

Heloisa Cardoso da Rosa

**criação e reestruturação de personagens para o
universo transmídia *THE ROTFATHER***

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.

Orientador: Profa. Dra. Mônica Stein.

Florianópolis
2018

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

Rosa, Heloisa Cardoso da
Criação e reestruturação de personagens para o
universo transmídia The Rotfather / Heloisa Cardoso
da Rosa ; orientador, Mônica Stein, 2018.
169 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Design. 2. Personagem. 3. Universo transmídia.
4. Narrativa transmidiática. I. Stein, Mônica. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Heloisa Cardoso da Rosa

**CRIAÇÃO E REESTRUTURAÇÃO DE PERSONAGENS PARA O
UNIVERSO TRANSMÍDIA *THE ROTFATHER***

Este Projeto de Conclusão de Curso 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, 12 de junho de 2018.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

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

Prof. Wiliam Machado de Andrade, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Josiane Wanderlinde Vieira, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

"Embora seja sempre bom acreditar em si mesmo, uma ajudinha dos outros pode ser uma grande benção."

- *Tio Iroh, Avatar: A Lenda de Aang.*

Agradeço à minha família por todo apoio que me deram durante toda a vida e, especialmente, na época da graduação que não foi fácil, mas valeu a pena. Agradeço à minha mãe e minha tia Maria, que incutiram em mim a gana do conhecimento e a paixão por livros e histórias.

Aos meus colegas de *storyworld*, Rhaniel, Hemilly e Guilherme, que estiveram do meu lado, ajudando durante todo o processo e tornando-o mais divertido.

Aos artistas Alex, Rebeca, Juliana e Klewerton, que se dispuseram de seu tempo valioso para me auxiliar neste projeto. Isto não seria possível sem vocês.

Agradecimento especial ao meu irmão, Henrique, sempre me aconselhando, ensinando e aparecendo quando eu preciso.

À minha amiga, Vanessa, que mesmo sem ter nada a ver com o projeto, me ouviu por horas a fio, sempre com paciência e disposição para me aconselhar e dar *insights* preciosos. Obrigada por todos os bolos e cafés.

À equipe de *The Rotfather* como um todo. Se o sucesso depender dos nossos sonhos, o futuro está garantido.

Agradeço à professora Mônica, que aceitou me orientar e esteve sempre presente durante o processo, ouvindo minhas dúvidas e compartilhando seu conhecimento.

Agradeço também aos professores da banca, Wiliam e Josi, por aceitarem meu convite. Suas orientações foram muito significativas, não apenas na realização deste trabalho, como em outros momentos da minha trajetória acadêmica.

À todos os colegas e amigos que participaram da minha vida acadêmica durante esses anos, dando força e compartilhando experiências.

Por fim, agradeço minha família mais uma vez. Esta jornada não existiria sem vocês, meus heróis e mentores.

Aqueles que contam histórias dominam o mundo.
- *Provérbio nativo-americano*

RESUMO

Este Projeto de Conclusão de Curso tem como objetivo criar e reestruturar personagens do universo transmídia *The Roffather*, utilizando-se de uma metodologia adaptada de criação de personagens, bem como estudos psicológicos na área da personalidade humana, além de pesquisa da criação de personagens em universos transmídia existentes no mercado.

Palavras-chave: Personagem. Universo transmídia. Narrativa transmidiática.

ABSTRACT

This final graduation project has the purpose of creating and restructuring characters from the transmedia universe *The Roffather*, using an adapted methodology of character creation as well as psychological studies regarding human personality, besides research about character creation in existing transmedia universes in the market.

Keywords: Character. Transmedia universe. Transmedia storytelling.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Perfil do personagem Homem de Ferro.	44
Figura 2 – Personagem Ezio Auditore da Firenze.	45
Figura 3 – Pôster de <i>Orphan Black</i>	47
Figura 4 – Página da HQ <i>Orphan Black: Deviations #1</i>	49
Figura 5 - Terno para eventos elegantes, como um jantar de negócios/ reuniões (sem chapéu).	66
Figura 6 - Dia a dia no trabalho (sem gravata).	67
Figura 7 - Dia a dia no trabalho (sem chapéu, gravata, sapatos mais discretos e com terno preto sem risca).	67
Figura 8 - Sobretudo mais curto para o trabalho, bem arrumado, para ocasiões mais sérias.	73
Figura 9 - Roupa comum para o trabalho (desconsiderar o blazer e os detalhes mais elegantes, apenas o modelo das peças).	74
Figura 10 - Roupa comum para o trabalho (sem gravata).	74
Figura 11 - Exemplo do uso do coldre.	75
Figura 12 - Chapéu fedora (acessório tanto para o trabalho quanto para o dia a dia).	75
Figura 13 - Roupas para o trabalho.	81
Figura 14 - Suéteres para quando estiver relaxando em casa.	81
Figura 15 - Roupas e acessórios para o dia-a-dia.	86
Figura 16 - Roupa mais elegante para eventos vespertinos (<i>brunch</i> de negócios, chá da tarde, eventos esportivos da alta classe).	87
Figura 17 - Roupa mais elegante para eventos noturnos (o vermelho e o marrom).	87
Figura 18 - Exemplo de padrão de tatuagem da <i>Yakuza</i>	93
Figura 19 - Exemplo tatuagem floral.	94
Figura 20 - Exemplo tatuagem (pensar no dragão como uma cobra). ...	94
Figura 21 - Iene medalhão - 1920 (esquerda - frente, direita - atrás) ...	95
Figura 22 - <i>Kimono</i> tradicional (levar em consideração somente o modelo).	95
Figura 23 - Vestido para o dia a dia.	101
Figura 24 - Vestido para o trabalho.	102
Figura 25 - <i>Concept</i> original de Al Kane, feito por Klewerton Bortoli.	105
Figura 26 - <i>Concept</i> de Kane no jogo <i>Intrigas</i> , feito por Paulo Scabeni.	106
Figura 27 - Novos estudos de Al Kane.	107
Figura 28 - Novos estudos de Al Kane.	107
Figura 29 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.	108

Figura 30 - Processo de pintura.....	109
Figura 31 - Ilustração final de Al Kane.....	110
Figura 32 - <i>Concept</i> original do Pistone, feito por Klewerton Bortoli.	111
Figura 33 - <i>Concept</i> do Pistone no jogo Intrigas, feito por Paulo Scabeni.	112
Figura 34 - Primeiros estudos do Pistone.....	113
Figura 35 - Estudo Pistone.....	114
Figura 36 - Novo estudo de Pistone.....	115
Figura 37 - Teste de cor do personagem Pistone.....	115
Figura 38 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.....	116
Figura 39 - Escolha da paleta de cor.....	117
Figura 40 - Processo de pintura do cenário.....	117
Figura 41 - Processo de pintura do personagem.....	118
Figura 42 - Ilustração final do personagem Pistone.....	119
Figura 43 - Primeiros estudos de Carlo.....	120
Figura 44 - Primeiros estudos de Carlo.....	121
Figura 45 - Estudos de Carlo.....	122
Figura 46 - Desenho final de Carlo.....	123
Figura 47 - Teste de cor do personagem Carlo.....	124
Figura 48 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.....	125
Figura 49 - Escolha da paleta de cores.....	125
Figura 50 - Processo de pintura.....	126
Figura 51 - Ilustração final do personagem Carlo.....	127
Figura 52 - <i>Concept</i> de Claire para o jogo Contrabando, feito por Paulo Scabeni.....	128
Figura 53 - Primeiros estudos de Claire.....	129
Figura 54 - Primeiros estudos de Claire.....	130
Figura 55 - Novo estudo de Claire.....	131
Figura 56 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.....	132
Figura 57 - Processo de pintura.....	133
Figura 58 - Ajustes no desenho.....	133
Figura 59 - Ilustração final de Claire.....	134
Figura 60 - <i>Concept</i> original de Eiji, por Rebeca Acco.....	135
Figura 61 - <i>Concept</i> original de Eiji, por Klewerton Bortoli.....	135
Figura 62 - Novo estudo de Eiji.....	136
Figura 63 - Novo estudo de Eiji.....	137
Figura 64 - Novo estudo de Eiji.....	137
Figura 65 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.....	138
Figura 66 - Processo de pintura.....	139
Figura 67 - Ajuste de cor.....	139
Figura 68 - Ilustração final de Eiji.....	140

Figura 69 - <i>Concept</i> original de Ninetta, feito por Rebeca Acco.	141
Figura 70 - <i>Concept</i> de Ninetta no jogo Intrigas, feito por Paulo Scabeni.	142
Figura 71 - Estudos de Ninetta.	143
Figura 72 - Estudos de Ninetta.	144
Figura 73 - Estudos de Ninetta.	144
Figura 74 - Estudos de Ninetta.	145
Figura 75 - Estudos de Ninetta.	145
Figura 76 - Estudo de cores.	146
Figura 77 - Referência para Ninetta 1.	147
Figura 78 - Referência para Ninetta 2.	147
Figura 79 - Referência para Ninetta 3.	148
Figura 80 - Esboços do desenho.	149
Figura 81 - Processo de pintura.	150
Figura 82 - Ajuste de iluminação.	151
Figura 83 - Ilustração final de Ninetta.	152
Figura 84 - <i>Concept</i> original e final de Al Kane.	153
Figura 85 - <i>Concept</i> original e final de Cage Pistone.	154
Figura 86 - <i>Concept</i> original e final de Claire Beaumont.	154
Figura 87 - <i>Concept</i> original e final de Eiji Yamamoto.	155
Figura 88 - <i>Concept</i> original e final de Ninetta Brown.	155
Figura 89 - Resultado final dos seis personagens.	156

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 2 – Circumplexo interpessoal aplicado ao personagem Han Solo.	37
Gráfico 3 - Gráfico de zona de conforto de Al Kane.....	68
Gráfico 4 - Gráfico de zona de conforto de Pistone.	76
Gráfico 5 - Gráfico de zona de conforto de Carlo Bortoni.	82
Gráfico 6 - Gráfico de zona de conforto de Claire.	88
Gráfico 7 - Gráfico de zona de conforto de Eiji.	96
Gráfico 8 - Gráfico de zona de conforto de Ninetta.	103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Os oito tipos psicológicos identificados por Jung.	39
Tabela 2 – Esquema das quatro dicotomias da Classificação Tipológica Myers-Briggs.....	41
Tabela 3 - Os 12 arquétipos comuns.	55
Tabela 4 - Modelo dos 4 temperamentos de David Keirsey.....	56
Tabela 5 - Modelo dos estilos de interação de John Geier.	57
Tabela 6 - Mapa emocional de Al Kane.....	69
Tabela 7 - Mapa emocional de Claire.	89
Tabela 8 - Mapa emocional de Ninetta.	104

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MCU – *Marvel Cinematic Universe* (Universo Cinematográfico Marvel)

RPG – *Role Playing Game*

PCC – Projeto de Conclusão de Curso

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	29
1.4 DELIMITAÇÕES	29
2 ANÁLISE DE ASPECTOS IMPORTANTES E REFERENCIAIS TEÓRICOS	31
2.1 CROSSMÍDIA E TRANSMÍDIA	31
2.2 TIPOS DE ABORDAGENS PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	33
2.2.1 As 12 Categorias de Eric e Ann Maisel	34
2.2.2 Circumplexo Interpessoal	35
2.2.3 Teoria da Personalidade de Jung e a Classificação Tipológica de Myers-Briggs	37
2.3 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS EM UNIVERSOS TRANSMÍDIA	41
2.3.1 Universo Cinematográfico Marvel	42
2.3.2 <i>Assassin's Creed</i>	44
2.3.3 <i>Orphan Black</i>	46
3 DESENVOLVIMENTO	51
3.1 <i>THE ROTFATHER</i> E G2E - GRUPO DE EDUCAÇÃO E ENTRETENIMENTO	51
3.2 ESCOLHENDO OS PERSONAGENS	51
3.3 O PERFIL PSICOLÓGICO	53
3.3.1 Histórico Básico	53
3.3.2 Orientação Sexual e romântica	54
3.3.3 Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica	54
3.3.4 Valência moral	58
3.3.5 Sonhos e ambições	58

3.3.6 Lado sombrio e dificuldades na vida.....	59
3.3.7 Consequências da criação	59
3.3.8 Poder, potência sexual e <i>alpha-ness</i>	59
3.3.9 Componente cultural	59
3.3.10 Rede de significados, crenças e opiniões	60
3.3.11 Aspectos físicos.....	60
3.3.12 Referências visuais.....	60
3.4 GRÁFICO DE ZONA DE CONFORTO.....	60
3.4.1 Mapa Emocional.....	61
3.5 PERFIL PSICOLÓGICO, GRÁFICO DE ZONA DE CONFORTO E MAPA EMOCIONAL DOS PERSONAGENS	62
3.5.1 Al Kane.....	62
3.5.2 Cage Pistone.....	69
3.5.3 Carlo Bortoni	77
3.5.4 Claire Beaumont	83
3.5.5 Eiji Yamamoto	89
3.5.6 Ninetta Brown.....	97
3.6 <i>CONCEPTS</i>	104
3.6.1 <i>Concept</i> Al Kane.....	105
3.6.2 <i>Concept</i> Cage Pistone.....	111
3.6.3 <i>Concept</i> Carlo Bortoni.....	120
3.6.4 <i>Concept</i> Claire Beaumont.....	128
3.6.5 <i>Concept</i> Eiji Yamamoto.....	135
3.6.6 <i>Concept</i> Ninetta	141
3.6.7 Visão geral dos resultados.....	153
4 CONCLUSÃO	157
5 REFERÊNCIAS	159
ANEXO A – Os 12 Arquétipos.....	163
ANEXO B – Alinhamentos.....	167

1 INTRODUÇÃO

Transmídia é o futuro do entretenimento. De acordo com Jenkins (2003), a era de convergência na qual o mundo se encontra torna praticamente inevitável a movimentação de conteúdo entre diversas plataformas, fato tal, que transforma o mundo contemporâneo no campo mais propício para a criação e execução de narrativas transmidiáticas. De modo geral, este termo (cunhado pelo próprio Jenkins) traduz o fenômeno que ocorre quando partes integrais de uma história são espalhados diligentemente entre múltiplas mídias com o objetivo de criar uma experiência única e coordenada. Idealmente, neste tipo de narrativa, cada mídia fará uma contribuição única para o panorama geral, enquanto mantém sua autossuficiência. (JENKINS, 2007).

Este grau de controle narrativo, pressuposto pela natureza da transmídia, não é uma tarefa fácil de se conquistar, principalmente em equipes numerosas, pois faz necessária uma grande coordenação entre os diversos setores envolvidos. Assim, surge uma das razões deste trabalho, que se propõe, entre outras coisas, a auxiliar este processo de comunicação, ao menos no que diz respeito aos personagens.

De maneira mais específica, a inspiração para este Projeto de Conclusão de Curso tem origem nas necessidades do projeto transmídia *The Rotfather*, desenvolvido pelo G2E - Grupo de Educação e Entretenimento, do curso de Bacharelado em *Design*, dentro do Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina. Como resultado de vários anos de trabalho, o projeto têm usufruído de uma crescente notoriedade, possuindo várias mídias em estágio de planejamento (tais como histórias em quadrinhos, livros e animações), o que traz para o primeiro plano a questão do desenvolvimento dos personagens deste universo, principalmente ao se considerar o impacto que personagens em geral têm sobre o sucesso ou fracasso das histórias.

O escopo das narrativas transmidiáticas traz, ainda, outro desafio na construção de personagens: todos eles possuem chances de protagonismo, ou seja, um personagem secundário em uma história poderá ser protagonista de outra e vice-versa. Isto acarreta que virtualmente nenhum personagem poderá ser pensado de maneira superficial. Portanto, para cumprir a proposta deste trabalho, irá se utilizar uma metodologia baseada em duas técnicas de criação de

personagens - uma descrita por Eric e Ann Maisel em seu livro *What Would Your Character Do?*, de 2006, (*O que o seu personagem faria?*, em tradução livre), e a outra encontrada no livro *The Art of Game Design*, de 2008, (*A Arte de Game Design*, no Brasil), do autor Jesse Schell. Para um entendimento mais aprofundado, serão estudadas duas teorias da personalidade - a primeira formulada por Carl G. Jung, renomado psiquiatra suíço, e a segunda pela psicóloga estadunidense Katharine Briggs e sua filha Isabel Briggs Myers.

Por fim, serão pesquisados como aporte teórico, tipos de abordagem na criação de personagens, além de como eles são tratados dentro de universos transmídia existentes no mercado.

1.1 OBJETIVOS

Os objetivos deste projeto ficam estipulados como a seguir:

1.1.1 Objetivo Geral

Criar personagens novos e reestruturar personagens existentes para o universo transmídia *The Rotfather*, focando na construção psicológica dos mesmos.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Definir os conceitos de crossmídia e transmídia.
- Apresentar diferentes tipos de abordagens para criação de personagens.
- Adaptar e desenvolver gráficos que auxiliem a construção de personagens a partir dos métodos de alguns autores.
- Montar um perfil psicológico dos personagens do universo transmídia *The Rotfather*.

1.2 JUSTIFICATIVA

A relevância deste trabalho pode ser constatada ao se observar a influência dos personagens para o sucesso, tanto comercial quanto de público, das narrativas em que estão inseridos. Em seu livro *Como escrever séries*, Sonia Rodrigues (2014) diz que “personagens são o elemento mais importante do mundo inconfundível de uma narrativa,

depois da história-base”, algo que pode ser verificado ao se considerar, por exemplo, algumas das séries de maior sucesso da atualidade.

Em uma análise feita pela empresa *Parrot Analytics* dos seriados mais populares de 2016, *Game of Thrones* apareceu liderando a lista com 7.2 milhões de expressões de demanda¹. Ao escrever uma matéria sobre a série em 2014, a revista *Forbes* sugeriu 10 razões para o seu sucesso, sendo que 3 delas eram atribuídas a seus personagens complexos e cativantes, dizendo que “a complexidade dos personagens na série tem sido aclamada como uma de suas principais realizações”² (WALTON, 2014).

Outro exemplo a ser citado é a série de livros *Harry Potter*, da autora J. K. Rowling, publicada pela primeira vez em 1997 e que, 20 anos depois, ainda é um sucesso de público, vendendo mais de 400 milhões de cópias ao redor do mundo. O universo de Harry Potter se expandiu de tal maneira que conseguiu estabelecer um relacionamento muito próximo com os fãs, que por sua vez, sentindo-se como uma parte importante do processo, começaram a criar conteúdo analítico sobre este universo e a publicá-lo para outros fãs. Algumas destas observações se mostram pertinentes, entre outras coisas, à questão da construção dos personagens da saga. Em uma pergunta no site *Quora*, no ano de 2012, alguém questionou o que era tão bom sobre Harry Potter, ao que um fã respondeu “há pouquíssimos personagens com os quais alguém não consegue se relacionar. [...]. Todos eles crescem mais ou menos do jeito que nós crescemos: lutando, caindo, se levantando e finalmente achando seu caminho”³. A opinião deste fã, Bharat Jakati, apenas serve para demonstrar o grau de empatia que pode ser gerado em histórias que se preocupam com a construção de seus personagens. A revista online *The Artifice* elabora dizendo que “os personagens de Rowling são tão bem pensados que mesmo Lorde Voldemort, o vilão da série, tem qualidades que fazem as pessoas entenderem porque ele sentiu a necessidade de destruir todos menos os puro-sangues”⁴ (CONTE, 2015).

Estas duas histórias demonstram a importância de se ter personagens bem construídos a fim de cativar o público. No caso de

¹A *Parrot Analytics* desenvolveu um sistema para medir a demanda por conteúdo, analisando várias “plataformas de expressão de demanda”. Estas incluem discussões em mídias sociais e sites dedicados de fãs, sites de pesquisa, *downloads* e *streaming*, entre outras.

² Tradução livre.

³ Tradução livre.

⁴ Tradução livre.

universos transmídia, como o *The Rotfather*, o conhecimento para criar personagens se torna ainda mais pertinente.

De acordo com Henry Jenkins (2007),

Narrativa transmidiática representa um processo onde os elementos integrais de uma ficção são dispersados sistematicamente através de múltiplos canais de entrega com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada.⁵ (JENKINS, 2007)

Ainda sobre a questão transmídia contemporânea, Jenkins (2003) afirma que “o público quer que o novo trabalho ofereça novas percepções sobre os personagens e novas experiências do mundo ficcional”⁶, no entanto, atualmente as franquias se baseiam em um sistema de licenciamento que

[...] gera trabalhos redundantes (não permitindo nenhum histórico novo de personagem ou desenvolvimento de trama), diluídos (pedindo à nova mídia que duplique experiências melhor alcançadas através da antiga) ou repletos de contradições desleixadas (falhando em respeitar a consistência nuclear que o público espera dentro de uma franquia).⁷ (JENKINS, 2003).

Isto acontece por causa da dificuldade em se coordenar diferentes segmentos dentro de uma mesma empresa responsável por um universo transmídia, fazendo-se necessário um modelo de colaboração que facilite este processo (JENKINS, 2003).

Este é, também, um dos pontos motivadores deste trabalho, que se propõe a facilitar a troca de informações entre o time responsável pelo conteúdo criativo, os roteiristas e os artistas através de um perfil psicológico do personagem. Outro ponto importante para este trabalho em específico é a crescente notoriedade que o projeto *The Rotfather* vem ganhando, através de mídias sociais e eventos culturais, e que pede por

⁵ Tradução livre.

⁶ Tradução livre.

⁷ Tradução livre.

uma abordagem mais séria e padronizada com relação a seus personagens. Assim, espera-se facilitar a criação e utilização dos personagens de maneira consistente por roteiristas e artistas no futuro, que teriam um aumento de autonomia e não precisariam recorrer constantemente ao time responsável pelo conteúdo criativo, como parece ser o caso de alguns universos transmídia existentes no mercado, como os que serão vistos no capítulo 2 deste trabalho.

1.3 METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho serão utilizados dois métodos principais de criação de personagens, ambos escolhidos por apresentarem etapas diretas e simples de serem aplicadas. Também se fará uso de duas teorias da personalidade desenvolvidas na primeira metade do século XX e que vêm sendo testadas desde então com resultados positivos, e cujas premissas são claras o bastante para montar as bases de um personagem.

O primeiro método foi elaborado pelo casal Eric e Ann Maisel em seu livro *What Would Your Character Do?* (2006), no qual os autores propõem uma série de itens, ou categorias, que abordam diferentes aspectos relevantes para a formação da personalidade, buscando guiar a construção de personagens de maneira estruturada e prática. O segundo método se trata do Circumplexo Interpessoal descrito por Jesse Schell no livro *The Art of Game Design* (2008), um gráfico que objetiva entender os relacionamentos entre os personagens de determinada história.

Quanto às teorias da personalidade, a mais relevante para este trabalho é a proposta dos tipos psicológicos formulada pelo psiquiatra Carl G. Jung. Nesta teoria, ele apresenta quatro funções psíquicas principais que variam no eixo Extroversão x Introversão, criando oito tipos psicológicos diferentes. A outra teoria a ser utilizada foi elaborada por Katharine Briggs e sua filha Isabel Briggs Myers com base nos estudos de Jung. Esta adiciona mais uma dicotomia, Julgamento e Percepção, que dizem respeito ao estilo de vida e informam qual das funções de Jung tem um papel principal nas atitudes do indivíduo.

1.4 DELIMITAÇÕES

Este trabalho visa criar personagens consistentes do ponto de vista estrutural-psicológico, de forma que o perfil aqui elaborado servirá como um *briefing* para que os artistas do grupo de pesquisa, responsáveis pelo *concept* visual dos personagens, possam desenvolvê-los de forma coerente com sua personalidade. Os mesmos serão apresentados como a

resultante física do processo desenvolvido neste PCC. Ressalta-se que as questões ligadas ao estilo utilizado pelos artistas nos *concepts* e ilustrações está fora do escopo deste trabalho, assim como seu processo pessoal no desenvolvimento das ilustrações. Além disso, propõe-se que o resultado visual obtido neste trabalho sirva como suporte ao entendimento da personalidade dos personagens, não sendo da alçada deste trabalho, portanto, a determinação da mídia na qual o personagem será utilizado, nem a adaptação do mesmo para mídias diferentes.

Os universos transmídia contemplados no capítulo 2 foram escolhidos por se sobressaírem no mercado e possuírem personagens como um de seus pontos mais fortes. Além disso, nota-se uma falta de literatura acadêmica de apoio no que diz respeito aos personagens destes universos transmídia estudados. No entanto, existem várias entrevistas com os criadores e outros membros de equipe que podem auxiliar o processo de pesquisa e entendimento acerca do assunto.

2 ANÁLISE DE ASPECTOS IMPORTANTES E REFERENCIAIS TEÓRICOS

2.1 CROSSMÍDIA E TRANSMÍDIA

Devido ao caráter deste trabalho, é importante delinear os conceitos de crossmídia e transmídia com o intuito de elucidar os diferenciais da narrativa transmidiática e como eles podem afetar a criação de personagens.

De modo geral, a crossmídia pode ser pensada como uma estratégia de distribuição de um mesmo conteúdo, ou partes dele, através de diferentes mídias, de maneira concomitante, adaptados, ou pontuados, às características da mídia em questão. Via de regra, essas mídias se interligam com o propósito de levar o espectador a transitar entre elas para que obtenha o conhecimento, ou experiência, de formas diferenciadas de um mesmo conteúdo oferecido. Nesta estratégia, as mídias podem ser utilizadas com viés exclusivamente narrativo ou não. Também se encaixam nos procedimentos da crossmídia, dependendo da experiência proposta, os licenciamentos de produtos, tais como brinquedos, camisetas, canecas, entre outros (FINGER, 2012; HAYES, 2006; MARTINS E SOARES, 2011; STEIN, 2015; TOLEDO, 2012).

Mais a fundo, Gary Hayes (2006) distingue quatro níveis de crossmídia. O primeiro nível diz respeito ao mesmo conteúdo (ou com variações mínimas) distribuído em plataformas diferentes, como é o caso de adaptações de livros para filmes, por exemplo. O segundo nível, por sua vez, abrange os conteúdos extras produzidos junto a produção principal, mas distribuído em uma plataforma diferente. Este conteúdo extra é diferente do principal e pode ou não ser dependente deste. Nesta categoria se enquadram o *making of* de um filme, ou um documentário sobre algum aspecto do conteúdo principal, produzido pela mesma equipe. No terceiro nível, de acordo com o autor, encontra-se a forma mais pura de crossmídia, estruturada especificamente para incitar o espectador a navegar pelas diferentes mídias a fim de continuar a experiência proposta pelo conteúdo. Nestes casos, há sempre um “gatilho” ou convite para mudar de mídia e, assim, acompanhar o resto da história. Um exemplo seria um vídeo que acaba repentinamente, fornecendo uma URL para que se possa ter acesso ao desfecho. O quarto e último nível é uma agregação dos níveis anteriores, sendo também onde o conteúdo é distribuído de maneira não-linear entre as diversas plataformas. Isto proporciona ao espectador a oportunidade de personalizar sua experiência com o conteúdo. Este nível de crossmídia

costuma ser um jogo colaborativo com o público, como é o caso dos ARGs, jogos de realidade alternativa, nos quais há investigações ocorrendo no mundo real com interações através de diversas mídias (HAYES, 2006).

Algo para se manter em mente é que um produto crossmídia pode ter elementos de mais de um nível.

O termo transmídia (ou mais especificamente *transmedia storytelling*, traduzido como “narrativa transmidiática”), foi cunhado por Henry Jenkins em 2003 e possui uma definição que se assemelha em alguns aspectos ao que pode ser entendido por crossmídia. Para os fins deste trabalho, o foco será nas divergências narrativas que fazem da transmídia algo à parte.

Como citado anteriormente, a narrativa transmidiática caracteriza-se por ter os elementos que compõem a ficção espalhados através de mídias diversas, de modo a proporcionar uma experiência unificada ao público. No entanto, diferentemente da crossmídia, cada mídia resultante de uma narrativa transmidiática deve funcionar isoladamente, ao mesmo tempo em que provém um elemento novo ao sistema narrativo, seja ele um novo ponto de vista, uma percepção diferente sobre o universo ficcional ou uma ponte entre eventos retratados em uma série de sequências. Assim, a narrativa transmidiática se baseia no processo de “compreensão aditiva”, termo cunhado pelo *game designer* Neil Young. A compreensão aditiva trata-se da presença de um elemento na história que leva a audiência a repensar sua compreensão da ficção como um todo e que, normalmente, não é percebido em um primeiro contato com a história. Isso prova-se um desafio aos produtores de conteúdo transmídia, que necessitam desenvolver uma mídia autossuficiente para espectadores de primeira viagem, mas que, ao mesmo tempo, possuam este elemento que contribui para a compreensão aditiva de espectadores mais antigos e, portanto, familiarizados com o universo ficcional (JENKINS, 2007).

Outra característica comum à narrativa transmidiática é o foco na construção do mundo ficcional, pois sua complexidade suporta múltiplos personagens e histórias, o que, por sua vez, permite a exploração deste universo em múltiplas mídias (JENKINS, 2007).

Enfim, é possível concluir que a principal diferença entre a crossmídia e a transmídia em termos narrativos se baseia na ideia de que, enquanto na crossmídia (especialmente de nível três e quatro) as mídias são interdependentes, ou seja, necessitam umas das outras para que façam sentido, na transmídia, elas são estruturadas de maneira independente,

porém com abertura para que o público possa fazer ligações entre elas se assim o desejar.

2.2 TIPOS DE ABORDAGENS PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Há diversas maneiras de abordar a criação de personagens e ainda mais livros para explicar cada uma delas. Sonia Rodrigues diz aplicar um método diferente para cada tipo de mídia que for escrever, mas, de modo geral, explica em seu capítulo dedicado a personagens que

[...] aplicando a morfologia de Propp, o que observamos que são atributos principais do personagem: como se chama, sua idade, o que chama atenção na sua aparência física, sua maior fraqueza, se possui alguma mania ou medo, qual a maior qualidade, o que ninguém faz melhor do que o personagem.

A construção de um personagem começa, portanto, com os atributos mais simples [...]. (RODRIGUES, 2014, p. 44)

Orson Scott Card, autor do premiado livro *O Jogo do Exterminador* (1985), elabora alguns métodos para se conhecer um personagem, fazendo analogia com modos de se conhecer pessoas reais e ressaltando ao final que “os mais poderosos deles, os que fazem a impressão mais forte, são os três primeiros: o que o personagem faz na história, quais são os seus motivos, e o que ele fez no passado.”⁸ (CARD, 2010, p. 18)

Tanto um quanto outro apresentam técnicas diferentes, porém cuja essência é a mesma. Apesar das abordagens iniciais diferirem, pode-se observar um certo consenso entre autores sobre o que precisa ser pensado para se criar personagens – algo que pode ser resumido nas “três dimensões” do personagem. “Lajos Egri diz que são a dimensão *física*, a *social* e a *psicológica*. Elas constituem o indivíduo de carne e osso. São as dimensões da manifestação real.” (MACIEL, 2009, p. 75)

A seguir, serão apresentadas duas técnicas de criação de personagens, utilizadas neste trabalho como parte da metodologia. E, porque, como Card (2010) coloca “os personagens em sua ficção são pessoas. Seres humanos” e “isso é parte do propósito da ficção – dar um

⁸ Tradução livre.

melhor entendimento da natureza humana e do comportamento humano que qualquer um jamais conseguiria na vida”, mostra-se interessante introduzir duas teorias da personalidade - área que estuda justamente a natureza e comportamento humanos -, também utilizadas na metodologia deste trabalho.

2.2.1 As 12 Categorias de Eric e Ann Maisel

Em seu livro, Maisel e Maisel (2006), defendem que, apesar de muitas vezes os personagens simplesmente “aparecerem” na mente do autor e isso pode ser o suficiente para começar uma história, normalmente chega um estágio em que o autor encontra um bloqueio criativo – um momento de incerteza sobre a história a ser contada. Quando tal circunstância surge, eles sugerem que conhecer melhor seus personagens pode ser a solução e, para tanto, os autores propõem diferentes cenários nos quais testar o comportamento dos personagens. Porém, antes de colocá-los nestes cenários, eles apresentam vinte passos que visam auxiliar o uso do livro de maneira sistemática. Destas vinte etapas, este trabalho focará na primeira, voltada para a construção de personagens. De acordo com os autores, esta consiste em começar um “caderno de personagens”, o qual eles aconselham que seja organizado em doze categorias, apresentadas a seguir:

. **Headline básica:** uma frase simples que descreva o seu personagem, ou que sirva como apoio direto para ações e reações básicas do personagem. Não é absolutamente necessária, de forma a ser empregada apenas se surgir naturalmente.

. **Histórico básico:** um resumo dos eventos e relacionamentos principais do personagem.

. **Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica:** caso o personagem se encaixe em algum arquétipo, categoria ou estereótipo conhecido, identificá-lo pode deixar o personagem mais rico e vivo ao adicionar características e padrões de comportamento associados com eles.

. **Ações e reações:** aplicado principalmente ao contexto do livro. Os autores sugerem que ao colocar os personagens nos cenários que eles

propõem no decorrer do texto, se anote as ações e reações dos mesmos, assim como suas motivações.

. **Valência moral:** identificar se o personagem pende mais para o lado do Bem ou do Mal.

. **Sonhos e ambições:** identificar quais são os sonhos e ambições do personagem. Esta é “uma forma excelente de conhecer o lado humano do seu personagem, um lado que ele talvez apenas mostre raramente, mas que ainda é uma parte integral da sua personalidade”⁹ (MAISEL; MAISEL, 2006, p. 19).

. **Vida interior:** imaginar qual tipo de vida interior o personagem tem, como ele pensa, sonha, fantasia, etc., ou seja, o que se passa na cabeça dele em diferentes situações.

. **Lado sombrio e dificuldades na vida:** anotar quais são as áreas problemáticas na vida do personagem e seus demônios internos.

. **Consequências da criação:** anotar caso haja alguma atitude ou problema do personagem que seja uma consequência mais ou menos direta de eventos ocorridos durante sua infância.

. **Poder, potência sexual e *alpha-ness*:** identificar o quociente de poder aparente (e consequente potência sexual) associado ao personagem.

. **Componente cultural:** “todo personagem é representativo de uma cultura”¹⁰ (MAISEL; MAISEL, 2006, p. 20). Assim, faz-se necessário identificar quais aspectos culturais tomam parte na construção da personalidade do personagem e suas atitudes.

. **Rede de significados, crenças e opiniões:** identificar quais são as crenças e opiniões fundamentais do personagem e como elas interagem entre si.

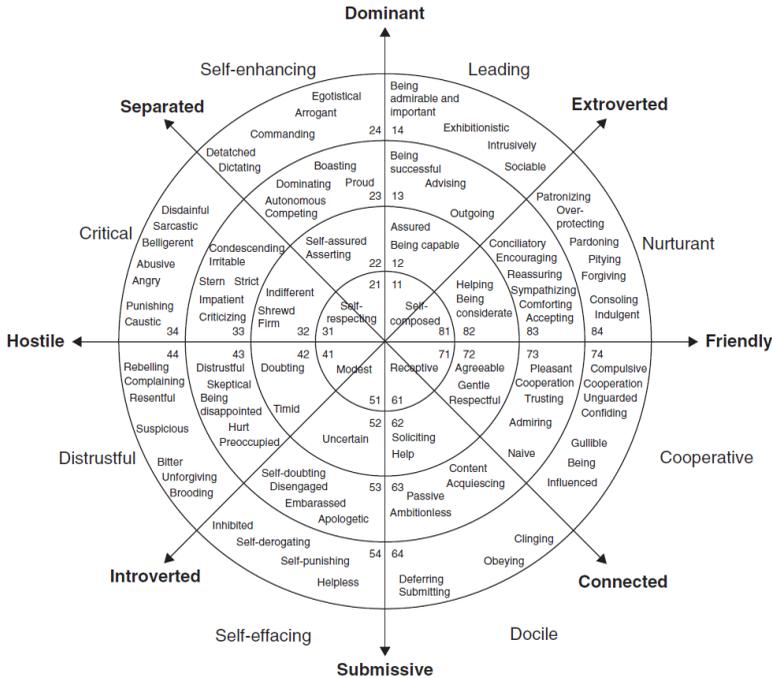
2.1.2 Circumplexo Interpessoal

⁹ Tradução livre.

¹⁰ Tradução livre.

Em seu livro *The Art of Game Design*, Jesse Schell apresenta uma ferramenta utilizada por psicólogos sociais denominada circunplexo interpessoal.

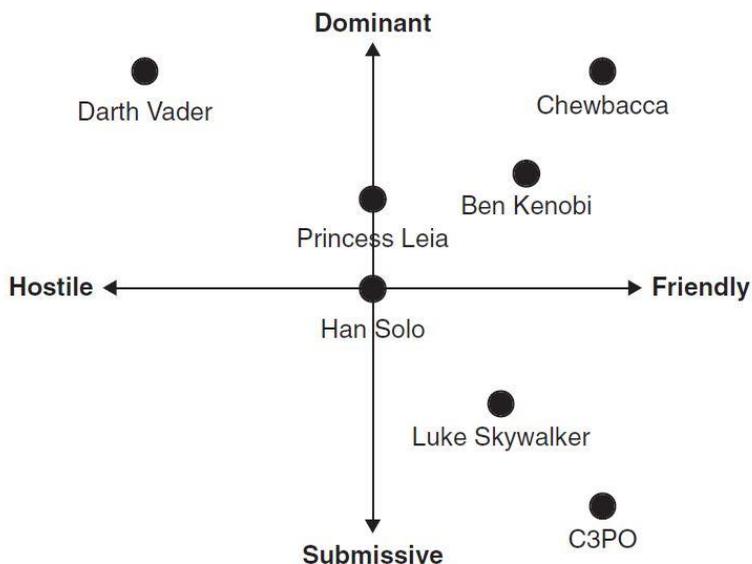
Gráfico 1 – Circunplexo interpessoal.



Fonte: *The Art of Game Design* (SCHELL, 2008, p. 318).

Schell descreve este gráfico como uma forma de visualizar os relacionamentos entre os personagens, utilizando dois eixos: Dominante x Submisso e Amigável x Hostil. Assim, um personagem deverá ser colocado no centro e os outros deverão ser posicionados dentro dos eixos, levando-se em conta a maneira como se relacionam ao personagem central. A seguir, o exemplo que ele utiliza nos livros, demonstrando o relacionamento de personagens da franquia *Star Wars* com o personagem Han Solo:

Gráfico 2 – Circumplexo interpessoal aplicado ao personagem Han Solo.



Fonte: *The Art of Game Design* (SCHELL, 2008, p. 319).

2.2.3 Teoria da Personalidade de Jung e a Classificação Tipológica de Myers-Briggs

A fim de complementar o método de Eric e Ann Maisel, especialmente o item *Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica*, estudou-se a teoria dos tipos psicológicos desenvolvida pelo psiquiatra suíço Carl Gustav Jung, no início do século XX.

Nesta teoria, Jung descreve os tipos psicológicos como sendo fruto da combinação de duas categorias: os tipos gerais de atitude e os tipos funcionais. Os primeiros dizem respeito à disposição das pessoas com relação ao objeto e ao sujeito, caracterizando a oposição entre Extroversão e Introversão. Assim, o indivíduo extrovertido prioriza o objeto, buscando dados externos para apoiar suas escolhas e sentimentos, enquanto o introvertido foca no sujeito, baseando suas ações em fatores subjetivos, ou seja, em suas próprias impressões e emoções sobre o objeto. Sobre isso, Jung (2012) escreve que no extrovertido “sua consciência toda olha para fora porque a determinação importante e decisiva sempre lhe vem de

fora”, enquanto que “a consciência introvertida vê as condições externas, mas escolhe as determinantes subjetivas como decisivas”. Ou ainda,

O extrovertido se caracteriza por sua constante doação e intromissão em tudo; a tendência do introvertido é defender-se contra as solicitações externas e precaver-se de qualquer dispêndio de energia que se refira diretamente ao objeto, mas criar para si uma posição segura e fortificada ao máximo. [...]. O que o primeiro realiza pelo relacionamento massivo, o segundo consegue pelo monopólio. (JUNG, 2012, p. 346)

A segunda categoria, por sua vez, trata das “funções psíquicas e/ou processos mentais preferencialmente utilizados pela pessoa para se relacionar com o mundo externo ou interno” (LESSA, 2017). Desta forma, Jung identificou quatro funções psíquicas, organizadas nas seguintes dicotomias: Pensamento e Sentimento, Sensação e Intuição.

O Pensamento e o Sentimento compõem o grupo dos tipos racionais, assim denominados por agirem na tomada de decisões através do julgamento racional. Já a Sensação e a Intuição formam os tipos irracionais, cujas atitudes se baseiam em sua percepção em detrimento do julgamento. De acordo com Jung (2012), “esta [a percepção] se dirige simplesmente para o que acontece, sem escolha judiciosa”.

Somente através da combinação dos tipos gerais de atitude e dos tipos funcionais, pode-se ter uma representação completa dos oito tipos psicológicos, a serem vistos resumidamente na tabela a seguir:

Tabela 1 – Os oito tipos psicológicos identificados por Jung.

	Processos Cognitivos relacionados a PERCEPÇÃO	Em termos práticos
Se	Sensação extravertida: Experimentar e notar o mundo físico, atento a reações visíveis e a dados relevantes	O que está acontecendo agora? Quais são os fatos da situação? Que ações posso tomar agora?
Si	Sensação introvertida: Recordar experiências passadas, lembrando-se detalhadamente de dados e a que estes estão ligados	O que eu já conheço que pode ser usado como base? O que geralmente acontece neste tipo de situação? Como é que o que está acontecendo agora me faz lembrar de um problema que já resolvi antes?
Ne	Intuição extravertida: inferir relações, notando linhas de significado, atento ao que "poder ser"	Que inferências preciso fazer? Que significados preciso perceber? Que hipóteses posso gerar?
Ni	Intuição introvertida: Prever implicações, conceitualizar, e ter visões do futuro ou de profundo significado	Quais são as implicações para o futuro? O que preciso conceitualizar? Como tal pessoa responderá se eu fizer assim ou assado?
	Processos Cognitivos relacionados a JULGAMENTO	
Fe	Sentimento extravertido: Ter consideração pelos outros e responder às suas necessidades.	Quais necessidades preciso considerar? O que é importante para essas pessoas? O que é próprio para esta situação? O que é bom para o grupo?
Fi	Sentimento introvertido: Avaliar a importância e manter coerência	O que é de real importância aqui? O que é de valor para mim e para o propósito? Quais valores foram quebrados?
Te	Pensamento extravertido: Organizar, segmentar, ordenar, aplicar lógica e critérios	Como é que esta situação é organizada e estruturada? Que tipo de lógica e critérios são aplicáveis? Como é que posso quebrar algo em partes mais elementares para que eu possa organizar, ordenar, e coordenar algo para aumentar sua eficiência?
Ti	Pensamento introvertido: Analisar, categorizar, e descobrir como algo funciona	Quais princípios preciso aplicar? Quais modelos são válidos nesta situação? Quais técnicas ou abordagens posso aplicar?

Fonte: <http://inspiira.org/teoria/modelo-dos-processos-cognitivos/> (maio de 2017).

Para Jung, ainda que as pessoas utilizem todas as quatro funções em seu dia-a-dia, existe uma função que assume papel principal, caracterizando o tipo psicológico do indivíduo. A função dominante é assim considerada por partir de uma preferência consciente do indivíduo em agir de acordo com ela na maioria das situações. Ao escrever sobre esta conscientização da função, Jung cita o exemplo de alguém do tipo Pensamento ao dizer que este processo

[...]ocorre, por exemplo, quando o pensamento não é apenas um refletir posterior ou um ruminar, mas quando sua conclusão possui realidade absoluta, de

modo que a conclusão lógica valha como motivo e garantia da ação prática, sem precisar de qualquer outra evidência. (JUNG, 2012, p. 417)

Em adição à função dominante, há a função auxiliar que deve pertencer ao grupo oposto da dominante. Por exemplo, se a função dominante pertence ao grupo de tipos racionais, a função auxiliar pertencerá aos tipos irracionais e vice-versa.

Baseando-se nesta teoria desenvolvida por Jung, a psicóloga estadunidense Katharine Briggs e sua filha, Isabel Briggs Myers, elaboraram um questionário com o intuito de ser utilizado como uma ferramenta de classificação tipológica. Este teste procura identificar as preferências individuais entre as três dicotomias descritas por Jung (Extroversão x Introversão, Pensamento x Sentimento, Sensação x Intuição), além de acrescentar uma quarta, correspondente à preferência do indivíduo entre as funções de Julgamento ou Percepção, indicando, assim, sua função dominante e auxiliar. As interações entre as preferências resultam em 16 tipos de personalidades (THE MYERS & BRIGGS FOUNDATION, 2017). A seguir um esquema das quatro dicotomias como vistas na Classificação Tipológica Myers-Briggs:

Tabela 2 – Esquema das quatro dicotomias da Classificação Tipológica Myers-Briggs.

Sua fonte de energia	E	EXTRAVERSÃO Energizado pela interação com as outras pessoas	I	INTROVERSÃO Energizado pelo engajamento em atividades solitárias
Seu modo de perceber o mundo	S	SENSAÇÃO Consciência voltada ao concreto, ao que pode ser experimentado pelos 5 sentidos	N	INTUIÇÃO Consciência voltada ao abstrato, ao simbólico, aos intangíveis
Sua maneira de avaliar, julgar, organizar e decidir	T	PENSAMENTO Informações e situações são avaliadas baseando-se em critérios objetivos	F	SENTIMENTO Informações e situações são avaliadas baseando-se em critérios subjetivos, como valores e gosto
Seu estilo de vida	J	JULGAMENTO Planejam com antecedência e seguem o plano	P	PERCEPÇÃO Deixam suas opções em aberto para poderem adaptar-se caso seja necessário

Fonte: <http://inspiira.org/teoria/modelo-das-preferencias-individuais/> (maio de 2017).

Estas teorias serão adaptadas ao perfil psicológico de modo a funcionarem como arquétipos dos personagens, ou seja, será escolhido um tipo psicológico para cada um deles, que corresponderá a um certo padrão de comportamento. Isto poderá ser visto em mais detalhes no capítulo 3 deste trabalho.

2.3 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS EM UNIVERSOS TRANSMÍDIA

Pensando-se a relação deste trabalho com o transmídia, fez-se necessária uma investigação quanto à questão de como universos transmidiáticos existentes no mercado lidam com os personagens e sua concepção. Para tanto, foram escolhidos três universos que apresentam sucesso de público, dentro de seus respectivos nichos, e cujos personagens podem ser considerados um dos seus pontos mais fortes: *Universo Cinematográfico Marvel*, cuja origem vem de histórias em quadrinhos; *Assassin's Creed*, proveniente de jogos digitais e *Orphan Black*, derivado de uma série televisiva.

Vale ressaltar que nenhum destes universos foi concebido inicialmente como uma narrativa transmidiática, mas, sim, adotaram estratégias do sistema transmídia como resultado do sucesso obtido através de suas mídias originais.

2.3.1 Universo Cinematográfico Marvel

A editora *Marvel Comics* foi fundada em 1939, na época sob o nome *Timely Comics*, mas foi somente na década de 1960 que a Marvel revolucionou o mercado dos quadrinhos ao mudar a forma como se pensavam os super-heróis. Stan Lee foi o principal responsável por essa mudança ao criar personagens como Homem-Aranha e o Quarteto Fantástico. De acordo com o próprio Lee, ele queria que os leitores “empatizassem com ele [Homem-Aranha]”, então “inventei um monte de problemas pessoais: ele seria pobre, viveria com uma tia que está sempre doente e coisas assim”¹¹ (LEE, 2017). Ele trabalhou desta forma com todos os seus personagens, humanizando-os através de problemas realistas que poderiam acontecer com qualquer um. Isso também se refletiu no desenho dos personagens, como pode ser observado no caso do Homem-Aranha, em que Stan Lee recusou a primeira versão do herói, desenhado por Jack Kirby. Nas palavras de Lee (2009), “Jack desenhava tudo tão heroico, e eu queria Peter Parker parecendo mais como um garoto comum e desleixado”¹². Essa mentalidade com relação aos super-heróis era muito diferente do que se tinha até então em títulos como *Superman*, *Batman* e *Capitão América*, cujos protagonistas eram invencíveis e livres de problemas pessoais.

Nos anos 2000, a Marvel lançou a iniciativa de produzir seus filmes independentemente, através da *Marvel Studios*, gerando a ideia de um

¹¹ Tradução livre.

¹² Tradução livre.

universo ficcional compartilhado denominado *Marvel Cinematic Universe* (Universo Cinematográfico Marvel, ou MCU). Desta forma, “a Marvel começou a por em prática o projeto de literalmente transpor para o cinema todo o universo narrativo contido nas histórias em quadrinhos” (MAIA; MESSIAS, 2014). Contudo, este universo cinematográfico pode ser considerado um universo à parte dentro da Marvel (conhecido como Terra-199999), pois ainda que todas as mídias dentro deste universo se conectem entre si, ele não tem a intenção de influenciar ou ser influenciado por outros universos da empresa. Por exemplo, histórias em quadrinhos desenvolvidas antes da estreia de *Homem de Ferro* (considerado o marco inicial do MCU), não foram afetadas pelas histórias dos filmes e também não são consideradas *canon*¹³ dentro do universo cinematográfico.

Ainda assim, o MCU foi baseado principalmente em outro universo Marvel, conhecido como Universo Ultimate, que foi lançado a partir dos anos 2000 e cuja premissa “é atualizar as origens dos heróis e contextualizar seu universo ficcional cronológica e culturalmente, supostamente aproximando-os mais da realidade e do grande público” (MAIA; MESSIAS, 2014).

Deste modo, torna-se difícil falar da criação de personagens desenvolvidos especificamente para o MCU, visto que quase todos os seus super-heróis foram concebidos em quadrinhos da década de 1960 e posterior, quando ainda não se pensava propriamente em transmídia. Neste caso, pode-se considerar que ocorre uma adaptação destes personagens previamente existentes para um contexto diferente dentro de um novo universo. Tais adaptações procuram encontrar um equilíbrio adequado entre respeitar o material original e levar em conta as necessidades atuais. Para tanto, a Marvel “formou um comitê criativo de seis pessoas familiarizadas com sua tradição de quadrinhos”¹⁴ (LEONARD, 2014), responsável por supervisionar os produtos e manter sua integridade artística. Após a aquisição da Marvel pela Disney, o comitê permaneceu, tendo uma voz nominal sobre os filmes, mas sendo consultado com relação às séries.

De maneira geral, esta pesquisa deixa inferir que roteiristas, diretores e artistas que venham a trabalhar com os personagens deste universo são introduzidos nele por um grupo de pessoas que detém o conhecimento criativo do mesmo, além de terem à disposição uma

¹³ *Canon* é aqui definido como o material considerado como parte oficial de uma história ou universo fictício.

¹⁴ Tradução livre.

variedade de materiais feitos anteriormente, incluindo perfis dos personagens encontrados no site oficial da Marvel e no livro *The Marvel Encyclopedia*. Estes perfis contêm dados factuais dos personagens, como aspectos físicos, poderes, localização, ocupação, nome real, sua primeira aparição e sua história sintetizada.

Figura 1 – Perfil do personagem Homem de Ferro.

IRON MAN

Wounded, captured and forced to build a weapon by his enemies, billionaire industrialist Tony Stark instead created an advanced suit of armor to save his life and escape captivity. Now with a new outlook on life, Tony uses his money and intelligence to make the world a safer, better place as Iron Man. [less](#)

Real Name	Anthony Edward "Tony" Stark
Height	6'1"; (in armor) 6'6"
Weight	225 lbs.; (in armor) 425 lbs.
Powers	None; Tony's body had been enhanced by the modified techno-organic virus, Extremis, but it is currently inaccessible and inoperable.
Abilities	Tony has a genius level intellect that allows him to invent a wide range of sophisticated devices, specializing in advanced weapons and armor. He possesses a keen business mind.
Group Affiliations	The Avengers, Initiative, Hellfire Club (outer circle), S.H.I.E.L.D., Illuminati, Thunderbolts, Force Works, Queen's Vengeance, Alcoholics Anonymous
First Appearance	Tales of Suspense #39 (1963)
Origin	Tales of Suspense #39 (1963)

[Read More on the Marvel Universe Wiki](#) »

Fonte: http://marvel.com/characters/29/iron_man (junho de 2017).

2.3.2 *Assassin's Creed*

Assassin's Creed é uma franquia criada em 2007 pela empresa francesa de jogos digitais Ubisoft, lançada originalmente como uma série de videogames e cujo universo foi expandido para outras mídias, como livros, histórias em quadrinhos, curtas e longa-metragem. É interessante pontuar que o processo pelo qual o projeto *The Rotfather* está passando é semelhante, visto que a ideia original tratava-se também de uma

seqüência de videogames e, posteriormente, o universo foi expandido, iniciando-se o processo de concebê-lo em termos transmídia.

A franquia francesa possui um diretor de conteúdo, Aymar Azaizia, responsável por manter a consistência da marca e supervisionar as questões ligadas ao *storytelling* e à mitologia do universo. Azaizia trabalha com vários times criativos e está presente no desenvolvimento dos jogos e seus personagens. Sobre o personagem Ezio Auditore da Firenze, um dos protagonistas de maior sucesso da série, Azaizia comentou, que

[...]em desenvolvimento de jogos, não há algo com um caminho definido, mas nós sabíamos como seria a jornada de Ezio. Ao ponto que você pode encontrar *concepts* de Ezio quando criança, em alguns dos nossos *art books*. Este é sempre o jeito de prosseguir, nós temos um arco narrativo em mente e ideias potenciais para o futuro.¹⁵ (AZAIZIA, 2016)

Figura 2 – Personagem Ezio Auditore da Firenze.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=nGd344car70&t=1s> (junho de 2017).

Já se tratando dos livros, o autor Oliver Bowden diz que seu processo para desenvolver os personagens em sua versão romantizada encontra inspiração ao jogar os jogos da série. De certa forma, o processo do produtor de *Assassin's Creed*, Sebastien Puel, parece ser semelhante,

¹⁵ Tradução livre.

ao que ele afirma que “é realmente quando eu jogo com um personagem, quando eu o vejo no jogo que eu verdadeiramente entendo sua profundidade”¹⁶ (PUEL, 2017).

Outra coisa a ser lembrada é que muitos dos personagens da franquia são, também, personagens históricos. Portanto, há muita pesquisa envolvida em seu desenvolvimento, ainda que algumas de suas características sejam adaptadas para se adequar às necessidades da narrativa. De fato, mesmo em personagens originais há o elemento de pesquisa, como pode se observar no desenvolvimento do protagonista Connor Kenway, de origem nativo-americana. Para evitar estereótipos, o time criativo da Ubisoft Montreal contratou um consultor cultural sobre o povo *Mohawk* para sanar quaisquer dúvidas que eles tivessem. A respeito dessa decisão, o diretor criativo de *Assassin's Creed III*, Alex Hutchinson, disse que

Há pessoas de todo o mundo no nosso time, mas nós estamos muito conscientes que ainda somos basicamente um grupo de caras brancos perto da meia-idade. Nós não queríamos cometer erros, mesmo erros bem-intencionados.¹⁷ (HUTCHINSON, 2012)

Baseando-se nisso, é possível concluir que, de forma semelhante ao que ocorre no Universo Cinematográfico Marvel, roteiristas e diretores que trabalham com as histórias e personagens de *Assassin's Creed* são supervisionados por alguém que detém o conhecimento do universo ficcional e precisam se apoiar, principalmente, em materiais publicados anteriormente.

2.3.3 Orphan Black

Orphan Black é uma série de televisão canadense, criada por Graeme Manson e John Fawcett, produzida pela *Temple Street Productions* em associação com a BBC America e o canal *Space*. Em 2015, a série ganhou uma linha limitada de quadrinhos que exploram seu universo mais a fundo, com cenas que não aparecem nas telas e dão aprofundamento na psicologia dos personagens.

A premissa da série surgiu de um cenário improvável. Nas palavras de Graeme Manson (2013): “Não seria legal se... você saísse de um trem,

¹⁶ Tradução livre.

¹⁷ Tradução livre.

e parado na plataforma, você olhasse além dos trilhos e visse a si mesmo. Então, neste momento, você cometesse suicídio.”¹⁸ De acordo com ele, essa foi a questão que “nos levou ao nosso personagem principal Sarah, e então aos seus clones, ao invés do conceito de clones nos levarem à premissa”¹⁹ (MANSON, 2013). Com isso em mente, veio o grande tema da série: senso de identidade. E não há como falar de identidade sem falar de personagem.

Figura 3 – Pôster de *Orphan Black*.



Fonte: <https://omelete.uol.com.br/series-tv/orphan-black/> (junho de 2017).

No caso de *Orphan Black*, os personagens centrais que aparecem desde a primeira temporada foram criados por Fawcett e Manson, e outros foram debatidos dentro da sala de roteiristas (como, por exemplo, o personagem Tony Sawicki). Fawcett e Manson conceberam os personagens inspirados em seus próprios *backgrounds* – como Alison

¹⁸ Tradução livre.

¹⁹ Tradução livre.

Hendrix, inspirada na vida suburbana que Fawcett teve ao crescer – , ou em necessidades da trama, como é o caso de Cosima Niehaus, em que eles “queriam uma cientista, alguém que seria onisciente, seria capaz de olhar para o dilema delas [as clones] com aquele olhar científico e imparcial”²⁰ (MANSON; FAWCETT 2017).

Como os dilemas enfrentados pela personagem principal estavam diretamente ligados ao tema maior de identidade e o dilema moral relacionado à clonagem humana, os criadores realizaram uma pesquisa extensa sobre o tópico. Eles estudaram as questões científicas e éticas por trás da clonagem e da formação da identidade e, só então, eles souberam “sobre o que realmente era a jornada de Sarah Manning”²¹ (BBC AMERICA, 2013).

No entanto, considerando-se o meio para o qual a história foi produzida, não são apenas os roteiristas e diretores os responsáveis pelos personagens. Muito do que é visto nas telas é concebido pelos atores. Tatiana Maslany, atriz principal que interpreta cerca de 10 personagens diferentes, trabalhou muito na fisicalidade dos personagens e sua movimentação, além de ter um treinador para trabalhar em diferentes sotaques. Ao falar de seu processo, ela diz que “eu trabalhei muito com dança, para cada personagem – diferentes formas que eu poderia mover meu corpo, diferentes músicas”²² (MASLANY, 2013). Os criadores também apreciam sua contribuição, como foi o caso no desenvolvimento do personagem Tony, um clone transgênero.

Ao transpor o universo de *Orphan Black* para os quadrinhos, Jody Houser trabalhou de perto com Fawcett e Manson para garantir a coerência narrativa das duas mídias. De acordo com Houser (2015), “entrar no mundo de uma série como *Orphan Black* que ainda está no ar significa garantir que o que você está escrevendo se mantenha verdadeiro para com os planos futuros da série”²³.

²⁰ Tradução livre.

²¹ Tradução livre.

²² Tradução livre.

²³ Tradução livre.

Figura 4 – Página da HQ *Orphan Black: Deviations #1*.

Fonte: <http://www.idwpublishing.com/orphan-black/> (junho de 2017).

Novamente, chega-se à conclusão de que o conhecimento completo deste universo está nas mãos de um pequeno grupo de pessoas. Desta forma, outros roteiristas que venham a trabalhar com estes personagens deverão se referir, neste caso, aos criadores ou a materiais previamente desenvolvidos.

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 *THE ROTFATHER* E G2E - GRUPO DE EDUCAÇÃO E ENTRETENIMENTO

O projeto *The Rotfather* é idealizado pelo grupo de pesquisa e extensão G2E – Grupo de Educação e Entretenimento. Este é um laboratório multidisciplinar, inserido no curso de graduação em Design, no Departamento de Expressão Gráfica, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), que visa desenvolver projetos na área de entretenimento que estejam alinhados com o que se encontra no mercado atual.

O universo de *The Rotfather* se situa nos esgotos de Nova Iorque, no começo do século XX, tendo como palco a cidade subterrânea de *Faux City* e contando as diversas histórias dos habitantes que integram essa sociedade antropomorfa, composta por ratos, baratas, aranhas, sapos, entre outras espécies. Sua trama central gira em torno do rato Al Kane, um líder mafioso que comanda o tráfico de açúcar na cidade, mas que perde o poder ao levar um golpe planejado por seus inimigos.

A fim de manter tudo funcionando nas diferentes mídias que resultam do universo, o projeto é dividido em várias células de produção (como Animação, Livros, Quadrinhos, etc.), sendo que as duas centrais são as células de *Storyworld* e *Artworld*, responsáveis por manter a coerência narrativa e visual, respectivamente.

Dentro do *Storyworld* são resolvidas todas as questões ligadas ao funcionamento do universo (como estrutura da sociedade, existência de religiões, hierarquia entre as máfias) e às histórias e personagens que serão desenvolvidos pelo projeto.

3.2 ESCOLHENDO OS PERSONAGENS

O primeiro passo para a criação de um personagem dentro do projeto *The Rotfather* é identificar a necessidade de ele existir. Para isso, a célula de *Storyworld* observa o universo ficcional, repassando diferentes aspectos: os bairros, o governo, a força policial, as máfias, personagens já existentes e suas histórias, entre outros. Assim, pode-se identificar onde se abre a possibilidade para que uma nova história seja contada e, conseqüentemente, a necessidade de um personagem ser desenvolvido, tanto para figurar como protagonista quanto como secundário na história de outro personagem criado anteriormente.

No caso deste PCC, quatro dos personagens abordados já haviam sido criados anteriormente, porém possuíam falhas de estruturação que

tornavam a narrativa confusa e, às vezes, sem sentido, tais como inadequação estética com relação ao psicológico do personagem, motivações inconsistentes, relacionamentos sem propósito entre personagens, entre outras. Desta forma, este trabalho procurou reestruturar estes personagens através da aplicação de um perfil psicológico e um gráfico de zona de conforto, elaborados a partir da metodologia vista no capítulo 2. Os dois restantes foram concebidos já dentro dos moldes desta metodologia.

O projeto *The Rotfather* possui uma coleção variada de personagens em diferentes estágios de criação/reestruturação. Dessa forma, para a seleção dos personagens a serem abordados aqui, pensou-se em sua importância tanto dentro deste universo, quanto no momento atual por qual passa o projeto, chegando-se ao seguinte resultado:

. **Al Kane:** líder da família mafiosa mais influente de *Faux City*, cujo ramo principal de negócios baseia-se no tráfico de açúcar. Ele é o protagonista da trama principal deste universo.

. **Cage Pistone:** melhor amigo de infância de Al Kane, porém os dois se separaram na adolescência. É um dos poucos detetives honestos da cidade, sem se deixar intimidar pelos criminosos. Aparece em diversas mídias e figura como protagonista de um livro que está sendo planejado.

. **Carlo Bortoni:** inimigo de Al Kane e quem planejou um golpe para que ele caísse do poder. Ele é o antagonista principal do jogo digital e da série animada.

. **Claire Beaumont:** herdeira da família mais rica do lugar e que ajudou a construir a maior parte da cidade. Ocasionalmente, faz serviços leves para a máfia de Kane. Aparece em diversas mídias, e há um livro sendo planejado que conta a história da sua família.

. **Eiji Yamamoto:** líder da máfia japonesa, a *Yakuza*, cujos negócios giram em torno de apostas e tráfico de armas. Aparece em algumas mídias, sendo protagonista de um dos quadrinhos em desenvolvimento pelo grupo de pesquisa.

. **Ninetta Brown:** uma prostituta de origem humilde, porém cheia de ambição e sem escrúpulos. Participou no plano para destronar Al Kane. Aparece em várias mídias, sendo protagonista de um dos arcos narrativos

da websérie “Almas Perdidas”, em desenvolvimento pelo grupo de pesquisa.

Todos estes personagens possuirão um perfil psicológico completo, desenvolvido com base no método de Eric e Ann Maisel visto anteriormente, e um gráfico de zona de conforto (a ser explicado em detalhes adiante). Conforme a necessidade, alguns deles também contarão com um mapa emocional que mostrará momentos importantes de sua vida.

3.3 O PERFIL PSICOLÓGICO

O perfil psicológico é um documento criado, principalmente, com base nas 12 categorias descritas por Eric e Ann Maisel e estudadas no capítulo 2 deste trabalho. No entanto, a fim de se adequar às necessidades do projeto *The Rotfather*, algumas destas categorias foram excluídas e outras, acrescentadas. A seguir, apresentar-se-á, em linhas gerais, as etapas cumpridas para o desenvolvimento dos perfis, colocando-se como exemplos pontuais partes do resultado produzido. No entanto, o perfil psicológico completo de todos os personagens propostos será exposto mais adiante, após as explicações necessárias terem sido providas.

3.3.1 Histórico Básico

Estabeleceu-se que o perfil sempre se iniciará com o nome completo do personagem e sua idade em 1933, data considerada como o momento “presente” do universo, além de sua data de nascimento. Também, devido à natureza do universo, anotou-se a espécie do personagem. A seguir, transcreveu-se o histórico básico do personagem - um breve relato sobre os acontecimentos mais importantes da sua vida até então. Alguns deles, como Kane e Pistone, já possuíam alguns fatos de suas vidas bem consolidados, como a briga entre os dois na adolescência e a conseqüente entrada na máfia e na polícia, respectivamente. Outros, no entanto, precisaram ser pensados desde o princípio. Para tanto, a primeira pergunta a ser feita foi “por que este personagem existe?”. Carlo Bortoni, por exemplo, foi concebido para ser o antagonista de Al Kane, a pessoa que orquestra o plano para tirá-lo do poder. Isto já provém algumas indicações do que esperar deste personagem, levando à segunda pergunta: “dentro das regras estabelecidas para este universo, que tipo de vida o personagem pode ter levado para chegar ao ponto em que se encontra?”.

A partir daí, foi possível ter uma visão mais clara do personagem, estabelecendo-se questões como suas origens, sua relação com a família e os pontos de virada em sua vida que moldaram sua trajetória até o presente.

3.3.2 Orientação Sexual e romântica

Esta categoria foi adicionada pelo *Storyworld* com o objetivo de guiar os roteiristas quanto aos relacionamentos românticos dos personagens. Aqui, decidiu-se separar a atração física da atração romântica ou afetiva, de modo que as duas não precisassem coincidir. Isto implicou na concepção de que um personagem poderia sentir-se fisicamente atraído por um gênero específico, porém sentir-se emocionalmente atraído e interessado em formar relacionamentos amorosos apenas com outro gênero.

Tomando-se como exemplo o personagem Al Kane, verifica-se que sua orientação sexual é assexual (não sente atração física por ninguém), mas sua orientação romântica é panromântico (sente atração romântica independente de gênero).

Além disso, esta categoria também tratou de como o personagem encara questões amorosas. Determinou-se, então, se o personagem acredita no amor à primeira vista, por exemplo, ou se tem uma visão mais cética e prefere resguardar-se.

3.3.3 Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica

Optou-se por abordar esta categoria através de três ferramentas distintas que, de modo geral, pudessem prover uma visão abrangente dos personagens a partir de padrões de comportamento reconhecíveis no cotidiano. Estas ferramentas provém tanto do conhecimento comum quanto de fundamentação psicológica.

A primeira trata-se do conjunto de doze arquétipos comuns, primeiramente identificadas pelo psiquiatra Carl Jung, depois mais profundamente estudadas pela autora e educadora Carol S. Pearson. No entanto, para fins de simplicidade e objetividade, escolheu-se trabalhar estes arquétipos como descritos pelo psicoterapeuta Carl Golden (ANEXO A). Os arquétipos são divididos em três grupos, de acordo com sua fonte motivadora, como a seguir:

Tabela 3 - Os 12 arquétipos comuns.

Tipos “Ego”	Tipos “Alma”	Tipos “Self”
O Inocente	O Explorador	O Bobo
O Orfão	O Rebelde	O Sábio
O Herói	O Amante	O Mágico
O Cuidador	O Criador	O Governante

Fonte: Autora (março de 2018).

A segunda ferramenta tem como base a teoria da personalidade de Jung, assim como a classificação tipológica de Myers-Briggs, ambas explanadas anteriormente no capítulo dois deste trabalho. Em adição a estas teorias, utilizou-se as seguintes tabelas para categorização dos tipos psicológicos:

Tabela 4 - 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 sequência. 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/> (março de 2018).

Tabela 5 - 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 freqüentemente 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, freqüentemente 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/> (março de 2018).

Para utilização desta ferramenta, o primeiro passo foi classificar o personagem dentro das quatro dicotomias: Extroversão (E) x Introversão (I), Sensação (S) x Intuição (N), Pensamento (T) x Sentimento (F), Julgamento (J) x Percepção (P). Assim, o resultado compreende o tipo psicológico do personagem, bem como sua função dominante, tornando possível identificar, a partir das tabelas apresentadas, um conjunto de características exibidas pelo personagem.

Considerando as limitações dos tipos psicológicos (há apenas 16 deles) e a possibilidade de que a mesma combinação de características se repetisse em diferentes personagens, além da complexidade de tais teorias, resolveu-se colocar um adendo explicitando como as características associadas ao tipo psicológico específico seriam aplicadas ao personagem em particular.

Por fim, decidiu-se utilizar uma ferramenta de conhecimento comum para categorizar-se os personagens: os signos astrológicos do horóscopo ocidental e seus estereótipos associados. São eles: áries, touro, gêmeos, câncer, leão, virgem, libra, escorpião, sagitário, capricórnio, aquário e peixes.

3.3.4 Valência moral

A fim de determinar a valência moral dos personagens, fez-se uso do sistema de alinhamento do RPG (*role-playing game*) *Dungeons & Dragons*, que analisa a tendência do personagem em dois grupos de forças opostas: Bem x Mal e Ordem x Caos. A combinação destes grupos gera nove alinhamentos, que guiam de maneira geral as atitudes morais do personagem. São eles: legalmente bom, neutro bom, caótico bom, legalmente neutro, verdadeiramente neutro, caótico neutro, legalmente mau, neutro mau e caótico mau (ANEXO B).

Durante a escolha do alinhamento, utilizou-se uma ferramenta intuitiva na qual o responsável por elaborar o perfil do personagem pôs-se no lugar do mesmo e respondeu a um teste, cujo resultado dividiu os alinhamentos por pontuação. Os dois alinhamentos com maior pontuação foram analisados e, então, optou-se por aquele que se mostrou mais condizente com o que se queria para o personagem.

Para complementar, elaborou-se também, um pequeno texto explicativo sobre como o alinhamento aplica-se ao personagem específico.

3.3.5 Sonhos e ambições

Nesta seção 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.

O objeto de desejo consciente corresponde aos objetivos externos do personagem, os quais ele tem plena ciência de possuir e que o levam a planejar suas ações de maneira a realizá-los.

O objeto de desejo inconsciente, por sua vez, lida com os objetivos internos do personagem e que, provavelmente, não são totalmente reconhecidos por eles. Este desejo inconsciente se relaciona com a satisfação pessoal do personagem, algo que lhe traria “paz de espírito”.

Esta categoria faz-se importante na medida em que revela a razão de ser do personagem e suas motivações, tornando-se a maior influência em suas tomadas de decisão.

3.3.6 Lado sombrio e dificuldades na vida

Aqui pensou-se nos problemas enfrentados pelos personagens, em termos psicológicos. Ou seja, trata-se de obstáculos intangíveis, de caráter emocional, como depressão, ansiedade, traumas, entre outros. Nesta categoria, pode-se ver as “falhas” do personagem e as possíveis reações que ele terá se, porventura, tiver que enfrentar estes obstáculos. Além disso, anotou-se, quando pertinente, comportamentos considerados “ruins” ou “sombrios”, que revelam o lado obscuro do personagem.

3.3.7 Consequências da criação

Tendo-se criado o histórico básico anteriormente, foi possível identificar eventos ou situações ocorridos na infância do personagem que pudessem justificar certos padrões de comportamento do mesmo na fase adulta. Assim, nesta categoria, foram estabelecidas conexões entre o passado do personagem e o seu comportamento presente - quando estas foram consideradas úteis e interessantes para a construção psicológica do personagem.

3.3.8 Poder, potência sexual e *alpha-ness*

Neste item, determinou-se a posição hierárquica do personagem dentro do universo, bem como seu poder aparente com relação a outros personagens de maneira geral. O primeiro prevê o poder derivado do *status* social, enquanto o segundo relaciona-se com as atitudes do personagem. Assim, um personagem de *status* baixo pode ter uma personalidade dominante e vice-versa.

3.3.9 Componente cultural

Nesta seção trabalhou-se o contexto sociocultural do personagem, ou seja, os aspectos culturais que possuem influência em sua

personalidade. Definiu-se a espécie, a classe social, o estilo de vida, o lugar onde mora, sua religiosidade, entre outras coisas.

3.3.10 Rede de significados, crenças e opiniões

Aqui, procurou-se explicar a visão de mundo do personagem, o sistema de crenças e opiniões que rege suas atitudes e as justifica. Esta é uma das categorias mais importantes pois estabelece o código moral do personagem e, portanto, os limites de suas ações.

3.3.11 Aspectos físicos

Esta categoria foi adicionada pelo *storyworld* como um guia para os artistas responsáveis pela criação dos *concepts* dos personagens. Aqui, anotaram-se aspectos físicos considerados essenciais para transmitir determinados traços de personalidade do personagem, assim como aspectos que deveriam ser evitados. Em personagens que já tinham *concepts* prévios, anotaram-se características que precisavam ser alteradas no novo *concept*. Além disso, no caso de personagens que já possuíam histórias estabelecidas em fase de pré-produção (como a Ninetta) em que figuravam em diferentes períodos da vida, detalharam-se aspectos físicos correspondentes a essas diferentes fases.

3.3.12 Referências visuais

Nesta categoria (também adicionada pelo grupo do *storyworld*), reuniram-se referências visuais relativas a algum aspecto físico específico a ser retratado pelos artistas, tais como: roupas, postura, biótipo, entre outros. Tais referências foram selecionadas a partir de discussões do grupo acerca de características dos personagens observadas em seus perfis psicológicos.

3.4 GRÁFICO DE ZONA DE CONFORTO

Partindo-se do circunplexo interpessoal apresentado por Jesse Schell e cuja função foi explanada anteriormente, adaptou-se esta ferramenta para que servisse de apoio ao Perfil Psicológico. Assim, traduziu-se o conteúdo do circunplexo para o português e modificou-se sua finalidade para que, ao invés de demonstrar a relação entre os

personagens, servisse como um gráfico capaz de revelar um conjunto de características base do personagem em questão.

Dessa forma, surgiu o Gráfico de Zona de Conforto, cuja funcionalidade deu-se da seguinte maneira: primeiro, analisou-se o personagem nos eixos Hostil x Amigável, Dominante x Submisso, Individualista x Dependente, Comunicativo x Introspectivo, atribuindo-se quatro pontos entre as características opostas. Assim, se um personagem tem três pontos de Comunicativo, obrigatoriamente terá um ponto de Introspectivo e assim por diante. A seguir, ligou-se os pontos entre os eixos, resultando em uma forma geométrica. As características presentes dentro desta forma representam a zona de conforto do personagem, ou seja, padrões de comportamento nos quais ele se sente confortável em agir. As características fora dessa forma, por sua vez, representam padrões de comportamento nos quais o personagem sente dificuldades para atuar. Por exemplo, no gráfico de Claire Beaumont, vê-se que a característica “gentil” está em sua zona de conforto, ou seja, ela tem facilidade em situações que demandam um toque de delicadeza ou boas maneiras. Por outro lado, a característica “punitivo” está fora dessa zona e, portanto, indica que ela teria dificuldades em situações nas quais precisasse punir alguém ou ser cruel. Eventualmente, o grupo de *storyworld* julgou que uma ou outra característica fora desta forma geométrica também se encaixasse no perfil do personagem, assim, tal característica foi juntamente destacada.

O resultado do gráfico de zona de conforto de todos os personagens poderá ser visto mais adiante.

3.4.1 Mapa Emocional

Considerando-se o escopo do universo fictício no qual os personagens se inserem, constatou-se que alguns deles figuram em histórias em diferentes momentos de suas vidas. Portanto, verificou-se a necessidade de uma ferramenta capaz de demonstrar de maneira mais clara as nuances destes personagens em relação a momentos-chave de suas vidas, para que, futuramente, roteiristas possam trabalhá-los de maneira apropriada em suas histórias. Com isso em mente, desenvolveu-se o Mapa Emocional - uma tabela que relaciona as características básicas encontradas no gráfico de zona de conforto com eventos significativos da vida do personagem.

Primeiramente, anotou-se o objetivo do personagem (seu objeto de desejo inconsciente) e, então, os momentos-chave (pontos de virada) foram listados em uma coluna, sendo classificados em situações de

esperança, neutralidade ou conformismo com relação ao objetivo, ou seja, se o evento em questão representa um estado em que o personagem tem expectativas de conseguir seu desejo ou não. A seguir, selecionaram-se características básicas passíveis de mudança conforme a situação enfrentada pelo personagem, colocando-as em ordem na primeira linha da tabela. Tal mudança foi entendida como uma intensificação ou atenuação da característica em razão dos pontos de virada, e foi representada através de uma escala tonal onde mais claro é igual a característica atenuada e mais escuro corresponde a característica intensificada. Isto resultou em uma representação visual do estado emocional do personagem durante todo o período de sua vida até o presente.

Os personagens para os quais se verificou a necessidade de um mapa emocional foram os seguintes: Al Kane, Ninetta Brown e Claire Beaumont. Seus mapas poderão ser vistos adiante, juntamente com seus perfis psicológicos completos e seus gráficos de zona de conforto.

3.5 PERFIL PSICOLÓGICO, GRÁFICO DE ZONA DE CONFORTO E MAPA EMOCIONAL DOS PERSONAGENS

3.5.1 Al Kane

Alphonse “Al” Kane - 33 anos (nasc. 02/11/1900)

Espécie: rato.

Histórico básico

Al Kane nasceu em uma família de classe operária. Seu pai, Edward, trabalhava desobstruindo canos do esgoto, enquanto sua mãe, Liza, transportava remédios da superfície para farmácias locais. Quando Kane tinha seis anos, Liza entrou em depressão e se matou. Kane e seu pai encontraram o corpo, porém Edward tentou impedir que o filho visse a cena. Após isso, Edward começou a passar mais tempo no trabalho, sem saber como lidar com o suicídio da mulher e negligenciando o filho. Kane, então, fugiu de casa para chamar a atenção, indo parar na Vila Baixa, onde conheceu Pistone. Quando retornou, seu pai havia desaparecido e Kane encontra apenas a casa vazia e um mapa com todos os canos que compõem a cidade de *Faux City*. Ao perceber que seu pai não voltaria, Kane acaba indo morar na rua, estabelecendo-se na Vila Baixa, onde começa uma amizade com Pistone e logo se aproxima de toda sua família.

Durante sua adolescência, Kane presenciou os problemas sociais decorrentes do consumo do açúcar que resultaram na proibição do mesmo. Aos 16 anos, ele tem um mal-entendido com Pistone e os dois brigam, fazendo com que Kane desapareça, magoado. Depois da briga, Kane pede a Leanne (sua amiga, namorada de Pistone e filha do capo da família O'Reilly) que o introduza a alguém na família DiMarco (que acaba por ser Paulie Belucci). Algum tempo depois, Kane descobre um método de aprimoramento do tráfico de açúcar e sobe nos ranques, o que lhe rende tanto respeito quanto ódio de outros membros. Com a morte do Don de sua família, Kane assume esta posição, sendo deposto e dado como morto três anos depois.

Orientação sexual e romântica

Assexual (não sente atração física por ninguém), porém utiliza o sexo como ferramenta. Panromântico (sente atração romântica independente de gênero), sempre em busca de alguém para preencher seu vazio interior.

Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica

- O Governante

- . **Lema:** Poder não é tudo, é a única coisa.
- . **Desejo central:** controle.
- . **Objetivo:** criar uma família ou comunidade próspera, bem sucedida.
- . **Maior medo:** caos, ser derrubado.
- . **Estratégia:** exercer poder.
- . **Fraqueza:** ser autoritário, incapaz de delegar.
- . **Talento:** responsabilidade e liderança.

- **Jung: ISFJ:** Alguém que precisa de um tempo sozinho para recuperar as energias, que percebe o mundo através de seus 5 sentidos, que toma decisões baseadas em seus valores e gostos pessoais e que planeja antes de fazer as coisas. **Sentimento introvertido:** O que realmente é importante no momento, o que é de valor para si e para seu propósito, quais valores foram quebrados. **Guardião (Inteligência Logística):** Necessita pertencer a um grupo e ter responsabilidade, saber que está fazendo a coisa certa. Valoriza estabilidade, segurança e senso de comunidade. Confiam em hierarquia e autoridade. Orientam-se por experiências passadas e gostam de coisas com estrutura e em sequência. Procuram aplicações práticas para o que aprendem. **Bastidores:** Foco em resultado. Valorizam contribuições diferentes e consultam fatos externos

para tomar decisões pensadas. Focam em integrar várias origens de informações e acomodar diferentes pontos de vista. 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. Tem mais paciência para se ganhar apoio através do consenso.

O que isso significa para esse personagem: Kane valoriza muito a estrutura da máfia e o que ela significa como comunidade, procurando mobilizar o grupo através da diplomacia, ao invés de apenas dar ordens. Ele está em maior sintonia com seu lado emocional, buscando sempre entender como os fatos influenciam nos sentimentos das pessoas envolvidas.

- Signo

Escorpião: Apaixonado, observador, decidido, independente, passional, pessoa de extremos, emotivo, de humor instável, exigente, inteligente, corajoso, persistente, paciente, lutador, criativo, sedutor, misterioso.

Valência moral

- **Caótico Bom:** Age de acordo com o que sua consciência lhe diz, dando pouca importância ao que os outros esperam dele. Ele faz seu próprio caminho, mas ele é gentil e benevolente. Ele acredita no bem e no que é certo, mas faz pouco caso de leis e regulamentos. Ele odeia quando as pessoas tentam intimidar as outras e lhes dizer o que fazer. Ele segue seu próprio compasso moral, que, apesar de bom, pode não ir de acordo com o da sociedade. Caótico bom é o melhor alinhamento que se pode ser porque combina um bom coração com um espírito livre. No entanto, pode ser perigoso quando perturba a ordem da sociedade.

O que isso significa para esse personagem: Kane costuma ser benevolente e tolerante para com as pessoas ao seu redor, principalmente com quem ele se importa, porém se ele sente que alguém quebrou sua confiança ou abusou de sua benevolência, Kane pode se tornar bem cruel.

Sonhos e ambições

Kane gosta do poder e de ter controle sobre as coisas, mas seu desejo mais profundo (que ele não admite nem para si, mas que é a motivação por trás

de tudo o que ele faz) é o de pertencer, encontrar uma verdadeira família para si.

Lado sombrio e dificuldades na vida

Kane tem dificuldades em manter relacionamentos familiares. Ele quer uma família, e quando acha alguém que pode preencher este vazio, ele quer se conectar, mas tem um certo medo de rejeição e suas experiências passadas com seu pai, Pistone e Paulie, o deixaram traumatizado, fazendo com que se fechasse ainda mais para essa possibilidade.

Consequências da criação

A perda de sua família aos 6 anos é o que o motiva a encontrar um lugar ao qual pertença. Seus anos vividos na rua o deixaram esperto para reconhecer oportunidades e usar o ambiente a seu favor.

Poder, potência sexual e *alpha-ness*

Kane é um líder mafioso e, como tal, inspira não só respeito e admiração, como medo. Ele se acha acima da lei e provavelmente está certo. Como Don, espera ser obedecido e ainda que escute conselhos, não se vê na obrigação de aceitá-los.

Componente cultural

Como líder do tráfico de açúcar, Kane é a figura central nesse submundo, considerado um obstáculo para aqueles que estão próximos a sua posição e uma inspiração para aqueles abaixo. Ele tem um gosto caro, frequentando restaurantes finos e ambientes de alta classe, porém sabe que há vantagens em todos os lugares, sem importar o público ao qual servem. Quando criança, costumava ir na igreja com a família de Pistone, porém nunca acreditou em Deus ou nada do tipo, simplesmente não se importa com questões religiosas.

Rede de significados, crenças e opiniões

O valor mais importante para ele é a lealdade, e nada é pior do que traição. Ele acredita em si mesmo, e na visão de que o poder do indivíduo se sobrepõe às suas condições. Para ele o mundo é um lugar cruel onde só é ajudado quem ajuda a si mesmo.

Aspectos físicos

Franzino, antes de ser Don tende a ter um sorriso malandro e quando se torna Don tende a ficar sério como se estivesse sempre preocupado com algo. Tem uma cicatriz na orelha direita, sem braçadeira, utiliza terno sem gravata e camisa semi aberta.

Referências visuais

Figura 5 - Terno para eventos elegantes, como um jantar de negócios/ reuniões (sem chapéu).



Fonte: Base de dados da autora (março de 2018).

Figura 6 - Dia a dia no trabalho (sem gravata).



Fonte: Base de dados da autora (março de 2018).

Figura 7 - Dia a dia no trabalho (sem chapéu, gravata, sapatos mais discretos e com terno preto sem risca).



Fonte: Base de dados da autora (março de 2018).

Tabela 6 - Mapa emocional de Al Kane.

Al Kane												
Características básicas		Objetivo Encontrar e estabelecer uma família										
Pontas de Virado (PV)		Amorosa	Autocritismo	Externo	Franca	Insegurança	Amor, Intimidade	Domínio	Resaca	Sensibilidade	Inveja	Reconhecimento
Nascimento	Status que (ainda não aconteceu nada de importante na vida do personagem)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Atitude da mãe (aos 6 anos, Kane e o pai encontram o corpo da mãe)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Abandono do pai (aos 6 anos, Kane volta para casa e descobre que o pai desapareceu)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Amizade com Pistone (aos 7 anos, Kane passa ter encontrado uma nova família com os Pistone)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Briega com Pistone (aos 16 anos, Kane tem uma discussão com Pistone após o morte de os Pistone)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Entrada na mídia (aos 17 anos, Kane vê na mídia uma oportunidade para reconstruir, sendo Pádua como narrador)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Assume cargo Duo (aos 30 anos, Kane assume a família D'Morro como sucessor de San Lixa)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Retorno da O'Reilly (aos 31 anos, Kane se vê obrigado a mudar e retornar a família O'Reilly)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Morte de Pistone e atitude de Lázaro (aos 32 anos, Kane acredita que Lázaro o traiu e mata Pistone, o quem ele havia julgado assassino)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Características	Silva (aos 33 anos, Kane é traído por seu consigliere, Carlo)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Escala de intensificação da característica			
-	0	+	++
= Atenuado	Neutro	Intensificada	=
Como funciona			

A escala tem função como um indicador da intensidade daquela característica a partir da Ponta de Virado indicado em a seguinte. Quanto mais escuro, mais intenso é o manifestação da característica. Quanto mais claro, mais atenuado. Contraste em estudo raro podem variar de um estudo baseado para um intenso e vice versa dependendo de situações mais específicas entre os PVs, porém, são claros e extremos.

Fonte: Autora (março de 2018).

3.5.2 Cage Pistone

Cage Pistone - 33 anos (nasc. 29/12/1900)

Espécie: rato.

Histórico básico

Pistone é o filho mais velho de Mathias e Chiara Pistone. Ele vem de uma comunidade pobre no bairro da Vila Baixa, onde viveu até entrar para a polícia. Conheceu Al Kane, um rato de rua, quando ambos tinham 7 anos, se tornando amigos inseparáveis. Al era frequentemente visto na casa de Pistone, e este lhe tratava como a um irmão. Pistone possuía uma família amorosa, sua mãe era dona de casa e se fazia presente na vida do filho;

seu pai tocava em uma banda de jazz em um clube famoso de Cotton St. (localizada no bairro da Despensa) e, sempre que podia, ensinava músicas para Cage e Al quando eles eram crianças. No entanto, Mathias tinha problemas com jogos, acumulando várias dívidas e sendo morto por seus credores. A irmã mais nova de Pistone, Isabella, presenciou o assassinato do pai e, desde então, ficou traumatizada, se fechando completamente em sua própria mente. Desta forma, Pistone, com apenas 16 anos, de repente se viu responsável por cuidar da mãe e da irmã pequena. Esta situação, levou a uma discussão entre Kane e Pistone, na qual Pistone deixa a entender que Kane não é realmente da família e não deveria se envolver. Isso faz com que Kane desapareça e Pistone fique sem notícias dele por muitos anos. Aos 17 anos, ele entrou para a Academia de Polícia e quando a mãe morreu alguns anos depois, ele se viu sem outra escolha a não ser internar Isabella em um instituto psiquiátrico. Ao descobrir sobre o golpe que Kane sofreu, Pistone decide que este é o melhor momento para tentar convencê-lo a largar a máfia.

Orientação sexual e romântica

Heterossexual (sente atração física pelo gênero oposto).
 Heterorromântico (sente atração romântica pelo gênero oposto).
 Ele tem dificuldades em se abrir, sendo um pouco tímido em situações de intimidade, porém gostaria de ter uma companheira.

Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica

- O cuidador

- . **Lema:** Ame seu vizinho como a si mesmo.
- . **Desejo central:** proteger e cuidar dos outros.
- . **Objetivo:** ajudar os outros.
- . **Maior medo:** egoísmo e ingratidão.
- . **Estratégia:** fazer coisas pelos outros.
- . **Fraqueza:** martírio e ser explorado.
- . **Talento:** compaixão e generosidade.

- **Jung: INTJ:** Alguém que precisa de um tempo sozinho para recuperar as energias, que percebe o mundo através de conexões simbólicas e abstratas, que toma decisões baseadas em fatos e outros critérios objetivos, e que planeja antes de fazer as coisas. **Pensamento introvertido:** Analisar, categorizar e descobrir como algo funciona.

Racionais (Inteligência Estratégica): Necessita dominar conceitos, conhecimento e competência. Valoriza consistência lógica, ideias e busca progresso. Tende a atitudes pragmáticas e utilitárias. Gosta de conhecer os princípios que geram os detalhes e os fatos, entendendo como as coisas funcionam. **Planejando a rota:** Tem um plano de ação para seguir. Foca em saber o que fazer e manter o grupo seguindo em frente. Prefere entrar em uma situação tendo uma ideia do que deve ocorrer. Suas decisões são pensadas e baseadas em análise, conceitos ou visão do que precisa ser feito.

O que isso significa para este personagem: Pistone é muito direto em seus relacionamentos, sem muita paciência para formalidades ou futilidades. Não costuma se deixar levar por preconceitos, procurando saber todos os fatos antes de fazer um julgamento. Ele se acostumou a fazer as coisas sozinho e, normalmente, isso não o incomoda.

- **Signo**

Capricórnio: Maduro, responsável, paciente, organizado, prático, tradicional, poupado, cauteloso, dominador, rancoroso, honesto, sério, ambicioso, reservado, solitário, negativo, materialista, escrupuloso.

Valência moral

- **Neutro bom:** Faz o melhor que uma boa pessoa pode fazer. Ele é devotado em ajudar os outros. Ele trabalha com reis e autoridades, mas não se sente preso a eles. É o melhor alinhamento porque significa fazer o bem sem tendências a favor ou contra a ordem. Pode ser perigoso quando promove mediocridade ao limitar as ações dos que são realmente capazes.

O que isso significa para este personagem: Apesar de ser policial, Pistone não vê as leis como absolutas, sabendo que há variáveis em cada caso.

Sonhos e ambições

Ele trabalha por um mundo melhor para ele e para as pessoas com quem se importa. Ele não se engana de que o crime, a violência e a corrupção vão acabar, mas espera ter participação em diminuir sua influência. Por isso, ainda tem esperanças de retomar sua amizade com Kane e tirá-lo da máfia.

Lado sombrio e dificuldades na vida

Um de seus maiores obstáculos é a solidão. Desde que seu pai morreu, Kane foi embora e sua irmã ficou doente, Pistone mergulhou no trabalho, tendo dificuldades em formar conexões reais com amigos e amantes. Ele ainda se sente culpado pelo que disse a Kane e, apesar de saber que o amigo fez suas próprias escolhas, uma parte de Pistone se sente responsável por ele ter entrado na vida do crime.

Consequências da criação

Foi a morte de seu pai que o estimulou a entrar para a polícia. Durante sua infância e início de adolescência passados com Kane, os dois cometiam pequenos delitos e acabavam por estar próximos de pessoas relacionadas ao crime. Isso deu a Pistone um conhecimento interno da psique de tais criminosos, o que ele usa em suas investigações.

Poder, potência sexual e *alpha-ness*

Ele é o melhor detetive da cidade e um dos únicos com quem os grandes criminosos sentem que devem se manter alertas. Seu jeito calado e aparentemente indiferente, o deixa com um ar intimidador e ele não tem medo de usar isso a seu favor durante interrogatórios.

Componente cultural

Sendo um detetive, Pistone é uma figura de autoridade no local. Ele tem um gosto simples e prático em tudo o que faz e adora jazz. Foi criado dentro da fé cristã, mas não é praticante (só vai quando está passando por algum momento difícil, em que sente que precisa de orientação). Às vezes faz trabalho voluntário, tendo organizado um grupo de ajuda para viciados em apostas.

Rede de significados, crenças e opiniões

Ele acredita em ajudar os outros e fazer o que é certo. Para ele, apesar do mundo ser um lugar cruel, é possível mudá-lo se as pessoas se ajudarem.

Aspectos físicos

Alto e esguio (ectomorfo). Olhos amarelos levemente dessaturados, como no *concept* do jogo de cartas *Intrigas*. Transparece um ar melancólico. Quase nunca usa gravata.

Referências visuais

Figura 8 - Sobretudo mais curto para o trabalho, bem arrumado, para ocasiões mais sérias.



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 9 - Roupa comum para o trabalho (desconsiderar o blazer e os detalhes mais elegantes, apenas o modelo das peças).



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 10 - Roupa comum para o trabalho (sem gravata).



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 11 - Exemplo do uso do coldre.



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 12 - Chapéu fedora (acessório tanto para o trabalho quanto para o dia a dia).



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

3.5.3 Carlo Bortoni

Carlo Bortoni - 45 anos (nasc. 25/08/1888)

Espécie: rato.

Histórico básico

Carlo nasceu dentro da Máfia DiMarco, dois anos após Don Lorenzo ter assumido o poder da mesma. Seu pai, Vincenzo Bortoni, era o braço direito do Don e criou Carlo com mão de ferro, enraizando no filho o dever de servir à Família. Aos 15 anos, Carlo começou a fazer pequenos trabalhos para a Máfia como aprendiz de seu pai. Ao mesmo tempo, Vincenzo usava sua influência para que Carlo caísse nas graças do Don e tivesse seu futuro garantido. Quando seu pai ficou doente, Carlo assumiu integralmente seu posto como braço direito do Don, permanecendo fiel a Lorenzo até a sua morte. No entanto, ao descobrir que Kane fora indicado como o novo Don, Carlo se sente ultrajado, acreditando que o posto deveria ser dele. Firme em suas convicções, Bortoni elabora um plano para tirar Al Kane do poder e tomar para si o que lhe é de direito.

Orientação sexual e romântica

Heterossexual (sente atração física pelo gênero oposto), porém não tem problemas de utilizar o sexo como uma ferramenta para conseguir o que quer, independente do gênero da pessoa com quem está se relacionando. Curte sadomasoquismo (dominante).

Arromântico (não sente atração romântica por ninguém). Ele não tem interesse em relacionamentos amorosos, mas vê o núcleo familiar como um símbolo de *status*.

Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica

- O Governante

- . **Lema:** Poder não é tudo, é a única coisa.
- . **Desejo central:** controle.
- . **Objetivo:** criar uma família ou comunidade próspera, bem sucedida.
- . **Maior medo:** caos, ser derrubado.
- . **Estratégia:** exercer poder.
- . **Fraqueza:** ser autoritário, incapaz de delegar.
- . **Talento:** responsabilidade e liderança.

- **Jung: ENFJ:** Alguém que se energiza através da interação com as outras pessoas, que percebe o mundo através de conexões simbólicas e abstratas, que toma decisões baseadas em seus valores e gostos pessoais, e que planeja antes de fazer as coisas. **Sentimento extrovertido:** Considera as necessidades dos outros, pensa no que é próprio para a situação e bom para o grupo. **Idealistas (Inteligência Diplomática):** Necessita de significado e importância, sendo motivado por um sentimento de propósito e de trabalhar por um bem maior. Valoriza união, auto realização e autenticidade. Prefere interações cooperativas com enfoque em ética e moralidade, e confia em suas intuições. **Comando:** Conquista objetivos através de pessoas. Tem forte motivação para liderar um grupo visando um objetivo. Toma decisões com rapidez para manter todos focados nas tarefas, alvos e prazos certos. Odeia perder tempo e voltar para algo que já esteja concluído. Aconselhar a equipe, executar ações, supervisionar, e mobilizar recursos são maneiras de fazer com que as coisas aconteçam. Percebe rapidamente o que não está funcionando e também o que deve ser arrumado.

O que isso significa para este personagem: Carlo tem facilidade em “ler” situações e pessoas, identificando suas necessidades e motivações, porém usa isso para manipulá-las de forma a alcançar seus objetivos.

- Signo

Virgem: Perfeccionista, trabalhador, dedicado, racional, acelerado, realista, exigente, calmo, organizado, forte, perseverante, fechado, fiel, responsável, amigo, inteligente, objetivo, curioso, consumista.

Valência moral

- **Legalmente Mau:** Metodicamente pega o que quer dentro dos limites de seu código de conduta sem se importar com quem machuque. Ele se importa com tradição, lealdade e ordem, mas não com liberdade, dignidade ou vida. Ele joga de acordo com as regras, mas sem misericórdia ou compaixão. Ele se sente confortável dentro de uma hierarquia e gostaria de governar, mas está disposto a servir. Ele condena outros não de acordo com suas ações, mas com base em raça, religião, nacionalidade e classe social. Ele é relutante em quebrar leis e promessas. Esta relutância vem em parte de sua natureza e, em parte, porque ele depende da ordem para se proteger daqueles que o opõe moralmente.

Algumas pessoas deste alinhamento possuem tabus particulares, como não matar a sangue frio (mas mandar outros o fazerem) ou não machucar crianças (se puder ser evitado). Eles acreditam que isso os põe acima de vilões sem princípios. É o melhor alinhamento porque combina honra com um interesse próprio dedicado. É o alinhamento mais perigoso porque representa o mal metódico, intencional e frequentemente bem-sucedido.

O que isso significa para esse personagem: Sempre tenta elaborar seus planos conforme as regras do ambiente em que está inserido (no caso a máfia), sabendo muito bem como usar o sistema a seu favor. Prefere não lidar com conflitos diretamente, mas não vê problemas que outros façam em seu nome (ex.: não mata a sangue frio, mas contrata alguém para fazê-lo).

Sonhos e ambições

A primeira memória de que Carlo se lembra é de sua mãe lhe levando para assistir à Ópera quando ele tinha 4 anos. Desde então, ele nunca encontrou algo mais sublime. Durante toda a sua infância e início de adolescência, tudo o que ele queria era ser um cantor de ópera, encenando os papéis que tanto o fascinavam. Sua mãe, que havia sido atriz até o casamento com seu pai, secretamente o incentivava. Vincenzo, por sua vez, o desencorajava, repudiando veemente as ambições do filho, pois tinha outros planos para o rapaz. Dessa forma, Carlo viu seu sonho nas artes cênicas ser substituído pela noção de que seu lugar era no topo da Família DiMarco.

Lado sombrio e dificuldades na vida

Carlo sempre teve uma relação difícil com seu pai, constantemente colocando seus desejos de lado para satisfazer o patriarca da família. Em contrapartida, era muito próximo de sua mãe, Graziela, sofrendo muito quando ela morreu, logo antes de Carlo entrar para a Máfia.

Carlo sofre de um leve caso de transtorno obsessivo compulsivo por limpeza e organização, que piora em situações de estresse elevado.

Consequências da criação

Seu pai o criou com um simples objetivo: servir a Família DiMarco. Esta mentalidade foi tão martelada em sua cabeça, que Carlo acabou moldando

sua personalidade e seu senso de identidade ao redor dela. Em sua mente, as palavras de seu pai significavam que devia se tornar o Don quando Lorenzo morresse. Também foi sua criação dura que o insensibilizou para os sentimentos alheios.

Poder, potência sexual e *alpha-ness*

Carlo é altamente respeitado dentro da Máfia DiMarco por ter passado praticamente sua vida inteira ali, convivendo com os membros mais poderosos dentro da Família. Seu jeito charmoso e bem-educado inspira confiança e Carlo aprendeu rápido a usar isso a seu favor.

Componente cultural

Carlo ama todos os tipos de arte, mas a ópera é sua verdadeira paixão. Nada o acalma mais do que escutar aos clássicos. Ele é um rato de uma família tradicionalmente mafiosa, ou seja, privilégio é algo comum no seu dia a dia. Segue a religião católica.

Rede de significados, crenças e opiniões

Ele acredita em si mesmo acima de tudo. De que tudo o que ele quer, ele tem o direito de conseguir. Esse tipo de pensamento o permite fazer o que for preciso, sem que ele se sinta culpado, pois acredita que seus motivos valem mais.

Aspectos físicos

Carlo é um sujeito alto e bem apessoado. Sua aparência não dá nenhuma razão para que não se confie nele. Ele é imponente, sempre com uma postura impecável.

Referências visuais

Figura 13 - Roupas para o trabalho.



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 14 - Suéteres para quando estiver relaxando em casa.



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

3.5.4 Claire Beaumont

Claire Beaumont - 32 anos (nasc. 22/01/1901)

Espécie: aranha.

Histórico básico

Claire não pôde conhecer sua mãe, pois esta morreu quando ela tinha quatro anos. Depois que a babá que cuidava dela desde então, também morreu, Claire foi enviada para um internato no exterior, onde cresceu recebendo uma educação de altíssima qualidade, mas muito rígida. De volta a *Faux City*, Claire teve que participar dos negócios da família descobrindo que não era bem esta, sua vocação. Na busca pela história da família, Claire se apaixonou pelo mundo das artes, abrindo um leilão.

Orientação sexual e romântica

Homossexual (atração física pelo mesmo gênero). Homorromântica (atração romântica pelo mesmo gênero).

Ela é aberta a relacionamentos, porém não os procura ativamente. Tímida em situações de intimidade. De modo geral, não gosta de contato físico, principalmente com estranhos, mas abre exceções com pessoas do seu convívio íntimo.

Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica

- **O Mágico:**

- . **Lema:** Eu faço as coisas acontecerem.
- . **Desejo central:** entender as leis fundamentais do universo.
- . **Objetivo:** tornar sonhos em realidade.
- . **Maior medo:** consequências negativas não intencionais.
- . **Estratégia:** desenvolver uma visão e viver de acordo com ela.
- . **Fraqueza:** se tornar manipulativo.
- . **Talento:** encontrar soluções de ganho mútuo.

- **Jung: ESTJ:** Alguém que se energiza através da interação com as outras pessoas, que percebe o mundo através de seus 5 sentidos, que toma decisões baseadas em fatos e outros critérios objetivos, e que planeja antes de fazer as coisas. **Pensamento extrovertido:** Organizar, segmentar, ordenar, aplicar lógica e critérios. **Guardião (Inteligência Logística):**

Necessita pertencer a um grupo e ter responsabilidade, saber que está fazendo a coisa certa. Valoriza estabilidade, segurança e senso de comunidade. Confiam em hierarquia e autoridade. Orientam-se por experiências passadas e gostam de coisas com estrutura e em sequência. Procuram aplicações práticas para o que aprendem. **Comando:** Conquista objetivos através de pessoas. Tem forte motivação para liderar um grupo visando um objetivo. Toma decisões com rapidez para manter todos focados nas tarefas, alvos e prazos certos. Odeia perder tempo e voltar para algo que já esteja concluído. Aconselhar a equipe, executar ações, supervisionar, e mobilizar recursos são maneiras de fazer com que as coisas aconteçam. Percebe rapidamente o que não está funcionando e também o que deve ser arrumado.

O que isso significa para este personagem: Claire é uma pessoa séria e centrada, que consegue pensar nas coisas objetivamente, procurando racionalizar sentimentos e emoções. Ela também tem um lado sensitivo, que consegue captar o que está acontecendo nas entrelinhas.

- Signo

Aquário: Individualista, bondoso, humano, amigo, acelerado, atraente, benevolente, líder, excêntrico, rebelde, sonhador, comunicativo, sociável, racional, intuitivo.

Valência moral

- **Neutro bom:** Faz o melhor que uma boa pessoa pode fazer. Ele é devotado em ajudar os outros. Ele trabalha com reis e autoridades, mas não se sente preso a eles. É o melhor alinhamento porque significa fazer o bem sem tendências a favor ou contra a ordem. Pode ser perigoso quando promove mediocridade ao limitar as ações dos que são realmente capazes.

O que isso significa para este personagem: Claire é uma benfeitora e procura respeitar as leis na medida do possível, porém não vê problemas em contorná-las ou quebrá-las se achar conveniente - desde que acredite que não haverá consequências negativas.

Sonhos e ambições

Ao descobrir o passado da família, ela procura redimir seus antepassados ao mesmo tempo em que deseja se colocar à altura deles. Dessa forma, ela quer colocar o próprio nome na história da cidade e quer que isso aconteça de forma positiva.

Lado sombrio e dificuldades na vida

Ela sente um grande vazio por falta de uma estrutura familiar. Sua mãe morreu quando era pequena e ela nunca conheceu a avó ou qualquer outro parente, tendo sido criada por empregadas e tutores. A única presença em sua vida que podia preencher a figura materna foi uma babá, porém quando esta morreu, Claire foi levada para um internato. A maioria das pessoas se aproxima dela por interesse, o que ela sabe, mas nem sempre faz alguma coisa sobre isso, pois acha que se afastar essas pessoas não irá sobrar ninguém ao lado dela.

Consequências da criação

Um lado positivo de ter sido criada por empregadas e tutores foi que Claire se tornou muito independente. Ela sabe ir atrás das coisas sozinha e tomar responsabilidade sobre suas ações.

Poder, potência sexual e *alpha-ness*

Claire é uma das pessoas mais influentes da cidade, não só porque é a mais rica do lugar, como também pelo legado de sua família estar no centro da economia de *Faux City*. Apesar de ter começado um tanto insegura, ela aprendeu rapidamente a ser assertiva nos negócios e a transmitir uma aura de poder.

Componente cultural

Claire cresceu na nata da sociedade, tendo acesso à melhor educação que o dinheiro pode comprar. Ela tem paixão por todos os tipos de arte, o que foi reforçado ao descobrir a história de sua família. Ela gosta de luxo e os mimos da riqueza. Considerando seu *background*, Claire tem uma mente muito mais aberta que seus antepassados. Ela não cresceu dentro de nenhuma doutrina religiosa, não se identificando como seguidora de nenhuma religião, porém acredita em uma “força maior”.

Rede de significados, crenças e opiniões

Claire acredita no princípio da ação e reação. Tudo o que você faz leva a uma consequência que, eventualmente, vai te afetar. Por isso, ela sempre tenta tomar decisões tendo em mente um objetivo, pensando três passos a frente como num jogo de estratégia.

Aspectos físicos

Delicada, sempre bem vestida e elegante. Sua expressão costuma passar seriedade, mas de maneira suave, sem parecer que está de cara fechada ou mau humor.

Referências visuais

Figura 15 - Roupas e acessórios para o dia-a-dia.



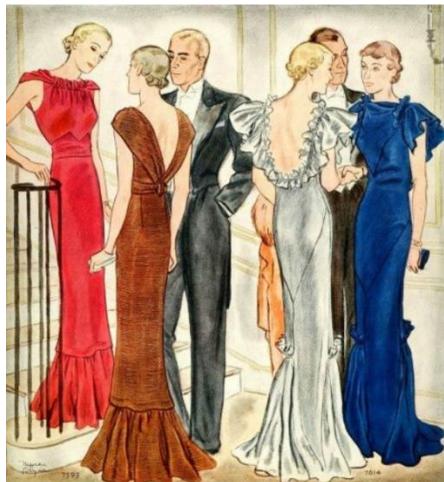
Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 16 - Roupa mais elegante para eventos vespertinos (*brunch* de negócios, chá da tarde, eventos esportivos da alta classe).



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 17 - Roupa mais elegante para eventos noturnos (o vermelho e o marrom).



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Tabela 7 - Mapa emocional de Claire.

Características básicas ↓ Pontos de Virada (PV)		Claire Beaumont					
		Objetivo: Deixar um legado do qual se orgulhe					
		Incerteza	Autoconfiança	Amor próprio	Indiferença	Firmeza	Gentileza
Neutro	Status quo (ainda não aconteceu nada de impactante na vida do personagem)						
Conformismo	Entrada no internato (aos 10 anos, Claire é mandada para um internato após sua babá - e única figura materna - morrer)						
Esperança	Toma as rédeas dos negócios da família (aos 16 anos*, Claire conhece Madame Laura e é motivada a realmente se envolver e administrar seu patrimônio)						
Neutro	Começa a descobrir o passado da família (por volta dos 19 anos, Claire começa a se interessar pela história da família e descobre sua verdadeira paixão)						
Esperança	Adota Locki (aos 28 anos, Claire decide oficializar a adoção de Locki)						
Neutro	Faz acordo com Kane (aos 30 anos, Claire inicia um acordo com Kane de lavagem de dinheiro para conseguir o diamante principal de sua herança de família)						

Utilidade

O Mapa Emocional serve para demonstrar como se comportam as características básicas encontradas no Gráfico de Zona de Conforto, dependendo de momentos significativos que representam um estado de esperança ou conformismo do personagem com relação ao seu objetivo.

Escala de intensificação da característica

-	0	+	++
« Atenuado	Neutro	Intensificado	»

Como funciona

A escala tonal funciona como um indicador da intensidade daquela característica a partir do Ponto de Virada indicado até o seguinte. Quanto mais escuro, mais intensa é a manifestação da característica. Quanto mais clara, mais atenuada. Características em estado neutro podem variar de um estado atenuado para um intenso e vice-versa dependendo de situações mais específicas entre os PVs, porém, sem chegar a extremos.

Fonte: Autora (abril de 2018).

3.5.5 Eiji Yamamoto

Eiji Yamamoto - 77 anos (nasc. 08/07/1856)

Espécie: sapo.

Histórico básico

Eiji nasceu no Japão em 1856, sendo o bicho de estimação de um dos membros da *Yakuza*. Durante o assassinato de seu dono, Eiji é ferido e foge, sendo encontrado e acolhido por uma comunidade de sapos que acredita que ele é o sobrevivente do ataque de cobras que vêm destruindo vilarejos na região. Ele então elabora um plano para matar a cobra, como uma forma de retribuir o vilarejo por salvar a sua vida. No entanto, as cobras atacam antes do esperado e, apesar de tentarem pôr o plano em prática, não dá muito certo. Eiji é gravemente ferido na luta e todos precisam bater em retirada. Por sua bravura, Eiji é eleito como líder do grupo e, sem conseguir se livrar completamente da ameaça das cobras, ele toma a decisão de que todos embarquem em um navio humano para escapar. O navio vai para New York, e lá, Eiji monta a *Yakuza*, agregando sapos locais. Anos depois, ele se casa com Yumi, uma sapa do grupo original que veio do Japão, e os dois decidem adotar Hikaru, de apenas dois anos. Aos 70 anos, sua esposa morre, deixando-o em um luto prolongado que o fez recolher-se, em parte, dos negócios da *Yakuza*, tomando apenas as decisões mais importantes.

Orientação sexual e romântica

Heterossexual (sente atração física pelo gênero oposto).
 Heterorromântico (sente atração romântica pelo gênero oposto).
 Ele é um romântico. Ele acredita no amor e em se comprometer a uma pessoa.

Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica

- O Herói:

- . **Lema:** Onde há vontade, há um jeito.
- . **Desejo central:** provar o próprio valor através de atos corajosos.
- . **Objetivo:** ser o melhor em algo de modo que beneficie o mundo.
- . **Maior medo:** fraqueza, vulnerabilidade, ser um covarde.
- . **Estratégia:** ser tão forte e competente quanto possível.
- . **Fraqueza:** arrogância, sempre precisar de outra batalha para lutar.
- . **Talento:** competência e coragem.

- **Jung: ENFJ:** Alguém que se energiza através da interação com as outras pessoas, que percebe o mundo através de conexões simbólicas e abstratas, que toma decisões baseadas em seus valores e gostos pessoais,

e que planeja antes de fazer as coisas. **Sentimento extrovertido:** Considera as necessidades dos outros, pensa no que é próprio para a situação e bom para o grupo. **Idealistas (Inteligência Diplomática):** Necessita de significado e importância, sendo motivado por um sentimento de propósito e de trabalhar por um bem maior. Valoriza união, auto realização e autenticidade. Prefere interações cooperativas com enfoque em ética e moralidade, e confia em suas intuições. **Comando:** Conquista objetivos através de pessoas. Tem forte motivação para liderar um grupo visando um objetivo. Toma decisões com rapidez para manter todos focados nas tarefas, alvos e prazos certos. Odeia perder tempo e voltar para algo que já esteja concluído. Aconselhar a equipe, executar ações, supervisionar, e mobilizar recursos são maneiras de fazer com que as coisas aconteçam. Percebe rapidamente o que não está funcionando e também o que deve ser arrumado.

O que isso significa para este personagem: Eiji é um líder nato, sabendo balancear perfeitamente autoridade com empatia. Ele conhece todos na *Yakuza* e suas famílias, sabendo reconhecer o valor de todos, o que se traduz em lealdade mútua.

- Signo

Câncer: Dá muito valor à família, romântico, sensual, emotivo, sensível, sonhador, desconfiado, tímido, atento, imaginativo, determinado, intuitivo, bom ouvinte, carente, fechado.

Valência moral

- **Legalmente Bom:** Age como é esperado que uma boa pessoa aja. Ele combina o comprometimento para se opor ao mal com a disciplina para lutar sem descanso. Ele fala a verdade, mantém sua palavra, ajuda os necessitados, e fala contra a injustiça. Odeia verem os culpados saírem impunes. É o melhor alinhamento que se pode ser porque combina honra e compaixão. Pode ser perigoso quando restringe a liberdade e criminaliza o interesse próprio.

O que isso significa para este personagem: Dentro do compasso moral da *Yakuza*, Eiji é um cidadão modelo, pois segue à risca os códigos de conduta propostos dentro desta comunidade. Para ele, existe uma clara separação entre a *Yakuza* (sua comunidade, com quem tem obrigações) e o mundo exterior.

Sonhos e ambições

Ele deseja o que é melhor para a sua comunidade. A *Yakuza* é a sua família e tudo o que ele faz é pensando nos interesses da mesma. Por isso, ele quer um sucessor que tenha os mesmos objetivos em mente.

Lado sombrio e dificuldades na vida

Desde que sua mulher morreu, Eiji tem estado em um luto profundo, isolando-se e delegando as responsabilidades da *Yakuza*, além de se preocupar com o fato de que, talvez, Hikaru não tenha o que é necessário para se tornar o próximo *Oyabun*. Ele ama seu filho, e teme as decisões que terá que tomar para garantir a sobrevivência de seu legado.

Consequências da criação

Tendo sido criado por um membro da *Yakuza*, Eiji cresceu com os valores da mesma guiando suas ações e moldando seu modo de pensar e enxergar a vida.

Poder, potência sexual e *alpha-ness*

Como *Oyabun*, Eiji possui uma postura austera e aparenta ser firme como uma rocha em suas decisões. Ele faz o que acha correto e pune, sem remorso, a qualquer um que ele pense ter desrespeitado seus valores e os da *Yakuza*.

Componente cultural

Eiji é um imigrante nos esgotos e se orgulha de suas raízes. Ele trouxe a cultura oriental com ele e a implementou no lugar onde se estabeleceu. Utiliza palavras do vocabulário japonês em seus diálogos. Eiji valoriza a tradição e não gosta que os membros da *Yakuza* assimilem os costumes ocidentais, apesar de ser flexível o suficiente quando se trata de fazer negócios com as máfias locais.

Rede de significados, crenças e opiniões

Eiji faz tudo de acordo com seu código de honra. Ele valoriza lealdade, bravura, e tem um forte senso de justiça. Ele acredita que o mundo é o que você faz dele.

Aspectos físicos

Normalmente aparece de *kimono* ou outras roupas tradicionais japonesas. É um sapo-boi enorme, com altura acima da média da população. Seu olho esquerdo é cego, possuindo uma cicatriz. Possui tatuagens com padrão floral e de cobras por todo o corpo que permanecem escondidas por baixo do *kimono* (ou seja, as tatuagens aparecem somente quando ele está sem camisa ou arregaça as mangas). Carrega uma moeda japonesa como um medalhão no pescoço.

- **Aos 29 anos:** Sapo bem menor, sem tatuagens e sem o medalhão.

Referências visuais

Figura 18 - Exemplo de padrão de tatuagem da *Yakuza*.



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 19 - Exemplo tatuagem floral.



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 20 - Exemplo tatuagem (pensar no dragão como uma cobra).



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 21 - Iene medalhão - 1920 (esquerda - frente, direita - atrás)



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

Figura 22 - *Kimono* tradicional (levar em consideração somente o modelo).



Fonte: Base de dados da autora (abril de 2018).

3.5.6 Ninetta Brown

Nina “Ninetta” Brown - 22 anos (nasc. 11/04/1911)

Espécie: barata.

Histórico básico

Ninetta cresceu em uma grande família na parte mais pobre da periferia. Ela é a caçula de cinco irmãos e sempre foi um tanto protegida por conta disso. Seu pai morreu quando ela era um bebê e sua mãe passava o dia todo trabalhando como cozinheira nas casas de aranhas ricas. Tanto ela quanto os irmãos tiveram que começar muito cedo a ajudar no sustento da casa. O irmão mais velho e um dos gêmeos trabalham como coletores de matéria-prima na superfície, o mais novo é zelador noturno na Universidade e o outro gêmeo era operário até perder os braços em um acidente de trabalho. Ninetta, por sua vez, começou a ajudar a mãe na cozinha quando tinha oito anos, no entanto, nunca aceitou este estilo de vida, sonhando com o dia em que teria uma casa como aquelas em que trabalhava. Sempre procurando maneiras de ganhar mais dinheiro e de forma mais fácil, ela conheceu Drew, que comandava o prostíbulo no Morro do Açúcar. Ele propôs que ela fosse trabalhar para ele e Ninetta viu nisso uma oportunidade de se aproximar de pessoas influentes e subir na vida. Tal pensamento deu frutos, quando anos mais tarde, ela ficou sabendo dos planos de dar um golpe em Al Kane e se aproveitou deste momento para fazer um acordo: neutralizar a *Yakuza* através do “sequestro” de Hikaru, em troca do comando do cabaré de Madame Laura.

Orientação sexual e romântica

Bissexual (sente atração física pelo próprio gênero e pelo gênero oposto).
Birromântica (sente atração romântica pelo próprio gênero e pelo gênero oposto).

Ela não acredita em romance, preferindo ter apenas relacionamentos superficiais que tenham como base a atração física. Isso não quer dizer que ela não possa se apaixonar.

Arquétipo, categoria ou ressonância estereotípica

- O Explorador

- . **Lema:** Não me limite.
- . **Desejo central:** a liberdade de descobrir quem você é explorando o mundo.
- . **Objetivo:** viver uma vida melhor, mais autêntica e satisfatória.
- . **Maior medo:** ver-se presa, conformidade e vazio interior.
- . **Estratégia:** viajar, procurando e experimentando coisas novas, escapar do tédio.
- . **Fraqueza:** vagar sem rumo, se tornar socialmente isolada.
- . **Talento:** autonomia, ambição, ser verdadeira consigo mesma.

- **Jung: ESFP:** Alguém que se energiza através da interação com as outras pessoas, que percebe o mundo através de seus 5 sentidos, que toma decisões baseadas em seus valores e gostos pessoais, e que deixa suas opções em aberto para adaptar-se caso necessário. **Sensação extrovertida:** Experimenta e nota o mundo físico, atento a reações visíveis e dados relevantes, preocupa-se com o que está acontecendo aqui e agora, e que ações pode tomar no momento. **Artesãos (Inteligência Tática):** Necessita da liberdade de agir sem restrições e enxergar resultados claros para suas ações. Valoriza a estética e sua energia é focada em atuar com habilidade. Tende a atitudes pragmáticas e utilitárias. Confia em seus impulsos e gosta de agir. Gosta de aprendizado aplicado, “mão na massa”. **Fazendo com que as coisas andem:** Persuade e envolve outras pessoas. Domina a arte de assistir ou acelerar processos, inspirando outros a agir. Mantém as coisas andando com grande energia e entusiasmo. Explorar opções e possibilidades fazer preparativos, descobrir novas ideias e compartilhar compreensões sobre o assunto são maneiras de fazer com que as pessoas continuem ativas. Quer decisões participativas e democráticas.

O que isso quer dizer para este personagem: Gosta de fazer as coisas acontecerem. É adaptativa e almeja a liberdade antes de tudo, por mais que seja extremamente apegada à coisas materiais.

- Signo

Áries: Agitador, agressivo, individualista, sensível, franco, sincero, impulsivo, precipitado, sentido de iniciativa, ativo, realista, objetivo, sensual.

Valência moral

- **Caótico Neutro:** Seguem seus caprichos. São individualistas acima de tudo. Valorizam a própria liberdade, mas não lutam para proteger a liberdade dos outros. Evitam autoridades, ressentem restrições e desafiam tradições. Eles não perturbam organizações intencionalmente, como parte de uma campanha de anarquia. Para tanto, ele precisaria ser motivado pelo bem (e o desejo de liberar os outros) ou mal (e o desejo de fazer os que são diferentes sofrerem). Podem ser imprevisíveis, mas seu comportamento não é completamente aleatório. É o melhor alinhamento porque representa a verdadeira liberdade, tanto das restrições da sociedade quanto do zelo dos que precisam fazer tudo certo. Pode ser perigoso quando procura eliminar toda autoridade, harmonia e ordem da sociedade.

O que isso significa para este personagem: Ninetta odeia seguir regras e que lhe digam o que fazer, recusando-se a dar o braço a torcer e fazendo questão de tomar as próprias decisões. Ela sempre põe o próprio bem estar acima de tudo, de modo que se precisar passar por cima de alguém para se beneficiar, ela o fará.

Sonhos e ambições

Ela sonha com uma vida melhor para si, em sair do estigma e pobreza que são associados ao bairro onde cresceu. Ela quer encontrar seu lugar de direito no mundo, sem importar as consequências.

Lado sombrio e dificuldades na vida

Ela teme que tudo o que ela já fez para avançar na vida não dê em nada, que no final ela seja nada mais do que a escória com quem ela cresceu. A última vez em que viu a família, tiveram uma discussão sobre seu estilo de vida, pois eles não a entendem e ela não entende como eles podem simplesmente aceitar as condições em que vivem. Ainda assim, às vezes ela sente falta do apoio que sua família oferecia quando era menor.

Consequências da criação

Foi sua infância pobre e seu espírito livre que a motivaram a procurar meios de subir na sociedade. O preconceito com o qual teve que lidar desde cedo, lhe deu a mentalidade de que não adiantava depender dos outros, pois ninguém nunca lhe ajudaria; se quisesse alguma coisa teria

que conseguir por si mesma e, se ninguém se importava com ela, ela não tinha a obrigação de se importar com ninguém.

Poder, potência sexual e *alpha-ness*

Ela é uma prostituta e, como tal, tem quase nenhuma autoridade e as pessoas que sabem disso não a levam a sério.

Para aqueles que não sabem que ela é uma prostituta, ela consegue transmitir que é uma pessoa confiante e segura de si mesma.

Ela aprendeu a utilizar seus atributos femininos e artifícios da profissão a seu favor, conseguindo obter informações e persuadir as pessoas a fazerem o que ela quer.

Componente cultural

Ninetta faz parte da classe mais pobre e discriminada dos esgotos, mas apesar de suas origens humildes, o tempo que passou na casa de aranhas ricas fez com que assimilasse alguns dos gostos da alta sociedade. Desta forma, ela tem um gosto caro, adorando joias e artigos de luxo, usando-os como símbolos de *status*.

Por ter assimilado isso durante pouco tempo de exposição, possui uma visão distorcida da riqueza (e da moda dos ricos). Entre os pobres a moda dela é incrível, para os ricos é brega.

Ela não acredita em Deus, nem em nenhum poder superior.

Rede de significados, crenças e opiniões

Ela acredita nas próprias habilidades de ascensão. Para ela, o mundo é corrupto, e o melhor que se pode fazer é se aproveitar desta situação.

Aspectos físicos

No universo é importante retratar ela como **MUITO** bonita.

- **Aos 8 e 9 anos:** Aparece usando uniforme quando está trabalhando. Quando está em casa se veste com vestido, pobre mas bem apessoada, sua mãe que arruma suas roupas. Cabelo um pouco comprido.

- **Aos 13 anos:** Fase rebelde, se veste como bem entende. Roupas um pouco mais ousadas. Se veste de forma bem feminina. Cabelo um pouco mais curto com relação ao anterior.

- **Aos 16 anos:** Aparência mais madura, ficando mais alta e com mais curvas. As roupas continuam rebeldes e ousadas. Cabelo ainda mais curto.

- **Aos 22 anos:** Veste roupas um pouco mais sensuais quando está no trabalho e vestidos mais comuns da época no seu dia-a-dia, sempre feminina. Cabelo que está nos *concepts* originais.

Referências visuais

Figura 23 - Vestido para o dia a dia.



Fonte: Base de dados da autora (fevereiro de 2018).

Figura 24 - Vestido para o trabalho.



Fonte: Base de dados da autora (fevereiro de 2018).

Tabela 8 - Mapa emocional de Ninetta.

		Ninetta Brown								
Características básicas		Objetiva: Viver uma vida plena								
Pontos de Virada (PV)		Ameaça	Autoconhecimento	Amor próprio	Indiferença	Exatidão	Inibição	Impaciência	Firmeza	Exibicionismo
Neutro	Status quo (ainda não aconteceu nada de impactante na vida do personagem)									
Esperança	Trabalha na casa de Arthur (aos 8 anos, Ninetta tem seu primeiro contato com a riqueza ao trabalhar com a mãe de empregada doméstica)									
Conformismo	Abuso por parte de Arthur (entre os 8 e 9 anos, Ninetta tem que lidar com investidas de cunho sexual do pai)									
Conformismo	Prisão da mãe (aos 9 anos, Ninetta lida com a prisão da mãe por assassinato e com a nova liderança da família por parte dos irmãos mais velhos)									
Conformismo	Preso por Pistone (aos 16 anos, Ninetta tem a primeira experiência com a polícia, porém é solta facilmente)									
Esperança	Consolidar-se como a maior atração da Honey Lips (aos 17 anos, Ninetta é a garota mais procurada no prostíbulo, ganhando a confiança de Drew)									
Esperança	Assume o cabaré (aos 22 anos, Ninetta ajuda no golpe contra Kane e ganha o comando do cabaré)									

Utilidade
O Mapa Emocional serve para demonstrar como se comportam as características básicas encontradas no Gráfico de Zona de Conforto, dependendo de momentos significativos que representem um estado de esperança ou conformismo do personagem com relação ao seu objetivo.

Escala de intensificação da característica		
«	0	»
« Atenuado	Neutro	Intensificado »
Como funciona		

A escala tonal funciona como um indicador da intensidade daquela característica a partir do Ponto de Virada indicado até o seguinte. Quanto mais escuro, mais intensa é a manifestação da característica. Quanto mais claro, mais atenuada. Características em estado neutro podem variar de um estado atenuado para um intenso e vice-versa dependendo de situações mais específicas entre os PVs, porém, sem chegar a extremos.

Fonte: Autora (fevereiro de 2018).

3.6 CONCEPTS

Após os perfis psicológicos estarem finalizados e aprovados pelo grupo de *Storyworld*, eles foram passados para os artistas do grupo de pesquisa, para que estes pudessem desenvolver estudos dos personagens a partir do que estava indicado nos perfis. Depois dos estudos serem aprovados, fez-se uma ilustração, cuja ideia era retratar o personagem em um contexto/pose que condizesse com sua personalidade, de modo que se pudesse transmitir visualmente uma noção de quem ele (ou ela) é. A

seguir, o processo feito pelos artistas do grupo em conjunto com o *Storyworld*.

3.6.1 *Concept Al Kane*

Al Kane foi um dos primeiros personagens criados dentro do projeto e, portanto, já possuía um *concept* prévio:

Figura 25 - *Concept* original de Al Kane, feito por Klewerton Bortoli.



Fonte: G2E (abril de 2018).

Figura 26 - *Concept* de Kane no jogo *Intrigas*, feito por Paulo Scabeni.



Fonte: G2E (abril de 2018).

Depois de analisar os *concepts* originais, tendo em mente o perfil psicológico desenvolvido, conclui-se que não seriam necessárias grandes mudanças no *design* do personagem, que já estava bem resolvido. Apenas algumas alterações na vestimenta seriam mais pertinentes. Deste modo, passaram-se algumas diretrizes para os artistas:

- Manter o aspecto físico do personagem, porém acrescentando pupilas;
- Remover a braçadeira;
- Colocar sapatos.

Então, começaram-se os estudos:

Figura 27 - Novos estudos de Al Kane.



Fonte: Autora (maio de 2018).

Figura 28 - Novos estudos de Al Kane.



Fonte: Autora (maio de 2018).

Ambos os estudos foram aprovados, escolhendo-se sua versão de terno (já considerada seu visual padrão) para compor a arte final. Assim, os estudos e o perfil foram passados ao artista que iria fazer o desenho finalizado. Também foram sugeridos elementos para compor a imagem: um tabuleiro de xadrez, representando o jogo de poder no qual o personagem está envolvido, porém sem que ele estivesse efetivamente jogando, e sim, olhando para a peça do rei em sua mão (representativo do Don anterior e fazendo uma alusão a uma cena prevista de acontecer na série animada da qual o personagem irá participar); o alfinete/cetro que é o símbolo do Don da família DiMarco; e um mapa da cidade, demonstrando o papel central que o personagem tem na mesma, além de fazer um paralelo com a ilustração de Pistone (a ser apresentada adiante), seu amigo de infância, que seguiu um caminho oposto ao seu.

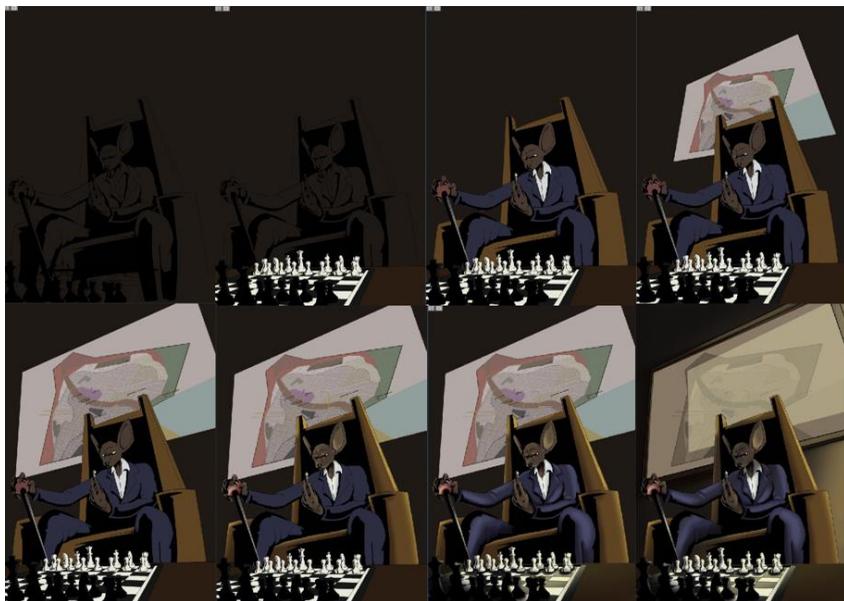
A seguir, imagens do processo, disponibilizadas pelo artista responsável:

Figura 29 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.



Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (maio de 2018).

Figura 30 - Processo de pintura.



Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (maio de 2018).

Figura 31 - Ilustração final de Al Kane.



Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (maio de 2018).

3.6.2 *Concept* Cage Pistone

O personagem Pistone já existia dentro do projeto há algum tempo, possuindo, então, um *concept* prévio:

Figura 32 - *Concept* original do Pistone, feito por Klewerton Bortoli.



Fonte: G2E (abril de 2018).

Figura 33 - *Concept* do Pistone no jogo *Intrigas*, feito por Paulo Scabeni.



Fonte: G2E (abril de 2018).

Devido a novos direcionamentos no que diz respeito à estrutura do universo *The Rotfather* e ao perfil elaborado durante este trabalho, sugeriu-se algumas mudanças no *design* do personagem, para que sua imagem se fizesse mais coerente a sua personalidade. No entanto, como este personagem já havia sido divulgado ao público através do jogo de cartas *Intrigas*, procurou-se manter alguma ligação com o *concept* anterior. Desta forma, as seguintes orientações foram elaboradas:

- Manter o biótipo do personagem, assim como características físicas gerais;
- Remover a braçadeira e o cinto (deixando apenas o suspensório);
- Colocar sapatos;
- Diminuir as olheiras que o deixavam com um ar mais velho;
- Acrescentar o coldre e o distintivo de detetive;
- Usar uma paleta de cores em tons azuis nas roupas, para remeter a introspecção e certa melancolia, características do personagem.

Assim, começaram os primeiros estudos do personagem:

Figura 34 - Primeiros estudos do Pistone.



Fonte: Autora (abril de 2018).

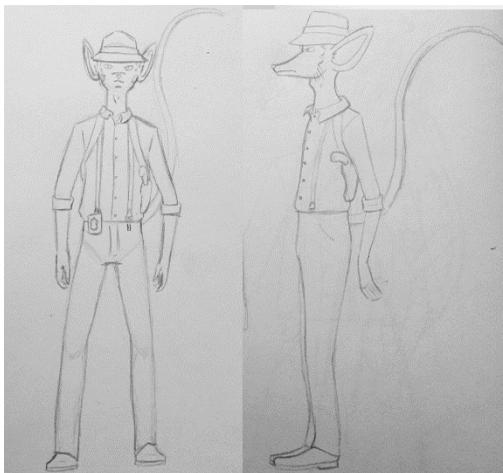
Figura 35 - Estudo Pistone.



Fonte: Autora (abril de 2018).

Este último estudo foi aprovado, mediante a consideração de achatar um pouco o focinho, que estava fugindo do padrão geral do universo. Fez-se, então, novo estudo aplicando-se esta correção.

Figura 36 - Novo estudo de Pistone.



Fonte: Autora (abril de 2018).

Com o novo estudo aprovado, passou-se ao teste de cor.

Figura 37 - Teste de cor do personagem Pistone.



Fonte: Autora (abril de 2018).

A partir disso, os estudos foram enviados para que outro artista pudesse fazer uma arte finalizada do personagem, de acordo com direcionamentos da autora deste PCC. No caso de Pistone, sugeriu-se desenhá-lo em seu ambiente de trabalho, a delegacia, já que sua profissão é muito importante para ele. Além disso, recomendou-se colocar um quadro investigativo com o mapa da cidade, demonstrando a conexão do personagem com o bem-estar da mesma. Também propôs-se que ele estivesse com um ar preocupado, algo característico de sua personalidade.

A seguir, as etapas do processo, disponibilizadas pelo artista responsável:

Figura 38 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.



Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018).

Figura 39 - Escolha da paleta de cor.



Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018).

Figura 40 - Processo de pintura do cenário.



Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018)

Figura 41 - Processo de pintura do personagem.



Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018).

Figura 42 - Ilustração final do personagem Pistone.

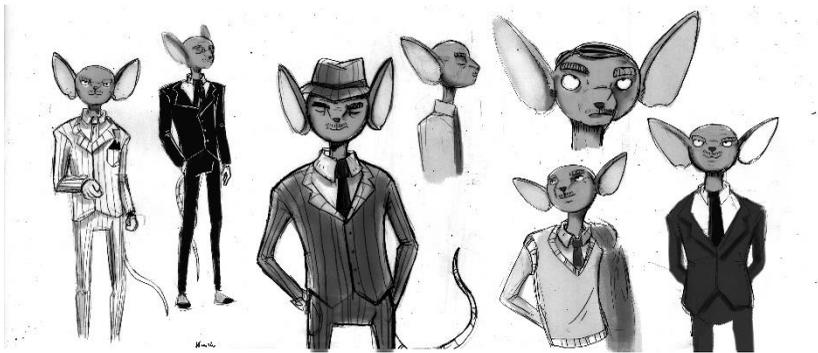


Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018).

3.6.3 *Concept* Carlo Bortoni

O personagem Carlo Bortoni não possuía nenhum *concept* prévio a este trabalho, de modo que ele foi desenvolvido completamente a partir da metodologia proposta aqui. Ele foi criado a partir da necessidade existente de se ter um antagonista para Al Kane, alguém que fosse responsável pela sua queda. Com isso, elaborou-se seu perfil psicológico, exposto anteriormente, e que serviu de guia para a construção visual do personagem. A partir do perfil, surgiram os primeiros estudos:

Figura 43 - Primeiros estudos de Carlo.



Fonte: Klewerton Bortoli (abril de 2018).

Figura 44 - Primeiros estudos de Carlo.



Fonte: Juliana Eda (abril de 2018).

A partir destes dois estudos, o grupo de *Storyworld* decidiu seguir a direção do segundo, julgado mais condizente com a personalidade imponente de Carlo. Assim, pediu-se à artista que fizesse mais alguns estudos do personagem de corpo inteiro e sugeriu-se que o desenhasse sem paletó.

Figura 45 - Estudos de Carlo.



Fonte: Juliana Eda (abril de 2018).

Após este novo desenho, o grupo concordou na versão de Carlo de colete, porém sem o chapéu. Desta forma, seria possível ver seu cabelo bem penteado, o que revela um pouco de seu cuidado com a aparência. Assim, elaborou-se seu desenho final:

Figura 46 - Desenho final de Carlo.



Fonte: Juliana Eda (abril de 2018).

Com base neste desenho, seguiu-se a etapa de teste de cor, optando-se por tons arroxeados e púrpuras, para dar uma aura de poder, considerando-se que estas cores são historicamente associadas à nobreza.

Figura 47 - Teste de cor do personagem Carlo.



Fonte: Autora (maio de 2018).

Destes, o grupo escolheu a primeira opção e, então, os estudos e o perfil foram enviados ao artista responsável por fazer uma arte finalizada do personagem, juntamente com orientações para o desenho final. Para Carlo, escolheu-se retratá-lo sentado em uma poltrona de seu escritório, de pernas cruzadas, uma pose que passasse alguém seguro de si. Também sugeriu-se uma expressão mais debochada, considerando-se a natureza do personagem.

A seguir, as etapas do processo, disponibilizadas pelo artista responsável:

Figura 48 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.



Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018).

Figura 49 - Escolha da paleta de cores.



Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018).

Figura 50 - Processo de pintura.



Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018).

Figura 51 - Ilustração final do personagem Carlo.

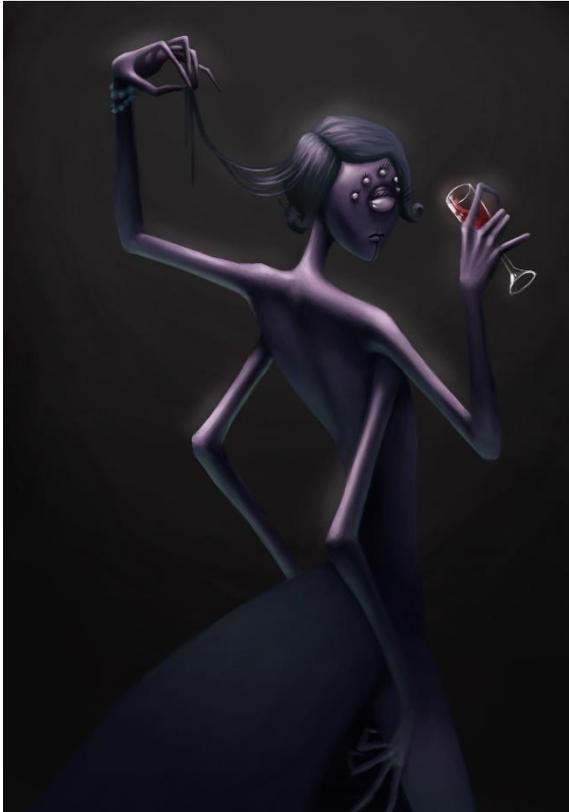


Fonte: Alex dos Ventos (maio de 2018).

3.6.4 *Concept Claire Beaumont*

Este personagem é um caso à parte neste trabalho. Claire surgiu originalmente como um dos personagens do jogo de cartas *Contrabando*:

Figura 52 - *Concept* de Claire para o jogo *Contrabando*, feito por Paulo Scabeni.



Fonte: G2E (maio de 2018).

No entanto, ela era mais um desenho do que um personagem de fato: ela não tinha história, personalidade ou papel no universo, tampouco possuía outros estudos de *concept* além deste. Visto que este personagem já havia sido apresentado ao público, tornou-se necessário seu

desenvolvimento pleno, iniciando-se, então, o processo de criação de seu perfil, de acordo com a metodologia empregada neste PCC.

Após o fechamento do perfil psicológico, gráfico de zona de conforto e mapa emocional, houve uma revisão do *concept*, propondo-se algumas alterações, porém, como em outros casos deste trabalho, decidiu-se manter alguns aspectos físicos que a mantivessem reconhecível:

- Manter o biótipo do personagem, bem como as cores de sua pele, olhos e cabelo;
- Não retratá-la de maneira sexualizada.

Estes direcionamentos foram passados aos artistas, junto com todo o material sobre o personagem, surgindo, assim, os primeiros estudos:

Figura 53 - Primeiros estudos de Claire.



Fonte: Juliana Eda (maio de 2018).

Figura 54 - Primeiros estudos de Claire.



Fonte: Autora (maio de 2018).

O primeiro estudo foi aprovado, com a instrução de encurtar um pouco o cabelo:

Figura 55 - Novo estudo de Claire.

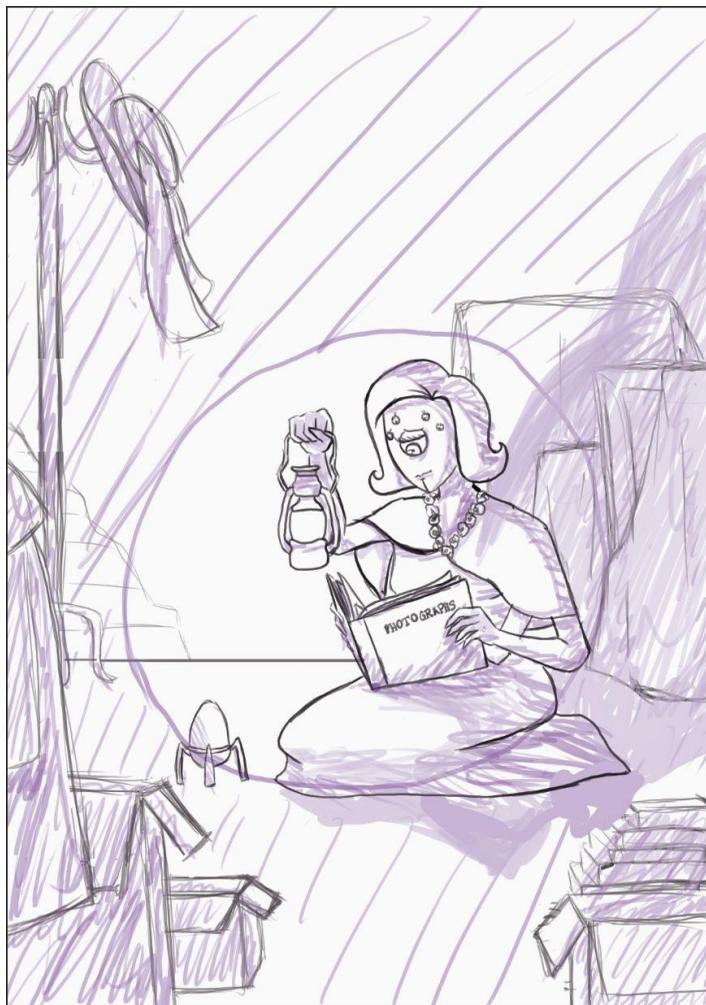


Fonte: Juliana Eda (maio de 2018).

Com o novo estudo aprovado, o material foi passado para o artista responsável pela arte final. A ideia para a ilustração final de Claire surgiu de um dos momentos cogitados para estarem no livro que está sendo desenvolvido pelo grupo de pesquisa: Claire na antiga casa de sua tia-avó, vendo um álbum de fotografias da família. Optou-se por retratar, também, o ovo *Fabergé* (herança de família), um objeto simbólico na vida de Claire.

A seguir, o processo de produção deste desenho:

Figura 56 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.



Fonte: Autora (maio de 2018).

Figura 57 - Processo de pintura.



Fonte: Autora (maio de 2018).

Figura 58 - Ajustes no desenho.



Fonte: Autora (maio de 2018).

Figura 59 - Ilustração final de Claire.

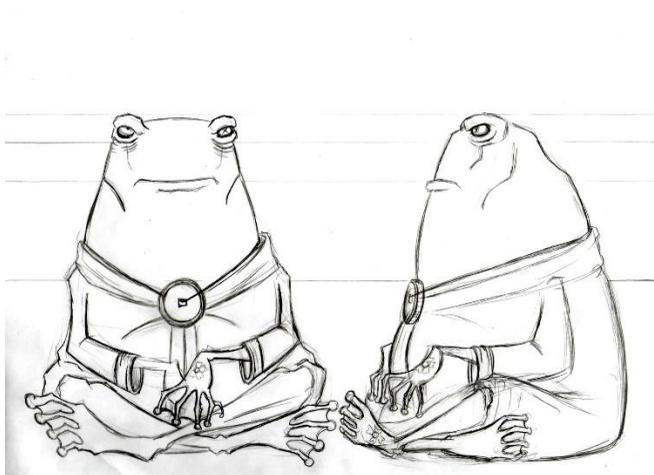


Fonte: Autora (maio de 2018).

3.6.5 *Concept Eiji Yamamoto*

O personagem Eiji Yamamoto já estava presente dentro do universo, possuindo um *concept* bem estabelecido:

Figura 60 - *Concept* original de Eiji, por Rebeca Acco.



Fonte: G2E (abril de 2018).

Figura 61 - *Concept* original de Eiji, por Klewerton Bortoli.



Fonte: G2E (abril de 2018).

No caso de Eiji, a equipe de *storyworld* julgou o *concept* original adequado ao perfil psicológico no que diz respeito à estrutura do personagem, havendo apenas alterações mínimas a serem feitas em seu aspecto físico e sugerindo-se mudanças maiores apenas em sua roupa. Assim, elaboraram-se as seguintes orientações:

- Manter a estrutura física do personagem;
- Acrescentar a cicatriz no olho esquerdo;
- Esconder as tatuagens sob a roupa, como é o padrão da *Yakuza*;
- Testar um *kimono* tradicional.

O perfil e o gráfico de zona de conforto foram passados para os artistas, junto com as orientações, dando-se início aos novos estudos:

Figura 62 - Novo estudo de Eiji.



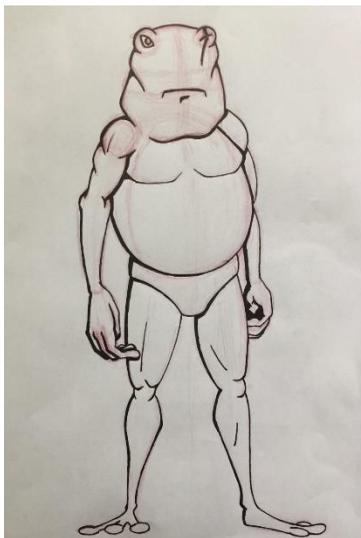
Fonte: Autora (abril de 2018).

Figura 63 - Novo estudo de Eiji.



Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (abril de 2018).

Figura 64 - Novo estudo de Eiji.

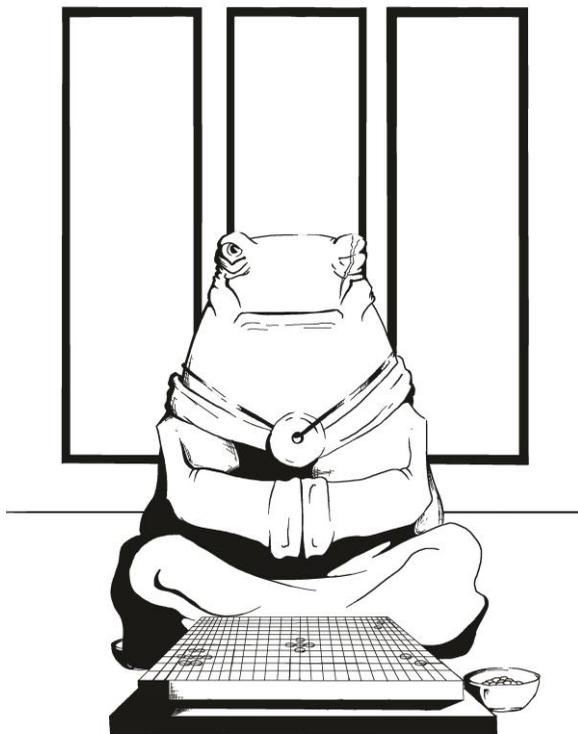


Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (abril de 2018).

Os estudos com o *kimono* foram aprovados, seguindo-se para a produção da arte final. No caso de Eiji, pensou-se em fazê-lo jogando uma partida de *Go* (jogo japonês de estratégia), demonstrando sua característica de pensar antes de agir. Sugeriu-se, também, que estivesse com uma expressão séria, encarando o público, transparecendo sua postura firme. Além disso, deu-se a ideia de colocar um quadro atrás dele, mostrando um sapo lutando com uma cobra e fazendo alusão à história do personagem.

A seguir, imagens do processo, disponibilizadas pelo artista responsável:

Figura 65 - Esboço do desenho e estudo da iluminação.



Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (maio de 2018).

Figura 66 - Processo de pintura.



Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (maio de 2018).

Figura 67 - Ajuste de cor.



Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (maio de 2018).

Figura 68 - Ilustração final de Eiji.



Fonte: Henrique Cardoso da Rosa (maio de 2018).

3.6.6 *Concept Ninetta*

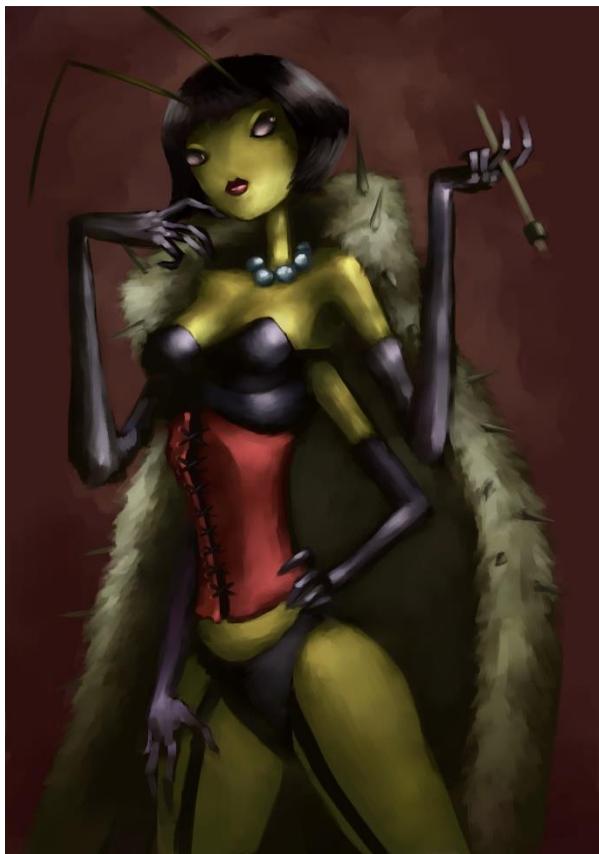
Assim como alguns dos outros personagens, Ninetta também já possuía um *concept* prévio dentro do projeto *The Rotfather*:

Figura 69 - *Concept* original de Ninetta, feito por Rebeca Acco.



Fonte: G2E (fevereiro de 2018).

Figura 70 - *Concept* de Ninetta no jogo *Intrigas*, feito por Paulo Scabeni.



Fonte: G2E (fevereiro de 2018).

Após uma análise destes *concepts*, o grupo de *storyworld* concluiu que o *design* da personagem necessitava de mudanças, pois não condizia mais com o que havia sido estabelecido em seu perfil, nem com os novos direcionamentos dados ao universo. No entanto, como o personagem já era de conhecimento público através do jogo de cartas *Intrigas*, decidiu-se conservar alguns de seus aspectos físicos mais marcantes e reconhecíveis. Assim, o perfil psicológico, gráfico de zona de conforto e mapa emocional de Ninetta foram passados aos artistas com as seguintes instruções:

- Manter o biótipo do personagem, assim como seu estilo de cabelo característico;
- Deixar as antenas retas, ao invés de “quebrarem” no meio;
- Retirar o casaco de pele de rato, não mais condizente com o universo;
- Testar roupas que possam ser usadas em outros ambientes além de um prostíbulo;
- Retratá-la jovem e bonita.

Então, começaram os estudos:

Figura 71 - Estudos de Ninetta.



Fonte: Indra Rosa (fevereiro de 2018).

Figura 72 - Estudos de Ninetta.



Fonte: Indra Rosa (fevereiro de 2018).

Figura 73 - Estudos de Ninetta.



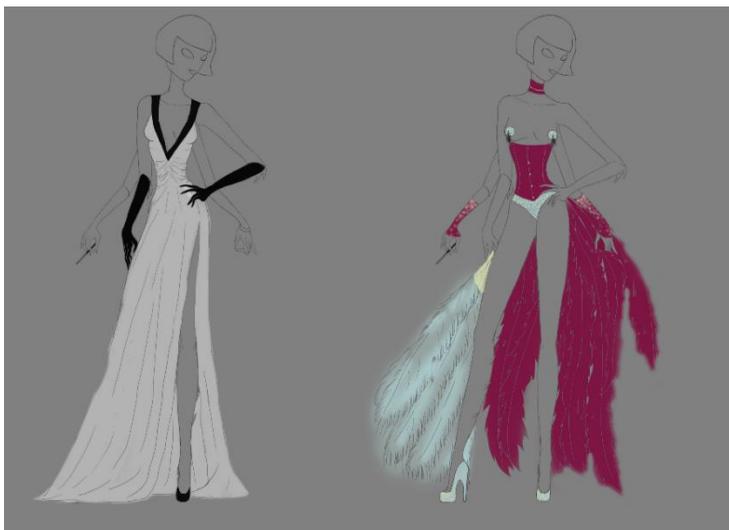
Fonte: Indra Rosa (fevereiro de 2018).

Figura 74 - Estudos de Ninetta.



Fonte: Indra Rosa (fevereiro de 2018).

Figura 75 - Estudos de Ninetta.



Fonte: Indra Rosa (fevereiro de 2018).

Dentre estes estudos, três foram aprovados: os dois primeiros (porém o segundo sem o chapéu) e o sétimo vestido, de franjas. Então, optou-se por deixar a escolha final a critério do artista, passando-se a seguir para um estudo de cores:

Figura 76 - Estudo de cores.



Fonte: Indra Rosa (fevereiro de 2018).

O próximo passo consistiu em enviar os estudos e o perfil para o artista responsável por fazer uma arte finalizada, juntamente com instruções gerais para o desenho final. Para Ninetta, orientou-se que se

fizesse uma pose mais sensual (relacionando com sua profissão), mas que ainda deixasse transparecer uma atitude um tanto esnobe, passando-se ao artista as seguintes referências:

Figura 77 - Referência para Ninetta 1.



Fonte: Base de dados da autora (março de 2018).

Figura 78 - Referência para Ninetta 2.



Fonte: Base de dados da autora (março de 2018).

Figura 79 - Referência para Ninetta 3.



Fonte: Base de dados da autora (março de 2018).

A seguir, as etapas do processo disponibilizadas pela artista responsável:

Figura 80 - Esboços do desenho.



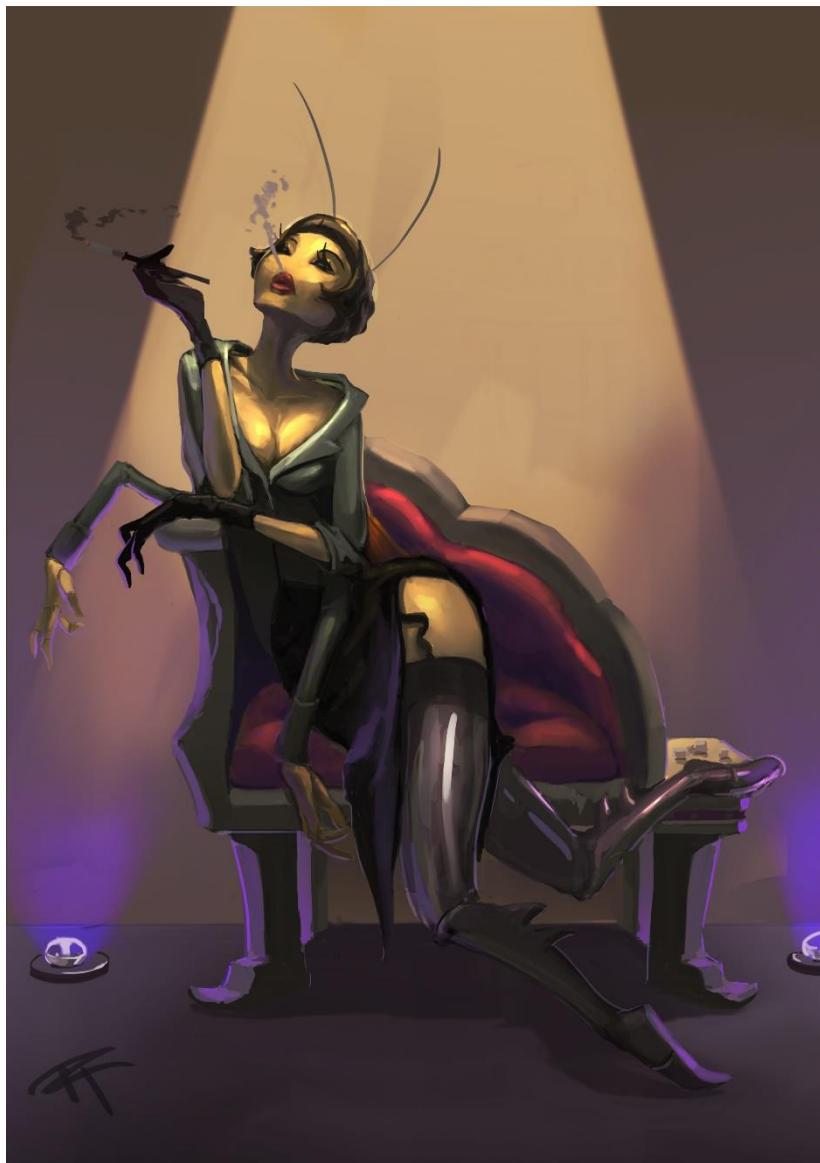
Fonte: Rebeca Acco (março de 2018).

Figura 81 - Processo de pintura.



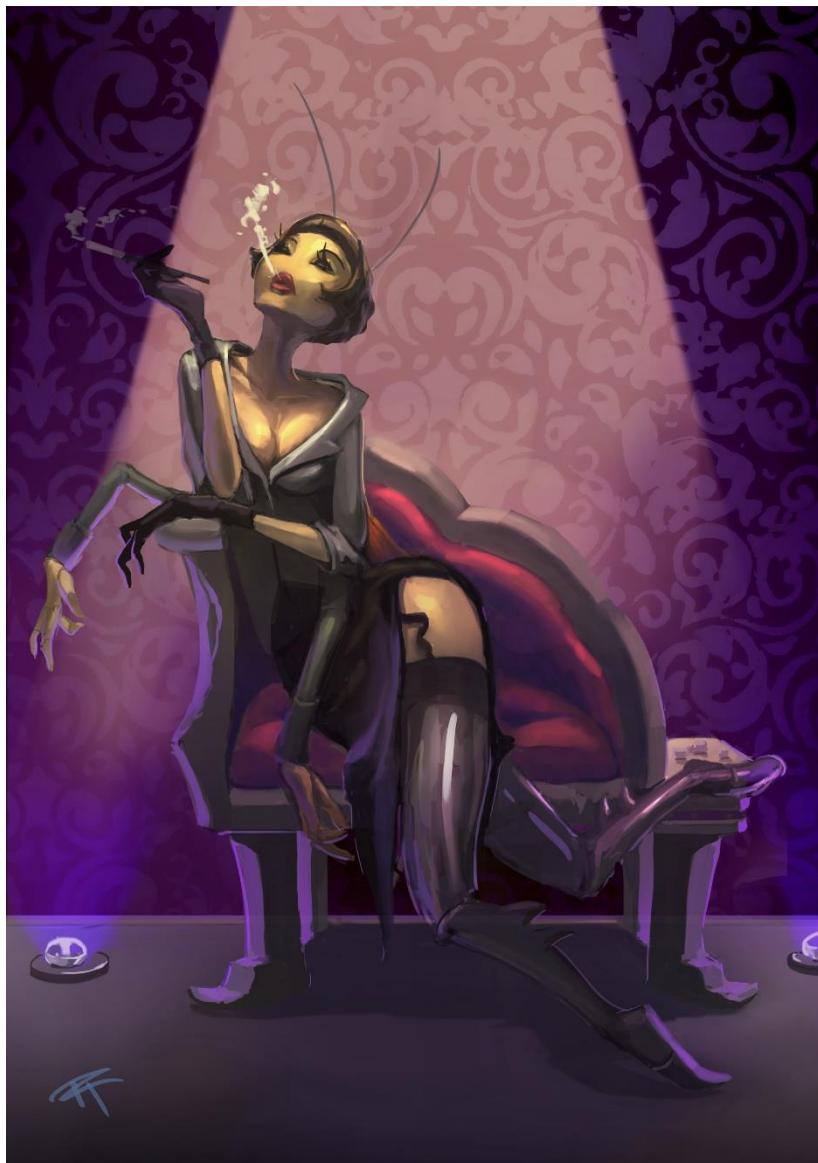
Fonte: Rebeca Acco (março de 2018).

Figura 82 - Ajuste de iluminação.



Fonte: Rebeca Acco (março de 2018).

Figura 83 - Ilustração final de Ninetta.



Fonte: Rebeca Acco (março de 2018).

3.6.7 Visão geral dos resultados

Para uma visão geral dos resultados obtidos, seguem os *concepts* finais de todos os personagens, juntamente com seu *concept* original, quando houver:

Figura 84 - *Concept* original e final de Al Kane.



Fonte: G2E e Henrique Cardoso da Rosa (junho de 2018).

Figura 85 - *Concept* original e final de Cage Pistone.



Fonte: G2E e Alex dos Ventos (junho de 2018).

Figura 86 - *Concept* original e final de Claire Beaumont.



Fonte: G2E e autora (junho de 2018).

Figura 87 - *Concept* original e final de Eiji Yamamoto.



Fonte: G2E e Henrique Cardoso da Rosa (junho de 2018).

Figura 88 - *Concept* original e final de Ninetta Brown.



Fonte: G2E e Rebeca Acco (junho de 2018).

Figura 89 - Resultado final dos seis personagens.



Fonte: Base de dados da autora (junho de 2018).

4 CONCLUSÃO

Apesar da criação de personagens ser um tema amplamente discutido, o estudo desta área com enfoque em narrativas transmidiáticas é escasso, o que pode ser vislumbrado na maneira como os personagens são manejados dentro dos universos transmídia estudados neste PCC. Mesmo em empresas consolidadas e de renome, o processo pelo qual roteiristas e artistas precisam passar para lidar com os personagens é burocrático, demandando um esforço, às vezes, desnecessário.

Frente à expansão de narrativas transmidiáticas no mercado de entretenimento atual, faz-se imprescindível a elaboração de um modelo de colaboração entre as diferentes equipes envolvidas em um mesmo universo transmídia que seja capaz de facilitar a troca de informações e incentivar a co-criação, não apenas com relação aos personagens, como também a outras questões envolvendo as histórias e as estruturas do universo fictício.

A partir do sistema de desenvolvimento de personagens apresentado aqui, juntamente com os resultados obtidos da experiência com os artistas do projeto *The Rotfather*, pode-se concluir que este trabalho é um passo na direção certa. Ainda que haja a necessidade de um controle narrativo por um pequeno grupo de pessoas (no caso, a célula de *storyworld*), este sistema parece proporcionar uma maior autonomia criativa entre outras pessoas do projeto que não estão inseridas dentro do *storyworld*. O perfil psicológico pode ser um pouco longo (como é de se esperar em um projeto deste tamanho), porém o gráfico de zona de conforto e o mapa emocional (quando aplicável) possibilitam que o artista/roteirista tenha um acesso rápido e visual a informações básicas do personagem quando precisarem tirar dúvidas gerais ou obter inspiração. Além disso, a divisão do conteúdo do perfil em tópicos, a partir da metodologia de Eric e Ann Maisel, permite que se encontre informações de maneira mais sistemática, agilizando o trabalho.

O próximo passo previsto a curto prazo é o desenvolvimento dos outros personagens de *The Rotfather*, utilizando-se este mesmo sistema e, possivelmente, aprimorando-o para que, por exemplo, todos os perfis relacionados estejam vinculados através de um sistema de *hyperlinks* de fácil acesso. Pensa-se, também, na formulação de um mapa de relacionamentos entre personagens. Outros tópicos possíveis de serem abordados futuramente dizem respeito à questão da adaptação dos *concepts* dos personagens para as diferentes mídias que compõem um universo transmídia, e, também, as discussões realizadas sobre a

transposição de certas características psicológicas dos personagens para os aspectos físicos e a decorrente escolha das referências visuais utilizadas nos perfis. Além disso, espera-se que este trabalho sirva de inspiração para outros sistemas de co-criação, que visem outros aspectos presentes em um universo transmídia.

5 REFERÊNCIAS

AZAIZIA, Aymar. **The Creation of Ezio:** Inverview with Assassin's Creed Head of Content Aymar Azaizia. 2016. Disponível em: <<https://assassinscreed.ubisoft.com/en-us/news/152-273769-16/the-creation-of-ezio-interview-with-assassins-creed-head-of-content-aymar-azaizia>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

BBC AMERICA. **The Hive Recap:** Natural Selection. 2013. Disponível em: <<http://www.bbcamerica.com/shows/orphan-black/blog/2013/03/the-hive-episode-1>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

CARD, Orson Scott. **Characters & Viewpoint.** Cincinnati: Writer's Digest Books, 2010.

CONTE, Catherine. **Why Harry Potter Appeals to Adults as Well as Younger Audiences.** 2015. Publicado na revista online The Artifice. Disponível em: <<https://the-artifice.com/why-harry-potter-appeals-to-adults-as-well-as-younger-audiences/>>. Acesso em: 29 maio 2017.

FINGER, Cristiane. Crossmídia e Transmídia: desafios do telejornalismo na era da convergência digital. **em Questão**, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p.121-132, dez. 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/23731/23671>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

HOUSER, Jody. **Orphan Black Comic will Reveal TV Show's Off-Screen Moments.** 2015. Em entrevista a Karl Keily para o site CBR.com. Disponível em: <<http://www.cbr.com/orphan-black-comic-will-reveal-tv-shows-off-screen-moments/>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

HUTCHINSON, Alex. **Assassin's Creed III's Connor:** How Ubisoft avoided stereotypes and made a real character. 2012. Em entrevista a Jared Newman para a revista Time. Disponível em: <<http://techland.time.com/2012/09/05/assassins-creed-iiis-connor-how-ubisoft-avoided-stereotypes-and-made-a-real-character/>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling 101.** 2007. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em: 29 maio 2017.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling – Moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling. In: **Technology Review**. MIT, 2003. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

JUNG, Carl Gustav. **Tipos Psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2012.

LEE, Stan. **How I Did It**: Stan Lee of Marvel Comics. 2009. Em entrevista a Mark Lacter para a revista Inc.. Disponível em: <<https://www.inc.com/magazine/20091101/how-i-did-it-stan-lee-of-marvel-comics.html>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

_____, Stan. **Stan Lee explains how Spider-Man was created - Phoenix Comicon**. Em painel do evento Phoenix Comicon. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zt5qUnt3ydM>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

LESSA, Elvina. **A Teoria dos Tipos Psicológicos**. Publicado no site do Instituto Junguiano do Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.jung-rj.com.br/artigos/tipos_psicologicos.htm>. Acesso em: 29 maio 2017.

LEONARD, David. **The Pow! Bang! Bam! Plan to Save Marvel, Starring B-List Heroes**. 2014. Publicado no site Bloomberg. Disponível em: <<https://www.bloomberg.com/news/articles/2014-04-03/kevin-feige-marvels-superhero-at-running-movie-franchises>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

MACIEL, Luiz Carlos. **O Poder do Clímax**: Fundamentos do roteiro de cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2009.

MAIA, Alessandra; MESSIAS, José. Dos Quadrinhos ao Cinema: O universo Marvel no cinema como ponto de partida para a iniciativa transmidiática. In: ENCONTRO REGIONAL SUDESTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 3., 2014, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Alcar, 2014. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-regionais/sudeste/3o-encontro-2014/gt-5-2013-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/dos-quadrinhos-ao-cinema-o-universo-marvel-no-cinema-como-ponto-de-partida-para-a-iniciativa-transmidiatica/view>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

MAISEL, Eric; MAISEL, Ann. **What Would Your Character Do?:** Personality quizzes for analyzing your characters. Cincinnati: Writer's Digest Books, 2006.

MANSON, Graeme. **Writer's Blog:** What's the story? An intro to Orphan Black. 2013. Publicado no site da BBC America. Disponível em: <<http://www.bbcamerica.com/shows/orphan-black/blog/2013/03/whats-the-story-an-introduction-to-orphan-black>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

MANSON, Graeme; FAWCETT, John. **Interview: Orphan Black's John Fawcett & Graeme Manson.** Em entrevista para o canal Hot Topic no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Z6OqeFNLGmA>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

MARTINS, Allysson Viana; SOARES, Thiago. As Narrativas Cross e Transmídia e as Características do Webjornalismo no Globo Esporte. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 34., 2011, Recife. **Anais...** . Recife: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2011. p. 1 - 15. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/r6-0208-1.pdf>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

MASLANY, Tatiana. **Tatiana Maslany, Beside Herself.** 2013. Em entrevista a James Ostone para a revista Interview. Disponível em: <http://www.interviewmagazine.com/culture/tatiana-maslany-orphan-black/#_>. Acesso em: 08 jun. 2017.

MCKEE, Robert. **Story:** Substance, structure, style and the principles of screenwriting. New York: Regan Books, 1997.

PUEL, Sebastien. **The Evolution of Ezio with Assassin's Creed Producer Sebastien Puel [US].** Em entrevista ao canal Ubisoft US no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fR3O7CURXSg>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

RODRIGUES, Sonia. **Como Escrever Séries:** Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV. São Paulo: Aleph, 2014.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

STEIN, Mônica. O Uso da Estratégia Transmídia e de Licenciamento para o Jogo "The Rotfather": Uma Ótica Mercadológica para movimentar demais Indústrias Criativas. In: SBGAMES, 14., 2015, Teresina. **Proceedings...**. Teresina: Sbgames, 2015. p. 1151 - 1160.

THE MYERS & BRIGGS FOUNDATION. **MBTI Basics**. Disponível em: <<http://www.myersbriggs.org/my-mbti-personality-type/mbti-basics/home.htm?bhcp=1>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

TOLEDO, Glauco Madeira de. **Aspectos canônicos da narrativa transmidiática em Lost**. 2012. 112 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012.

WALTON, Alice G.. **Deeper Than Swords: 10 reasons we're so hooked on Game of Thrones**. 2014. Publicado no site da revista Forbes. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/alicegwalton/2014/07/08/deeper-than-swords-10-reasons-were-so-addicted-to-game-of-thrones/#23dba9b6238a>>. Acesso em: 29 maio 2017.

ANEXO A – Os 12 Arquétipos²⁴

1. O Inocente

Lema: Livre para sermos eu e você.

Desejo central: chegar ao paraíso.

Objetivo: ser feliz.

Maior medo: ser punido por fazer algo ruim ou errado.

Estratégia: fazer as coisas certo.

Fraqueza: entediante por sua inocência ingênua.

Talento: fé e otimismo.

Também conhecido como: Utópico, Tradicionalista, Ingênuo, Místico, Santo, Romântico, Sonhador.

2. O Órfão/Garoto ou Garota Comum

Lema: Todos os homens e mulheres são criados iguais.

Desejo central: se conectar com os outros.

Objetivo: pertencer.

Maior medo: ser deixado de fora ou se destacar na multidão.

Estratégia: desenvolver virtudes sólidas comuns, ser pé no chão, o toque comum.

Fraqueza: perder a si mesmo em um esforço de se misturar ou por causa de relações superficiais.

Talento: realismo, empatia, despreensão.

Também conhecido como: Realista, Cidadão Sólido, Bom Vizinho, a Maioria Silenciosa.

3. O Herói

Lema: Onde há vontade, há um jeito.

Desejo central: provar o próprio valor através de atos corajosos.

Objetivo: ser o melhor em algo de modo que beneficie o mundo.

Maior medo: fraqueza, vulnerabilidade, ser um covarde.

Estratégia: ser tão forte e competente quanto possível.

Fraqueza: arrogância, sempre precisar de outra batalha para lutar.

Talento: competência e coragem.

Também conhecido como: Guerreiro, Super-herói, Soldado, Matador de Dragões, Vencedor.

²⁴ Tradução livre.

4. O Cuidador

Lema: Ame seu vizinho como a si mesmo.

Desejo central: proteger e cuidar dos outros.

Objetivo: ajudar os outros.

Maior medo: egoísmo e ingratidão.

Estratégia: fazer coisas pelos outros.

Fraqueza: martírio e ser explorado.

Talento: compaixão e generosidade.

Também conhecido como: Altruísta, Pai/Mãe, Ajudante, Apoiador.

5. O Explorador

Lema: Não me limite.

Desejo central: a liberdade de descobrir quem você é explorando o mundo.

Objetivo: viver uma vida melhor, mais autêntica e mais satisfatória.

Maior medo: ver-se preso, conformidade e vazio interior.

Estratégia: viajar, procurando e experimentando coisas novas, escapar do tédio.

Fraqueza: vagar sem rumo, se tornar socialmente isolado.

Talento: autonomia, ambição, ser verdadeiro consigo mesmo.

Também conhecido como: Andarilho, Individualista, Peregrino.

6. O Rebelde

Lema: Regras são feitas para serem quebradas.

Desejo central: vingança ou revolução.

Objetivo: derrubar o que não está funcionando.

Maior medo: ser impotente ou ineficaz.

Estratégia: perturbar, destruir ou chocar.

Fraqueza: ir para o “lado negro”, crime.

Talento: ousadia, liberdade radical.

Também conhecido como: Fora-da-lei, Revolucionário, Desajustado.

7. O Amante

Lema: Você é o único.

Desejo central: intimidade e experiência.

Objetivo: estar em relação com as pessoas, o trabalho e o ambiente que amam.

Maior medo: ficar sozinho, ser invisível, indesejado, sem amor.

Estratégia: se tornar cada vez mais física e emocionalmente atraente.

Fraqueza: o desejo de agradar aos outros, arriscando-se perder a própria identidade.

Talento: paixão, gratidão, apreciação e comprometimento.

Também conhecido como: Parceiro, Amigo, Entusiasta, Sensualista.

8. O Criador

Lema: Se você consegue imaginar, pode ser feito.

Desejo central: criar coisas de valor duradouro.

Objetivo: realizar uma visão.

Maior medo: visão ou execução medíocres.

Estratégia: desenvolver habilidade e controle artístico.

Fraqueza: perfeccionismo, soluções ruins.

Talento: criatividade e imaginação.

Também conhecido como: Artista, Músico, Inovador, Inventor, Escritor, Sonhador.

9. O Bobo

Lema: Você só vive uma vez.

Desejo central: viver o momento com total apreciação.

Objetivo: se divertir e deixar o mundo mais descontraído.

Maior medo: se entediar ou ser entediante.

Estratégia: se divertir, fazer piadas, ser engraçado.

Fraqueza: frivolidade, perda de tempo.

Talento: alegria.

Também conhecido como: Comediante, Trapaceiro, Palhaço.

10. O Sábio

Lema: A verdade o libertará.

Desejo central: encontrar a verdade.

Objetivo: usar inteligência e análise para entender o mundo.

Maior medo: ser enganado ou ignorância.

Estratégia: buscar informação e conhecimento, auto-reflexão e entender processos mentais.

Fraqueza: pode estudar detalhes para sempre e nunca agir.

Talento: sabedoria, inteligência.

Também conhecido como: Especialista, Detetive, Conselheiro, Pensador, Filósofo, Mentor, Planejador.

11. O Mágico

Lema: Eu faço as coisas acontecerem.

Desejo central: entender as leis fundamentais do universo.

Objetivo: tornar sonhos em realidade.

Maior medo: consequências negativas não intencionais.

Estratégia: desenvolver uma visão e viver de acordo com ela.

Fraqueza: se tornar manipulativo.

Talento: encontrar soluções de ganho mútuo.

Também conhecido como: Visionário, Catalisador, Líder Carismático, Curandeiro, Inventor.

12. O Governante

Lema: Poder não é tudo, é a única coisa.

Desejo central: controle.

Objetivo: criar uma família ou comunidade próspera, bem sucedida.

Maior medo: caos, ser derrubado.

Estratégia: exercer poder.

Fraqueza: ser autoritário, incapaz de delegar.

Talento: responsabilidade, liderança.

Também conhecido como: Chefe, Líder, Aristocrata, Rei/Rainha, Político, Administrador, *Role Model*.

ANEXO B – Alinhamentos²⁵

- **Legalmente Bom:** Age como é esperado que uma boa pessoa aja. Ele combina o comprometimento para se opor ao mal com a disciplina para lutar sem descanso. Ele fala a verdade, mantém sua palavra, ajuda os necessitados, e fala contra a injustiça. Odeia verem os culpados saírem impunes. É o melhor alinhamento que se pode ser porque combina honra e compaixão. Pode ser perigoso quando restringe a liberdade e criminaliza o interesse próprio.

- **Neutro bom:** Faz o melhor que uma boa pessoa pode fazer. Ele é devotado em ajudar os outros. Ele trabalha com reis e autoridades, mas não se sente preso a eles. É o melhor alinhamento porque significa fazer o bem sem tendências a favor ou contra a ordem. Pode ser perigoso quando promove mediocridade ao limitar as ações dos que são realmente capazes.

- **Caótico Bom:** Age de acordo com o que sua consciência lhe diz, dando pouca importância ao que os outros esperam dele. Ele faz seu próprio caminho, mas ele é gentil e benevolente. Ele acredita no bem e no que é certo, mas faz pouco caso de leis e regulamentos. Ele odeia quando as pessoas tentam intimidar as outras e lhes dizer o que fazer. Ele segue seu próprio compasso moral, que, apesar de bom, pode não ir de acordo com o da sociedade. Caótico bom é o melhor alinhamento que se pode ser porque combina um bom coração com um espírito livre. No entanto, pode ser perigoso quando perturba a ordem da sociedade.

- **Legalmente Neutro:** Age do modo como a lei, a tradição, ou um código pessoal o dirige. Ordem e organização de suma importância. Pode acreditar em ordem pessoal e viver de acordo com um código ou padrão, ou pode acreditar em ordem para todos e favorecer um governo organizado e forte. É o melhor alinhamento porque significa ser confiável e honrado sem ser fanático. Pode ser perigoso quando procura eliminar toda liberdade, escolha e diversidade na sociedade.

- **Verdadeiramente Neutro:** Fazem o que parece ser uma boa ideia. Não tem fortes convicções quando se trata de bem vs. mal ou ordem vs. caos. Exibem falta de convicção ou parcialidade ao invés de um comprometimento com a neutralidade. Pensam em bem como melhor do

²⁵ Tradução livre.

que o mal – afinal, é preferível ter bons vizinhos e governantes do que maus. Ainda assim, não é compelido a manter a ordem de qualquer forma abstrata ou universal. É o melhor alinhamento porque significa agir naturalmente, sem preconceito ou compulsão. Pode ser perigoso quando representa indiferença, apatia e falta de convicção.

- **Caótico Neutro:** Seguem seus caprichos. São individualistas acima de tudo. Valorizam a própria liberdade, mas não lutam para proteger a liberdade dos outros. Evitam autoridades, ressentem restrições e desafiam tradições. Eles não perturbam organizações intencionalmente, como parte de uma campanha de anarquia. Para tanto, ele precisaria ser motivado pelo bem (e o desejo de liberar os outros) ou mal (e o desejo de fazer os que são diferentes sofrerem). Podem ser imprevisíveis, mas seu comportamento não é completamente aleatório. É o melhor alinhamento porque representa a verdadeira liberdade, tanto das restrições da sociedade quanto do zelo dos que precisam fazer tudo certo. Pode ser perigoso quando procura eliminar toda autoridade, harmonia e ordem da sociedade.

- **Legalmente Mau:** Metodicamente pega o que quer dentro dos limites de seu código de conduta sem se importar com quem machuque. Ele se importa com tradição, lealdade e ordem, mas não com liberdade, dignidade ou vida. Ele joga de acordo com as regras, mas sem misericórdia ou compaixão. Ele se sente confortável dentro de uma hierarquia e gostaria de governar, mas está disposto a servir. Ele condena outros não de acordo com suas ações, mas com base em raça, religião, nacionalidade e classe social. Ele é relutante em quebrar leis e promessas. Esta relutância vem em parte de sua natureza e, em parte, porque ele depende da ordem para se proteger daqueles que o opõe moralmente. Algumas pessoas deste alinhamento possuem tabus particulares, como não matar a sangue frio (mas mandar outros o fazerem) ou não machucar crianças (se puder ser evitado). Eles acreditam que isso os põe acima de vilões sem princípios. É o melhor alinhamento porque combina honra com um interesse próprio dedicado. É o alinhamento mais perigoso porque representa o mal metódico, intencional e frequentemente bem-sucedido.

- **Neutro Mau:** Faz aquilo com que possa se safar. Só se importa consigo mesmo, pura e simplesmente. Não chora por aqueles que mata, seja por lucro, esporte ou conveniência. Não tem amor por ordem e não possui

ilusões de que seguir leis, tradições ou códigos o fariam melhor ou mais nobre. No entanto, não tem a natureza inquieta ou o amor por conflito que o caótico mau tem. É o melhor alinhamento porque significa avançar a si mesmo sem se importar com os outros. É o mais perigoso porque representa a maldade pura sem honra e sem variação.

- **Caótico Mau:** Faz o que quer que sua ganância, ódio e desejo o leva a fazer. É cabeça quente, cruel, arbitrariamente violento e imprevisível. Se simplesmente está atrás do que quer que possa conseguir, é impiedoso e brutal. Se está comprometido em espalhar o mal, é ainda pior. No entanto, seus planos são acidentais, e qualquer grupo ao qual se junta é precariamente organizado. Tipicamente, estas pessoas só trabalham juntas se forem forçadas e seu líder só dura enquanto consegue evitar as tentativas de assassinato e golpe. É o melhor alinhamento porque combina o interesse próprio com a pura liberdade. É perigoso porque representa a destruição não apenas da beleza e vida, mas também da ordem de que dependem.