adquirir a capacidade de enfrentar o seu desafio final, e é nesse ponto que a relação do Mentor com o Herói se solidifica. Além disso, acompanhar todo esse processo faz com que o



público passe a se conectar e acreditar nesse personagem. Como exemplo, temos desde o mito de *Hércules*, que foi treinado por um sátiro rabugento, até o preparo físico e emocional de *Adonis Johnson* por , em “Creed: Nascido para Lutar”. Na animação “Avatar: A lenda de Aang”, o protagonista *Aang* tem como principal missão conseguir dominar os quatro elementos e, durante toda a sua jornada, encontra os professores mais diversos e inusitados, aprendendo a controlar os elementos, dominar a sua mente e usar o seu grande poder para acabar com uma guerra de 100 anos. Valores como paciência, responsabilidade e compaixão são lapidados nele por toda a história.

Outro tipo de crescimento ascensional também pode ser a busca de uma conquista interior, uma aceitação, uma desconstrução ou uma ressignificação de algo que marca a vida e as ações do Herói e, derrotar isso, seria o seu triunfo, levando-o a um novo estado de entendimento e iluminação, ou seja, uma jornada para derrotar alguma sombra interna e superá-la.

Esse tipo de dilema é utilizado para dar mais profundidade ao personagem, tendo não apenas inimigos externos, mas internos que precisam ser vencidos antes do embate decisivo. Tratam-se de questões que ele colocou sobre si, ou aceitou que os outros lhe impusessem, e que, de alguma forma, constituem uma parte limitante de si. Em “Homem de Ferro”, *Tony Stark* tem que superar sua arrogância e egoísmo. O *Woody*, de “ToyStory”, tem que deixar para trás a inveja que sente de *Buzz Lightyear*. *Aragorn*, de “Senhor dos Anéis”, tem que vencer a visão de ser indigno e o sentimento de auto piedade para assumir seu lugar como guerreiro e rei.

Mesmo assim, um único Herói pode passar por mais de um ou todos os três tipos de ascensão na sua história. Isso é notório no caso do personagem *Harry Potter*, da saga de mesmo nome, em que todo ano precisa ultrapassar algum tipo de monstro mágico, entrar em uma câmara secreta, achar o caminho em um labirinto e até invadir um banco. Quanto à questão de adquirir novas habilidades e conhecimento, o fato da história se passar em uma escola, o coloca em um ciclo constante de aprendizado e teste, tornando sua vida estudantil um grande treinamento. Já no terceiro aspecto, ele tem que superar a influência que seu antagonista, *Voldemort*, exerce sobre sua mente, que o faz duvidar de si, de suas motivações, capacidades e escolhas.



EXEMPLOS

LIVRO: *Adapak (O Espadachim de Carvão)*

FILME: *Neo (Matrix)*

SÉRIE: *Jon Snow (Game of Thrones)*

GAME: *Sonic (Sega)*

ANIMAÇÃO: *Buzz Lightyear (ToyStory)*

QUADRINHOS: *Capitão América (Marvel)*

PERSONA: *Médicos Sem Fronteiras*

Assim, ele precisa lidar com essa parte sombria, controlando sua mente e se sacrificando, para depois ressurgir e vencer.

Por isso, construir um herói que precise lidar com seus defeitos e limitações para cumprir seu propósito, traz um personagem mais profundo e digno da empatia do público, uma vez que lidar com frustrações internas é comum na vida de todos. Então, mesmo que sua história tenha uma espinha dorsal mais clássica (o que de modo algum é inferior), é importante dar a esse herói antagonistas que o desafiem, trazendo seu lado mais humano.

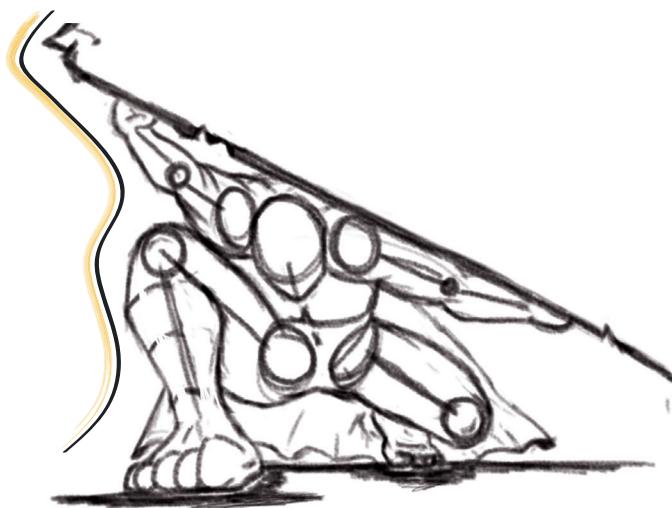
Hibridização

O Herói é um arquétipo muito forte, porque, mais do que revelado nas características dos personagens, é um modelo que está ligado com a jornada que ele está trilhando. Logo, muitos protagonistas são Heróis, mas é sempre rico quando o autor se vale dos outros arquétipos para torná-los únicos e com personalidade marcante. Também é importante deixar claro que outros personagens, que não são protagonistas, podem ter o arquétipo do herói, assim como os que têm outro arquétipo predominante podem assumir características heroicas em determinados momentos da narrativa. Porque o arquétipo é isso, uma base para muitas possibilidades e a hibridização entre eles continuará enriquecendo as novas narrativas.

Uma das misturas mais usadas é do herói cômico, que absorve o arquétipo do Palhaço, pelo jeito

atrapalhado, brincalhão, pelo senso de humor único, ou até tudo isso junto, como o *Bob Esponja*, que sempre quer ajudar os outros, dar o seu melhor e proteger a fórmula secreta a todo custo, mas, claro, do seu jeito de ver o mundo. Outras vezes, o Anti-Herói pode trilhar seu caminho de redenção, de retorno ao Herói, como o *Wolverine*, de “X-men”, e até o *Shrek*, que tenta ser mal humorado e viver a vida pensando apenas em si, mas no fim, se descobre salvando o dia.

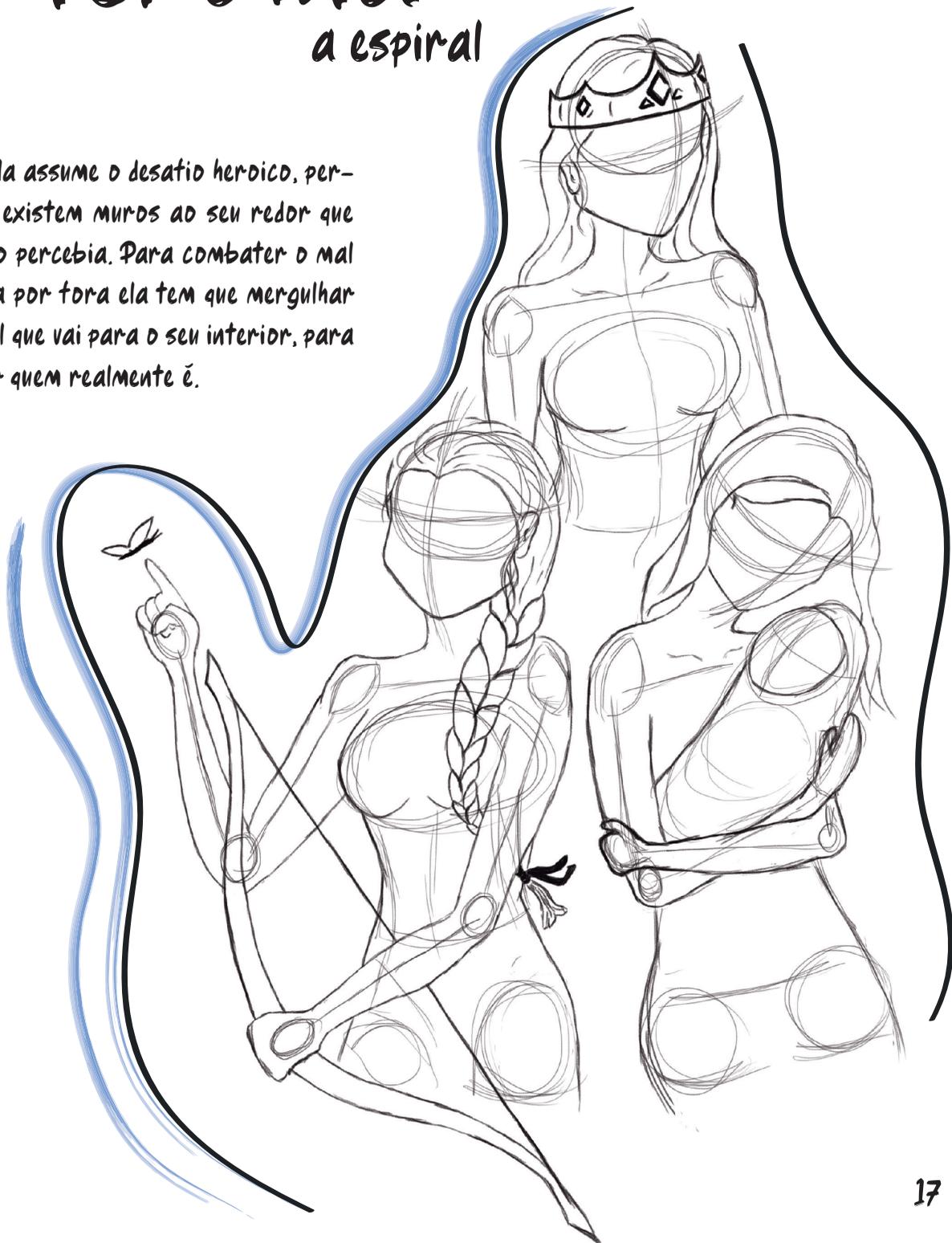
Os Heróis também podem evoluir para Mentores, como no caso do personagem *Luke Skywalker*, partindo do seu papel de protagonista e trilhando toda sua jornada heroica na trilogia original de “Star Wars”, até passar para o papel de mestre, treinando a heroína da nova trilogia, *Rey*. Em outros casos, o personagem desse arquétipo pode se tornar um Sombra (ou vilão), como *Harvey Dent*, em “Batman: Cavaleiros das Trevas”, em que luta contra o crime na cidade junto com *Batman*, como promotor, e depois é corrompido pelo *Coringa* e se torna o vilão *Duas Caras*. Até com o arquétipo do Camaleão o herói pode se misturar, sendo isso bem comum em obras de espionagem e investigação, com personagens como *James Bond*, *Ethan Hunt* (Missão Impossível) e *Sherlock Holmes*.

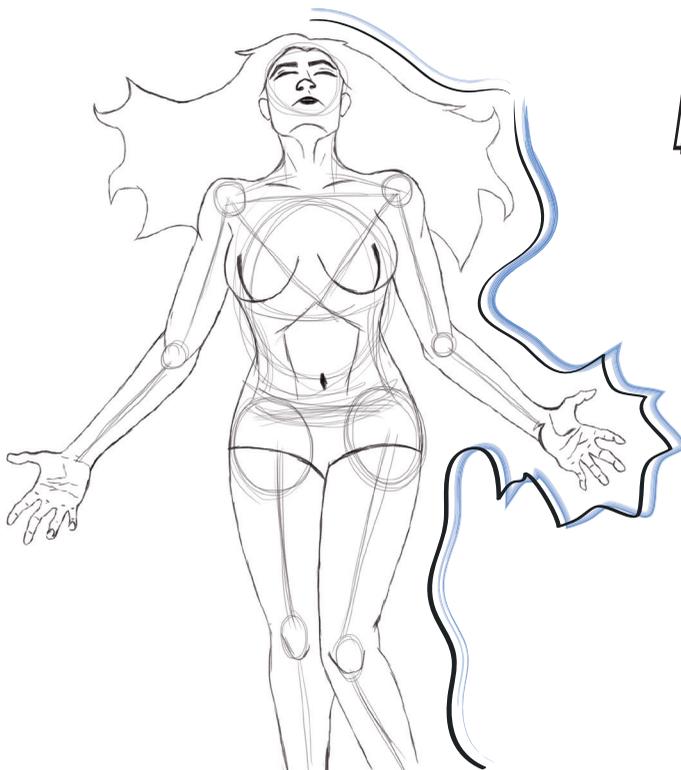


4. Heroína

a espiral

Quando ela assume o desafio heróico, percebe que existem muros ao seu redor que antes não percebia. Para combater o mal que ronda por fora ela tem que mergulhar na espiral que vai para o seu interior, para descobrir quem realmente é.





A essência do arquétipo

Histórias com protagonistas femininas surgiram ao longo do tempo e das culturas, mas a posição dessa personagem com o papel de Heroína não era tão frequente. As representações mais antigas, que são famosas até hoje na cultura pop, são as Valquírias, da mitologia nórdica, e as Amazonas, da mitologia grega, apresentando guerreiras muito habilidosas e poderosas, tendo seu status no imaginário popular, mas sem grande protagonismo nas histórias. Exemplos que recentemente, tiveram representação com personagens com personalidade, complexidade e jornadas próprias, como a *Mulher Maravilha*, nos quadrinhos.

Entretanto, é perceptível o aumento do espaço e das obras com heroínas, com crescente aceitação de público e grandes inves-

timentos da indústria do entretenimento. Como apresentado no capítulo anterior, o Herói trilha sua jornada visando questões de poder, a Heroína, porém, tem seu desenvolvimento apresentado no conflito entre o feminino e o masculino. Por isso, a autora Maureen Murdock escreveu o livro “A Jornada da Heroína”, buscando trazer as ideias de Joseph Campbell, em “O herói de mil faces”, para uma visão sobre feminino, o que ele não conseguiu. Ou seja, as questões, desafios e desenvolvimentos que levam o Herói e a Heroína a abdicar de algo são diferentes.

Primeiramente, a Heroína tem que lidar com a desvalorização do feminino, porque a personagem se encontra, no começo de sua jornada, em um contexto em que as qualidades femininas são colocadas como inferiores, assim como conhecemos o contexto da sociedade patriarcal, só que refletida no seu mundo. Por isso, a Heroína acaba buscando a aprovação masculina, mesmo que inconscientemente, e fica sujeita a perder a sua essência feminina para crescer nesse meio. Assim, ela busca se conectar com o masculino para se provar digna de cumprir uma tarefa, e se esforça para mostrar as melhores habilidades que a sua sociedade valoriza. Então, ela não deve ser apenas inteligente, mas mais inteligente que todos os outros; não precisa só ser habilidosa em lutas, mas melhor que todos os outros. Diferentemente do herói, ela não só passa pela sua jornada de aprendizado para estar apta para seu confronto final, mas para provar que é capaz de estar ali e não um outro em seu lugar.



Quando eu estava escrevendo *O herói de mil faces* e queria incluir heroínas, tive que recorrer aos contos de fadas.

Joseph Campbell



Assim, a personagem feminina heroica tem a necessidade de fazer uma jornada interior, por causa do conflito entre seus lados feminino e masculino, sendo muito relevante para a narrativa. Por isso a espiral é o símbolo que remete à Heroína, porque ela precisa se descobrir e fortalecer sua identidade, para transformar o mundo exterior, com descobertas de dentro para fora, pois são nas tentativas de se capacitar no seu lado masculino e de lidar com seu lado feminino, que ela descobre suas forças e fraquezas. E, assim como o Herói, ela chega a seu momento de perda e sacrifício na jornada, mas é esse senso de perda que leva a Heroína a se reconectar com o seu lado feminino. Logo, é comum na história com a protagonista feminina, uma morte simbólica ao invés de física, como pela sensação de incapacidade em relação às cobranças da sociedade. e então, ela sacrifica tudo que achava que precisava ser ou pensar para, enfim, descobrir quem é.

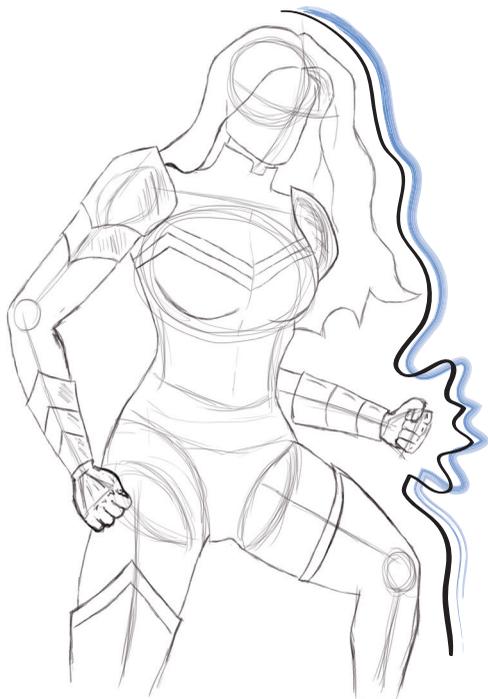
Sob a luz dos exemplos

A Heroína pode passar por situações similares durante a história, mas a descoberta de si a leva para novas perspectivas. Esses níveis de desenvolvimento de relacionam com as facetas da jovem, da mãe e da sábia, que se reúnem para uma Heroína completa. Essas três formas de apresentação não necessariamente precisam estar presentes juntas em todas as histórias. Às vezes, elas são sugeridas com acontecimentos passados ou previsões de futuro. Outras vezes, a protagonista pode passar por duas delas e até as três em uma mesma jornada. O caso é que elas estão à disposição do criador para revelar ao público o melhor da Heroína que quer construir.

Assim, muitas Heroínas começam suas jornadas como a jovem cujo olhar de inocência a leva a seguir os padrões e atender às expectativas dos outros, sem perceber como isso a fere. Vemos isso como protagonista *Mulan*, que precisa trazer honra para sua família através do casamento, ou a *Daenerys*, de “Game of Thrones”, que se casa obrigada pelo irmão, só por causa de uma aliança militar, ou a *Rey*, de “Star Wars”, que cresceu sozinha e espera a volta de seus pais, vivendo como catadora de lixo. Mas, essa essência jovem e inocente, leva essas Heroínas a se aventurarem, encontrando provações e confrontos, descobrindo suas forças e fraquezas, ajudando a encontrara sua verdadeira essência.

O aspecto da mãe é um dos mais reveladores da Heroína, porque mostra os seus pontos fracos. Aqui não falamos somente de filhos, como no caso da *Sarah Connor*, em “O Exterminador do Futuro”, mas da postura protetora e carinhosa da mulher para com os outros personagens com quem ela se importa. Esse ponto está constantemente ligado com os dramas emocionais da personagem, como a Heroína *Katniss Everdeen*, “Jogos Vorazes”, na sua decisão de proteger a irmã, depois de proteger a *Rue* durante os jogos, e ao longo de toda a saga, fazendo tudo pelos que ela ama.





É dessa força protetora que muitas Heroínas tiram motivação para suas jornadas, sendo essa sensibilidade tanto um ponto forte como uma fraqueza, porém o mais belo é que isso a torna humana e também capaz de realizar todos os desafios impostos. É comum que esse aspecto seja denegrado por outros personagens ou por ela mesma, já que vem do feminino, mas é muito importante que a Heroína viva esse lado na história. Outro exemplo é a personagem *Katara*, da animação “Avatar: A lenda de Aang”, que é responsável por reunir o grupo de protagonistas e está sempre preocupada com eles, às vezes até demais, sendo questionada por tentar representar o papel da mãe do grupo. Apesar de brigas e discussões, é esse espírito de família que os mantém juntos e dá forças para enfrentarem qualquer coisa.

Por último, temos a faceta da sábia, que surge quando a Heroína encontra a maturidade e entende suas naturezas feminina e masculina, e as aceita de maneira equivalente. Isso acontece quando ela tem um encontro com quem ela é. Essas são personagens fortes, não somente no sentido de força física, mas de se posicionarem com sua autenticidade

e mostrarem o que acreditam. Para chegar a esse ponto, a Heroína tem que entender suas inseguranças e medos, tem que lidar com perdas e morte, buscando um caminho de sabedoria em relação a essas mudanças, almejando chegar na figura da Mentora quando completar a sua jornada, repassando os seus aprendizados, experiências e superações para outros.

Algumas Heroínas já têm um lado dessa faceta desenvolvido no começo da jornada, mas as experiências precisam ser vivenciadas para que ela alcance a sabedoria, como a personagem *Hermione*, da saga “Harry Potter”, porque, além de toda sua inteligência e sede de conhecimento, ela tem o papel de trazer soluções e informações para os colegas como uma mentora. Pois se olharmos com cuidado, seus amigos não teriam sobrevivido ao primeiro livro sem ela, que dirá aos outros. Mas esse lado da sua personalidade é denegrado por alguns, como o *Professor Snape*, e exaltado por outros, com a marcante frase que “ela é uma garota muito inteligente para a sua idade”. Ter a sabedoria de lidar com o que ela acredita e se posicionar naquele meio, faz parte da sua jornada. Ela passa a entender que o importante não é saber de tudo para ser considerada boa, mas é usar o que sabe para lutar pelo que acredita.

EXEMPLOS

LIVRO: *Edwyn (Senhor dos Anéis)*

FILME: *Ellen Ripley (Alien)*

SÉRIE: *Eleven (Stranger Things)*

GAME: *Aloy (Horizon: Zero Dawn)*

ANIMAÇÃO: *Moana (Disney)*

QUADRINHOS: *Tempestade (X-Men)*

PERSONA: *Nike.*



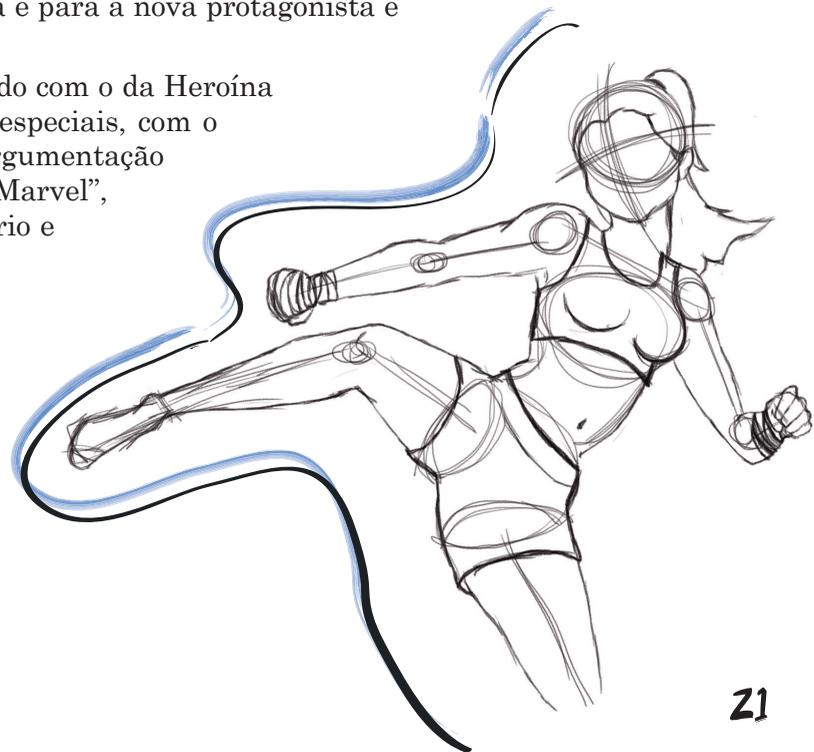
Hibridização

Assim como o Herói, a Heroína também se mistura com outros arquétipos para trazer novas nuances para as personagens, tal como personagens com outros arquétipos predominantes podem também ter atitudes heroicas e passar pelos dilemas que caracterizam sua jornada. Uma hibridização comum é com o Palhaço, como a protagonista *Elle Woods*, em “Legalmente Loira”, porque além de se tratar de uma comédia romântica, a própria personalidade dela revela um lado bem humorado e atrapalhado, pois, apesar da sátira ao estereótipo de “patricinha”, a personagem passa por uma jornada heroica e de auto descoberta, pois, no início ela deseja provar seu potencial para um antigo namorado e, no fim, ela se prova capaz pra si mesma ao encontrar o que gosta de fazer.

Outra hibridização que acaba sendo uma evolução completa de uma Heroína, é a passagem para Mentora ou Sábia. Um ótimo caso é o da *Princesa Leia*, de “Star Wars”, pois acompanhamos sua jornada por vários filmes da franquia, em que ela cumpre seu pa-

pel heroico e depois assume o papel de mentora, como *General Leia*, e se torna um símbolo para a Aliança Rebelde, para a Nova República e para a nova protagonista e heroína *Rey*.

Outro arquétipo próximo de ser mesclado com o da Heroína é o Camaleão, com em espãs e agentes especiais, com o lado do mistério feminino e o poder de argumentação e envolvimento. Como a *Viúva Negra* da “Marvel”, que mesmo superando seu passado sombrio e escolhendo lutar do lado dos heróis, ainda mantém atitudes e abordagens durante a história que se baseiam no seu treinamento de espã e suas habilidades de manipulação, estratégia, sedução e disfarces. Também existe a possibilidade de a Heroína não começar como uma, mas fazer uma jornada redenção, deixando de ser uma vilã ou uma anti-heroína. Os filmes da Marvel trazem alguns exemplos disso como a *Gamora*, a *Feiticeira Escarlate* e a *Nebulosa*.



5. Mentor

O Mestre e a Sábia

Do alto da montanha, a anciã aguarda para lhe mostrar o caminho. No meio da floresta, o mago mestre espera para lhe ensinar o que sabe. Escute com atenção as suas palavras, não há ninguém que treine melhor do que eles.



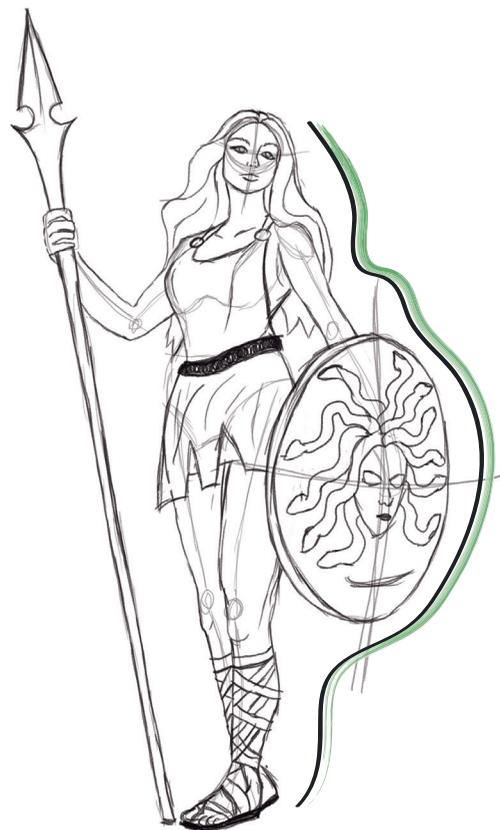
A essência do arquétipo

Todo herói é guiado por alguma coisa, e uma história que não reconheça e não deixe espaço para isso parece incompleta. Quer se expresse como uma figura guia ou como um código de conduta interno, o arquétipo do Mentor é uma arma poderosa nas mãos de todo criador. Para que o herói tenha ajuda na sua jornada de crescimento, a figura do Mentor é muito importante para uma narrativa, pois independentemente da simplicidade do problema do protagonista, ele necessita de algum direcionamento para resolver seu conflito.

Esse arquétipo representa a figura positiva que ajuda ou treina o Herói e a Heroína, projetando-se como as mais elevadas aspirações dos heróis, o que eles podem se transformar se continuarem a superar seus desafios. Muitas vezes, o Mentor foi um Herói ou Heroína que sobreviveu à sua própria jornada, e agora está passando o seu conhecimento e sabedoria a alguém mais jovem. E esse é exatamente um dos principais aspectos deste arquétipo: passar conhecimento. Isso porque, se a Heroína e o Herói têm a característica de aprender, a figura do Mentor tem a de ensinar, treinar e desenvolver as capacidades de seu discípulo. Assim, a energia do Mentor se manifesta em todos que ensinam ou entregam algo para os protagonistas. Mas quando essa força se concentra em uma figura, ela se torna Mestre, a faceta masculina, ou Sábia, a faceta feminina, como dois arquétipos derivados do Mentor.

Outra função importante do Mentor é cuidar do aspecto emocional da Heroína e do Herói, sendo responsável por motivar e ajudar a vencer o medo. A Sábia é frequentemente utilizada como apoio emocional, na representação de cuidado e carinho materno, enquanto o Mestre motiva a autoconfiança, mas isso pode ser invertido e aproveitado de acordo com a sua história. Assim, esse apoio também serve para que o Mentor mantenha vivo o código moral que o aprendiz deve seguir. Por fim, outro aspecto comum a esse arquétipo é o de dar presentes, que na maioria das vezes tem que ser conquistado e merecido pelo Herói e Heroína. Tanto pode ser algo material, como uma arma mágica ou um mapa, como informações valiosas ou um conhecimento perdido.

Como a figura do Herói está, frequentemente, associada a orfandade, o Mestre assume um papel de figura paterna e voz de sabedoria, para guiar e ensinar, passando a tê-lo como referência. O Mestre geralmente tem um passado pouco conhecido, fazendo com que o protagonista deseje alcançar a figura que o sábio representa no momento em que interagem, pois outro recurso dramático é revelar, posteriormente, os erros anteriores do Mestre para lhe trazer mais nuances como personagem. Ele é responsável por preparar o Herói até o momento de sua queda, já que o destino comum do Mestre é de se separar do seu discípulo, pela morte, distanciamento espacial, problemas de saúde ou qualquer outro empecilho, porque o Herói precisa concluir sua jornada por si só, e a perda acaba por motivá-lo.



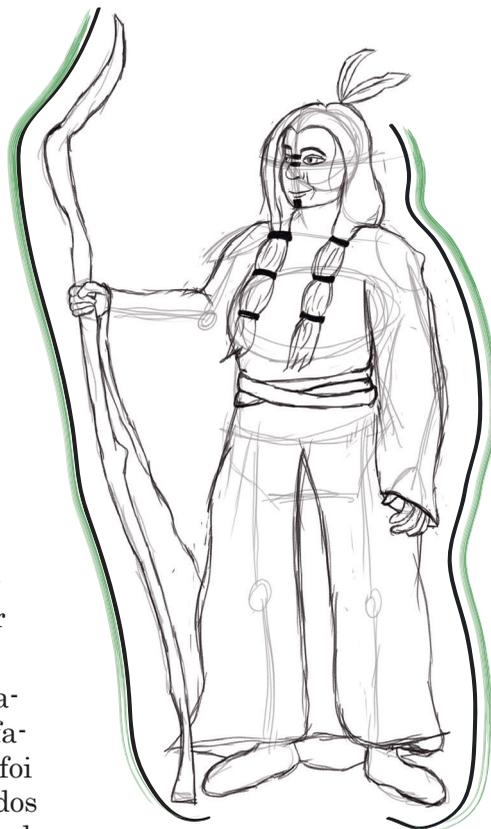
Diferente da sua faceta masculina, a Sábia muitas vezes se apresenta como algo divino e inalcançável, que vem de sua plenitude para ajudar. Essa relação pode ter vindo desde a aparição do personagem, “Mentor”, da “A Odisseia, de Homero”, que na verdade era a deusa *Atena*, assumindo essa máscara para ajudar o jovem herói *Telêmaco*. Seu papel também é muito associado ao de conceder presentes, que muitas vezes têm poderes de proteção, pois sua figura se liga à imagem materna. A Sábia não tende à queda, mas de parecer inalcançável, como se viesse à presença do protagonista e depois se retirasse ou tivesse o acesso a ele interrompido. A Sábia vem como a imagem da anciã, da matriarca, da feiticeira, da fada madrinha, da deusa, com um conhecimento único e um olhar sensível para os problemas e crises do Herói ou Heroína. Em absoluto a mentora precisa ser velha, pois em alguns casos esse arquétipo é incorporado por outras personagens femininas, que podem ter a mesma idade do protagonista ou ser mais jovens, mas que apresentam mais experiência em alguma área.

Sob a luz dos exemplos

Quando observamos o arquétipo do Mentor em narrativas, a figura masculina ainda é maioria. Ele pode aparecer como personagens que já concluíram suas jornadas, e alcançaram um nível de conhecimento muito superior ao dos outros, como o *Mestre Yoda* em “Star Wars”, o *Sr. Miyagi* em “Karatê Kid” ou *Alvo Dumbledore* em “Harry Potter”. Podemos vê-los com anciões, que cumpriram grande parte das coisas que queriam da vida e dedicam seus últimos momentos para ajudar o Herói. Mas é importante destacar que, mesmo que eles tenham alcançado grandes poderes, não quer dizer que um personagem Mestre nesse estágio não possa ter falhas ou defeitos.

Quando falamos da Sábia, ela é frequentemente retratada com uma aura de magia ou divindade, remetendo às fadas madrinhas ou a uma figura divina, como *Atena*, que foi mencionada antes. Podemos citar *Galadriel*, em “Senhor dos Anéis”, uma elfa que tem o poder de ler mentes, descobrindo medos e vontades dos heróis e dando conselhos, além de oferecer presentes mágicos com poderes de proteção, antes de eles seguirem seus caminhos. Temos também *Glinda*, A Bruxa Boa do Sul, em “Mágico de Oz”, que entrega os sapatinhos de cristal para *Dorothy* e aconselha sobre que rumo seguir.

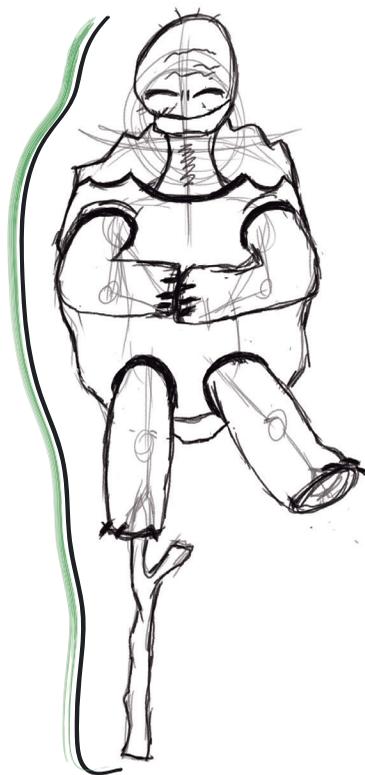
Outros Mestres ainda estão passando por transformações e desafios, enquanto ajudam a Heroína ou o Herói, como *Luke Skywalker* (“Star Wars: Os Últimos Jedi”) que já havia cumprido sua jornada como herói, mas com o passar do tempo falhou como Mestre, e precisa fazer uma jornada para se conectar com a Heroína, *Rey*, e se sacrifica cumprindo o seu papel.



Em filmes com temática esportiva, é comum que o foco seja no personagem do Mestre, o treinador, e seus desafios estão em como passar seu conhecimento para os outros, como em “Coach Carter” e “Duelo de Titãs”.

Mesmo sem esse elemento divino, vemos a figura da Sábia em posições de ensino e comando, como a professora *Minerva McGonagall* em “Harry Potter”. Também é comum em séries médicas, como a *Dra. Sharon Goodwin* (Chicago Med), *Dra. Miranda Bailey* (Grey’s Anatomy) e *Dra. Lisa Cuddy* (House), que tentam manter a ordem, a harmonia e o bem estar de todos nesse ambiente de tensão e risco constante.

Apesar da maioria dos Heróis terem um Mentor principal, eles também podem ser treinados por vários Mentores, quando precisam aprender habilidades específicas de cada um. *Perseu* foi um desses exemplos, recebendo inúmeros presentes, como dos deuses *Hermes* e *Atena*, porque, quando se precisa enfrentar inimigos complexos ou num variado número, isso leva à necessidade de uma bagagem de conhecimentos muito maior. O personagem heróico *Aang* (“Avatar: A Lenda de Aang”) tinha como missão dominar os quatro elementos e trazer a paz para os quatro reinos, por isso, ele precisou passar por vários mentores que lhe instruíram nas habilidades específicas de água, terra, fogo e ar, além de outros mentores para ajudar em decisões sobre moral e estratégia, tudo para que ele pudesse chegar ao fim e conseguir salvar o seu mundo, derrotando o domínio da Nação do Fogo.



EXEMPLOS

LIVRO: Rainha Branca (Alice Através do Espelho)

FILME: Professora Honey (Matilda)

SÉRIE: Olenna Tyrell (Game of Thrones)

GAME: Zelda (The Legend of Zelda)

ANIMAÇÃO: Vovó Tala (Moana)

QUADRINHOS: Tia May (Marvel)

PERSONA: Discovery

LIVRO: Gandalf (Senhor dos Anéis)

FILME: Morpheus (Matrix)

SÉRIE: Corvo de Três Olhos (Game of Thrones)

GAME: Professor Oak (Pokémon)

ANIMAÇÃO: Auguste Gusteau (Ratatouille)

QUADRINHOS: Professor Xavier (Marvel)

PERSONA: Google

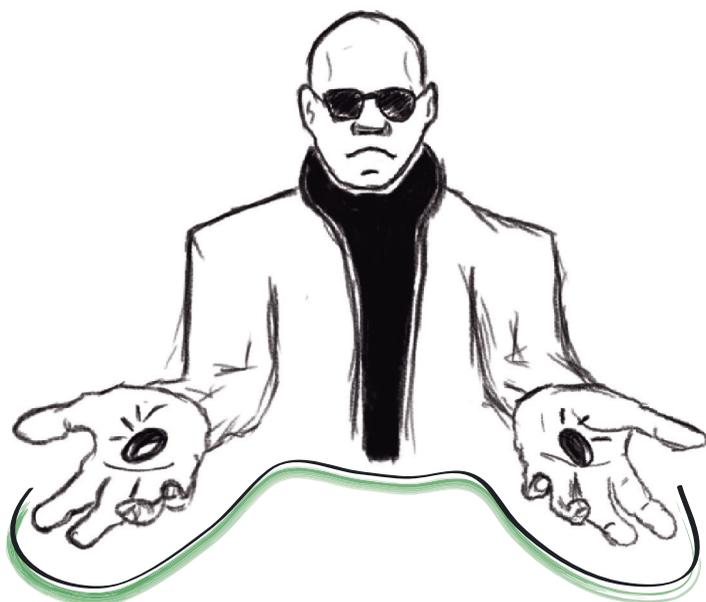
Hibridização

Mesmo personagens que manifestem como base outro arquétipo, podem também assimilar os aspectos do Mentor em determinados momentos da história. Isso é um ótimo recurso para ensinar coisas novas ao protagonista, sem necessariamente precisar de uma figura principal todo o tempo. Assim, o Palhaço pode ensinar algo com seu modo diferente de ver o mundo, ou o Arauto pode entregar algum presente depois de passar sua mensagem, ou até o próprio Herói tenha um código de conduta que o guie, ensinado por alguém ou uma instituição no passado, fazendo com que o Mentor faça parte da consciência dele, como Ned Stark (Game of Thrones), que tem os parâmetros de honra vindos da sua criação e tradição familiar, e que guiam suas decisões em muitos momentos.

Colocando por esse ângulo, as possibilidades de funções para esse arquétipo se diversificam da visão do velho de bengala, porque a função que a energia do Mentor exerce na história é mais importante do que como ele se apresenta fisicamente. Um exemplo dessa energia é que, mesmo com várias figuras de mentoria, na saga “Harry Potter”, tanto a Hermione como o Harry, os heróis na história, desempenham esse papel de ensinar, dar presentes e apoio psicológico entre si e para outros personagens.



Outra forma comum de hibridização seriamos Mentores Escuros, que apresentam aspectos da Sombra e do Anti-Herói, podendo ser chamados também de Anti-Mentores. Isso vem do fato de ainda manterem o caráter de ensinar e dar alguma coisa, mas sua moral está deturpada em relação à sociedade em volta, muitas vezes apresentando uma postura maquiavélica, usando o bordão “os fins justificam os meios”. Como a advogada e professora Annalise Keating, na série “How to Get Away with Murder”, que passa uma postura e conselhos duvidosos ou até criminosos. Também Tywin Lannister (Game of Thrones) sendo um voz de influência para reis, outros lordes e sua família, mas não têm nenhum escrúpulo, quando o assunto é manter a honra da família.



6. Sombra

A caverna escura

A Sombra paira sobre a entrada da caverna, não se pode enxergar nada lá dentro. Tenha certeza que ela revelará os seus maiores medos e tudo que nega em si. Mas é preciso atravessá-la, para ver a luz outra vez.



A essência do arquétipo

Para uma narrativa ser contada é preciso que se estabeleça um conflito, ou seja, algo precisa acontecer para mudar o estado atual das coisas, uma invasão alienígena, uma conta de cartão de crédito vencida ou o anúncio de uma guerra. Precisa existir o contraste entre forças para que se crie a necessidade de uma jornada. Uma dessas forças é a do o protagonista ou do grupo de personagens principais, e a outra se projeta no arquétipo da Sombra. Ela representa o lado obscuro, os aspectos reprimidos, irrealizados ou rejeitados de algo ou alguém. Assim, a Sombra incorpora a função de desafiar o Herói ou a Heroína se apresentando como um oponente à altura de sua luta.

As Sombras criam conflito, fazendo com que os heróis saiam do seu lugar comum, e tragam à tona o que eles têm de melhor. Por isso, o antagonista também tem o papel de ensinar, mesmo que indiretamente, porque são os poderes dele que revelam os pontos fortes do Herói e o que ele precisa evoluir. Por isso, é muito comum vermos Herói e Vilão se completarem, como duas faces da mesma moeda. Um precisa do outro para existir, a la *Batman* e *Coringa*. Mesmo o arquétipo da Sombra representando essa força obscura e antagonônica externa, é comum que isso se personifique em um único personagem inimigo, que se dedica à destruição do protagonista e dos ideais que ele defende, colocando-o em uma situação que ameaça sua vida, ou seja, busca sua morte.

Esse arquétipo pode aparecer como vilão, quando ele tem objetivos opostos, táticas e morais rejeitadas pelos Heróis. Pode também, ser um inimigo que deseja o mesmo objetivo, mas diverge do protagonista quanto aos meios e métodos de alcançá-lo, envolvendo questões de moral. Ou até o próprio Herói pode ser seu antagonista, quando ele tem alguma característica ou vício que o corrompe. Mas, independentemente da sua apresentação, cabe à Sombra, levar o Herói ou a Heroína para sua situação de esgotamento e sacrifício, como também à própria derrota ou autodestruição, já que o inimigo também tende à queda.

Apesar de toda essa força negativa, é importante que a Sombra, quando apresentada como personagem, seja humanizada, porque assim como os heróis precisam ter defeitos e falhas, os antagonistas podem ter alguma qualidade admirável ou algo que faça que o público sinta empatia por eles. Isso se torna mais importante por causa do desejo das pessoas por personagens mais complexos e acinzentados, deixando um pouco de lado o clássico embate de quem é apenas bom e contra quem é apenas mal, preto no branco. Trocando os vilões totalmente ruins por alguém que se vê como “herói da sua própria versão da história”, convencido que sua causa é justa e, com um caráter maquiavélico, acreditando que o fim justifica seus meios. Não tenho como deixar de lembrar-me de *Thanos* em “*Vingadores: Guerra Infinita*”.



Por tudo isso, se pudesse dar uma dica, diria para você gastar tanto tempo desenvolvendo sua Sombra quanto seu Herói, porque a riqueza de uma narrativa se apoia tanto em um bom protagonista quanto em um bom antagonista. Ouso dizer que o sucesso de uma narrativa se dá, devido ao vilão, pois ele desafia e exige o melhor do protagonista, criando o poder de despertar o público, mas isso cabe a você decidir.

Sob a luz dos exemplos

A Sombra, como esse modelo de aspectos, pode ser tanto feminina quanto masculina, e somando aos pontos que discutimos anteriormente, existem algumas relações que diferenciam o vilão da vilã. Claro que tudo isso é variável e fica ao seu critério de criação, mas é importante que se coloque como exemplos para as relações de Sombra e Herói. Primeiramente, existe uma recorrência de estabelecer um vilão com o mesmo gênero do protagonista, principalmente quando se apresentam como complementares, passaram por traumas parecidos, têm habilidades similares, ou dependem da energia um do outro para continuar seus planos. Por exemplo, em “Os Incríveis”, o protagonista é o *Sr. Incrível* e o vilão é o *Síndrome*; já em “Os Incríveis 2”, a protagonista é a *Mulher-Elástica* e a vilã é a empresária *Evelyn Deavor*.

Quando existe um conflito entre vilão e herói, se estabelece uma luta por poder, pela questão da dominação, já que isso conversa diretamente com o imaginário masculino e com a jornada do Herói, porque mesmo o protagonista lutando pelas razões vistas como certas, ele deseja que seus ideais dominem os do seu oponente. *Sherlock Holmes* e o *Professor Moriarty* vivem em conflito, um tentando superar a mente e os planos do outro. O *Dr. Eggman*, quer transformar todos em robôs, enquanto *Sonic* quer salvar os animais disso. *Voldemort* quer dominar o mundo dos bruxos e trouxas, enquanto *Harry Potter* quer defender a liberdade e o valor das pessoas.

Quando nos voltamos para um conflito feminino, existe o confronto dentro das questões de feminino e masculino abordadas no capítulo da Heroína. Como assim? Tanto a heroína como a vilã têm aspectos que destoam da sociedade vigente, mas a vilã se torna temida e rejeitada por isso, quer destruir esses estigmas, só que com violência e maldade. No entanto, os seus objetivos estão sendo impedidos uma pela outra. No filme “Zootopia”, tanto a protagonista *Judy Hopps*, quanto a antagonista *vice-prefeita Bellwether*, são descredibilizadas por serem consideradas indefesas e fracas. Mas a heroína tenta provar o contrário, defendendo as pessoas como policial, enquanto a vilã, quer mostrar seu valor causando medo na cidade.



No caso da Sombra como um antagonista, um inimigo, temos o *Magneto* em “X-Men”, que assim como o *Professor Xavier*, quer defender os mutantes, mas dominando os humanos e não promovendo a paz, ou seja, ele não quer necessariamente a morte do Professor e dos X-Men, mas quer tirá-los do caminho dos seus planos. Os próprios valores sociais podem se configurar como Sombra, como o machismo, a escravidão, o racismo, um governo ditatorial. Podemos ver isso em narrativas distópicas, como “Jogos Vorazes” ou “V de Vingança”. Além disso, o próprio protagonista pode ser sua Sombra, quando seu lado sombrio, como crenças, vícios e questões psicológicas, limitam seu crescimento. Como o vício em compras de “Delírios de Consumo de Becky Bloom”. A *Alegria* que não consegue ver a importância da *Tristeza* em “Divertidamente”. A dupla personalidade ou alter ego em “Cisne Negro” e “A Ilha do Medo”. Mas isso é diferente de ter um personagem Sombra, como protagonista, detalhe que vamos tratar mais adiante.



EXEMPLOS

LIVRO: Sauron (Senhor dos Anéis)

FILME: Feiticeira Branca (Crônicas de Nárnia)

SÉRIE: Ramsay Bolton (Game of Thrones)

GAME: GLADOS (Portal)

ANIMAÇÃO: Yzma (A nova Onda do Imperador)

QUADRINHOS: Coringa (DC)

PERSONA: Bad Boy by Carolina Herrera

Por fim, temos os inimigos que se redimem no final da história, podendo ser seu último ato em vida ou, posteriormente, se juntar ao Herói ou Heroína. *Darth Vader*, de “Star Wars”, é um dos principais exemplos de redenção, que usa seu último ato para salvar o filho, conseguindo voltar para o lado bom da força. No caso de *Malévola* e *Vegeta*, de “Dragon Ball Z”, eles acabam mudando de opinião e se aliando a seus antigos oponentes. Um exemplo de uma complexa jornada de redenção é do personagem *Zuko*, de “Avatar: A lenda de Aang”, que começa a história sendo o vilão, querendo capturar o Herói a todo custo e, depois de não conseguir, passa por um momento de desilusão dos seus valores, tornando-se um andarilho, passando a ser um Anti-Herói. Por fim, ele se redime, aliando-se ao Herói *Aang*, tornando-se um personagem heroico, que se sacrifica para defender o mundo de seu maligno pai.

Hibridização



A Sombra pode se hibridizar com outros arquétipos de modo muito poderoso, porque, mesmo com vários exemplos de obras em que uma figura única desempenha esse papel, outros personagens podem assumir suas características durante a narrativa. Um exemplo de uma possível mistura é com o Mentor ou a Sábia, quando o personagem que ensina e guia o protagonista também tem aspectos sombrios ou até se coloca posteriormente como antagonista, como em um confronto entre professor e aprendiz.

Podemos ver no exemplo de *Terence Fletcher*, do filme “Whiplash: Em Busca da Perfeição”, que é visto como o melhor professor do conservatório e convida o protagonista para aprender na sua classe, mas exige do garoto a perfeição, levando-o ao limite físico e psicológico, tornando-se também sua Sombra. O arquétipo da Sombra também se aproveita muitas vezes dos aspectos do Camaleão, quando manipula e finge para o Herói ser quem não é. Muitas vezes isso se ilustra quando a femme fatale ou o homme fatale, a mulher ou o homem sedutor, são os inimigos principais na história, como o *Conde Drácula*.

Esse modelo também pode funcionar como Palhaço, representado por um vilão cômico e atrapalhado, bem presente em obras infantis, como o *Chef Skinner*, de “Ratatouille” ou o *Sr. Negócios*, de “Uma Aventura Lego”.

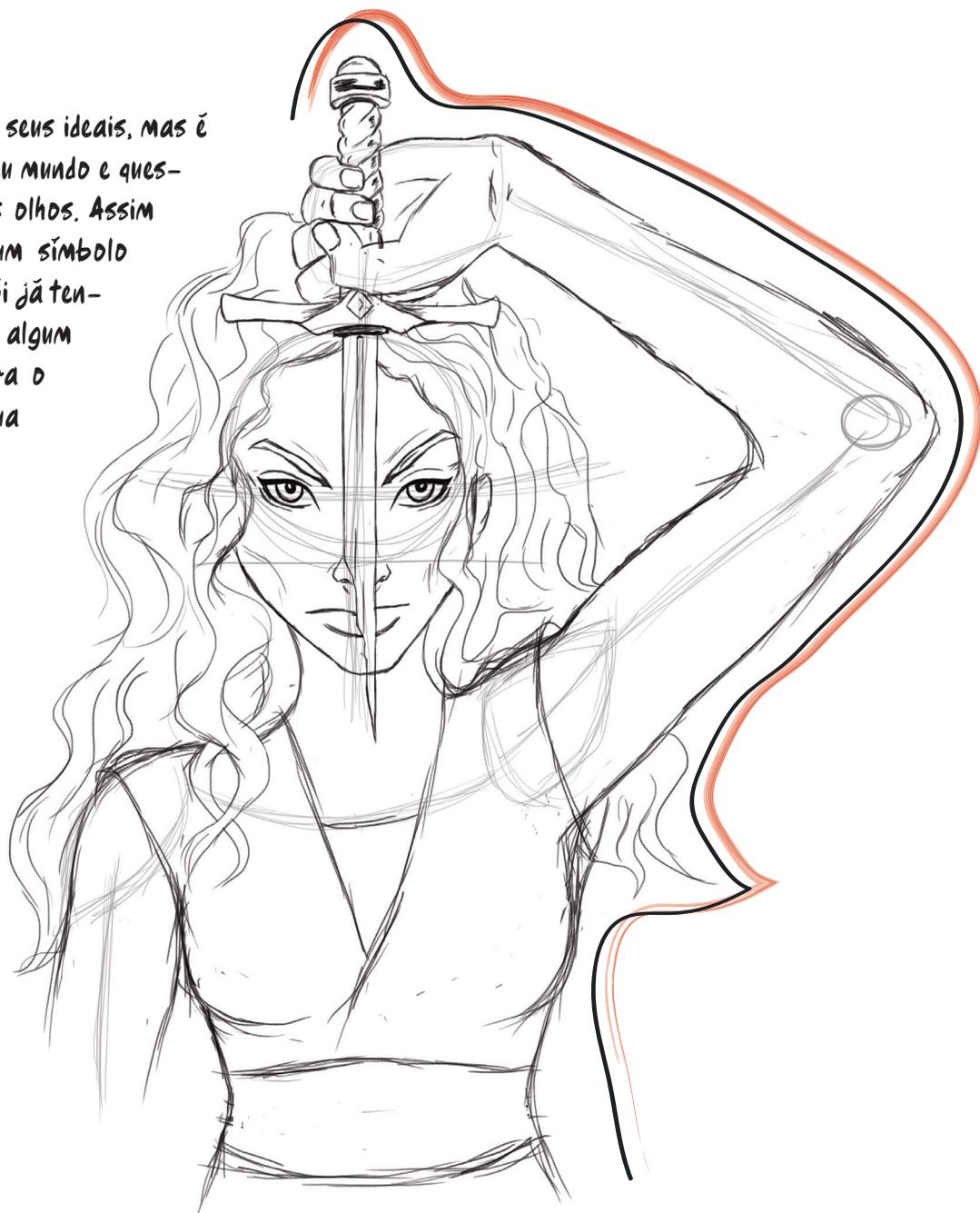
A Sombra pode até manifestar qualidades heroicas, assim como os Heróis tem seus lados sombrios. Mas também é importante analisar quando o vilão é colocado como protagonista, porque, diferentemente do Anti-Herói, é como se víssemos a versão da narrativa pela perspectiva da Sombra, como o *Macbeth*, de Shakespeare ou o *Rick*, de “Rick e Morty”, porque existem personagens com aspectos heroicos que estão em confronto com ele. Com certeza, colocar a Sombra como centro de uma trama é uma das decisões mais difíceis e ousadas de um criador, mas também pode gerar as histórias mais memoráveis e fascinantes.



7. Anti-herói

A espada quebrada

Ele é um herói para seus ideais, mas é marginalizado no seu mundo e questionável aos nossos olhos. Assim como a espada é um símbolo heroico, o anti-herói já tentou ser herói, mas algum trauma o levou para o outro lado, tendo sua espada quebrada.



A essência do arquétipo

Os arquétipos do Herói e da Heroína são tão complexos e ricos que acabaram produzindo um novo: o Anti-Herói. A escolha de falar deste e não de outros derivados (porque todos os arquétipos abordados aqui levaram a novos modelos também) é, primeiramente, pela relevância do papel heroico em uma história e, segundo, porque o Anti-Herói está sendo muito utilizado, e vem assumindo cada vez mais o papel de protagonista. Esse segundo ponto vem de uma saturação da imagem do herói clássico, e a tendência de se desenvolver histórias com personagens mais humanos, que revelam sua natureza falha, gerando identificação no público por todos vivermos com erros e acertos, de não sermos somente bons ou maus. Assim, esse arquétipo saiu do estado de uma variação, para ter vida própria e uma relevância igual ou até maior que seu arquétipo de origem.

Precisamos entender que Anti-Herói não é o oposto do Herói, mas, como dito antes, algo derivado, um tipo especial. O sacrifício pessoal e a perda continuam presentes nas suas características principais, assim como o potencial de aprender, mas diferente do arquétipo primordial, o Anti-Herói/Heroína é visto como um ser marginal pela sociedade em que ele se encontra, ou seja, excluído, visto como errado ou indigno. Um personagem heroico pode até ser visto assim pelos outros à sua volta, mas esse arquétipo derivado não só é visto como assume uma postura de rejeição mútua, muitas vezes porque ele também enxerga seu mundo como corrompido. Simplificando, é como se pegássemos o Herói e acrescentássemos uma pitada de Sombra (vilão), e o colocássemos em uma posição que gere a empatia do público, que passa a torcer por ele, porque todos nós já nos sentimos excluídos e tomamos decisões erradas em várias situações.

Outra característica importante é o seu aspecto caótico, porque, diferente do Herói ou da Heroína, que se vê em meio ao caos gerado por um inimigo e se coloca em prol de destruí-lo, o Anti-Herói tende, ele próprio, a criar um nível de caos no seu mundo para defender o que acredita. Para ele, os seus objetivos são dignos e justificam os meios que utiliza, porque, nem sempre, ele está lutando pelo bem maior, mas pelas situações que são benéficas para ele. É nessa visão marquiavélica (os fins justificam os meios), que as características do arquétipo da Sombra se revelam, assim como uma tendência à violência, que pode variar de abordagem e intensidade. Por isso, essa faceta está muito ligada à imagem do justiceiro, do vigilante, que quebra regras para fazer a sua justiça.

O mundo em que o personagem anti-heroico se encontra, muitas vezes apresenta um grau de organização com níveis de hierarquia, mesmo que sejam implícitos. Porém, esse status quo corrobora com situações que ele não concorda e não pode mais permitir que aconteçam.



Assim, quando falamos na narrativa de um Anti-Herói, não é preciso apresentar um vilão com só um rosto e um só nome para antagonizar com ele, mas mostrar esse protagonista como um efeito da sociedade em que vive, onde os erros de ambos se influenciam. Assim, a rebeldia também é um aspecto presente, pois quando ele contesta o sistema vigente, leva o público a perceber que não existe apenas o lado bom e o lado mau, o que o torna cativante, pois somos tentados a pensar que faríamos o mesmo no seu lugar.

Quando olhamos para esse arquétipo derivado, a perda ou a frustração são os principais motivadores para o início de sua jornada, e seus caminhos podem ser tortuosos e questionáveis, mas como um Herói ele tende à uma redenção, podendo até sacrificar sua vida para isso. Pensar nesse final é importante, principalmente quando o colocamos como protagonista, uma vez o público espera um desfecho para essa jornada, sendo trágico ou não.

Sob a luz dos exemplos

Quando falamos de exemplos desse arquétipo, podemos dividi-los em dois grupos. O primeiro seria do Anti-Herói ferido, que pode apresentar fortes níveis de cinismo e rebeldia por ter sido machucado de alguma forma no passado, mas que acaba agindo de maneira semelhante ao Herói. Pode se apresentar como solitário e nômade, por ser rejeitado pela sociedade que o cerca, por fugir dos padrões estabelecidos, como *Jack Skellington* (Estranho Mundo de Jack) ou *Geralt* (The Witcher), por lutarem contra uma sociedade corrupta, como o *Batman* (DC Comics) ou o *Justiceiro* (Marvel Comics), ou até por buscar uma justiça própria através da vingança, como a *Beatrix Kiddo* em “Kill Bill”. A imagem do fora-da-lei também é muito utilizada para apresentar o esse tipo de Anti-Herói, como *Jack Sparrow* (Piratas do Caribe) ou *Robin Hood*.

Os personagens desse grupo têm o potencial de serem cativantes e apaixonantes, mantendo o público conectado e ao lado dele durante toda a história, mesmo que tome atitudes degradantes ou violentas. Isso se deve à sua rebeldia ou desprezo pelas normas sociais, como muitos de nós apenas pensamos em fazer. Um exemplo de uma Anti-Heroína arrebatadora é *Arya Stark*, de “Game Of Thrones”, em que a rebeldia faz parte da força motriz da personagem. Ela quer aprender a lutar com uma espada, usar arco e flecha, sonha em ser livre e não em virar a lady de um castelo cujos filhos viveriam as aventuras que ela quer experimentar. Seu sonho é totalmente o oposto do que a sua sociedade dita que uma menina nobre deve ser. Com a perda de toda a família, ela se vê sozinha, tendo que trair, roubar e mentir, seus escrúpulos diminuem drasticamente, mas tudo que ela quer é descobrir quem é e voltar para casa. Por causa de toda essa complexidade, ela se tornou uma das personagens mais amadas da série.





O mais interessante é que ele exemplifica bem a característica desse grupo: finalizar sua jornada encontrando a morte. Porque a história deixa isso claro desde a primeira temporada, o público apenas não sabe como.

Por isso, é necessário criar complexidade nas histórias com o ponto de vista do Anti-Herói, pois é importante que o público entenda as motivações ou causas que levaram o personagem a esse estado mais instintivo, do contrário ele seria apenas um vilão. Isto tem o potencial de fazer as pessoas pensarem em como a natureza humana se manifesta em situações extremas e que todos poderíamos cair nesse mesmo estado se passássemos pela mesma situação, como se a vida deles fosse uma moral para a nossa.

O segundo grupo seria do Anti-Herói trágico. Ele não tende muito a ser admirado e amado, porque revela o lado mais sujo da natureza humana, fazendo até com que o público deplora suas ações. Se o primeiro grupo se aproxima mais do Herói, esse anda numa linha bem tênue para se tornar um vilão. Esse é o tipo de personagem que sucumbiu aos seus defeitos e demônios íntimos, como a bailarina *Nina*, em “Cisne Negro”, ou *Leonard*, de “Amnésia”. Mas isso não o impede de ter charme ou atitudes admiráveis, mas, apesar de tudo, não consegue superar esse lado sombrio até sua queda. Como um dos personagens mais icônicos das séries de TV, *Walter White* (Breaking Bad), um professor de química frustrado, que ao descobrir que tem um câncer terminal, começa a fabricar metanfetamina para garantir o futuro da sua família, mas isso o transforma em uma mente criminosa sem escrúpulos, criando um alter ego para manifestar suas atitudes mais violentas.

EXEMPLOS

LIVRO: Jaime Lannister (Game of Thrones)

FILME: Evey Hammond (V de Vingança)

SÉRIE: Don Draper (Mad Men)

GAME: Kratos (God of War)

ANIMAÇÃO: Pica-Pau (Universal)

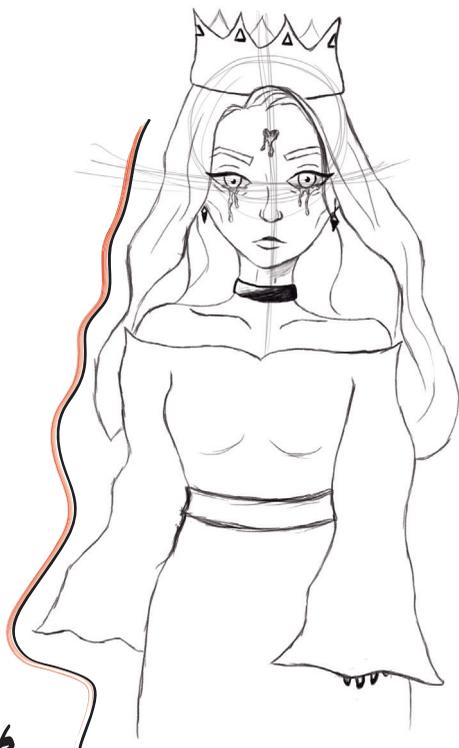
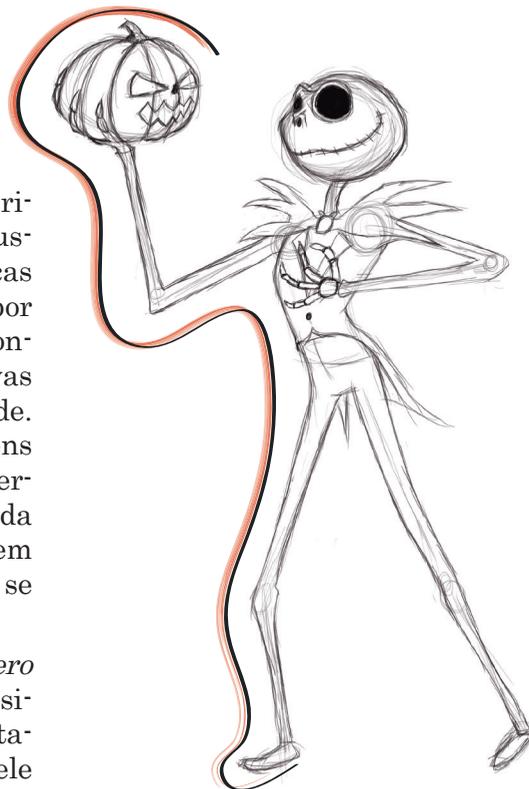
QUADRINHOS: Mulher-Gato (DC)

PERSONA: Harley-Davidson

Hibridização

Podemos dizer que esse arquétipo já vem de uma hibridização do Herói com a Sombra. Mas para além de um justiceiro violento, os personagens com essas características podem ter mil e uma possibilidades de misturas, e é por isso que esse arquétipo é tão fascinante. É como se conseguisse abarcar mais variações, porque suas narrativas pedem mais nuances de personalidade e complexidade. Isso muitas vezes dificulta a identificação de personagens como Anti-Herói, por ser muito comum a transição de personagens entre os arquétipos do Herói, do Anti-Herói e da Sombra, como muitas histórias de redenção do vilão, em que ele passa por um momento anti-heroico antes de se tornar um herói ou um aliado.

Um exemplo dessa hibridização é o personagem *Severo Snape* (“Harry Potter”), que durante a história fica transitando por esse caminho. Porque juntamente com os protagonistas: uma hora achamos que ele é vilão, outra que ele é aliado; até quando está do lado do bem, ele não deixa seu jeito rabugento, impaciente e grosseiro, bem anti-heroico.



Além disso, este personagem também tem influência do arquétipo do Camaleão, por ser um agente duplo e sempre fazer pairar o questionamento se se pode confiar nele ou não.

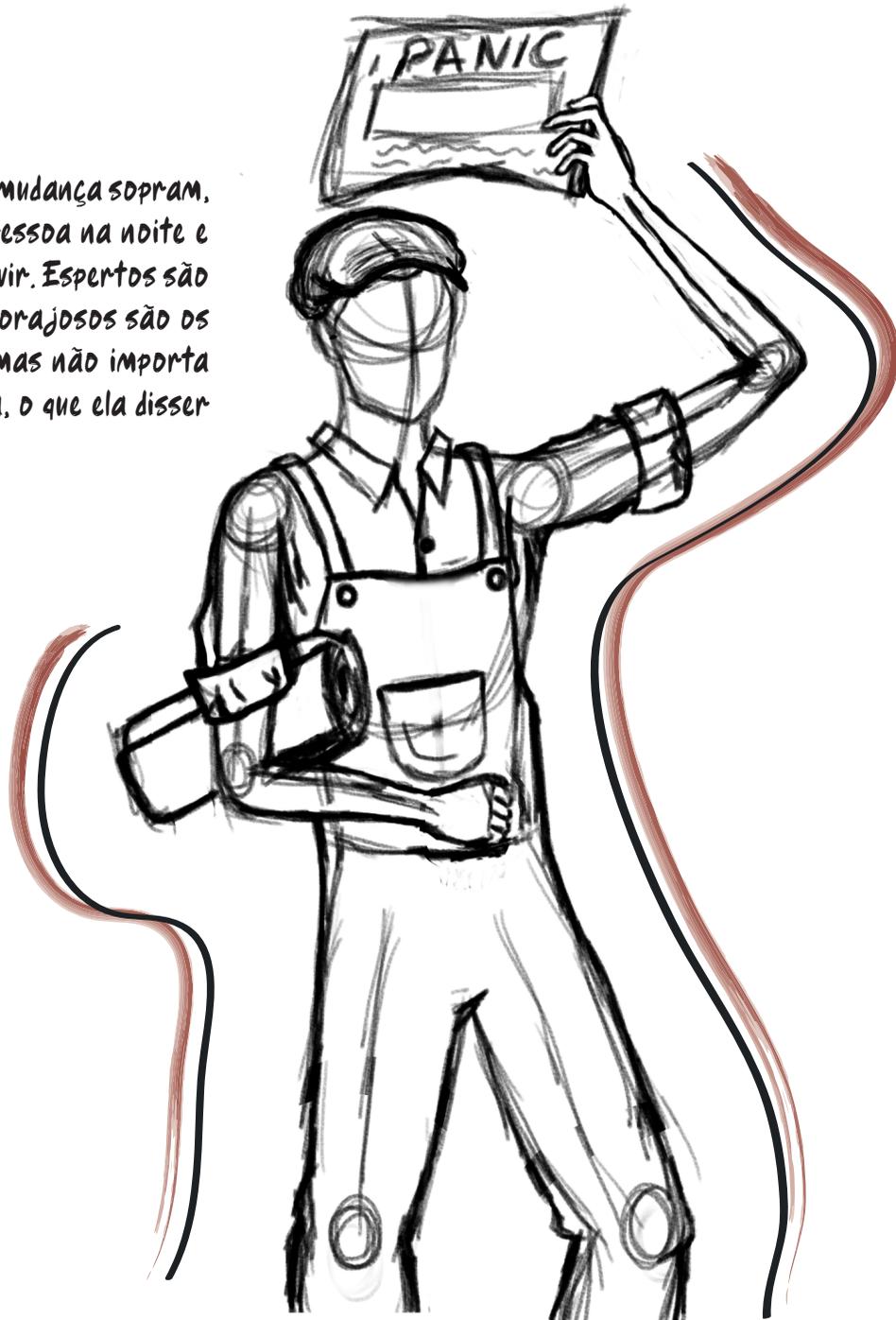
Outros Anti-Heróis muito populares, que se misturam com o arquétipo do Palhaço, são o *Deadpool* (Marvel Comics) e a *Arlequina* (DC Comics). Um com seu cinismo e senso de humor único, fazendo piadas de infantis até as mais pesadas, ganhando o carisma do público e extravasando os próprios filmes e quadrinhos. Assim também a *Arlequina*, que se apresenta como vilã ou Anti-Heroína, dependendo da história, mas com seu jeito psicótico e maluco, também tem sua marca no humor, além da inspiração no traje, fazendo com que ganhasse mais protagonismo por ter cativado o público.

Por isso é importante identificar os momentos em que os personagens utilizam os arquétipos, ao invés de simplesmente tentar classificá-los, pois são máscaras que podem ser usadas e descartadas ao longo da história.

S. Arauto

A VOZ NA NOITE

Quando os ventos da mudança sopram, existe uma voz que ressoa na noite e revela o que tem por vir. Espertos são os que a escutam e corajosos são os que vão atrás dela, mas não importa onde você se esconda, o que ela disser vai acontecer.

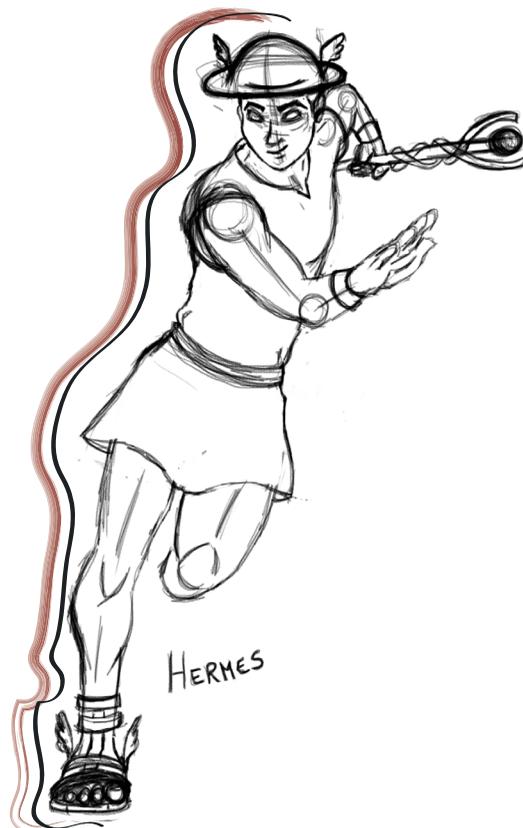


A essência do arquétipo

Uma coisa que podemos concordar é que a mudança é um fator essencial para a concepção de uma história, se não os personagens não sairiam nem chegariam a lugar nenhum. As narrativas precisam partir de um momento em que aquele mundo tem um status quo estabelecido e que algo vai ocasionar um distúrbio, afetando os personagens, porque, sem isso, não existiria a evolução da história, o desenvolvimento dos personagens e nem as decisões, dificuldades e dilemas que precisariam enfrentar, ou seja, a história não teria um por que existir. Por isso, trabalhar nos aspectos de mudança é determinante para o que quer que seja que queiramos contar, tendo em vista que é o que faz a narrativa andar e interfere diretamente na conexão, empatia e envolvimento de quem vai entrar em contato com ela.

Quando tratamos do Arauto, a primeira coisa importante para se ter em mente é que a mudança é a energia deste arquétipo, e, sendo o fator da mudança uma força motriz para a narrativa, o Arauto precisa ser bem construído na sua história. O termo “arauto” vem da cavalaria medieval, referindo-se aos oficiais da monarquia, que eram encarregados acompanhar as linhagens, identificar pessoas e suas relações, além de comunicar as proclamações reais, como início de guerras ou novas normas. Então, é preciso vislumbrar esses dois principais aspectos do Arauto: sua observação e conhecimento, do que a maioria não sabe, e seu papel de anunciar isso.

Diante desta premissa, esse arquétipo pode se colocar como um menino na rua que grita uma manchete no jornal, pode ser um soldado que chega esbaforido na sala de comando no meio de uma reunião de generais ou até uma carta mágica falante que interrompe um jantar. Sua função é de mensageiro, e mensageiro de informações que anunciam uma nova ótica para os outros personagens e para a história. O Arauto é, normalmente, o responsável pelo primeiro ponto de virada da história, mas nada impede que ele volte a aparecer no decorrer dela. Por isso, o Arauto expõe uma nova situação que tira os personagens da ordem pré-estabelecida, assim como traz informações decisivas, mudando o rumo da história, podendo ser uma fraqueza do vilão, um atalho, ou até uma profecia. O fundamental é que isso leva a história para frente, uma vez que os outros personagens não podem mais ficar apáticos em relação às circunstâncias apresentadas e são levados a agir.



Sob a luz dos exemplos

Outro aspecto interessante do Arauto é que ele pode ser uma figura positiva, negativa ou neutra, o que possibilita ao criador explorar formas diferentes de abordar o Arauto, fator que enriquece e diferencia uma narrativa. Quando falamos que este arquétipo pode assumir uma figura positiva, é quando o Arauto se coloca como um personagem aliado do Herói ou do personagem principal. Um exemplo disso é *Hagrid* quando, em “Harry Potter e a Pedra Filosofal”, cabe a ele encontrar o pequeno Harry e revelar que, na verdade, o menino é um bruxo, tirando-o do estado de passividade para o início da sua jornada. Assim, fica claro seu papel de mensageiro, anunciando algo oculto e apresentando esse novo mundo para o garoto e para os espectadores.

Já o aspecto neutro, mostra-se quando o Arauto não assume partido nos lados que estão em conflito na história, numa postura a “la Suíça”. Lembrando que esses lados, não necessariamente são a dicotomia de bem e mal, mas podem ser a motivação do protagonista em conflito com a do antagonista. Essa faceta se aproxima muito da figura do *Oráculo*, como no mito de Édipo, que não é a favor ou contra o protagonista, mas transmite a ele a mensagem de seu destino trágico e faz com que mudanças aconteçam na história. Um personagem mais recente que cabe bem aqui, seria *Bran Stark*, ou *Corvo de Três Olhos*, que detém o conhecimento de passado e presente, mas se abstém das intrigas políticas e sociais de Westeros, em “Game of Thrones”. Ele é neutro pelo lado do jogo dos tronos, mas antagoniza com os *Caminhantes Brancos*. No entanto, ele não seria positivo, porque mais convence os outros a apoiar seu ponto de vista do que se une aos ideais dos protagonistas.

EXEMPLOS

PEÇA: *As Três Bruxas (Macbeth)*

FILME: *Legolas (O Senhor dos Anéis)*

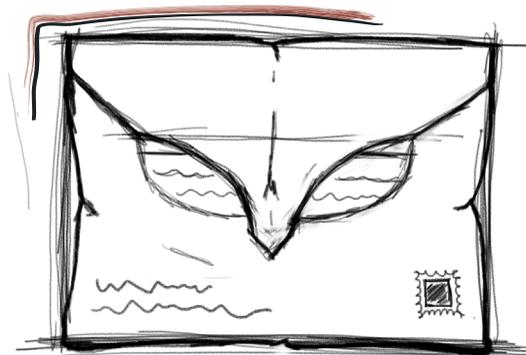
SÉRIE: *Meistres (Game of Thrones)*

GAME: *Pitch (Mario Bros)*

ANIMAÇÃO: *Eva (Wall-E)*

QUADRINHOS: *Surtista Prateado (Marvel)*

PERSONA: *The New York Times*



O lado negativo aparece quando esse arquétipo se apresenta ao lado da Sombra. É nessa faceta que o personagem tende a misturar o Arauto com o Guardiã do Limiar, pois ele pode, em um primeiro momento, vir anunciar as exigências do antagonista e se retirar, porém, mais para frente, o Herói acaba por enfrentá-lo para chegar ao vilão, mas as possibilidades e a ordem disso é você quem decide. Um exemplo interessante é o de “O Senhor dos Anéis”, em que temos um Arauto negativo puro em “O Retorno do Rei”, quando um mensageiro de *Sauron* vai até os heróis exigindo que se rendam, contando que *Frodo* estava morto e que a esperança deles se fora. Mas na mesma saga, o mago *Saruman*, que fingia estar do lado dos Heróis, ao revelar que mudou sua fidelidade, expõe uma parte do plano do vilão, e a partir daí assume a postura de rivalizar como um Guardiã do Limiar, ilustrando essa hibridização.



Hibridização

O arquétipo do Arauto é um dos mais versáteis nas formas de ser utilizado na sua história, pois pode se hibridizar com personagens com outros arquétipos dominantes, assim como se apresentar na forma de um acontecimento, como um fenômeno da natureza ou o bombardeio de uma cidade, ou até em objetos, como cartas e jornais ou símbolos que signifiquem algo para os personagens da história, como uma marca negra no céu, ou seja, uma revelação que não precisa necessariamente ser verbalizada por alguém.

Isso se torna muito interessante de maneira narrativa, pois se distancia da necessidade de diálogos meramente expositivos e situações forçadas para levar a história ao ponto que o criador deseja. Por isso, é fundamental conhecer os aspectos e a importância de construir e desenvolver os pontos de mudança da sua história.

Tendo isso em mente, é perceptível que as obras contemporâneas tendem a fazer com que o trabalho de expor informações que transformem o rumo da narrativa se dissolva pela linha temporal e pelos recursos diversos de utilizar o Arauto, pois isso pode trazer um ponto de riqueza à narrativa. Logo, é difícil encontrar um personagem que seja o único e simples Arauto, e que nenhum outro assuma isso em algum momento. Os arquétipos mais comuns de se hibridizar com o Arauto são o do Aliado, como alguém que já tem informações ou tem facilidade de consegui-las para o Herói ou Heroína, ou ainda um olhar diferente sobre as situações que levam a novas abordagens e atitudes. Também com o Guardião do Limiar, como um personagem que teria o poder de ocultar informações, manipulando os outros e se colocando em contraponto a eles. Assim como o Camaleão, muito sobre a figura do espião, do agente duplo, que tem o coletar e o transmitir segredos e mensagens no cerne do papel que desempenha. Mas nada disso impede que essa mistura aconteça com outros arquétipos, como Mestre, Sábia, Palhaço, etc. Se você prestar atenção, vai achar exemplos de tudo. Fica a dica.

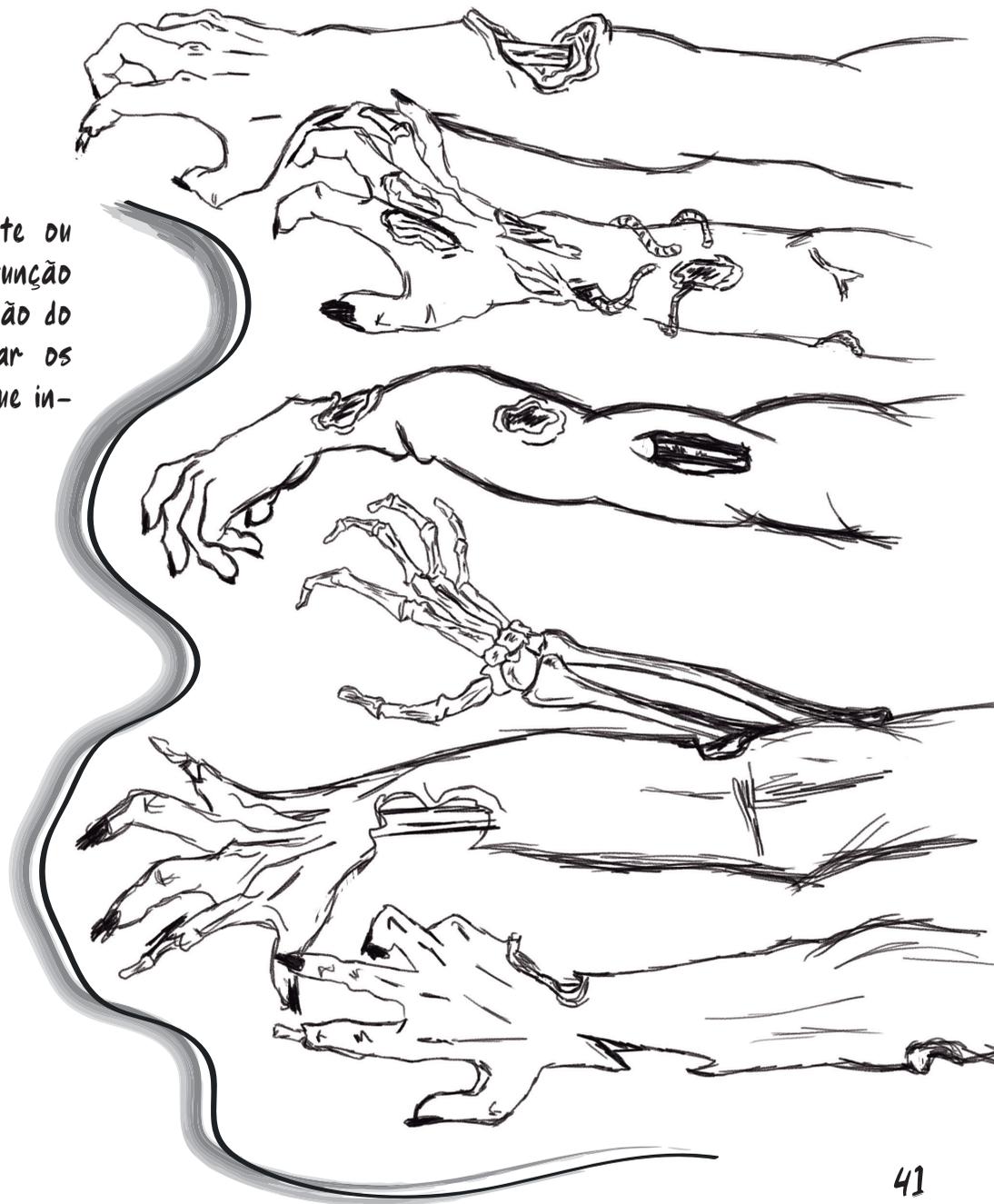
Um exemplo interessante de se observar é o uso desse arquétipo na saga “Jogos Vorazes”, em que o tordo é apresentado como uma figura e símbolo do Arauto na história, por tratar-se de um pássaro que imita os sons que escuta e passa a ser utilizado como mensageiro. O que se desenrola na maneira como esses aspectos se refletem na Heroína, *Katniss*, que passa a ser símbolo e mensageira da revolução em Panem. Isso mostra que até um arquétipo inesperado como da Heroína pode ser aperfeiçoada com uma pitada das nuances do Arauto.



9. Guardião do Limiar

A pedra no caminho

Um enigma, um teste ou uma batalha. A função primordial do Guardião do Limiar é confrontar os Heróis e Heroínas que invadem seu caminho.



A essência do arquétipo

Qualquer história que só tem um vilão para ser desafiado, além de ser tediosa, acabaria bem rápido. O interesse e a emoção que colocamos no fim de qualquer história só estão ali porque toda uma tensão foi criada durante a jornada, e essa tensão se cria pelos testes que o protagonista passa, fazendo-o ganhar mais experiência, novas habilidades, levando o público a acreditar que, no embate final, existe a possibilidade de vitória. Os responsáveis por esses testes são os Guardiões do Limiar, personagens que se colocam como os obstáculos que o Herói encontra ao longo do caminho e que deve passar por eles de alguma forma para seguir a sua jornada.

Isso faz com que os personagens com a energia do Guardião do Limiar sejam um ótimo recurso para fazer com que o protagonista adquira ou exercite novas habilidades, além de criar picos de tensão ao longo da narrativa antes do clímax final. A imagem desse arquétipo vem do mito da esfinge, uma criatura cujo propósito é testar as capacidades de quem cruza seu caminho e poupar apenas aqueles que se mostrarem dignos ao acertar seus enigmas. Exatamente por isso a palavra “Limiar”, porque este ser guarda uma nova etapa, e para obtê-la, o protagonista precisa se mostrar digno.



Por não ser o principal antagonista da história, o Guardião do Limiar vem, frequentemente, como ajudante da Sombra, em quem o vilão se apoia para protegê-lo e enfraquecer o Herói. Ele pode se apresentar como um personagem, um objeto ou um grupo de seres, que não necessariamente precisam estar aliados ao vilão, pois assim como o arquétipo do Arauto podem se apresentar em neutralidade em relação aos conflitos de forças da narrativa. Mas, naquele momento, representam um desafio para a jornada do(a) protagonista. Este é um dos arquétipos mais importantes, porque se apresenta na maioria das viradas em uma história, e apresentar um Guardião do Limiar de uma forma criativa enriquece tanto o mundo como a construção do Herói ou Heroína que o enfrenta.



Sob a luz dos exemplos

Assim como o Camaleão, o Guardião do Limiar pode assumir uma fantástica variedade de formas. A primeira é como um objeto, que pode desempenhar um teste físico ou mental com quem o encontra, como as *Horcruxes* em “Harry Potter”, que são uma parte da alma do vilão *Voldemort* e tentam corromper as pessoas para o mal e despertam sentimentos ruins em quem as carrega. Assim também acontece com o *Um Anel* em “O Senhor dos Anéis”, que corrompe a mente de quem o usa, tentando voltar para o seu mestre *Sauron*, que o criou para dominar todos os outros seres.

Também pode se apresentar como forças da natureza ou elementos arquitetônicos, muito utilizado em obras de aventura, exploração e sobrevivência, como os jogos da *Lara Croft*, em que ela sobrevive na mata, defende-se de animais, entra em templos e ruínas, escapando de armadilhas e resolvendo os enigmas para encontrar novas relíquias. A própria saga de “Jogos Vorazes” tem sua premissa baseada nesse evento imposto pelo verdadeiro antagonista, que é o governo da Capital, montando uma grande sequência de forças naturais, animais perigosos e armadilhas dentro da arena e durante toda a história.

A terceira forma é como grupo de seres numerosos e homogêneos, formando uma raça, um bando, um exército ou uma horda que se coloca para enfrentar o Herói, utilizando mais como elemento da coerção física do que da inteligência e estratégia. No RPG, uma horda de *Orcs* que cerca os jogadores representa bem isso, ou os *Whites*, zumbis do universo de “Game of Thrones”, os *Dementadores* em “Harry Potter”, os *Macacos Voadores* em “O Mágico de Oz” e a lista continua.

A quarta possibilidade é a do guardião independente e neutro, uma figura que não escolhe lado para defender, mas se coloca como adversário de quem passa por seu caminho, como um troll que guarda uma ponte ou a própria esfinge, que já foi mencionada. Como também *Tiamat*, de “A Caverna do Dragão”, um dragão de cinco cabeças que é uma ameaça tanto para o grupo de jovens heróis como para o vilão *Vingador*.

EXEMPLOS

LIVRO: *Comensais da Morte* (Harry Potter)

FILME: *Stormtroopers* (Star Wars)

SÉRIE: *Demodogs* (Stranger Things)

GAME: *Chetes de Fase* (Megaman)

ANIMAÇÃO: *A Dragão* (Shrek)

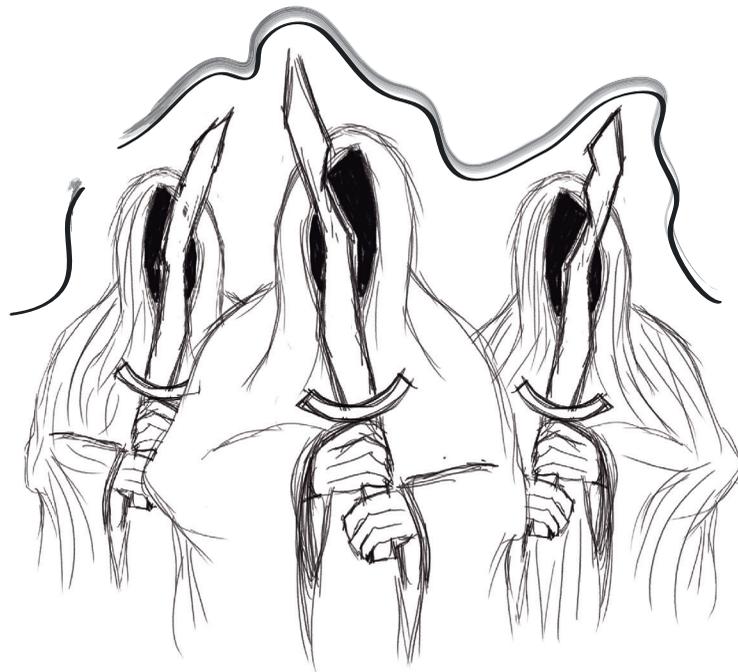
QUADRINHOS: *Kryptonita* (Superman)

PERSONA: *United States Navy's SEAL Teams*

Por fim, podemos falar dos Guardiões que são como o braço direito do vilão, com um poder destrutivo e dificuldade de derrota elevada, uma última barreira antes do vilão. Esses geralmente mostram habilidades físicas e inteligência equivalentes ou maiores que o Herói, e geralmente já são temidos antes de aparecerem na história. Temos os *Hassassins*, um grupo de assassinos habilidosos em “Príncipe da Pérsia”, os *Nazguls*, espectros malignos, que antes tinham sido reis humanos, que são agora servos de *Sauron* em “O Senhor dos Anéis” e também os *Caminhantes Brancos*, seres de gelo liderados pelo *Rei da Noite* em “Game of Thrones”.

Hibridização

Muitos personagens com a energia do Guardião do Limiar têm esta como predominante, e tendem a se hibridizar com as características da Sombra, pois se colocam como antagonistas do Herói, mesmo não sendo o principal, e quando são aliados do vilão as relações de influência criadas entre eles torna similares os ideais defendidos, a moral e as formas de agir contra o protagonista. Também é comum que esse arquétipo se junte com o Camaleão, quando usa da manipulação e a transformação para enganar o Herói, como o *Saruman*, em “O Senhor dos Anéis”, que finge estar do lado dos Heróis, mas é aliado do vilão e tenta prender e derrotar os outros personagens ao longo da narrativa. Isso também acontece com o Comensal da Morte, *Bartô Crouch Jr.*, que passa o quarto ano letivo inteiro de *Harry Potter* transformado em um professor, enganando a todos para levar o jovem protagonista para o encontro com seu mestre das trevas.



De formas mais incomuns, a energia do Guardião do Limiar também pode ser assumida pelo Mestre ou pela Sábia, quando um deles se propõe a testar seus aprendizes sem o conhecimento deles, de maneira direta ou indireta, como quando o *Yoda* faz *Luke Skywalker* entrar em uma caverna e enfrentar seus medos como parte do treinamento em “Star Wars”. O Arauto também pode se misturar com o Guardião do Limiar, quando o personagem se coloca como mensageiro da Sombra e acaba também por entrar em conflito com a Heroína ou o Herói.



10. Palhaço

O riso torto



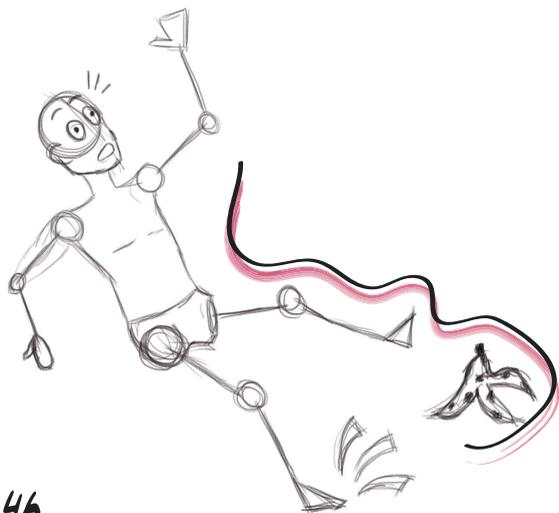
Quando tudo está ficando sério demais, o Palhaço surge para mostrar com seu humor uma nova visão do mundo. Suas palavras podem mudar ânimos e aliviar corações, dar esperanças sobre o futuro incerto, mas não se engane, sempre existe algo por trás do seu sorriso.

A essência do arquétipo

Para entendermos melhor esse arquétipo, é importante falarmos dos arcos da narrativa, pois quando desenvolvemos uma obra com início, meio e fim, ela acaba se dividindo em ciclos compostos de picos de tensão e momentos de alívio. Dar atenção a isso é fundamental, porque uma história com um grande tempo de tensão, suspense ou conflito é emocionalmente exaustiva para o público. Como aquela série ou filme denso e dramático, com assuntos fortes e delicados, que não conseguimos assistir de uma vez, pois precisamos “parar para respirar”. Por isso é importante pensar em momentos de trágico que tragam esse alívio e mantenham as pessoas conectadas com a sua história, porque são nos momentos de gargalhada que reavivamos a atenção, e é nesse ponto que entra a figura do Palhaço.

Dentro do arco dramático de uma história, o arquétipo do Palhaço se manifesta em forma de alívio cômico, sendo o personagem responsável por quebrar esses momentos dramáticos com a comédia. Quando falamos dessas quebras de tensão, elas precisam ser tão bem calculadas como os momentos de clímax, pois um alívio cômico, como uma piada fora de hora, pode ter o efeito desastroso de tirar as pessoas da imersão na história e até estragar o clímax dramático que foi construído desde o início. O personagem que assume essa máscara, não necessariamente precisa contar piadas, mas sua forma de agir, com um jeito desengonçado ou trapalhão, sua maneira de ver o mundo, sendo meio lunático ou inocente, trazem os aspectos cômicos. Por isso, é bom ficar atento para não criar um personagem raso, com uma dúzia de piadas prontas e atitudes desastradas, porque se as pessoas são boas em perceber quando alguém quer fazê-las chorar, elas são melhores em perceber quando querem forçá-las a rir, e não tem nada pior do que uma piada sem graça em uma hora inapropriada.

Então, pense em sair do óbvio e crie um personagem carismático, mostre porque ele tem essa personalidade cômica, e as pessoas vão rir por entenderem que ele é daquele jeito, que fala daquele jeito, e não porque você colocou uma piada na boca dele. Essa maneira diferente de perceber o seu universo pode revelar um lado caótico, exatamente por desafiar os “bons modos” pré-estabelecidos, e isso já traz um poder criativo e inovador para ser explorado. Ou seja, não é só através de figuras dramáticas que você pode trazer reflexão ou crítica, mas também através do riso, porque os Palhaços têm o poder de contrapor o status quo e nos fazer rir de nós mesmos.

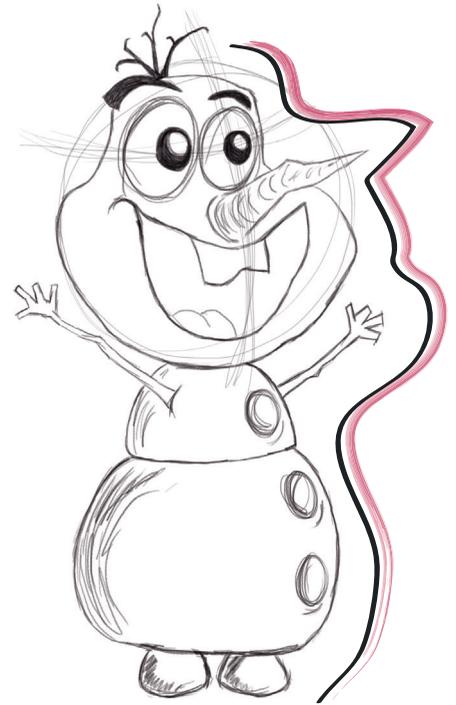


Sob a luz dos exemplos

É comum que o personagem com a energia do Palhaço seja colocado como um aliado, seja do Herói ou da Sombra, e também como uma figura independente, causando confusão apenas para se divertir. O ajudante engraçado, o desastrado, o louco, o brincalhão e o travesso são formas com que ele se apresenta. Como aliado do Herói ou Heroína, o Palhaço pode ajudar na jornada, contrapor a tensão dos conflitos, até acabar atrapalhando sem querer. Mas o importante é seu possível papel de pensar em novas formas de resolver situações, com soluções inusitadas, como mais uma ferramenta para causar mudanças na história.

Uma personagem super carismática que representa esse arquétipo é *Luna Lovegood*, da saga “Harry Potter”. Ela tem estilo excêntrico e avoado e é alvo de brincadeiras maldosas por causa do seu jeito, mas não liga, continua sendo quem é independentemente do que as pessoas falam, trazendo a reflexão sobre auto-estima para dentro desse universo, além de contribuir com soluções inesperadas durante a história. Em exemplo coletivo, são os brinquedos coadjuvantes em “Toy Story”, como o *Porquinho*, o *Slinky*, o *Rex* e o *Sr. Cabeça de Batata*, que são alívios cômicos desde o primeiro filme, com atitudes estabanas, ataques de pânico, sarcasmo e algumas piadas que só os adultos entendem. Outra dupla conhecida de aliados são os robôs *R2-D2* e *C3PO*, da saga “Star Wars”, seja pelos bips animados de um ou pelos ataques de pânico do outro. Mas isso só mostra quanto o Palhaço está presente em personagens aliados ao Herói.

Já como aliado da Sombra, esse arquétipo se mostra como o ajudante atrapalhado, os capangas que não conseguem cumprir as ordens do chefe, e acabam por ajudar o protagonista ao invés de o impedir. Como o *Kronk*, em “A Nova Onda do Imperador”, assistente da *Yzma*, destraído, inocente e amante de esquilos, apesar de tentar ajudar nos planos malignos da sua chefe, no final acaba mudando de lado. Os *Stormtroopers*, de “Star Wars”, que não conseguem acertar um tiro e batem a cabeça em portões. Assim como *Smith* e os piratas desastrados do *Capitão Gancho* até os supercarismáticos *Minions*, mostram como esse time de assistentes cômicos pode trazer mais vida para uma obra, mesmo ao lado do vilão.



EXEMPLOS

LIVRO: Fred e Jorge (Harry Potter)

FILME: Latrell (As Branqueelas)

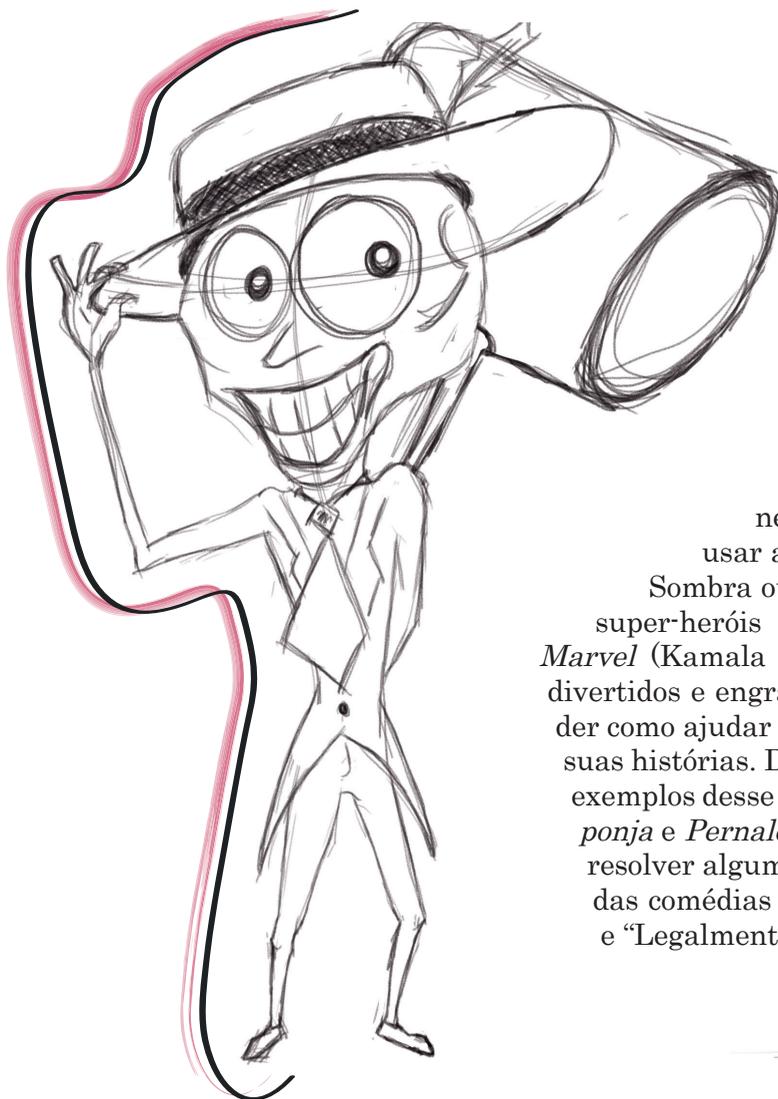
SÉRIE: Greg (Todo Mundo Odeia o Chris)

GAME: Rabbids (Rayman)

ANIMAÇÃO: Dory (Procurando Nemo)

QUADRINHOS: Chico Bento (Turma da Mônica)

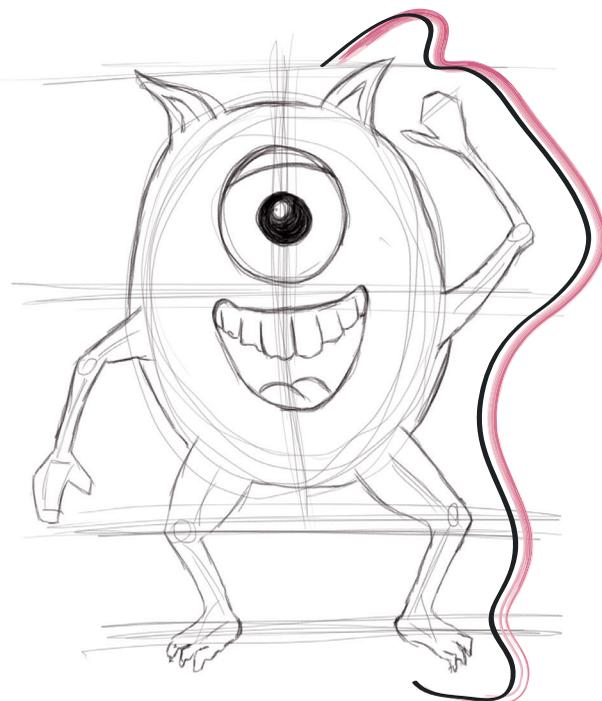
PERSONA: M3M's.



Hibridização

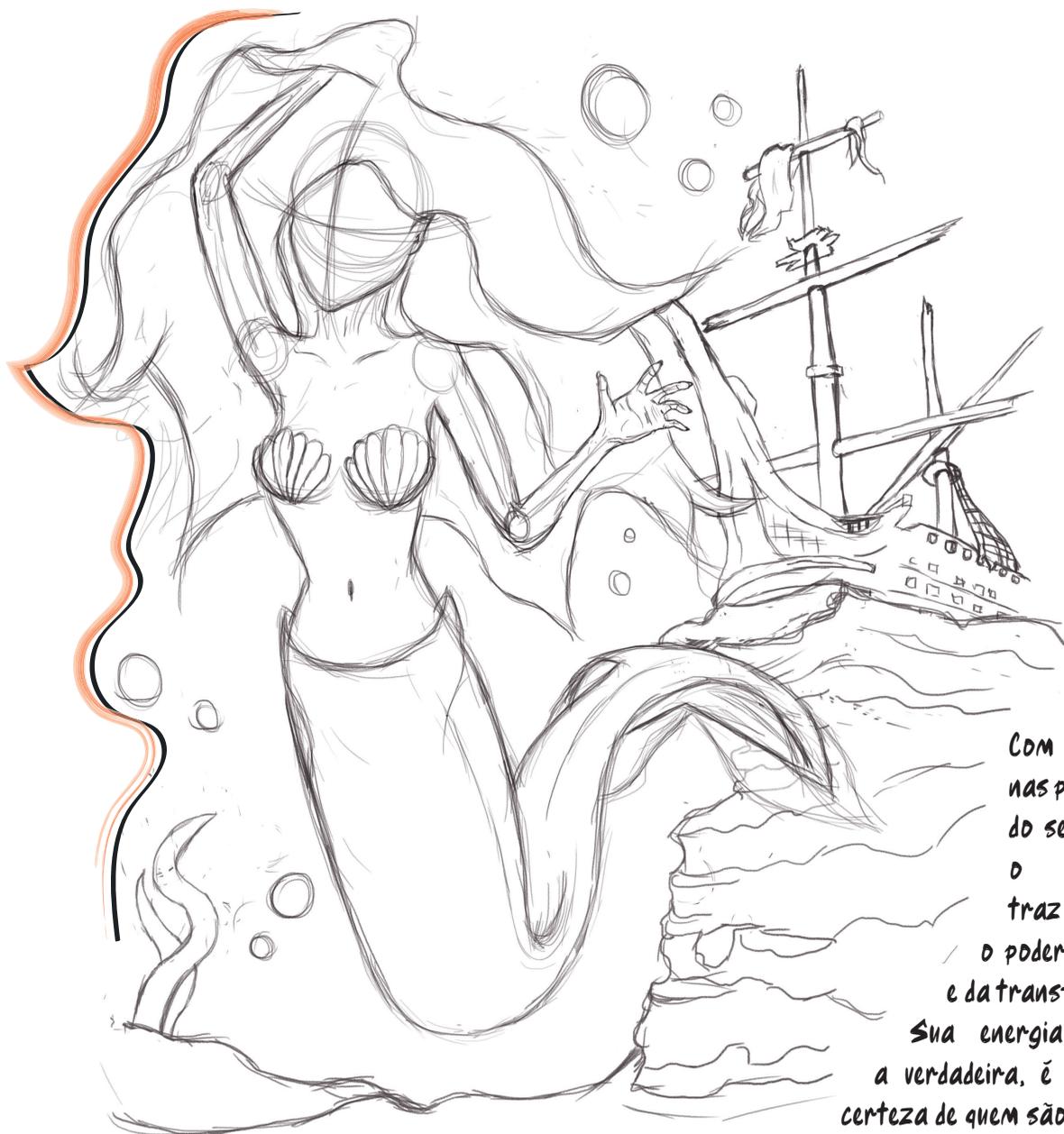
Além de estar muito presente nos aliados, a energia do Palhaço se une frequentemente com os próprios Heróis e vilões em obras de comédia. Essa primeira forma hibridizada é denominada Herói Picaresco, que é mais popular do que você imagina, pois em outros gêneros, fora a comédia, o Herói acaba por usar a máscara do Palhaço para enganar uma Sombra ou passar por um Guardião de Limiar. Os super-heróis *Homem-Aranha* (Peter Parker) e *Miss Marvel* (Kamala Khan), são exemplos de jovens Heróis divertidos e engraçados, que suas trapalhadas em aprender como ajudar as pessoas são um forte ponto cômico em suas histórias. Desenhos animados também têm diversos exemplos desse tipo de mistura, como o *Máscara*, *Bob Esponja* e *Pernalonga*, que causam muitas confusões para resolver alguma situação. Assim como as protagonistas das comédias satíricas, “A Espiã que Sabia de Menos” e “Legalmente Loira” e a lista continua infinitamente.

O oposto também é tão comum quanto, algo como a Sombra Picaresca, aqueles antagonistas atrapalhados, que se enrolam em seus próprios planos e contam suas estratégias para o Herói. É interessante ver que isso pode partir de personagens mais infantis como o *Gargamel* de “Os Smurfs” e os ladrões de “Esqueceram de Mim”, como pode criar personagens mais sombrios, partindo de um *Conde Olaf*, em “Desventuras em Série”, que persegue e ameaça crianças, até vilões como *Coringa* e *Arlequina*, que se inspiram visualmente no palhaço, mas utilizam o humor negro para criar tensão e não dissipá-la.



11. Camaleão

Mil faces



Com mil faces
nas prateleiras
do seu castelo,
o Camaleão
traz consigo
o poder da dúvida
e da transformação.
Sua energia encobre
a verdadeira, é difícil ter
certeza de quem são.



A essência do arquétipo

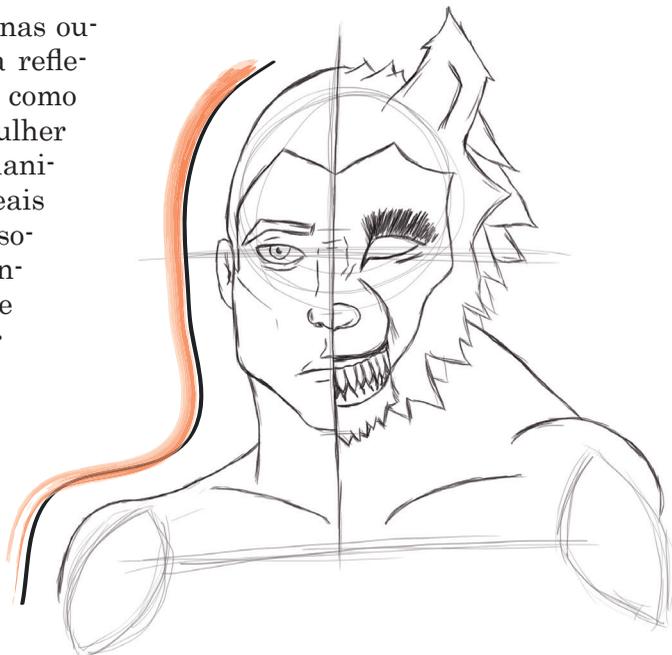
Podemos concordar que este é o arquétipo cujo nome mais facilita seu entendimento, porque, assim como o animal que o inspira, ele tem na transformação seu principal poder narrativo. Isso o torna o arquétipo mais versátil de todos, não só pelas possibilidades de personagens que podem

ser criados a partir dele, mas também nas funções que pode desempenhar dentro da história.

Tendo em mente que as palavras-chave são adaptação e transformação, isso pode ser desenvolvido e expresso por características físicas, aspectos de comportamento, de personalidade, habilidades motoras e mentais. A energia do Camaleão pode se expressar em personagens especialistas em disfarces, como espiões, ilusionistas e metamorfos, assim como aqueles que apresentam o poder de manipulação, argumentação e convencimento. Toda essa capacidade coloca o personagem “camaleônico” envolto em uma fumaça turva, na qual nem os outros personagens nem o público podem definir com certeza o que ele é, fazendo com que a narrativa tenha possibilidades de reviravoltas nas relações do Camaleão com os novos acontecimentos.

Um personagem que se vale das características desse arquétipo tende a refletir algum nível de desconfiança em relação ao mundo e aos personagens que passam pelo seu caminho, pois isso explica a sua postura de distanciamento das pessoas em relação ao seu verdadeiro eu. Aqui se ressaltam a importância de trabalhar o background desse tipo de personagem, desenvolvendo os motivos que o levaram a essa relação com os outros, mesmo que isso não fique claro na história, tornando-o mais complexo e enriquecendo a narrativa como um todo. Também fica ao seu cargo escolher se o Camaleão vai continuar no mistério ou irá revelar quem realmente é, representando um aspecto crucial para construir esse tipo de personagem.

Então, como o Camaleão desperta dúvidas nas outras figuras da história e no público, ele acaba refletindo uma imagem de mistério e sensualidade, como pode ser percebido na figura da femme fatale (mulher fatal), que usa a sedução como ferramenta de manipulação, convencimento e disfarce para suas reais intenções. Porém, isso não quer dizer que o personagem camaleônico sempre esteja em posição antagonista com a Heroína ou o Herói, exatamente porque é esse arquétipo que apresenta a maior possibilidade de mudar de lado. Mesmo assim, até o fim da história, o Camaleão tende a escolher um lado, seja o do protagonista ou da Sombra, tendo em vista que suas habilidades podem ser muito importantes para construir um arrebatador confronto final.



Assim, o Camaleão mostra como enxergar aquele mundo por novas perspectivas e maneiras de criar e chegar aos objetivos. Sua aparição tem potencial de trazer tensão e suspense à história, tornando a narrativa mais complexa e criando novos conflitos, uma vez que seus objetivos e motivações estão obscuros por sua capacidade de mudar.



Sob a luz dos exemplos

Como um dos exemplos mais antigos do arquétipo do Camaleão temos *Zeus*, deus da mitologia grega, que mudava sua aparência para vir à Terra seduzir jovens moças. Trazendo para o mundo da fantasia medieval, em RPGs, como *Dungeons&Dragons*, existe a categoria dos doppelgangers, inspirados em lendas germânicas, que são seres com o poder da metamorfose que podem assumir a forma de outras pessoas, raças e até animais. Se isso soa familiar é porque as HQs de super-heróis também se inspiraram nisso, como o exemplo da *Mística*, dos “X-men”, uma mutante com poderes metamórficos, que também incorpora os aspectos da femme fatale para convencer e manipular, sendo uma aliada muito importante para o antagonista *Magneto*.

Mas não é só com mudanças físicas que o Camaleão se manifesta nas histórias; como já falamos antes, há o uso constante do mistério, dos jogos de segredo e da desconfiança. Um ótimo exemplo desse aspecto é *Severo Snape*, da saga “Harry Potter”, pois é admirável o trabalho da autora de manter tanto os personagens da história como o público desconfiados de que lado ele está do primeiro ao último livro, mudando de opinião em vários momentos. Além da aura de mistério sobre sua lealdade, ele desempenha o papel de espião e agente duplo, associado à sua personalidade introvertida, séria e de poucos amigos. Mas o ponto mais interessante é que, desempenhando um papel camaleônico que ele encontra a redenção dos seus erros e, por fim, revela seu verdadeiro eu.

EXEMPLOS

LIVRO: Irene Adler (*Sherlock Holmes*)

FILME: *Máskara* (*O Máskara*)

SÉRIE: *Varys* (*Game of Thrones*)

GAME: *Agente 47* (*Hitman*)

ANIMAÇÃO: *Carmen Sandiego* (Fox)

QUADRINHOS: *Mística* (Marvel)

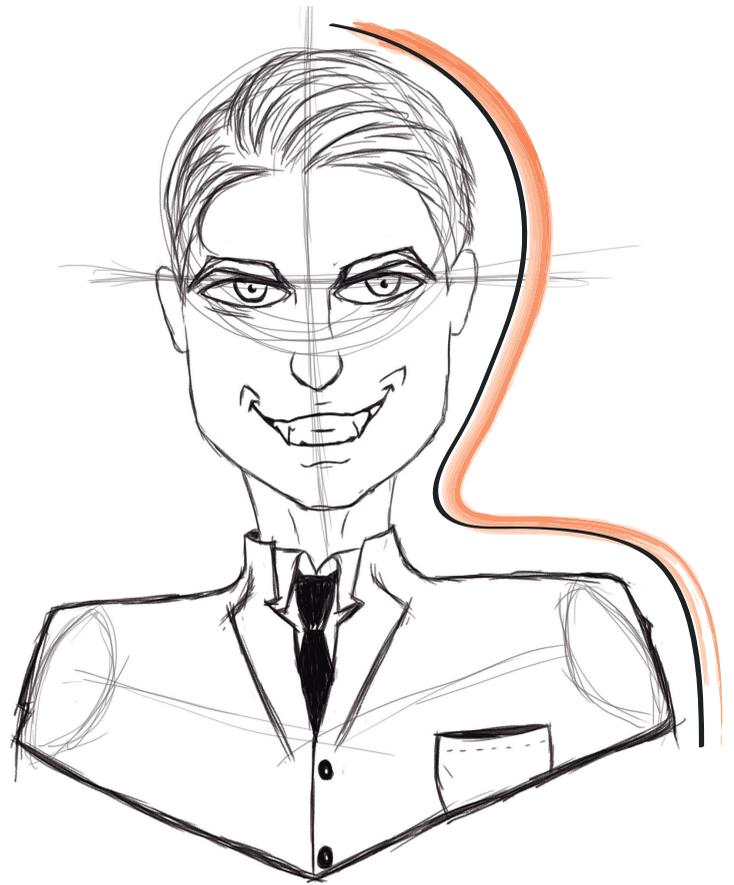
PERSONA: *Legó*.

Hibridização

Devido à sua característica de ser mutável, o Camaleão é um dos arquétipos mais flexíveis, por isso é bem provável que ele surja em conjunto com um ou mais arquétipos na construção de um personagem. Então, o primeiro passo é pensar se você vai criar um personagem predominantemente camaleônico e, se não, em quais personagens de outros arquétipos você vai mesclar as características dele. As possibilidades realmente são diversas, por isso, não se prenda à ideia de que esse arquétipo precisa estar no lado ruim ou antagonístico. Principalmente em tramas de mistério e espionagem, o Herói acaba se misturando com o Camaleão, como o *James Bond* ou a *Viúva Negra*, que por suas próprias atividades como espiões exigem as facetas mutáveis desse arquétipo. Outro bom exemplo é do detetive *Sherlock Holmes*, que se aproveita de disfarces e habilidades teatrais, além de não revelar seus métodos até o fim da história, suas intenções e táticas são uma incógnita para a polícia, para os contratantes, e até para o seu ajudante e melhor amigo, *Watson*.

O Camaleão pode se misturar com mais de um arquétipo, como no personagem *Sirius Black*, de “*Harry Potter*”, que no começo mistura as faces da Sombra com o Camaleão, pois é colocado como o vilão que pode se transformar em um cão, até que ele revela sua real intenção, perdendo os aspectos de Sombra e assumindo os de Mestre, mas ainda mantendo a característica do Camaleão. As Sombras também podem ser hibridizadas com o Camaleão. Super-Heróis como o *Homem-Aranha* e o *Batman* são os campeões em conviverem com vilões assim: *Duende Verde*, *Venom*, *Mistério*, *Homem-Areia* e até um chamado Camaleão, para o *Homem-Aranha*. Do lado homem morcego temos *Charada*, *Espantalho*, *Duas Caras*, *Hera Venenosa* e, dependendo da época, até a *Mulher-Gato* entra no bolo, com sua imagem de femme fatale. Mas isso não acontece só nos quadrinhos. No mundo dos games, o jogo *Portal* é marcante pela inteligência artificial *GLaDOS*, que se propõe a guiar o game, mas só cria desconfiança ao longo do jogo e depois se coloca como antagonista do jogador.

O Camaleão se torna uma máscara tão versátil que você pode colocar seus efeitos sobre uma narrativa inteira, como no caso de “*Game of Thrones*”, em que muito da energia que prende o público e influencia muitos personagens é que não se pode confiar em ninguém, porque todos estão dispostos a tudo para alcançar seus objetivos. O jogo entre os personagens se baseia em manipulação e mentiras, sendo a traição usada como um dos mais recorrentes plot twists na trama, e criando a fama de uma obra inesperada e surpreendente.



12. COMECE SEU PERSONAGEM

Ficha de Criação

• Arquétipo Modelo

Puro

Híbrido



Herói

Heroína

Mentor

Sombra

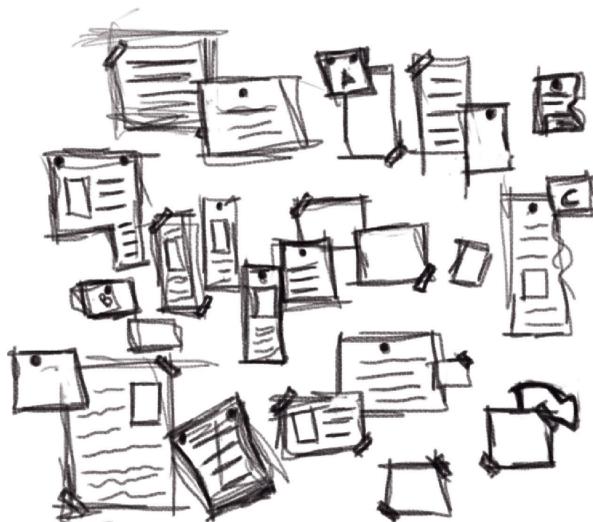
Anti-herói

Arauto

Camaleão

Palhaço

Guardião do Limiar



• Qual o arquétipo predominante?

• Aspectos utilizados do:

Arquétipo 1:

Arquétipo 2:

Arquétipo 3:

-
-
-
-

-
-
-
-

-
-
-
-

1. Aspectos Narrativos:

Nome:

Apelido:

Religião:

Local de Nascimento:

Estado Civil:

Onde mora:

Com quem vive:

Formação Educacional:

Experiência Profissional:

Qual é o objetivo do personagem na história?

Como o personagem se difere dos similares?

O público irá gostar dele?

Problema Atual:

3. Aspectos Psicológicos:

Traços de Personalidade:

- -
- -

Medos:

- -
- -
- -

Desejos:

- -
- -
- -

Relação com os pais:

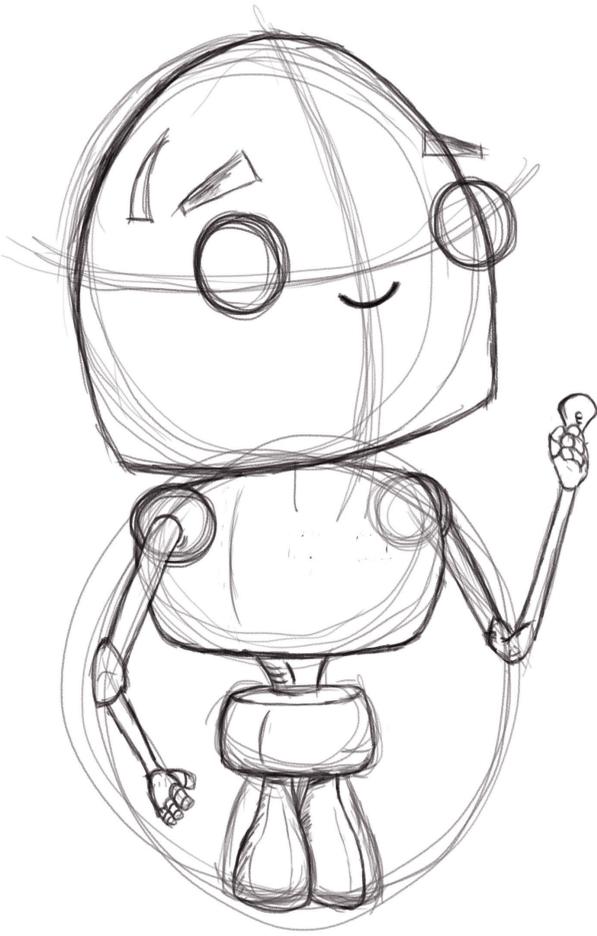
Memórias da Infância:

Como o personagem se sente sobre sua aparência?

Como o personagem é visto pelos outros?

Cores Favoritas:

Estilo de Roupas:



2. Aspectos Físicos:

Altura:

Idade:

Raça:

Porte físico:

Cabelo:

Sotaques e gírias:

Cicatrizes:

Atributos físicos notáveis:

Habilidade de luta/ com armas:

Poderes:

- Anotações

13. Referencial Teórico

- CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- CAMPBELL, Joseph. *Herói de Mil Faces*. O. Cholsamaj Fundacion, 2004.
- JUNG, Carl Gustav et al. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Vozes, 2001.
- MELETÍNSKI, Eleazar M. *Os arquétipos literários*. Ateliê Editorial, 1998.
- ROSA, Karla; FERREIRA, Nivia; NESTERUK, Sergio. *A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games*. XVII SBGames, Foz do Iguaçu, PR, 2018.
- VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Tradução de Ana Maria Machado. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 2006.

14. Apêndices

Personagens e Obras citadas:

3. Herói - A escada:

Frodo (Senhor dos Anéis, 1954)
Thomas (Maze Runner, 2014)
Hércules (Hércules, 1997)
Adonis Johnson (Creed: Nascido para Lutar, 2015)
Aang (Avatar: A lenda de Aang, 2005)
Tony Stark (Marvel Comics)
Woody (Toy Story, 1995)
Aragorn (Senhor dos Anéis, 1954)
Harry Potter (Harry Potter, 1997 -2007)
Adapak (O Espadachim de Carvão, 2013)
Neo (Matrix,1999)
John Snow (Game of Thrones, 2011)
Sonic (Sega, 1991)
Buzz Lightyear (Toy Story, 1995)
Capitão América (Marvel Comics)
Bob Esponja (Bob Esponja, 1999)
Wolverine (Marvel Comics)
Shrek (Shrek, 2001)
Luke Skywalker (Star Wars, 1977 - 2017)
Harvey Dent (Batman, Cavaleiro das Trevas, 2008)
James Bond (Cassino Royale, 2006)
Ethan Hunt (Missão Impossível, 1996)
Sherlock Holmes (Arthur Conan Doyle, 1887)

4. Heroína - A espiral:

Mulher Maravilha (DC Comics)
Mulan (Mulan, 1998)
Daenerys (Game of Thrones, 2011)

Sarah Connor (Exterminador do Futuro 2, 1991)
Katniss Everdeen (Jogos Vorazes, 2012)
Karata (Avatar: A lenda de Aang, 2005)
Hermione (Harry Potter, 1997-2007)
Eowyn (Senhor dos Anéis, 1954)
Ellen Ripley (Alien: O Oitavo Passageiro, 1979)
Eleven (Stranger Things, 2016)
Aloy (Horizon: Zero Dawn, 2017)
Moana (Moana: Um Mar de Aventuras, 2016)
Tempestade (Marvel Comics)
Elle Woods (Legalmente Loira, 2001)
Princesa Leia (Star Wars, 1977 - 2019)
Viúva Negra (Os Vingadores, 2012)
Gamora (Guardiões da Galáxia, 2014)
Feiticeira Escarlata (Vingadores: Era de Ultron, 2015)
Nebulosa (Vingadores: Ultimato, 2019)

5. Mentor - O Mestre e a Sábia:

Atena (A Odisseia de Homero, séc VIII)
Yoda (Star Wars: O Império Contra-Ataca, 1980)
Sr. Miyagi (Karatê Kid, 1984)
Alvo Dumbledore (Harry Potter, 1997-2007)
Galadriel (Senhor dos Anéis, 1954)
Glinda (Mágico de Oz, 1939)
Luke Skywalker (Star Wars, 2017)
Coach Carter: Treino para a Vida, 2005
Duelo de Titãs, 2000
Minerva McGonagall (Harry Potter, 1997-2007)
Dra. Sharon Goodwin (Chicago Med, 2015)
Dra. Miranda Bailey (Grey's Anatomy, 2005)
Dra. Lisa Cuddy (House, 2004)
Rainha Branca (Alice Através do Espelho, 1871)
Professora Honey (Matilda, 1996)
Olenna Tyrell (Game of Thrones, 2001)
Zelda (The Legend of Zelda, 1986)
Vovó Tala (Moana: Um Mar de Aventuras, 2016)
Tia May (Marvel Comics)
Gandalf (Senhor dos Anéis, 1954)
Morpheus (Matrix, 1999)
Corvo de Três Olhos (Game of Thrones, 2011)
Professor Oak (Pokémon, 1996)
Auguste Gusteau (Ratatouille, 2007)

Professor Xavier (Marvel Comics)
Ned Stark (Game of Thrones, 2011)
Annalise Keating (How to Get Away with Murder, 2014)
Tywin Lannister (Game of Thrones, 2011)

6. Sombra - A caverna escura:

Thanos (Vingadores: Guerra Infinita, 2019)
Síndrome (Os Incríveis, 2004)
Evelyn Deavor (Os Incríveis 2, 2018)
Professor Moriarty (O Problema Final, 1893)
Dr. Eggman (Sega, 1991)
Voldemort (Harry Potter, 1997-2007)
Vice-prefeita Bellwether (Zootopia, 2016)
Magneto (Marvel Comics)
Jogos Vorazes, 2008
V de Vingança, 2005
Delírios de Consumo de Becky Bloom, 2009
Divertidamente, 2015
Cisne Negro, 2010
A Ilha do Medo, 2010
Darth Vader (Star Wars, 1977)
Malévola (Malévola, 2014)
Vegeta (Dragon Ball Z, 1989)
Zuko (Avatar: A lenda de Aang, 2005)
Sauron (Senhor dos Anéis, 1954)
Feiticeira Branca (Crônicas de Nárnia, 2005)
Ramsay Bolton (Game of Thrones, 2011)
GLaDOS (Portal, 2007)
Yzma (A nova onda do imperador, 2000)
Coringa (DC Comics)
Terence Fletcher (Whiplash: Em Busca da Perfeição, 2014)
Conde Drácula (Drácula, 1897)
Chef Skinner (Ratatouille, 2007)
Sr. Negócios (Uma Aventura Lego, 2014)
Macbeth (Macbeth, VII)
Rick (Rick e Morty, 2013)

7. Anti-herói - A espada quebrada:

Jack Skellington (Estranho Mundo de Jack, 1993)
Geralt (The Witcher, 2007)
Batman (DC Comics)

Justiceiro (Marvel Comics)
Beatrix Kiddo (Kill Bill, 2003)
Jack Sparrow (Piratas do Caribe, 2003)
Arya Stark (Game Of Thrones, 2011)
Nina (Cisne Negro, 2010)
Leonard (Amnésia, 2000)
Walter White (Breaking Bad, 2008)
Jaime Lannister (Game of Thrones, 2011)
Evey Hammond (V de Vingança, 2005)
Don Draper (Mad Men, 2007)
Kratos (God of War, 2005)
Pica-Pau (Universal, 1940)
Mulher-Gato (DC Comics)
Snape (Harry Potter, 1997 - 2007)
Deadpool (Marvel Comics)
Arlequina (DC Comics)

8. Arauto – A voz na noite:

Hagrid (Harry Potter e a Pedra Filosofal, 1997)
Oráculo (Mito de Édipo)
Bran Stark (Game of Thrones, 2011)
Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei, 2003
Saruman (Senhor dos Aneis, 1954)
As Três Bruxas (Macbeth, VII)
Legolas (O Senhor dos Anéis, 1954)
Meistres (Game of Thrones, 2011)
Pitch (Mario Bros, 1983)
Eva (Wall-E, 2008)
Surfista Prateado (Marvel Comics)
Tordo (Jogos Vorazes, 2012)

9. Guardiã do Limiar – A pedra no caminho

Horcruxes (Harry Potter, 1997-2007)
Um Anel (O Senhor dos Anéis, 1954)
Lara Croft (Shadow of the Tomb Raider, 2018)
Jogos Vorazes, 2012
Whites (Game of Thrones, 2011)
Dementadores (Harry Potter, 1997-2007)
Macacos Voadores (Mágico de Oz, 1939)
Tiamat (A Caverna do Dragão, 1983)
Comensais da Morte (Harry Potter, 1997-2007)
Stormtroopers (Star Wars, 1977-2019)

Chefes de Fase (Megaman, 1987)
A Dragão (Shrek, 2001)
Kryptonita (DC Comics)
Hassassins (Príncipe da Pérsia, 2010)
Nazguls (O Senhor dos Anéis, 1954)
Caminhantes Brancos (Game of Thrones, 2011)
Saruman (O Senhor dos Anéis, 1954)
Bartô Crouch Jr. (Harry Potter, 2000)
Yoda (Star Wars, 1980)

10. Palhaço - Riso torto

Luna Lovegood (Harry Potter, 1997-2007)
Porquinho; Slinky; Rex ;Sr. Cabeça de Batata (Toy Story, 1995)
R2-D2 e C3PO (Star Wars, 1977-2019)
Kronk (A Nova Onda do Imperador, 2000)
Stormtroopers (Star Wars, 1977)
Smith (Peter Pan, 1953)
Minions (Meu Malvado Favorito, 2010)
Fred e Jorge (Harry Potter, 1997-2007)
Latrell (As Branquelas, 2004)
Greg (Todo Mundo Odeia o Chris, 2005)
Rabbids (Rayman, 2006)
Dory (Procurando Nemo, 2003)
Chico Bento (Turma da Mônica)
Homem-Aranha (Marvel Comics)
Miss Marvel (Marvel Comics)
Máscara (O Máscara, 1994)
Bob Esponja (Bob Esponja, 1999)
Pernalonga (Warner Bros., 1940)
A Espiã que Sabia de Menos, 2015
Legalmente Loira, 2001
Gargamel (Os Smurfs, 2011)
Esqueceram de Mim, 1990
Conde Olaf (Desventuras em Série, 2017)
Coringa (DC Comics)
Arlequina (DC Comics)

11. Camaleão - Mil faces

Doppelganger (Dungeons&Dragons)
Mística (Marvel Comics)
Severo Snape (Harry Potter, 1997-2007)
Irene Adler (Sherlock Holmes, 1891)

Máskara (O Máskara, 1994)
Varys (Game of Thrones, 2011)
Agente 47 (Hitman, 2000)
Carmen Sandiego (Fox, 1994)
James Bond (Cassino Royale, 2006)
Viúva Negra (Marvel Comics)
Sherlock Holmes (Arthur Conan Doyle, 1887)
Sirius Black (Harry Potter, 1997-2007)
Duende Verde (Marvel Comics)
Venom (Marvel Comics)
Mistério (Marvel Comics)
Homem-Areia (Marvel Comics)
Charada (DC Comics)
Espantalho (DC Comics)
Duas Caras (DC Comics)
Hera Venenosa (DC Comics)
Mulher-Gato (DC Comics)
GLaDOS (Portal, 2007)
Game of Thrones, 2011