

Rhaniel Daux Ritter Von Jelita

**CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS COM FOCO EM SUAS
CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do Grau de Bacharel
em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Mônica Stein.

Florianópolis
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Jelita, Rhanuel Daux Ritter Von
Concepção de personagens com foco em suas
características psicológicas / Rhanuel Daux Ritter
Von Jelita ; orientadora, Mônica Stein, 2019.
105 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Personagem. 3. Concept Art. 4.
Design de Personagens. I. Stein, Mônica. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Rhaniel Daux Ritter Von Jelita

CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS COM FOCO EM SUAS CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 19 de novembro de 2019.

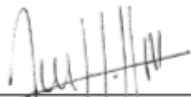
Prof.^a Mary Vonni Meurer de Lima, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Flávio Andaló, Dr. (UFSC)

Prof.^a Josiane Wanderlinde Vieira, Dr.^a (UFSC)

Prof.^a Mônica Stein, Dr.^a Eng. (UFSC)



Prof.^a Mônica Stein, Dr.^a Eng.
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha amada mãe, que sempre esteve ao meu lado quando eu mais precisava de apoio, conforto, palavras, risadas e lições. Eu falo com toda a certeza do mundo que não conseguiria ter chegado até aqui sem ti. Agradeço também à minha vó Iara e minha tia Roberta, que sempre estiveram lá por mim.

Agradeço aos meus eternos amigos do colégio, em especial Nathan e Paloma, que mesmo com a vida nos puxando em direções opostas de vez em quando, nunca deixaram de me prestar apoio e oferecer um ombro amigo.

Agradeço às várias e incríveis amizades que o Design e a (quase) vida adulta me proporcionaram, em especial Guto, Lauro, Caio e Rabin, que a todo momento me apoiaram, incentivaram, torceram e acreditam em mim. Obrigado por todas as conversas, pelos “rolês” no Uncle Joe’s, pelos jogos dentro e fora de quadra e, principalmente, pelo companheirismo.

Agradeço aos meus queridos amigos e parceiros do *Storyworld*, Gui, Milly e Vanessa, por todo o apoio, torcida e compreensão que jamais pensei que poderia receber num ambiente de trabalho, mas principalmente agradeço à inigualável Helo, que atuou como uma coorientadora durante todo o decorrer do projeto. Serei eternamente grato por todo o auxílio, atenção, gentileza, dedicação e paciência que você teve comigo durante esta jornada.

E por fim, gostaria de agradecer à inestimável professora Mônica, que por diversas vezes não apenas desempenhou o papel de orientadora, mas também o de psicóloga e amiga, onde a todo momento me incentivou, acreditou e ajudou a recuperar a autoconfiança que perdia no meio do caminho. Agradeço também aos queridos professores Flávio e Josi, por aceitarem meu convite para a banca e pela paciência que tiveram comigo.

“A imaginação é a essência da descoberta.”
- *Winston, Overwatch*

RESUMO

O Projeto de Conclusão de Curso a seguir reúne informações sobre a elaboração de personagens, tendo como foco a concepção de um aspecto visual condizente com seus aspectos psicológicos. A partir disso, será proposta a experimentação de uma metodologia adaptada para este projeto na concepção de 3 personagens, cuja finalidade é tornar este processo de criação mais intuitivo.

Palavras-chave: Personagem. Concept Art. Design de Personagens.

ABSTRACT

The following Undergraduate Final Project gathers information about character development, focusing on the design of a visual aspect that matches their psychological aspects. Thereafter, it will be proposed to experiment with a methodology adapted for this project in the conception of 3 characters, with the purpose of making this creative process more intuitive.

Keywords: Character. Concept Art. Character Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Os 22 arcanos maiores do Tarô de Marselha	30
Figura 2 – Os 22 arcanos maiores do Tarô de Rider Waite.....	31
Figura 3 – Arcano I - O Mago.....	32
Figura 4 - Arcano II - A Papisa / A Sacerdotisa.....	33
Figura 5 – Arcano III - A Imperatriz.....	34
Figura 6 – Arcano IV - O Imperador.....	35
Figura 7 - Arcano V - O Hierofante / O Papa.....	36
Figura 8 – Arcano VI - Os Enamorados / Os Amantes	37
Figura 9 – Arcano VII - O Carro.....	38
Figura 10 – Arcano VIII - A Justiça.....	39
Figura 11 – Arcano IV - O Eremita.....	40
Figura 12 – Arcano X - A Roda da Fortuna	41
Figura 13 – Arcano XI - A Força	42
Figura 14 – Arcano XII - O Enforcado / O Pendurado	43
Figura 15 – Arcano XIII - A Morte.....	44
Figura 16 – Arcano XIV - A Temperança.....	45
Figura 17 – Arcano XV - O Diabo	46
Figura 18 – Arcano XVI - A Torre.....	47
Figura 19 – Arcano XVII - A Estrela	48
Figura 20 – Arcano XVIII - A Lua.....	49
Figura 21 – Arcano XIX - O Sol	50
Figura 22 – Arcano XX - O Julgamento	51
Figura 23 – Arcano XXI - O Mundo.....	52
Figura 24 – Arcano Sem Nº / 0 - O Louco.....	33
Figura 25 – Os 12 Arquétipos Comuns.....	61
Figura 26 – Exemplo de 3 dos 12 Arquétipos Comuns categorizados segundo Golden.....	63
Figura 27 – Personagens que têm como forma base círculos.....	65
Figura 28 – Personagens que têm como forma base quadrados.....	66
Figura 29 – Personagens que têm como forma base triângulos	67
Figura 30 – O conjunto básico de expressões	68
Figura 31 – Variância de intensidade das expressões	69
Figura 32 – Combinação entre as expressões básicas	70
Figura 33 – Exemplos de combinações entre intensidades de expressões	71
Figura 34 – Exemplo sobre linguagem corporal	72
Figura 35 – Exemplos de representação da posição da cabeça	73
Figura 36 – Exemplos de representação da postura e peito.....	73
Figura 37 – Exemplos de expressões de mãos	74

Figura 38 – Exemplos de desequilíbrio e assimetria.....	75
Figura 39 – Exemplos de diferentes estilos de roupa e personalidades	76
Figura 40 – Geração de alternativas para o Mago.....	87
Figura 41 – Painel semântico para o Mago.....	88
Figura 42 – Concept Final do Mago	89
Figura 43 – Acessórios e paleta de cores do Mago.....	90
Figura 44 – Breve esboço para o Louco.....	93
Figura 45 – Painel Semântico para o Louco	94
Figura 46 – Concept final do Louco (Forma Infantil)	95
Figura 47 – Acessórios e paleta de cores do Louco (Forma Infantil)	95
Figura 48 – Concept final do Louco (Forma Adulta).....	97
Figura 49 – Acessórios e paleta de cores do Louco (Forma Adulta)	98

|

LISTA DE QUADROS

Tabela 1 – Os 16 tipos psicológicos de Myers-Briggs.....	57
Tabela 2 – Modelo dos 4 temperamentos de David Keirsey.....	58
Tabela 3 – Modelo dos Estilos de Interação de John Geier	59
Tabela 4 – As categorias dos 12 arquétipos segundo Pearson	62

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

G2E – Grupo de Educação e Entretenimento

PCC – Projeto de Conclusão de Curso

RPG – Role Playing Game

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	25
1.1 OBJETIVOS	26
1.1.1 Objetivo Geral	26
1.1.2 Objetivos Específicos	26
1.2 JUSTIFICATIVA	26
1.3 METODOLOGIA	27
1.4 DELIMITAÇÕES	27
2 EMBASAMENTO TEÓRICO	29
2.1 CONHECENDO O TARÔ	29
2.1.1 Os 22 Arcanos Maiores	31
2.1.1.1 I - O Mago	32
2.1.1.2 II - A Papisa / A Sacerdotisa	32
2.1.1.3 III - A Imperatriz	33
2.1.1.4 IV - O Imperador	35
2.1.1.5 V - O Hierofante / O Papa	36
2.1.1.6 VI - Os Enamorados / Os Amantes	36
2.1.1.7 VII - O Carro/A Carruagem	37
2.1.1.8 VIII - A Justiça	39
2.1.1.9 IX - O Eremita	39
2.1.1.10 X - A Roda da Fortuna	40
2.1.1.11 XI - A Força	42
2.1.1.12 XII - O Enforcado/O Pendurado	42
2.1.1.13 XIII - A Morte/Arcano XIII	44
2.1.1.14 XIV - A Temperança	44
2.1.1.15 XV - O Diabo	45
2.1.1.16 XVI - A Torre	47
2.1.1.17 XVII - A Estrela	47
2.1.1.18 XVIII - A Lua	49
2.1.1.19 XIX - O Sol	50
2.1.1.20- XX- O Julgamento	50
2.1.1.21 XXI - O Mundo	51
2.1.1.22 Arcano sem número / 0 - O Louco	52
2.2 A CONSTRUÇÃO DE UMA PERSONAGEM	53
2.2.1 O Interior da Personagem	54
2.2.1.1 O Perfil Psicológico para os Personagens do Universo Transmídia <i>The Rotfather</i> de Heloísa Cardoso da Rosa	54
2.2.1.2 Os 12 Arquétipos Comuns de Jung e a Abordagem de Carol S. Pearson e Carl Golden	61
2.2.2 O Exterior da Personagem	63
2.2.2.1 As Formas Básicas e seu Simbolismo	64
2.2.2.2 Expressão Facial	67
2.2.2.3 Pose e Linguagem Corporal	72
2.2.2.4 Figurino	75

2.2.2.5 Cores e seus Significados.....	76
3 O PROJETO.....	81
3.1 METODOLOGIA.....	81
3.1.1 Informações Básicas	82
3.1.2 Histórico Básico	82
3.1.3 Lema	82
3.1.4 Objetivos, Metas e Ambições	82
3.1.5 Gostos, Dádivas, Qualidades e Aptidões	82
3.1.6 Medos, Defeitos, Traumas e Fraquezas.....	83
3.1.7 Características Intrínsecas e Extrínsecas.....	83
3.2 A HISTÓRIA.....	83
3.3 AS PERSONAGENS.....	85
3.3.1 O Mago	85
3.3.1.1 Perfil Psicológico.....	85
3.3.1.2 Concepção Visual	87
3.3.2 O Louco	91
3.3.2.1 Perfil Psicológico.....	91
3.3.2.2 Concepção Visual	93
4 CONCLUSÃO	101
REFERÊNCIAS.....	103

1 INTRODUÇÃO

Personagens costumam ser a alma de qualquer história. Segundo Seger (2006),

[...] grandes personagens são essenciais para quem deseja criar uma boa história de ficção. Se as personagens não forem boas, não há história ou tema que seja bom o bastante para prender a atenção da audiência (p.9).

As personagens estão presentes no núcleo de grandes mídias de entretenimento de sucesso. Por muitas vezes, será a partir delas que o público começará a se relacionar com a história, seja por um breve momento de empatia ou identificando-se em um nível mais profundo, tomando-as uma representação de si mesmos naquele universo fictício.

Além das inúmeras nuances que as personagens possuem em suas personalidades, um outro fator que “sem dúvidas” expressa uma grande importância na hora de cativar o público se dá através das suas características visuais. Seja por conta de uma armadura de ouro, orelhas de elfo ou grandes tranças platinadas, os aspectos físicos, quanto bem executados, despertam o interesse, tornando-se um grande artifício para conquistar a atenção e empatia daqueles que consomem.

Entretanto, nem sempre uma personagem terá a devida chance de ter sua personalidade desbravada através desse modo. Principalmente em mídias como animações e quadrinhos, onde geralmente há um cunho visual mais apelativo, a primeira impressão de uma personagem quase sempre se dará através de seus aspectos físicos, e caso não obtenha uma boa impressão (quando não proposital), seja por um design pouco apelativo ou escolhas conceituais que não condizem com a personalidade que a personagem apresenta, certamente será um caminho difícil para que os espectadores deem uma segunda chance para ela.

Para solucionar uma parte deste problema, o projeto a seguir tem como intuito auxiliar na concepção das personagens no momento de sua conceituação, experimentando uma metodologia adaptada para o projeto que ajudará a ponderar as principais características que a personagem deva apresentar visualmente para que seja compreendida, além de apresentar artifícios visuais que ajudarão a personagem a transpassar o que está em seu interior.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Criar 3 personagens de uma história pré-definida, construindo seus perfis psicológicos e, através de suas principais características, executar *concept arts* que as reflitam apropriadamente.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver e experimentar uma metodologia adaptada de ferramentas e teorias já existentes para auxiliar a criação de personagens;
- Buscar referenciais bibliográficos e outros para obtenção de conhecimento do projeto proposto;
- Criar e desenvolver o básico de uma história/mitologia para o universo em que as personagens propostas existirão, usando como temática as cartas de tarô.

1.2 JUSTIFICATIVA

Personagens marcantes como esses que vemos por aí em franquias de sucesso não são algo simples de criar, tampouco de achar materiais que ajudem a executá-los. Um amplo conhecimento sobre narrativa, psicologia, design e muitos outros são necessários para dar à luz a um personagem bem sucedido; mas, por melhores que sejam as referências que temos hoje em dia nessa área, como Seger, McKee e McCloud, ainda se carece de bibliografia acadêmica quando o assunto são personagens, e a situação torna-se ainda mais crítica quando sobre temas mais específicos contemplados por eles. Quanto à grade curricular do curso de Design, ainda que exista uma matéria sobre criação de personagens, pouco se foi aprofundado em assuntos mais específicos referentes ao tema dada a carga horária limitada, servindo apenas como introdução ao assunto.

Devido a essas circunstâncias, o acadêmico viu neste momento a oportunidade de retomar os estudos anteriores e aprofundá-los em conjunto de outras ferramentas sobre as quais estudou durante o período da graduação, ao participar do laboratório de pesquisa e extensão G2E – Grupo de Educação e Entretenimento.

O aprofundamento sobre o tema será de grande valor, pois além de ser o pontapé inicial para que o acadêmico se aprofunde cada vez mais

no assunto de seu interesse profissional, servirá também como a experimentação de uma metodologia que, caso se prove efetiva, poderá posteriormente ser inserida dentro do laboratório de qual faz parte, com o objetivo de melhorar a comunicação interna entre o time responsável pela criação do psicológico da personagem e o time responsável pela concepção visual da personagem.

Por fim, além de dividir e construir com os outros colegas que se interessam pelo assunto uma base sólida e confiável de informações da área, o projeto poderá servir também como inspiração para que futuros acadêmicos interessados pelo tema continuem e adentrem ainda mais nos estudos já iniciados.

1.3 METODOLOGIA

A metodologia presente neste projeto consiste em uma experimentação. A partir da soma entre as abordagens de Carol S. Pierson e de Carl Golden sobre a Teoria dos 12 Arquétipos de Carl G. Jung, junto do método desenvolvido e defendido por Heloisa Cardoso da Rosa em seu PCC “Criação e Reestruturação de Personagens para o Projeto Transmídia *The Rotfather*”, foi desenvolvida uma metodologia através da adaptação destas ferramentas com a intenção de proporcionar um maior suporte à proposta deste projeto em questão, levando em conta que nenhum método específico sobre o assunto foi encontrado durante o levantamento de referências para este PCC. O processo da adaptação das ferramentas será detalhado no capítulo 3 deste documento.

1.4 DELIMITAÇÕES

- Será feito para o projeto um levantamento de estudos, pesquisas e ferramentas sobre a criação do psicológico de personagens, onde através delas será concebida uma metodologia adaptada e, posteriormente, sua experimentação;
- O projeto não tem intuito de apresentar métodos para a criação de uma história na qual se embasar, tampouco se aprofundar na história que está servindo de base. A função da história no projeto tem como único objetivo fundamentar um universo para que as personagens possam existir;
- As personagens não apresentarão desenvolvimento psicológico muito aprofundado. O perfil psicológico terá uma baixa-média complexidade, contando com elementos julgados pertinentes e suficientes para desenvolver um *concept* apropriado;

- O projeto não tem a intenção apresentar todos os passos da criação de um *concept* para personagens, mantendo o foco apenas nos passos responsáveis pela tradução do psicológico da personagem em seu físico;
- Ao final do projeto, as personagens criadas terão suas decisões visuais defendidas com base nos estudos que se foram feitos para tal.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

Neste capítulo, será apresentado o conteúdo básico necessário para que se tenha um entendimento do projeto proposto.

2.1 CONHECENDO O TARÔ

O tarô (também chamado de *tarot*) é um baralho de cartas popularmente conhecido por ter um caráter de fins tanto oraculares quanto de autoconhecimento. Sua origem e a verdadeira finalidade para qual foi concebido ainda permanecem incertas, mas estima-se que seu surgimento ocorreu na Europa em meados do século XIV, e seu uso se limitava a ser um simples jogo de cartas ao invés da “ferramenta de adivinhação” de como é reconhecido hoje. Seu formato mais tradicional – o qual conhecemos por “Tarô de Marselha” – foi apresentado a partir do século XV, sendo composto por 78 cartas que se dividem em dois grupos: os “arcanos maiores”, com 22 cartas, e os “arcanos menores”, com 56 cartas (BANZHAF, 2012); (URBAN, 2004).

Nos dias atuais, são inúmeros os tarôs que podem ser encontrados em livrarias e lojas de esoterismo, que variam em diferentes formatos, ilustrações, significados e temáticas (URBAN, 2004); porém, neste projeto, o uso de interpretações e exemplos se limitará apenas entre o Tarô de Marselha, por possuir um caráter neutro e anônimo por não haver um criador conhecido e, portanto, dando a oportunidade de conhecer as diferentes projeções e interpretações de cada autor que disserta sobre o significado das cartas e seus simbolismos, e do Tarô de Rider-Waite, desenvolvido por Arthur E. Waite e desenhado por Pamela C. Smith, por ser um dos tarôs de maior relevância depois do Tarô de Marselha, que alterou alguns dos elementos das cartas já conhecidas sem que perdessem a essências e significado das originais (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

Para este projeto, foi escolhido trabalhar apenas com os 22 arcanos maiores, devido ao grande caráter arquetípico que cada uma das cartas possui individualmente. Posteriormente, alguns deles serão usados como base para a criação das personagens.

Figura 1 – Os 22 arcanos maiores do Tarô de Marselha



Fonte: <https://weheartit.com/entry/7594141> (novembro de 2019)

Figura 2 – Os 22 arcanos maiores do Tarô de Rider Waite



Fonte: <https://medium.com/@pauloalonso/aproxima%C3%A7%C3%B5es-da-linguagem-da-astrologia-e-do-tarot-515b50b9f125> (novembro de 2019)

2.1.1 Os 22 Arcanos Maiores

A palavra “arcano” tem como significado “algo enigmático”, “mistério”, “segredo”, o que, de fato, define perfeitamente o que representa cada uma das 22 cartas distintas que compõem o grupo das “arcas maiores”. Cada uma das cartas esconde simbologias e significados únicos que vão além da compreensão primária, alcançando seu verdadeiro sentido apenas ao chegar em nosso inconsciente (NAIFF, 2009).

A seguir, serão apresentados individualmente cada um dos 22 arcanos maiores, que terão seus significados brevemente explicados acompanhados das figuras das cartas que os representam nos dois baralhos anteriormente citados.

2.1.1.1 I – O Mago

Nas duas cartas, é representado pela figura de um homem, aparentado jovem, disposto atrás de uma mesa com diversos instrumentos, empunhando em sua mão um bastão e com a representação de um símbolo do infinito em sua cabeça, sendo um chapéu em Marselha e literal em Waite.

“O Mago” simboliza o início, a criação, inteligência e destreza. Ele equilibra o conhecimento mundano, aquilo que já nos é habitual e temos a ampla compreensão, com o conhecimento oculto, que está além das forças que temos consciência, transformando os dois em apenas um (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

“Como primeira lâmina, o Mago abre o tarô e situa o ser humano diante de suas potencialidades, em um caos que ele precisa organizar.” (MOREL, 2018, p.42).

Figura 3 – Arcano I - O Mago



Fonte: <https://taroluz.net/blog/1-o-mago/> (novembro de 2019)

2.1.1.2 II – A Papisa / A Sacerdotisa

Nas cartas, é representada pela figura de uma mulher, sentada, trajando uma túnica e ornamento na cabeça, segurando um livro/papiro.

“A Papisa” representa a espiritualidade, a sensibilidade, o oculto, a intuição e a cura. Ela é a detentora do conhecimento sobre a verdade dos grandes mistérios existentes. Ela também representa uma certa dualidade, podendo tanto assumir um caráter “de luz”, bondoso e paciente, quanto um caráter “sombrio”, sedutor e prejudicial (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

“A Papisa afirma a supremacia da mente, sem limites nem correntes.” (MOREL, 2018, p. 49).

Figura 4 – Arcano II - A Papisa / A Sacerdotisa



Fonte: <https://taroluz.net/blog/2-a-papisa/> (novembro de 2019)

2.1.1.3 III – A Imperatriz

Nas cartas, é representada por uma mulher, sentada em um trono, trajando uma túnica e uma coroa, com um cetro em sua mão e um escudo – que em Marselha se encontra nos braços da mulher e em Waite, aos pés do trono.

“A Imperatriz” simboliza o poder do feminino, a fertilidade, a vitalidade, a força provinda da natureza, o nascimento, o crescimento e a liberdade. Ela possui os sentidos aguçados, a força e a esperteza necessárias para fazer acontecer (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (NAIFF, 2009).

“A figura régia deseja não apenas ser temida, mas também solicita a admiração e o amor alheio.” (MOREL, 2018, p.56).

Figura 5 – Arcano III - A Imperatriz



Fonte: <https://taroluz.net/blog/3-a-imperatriz/> (novembro de 2019)

2.1.1.4 IV – O Imperador

Nas cartas, é representado por um homem de cabelos grisalhos, sentado em um trono, usando uma coroa e empunhando um cetro. Na carta de Marselha, apresenta um escudo do lado de seu trono, enquanto na carta de Waite, já não existe um. Dá-se a entender de que o escudo já não é mais necessário pelo arcano.

“O Imperador” representa a estabilidade, a racionalidade, a confiança, a ordem e a autoridade. Tem dentro de si o anseio pelo lógico, pelo necessário e pelo material. O aspecto de velho representado pelo homem na carta também simboliza seu aprendizado com o passado (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (NAIFF, 2009).

“Em um plano arquétipo, o Imperador é a imagem do homem tranquilizador e benevolente: o esposo, o pai, o irmão mais velho.” (MOREL, 2018, p. 63).

Figura 6 – Arcano IV - O Imperador



Fonte: <https://taroluz.net/blog/4-o-imperador/> (novembro de 2019)

2.1.1.5 V – O Hierofante / O Papa

Nas cartas, é representado por um homem, sentado em um trono, usando um ornamento na cabeça e segurando um cajado que parece ter em sua ponta uma cruz com três níveis. Aos seus pés, vê-se também dois homens, ajoelhados, que parece estar o adorando.

“O Papa” representa o religioso, o mundo da fé, a ligação do divino com o humano e a busca pelo conhecimento. Ele também “[...] mostra o caminho da ética e da virtude e representa os propósitos pessoais que nascem dos nossos valores morais.” (BANZHAF, 2012, p. 30); (MOREL, 2018).

“O arcano V constitui a abertura espiritual, que exige uma atitude de atenção, humildade e recolhimento.” (MOREL, 2018, p.68).

Figura 7 - Arcano V - O Hierofante / O Papa



Fonte: <https://taroluz.net/blog/5-o-papa/> (novembro de 2019)

2.1.1.6 VI – Os Enamorados / Os Amantes

Nas cartas, é representado por um homem entre duas mulheres em Marselha e junto de uma só mulher em Waite. Em ambas, há a representação de um anjo num céu ensolarado, que representa o deus do amor, Eros (na mitologia grega) / Cupido (na mitologia romana).

“Os Enamorados” representa dúvida, a decisão, a escolha de um caminho (e conseqüentemente, a renúncia de outro). É o ponto de divisão entre o livre-arbítrio de poder escolher o que é considerada a melhor opção e o compromisso com ela depois de decidido (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (URBAN, 2004).

“A primeira decisão que o ser humano faz em seu caminho pela vida sem ajuda de ninguém. [...] A lâmina evoca a tendência do homem a se deixar levar pelos desejos em suas escolhas.” (OLIVEIRA, 1987, p.24).

Figura 8 – Arcano VI - Os Enamorados / Os Amantes



Fonte: <https://taroluz.net/blog/6-os-enamorados/> (novembro de 2019)

2.1.1.7 VII – O Carro / A Carruagem

Nas cartas, é representado por um jovem homem com uma coroa na cabeça, trajando o que aparenta ser uma armadura e empunhando um bastão, dentro de um carro/carruagem que está sendo puxado por dois cavalos (ou duas esfinges, em Waite).

“O Carro” simboliza a autoconfiança, o orgulho, a vaidade, o impulso e a liberdade. É a força e a coragem que temos para desbravar o que há em frente, mas devendo levar sempre em mente que não sabemos de tudo e este é só o início da jornada. (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (URBAN, 2004).

“Esta carta demonstra grande habilidade (para dirigir a carruagem) e, ao mesmo tempo, a inexperiência (a entrada num mundo desconhecido).” (BANZHAF, 2012, p. 34).

Figura 9 – Arcano VII - O Carro



Fonte: <https://taroluz.net/blog/7-o-carro/> (novembro de 2019)

2.1.1.8 VIII – A Justiça

Nas cartas, é representada por uma mulher, sentada em um trono, usando uma coroa, segurando uma espada erguida em uma das mãos e uma balança na outra.

“A Justiça”, fazendo jus ao próprio nome da carta, representa a justiça, a clareza, o conhecimento, a sinceridade e a responsabilidade. É saber discernir o certo o errado, o bem e o mal, a verdade e a mentira. (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

A Justiça é eterna. Não está sujeita a nenhum limite, nem espacial, nem temporal. Não suporta delimitações nem coerções. Tudo é submetido ao seu olhar, à sua extrema vigilância, à sua atenção permanente. Ela é onisciente, onipresente e onipotente. (MOREL, 2018, p. 88).

Figura 10 – Arcano VIII - A Justiça



Fonte: <https://taroluz.net/blog/8--a-justica/> (novembro de 2019)

2.1.1.9 IX – O Eremita

Nas cartas, é representado por um senhor de idade, usando uma grande capa com capuz que cobre todo o corpo, levando um cajado em uma das mãos e suspendendo um lampião com a outra.

“O Eremita” representa a introspecção, a retrospectção, a experiência, a maturidade, a busca pela verdade. Ele simboliza o momento em que se deve olhar para dentro de si, para que se encontre e planeje o próximo passo (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

“O Eremita ilumina seu próprio caminho, e não o de outrem, pois não encarna o guia e sim aquele que busca. Não é o mestre, mas o discípulo.” (MOREL, 2018, p. 97).

Figura 11 – Arcano IV - O Eremita



Fonte: <https://taroluz.net/blog/9-o-eremita/> (novembro de 2019)

2.1.1.10 X – A Roda da Fortuna

Nas cartas, é representada por uma grande roda onde estão dispostas 3 criaturas: uma à direita, subindo; uma ao topo, levando consigo uma espada apoiada; e uma à esquerda, em queda. Em Waite, há mais quatro criaturas, um em cada canto da carta.

“A Roda da Fortuna” representa o destino, os altos e baixos da vida, as mudanças. Ela mostra que tudo está em constante movimento e nada fica para sempre do jeito que está. O futuro é inesperado (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (URBAN, 2004).

“O sofrimento é sempre o resultado da incompreensão dessa realidade fundamental: a vida é um eterno recomeço. Apenas ao se estabelecer no movimento é que o homem pode reduzi-lo.” (MOREL, 2018, p. 104).

Figura 12 – Arcano X - A Roda da Fortuna



Fonte: <https://taroluz.net/blog/10-roda-da-fortuna/> (novembro de 2019)

2.1.1.11 XI – A Força

Nas cartas, é representada por uma mulher, em pé, com suas mãos segurando as mandíbulas de um leão. Há também uma representação do símbolo do infinito em sua cabeça, sendo por meio de um chapéu em Marselha e literal em Waite.

“A Força” representa a força interior, o instinto, o entendimento do ser humano com sua natureza animal. É o poder que habita dentro de nós, mas que precisamos aprender a enfrentar e domar para que usemos ao nosso favor (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

“A Força simboliza o triunfo do espírito sobre o corpo.” (MOREL, 2018, p. 112).

Figura 13 – Arcano XI - A Força



Fonte: <https://web.archive.org/web/20161025073014/http://taroluz.net/blog/11-a-forca/> (novembro de 2019)

2.1.1.12 XII – O Enforcado / O Pendurado

Nas cartas, é representado por um jovem homem, amarrado por um dos pés, suspenso e de cabeça para baixo, entre árvores.

“O Enforcado” simboliza a imobilidade, a estagnação, o aprisionamento, o conflito. Simboliza o momento em que se está impossibilitado de agir, mas também é o momento de parar e analisar a

situação de outro ponto de vista (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (URBAN, 2004).

“O arcano XII constitui uma prova dolorosa, mas necessária. Ele ameaça a continuidade das coisas, ao mesmo tempo que assegura uma abertura mental e espiritual.” (MOREL, 2018, p. 119).

Figura 14 – Arcano XII - O Enforcado / O Pendurado



Fonte: <https://web.archive.org/web/20170430194005/http://taroluz.net/blog/12-o-enforcado> (novembro de 2019)

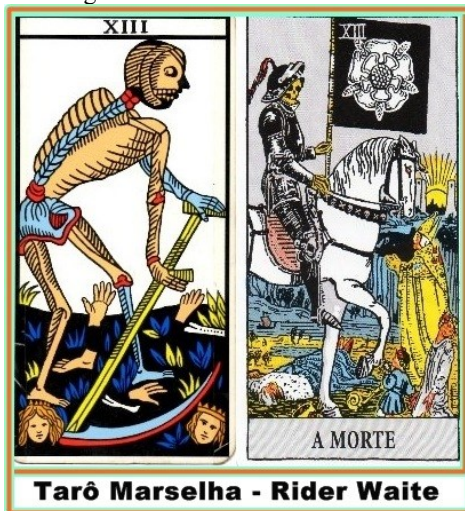
2.1.1.13 XIII – A Morte / Arcano XIII

Nas cartas, é representada por um esqueleto com uma foice na mão em Marselha, e um esqueleto usando uma armadura de cavaleiro, em cima de um cavalo, portando uma bandeira, em Waite. Nas duas cartas, está caminhando pelo que aparenta ser um campo com restos mortais de humanos.

“A Morte” representa o fim e o começo, a vida e a morte, a libertação, a transformação, a mudança. Ela simboliza o encerramento de um ciclo e todo o desapego necessário, para que que possa, enfim, seguir para o próximo (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

“A morte não poderia ser definitiva nem permanente; é apenas uma passagem, uma transição.” (MOREL, 2018, p. 126).

Figura 15 – Arcano XIII - A Morte



Fonte: <https://taroluz.net/blog/13-a-morte/> (novembro de 2019)

2.1.1.14 XIV – A Temperança

Nas cartas, é representada por uma mulher com asas (que aparenta ser um anjo), transpassando um líquido de um recipiente para o outro.

“A Temperança” simboliza a paz interior, a harmonia, o equilíbrio, a leveza, a moderação e a união. Ela é a calma que sucede uma grande tempestade (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

“Se o arcano XIII desestabiliza para permitir a morte, a Temperança equilibra para permitir a vida.” (MOREL, 2018, p. 133).

Figura 16 – Arcano XIV - A Temperança



Fonte: <https://web.archive.org/web/20170711072438/http://taroluz.net/blog/14-a-temperanca/> (novembro de 2019)

2.1.1.15 XV – O Diabo

Nas cartas, é representado por uma criatura diabólica ao centro de duas figuras humanóides – um homem e uma mulher (porém também que apresentam traços diabólicos), acorrentadas pelo pescoço em um móvel aos pés da primeira criatura. Ela também faz uma saudação com uma das mãos enquanto segura um instrumento na outra.

“O Diabo” simboliza a submissão, a dependência, a falha, o material, a sedução e a ambição. Ele representa lado sombrio que nos tenta, e que ao brincamos com fogo, estamos sujeitos a se queimar (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

“Vivenciar a dualidade do ser, os extremos emocionais, conhecendo todos os limites, para então dominar e não ser dominado, é a grande lição de nossa vida terrestre.” (NAIFF, 2009, p. 78).

Figura 17 – Arcano XV - O Diabo



Fonte: <https://taroluz.net/blog/15-o-diabo/> (novembro de 2019)

2.1.1.16 XVI – A Torre

Nas cartas, é representada por uma grande torre sendo atingida por um raio e começando um incêndio. No topo podemos ver uma grande coroa caindo, e mais ao meio, duas figuras humanas igualmente em queda.

“A Torre” representa o fim da segurança, a queda, a perda, a ruptura. É o choque de realidade necessário para que se retorne à humildade (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (NAIFF, 2009).

A Casa de Deus evoca a terrível consequência da presunção humana. Do ponto de vista espiritual, a experiência da queda é a ocasião de uma evolução interna. A adversidade é dolorosa, mas incita a mudança. (MOREL, 2018, p. 147).

Figura 18 – Arcano XVI - A Torre



Fonte: <https://taroluz.net/blog/16-a-torre/> (novembro de 2019)

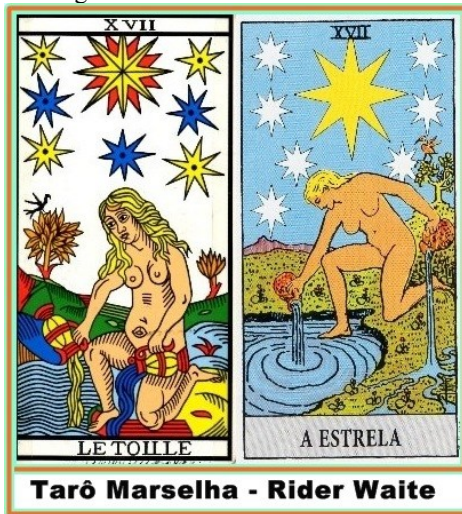
2.1.1.17 XVII – A Estrela

Nas cartas, é representada por uma mulher nua na beira de um lago, apoiada no chão sobre um de seus joelhos, esvaziando os dois jarros que estão em suas mãos. No céu, podemos ver sete estrelas pequenas e uma grande oitava estrela ao centro de todas.

“A Estrela” simboliza a esperança, o sucesso, a sabedoria. Ela representa o ato de dar para receber em troca, de plantar para colher (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018).

“O sábio caminho da confiança no futuro e da percepção da existência de uma ordem cósmica, que leva a um julgamento equilibrado e ponderado.” (BANZHAF, 1995, p. 105).

Figura 19 – Arcano XVII - A Estrela



Fonte: <https://taroluz.net/blog/arcano-17-a-estrela/> (novembro de 2019)

2.1.1.18 XVIII – A Lua

Nas cartas, é representada por uma lua com rosto no céu, havendo abaixo dela dois lobos em terra e uma lagosta em um lago. Há também duas torres no horizonte.

“A Lua” simboliza o mistério, o obscuro, o imaginário, o incerto, o intangível. É o medo do desconhecido, por não saber ao certo pelo que se esperar. (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (URBAN, 2004).

Nas sombras estão guardados nossos aspectos mais imaturos, fraquezas, conteúdos reprimidos e potenciais incompatíveis com nossa vida consciente. No entanto, ali estão também aspectos positivos que se acham subjugados e nunca foram desenvolvidos pelo indivíduo. (URBAN, 2004, p. 79).

Figura 20 – Arcano XVIII - A Lua



Fonte: <https://taroluz.net/blog/venca-seus-medos-18-a-lua/> (novembro de 2019)

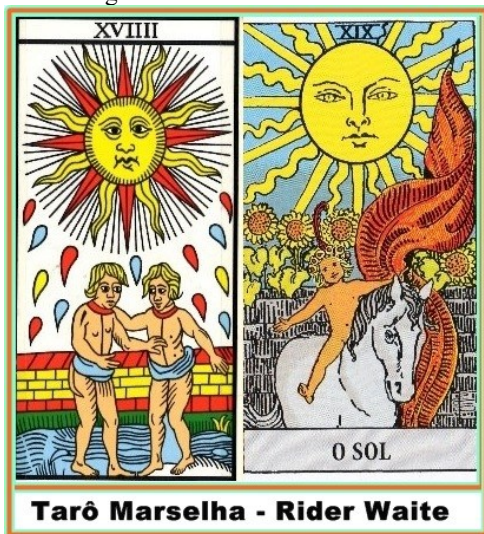
2.1.1.19 XIX – O Sol

Nas cartas, é representado por um grande sol com rosto no céu, havendo em terra um grande muro. Em Marselha, há diante desse muro duas figuras humanas – que aparentam ser gêmeos, interagindo entre si. Em Waite, vê-se atrás dos muros um jardim de girassóis se erguendo, e em frente ao muro uma figura humana, montada em um cavalo branco, levando uma grande bandeira vermelha.

“O Sol” simboliza a alegria, a positividade, a luz, a clareza, a superação, a vitória. É a realização de algo há muito tempo iniciado. (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (NAIFF, 2009).

“Ela é a imagem do sentimento juvenil, do frescor de renascer. Representa o lado ensolarado da vida.” (BANZHAF, 2012, p. 58).

Figura 21 – Arcano XIX - O Sol



Fonte: <https://taroluz.net/blog/19-o-sol/> (novembro de 2019)

2.1.1.20 XX – O Julgamento

Nas cartas, é representado por um anjo, em meio às nuvens, com uma trombeta em mãos, onde está pendurada uma bandeira com uma cruz.

Abaixo do anjo, em terra, estão figuras humanas, saudando o anjo enquanto então dentro de uma cova.

“O Julgamento” representa a libertação, o chamado, a ressurreição. Ele simboliza os novos ventos que vem pela frente (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (NAIFF, 2009).

“O número 20, dado ao Julgamento, abre um novo ciclo. [...] O Julgamento precede o Mundo, construindo sua última prova, antes da realização final, o acesso ao Paraíso ou ao Despertar.” (MOREL, 2018, p. 179).

Figura 22 – Arcano XX - O Julgamento



Fonte: <https://taroluz.net/blog/20-o-julgamento/> (novembro de 2019)

2.1.1.21 XXI – O Mundo

Nas cartas, é representado por uma mulher ao centro da carta, dentro de uma guirlanda. Em uma das mãos, segura um bastão, enquanto na outra mão, segura um objeto que aparenta ser um sino (em Marselha) ou um outro bastão (em Waite). Em cada um dos quatro cantos da carta, há também uma figura: um anjo, uma águia, um touro e um leão.

“O Mundo” representa o fim, a conclusão, a síntese. É o ponto de chegada ao lugar predestinado, assim como também é a porta que dá

ao início de um novo caminho. (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (URBAN, 2004).

O arcano XXI ilustra a realização total do ser. Intervém como a superação de sua condição: em que o humano se une ao divino. É a passagem do caos à organização, do impuro ao puro, do múltiplo ao Um. É a chegada vitoriosa daquele que passou por todas as etapas sem se deter em nenhuma, por desânimo ou por prazer. (MOREL, 2018, p.186).

Figura 23 – Arcano XXI - O Mundo



Fonte: <https://taroluz.net/blog/o-mundo/> (novembro de 2019)

2.1.1.22 XXI – Arcano sem número / 0 - O Louco

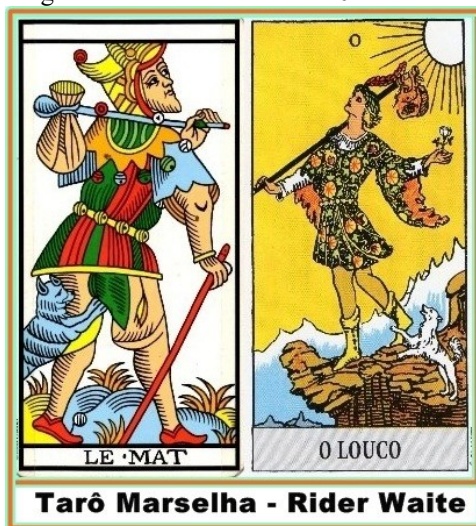
Nas cartas, é representado por um homem com vestes de bufão que leva em seu ombro uma trouxa, e tem em suas pernas um cachorro o atacando. Por não apresentar oficialmente um número, a carta pode transitar entre o início e o fim do baralho, sendo assim, o elo de ligação do “ciclo”.

“O Louco” representa o reinício, a despreocupação, a irresponsabilidade, a ingenuidade, a franqueza, a ignorância, a desordem. É a despreensão de jogar tudo para o ar, de seguir em frente mesmo sem saber ao certo o que está por vir, e o poder de escolher o seu próprio (e

novo) caminho (BANZHAF, 2012); (MOREL, 2018); (NAIFF, 2009); (URBAN, 2004).

Se o Louco ilustra a perfeita separação, o fato de largar tudo, o abandono de tudo o que se possui, o alforje sugere a única coisa que resta: a experiência, o passado, a memória, ou seja, tudo o que constitui a história pessoal, feliz ou não, que trazemos conosco e da qual nunca podemos realmente nos desfazer. (MOREL, 2018, p. 192).

Figura 24 – Arcano Sem N° / 0 - O Louco



Fonte: <https://taroluz.net/blog/o-louco-2/> (novembro de 2019)

2.2 A CONSTRUÇÃO DE UMA PERSONAGEM

“A criação de personagens envolve a combinação de conhecimento e imaginação.” (SEGER, 2006, p.11). Dar vida a uma personagem completa é uma tarefa complexa. Para seu interior, deve-se pensar em traçar sua personalidade, seus costumes, sua cultura, seus medos, seus desejos, seus objetivos e tudo mais o que habita em uma vida real, para que aquele ser que lemos, ouvimos e/ou assistimos seja alguém crível, palpável e, principalmente, identificável. Além disso, seu exterior geralmente tem o dever de refletir parte do que a personagem guarda

dentro de si, com coerência e cuidado para que a personagem que nos é mostrada seja coerente com a personagem que se é interpretada.

Neste capítulo, serão apresentados métodos e teorias que darão suporte à criação da personalidade das personagens do projeto, além de demonstrar artifícios visuais que podem ser aplicados com o intuito de transmitir seu interior em seu exterior.

2.2.1 O Interior da Personagem

Segundo Seger (2006),

As personagens precisam ser consistentes. Isto não significa que elas devam ser previsíveis, ou estereotipadas. Apenas quer dizer que as personagens, assim como as pessoas, possuem uma certa essência em suas personalidades, que definem quem realmente são, e o que devemos esperar de suas atitudes. Se uma personagem se desviar dessa essência, pode se tornar inverossímil, algo totalmente sem sentido, ou que não acrescenta coisa alguma. (p.42).

Para que a essência das personagens sempre se mantenha, foram estudados e serão utilizados como referência um modelo de perfil psicológico completo para personagens de um universo transmídia além outras ferramentas baseadas em teorias psicológicas, com o objetivo de posteriormente realizar a experimentação de uma metodologia adaptada que terá como objetivo dar suporte e tornar mais intuitivo o processo de tradução do interior de uma personagem em seu exterior.

As ferramentas que serão apresentadas a seguir foram escolhidas para o projeto devido à familiaridade que o acadêmico desenvolveu em trabalhar com elas ao longo de seu período de graduação, participando da célula de criação de histórias do projeto transmídia *The Rotfather* pertencente ao laboratório de pesquisa e extensão G2E – Grupo de Educação e Entretenimento.

2.2.1.1 O Perfil Psicológico para os Personagens do Universo Transmídia *The Rotfather* de Heloisa Cardoso da Rosa

Há diversas situações em que um personagem criado não será usado apenas por uma vez, ou ficará nas mãos apenas dos criadores. Em projetos onde há diversas histórias e/ou mídias, a personagem pode (e

provavelmente irá) transitar entre diferentes profissionais de diferentes áreas que não tiveram nenhum tipo de contato com sua criação, ou que desconhecem de algo além do básico e precisam de mais detalhes para exercerem suas funções em relação a ele. Para que um personagem mantenha sempre a coesão e funcione onde quer que apareça, faz necessária a utilização de alguma ferramenta que reúna e armazene as informações base das personagens, auxiliando desde escritores e roteiristas até ilustradores, quadrinistas, *concept artists*, animadores e demais áreas.

Em seu Projeto de Conclusão de Curso intitulado “Criação e Reestruturação de Personagens para o Universo Transmídia *The Rotfather*” (2018), Heloisa Cardoso da Rosa fez uso de teorias e abordagens de criação de personagens já existente para elaborar novas ferramentas criativas, que auxiliariam na criação de novos e na reestruturação de antigos personagens do universo transmídia *The Rotfather*.

Uma das ferramentas desenvolvidas por Rosa consiste em um documento chamado “Perfil Psicológico”. Com base em um dos métodos apresentados no livro “*What Would Your Character Do?*” (2006), do casal Eric e Ann Maisel, junto da teoria da personalidade do psiquiatra Carl G. Jung, e da “Classificação Tipológica”, da psicóloga Katherine Briggs e sua filha Isabel Briggs Myers, Rosa desenvolveu uma documentação de ficha para personagens, onde, através de uma série de categorias, os classifica, identifica e descreve em diferentes aspectos.

As categorias do “Perfil Psicológico” se dividem em:

- **Histórico Básico:** deve-se iniciar com o nome completo da personagem, sua idade no tempo presente, a sua data de nascimento e sua espécie – algo que, para o universo *The Rotfather*, torna-se necessário especificar dado o contexto da história. Em seguida, descreve-se o histórico básico da personagem, citando suas origens, família, momentos importantes de sua vida e pontos de virada que aconteceram até agora.

- **Orientação Sexual e Romântica:** informa a orientação sexual – por qual(is) gênero(s) a personagem sente atração física – e a orientação romântica – por qual (is) gênero (s) a personagem sente atração romântica –, que foram separados

a fim de não limitar à criação apenas de personagens que tenham orientações que coincidam. Descreve-se também como a personagem “enxerga” o amor – se é alguém aberto ou fechado, se acredita em amor à primeira vista etc.;

- **Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica:** essa categoria divide-se em três, a fim de “prover uma visão abrangente dos personagens a partir de padrões de comportamento reconhecíveis no cotidiano.” (ROSA, 2018, p. 54). Aqui, identifica-se as classificações psicológicas da personagem de acordo com teorias utilizadas como base pela autora.

A primeira parte consiste no conjunto de doze arquétipos comuns identificados por Jung e posteriormente aprofundados por estudos da autora e educadora, Carol S. Pearson. Porém, a fim de tornar o processo mais simples e objetivo, Rosa optou por trabalhar com estes arquétipos segundo a visão do psicoterapeuta Carl Golden, tal qual terá uma seção dedicada mais a frente deste projeto.

A segunda parte da categoria faz o uso da teoria de personalidade de Jung e da “Classificação Tipológica” de Myers-Briggs, onde com base em Jung, sugerem 16 combinações possíveis de tipos psicológicos (Tabela 1).

Tabela 1 – Os 16 tipos psicológicos de Myers-Briggs

ISTJ Prático Responsável Detalhista	ISFJ Leal Apoiador Cuidador	INFJ Intenso Reflexivo Inspirador	INTJ Independente Conceituador Crítico
ISTP Observador Prático Pragmático	ISFP Sensitivo Tático Colaborador	INFP Adaptável Idealista Busca paz	INTP Conceituador Teorizador Resolutivo
ESTP Realista Inovador Apostador	ESFP Espontâneo Sociável Receptivo	ENFP Orientação Harmonizador Criativo	ENTP Inventivo Empreendedor Experimentador
ESTJ Assertivo Objetivo Gestor	ESFJ Sociável Responsável Harmonizador	ENFJ Apaixonado Persuasivo Carismático	ENTJ Visionário Comandante Planejador

Fonte: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-55022019000400015&script=sci_arttext / (novembro de 2019).

Para complementar a teoria, a autora fez também o uso de duas tabelas, que categorizam os 16 tipos em diferentes grupos (Tabelas 2 e 3).

Tabela 2 – Modelo dos 4 temperamentos de David Keirsey

"Guardiões"	"Artesãos"	"Idealistas"	"Racionais"
Inteligência Logística	Inteligência Tática	Inteligência Diplomática	Inteligência Estratégica
ESTJ, ESFJ, ISTJ, ISFJ	ESTP, ESFP, ISTP, ISFP	ENFJ, ENFP, INFJ, INFP	ENTJ, ENTP, INTJ, INTP
<p>As necessidades básicas são pertencer a um grupo, e responsabilidade. Eles precisam saber que estão fazendo a coisa certa. Valorizam estabilidade, segurança, e um senso de comunidade. Confiam em hierarquia e em autoridade e podem se surpreender quando outros se rebelam contra estas estruturas sociais. Preferem atividades cooperativas com um foco em estabelecer normas e padrões. Orientam-se por suas experiências passadas, e gostam das coisas em estruturadas e em seqüência. Tendem a buscar aplicações práticas para as coisas que aprendem.</p>	<p>As necessidades básicas são a liberdade para agir sem restrições e enxergar resultados claros para suas ações. Valorizam altamente a estética, seja na natureza ou na arte. A energia é focada em atuar com habilidade, em variedade, e em estímulo. Tendem a atitudes pragmáticas e utilitárias, com um enfoque em técnica. Confiam em seus impulsos e gostam de agir. Aprendem melhor experimentando e quando enxergam a relevância do que estão aprendendo para o que estão fazendo. Gostam de aprendizado aplicado, "mão na massa", em ritmo rápido, e com liberdade para explorações.</p>	<p>As necessidades básicas são por significado e importância, que vêm de um sentido de propósito e de trabalhar para um bem maior. Precisam ter um senso de identidade única. Valorizam união, auto-realização, e autenticidade. Pessoas deste temperamento preferem interações cooperativas com um enfoque em ética e moralidade. Tendem a confiar em suas próprias intuições antes de buscar encontrar lógica e dados para as apoiarem. Dada sua necessidade por relacionamentos empáticos, aprendem com maior rapidez quando podem se dão bem com o professor e com o grupo.</p>	<p>As necessidades básicas são o domínio de conceitos, conhecimento, e competência. Pessoas deste temperamento buscam compreender os princípios operacionais do universo e a aprender, ou até mesmo desenvolver teorias para tudo. Valorizam consistência lógica, ideias, e buscam progresso. Tendem a atitudes pragmáticas e utilitárias, com um enfoque em tecnologia. Confiam em lógica acima de tudo. Tendem a ser céticos e valorizam precisão linguística altamente. Possuem um estilo de aprendizado conceitual, e querem conhecer os princípios que por trás geram os detalhes e os fatos, ao invés de simplesmente ter que "aprender" detalhes.</p>

Fonte: <http://inspiira.org/teoria/modelo-dos-4-temperamentos/> (novembro de 2019)

Tabela 3 – Modelo dos Estilos de Interação de John Geier

"No comando"	"Fazendo com que as coisas andem"
ESTJ, ESTP, ENFJ, ENTJ	ESFJ, ESFP, ENFP, ENTP
<p>O tema é conquistar os objetivos através de pessoas. As pessoas deste grupo são focadas em resultados, frequentemente agindo rapidamente. Eles frequentemente têm uma forte motivação para liderar um grupo para um objetivo. Tomam decisões com rapidez para manter outros (e a si mesmos) focados nas tarefas certas, nos alvos certos e nos prazos certos. Eles odeiam perder tempo e ter que voltar pra algo que já esteja concluído. Aconselhar a equipe, executar ações, supervisionar, e mobilizar recursos são sempre maneiras de fazer que as coisas aconteçam. Eles percebem rapidamente algo que não está funcionando em uma situação e sabem também o que deve ser arrumado, curado ou corrigido.</p>	<p>O tema é persuadir e envolver outras pessoas. Eles dominam a arte de assistir ou de acelerar processos, e focam-se em inspirar outros a se agir, facilitando o processo. Seu foco é na interação, frequentemente com um estilo expressivo. Eles mantêm as coisas andando com grande energia, entusiasmo, e animação, que podem ser contagiantes. Explorar opções e possibilidades, fazer preparativos, descobrir novas idéias e compartilhar compreensões sobre o assunto são sempre maneiras de fazer com que as pessoas continuem ativas. Eles querem que as decisões sejam participativas e democráticas, com todos envolvidos e engajados.</p>
"Planejando a rota"	"Os bastidores"
ISTJ, ISTP, INFJ, INTJ	ISFJ, ISFP, INFP, INTP
<p>O tema é ter um plano de ação para seguir. As pessoas deste grupo se focam em saber o que fazer e em manter a si mesmos, o grupo, ou o projeto, seguindo em frente. Preferem entrar numa situação tendo uma ideia do que deve ocorrer. Identificam um processo para conquistar uma meta e têm uma tensão contida quando trabalham para criar e monitorar um plano. A meta não é o plano em si, mas poderá utilizá-lo como um guia para "manter a coisa andando". Suas decisões são pensadas e baseadas em análise, conceitos ou visão do que precisa ser feito.</p>	<p>O tema é conseguir o melhor resultado possível. As pessoas deste grupo focam-se em compreender e trabalhar com o processo de criar um resultado positivo. Elas vêem valor em várias contribuições diferentes, e consultam fatos externos para tomar uma decisão pensada. Eles focam-se em integrar várias origens de informações e acomodar diferentes pontos de vistas. Eles se aproximam dos outros com um estilo calmo e tranquilo, que pode não demonstrar suas fortes convicções. Produzir, sustentar, definir, e clarear são todas maneiras de apoiar o processo de um grupo. Eles tipicamente têm mais paciência com o tempo que se leva para ganhar apoio através de consenso tanto para um projeto como para refinar um resultado.</p>

Fonte: <http://inspiira.org/teoria/modelo-dos-estilos-de-interacao/> (novembro de 2019).

E para terceira categoria faz-se o uso dos signos astrológicos do horóscopo ocidental, utilizando de estereótipos popularmente conhecidos por entusiastas da área;

- **Valência Moral:** aqui, Rosa propõe o uso do sistema de alinhamento presente no RPG *Dungeons & Dragons*, onde o criador deve colocar-se no lugar da personagem para responder um teste que o posicionará em Bondade x Maldade e Ordem x Caos. Por fim, faz-se também uma descrição de como o alinhamento escolhido se relaciona à personagem;

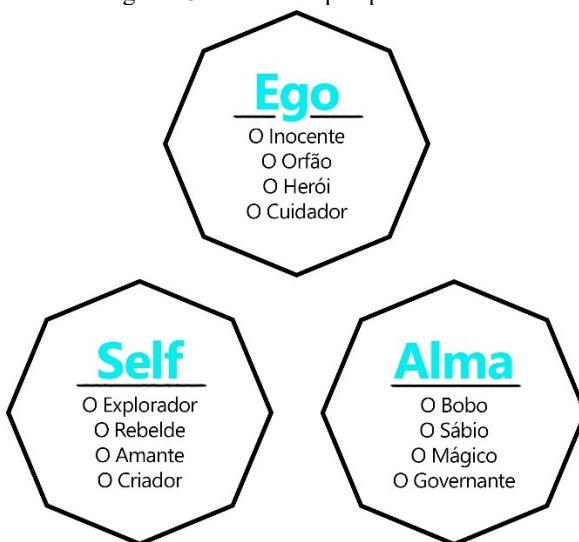
- **Sonhos e Ambições:** nesta categoria, “empregou-se o conceito de objeto de desejo consciente e inconsciente, descrito por Robert McKee (1997), a fim de se estabelecer os objetivos dos personagens.” (ROSA, 2018, p.58), sendo o consciente representando os objetivos que a personagem tem conhecimento que possui e o inconsciente representando os objetivos que a personagem não reconhece que habitam dentro de si;
- **Lado sombrio e dificuldades na vida:** categoria dedicada para falar dos problemas de cunho psicológico da personagem, como condições psicológicas, medos, traumas, comportamentos negativos e semelhantes;
- **Consequências da criação:** aqui, faz-se as relações entre o passado da personagem com seu presente, justificando determinados comportamentos atuais que ele possa vir a ter;
- **Poder, potência sexual e *alpha-ness*:** categoria que determina o nível de poder e a posição hierárquica da personagem em relação aos outras personagens do universo;
- **Componente cultural:** neste item, define-se quem é a personagem dentro da sociedade, descrevendo o que faz, onde vive, o quanto tem, sua religião, entre outros;
- **Rede de significados, crenças e opiniões:** categoria que mostra a visão de mundo da personagem, suas crenças e as opiniões que têm como base para ser e agir, e consequentemente delimitando suas ações;
- **Aspectos físicos:** categoria com intuito de guiar os artistas responsáveis pela concepção da personagem, descrevendo aspectos físicos importantes que ela deve (ou não) apresentar;
- **Referências visuais:** item responsável por reunir referências, como vestimenta, acessórios, poses e afins,

que fizesse sentido com as características da personagem descritas no perfil.

2.2.1.2 Os 12 Arquétipos Comuns de Jung e a abordagem de Carol S. Pearson e Carl Golden

O psiquiatra Carl G. Jung, em sua teoria da psique humana, definiu a existência de pelo menos 12 tipos de “arquétipos” – padrões, derivações – presentes no inconsciente coletivo da humanidade, baseados em personagens míticos e que representam as motivações e fundamentações básicas do ser humano. Divididas entre três grupos de quatro – Ego, Alma e *Self*, cada um dos arquétipos possui seus próprios valores e significados (GOLDEN, 201-?) (Figura 25).

Figura 25 – Os 12 Arquétipos Comuns



Fonte: Acadêmico (novembro de 2019)

Em seu livro “O Despertar do Herói Interior”, Carol S. Pearson, com base na teoria de Jung, faz um paralelo entre a jornada do herói¹ e os arquétipos, definindo-os tanto como os “estágios” a serem superados

¹ “A jornada do herói” foi um termo criado pelo antropólogo Joseph Campbell, citado pela primeira vez em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1949), no qual ele identifica, através de uma análise de vários mitos, uma aventura cíclica pela qual os heróis costumam passar desde os mitos antigos.

quanto os “guias” que se manifestam em diferentes momentos e intensidades durante o decorrer do caminho, “[...] oferecendo uma lição a ser aprendida e uma dádiva ou tesouro para enriquecer a nossa vida.” (PEARSON, 2017, p. 22).

Pearson então aborda os arquétipos através de uma tabela, onde os categoriza por “meta”, “medo”, “dragão/problema”, “reação à tarefa” e “dádiva/virtude”, como é mostrado a seguir (Tabela 4).

Tabela 4 – Os 12 arquétipos comuns categorizados segundo Pearson

<i>Os Doze Arquétipos</i>					
ARQUÉTIPO	META	MEDO	DRAGÃO/ PROBLEMA	REAÇÃO À TAREFA	DÁDIVA/VIRTUDE
Inocente	Permanecer em segurança	Abandono	Negá-lo ou procurar socorro	Fidelidade, discernimento	Verdade, Otimismo
Órfão	Recuperar a segurança	Exploração	É maltratado por ele	Processa e sente por completo o sofrimento	Interdependência, realismo
Guerreiro	Vencer	Fraqueza	Matar/Enfrentá-lo	Luta apenas pelo que realmente importa	Coragem, disciplina
Caridoso	Ajudar os outros	Egoísmo	Cuidar dele ou daqueles a quem ele fere	Dar sem mutilar a si mesmo ou aos outros	Compaixão, generosidade
Explorador	Procurar uma vida melhor	Conformismo	Fugir dele	Ser sincero para com o <i>Self</i> mais profundo	Autonomia, Ambição
Amante	Felicidade	Perda do Amor	Amá-lo	Procurar a felicidade	Paixão, compromisso
Destruidor	Metamorfose	Aniquilação	Deixar o dragão matá-lo	Soltá-lo	Humildade
Criador	Identidade	Falta de Autenticidade	Considerá-lo parte do seu <i>Self</i>	Autocriação, Auto-aceitação	Individualidade, vocação
Governante	Ordem	Caos	Encontrar maneiras de utilizá-lo de forma construtiva	Assumir plena responsabilidade pela sua vida	Responsabilidade, controle
Mago	Transformação	Feticiária maligna	Transformá-lo	Alinhar-se com o cosmos	Poder pessoal
Sábio	Verdade	Impostura	Transcendê-lo	Aleargar a iluminação	Sabedoria, desapego
Bobo	Divertimento	Tédio	Pregar peças nele	Confiar no processo	Alegria, liberdade

Fonte: *O Despertar do Herói Interior* (2017, p. 24-25).

O psicoterapeuta Carl Golden também faz uma abordagem com base na teoria de Jung, categorizando cada arquétipo em “lema”, “desejo central”, “objetivo”, “maior medo”, “estratégia”, “fraqueza” e “talento”, além de mostrar alguns outros nomes que o arquétipo em questão possa vir a receber (Figura 26).

Figura 26 – Exemplo de 3 dos 12 arquétipos comuns categorizados segundo Golden



1. The Innocent

Motto: Free to be you and me

Core desire: to get to paradise

Goal: to be happy

Greatest fear: to be punished for doing something bad or wrong

Strategy: to do things right

Weakness: boring for all their naive innocence

Talent: faith and optimism

The Innocent is also known as: Utopian, traditionalist, naive, mystic, saint, romantic, dreamer.

2. The Orphan/Regular Guy or Gal

Motto: All men and women are created equal

Core Desire: connecting with others

Goal: to belong

Greatest fear: to be left out or to stand out from the crowd

Strategy: develop ordinary solid virtues, be down to earth, the common touch

Weakness: losing one's own self in an effort to blend in or for the sake of superficial relationships

Talent: realism, empathy, lack of pretense

The Regular Person is also known as: The good old boy, everyman, the person next door, the realist, the working stiff, the solid citizen, the good neighbor, the silent majority.



3. The Hero

Motto: Where there's a will, there's a way

Core desire: to prove one's worth through courageous acts

Goal: expert mastery in a way that improves the world

Greatest fear: weakness, vulnerability, being a "chicken"

Strategy: to be as strong and competent as possible

Weakness: arrogance, always needing another battle to fight

Talent: competence and courage

The Hero is also known as: The warrior, crusader, rescuer, superhero, the soldier, dragon slayer, the winner and the team player.



Fonte: http://www.soulcraft.co/essays/the_12_common_archetypes.html
(novembro de 2019).

As duas abordagens foram apresentadas pois servirão como referência em um capítulo futuro, onde suas categorias serão levadas em consideração para a adaptação da metodologia que auxiliará o objetivo final deste projeto.

2.2.2 O Exterior da Personagem

Quando nos deparamos com uma personagem pela primeira vez em um livro, somos apresentados a ela através da descrição do autor. Ele

discorre um pouco sobre sua aparência física, além de nos dar uma pequena amostra de sua personalidade e seu papel na história, o que, geralmente, é o suficiente para o público formar uma opinião sobre e criar laços com a ela. Porém, quando o primeiro contato com uma personagem se dá por meio de seu aspecto visual, há riscos de que uma má comunicação entre o seu *design* e a interpretação do receptor o impeça de compreendê-la de maneira correta, fazendo com que a primeira impressão sobre ela não seja tão fiel à ideia original de seus criadores. Para isso, é necessário que se faça escolhas visuais coesas para a tradução da personalidade da personagem, definindo uma direção artística e narrativa sólidas que ajudem a evitar elementos que possam causar algum tipo de ruído em seu entendimento (ISBISTER, 2006); (NIEMINEN, 2017).

Nesta seção, será apresentado alguns artifícios que ajudarão no desenvolvimento do visual de uma personagem, focando especificamente em como mostrar e representar partes de seu “eu interior” em seu “eu exterior”.

2.2.2.1 As Formas Básicas e seu Simbolismo

Ao começar a desenhar uma personagem, é comum esboçar suas proporções, volume e silhueta através de um grupo de formas, que servirão como um referencial para a concepção do formato base de seu corpo. Bancroft (2006) diz que as formas básicas – círculo, quadrado e triângulo – possuem por si só um simbolismo por trás, e que elas, representadas através da morfologia, podem ser de grande ajuda para que os princípios da personalidade de uma personagem sejam decifrados.

A seguir, será apresentado o significado de cada uma das três formas:

- **O círculo** remete ao amigável, ao fofo, à graciosidade, ao infantil, à proteção e à completude. Costuma ser usado para personagens bonzinhos, carinhosos, de boa índole (BANCROFT, 2006); (TILLMAN, 2011) (Figura 27).

Figura 27 – Personagens que têm como forma base círculos



Fonte: *Creating Characters with personality* (2006, p. 33)

- **O quadrado** refere à estabilidade, confiança, segurança, honestidade, conformidade, igualdade e ordem. Geralmente é usado para representar personagens “durões”, confiáveis e heroicos (BANCROFT, 2006); (TILLMAN, 2011) (Figura 28).

Figura 28 – Personagens que têm como forma base quadrados



Fonte: *Creating Characters with personality* (2006, p. 34)

- **O triângulo** reporta à agressividade, ao conflito, à tensão, energia, ação, astúcia e sagacidade. É comumente usado em personagens maus, suspeitos, sinistros e vilões (BANCROFT, 2006); (TILLMAN, 2011) (Figura 29).

Figura 29 – Personagens que têm como forma base triângulos



Fonte: *Creating Characters with personality* (2006, p. 35)

Vale citar que, por mais que as formas possam ser utilizadas com intuito de transmitir a personalidade da personagem, elas podem ser usadas também para gerar propositalmente uma contradição entre sua aparência x natureza, manipulando a percepção do receptor – como, por exemplo, quando é desejado esconder a verdadeira índole de uma personagem para alguma reviravolta futura. Além disso, pode-se também usar mais do que apenas uma forma como base de uma personagem, atribuindo mais significados e tornando-a mais complexa (TILLMAN, 2011).

2.2.2.2 Expressão Facial

Expressões faciais são uma importante forma de comunicação não-verbal usada por toda a sociedade. Através delas, podemos transmitir não apenas um sentimento, emoção ou estado físico de uma personagem,

mas também fazer com que ela provoque alguma reação emocional ao receptor (MCCLOUD, 2008).

Ainda segundo McCloud (2008), Charles Darwin escreveu em seu livro *The Expression of the Emotions in Man and Animals* (1872) que algumas expressões podem ser consideradas universais. McCloud então explica que “Essas são as “emoções básicas”, que todos os seres humanos exibem, a despeito de cultura, idioma e idade – um pequeno punhado de expressões “puras” a partir das quais as outras derivam.” (p. 82).

As expressões que compõe esse pequeno conjunto básico são: raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa (Figura 30).

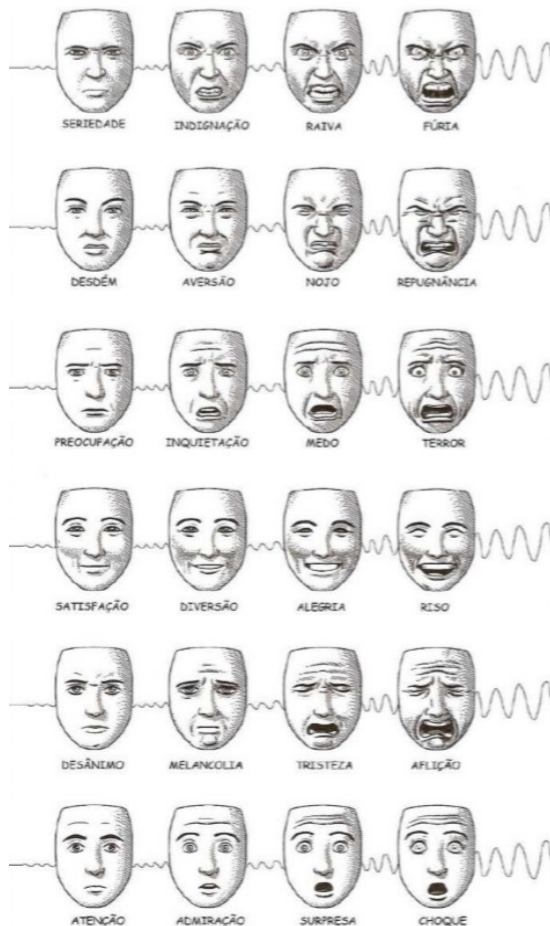
Figura 30 – O conjunto básico de expressões



Fonte: *Desenhando Quadrinhos* (2008, p.83)

Como anteriormente citado, estas emoções básicas dão origem à outras expressões, sendo elas concebidas através da variância de suas intensidades (Figura 31) e das combinações entre expressões básicas e/ou suas variações (Figuras 32 e 33), possibilitando assim a existência de milhares de expressões (MCCLOUD, 2008)².

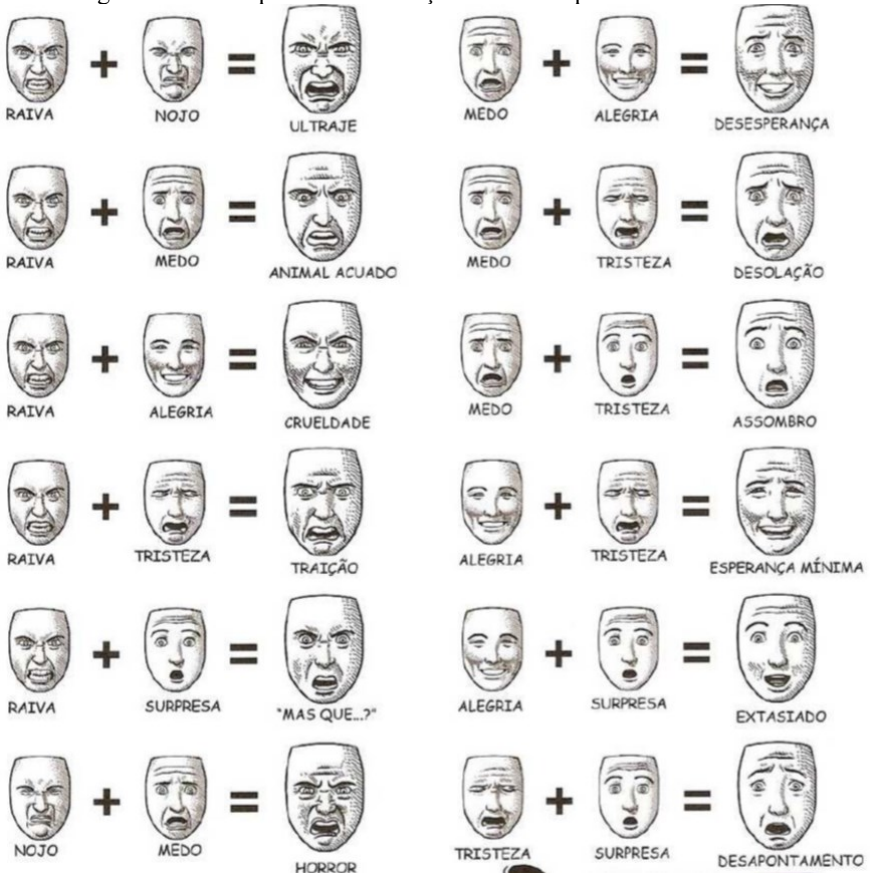
Figura 31 – Variância de intensidade das expressões



Fonte: Desenhando Quadrinhos (2008, p.84)

² McCloud aprofunda-se mais em seu livro *Desenhando Quadrinhos* (2008) apresentando outros fatores que podem contribuir ainda mais com a variedade de expressões existentes, como assimetria, estados físicos do corpo, sinais e símbolos culturais, entre outros.

Figura 32 – Exemplos de combinação entre as expressões básicas



Fonte: Desenhando Quadrinhos (2008, p.85)

Figura 33 – Exemplos de combinações entre intensidades de expressões

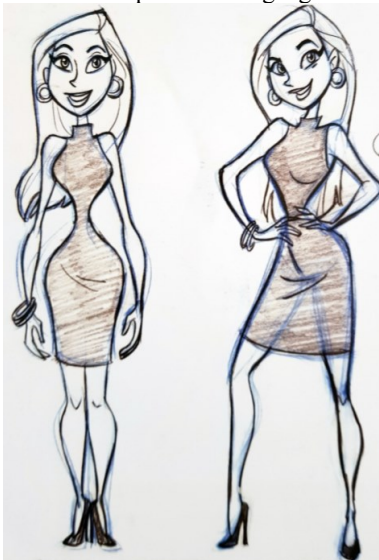


Fonte: Desenhando Quadrinhos (2008, p.86)

2.2.2.3 Pose e Linguagem Corporal

Segundo McCloud (2008), “[...] os corpos podem transmitir eles próprios mensagens poderosas.” (p.102). Através deles e seus gestos, podemos perceber em instantes características que foram atribuídas à personagem – sua personalidade, atitude, emoções, idade – sem a necessidade de alguma narração, seja ela verbal ou escrita (Figura 34).

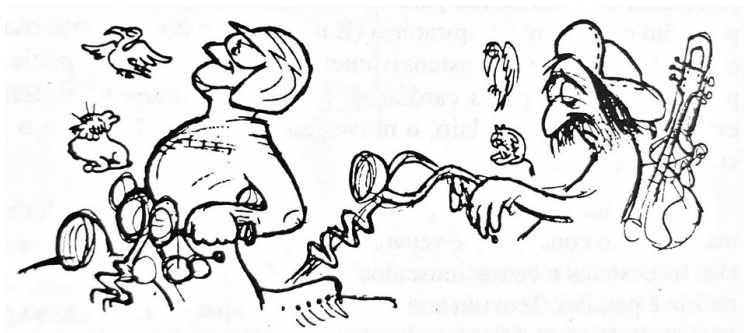
Figura 34 – Exemplo sobre linguagem corporal



Creating Characters with personality (2006, p. 136)

Uma personagem que tenha sua cabeça representada de forma erguida pode ser interpretada como alguém que tenha plena consciência do controle mental que tem sobre os outros, enquanto uma personagem de cabeça baixa pode significar que é controlado pelo mundo exterior. A cabeça em posição normal, por fim, denota o controle normal de sua mente (WEIL; TOMPAKOW, 2007) (Figura 35).

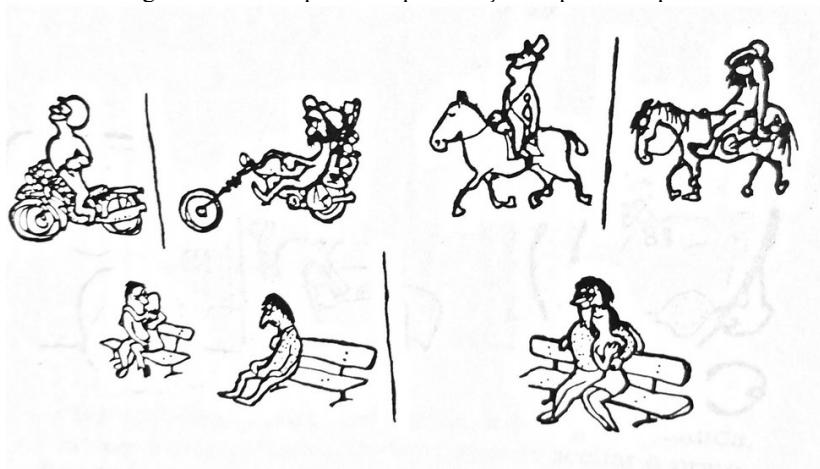
Figura 35 – Exemplos de representação da posição da cabeça



Fonte: O Corpo Fala (2007, p. 34)

Uma personagem que mantém sua postura alta e seu peito estufado pode representar alguém imponente, confiante, forte, poderoso, egocêntrico, vaidoso, orgulhoso, narcisista. Já uma personagem com sua postura arqueada e seu peito encolhido pode ser interpretado como alguém tímido, humilde, submisso, retraído, fraco, envergonhado. Por fim, alguém com a postura mais retilínea pode demonstrar equilíbrio, frieza, indiferença e rigidez (ISBISTER, 2006); (MCCLLOUD, 2008); (WEIL; TOMPAKOW, 2007) (Figura 36).

Figura 36 – Exemplos de representação da postura e peito



Fonte: O Corpo Fala (2007, p. 32)

Por conseguirem assumir diversas posições, as mãos são um elemento de grande expressividade, podendo assumir inúmeros significados dependendo de como forem representadas. Mãos com a palma virada para cima, por exemplo, podem simbolizar amistosidade, honestidade, inofensividade, oferecimento, rebaixamento, enquanto mãos com a palma virada para baixo indicam autoridade, controle, poder. Mãos escondidas entre o corpo podem propor rebeldia, resistência. Mãos perto da boca podem representar avidez e desejo; sobre a boca, indecisão; e com os dedos entre a boca, agonia e ansiedade. Mãos fechadas indicam ódio, raiva, determinação. Uma mão sobre a outra implica proteção (MCCLOUD, 2008); (WEIL; TOMPAKOW, 2007) (Figura 37).

Figura 37 – Exemplos de expressões de mãos



Fonte: Desenhando Quadrinhos (2008, p.122); *O Corpo Fala* (2007, p.122-153)

E por fim, outro fator que pode influenciar na expressão corporal, segundo McCloud (2008), é a relação entre desequilíbrio e descontentamento. Uma postura simétrica pode demonstrar estabilidade, confiança, hostilidade e desafio, enquanto uma postura assimétrica pode transpassar fraqueza, instabilidade e desconforto – mas não é algo inflexível: quando junto de contato visual, uma postura assimétrica pode assumir um caráter rebelde e provocativo. Além disso, nem sempre as

posturas precisam saltar diretamente entre os dois extremos “simetria e assimetria”, podendo transitar entre as duas para criar nuança em uma pose (Figura 38).

Figura 38 – Exemplos de desequilíbrio e assimetria



Fonte: *Desenhando Quadrinhos* (2008)

2.2.2.4 Figurino

Segundo Alison Lurie, em seu livro *A linguagem das roupas* (1997, p.19):

Por milhares de anos os seres humanos têm se comunicado na linguagem das roupas. [...] Quando nos conhecermos e conversarmos já teremos falado um com o outro em uma língua mais antiga e universal. (apud PAIXÃO; SOUSA, 2014, pg. 350).

Traçando um paralelo entre a citação anterior e o tópico atual, é possível dizer que as roupas de uma personagem muitas vezes serão – assim como ocorre entre ser humano x ser humano – a primeira forma de comunicação (não-verbal) que ela terá com seu receptor.

Através dos figurinos, é possível compreender em instantes algumas das características que uma personagem tem a apresentar, como sua ocupação, faixa etária, personalidade, cultura, religião, o contexto histórico em que vive, classe social, visão de mundo, tribo urbana, entre outros (IGLECIO; ITALIANO, 2012) (Figura 39).

Figura 39 – Exemplos de diferentes estilos de roupa e personalidades



Fonte: <https://beyoutofullblog.wordpress.com/2017/05/11/looks-tribos-urbanas/>

2.2.2.5 Cores e seus Significados

A escritora e cientista social Eva Heller, em seu livro *A psicologia das cores* (2013), questionou duas mil pessoas das mais

diversas áreas profissionais a respeito de cores e os conceitos que as cercam, a fim de entender como as cores afetam as pessoas. Ao final da pesquisa, Heller chegou à conclusão que

[...] cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento. (2013, p.17).

Segundo Heller (2013), existem 13 cores psicológicas que são autônomas, insubstituíveis e igualmente importantes. A seguir, será apresentado cada uma delas, junto dos conceitos a elas remetidos pelos participantes da pesquisa feita por Heller³:

- **O azul** remete simpatia, harmonia, amizade, confiança, distância, eternidade, infinito, grandeza, fidelidade, fantasia, divino, frieza, inteligência, ciência, concentração, independência, esportividade, masculino, praticidade, funcionalidade, descontração, passividade, anseio, mérito, paz;
- **O vermelho** remete amor, ódio, força, coragem, atração, calor, energia, paixão, desejo, a alegria de viver, felicidade, proximidade, sonoro, extroversão, nobreza, luxo, ira, agressividade, excitação, perigo, proibido, sedução, sexualidade, erotismo, imoralidade, controle, justiça, dinamismo, atividade;
- **O amarelo** remete ambiguidade, lúdico, jovialidade, otimismo, verão, inveja, ciúme, avareza, egoísmo, acidez, espontaneidade, impulsividade, intrusivo, ostentação, hipocrisia, traição, criatividade;
- **O verde** remete tolerância, agradável, natural, vivacidade, saúde, primavera, frescor, juventude, esperança, venenoso, burguesia, calma, tranquilidade, liberdade, credibilidade, segurança;

³ Em seu livro *A psicologia das cores* (2013), Heller aprofunda um pouco mais os seus estudos de cores, juntando-as em diversas paletas que possuem também significados próprios.

- **O preto** remete luto, fim, ódio, egoísmo, infidelidade, mistério, magia, introversão, maldade, azar, conservadorismo, elegância, anarquia, brutalidade, poder, compressão, dureza;
- **O branco** remete princípio, novo, bondade, verdade, perfeição, honestidade, clareza, exatidão, pureza, inocência, morte, neutralidade, leveza;
- **O laranja** remete deleite, prazer, aromático, sociabilidade, lúdico, intrusivo, controversia, inconformismo, originalidade, extroversão, atividade, proximidade;
- **O violeta** remete ambivalência, poder, devoção, fé, sobriedade, extravagância, singularidade, vaidade, magia, misterioso, fantasia, inconformismo, original, antinatural, feminismo, diversidade, imprecisão;
- **O rosa** remete charme, cortesia, sensibilidade, sentimentalidade, ternura, vaidade, erotismo, sedução, tentação, infância, suavidade, maciez, ternura, pequeno, feminino, sentimentalismo, sonho, romantismo, doce, brandura, antinatural;
- **O ouro** remete felicidade, orgulho, mérito, fama, beleza, pompa, solenidade, luxo, ostentação;
- **O prata** remete velocidade, dinamismo, distância, frieza, intelectualidade, moderno, tecnologia, funcionalidade, elegância, singular, extravagância;
- **O marrom** remete antipatia, feiura, antierótico, intragável, preguiça, burrice, aconchego, acidez, amargor, antiquado;
- **O cinza** remete tédio, chato, solidão, vazio, hostilidade, feiura, reflexão, insegurança, insensibilidade, indiferença, velhice, esquecimento, modéstia, falta de

imaginação, conformismo, monotonia, conservador, praticidade.

Por fim, percebe-se que as cores podem exercer um papel fundamental na aparência de uma personagem. Não apenas possuem um grande poder apelativo por si só – como quando geram empatia por conta de preferência ou quando destacam a personagem dentro de um contexto diferente do habitual – como também carregam consigo diversos simbolismos e significados, capazes de dar ainda mais profundidade ao design de uma criação (BIANCO, 2017).

3 O PROJETO

Neste capítulo, será apresentada a metodologia a ser experimentada para o projeto, bem como a conceituação do universo onde as personagens existirão e, por fim, a concepção dos 3 personagens propostos, explicando as decisões tomadas em cada um deles referentes aos seus aspectos físicos.

3.1 A METODOLOGIA

Anteriormente, foi apresentado como funciona o processo de criação de uma personagem dentro de um universo transmídia, usando como base um perfil psicológico que categoriza tudo o que se precisa conhecer sobre ela para que seja crível dentro do universo em questão. Porém, quando o perfil passa para as mãos de áreas como o *concept art*, pode acontecer que todas aquelas informações que, anteriormente, se faziam necessárias para quem estivesse trabalhando com o roteiro da história – como, por exemplo, quais línguas a personagem fala fluentemente – virem um conteúdo excessivo, fazendo com que as principais características que a personagem deva apresentar visualmente se percam em meio a tantas informações consideradas secundárias para sua caracterização visual.

Para amenizar uma parcela deste problema, este projeto propõe então a experimentação de um perfil psicológico desenvolvido através da adaptação das ferramentas e teorias anteriormente vistas, com foco para a área dos artistas – em especial, a área do *concept art*. O perfil, com um caráter mais simplificado, poderá tanto ser usado como um perfil psicológico base para artistas, sendo uma ferramenta que os auxilie a desenvolver personagens que mantenham suas características psicológicas e visuais alinhadas e ponderando as informações relevantes para tal, como poderá também ser usado como uma ferramenta de adaptação de um perfil psicológico completo previamente desenvolvido, condensando as informações da personagem de modo que preserve sua essência e destaque as principais características necessárias para seu entendimento através de seus aspectos visuais.

Para a criação do perfil, foram analisados cada um dos tópicos descritos no Perfil Psicológico de Rosa (2018), além dos fatores que compõem os arquétipos descritos por Pearson (2017) e Golden (201-?), a fim de buscar as semelhanças presentes entre cada um deles. Após a análise, foi feita uma triagem nos tópicos de maior relevância para a caracterização visual, eliminando fatores muito específicos para roteiros

e agrupando aqueles de maior semelhança, para manter o caráter do perfil simplificado. Por fim, foi adicionado um último tópico com o objetivo de frisar quais são as características-chave que a personagem deve apresentar para sua compreensão almejada.

A seguir, será apresentado o resultado da metodologia a ser experimentada, passando por cada tópico e fornecendo uma breve descrição de sua utilização.

3.1.1 Informações básicas

Aqui são citadas as informações básicas da personagem, como seu nome e sobrenome, o gênero com qual se identifica, sua idade, a raça de qual faz parte e qualquer outra informação que for julgada como “base” para a sua compreensão.

3.1.2 História base

Neste tópico, deverá ser descrito informações que são pertinentes para a contextualização do personagem, como a sua origem, o que ela faz, como vive(u), cultura, se possui crenças, episódios importantes e marcantes de sua vida, entre outros. Objetos e símbolos de relevância para a personagem – como uma relíquia passada de gerações pela família, uma marca de nascença ou sua fascinação por estampas de estrelas – também devem ser citados neste tópico.

3.1.3 Lema

Uma frase que expira a essência de sua personagem, que a sirva de guia ou mantra, uma epifania, uma filosofia de vida, um pensamento em que acredita ou que a move.

3.1.4 Objetivos, Metas e Ambições

Aqui, deverá ser exposto o desejo da personagem, aquilo que ela almeja alcançar, conquistar, ganhar e/ou cumprir, para que demonstre sua força interior e seu nível de determinação para realizar tal objetivo.

3.1.5 Gostos, Dádivas, Qualidades e Aptidões

Aqui são descritas as coisas das quais a personagem gosta, seus pontos fortes, as características que sejam consideradas positivas, os dons que foram concebidos e os talentos que foram desenvolvidos.

3.1.6 Medos, Defeitos, Traumas e Fraquezas

Aqui, descreve-se o que a personagem teme, as características que sejam consideradas negativas e que deseja esconder, eventos traumáticos pelos quais foi marcado e suas fraquezas, sejam físicas ou psicológicas.

3.1.7 Características Intrínsecas e Extrínsecas

Consiste num resumo de tudo o que foi descrito, destacando as características que são indispensáveis para a representação final da personagem.

Intrínsecas: Deve-se reunir aqui as principais características “interiores” da personagem, que compõem a sua essência e são chaves para sua compreensão, como personalidade, a função que exerce em seu contexto, cultura, religião etc.

Extrínsecas: Deve-se reunir aqui as principais características “exteriores” da personagem, que não necessariamente fazem parte de sua personalidade, mas que ainda sim a complementam, como roupas, cores, acessórios, biotipo, algum detalhe anatômico, simbolismos etc.

3.2 A HISTÓRIA

Personagens precisam de um lugar para viver. Não há como sustentar o conceito de uma personagem se ela não estiver inserida dentro de um contexto, seja ele qual for. Para isso, foi desenvolvido para o projeto um universo no qual as personagens possam existir, usando como temática para tal as cartas de tarô.

A escolha do tema se dá à grande fascinação que o acadêmico possui pela temática, além de, como anteriormente citado, cada uma das 22 cartas de arcanos maiores do tarô apresentarem um significado de grande caráter arquetípico, o que os tornam excelentes para que sejam

usados como base na criação de uma personagem. Além disso, o tema permite a criação de um universo fantasioso, que novamente reflete as preferências pessoais do acadêmico.

A seguir, será feita a contextualização do universo, bem como uma introdução à história onde os personagens estão inseridos.

O palco da história se dá no *Plano Arcano*, um lugar separado do *Plano Mundano* – como é conhecido o mundo em que vivemos neste universo. O *Plano Arcano* é lar de entidades chamadas *Arcanae*, seres celestiais, semelhantes à deuses, que já foram humanos, mas que, em seu leito de morte, foram convidados a “ascender” ao *Plano Arcano* devido a terem exercido fielmente em vida o arquétipo presente em algum dos 22 arcanos maiores do tarô. Eles então se tornaram patronos daquele arcano a qual responderam o chamado, e com o título, obtiveram os poderes que o arcano detém, além da vida eterna.

Cada *Arcanae* possui no *Plano Arcano* um “Palácio” – portas que parecem não levar à lugar algum, mas que quando abertas, revelam um gigantesco espaço que atuam como “zonas absolutas de controle” de cada *Arcanae* – algo semelhante ao território de cada um dentro do Plano.

Os *Arcanae* possuem influencia indireta no *Plano Mundano*. Podem observá-lo, além de criar e manipular causalidades e situações onde seu arcano exerce influência, porém, ao ascenderem o *Plano Mundano* em prol de se tornarem um *Arcanae*, abdicaram permanentemente a possibilidade de pisar em solo mundano novamente – algo que, para a vasta maioria deles, é um desejo.

A história começa quando um “mundano” surge misteriosamente no *Plano Arcano*, desorientado. Os *Arcanae*, eufóricos com o acontecimento, logo chegam à conclusão que o mundano poderia servi-los como um receptáculo, sendo a chave para que possam visitar novamente o *Plano Mundano*. O único *Arcanae* que abomina a ideia é O Mago, que tenta explicar para seus companheiros que o lugar do “extraplanar” não é ali e que deveriam achar um jeito de enviá-lo de volta ao *Plano Mundano*, a fim de não afetar a ordem natural das coisas. Os demais *Arcanae*, entediados com a eternidade e cegos pela possibilidade de andarem novamente em solo mundano – agora como deuses – propõem ao Mago uma batalha pela liberdade do mundano, sob as condições que caso consiga derrotar a todos os demais *Arcanae* em seus Palácios, concordarão em achar um jeito de devolver o mundano de volta ao seu plano, mas caso seja derrotado por algum deles, o *Arcanae* vitorioso usufruirá do mundano como receptáculo. Não havendo alternativa

melhor, o Mago então aceita o desafio, aliando-se ao mundano para salvá-lo do temido destino que parece o aguardar.

3.2 AS PERSONAGENS

Para o projeto, foram escolhidas duas cartas de tarô como base para executar a concepção, sendo elas “O Mago” e “O Louco” – onde o último será representado em duas formas, a “Forma Infantil” e a “Forma Adulta”. As cartas em específicos foram escolhidas devido ao cunho contraditório que podem possuir: O Mago como a carta de número I do tarô pode ser interpretado como o começo de um ciclo, o herói da jornada, enquanto O Louco, por não apresentar um número, tem como possibilidade ser a última carta, representando o fim (ou o recomeço) da jornada, podendo ser interpretado como o obstáculo final.

A seguir, será apresentado o perfil de cada personagem, além de suas conceituações finais e a descrição das decisões tomadas para que seus aspectos visuais fossem condizentes com o que estava descrito no perfil.

3.2.1 O Mago

3.2.1.1 Perfil Psicológico

Nome: “O Mago”
Idade: Desconhecida
Gênero: Masculino
Raça: *Arcanae*

História: Movido pela fascinação e curiosidade pelos mundanos, o Mago é aquele que aceita o desafio das demais Arcanas e se dispõe a ajudar o “extraplanar”. Por mais que tenha aceitado o acordo primariamente por achar errado usar o mundano como receptáculo, enxerga também que, ao invés de batalhar para ter uma chance de ir ao *Plano Mundano* novamente como um mundano, poderia empenhar-se a ajuda-lo a sair daquela situação, onde conseqüentemente passará tempo com a “vida mundana” sem precisar apostar suas chances de conseguir tal feito.

Viveu em meados do século XVI, na França, onde foi um exímio jovem artesão que em seu tempo livre estudava a prática da alquimia. Por ter morrido relativamente jovem, sente falta de uma velhice que não teve, utilizando o cabelo branco para aparentar ser mais velho do que é.

Seu Palácio no *Plano Arcano* nada mais é do que uma grande oficina, onde guarda seus trabalhos, experimentos e elixires que desenvolveu com o tempo.

Lema: Se eu posso imaginar, eu *posso* criar.

Objetivos, Metas e Ambições: Momentaneamente, tem o desejo de ajudar o humano a voltar para seu plano, além de passar seu tempo com ele para descobrir como está o *Plano Mundano* atualmente na íntegra. Não possui um grande objetivo de longo prazo.

Gostos, dádivas, qualidades e aptidões: O Mago é alguém determinado, inteligente e receptivo, com grande força de vontade e iniciativa. Possui um talento nato para a forja manual devido à sua vida mundana, além de deter todo o conhecimento que existe sobre alquimia – algo que teve muito tempo para estudar depois de sua morte. A habilidade concebida por ser o patrono do Arcano I consiste na “Criação”, onde consegue converter energia em matéria para criar armas e objetos quase instantaneamente apenas com o poder do pensamento.

Medos, defeitos, traumas e fraquezas: Odeia bloqueios criativos, além de possuir uma forte insegurança de chegar ao seu limite e não conseguir mais superar as criações anteriormente feitas por ele. Sua fraqueza consiste na falta de energia, pois sem ela, fica inapto de utilizar sua habilidade.

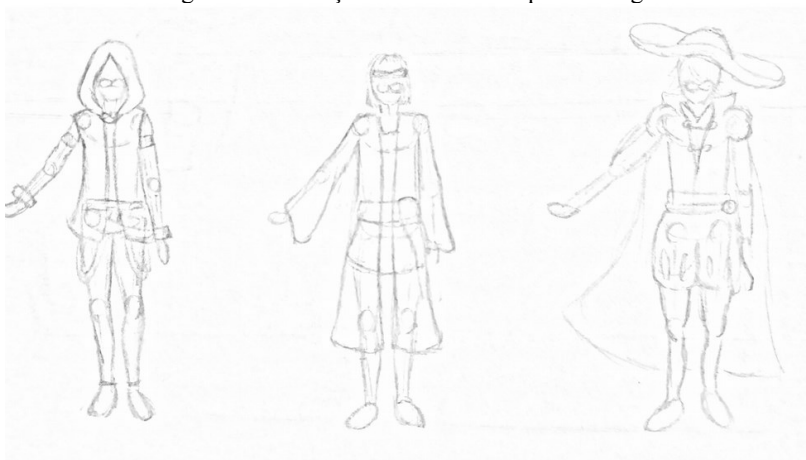
Características Intrínsecas e Extrínsecas

- **Intrínsecas:** Ordem, artesão, positividade, confiança, criatividade, leveza, magia, receptividade, mistério.
- **Extrínsecas:** jovem, homem, cabelo branco, máscara com alusão ao símbolo do infinito, cores que remetem à magia e ao oculto (azul, roxo), ser etéreo, corpo luminoso, remeter ao Mago das cartas de tarô.

3.2.1.2 Concepção Visual

Primeiramente, houve uma análise referente às cartas do Mago de cada um dos dois tarôs apresentados neste projeto (Figura 3), para inspiração e correspondência à característica levantada no tópico “Características Intrínsecas e Extrínsecas”, de remeter ao Mago do tarô de alguma forma. Houve então uma geração de alternativas, onde renderam alguns esboços e experimentações em relação às suas vestimentas (Figura 40).

Figura 40 – Geração de alternativas para o Mago



Fonte: Acadêmico (2019)

Com um caminho mais definido, foram reunidas algumas referências visuais, onde com elas foi formado um painel semântico para inspiração (Figura 41).

Figura 41 – Painel semântico para o Mago



Fonte: Acadêmico (outubro de 2019)

E a seguir, o *concept* final da personagem, onde posteriormente será explicada cada decisão (Figura 42).

Figura 42 – Concept Final do Mago



Fonte: Acadêmico (2019)

Figura 43 – Acessórios e paleta de cores do Mago



Fonte: Acadêmico (2019)

Para o Mago, foi optado por trabalhar com formas mais arredondadas, a fim de transpassar seu caráter mais amigável e à completude que a carta número I do tarô detém.

Sua expressão facial esboça um leve sorriso e olhos fazem contato visual com o receptor, novamente demonstrando amistosidade e um leve ar de confiabilidade, alguém que se pode contar.

Sua cabeça encontra-se numa posição neutra demonstrando que possui o total controle de si e seu peito levemente estufado denota imponência, confiança e poder – algo reforçado pela magia que sai de suas mãos, por sua vez representadas para cima, representando honestidade, além do oferecimento de seu poder para o receptor. Sua postura como um todo, por mais que seja assimétrica, é acompanhada junto do contato visual, o que pode ser interpretado como certa rebeldia – algo que, dentro do contexto da história, faz sentido ao levar em consideração como se rebelou contra seus companheiros *Arcanae* em prol do mundano.

Sua vestimenta remete às roupas utilizadas na França no século XVI, além de possuir detalhes que dão alusão ao Mago de Marselha, como o chapéu em forma de infinito e os naipes do baralho presentes na carta.

Acessórios acoplados à roupa, como o martelo e a pequena bolsa foram inseridos com o intuito de remeterem ao seu passado como artesão

e aspirante à alquimista. A capa foi adicionada com objetivo de acionar a memória do receptor aos super-heróis, aspirando dar um ar mais heroico à personagem.

Em sua paleta de cores, foi utilizada com maior predominância a cor azul, remetendo principalmente à simpatia, confiança, infinito, grandeza, fantasia, divino e inteligência, além do amarelo como jovialidade e criatividade e tons arroxeados para magia, mistério e novamente, fantasia. Por fim, tentou-se dar o aspecto de “galáxia” à pele e à capa da personagem, remetendo ao etéreo e extraterrestre proposto pelo perfil.

3.2.2 O Louco

3.2.2.1 Perfil Psicológico

Título/Nome: O Louco

Idade: Desconhecida

Gênero: Masculino

Raça: *Arcanae*

História: Com segundas e terceiras intenções, o Louco foi aquele que trouxe o humano ao *Plano Arcano*. Por mais que ninguém saiba, ele é o único capaz de conseguir viajar até o *Plano Mundano*, porém não consegue permanecer por muito tempo. Sendo assim, enganou e atraiu o humano para seu portal, fazendo com que ele viesse até o seu domínio para torná-lo seu receptáculo, além de querer se divertir com o caos da situação geraria. Por mais que aparente ser apenas uma criança inconsequente, ele esconde sua verdadeira forma de adulto, sendo revelada apenas em situações de extrema necessidade. Nunca teve a intenção de deixar alguém ganhar a competição pelo humano, pretendendo roubá-lo para si independente do resultado.

Viveu em meados do século XVI na França, onde foi um bobo da corte que servia de “ouvidos confiáveis” para um rei, levando e trazendo informações. Porém, abusava da confiança que o rei havia para com ele, manipulando e omitindo informações com o intuito de sentir-se pela primeira vez no controle de algo – além de claro, causar o caos. Após ter seu comportamento tóxico descoberto pelo rei, foi executado.

Seu Palácio à primeira vista aparenta ser o hall onde a porta de todos os Palácios se encontram, porém, ao quebrar a ilusão, revela-se ser um grande cenário vazio, semelhante à situação de estar à deriva no espaço.

Lema: *A verdadeira liberdade só será alcançada através do caos.*

Objetivos, Metas e Ambições: Com a possibilidade de conseguir utilizar o “extraplanar” como receptáculo para permanecer por mais tempo no *Plano Mundano*, tem como o mais puro desejo de invadir o território mundano e fazer com que todos se sucumbam a ele, fazendo do *Plano Mundano* seu próprio Palácio e dos habitantes seus escravos.

Talentos, dádivas, qualidades e aptidões: É espontâneo, aventureiro e preza a mais pura liberdade – mesmo que para que ela realmente seja alcançada, algumas cabeças deverão rolar. Possui também grande flexibilidade, além da capacidade de mudar de forma quando quiser. Sua habilidade é a “Quebra de Regras”, que consiste em poder viajar pelo espaço – inclusive entre planos – por curtos períodos de tempo.

Medos, defeitos, traumas e fraquezas: É extremamente irresponsável, imaturo, manipulativo e rebelde, ultrapassando todos os limites sem remorso algum para conseguir o que quer. Seu maior medo é não conseguir conquistar, mesmo em vida eterna, o controle absoluto que almejava desde sua vida mundana. Sua fraqueza se dá através do medo pelo desconhecido, temendo aquilo que não consegue entender.

Características Intrínsecas e Extrínsecas (Forma Infantil)

- **Intrínsecas:** Inocência, desordem, dualidade, desequilíbrio, segredos.
- **Extrínsecas:** vestimentas de bobo da corte, máscara de bobo da corte, cor branca, padrões desordenados, pontas, ser etéreo, corpo luminoso.

Características Intrínsecas e Extrínsecas (Forma Adulta)

- **Intrínsecas:** Controle, poder, desordem, dualidade, agressividade.

- **Extrínsecas:** vestimentas de bobo da corte, máscara de bobo da corte, cores agressivas (vermelho), padrões desordenados, pontas, olhar e sorriso malicioso, ser etéreo, corpo luminoso.

3.3.2.2 Concepção Visual

Assim como aconteceu com o processo do Mago, houve uma análise referente às cartas do Louco de cada um dos dois tarôs apresentados neste projeto (Figura 24) para inspiração, mas focou-se principalmente na versão de Marselha, para corresponder à característica levantada no tópico “Características Intrínsecas e Extrínsecas” de representar a personagens com vestes de bobo da corte, remetendo sua história. Houve então um breve esboço sobre sua vestimenta (Figura 44).

Figura 44 – Breve esboço para o Louco



Fonte: Acadêmico (2019)

Com um caminho mais definido, foram reunidas algumas referências visuais, onde com elas foi formado um painel semântico para inspiração (Figura 45).

Figura 45 – Painel Semântico para o Louco



Fonte: Acadêmico (2019)

E a seguir, o *concept* final das duas formas da personagem, onde posteriormente será explicada cada decisão (Figura 46 e 48).

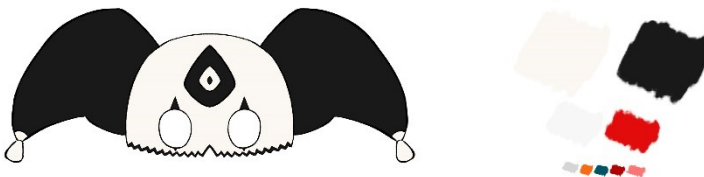
- Forma Infantil

Figura 46 – Concept final do Louco (Forma Infantil)



Fonte: Acadêmico (2019)

Figura 47 – Acessórios e paleta de cores do Louco (Forma Infantil)



Fonte: Acadêmico (2019)

Para a primeira forma do Louco, foi optado por trabalhar com formas tanto arredondadas como triangulares, para além de

demonstrar um certo caráter amigável e infantil, mostrar também a agressividade, o conflito e a astúcia que o personagem possui, apresentando sua dualidade.

Sua expressão facial consiste em um sorriso leve junto de olhos vivos e abertos, podendo representar uma leve sensação de simpatia, ocultando sua perversidade.

Sua cabeça é representada erguida, demonstrando que detém e exerce um certo nível de poder sobre os outros, reforçado por seu peito estufado, caracterizando imponência, confiança, força, poder, vaidade e orgulho – características comuns de se apresentar ao ser o vilão da trama. Suas mãos se encontram cerradas, demonstrando um sentimento de ódio, raiva e determinação. Sua postura é assimétrica e transpassa a ideia de instabilidade e desconforto, reforçando o caos presente na personagem.

Sua vestimenta remete primariamente à um bobo da corte de meados do século XVI na França, mas também possui uma forte influência pelo personagem da *Commedia dell'arte*, Pierrot, atribuindo um ar mais mórbido e melancólico à personagem. Além disso, padrões desordenados foram aplicados a ela, reforçando a ideia de caos instaurado em sua personalidade.

A trouxa que a personagem carrega consigo refere-se à trouxa que O Louco carrega em sua carta do tarô, onde em uma das diversas interpretações, pode ser considerada como todos os ensinamentos que O Louco acumulou durante sua jornada – no entanto, para o conceito da personagem em questão, a trouxa carrega dentro de si toda a fúria internalizada pela personagem, liberada no momento em que sua forma adulta assume o controle.

Por fim, suas cores predominantes são o preto e o branco – novamente, reforçando a dualidade que o personagem demonstra através dos seus significados. O preto atua como o ódio, o egoísmo, a magia, o oculto, a maldade, a brutalidade e o poder, enquanto o branco assume um caráter de pureza, inocência, bondade e verdade – manipulando a interpretação do receptor e escondendo suas verdadeiras intenções. Além disso, os olhos vermelhos demonstram a ira, o ódio, a agressividade, o perigo, a força, a imoralidade e o desejo que habita dentro da personagem. Por fim, assim como na concepção do Mago, tentou-se dar o aspecto de “galáxia” à pele da personagem, remetendo ao etéreo e extraterrestre proposto pelo perfil.

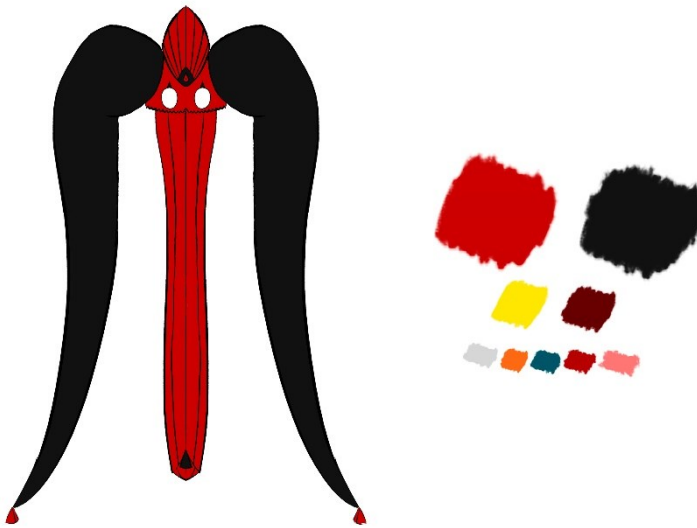
- Forma Adulta

Figura 48 – Concept final do Louco (Forma Adulta)



Fonte: Acadêmico (2019)

Figura 49 – Acessórios e paleta de cores do Louco (Forma Adulta)



Fonte: Acadêmico (2019)

Para sua forma adulta, foram utilizadas majoritariamente formas triangulares e pontiagudas, para demonstrar com clareza a agressividade, o conflito e a tensão que a personagem exala.

Sua expressão facial é composta por olhos semicerrados além de um sorriso malicioso, demonstrando as más intenções que a personagem possui.

Sua cabeça, assim como sua forma anterior, é representada voltada para cima, novamente reforçando o poder mental que detém e exerce sobre todos aqueles em sua volta – ou pelo menos, é o que acha. Seu peito estufado novamente também remete confiança, força, imponência, poder, vaidade e orgulho. Suas mãos, agora abertas, estão voltadas com a palma para baixo, denotando a autoridade, o controle e o poder que o personagem agora possui em sua forma final. Por fim, sua pose é ambígua, onde sua quase simetria reforça a ideia de confiança, além de mostrar hostilidade e desafio e sua assimetria, junto do contato visual, transmite a rebeldia da personagem.

Sua vestimenta novamente remete aos bobos da corte presentes no século XVI na França e aparentam apresentar um maior

peso, reforçando a ideia do ganho de força da personagem ao trocar de forma.

O fantoche enrolado em seus dedos, assim como aparenta, remete a sua forma infantil, demonstrando que, mesmo adormecida, a forma adulta sempre deteve o controle sobre as ações que a versão infantil executou.

Por fim, tudo o que era branco na forma infantil foi tingido de vermelho na forma adulta, representando a “corrupção” pela qual o personagem passou, além de, como anteriormente citado, simboliza a força, o ódio, a ira, o desejo, a agressividade, o perigo, o proibido e o dinamismo. O preto novamente aparece como a outra cor principal, remetendo mais uma vez significados como o ódio, o mistério, a magia, a maldade, a brutalidade e poder. O amarelo que aparece nos olhos do personagem demonstra a ambiguidade que ainda habita dentro de si, além da avareza e da impulsividade. Por fim, assim como nos dois primeiros conceitos, tentou-se dar o aspecto de “galáxia” à pele da personagem, remetendo ao etéreo e extraterrestre proposto pelo perfil.

4 CONCLUSÃO

O Projeto de Conclusão de Curso proposto tinha como o objetivo a concepção de 3 personagens, criando seus perfis psicológicos e posteriormente executando *concept arts* que mantivessem coesão entre suas características físicas e psicológicas. Para isso, uma metodologia foi desenvolvida – a partir da adaptação de ferramentas e teorias já existentes – e experimentada, a fim de fornecer o suporte necessário para que o objetivo pudesse ser cumprido. Além disso, para a criação da personalidade de cada personagem, foram usadas como base as cartas de tarô, devido ao caráter arquetípico que possuem.

No que se refere às pesquisas e bibliografias levantadas para o projeto, houve altos e baixos. Muitos livros sobre tarô foram obtidos com fácil acesso, permitindo o contato com diversas interpretações de diferentes autores sobre os arcanos maiores e enriquecendo o *brainstorm* à cerca da criação da personalidade das personagens. Por outro lado, ao pesquisar mais a fundo sobre a vertente psicológica das personagens e ferramentas que pudessem ajudar a desenvolvê-la, pouco material foi de fato encontrado, levando o acadêmico a recorrer apenas às metodologias e teorias que já possuía conhecimento prévio, não havendo grande expansão do repertório sobre o assunto. A situação complicou um pouco mais quando se adentrou à parte do “exterior” da personagem, havendo ainda mais escassez de materiais que fornecessem o devido suporte para questões entre psicológico x visual – mas, é claro, sem desmerecer os incríveis autores que dominam parcelas do assunto, como a de McCloud e de Heller. No que diz respeito à parte da indumentária, nenhuma bibliografia que fizesse a ligação entre vestimentas x psicológico foi encontrada, o que originou um tópico raso sobre o assunto. Mas apesar dos reveses, o acadêmico considera-se contente com todo o levantamento de dados obtidos, o resultado das adaptações que originaram a metodologia e os perfis que foram proporcionados através dela.

Em relação aos *concepts* criados, o acadêmico julga terem alcançado o mínimo necessário para que cumpram com o objetivo proposto – mas com ressalvas. Devido à habilidade artística limitada do acadêmico, muitos dos elementos que deveriam ser caracterizados de forma mais aparente – como peitos estufados e cabeças levantadas – acabaram não cumprindo propriamente seu papel, por maior que tenha havido a intensão. Além disso, o acadêmico tem a ciência de que, ao comparar as 3 personagens, pode-se aparentar que elas não pertençam a um mesmo “conjunto”, devido à certa falta de similaridade entre seus estilos de desenho. Porém, por conta de o projeto contemplar apenas até

a etapa conceituação de suas características visuais – algo que antecede a finalização e todos os refinamentos que com ela acontecem –, não houve, de fato, uma preocupação maior sobre este fator em específico.

Por fim, o acadêmico tem como plano para futuro prosseguir com a representação de cada um dos 22 arcanos maiores do tarô, bem como continuar treinando para que melhore sua representação gráfica e encontre um estilo de desenho que padronize os personagens de um mesmo universo. Além disso, sugere-se para trabalhos acadêmicos futuros o aprofundamento dos tópicos que caracterizam visualmente uma personagem com base em seu psicológico, bem como a execução de uma grande bíblia com o tema, reunindo informações pertinentes e transformando-as num grande compilado de valor inestimável. Sugere-se também – desta vez, um modo geral – que aqueles que tenham lido este trabalho experimentem da metodologia aqui apresentada, a fim de validá-la como uma alternativa realmente eficiente e funcional de ferramenta para o processo de criação de personagens.

REFERÊNCIAS

BANZHAF, Hajo. **As Chaves do Tarô**: Uma introdução ao Tarô com muitos Esquemas de Disposição de Cartas. São Paulo: Pensamento, 1995.

BANZHAF, Hajo. **Guia Completo do Tarô**: um novo sistema de disposição e interpretação das cartas do Tarô levando em conta suas ligações com a Mitologia, o I Ching e a Astrologia. São Paulo: Pensamento, 2012.

BANCROFT, Tom. **Creating Characters with personality**. New York: Watson-Guption Publications, 2006

BIANCO, Andréia. **Concept de personagem com base na obra de J.K. Rowling** / Andréia Bianco; orientador, Clóvis Geyer Pereira, 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2017.

CÂMARA, Sergi. **All about techniques in drawing for animation production**. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A, 2004.

FRANCISCO, Thiago; GARONE, Priscilla Maria Cardoso. **Design de personagens e representação gráfica**: uma construção semiótica. In: XXI Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico e X International Conference on Graphics for Arts and Design, 2013, Florianópolis. Anais Eletrônicos... Vitória: UFES, 201-?.

GOLDEN, Carl. *The 12 Common Archetypes*. **Soulcraft**. Disponível em: <http://www.soulcraft.co/essays/the_12_common_archetypes.html>. Acesso em: out. de 2019.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

IGLECIO, Paula; ITALIANO, Isabel C. **O Figurinista e o processo de criação de Figurino**. In: 8º CONGRESSO DE MODA, [S.l.]: 2012.

ISBISTER, Katherine. **Better game characters by design**: a psychological approach. USA: CRC PRESS II, 2006.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos:** os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MCKEE, Robert. **Story:** substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MOREL, Corinne. **Tarô psicológico para iniciantes:** como utilizar a sabedoria do tarô de Marselha para conhecer a si mesmo e aos outros: com instruções e métodos práticos e rápidos. São Paulo: Pensamento, 2018.

NAIFF, Nei. **Curso completo de tarô.** Rio de Janeiro: BestBolso, 2009.

NIEMINEN, Marika. **Psychology in Character Design Creation of a Character Design Tool.** Bachelor's Thesis Degree Programme in Design. South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2017.

OLIVEIRA, Maria Therezinha Costa Leite de. **Estampas Arcanas.** São Paulo: LTr, 1987.

PAIXÃO, Humberto Pires da; SOUSA, Kátia Menezes de. **Da linguagem das roupas ao discurso da moda.** © Revista da ABRALIN, v.13, n.1, p. 349-370, jan./jun. 2014.

PEARSON, Carol S. **O Despertar do Herói Interior.** São Paulo: Pensamento, 2017.

ROSA, Heloísa Cardoso da. **Criação e reestruturação de personagens para o universo transmídia The Rotfather** / Heloísa Cardoso da Rosa; orientador, Mônica Stein, 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2018.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis.** São Paulo: Bossa Nova, 2006.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design.** United States: Focal Press, 2011.

URBAN, Paulo. **O que é tarô:** (uma visão oracular). São Paulo: Brasiliense, 2004.

WEIL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. **O corpo fala:** a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal. Petrópolis: Vozes, 2007.