

Shaila Soares Addad

PERSONAGENS PARA ANIMAÇÃO 2D: com estética visual baseada na análise psicológica de suas histórias

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

Orientador: Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves

Florianópolis - SC

2024

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pela BU/UFSC.
Dados inseridos pelo próprio autor.

Addad, Shaila Soares

PERSONAGENS PARA ANIMAÇÃO 2D : Com estética visual
baseada na análise psicológica de suas histórias / Shaila
Soares Addad ; orientadora, Marília Matos Gonçalves, 2024.
136 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2024.

Inclui referências.

1. Design. 2. Desenho de Personagem. 3. Personagens
Complexos. 4. Psicologia no Desenho de Personagem. 5.
Personagem para Animação 2D. I. Gonçalves, Marília Matos. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Shaila Soares Addad

PERSONAGENS PARA ANIMAÇÃO 2D: com estética visual baseada na análise psicológica de suas histórias

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

Florianópolis, 06 de agosto de 2024.

Prof. Dra. Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Dra. Marília Matos Gonçalves

Prof. Dra. Cristina Colombo Nunes

Prof. Dra. Mônica Stein

Prof. Dra. Marília Matos Gonçalves
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Muitas pessoas foram de enorme importância para esta jornada, é impressionante o que conseguimos realizar com ajuda e suporte. Então gostaria de primeiro agradecer aos amigos próximos e familiares, por terem me proporcionado estrutura para chegar até aqui.

Agradeço à minha orientadora e coordenadora Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves, pois sem você eu não teria me graduado. Sua atenção, ajuda e cuidado com os alunos são o pilar desse curso, para mim e para muitos.

Levarei para a vida todas as experiências que tive com os meus colegas e professores. Mas agradeço em especial ao meu colega e amigo, o Designer Paulo Scabeni, não apenas pelo suporte, mas por toda a consultoria prestada ao longo desse trabalho.

Agradeço, também, a consultoria das psicólogas Karina dos Santos Meira e Maria Eugênia Baldo de França, por se disponibilizarem a realizar esse trabalho comigo e terem fornecido a base de todo ele.

As histórias das personagens foram baseadas em pessoas reais, portanto agradeço às minhas musas inspiradoras!

E por fim, agradeço ao meu psicólogo, que - entre muitas coisas - me ensinou a pedir ajuda. Faça terapia!

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso se propõe a desenvolver a estética visual de 4 personagens, baseada na análise psicológica de suas histórias, para uma série animada 2D para adultos. As histórias das personagens serão analisadas por 2 psicólogas de abordagem comportamental e serão desenvolvidos os perfis psicológicos de cada personagem. Utilizando esses perfis será feita a estética visual das personagens, detalhando as etapas do desenvolvimento. A arte final é cada personagem em sua pose característica, aplicadas ao cenário. Para o desenvolvimento deste projeto, a metodologia utilizada é a de Takahashi e Andreo (2011).

Palavras-chave: Desenho de Personagem. Personagens Complexos. Psicologia no Desenho de Personagem. Personagem para Animação 2D.

ABSTRACT

The present work aims to develop the visual aesthetics of 4 characters, based on the psychological analysis of their stories, for a 2D animated series for adults. The characters' stories will be analyzed by 2 behavioral psychologists and the psychological profiles of each character will be developed. Using these profiles, the visual aesthetics of the characters will be created, detailing the stages of development. The final art is each character in their characteristic pose, applied to the scene. To develop this project, the methodology of Takahashi and Andreo (2011) was used.

Keywords: *Character Design. Complex Characters. Psychology in Character Design. Character for 2D Animation.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Formas de utilizar estereótipos na construção do personagem.....	10
Figura 02: Infográfico dos arquétipos.....	14
Figura 03: Principais lemas dos arquétipos.....	14
Figura 04: Os 12 passos da Jornada do Herói.....	15
Figura 05: Exemplo estereotipado do Sábio do arquétipo de mitos e lendas.....	16
Figura 06: Personagens da animação Divertida Mente 1.....	32
Figura 07: Alegria de Divertida Mente 1.....	33
Figura 08: Tristeza de Divertida Mente 1.....	33
Figura 09: Raiva de Divertida Mente 1.....	34
Figura 10: Nojinho de Divertida Mente 1.....	35
Figura 11: Medo de Divertida Mente 1.....	35
Figura 12: Série de animação BoJack Horseman.....	36
Figura 13: Personagens da série de animação Rugrats: Os Anjinhos.....	40
Figura 14: Angelica Pickles de Rugrats: Os Anjinhos e sua paleta de cor.....	40
Figura 15: Susie Carmichael de Rugrats: Os Anjinhos e sua paleta de cor.....	41
Figura 16: Charlotte Pickles de Rugrats: Os Anjinhos e sua paleta de cor.....	41
Figura 17: Didi Pickles de Rugrats: Os Anjinhos e sua paleta de cor.....	42
Figura 18: Personagens da série de animação Doug.....	42
Figura 19: Patti Mayonnaise de Doug e sua paleta de cor.....	43
Figura 20: Judy Funnie de Doug e sua paleta de cor.....	43
Figura 21: Doug Funnie de Doug e sua paleta de cor.....	44
Figura 22: Personagens da série de animação Recess: Hora do Recreio.....	44
Figura 23: Gretchen Grundler de Recess: Hora do Recreio e sua paleta de cor.....	45
Figura 24: Ashley Spinelli de Recess: Hora do Recreio e sua paleta de cor.....	45
Figura 25: Miss Finster de Recess: Hora do Recreio e sua paleta de cor.....	46
Figura 26: T.J. Detweiler de Recess: Hora do Recreio e sua paleta de cor.....	46
Figura 27: Personagens da série de animação A Tia é Top.....	47
Figura 28: Diane Dunbrowski de A Tia é Top e sua paleta de cor.....	47
Figura 29: Bonnie de A Tia é Top e sua paleta de cor.....	48
Figura 30: Personagens da série de animação Sem Maturidade Para Isso.....	49
Figura 31: Emily Ramirez de Sem Maturidade Para Isso e sua paleta de cor.....	49
Figura 32: Josh Singleton de Sem Maturidade Para Isso e sua paleta de cor.....	50
Figura 33: Bridgette Hashima de Sem Maturidade Para Isso e sua paleta de cor.....	50
Figura 34: Alex Dorpenberger de Sem Maturidade Para Isso e sua paleta de cor.....	51
Figura 35: Esboços 01, 02 e 03 da personagem May.....	59
Figura 36: Esboços 04, 05 e 06 da personagem May.....	60
Figura 37: Esboços 07, 08 e 09 da personagem May.....	61
Figura 38: Esboços 10, 11 e 12 da personagem May.....	62
Figura 39: Esboços 01, 02 e 03 da personagem Lana.....	63
Figura 40: Esboços 04, 05 e 06 da personagem Lana.....	64
Figura 41: Esboços 01 e 02 da personagem Luh.....	65

Figura 42: Esboços 03 e 04 da personagem Luh.....	66
Figura 43: Esboços 01 e 02 da personagem Carine.....	67
Figura 44: Esboços 03 e 04 da personagem Carine.....	68
Figura 45: May, Lana, Luh e Carine com seu estilo visual final.....	69
Figura 46: Paleta de cor da May.....	70
Figura 47: Pose final da May.....	71
Figura 48: Paleta de cor da Lana.....	73
Figura 49: Pose final da Lana.....	73
Figura 50: Paleta de cor da Luh.....	75
Figura 51: Pose final da Luh.....	76
Figura 52: Paleta de cor da Carine.....	78
Figura 53: Pose final da Carine.....	79
Figura 54: Arte final das 4 personagens aplicadas ao cenário.....	80
Figura 55: Formas da May.....	81
Figura 56: Silhueta da May.....	82
Figura 57: Paleta de cores da May.....	83
Figura 58: Contraste das cores da May.....	84
Figura 59: Expressão da May.....	84
Figura 60: Pose final da May.....	85
Figura 61: Formas da Lana.....	86
Figura 62: Silhueta da Lana.....	87
Figura 63: Paleta de cores da Lana.....	88
Figura 64: Contraste das cores da Lana.....	89
Figura 65: Expressão da Lana.....	90
Figura 66: Pose final da Lana.....	91
Figura 67: Formas da Luh.....	92
Figura 68: Silhueta da Luh.....	93
Figura 69: Paleta de cores da Luh.....	94
Figura 70: Contraste de cores da Luh.....	95
Figura 71: Expressão da Luh.....	96
Figura 72: Pose final da Luh.....	97
Figura 73: Formas da Carine.....	98
Figura 74: Silhueta da Carine.....	99
Figura 75: Paleta de cores da Carine.....	100
Figura 76: Contraste de cores da Carine.....	101
Figura 77: Expressão da Carine.....	102
Figura 78: Pose final da Carine.....	103
Figura 79: Cenário de ambientação da série.....	122

LISTA DE QUADROS

1 - Quadro de Referências da May.....	55
2 - Quadro de Referências da Lana.....	56
3 - Quadro de Referências da Luh.....	57
4 - Quadro de Referências da Carine.....	58

LISTA DE ABREVIATURAS

ABREVIATURAS

TAG - Transtorno de Ansiedade Generalizada

TDAH - Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade

TEA - Transtorno do Espectro Autista

TEPT - Transtorno de Estresse Pós-traumático

TOC - Transtorno Obsessivo-compulsivo

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO.....	1
1.1 - Apresentação do Tema e da Problemática de Projeto.....	1
1.2 - Objetivos.....	2
1.2.1 - Objetivo Geral.....	2
1.2.2 - Objetivos Específicos.....	2
1.3 - Justificativa.....	2
1.4 - Delimitação.....	4
1.5 - Metodologia - TAKAHASHI E ANDREO.....	4
1.5.1 - Briefing.....	5
1.5.2 - Identificação do Problema.....	5
1.5.3 - Expansão de Ideias.....	5
1.5.4 - Materialização do Personagem.....	5
1.5.5 - A História e a Aparência Física do Personagem.....	6
1.5.6 - Desenho.....	6
1.6 - Estrutura do PCC.....	6
2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	8
3 - CONTEXTUALIZANDO AS PERSONAGENS.....	20
3.1 - Resumo Da História Da Série.....	20
3.2 - História das Personagens.....	21
3.2.1 - May.....	21
3.2.2 - Lana.....	22
3.2.3 - Luh.....	22
3.2.4 - Carine.....	23
4 - PESQUISA PSICOLÓGICA E COMPARATIVA.....	25
4.1 - Resultado da Análise Realizada pelas Psicólogas.....	25
4.1.1 - May.....	25
4.1.2 - Lana.....	27
4.1.3 - Luh.....	28
4.1.4 - Carine.....	29
4.2 - Referências de Personagens.....	31
4.2.1 - Personagens com padrão visual baseado em suas características psicológicas.....	31
4.2.1.1 - Divertida Mente 1.....	31
4.2.1.2 - BoJack Horseman.....	36
4.2.2 - Referências de Estilo Visual.....	37
4.2.2.1 - Rugrats: Os Anjinhos.....	39
4.2.2.2 - Doug.....	42
4.2.2.3 - Recess: Hora do Recreio.....	44
4.2.2.4 - A Tia É Top.....	46
4.2.2.5 - Sem Maturidade Para Isso.....	48
5 - DESENVOLVIMENTO DAS PERSONAGENS.....	52

5.1 - Briefing.....	52
5.2 - Identificação do Problema.....	53
5.3 - Expansão de Ideias.....	54
1 - Quadro de Referências da May.....	55
2 - Quadro de Referências da Lana.....	56
3 - Quadro de Referências da Luh.....	57
4 - Quadro de Referências da Carine.....	58
5.4 - Materialização do Personagem.....	59
5.5 - A História e a Aparência Física do Personagem.....	68
5.5.1 - May.....	69
5.5.2 - Lana.....	72
5.5.3 - Luh.....	74
5.5.4 - Carine.....	77
5.6 - Desenho.....	80
5.6.1 - May.....	81
5.6.2 - Lana.....	86
5.6.3 - Luh.....	91
5.6.4 - Carine.....	97
6 - CONCLUSÃO.....	104
7 - BIBLIOGRAFIA.....	106
8 - APÊNDICES.....	108
8.1 - Questionário com as Respostas das Psicólogas.....	108
8.2 - Cenário.....	122

1 - INTRODUÇÃO

1.1 - Apresentação do Tema e da Problemática de Projeto

Um estereótipo é uma generalização exagerada ou simplificada de um grupo de pessoas com base em características percebidas como comuns a esse grupo. Baccega (1998, p. 8), baseada em Lippmann coloca que são os tipos aceitos, os padrões correntes, as versões padronizadas. Eles podem incluir estereótipos raciais, de gênero, de orientação sexual, religiosos, entre outros. Muitos personagens são baseados em estereótipos, especialmente em obras mais antigas. Isso pode ocorrer por várias razões, seja por falta de representatividade, preconceitos inconscientes dos autores ou a crença de que os estereótipos são necessários para que o público entenda rapidamente a caracterização do personagem.

No entanto, há um movimento crescente para representar personagens mais diversos e autênticos, que não se enquadram em estereótipos. Que sejam complexos e multidimensionais, representando uma variedade de perspectivas e experiências. Um exemplo disso é o estudo proposto por Rezende et al (2017) que trata da representatividade racial em games.

Nesse PCC serão desenvolvidas quatro personagens principais, para uma série animada 2D direcionada para adultos. Suas características visuais serão originadas da análise psicológica da história de cada uma, baseadas nos seus traumas e nas consequências deles na vida dessas mulheres. Elas são inspiradas em pessoas e histórias reais, que serão analisadas por duas psicólogas, as quais farão a assessoria profissional.

Os traumas podem alterar muito as características de uma pessoa, em diversos aspectos. De acordo com Elias (2010, p. 212) “os traumas psicológicos podem obscurecer ou mesmo impedir o bem-estar de acordo com a realidade subjetiva de cada indivíduo”. No seu comportamento, pode tornar-se mais isolada ou impulsiva. Ter alterações de personalidade, deixando a pessoa mais temerosa, agressiva, ou mesmo desenvolver sintomas de transtornos de personalidade. Um trauma pode também levar ao aumento da probabilidade de problemas de saúde mental, como depressão, ansiedade, transtorno de estresse pós-traumático (TEPT), transtorno de ansiedade generalizada, transtorno obsessivo-compulsivo (TOC), entre outros. Alterações cognitivas, afetando a maneira como as pessoas pensam e processam informações. Ter dificuldades em se relacionar com outras pessoas, como confiar, ter medo de serem vulneráveis ou podem ter problemas de intimidade.

O título da série para a qual as personagens serão desenvolvidas neste PCC é *The Sis Cave*, nome do *pub* onde se passa a história. Essas quatro mulheres possuem personalidades, carreiras e estruturas de vida diferentes. Elas se conhecem nesse *pub* e começam uma amizade, formando um círculo de suporte umas para as outras. Os episódios serão sobre histórias que aconteceram com cada uma delas, que foram geradoras de traumas e os processos de recuperação, apresentados de forma leve e divertida. Assim é o contexto deste PCC.

1.2 - Objetivos

1.2.1 - Objetivo Geral

Desenvolver quatro personagens para uma série animada 2D, direcionada para adultos, com estética visual baseada na análise psicológica de suas histórias.

1.2.2 - Objetivos Específicos

1. Apresentar o perfil psicológico das personagens com base em evidências da psicologia comportamental;
2. Buscar referências teóricas e imagéticas para materializar as personagens;
3. Realizar a materialização das personagens seguindo métodos sistematizados;
4. Desenvolver uma pose principal para cada personagem, que reforce seu perfil psicológico.

1.3 - Justificativa

Para McCloud (2008, p. 62), em sua abordagem sobre os quadrinhos, é apontada na concepção de personagens a existência de três qualidades básicas: *design* de personagens, expressões faciais e linguagem corpórea. Tratando-se mais do que desenhar, Seegmiller (2008, p. 6, tradução nossa) afirma que a arte do design de personagens deve provocar uma reação, ou gerar uma expectativa no público sobre a composição física e a personalidade da criação. Neste sentido, características como expressão corpórea, apresentação visual, indumentária, fatores psicológicos, postura,

história de vida, além de outros, tornam-se grandes potenciais de atratividade. Sabendo que são muitas as variáveis consideradas para uma boa composição de um personagem, se faz necessário a criação de estudos de forma multidisciplinar, como salienta Perez (2010), apoiado em um projeto bem estruturado.

Criar a estética de um personagem com base no seu perfil psicológico é fundamental para a construção de um personagem autêntico e profundo. Pode-se explorar a riqueza e a complexidade da personalidade humana. O personagem é retratado de forma mais realista, com motivações, traumas e desejos que sejam coerentes com o seu estilo único. Dessa maneira, a estética visual do personagem será mais significativa e pode transmitir informações sutis e inteligentes sobre a sua história, cultura e personalidade.

Criar uma vida interior convincente para seus personagens pode ser o aspecto mais importante e menos compreendido da criação de personagens. Os iniciantes sabem que cada personagem precisa de uma “personalidade”, mas isso significa com frequência uma lista de traços comportamentais sem uma origem ou propósito definido. Ao nos aprofundarmos na mente dos personagens podemos procurar aqueles fatores que lhes dão uma razão para tudo o que fazem e dizem. E nos ajudem a prever o que farão em qualquer situação específica, a tal ponto que eles virtualmente escrevem a si mesmos (MCCLLOUD, 2008, p. 64)

Por outro lado, basear um personagem em um estereótipo pode ser prejudicial para a representação da diversidade. Na Psicologia Social, estereótipos são as “crenças sobre características pessoais que atribuímos a indivíduos ou grupos” (RODRIGUES et al. 2007, p. 137). Normalmente a palavra estereótipo é carregada de significados negativos, relacionados à segregação e ao prejuízo social, calcada em preconceitos. De fato, como dizem Rodrigues et al. (2007, p. 137), os estereótipos são a base cognitiva do preconceito. Apesar de tanto o preconceito quanto o estereótipo não serem absolutamente fenômenos negativos, suas implicações mais comuns são negativas e esses conceitos são então comumente vistos como negativos.

Estereótipos são uma forma simplista de representar a diversidade, reduzindo as diferenças culturais e psicológicas a um conjunto limitado de traços superficiais. Apesar do uso de estereótipos nos personagens facilitar com que um número maior de grupos e pessoas se relacionem minimamente com eles, personagens estereotipados são unidimensionais e previsíveis, não possuem a complexidade que torna os personagens interessantes e autênticos. Além disso, personagens estereotipados podem perpetuar visões preconcebidas e estereótipos culturais, criando barreiras para a inclusão e a empatia. Por exemplo, um personagem feminino que é retratado como uma donzela em perigo, pode ser representado com vestimentas que enfatizem a sua sexualidade, ao

invés de mostrar a sua força e habilidade. Isso pode levar a uma representação sexista e limitada do personagem, que não leva em conta a sua personalidade, história ou contexto cultural.

Criar a estética visual de um personagem com base no seu perfil psicológico é uma forma mais genuína e inclusiva de representar a diversidade, sendo capaz de conectar-se com o público de forma significativa. “Encontrar um terreno comum entre as experiências de seus personagens e as do leitor pode ajudar a conectá-los emocionalmente” (MCCLLOUD, 2008, p. 65). Isso pode levar a uma maior empatia e compreensão entre pessoas de diferentes culturas e *backgrounds*.

Uma das razões para que todos adoremos histórias é o fato de que elas apresentam sugestões para o sentido e propósito da vida. Ao apresentar personagens com filosofias de vida concorrentes, você pode oferecer um retrato triangulado e mais completo do mundo em que seus personagens vivem. E, por mais que lhes ofereça belos desenhos e jogos de palavras, é desse retrato do mundo que seus leitores mais se lembrarão (MCCLLOUD, 2008, p. 69).

1.4 - Delimitação

As personagens a serem apresentadas serão desenvolvidas em ilustração 2D, vetorizadas. As personagens serão apresentadas em apenas uma pose e expressão, que caracterizam melhor o seu perfil psicológico. Serão detalhadas todas as etapas de construção: *brainstorming*, rascunhos, estudos de silhueta.

As personagens não serão animadas e não será desenvolvido banco de movimentos e expressões.

1.5 - Metodologia - TAKAHASHI E ANDREO

O método Takahashi e Andreo, explanado no artigo “Desenvolvimento de *Concept Art* para Personagens” (2011), foi baseado no livro de Seegmiller “*Digital Character Painting Using Photoshop CS3*” (2008) e elaborado especificamente como base para o processo criativo do *design* de personagens. Esse método conta com 6 etapas: briefing, identificação do problema, expansão de ideias, materialização do personagem, a história e a aparência física do personagem e desenho.

1.5.1 - *Briefing*

A primeira etapa descrita no artigo é a delimitação do que está sendo buscado para o design do personagem. Esse *briefing* é uma série de perguntas, cujas respostas serão a base estrutural do *design* do personagem. Por exemplo:

- Como o personagem será usado?
- Como o personagem será exibido (mídia)?
- O personagem será animado?
- O personagem será visto por quais ângulos?
- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?
- O personagem necessitará falar?
- O personagem será simples ou complexo?
- A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?
- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado do seu ambiente?
- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?

1.5.2 - Identificação do Problema

Este passo é definido pela identificação do problema ou dos múltiplos problemas que buscam resolução com o projeto. Aqui as diretrizes de projeto são dialogadas entre as partes idealizadoras e materializadoras para unificar a visão quanto às necessidades.

1.5.3 - Expansão de Ideias

Momento de pesquisa de referências, *brainstorm* e, principalmente, extrapolar a criatividade. O artigo diz que a capacidade de discernir informações úteis e inspiradoras é uma das mais importantes habilidades de um artista.

1.5.4 - Materialização do Personagem

Etapa onde são feitos os esboços iniciais, a exploração visual, os testes de pose e expressão, a análise de evolução do personagem, entre outros ensaios de design. Aqui o projetista pode se livrar do conceito de “ideia certa” ou “ideia errada”, e desenvolver todas as ideias que pareçam pertinentes.

1.5.5 - A História e a Aparência Física do Personagem

A etapa mais complexa, definir o personagem e desenvolver a proposta final. Nessa etapa é feito o resgate dos questionamentos acerca do personagem em pauta, a sua história, sua personalidade, seu nome, suas influências, que habilidades possui, entre outras questões que podem ou não ser adotadas. Todas as definições que trarão complexidade ao personagem. O artigo aponta que a profundidade desta etapa deve ser condizente com a importância do personagem no projeto.

São feitas, também, as definições de aparência, paleta de cor, estrutura corporal, constituição material (pele, pêlo, superfície), escala, gênero e roupa.

1.5.6 - Desenho

A etapa final é desenvolver a arte finalizada.

É uma metodologia interessante, tanto no que diz respeito a como ela trata o projeto, quanto ao fato de ela ser focada em projetos de ilustração de personagens e não ilustração generalizada.

1.6 - Estrutura do PCC

Este PCC seguirá a estrutura abaixo:

- Tópico 01 - Introdução
O objetivo deste tópico é apresentar o projeto, seus objetivos, justificativa, delimitação e metodologia.
- Tópico 02 - Fundamentação teórica
Neste tópico trazemos o levantamento sobre character design, estereótipos, arquétipos, personagens planos e redondos (ou linear e complexos) e o uso da psicologia para desenvolver a estética visual dos personagens de forma mais profunda.
- Tópico 03 - Contextualizando as personagens
Apresenta um resumo da história da série e a história de base de cada personagem, May, Lana, Luh e Carine.

- Tópico 04 - Pesquisa psicológica e comparativa
Este tópico apresenta o resultado da pesquisa feita com as psicólogas, que é a análise da história. E as referências de personagens, um comparativo entre personagens desenvolvidos com padrão visual baseado nas suas características psicológicas, como também referências do estilo visual das animações da década de 90, estética escolhida para esse projeto.
- Tópico 05 - Desenvolvimento
Este tópico apresenta o desenvolvimento das personagens com base no método proposto por Takahashi e Andreo (2011)
- Tópico 06 - Conclusão
Por fim, o tópico 06 apresenta as considerações finais do PCC.
- Bibliografia
Apresenta a bibliografia consultada nesta pesquisa.
- Apêndice
Disponibiliza o questionário com as respostas das psicólogas que fizeram a assessoria profissional e a imagem do cenário utilizado para contextualizar a série.

2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O *design* de personagens é uma técnica de criação de personagens para filmes de animação, quadrinhos, brinquedos, anúncios e publicações. É o processo de desenvolvimento completo do estilo, personalidade, comportamento e aparência visual geral de um personagem nas artes visuais.

Os *designers* constroem personagens como um meio de transmitir histórias, isso significa que cada parte de um personagem, como formas, paletas de cores e detalhes, foi cuidadosamente escolhido. As qualidades estéticas de um personagem são frequentemente influenciadas pela sua personalidade. Assim, a teoria das cores, a linguagem das formas e até mesmo a psicologia fundamental, podem ajudar na criação de um *design* de personagem bem-sucedido. (NASHVILLE FILM INSTITUTE, tradução nossa.)

A história é o coração de todos os videogames, séries de televisão animadas e filmes. O personagem está no centro de todas as histórias. Esses personagens devem ser interessantes, esteticamente emocionantes e memoráveis, de acordo com o *design* de personagens. Artistas em artes visuais e animação podem criar personagens do zero. Isso permite que eles façam uso de todas as facetas do *design* para estabelecer uma personalidade distinta.

Design de personagem é um termo muito inclusivo e abrange múltiplas instâncias de criação de personagem, tanto em mídia visual, quanto escrita. No entanto, ao pensar em *design* de personagem, o foco comum geralmente é o aspecto visual. Embora criar personagens visualmente atraentes seja importante, há o risco de negligenciar a outra metade igualmente importante do *design* de personagem; o mundo mental e a história. Há momentos em que um *designer* de personagem pode mostrar uma bela imagem de um personagem, mas é incapaz de dizer ao observador quem é esse personagem. (NIEMINEN, 2017, p. 6, tradução nossa).

Um personagem pode ser agradável de se olhar, mas é uma característica que está desaparecendo. Para que o público sinta uma conexão com o personagem, deve haver algo com o qual eles possam se relacionar. Para isso, diversos métodos podem ser utilizados ao construir a estética visual de um personagem, os mais comuns e os quais foram amplamente utilizados são os estereótipos e os arquétipos.

Os estereótipos são representações simplificadas e generalizadas de grupos de pessoas, geralmente baseadas em características físicas, comportamentais ou culturais.

O conceito de estereótipos foi introduzido pela primeira vez na psicologia social por Lippmann, que os descreveu vagamente como "as pequenas imagens que carregamos dentro de nossas cabeças" (LIPPMANN, 1922 apud TURNER, 2010). Allport (1954 apud TURNER, 2010) desenvolveu isso ainda mais e os descreveu como "uma crença exagerada associada a uma categoria" e esta continua sendo a característica dominante e definidora do termo. Em uma revisão detalhada, Hamilton e Sherman (1994 apud TURNER, 2010) concluíram que um estereótipo é uma estrutura cognitiva que contém nosso conhecimento, crença e expectativas de, neste caso, um grupo social. (TURNER, 2010, p. 7, tradução nossa).

Apesar de serem frequentemente criticados por perpetuar preconceitos, os estereótipos podem ser utilizados como um recurso na construção da estética visual de personagens, desde que sejam usados com cuidado e responsabilidade. "O poder dos estereótipos está em sua economia cognitiva (CONRAD, 1972 apud TURNER, 2010, p. 7 tradução nossa), ou seja, seu uso nos permite avaliar, resumir e nos envolver com uma situação com o mínimo de esforço cognitivo." (TURNER, 2010, p. 7, tradução nossa).

O uso inadequado de estereótipos pode reforçar preconceitos e estereótipos negativos sobre grupos de pessoas. Personagens baseados em estereótipos podem parecer superficiais e pouco originais. O uso excessivo de estereótipos pode limitar a criatividade do designer e impedir a criação de personagens únicos e complexos.

A estereotipagem em uma definição mais resumida e precisa, é uma prática de produção de significado, que se tem em sua essência, diminuir, naturalizar e fixar a diferença. Tendo-se esta definição em mente, já é possível começar a enxergar o problema de maneira mais clara, afinal em outras palavras, o estereótipo diminui todo o significado e valor de algo, pega poucas características das mais superficiais possíveis nos dizendo de modo exagerado, como se tudo o que aquilo é ou poderia ser, se resume a isto. (DA COSTA; LIMA, 2021, p. 12).

Então estereótipos, apesar de ser uma opção superficial, limitante e a qual não desenvolve bem o personagem, se usado com consciência pode ser uma alternativa no desenvolvimento da estética visual do personagem. A figura 1 mostra utilizações de estereótipos, segundo McCloud.

Figura 01: Formas de utilizar estereótipos na construção do personagem.



Fonte: McCloud, 2008, p. 73.

Outro método utilizado na construção de personagens são os arquétipos. Nesse caso já entramos na psicologia, pois os arquétipos dos mitos e lendas, provenientes da jornada do herói de Campbell, são baseados nos arquétipos junguianos. “Embora a ideia de arquétipo exista desde a Antiguidade, especialmente no pensamento de Platão, é com os estudos desenvolvidos pelo psicanalista suíço Carl Gustav Jung que o conceito ganha sua feição contemporânea, aplicável da psicologia às artes.” (ANAZ, 2020, p. 3). O conceito da palavra arquétipo tem sua raiz na Grécia antiga: *Archein*: original ou velho; *Typos*: padrão, modelo ou tipo. Sendo assim, seu significado: padrão original. “O processo de criação de narrativas para cinema e televisão explora de forma pragmática as adaptações do conceito junguiano, a partir principalmente das obras O Herói de Mil Faces, de Joseph Campbell, com sua teoria da “jornada do herói”, ou “monomito”, e A Jornada do Escritor, de Christopher Vogler, que desenvolve uma espécie de guia para roteiristas.” (ANAZ, 2020, p. 3).

Jung estudou o inconsciente humano e concluiu que os fenômenos que nossos antepassados viveram, a um nível coletivo e em diferentes épocas, culturas e sociedades, modelam a nossa maneira de ser. Portanto, arquétipos são figuras que todos nós temos em nosso imaginário, algumas desde crianças e outras criadas ao longo da vida, que dão verdadeiro sentido a todas as histórias que passamos através das gerações, externando tudo o que existe em nosso inconsciente, incorporando padrões e motivações humanas fundamentais, provocando emoções profundas.

Na primeira metade do século XX, inserido num contexto de novas teses antropológicas e etnográficas sobre as narrativas míticas e baseado principalmente nos achados de sua experiência clínica e no estudo das mitologias e de pesquisas empíricas etnográficas, Jung (2014 apud ANAZ, 2020) desenvolve a hipótese de que o ser humano é dotado de uma estrutura psíquica que contém imagens primordiais, universais e atemporais. Ele dá a essas imagens o nome de “arquétipos”, retomando o termo grego usado por Platão, mas com um sentido bem distinto do pensamento do filósofo grego, para quem os arquétipos seriam protótipos que habitariam o mundo das ideias ou das formas. Para Jung (2014, p. 51-52 apud ANAZ, 2020), o conceito de arquétipo “indica a existência de determinadas formas na psique que estão presentes em todo tempo e em todo lugar”. (ANAZ, 2020, p. 4).

De acordo com Jung (1996, apud WARD 2024), uma pessoa pode desenvolver um grande número de arquétipos. O inconsciente coletivo é uma estrutura psíquica complexa que pode acomodar um grande número de representações. Carl Jung determinou que os arquétipos principais são uma série de representações inconscientes que parecem desempenhar um papel importante no desenvolvimento da psique humana. Dessa forma, os arquétipos principais seriam mais relevantes e gerariam uma influência maior do que os demais na determinação do desenvolvimento dos traços comportamentais dos indivíduos. Nesse sentido, para Jung os cinco principais arquétipos do inconsciente coletivo das pessoas são: a anima, o animus, a sombra, a pessoa e o self.

Anima: é alma em latim e, de acordo com a teoria do inconsciente coletivo de Carl Jung, define as imagens arquetípicas do feminino eterno no inconsciente de um homem. A anima é um arquétipo que faz uma ligação entre a consciência de si e o inconsciente coletivo, abrindo assim um caminho para o self. (...) As figuras mais representativas desse arquétipo seriam deusas, mulheres famosas, figuras maternas, donzelas, feiticeiras e criaturas femininas.

Animus: significa espírito em latim e, de acordo com a teoria do inconsciente coletivo, refere-se às imagens arquetípicas do masculino eterno no inconsciente de uma mulher. Ou seja, é o arquetípico relativo à anima nas mulheres. Como em seu paralelismo feminino, o animus forma um elo entre a consciência de si e o inconsciente coletivo, abrindo assim um caminho para o eu. (...) Tal como acontece com a anima, as figuras do animus não são representações de homens concretos, mas de fantasias revestidas de necessidades e experiências de natureza emocional. Assim, as figuras do animus mais características seriam figuras paternas, homens famosos, figuras religiosas, figuras idealizadas e jovens.(...)

Sombra: é outro dos principais arquétipos do inconsciente coletivo que apresenta dois significados distintos. Por um lado, a sombra é um arquétipo que representa a totalidade do inconsciente. Em segundo lugar, a sombra se refere ao aspecto

inconsciente da personalidade das pessoas, caracterizado por traços e atitudes que o ego consciente não reconhece como seus. (...) Assim, a personalidade consciente rejeita um grande número de elementos psíquicos que não desaparecem, mas, em vez disso, desenvolve um agente antagônico do self no inconsciente. Esse agente antagônico do self consciente é representado por meio do arquétipo da sombra e se expressa por meio de todos os traços de personalidade e comportamentos que a própria pessoa não aceita como próprios e definidores e que oculta dos outros.

Pessoa: é um arquétipo antagônico às sombras. Ou seja, refere-se ao lado inconsciente de si mesmo que se deseja compartilhar com os outros. A pessoa arquetípica abrange todos os elementos inconscientes que uma pessoa adota como parte de sua imagem pública. Os aspectos referentes ao arquétipo da pessoa estão em consonância com a parte consciente do indivíduo, portanto, o indivíduo a usa como uma parte definidora de si mesmo.

Si mesmo (*self*): é definido como o arquétipo central do inconsciente coletivo. Este arquétipo representa a última etapa no processo de individualização da pessoa. Nesse sentido, entende-se que o *self* é a imagem arquetípica da totalidade, vivida como uma potência transpessoal que confere à vida. (WARD, 2024).

De acordo com Carl Jung, o resto dos arquétipos são menos relevantes para a formação do inconsciente coletivo do que os cinco principais. No entanto, cada um deles parece ter uma função específica. São doze desses arquétipos mais “específicos” que são difundidos em diversas áreas, além da psicologia. São utilizados na literatura, no cinema e TV, na publicidade e marketing, nas artes visuais e claro, nas animações e quadrinhos. Ou seja, são uma ótima base para construção de histórias. Esses doze arquétipos são: explorador, rebelde, mágico, herói, amante, bobo da corte, pessoa comum, cuidador, governador, criador, inocente e sábio.

Explorador: O arquétipo do explorador representa a busca por novas experiências e aventuras. É aquele que se arrisca em territórios desconhecidos, seja física ou mentalmente, e busca expandir seus horizontes.

Rebelde: O rebelde é aquele que questiona as normas e padrões estabelecidos pela sociedade e busca desafiar o status quo. É um arquétipo que representa a busca pela liberdade e pela autonomia individual.

Mágico: O arquétipo do mágico representa a busca pelo conhecimento oculto e pela transformação pessoal. É aquele que utiliza seus poderes pessoais para criar uma nova realidade e transformar a si mesmo e ao mundo ao seu redor.

Herói: O arquétipo do herói representa a coragem, a determinação e a força de vontade para superar obstáculos e alcançar objetivos. É aquele que se sacrifica em prol de uma causa maior e inspira outros a seguirem seu exemplo.

Amante: O arquétipo do amante representa a busca pelo amor, pela paixão e pela conexão emocional com outras pessoas. É aquele que se dedica a construir relacionamentos profundos e significativos e valoriza a sensualidade e a beleza.

Comediante ou bobo da corte: O arquétipo do comediante ou bobo da corte representa a busca pelo humor, pela alegria e pela descontração. É aquele que utiliza o riso como forma de aliviar tensões e de encarar a vida de forma mais leve e despreocupada.

Pessoa comum: O arquétipo da pessoa comum representa a normalidade, a simplicidade e a rotina. É aquele que se identifica com os valores e comportamentos convencionais da sociedade e busca viver uma vida comum e sem grandes desafios.

Cuidador: O arquétipo do cuidador representa a dedicação ao bem-estar dos outros e a busca pelo cuidado e pela proteção. É aquele que se preocupa com o bem-estar emocional e físico dos outros e dedica sua vida a cuidar dos mais vulneráveis.

Governador: O arquétipo do governador representa a busca pelo poder e pela autoridade. É aquele que se dedica a liderar e a controlar o mundo ao seu redor, buscando impor sua visão de mundo e seus valores pessoais.

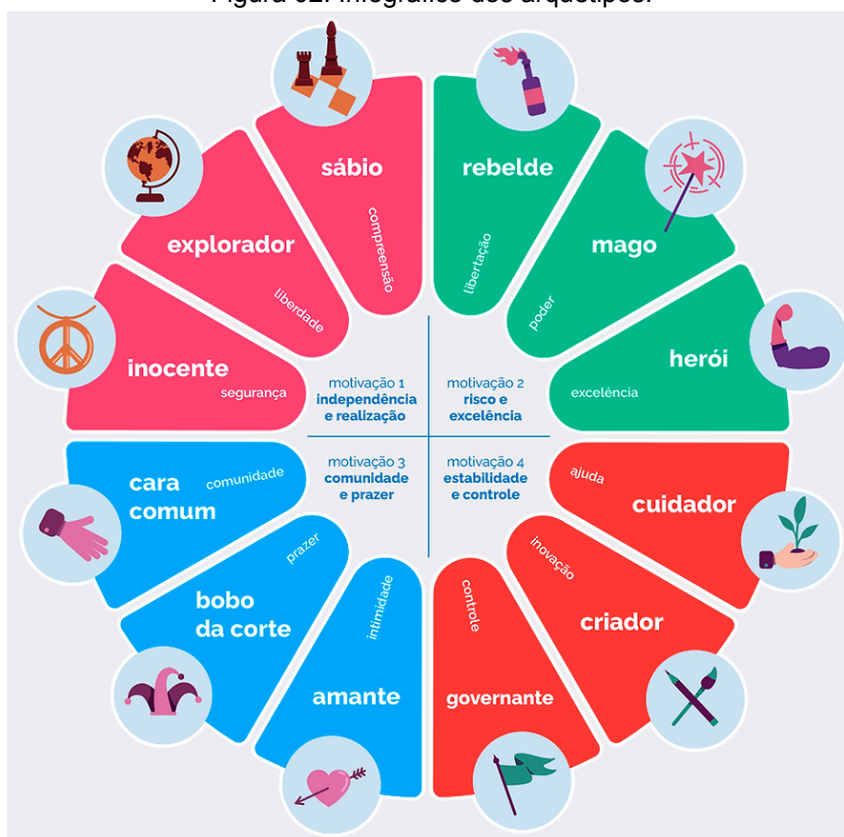
Criador: O arquétipo do criador representa a busca pela originalidade e pela criatividade. É aquele que utiliza sua imaginação e sua capacidade de inovação para criar algo novo e transformar a realidade ao seu redor.

Inocente: O arquétipo do inocente representa a pureza, a ingenuidade e a esperança. É aquele que acredita na bondade e na beleza do mundo e busca viver uma vida simples e sem maldade.

Sábio: O arquétipo do sábio representa a busca pelo conhecimento, pela sabedoria e pela compreensão profunda do mundo e da vida. É aquele que utiliza sua experiência e sua capacidade de reflexão para orientar os outros e encontrar soluções para os problemas mais complexos. (INSTITUTO ESFERA)

Na figura 2 temos um infográfico resumindo a estrutura de arquétipos e na figura 3 um exemplo de representação de cada arquétipo através de lemas.

Figura 02: Infográfico dos arquétipos.



Fonte: Disponível em: <https://www.conscienciaeprospriedade.com.br/images/blog/arquetipos.png> . Acesso em: 1 jun. 2024.

Figura 03: Principais lemas dos arquétipos



PRINCIPAIS LEMAS DOS ARQUÉTIPOS

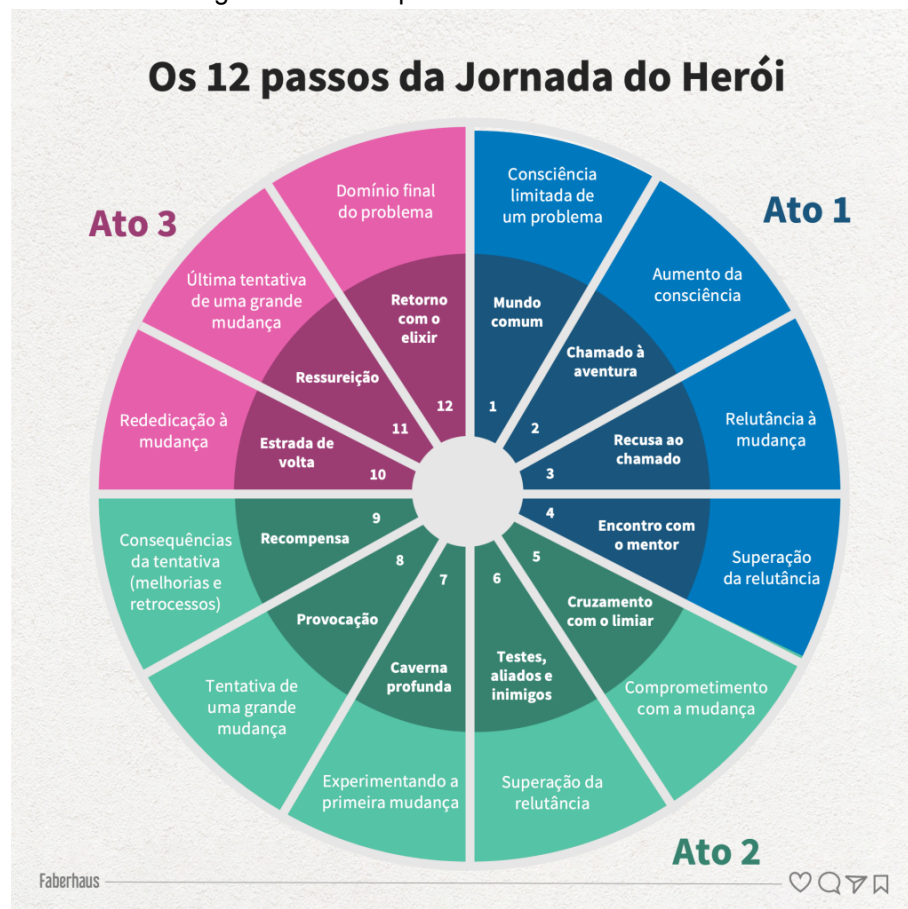


Fonte: Disponível em: <https://publicinove.com.br/wp-content/uploads/2015/06/lemas-dos-arquetipos.jpg> . Acesso em: 1 jun. 2024.

Segundo Anaz (2020, p. 9) o conceito junguiano de arquétipo assume, a partir dos anos 1970, um papel relevante na produção da indústria audiovisual, especialmente nos Estados Unidos e a principal razão para isso é a ampla pesquisa em mitologia e religião desenvolvida por Joseph Campbell, centrada na ideia de arquétipo de Jung, que resultou na tese do monomito, bem como o trabalho de Christopher Vogler, que transformou as teses de Campbell em um guia para roteiristas dos grandes estúdios hollywoodianos. “Em uma de suas mais conhecidas obras, O Herói de Mil Faces, Campbell, mais do que identificar os principais arquétipos que emergem da produção cultural humana ao longo de milênios, desenvolve uma tese radical: a de que as narrativas humanas seguem um único padrão, que ele identifica como a “jornada do herói” ou “monomito”.” (ANAZ, 2020, p. 10).

A jornada do herói, em O Herói de Mil Faces, publicado em 1949, é um esquema narrativo arquetípico, onde o protagonista enfrenta um chamado à aventura, sai de sua zona de conforto, supera desafios e provações, e finalmente retorna transformado. Essa jornada representa a busca do herói por sua individualidade e realização pessoal. Na figura 4 temos uma representação da jornada do herói.

Figura 04: Os 12 passos da Jornada do Herói.



Fonte: disponível em:

<https://i0.wp.com/faberhaus.com.br/wp-content/uploads/2015/03/Os-12-passos-da-Jornada-do-Heroi.png?resize=1024%2C1024&ssl=1> . Acesso em: 01 jun. 2024.

Ao longo da Jornada do Herói, o protagonista encontra e interage com diversos personagens que representam arquétipos específicos. Esses arquétipos são papéis simbólicos que representam diferentes aspectos da psique humana e das relações sociais. Os arquétipos provenientes da jornada do herói ficaram conhecidos como arquétipos dos mitos e das lendas. Como mostra a figura 5, do McCloud.

Figura 05: Exemplo estereotipado do Sábio do arquétipo de mitos e lendas.



Fonte: McCloud, 2008, p. 68.

Os arquétipos de mitos e lendas são o herói, o mentor, o guardião de limiar, o arauto, o camaleão, o aliado, a sombra e o pícaro. Segundo Feijó (2017, p. 6 e 7), essas são as definições desses arquétipos:

Herói: Em grande parte das vezes, o Herói é apresentado no início da narrativa e geralmente será o protagonista da história. Ele é quem irá conduzir a história em relação ao espectador e desta maneira necessita que ele tenha uma identificação com o Herói. Assim, quanto mais humano, próximo das qualidades das pessoas comuns, mais próximo dos espectadores ele estará. Este arquétipo que será chamado para a aventura, sairá de seu mundo comum, passará pelo o seu caminho de provas, buscando a restauração do mundo (auto-sacrifício) e retornará transformado. Em relação às questões psicológicas, o Herói é aquele que é capaz de transcender os limites e ilusões do ego. Entretanto, antes de ultrapassar este limite, ele confunde-se com o próprio ego, com o "eu". Seu arquétipo representa a busca por essa identidade do "eu", de sua totalidade.

Mentor (ou velho, ou sábio): O self, o deus dentro de nós, relacionado à imagem de um dos pais, tem a função dramática de ensinar, motivar, inventar, presentear, plantar e iniciar. As figuras dos mentores, seja nos sonhos, nos contos de fadas, nos mitos ou nos roteiros, representam as mais elevadas aspirações dos heróis, são aquilo que o herói pode transformar-se.

Guardião de limiar: Em cada entrada para um novo mundo ele encontrará um Guardião do Limiar. Tal guardião geralmente não é o principal vilão, pode ser seu capataz ou mercenário, contratado para guardar a entrada. Os guardiões são os que ao longo da trajetória do Herói, o colocarão a prova, testarão sua capacidade e serão as representações de suas principais neuroses.

Arauto: Representa as mudanças e também possui a função de motivar. Pode ser representado por uma personagem, ou simplesmente um acontecimento que aparecerá no início da jornada e será responsável por fornecer a energia para o Herói, irá propor seu desafio. Sua função psicológica é de informar que o momento de mudança chegou.

Camaleão: Representa o animus/anima (arquétipos do masculino no feminino e de feminino no masculino, segundo Jung), portanto geralmente tal arquétipo é apresentado como uma figura do sexo oposto ao do Herói e por isso pode haver o desenvolvimento de um interesse amoroso e a relação que se estabelece é de maneira a gerar sempre alguma dúvida. e tem a função dramática de projetar o ideal interior e trazer dúvidas. Os Camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o Herói como para os espectadores é difícil saber realmente quem são e quais suas reais intenções. O Camaleão representa a confrontação, a busca pelo equilíbrio entre o feminino e o masculino, entre as qualidades reprimidas que são suprimidas em função de alguns conceitos sociais e culturais.

Aliado: Tem a função de humanizar o herói e acrescentar outras dimensões a sua personalidade, tornando-o mais aberto e equilibrado. É um personagem que ajuda o herói em sua jornada, oferecendo apoio emocional, assistência física ou aconselhamento. O aliado pode ser um personagem secundário, um amigo, um companheiro de equipe ou mesmo um animal de estimação que acompanha o herói em sua jornada. O relacionamento entre o herói e seus aliados confere profundidade e dimensão à história.

Sombra (ou vilão, ou antagonista): Representa o lado obscuro, o medo, todos os aspectos que não se quer expressar ou demonstrar. Os vilões e inimigos são os que geralmente se dedicam a destruir o Herói a partir de desafios que eles mesmos podem se impor em relação às características e qualidades percebidas do Herói. Já os antagonistas podem ser aliados que têm os mesmos objetivos mas não concordam plenamente com os heróis. A função da Sombra é representar os aspectos reprimidos do herói e desafiá-lo a superar, ameaçando a destruição do mesmo caso ele não consiga vencê-la.

Pícaro: Representa a antítese do ego, tem como função dramática questionar o status quo, trazer para o real e gerar o alívio cômico. É o arquétipo que pode ser representado por um palhaço ou qualquer figura cômica que incorpora de maneira divertida o desejo de mudar o mundo de forma saudável e divertida, trazendo à tona

muitas vezes questões de hipocrisia e alertando para problemas graves que passam por comuns. Sua função psicológica é a de trazer um alívio cômico, pós tensão e suspense que podem ser vivenciados e que tornam-se exaustivos para o espectador. Os pícaros gostam de causar confusão só para se divertir e podem ser personagens catalisadores, ou seja, que afetam a vida de outros personagens e os levam a mudança, mas eles mesmos não mudam.

Segundo Feijó (2017, p. 8) os sete arquétipos apresentados por Vogler (2006 apud FEIJÓ, 2017), evidenciam uma forma através da qual compreendemos as personagens dentro de uma determinada narrativa. O que é importante entender é que em boa parte das vezes, os arquétipos não precisam ser usados de maneira completa, com todas as suas características apresentadas originalmente. Eles são utilizados como funções psicológicas e dizem respeito a uma condição temporária de quem está incorporando. Neste sentido, nas narrativas, os personagens incorporam padrões arquetípicos com características diferenciadas que podem ser identificadas em momentos diferentes da jornada. “Esta abordagem funcional dos arquétipos se dá, principalmente, pela necessidade de manter proximidade entre as personagens e os espectadores em qualquer que seja a narrativa.” (FEIJÓ, 2017, p. 8).

Pode-se observar que os personagens desenvolvidos com base em arquétipos, muitas vezes tem caracterização visual estereotipada (como o sábio na figura 5). E personagens cuja estética visual foi gerada em cima de estereótipos, ou utilizando apenas um arquétipo, são personagens lineares (ou planos). Esses são personagens que possuem emoções, motivações e personalidades simples. Entre as principais características deste tipo estão a ausência de conflitos internos, passado e experiências vividas não representam “pontos de virada” em sua personalidade, não há mudanças nas motivações ou forma de agir e suas ações são previsíveis. Temos personagens lineares (ou planos), também, em protagonistas. Sherlock Holmes, por exemplo, é um protagonista linear. Mesmo com personalidade peculiar e marcante, situações inusitadas e histórias envolventes, o caminho percorrido é sempre o mesmo. No fim, o mistério é desvendado sem alterar a forma como ele se comporta e nenhum acontecimento ao longo da história consegue provocar emoções diferentes das já previstas inicialmente no herói.

As pessoas não são lineares, elas são motivadas por experiências complexas e mudam devido ao aprendizado com as suas vivências. A vida é uma constante evolução, portanto nossas emoções e decisões não são sempre previsíveis. Um personagem complexo (ou redondo) é mais realista na representação do que seria mais próximo à uma pessoa. Ele possui conflitos internos evidentes, os acontecimentos representam “pontos de virada” nas decisões do personagem e não é possível prever todas as suas emoções.

Na construção da história desse personagem, mesmo que faça uso de mais de um arquétipo, ainda gera dúvida de como representar visualmente esse personagem, de forma que conecte-o com a história e o público se identifique. Para isso, ainda contamos com outras ferramentas, também baseadas na psicologia, como a semiótica, a teoria das cores e das formas, por exemplo, que funcionam dentro de um padrão de forma generalizada.

Considerando, então, que a psicologia já é amplamente utilizada nas artes visuais e no *character design*, porém de uma forma generalista. Pode-se aplicá-la especificamente na história de um personagem. Criando uma história de base para um personagem, que traga um mínimo de informações sobre a vida dele, um pouco da infância, possíveis situações traumáticas, a personalidade e seus relacionamentos hoje, o que ele faz, etc., gera-se um perfil que pode ser analisado por um psicólogo.

Assim como no *profiling* ou perfil criminal, que “é a técnica que analisa padrões de comportamento de um crime ou série de crimes, de forma a traçar um modelo descritivo do possível ofensor.” (VALENÇA et al, 2023, p. 2). Muitas investigações criminais, contam com a contribuição de psiquiatras e psicólogos forenses, para desenvolver um perfil criminal do suspeito e auxiliar os investigadores a encontrar o culpado. “O conhecimento em ciência comportamental e treinamento em psicopatologia pode tornar esses profissionais capazes de evidenciar a personalidade e características comportamentais através da informação da cena do crime.” (VALENÇA et al, 2023, p. 4).

A abordagem do *profiling* realizada acontece tipicamente em cinco estágios: assimilação (coleta de evidências); classificação (integração da informação e classificação do crime); reconstrução da sequência comportamental envolvida no crime, buscando uma “assinatura” (característica do ofensor) e elaboração do perfil (hipóteses sobre a personalidade, aspecto físico e hábitos de vida). Com essa abordagem é possível, por exemplo, que serials killers sejam pegos com maior probabilidade como resultado da investigação policial e da evidência psicológica e científica que são elucidadas na cena do crime. (VALENÇA et al, 2023, p. 4).

Fazendo uso da psicologia comportamental é possível desenvolver personagens, cuja estética visual transmitirá a sua história de forma mais natural e próxima ao que vemos no real. Contemplando suas complexidades e permitindo que o personagem seja multidimensional.

3 - CONTEXTUALIZANDO AS PERSONAGENS

3.1 - Resumo Da História Da Série

The Sis Cave

O *Pub The Sis Cave* é o cenário principal para o desenvolvimento de toda a série. Quatro mulheres, quatro histórias de vida distintas, mas todas compartilhando o fardo de seus traumas.

No começo da história, elas são estranhas umas para as outras, até que Lana e May, após um dia difícil lidando com suas responsabilidades e o peso de seus passados, decidem visitar um *Pub*. Coincidentemente, escolhem um estabelecimento com público exclusivamente feminino, pois em momentos assim, a última coisa que desejam é lidar com a presença masculina.

Ao chegar ao *pub*, May se acomoda no balcão para saborear um *drink* e, como de costume, gosta de interagir com as *bartenders* e explorar a carta de bebidas. Depois de um tempo, ela nota Lana sentada sozinha em uma mesa, com aquele olhar perdido no vazio - um olhar que May conhece muito bem. Ela decide abordar Lana e perguntar como está se sentindo. Inicialmente, Lana, uma pessoa reservada e desconfiada, fica surpresa, mas depois de um começo de conversa um pouco hesitante, elas rapidamente se sentem à vontade e o início de uma amizade genuína se desenha.

Naquela mesa do bar, May e Lana discutem uma ampla variedade de tópicos, indo além das conversas triviais sobre interesses pessoais, música e trabalho. Elas compartilham suas experiências de vida, desde a infância até a idade adulta. Nesse ambiente acolhedor, sentem que finalmente estão sendo ouvidas, compreendidas e apoiadas. O cantinho do *pub* se transforma em um refúgio para elas.

Após algumas visitas ao *The Sis Cave*, Lana e May se tornam como irmãs de alma. Um dia, quando chegam ao *pub*, observam duas mulheres animadamente conversando no balcão, lembrando-as da época em que se conheceram. Era uma conversa fervorosa, claramente centrada na temática universal da vida. Lana precisa ir embora rapidamente para buscar seu filho na casa da avó, então May decide se aproximar dessas duas mulheres. Carine e Luh têm personalidades diferentes; Carine é mais extrovertida e efusiva, enquanto Luh é mais introvertida e talvez pareça distante à primeira vista, mas logo demonstra ser muito amigável.

May, Luh e Carine começam a frequentar o *Pub* com frequência, e Lana se junta sempre que pode. Elas apelidam esse momento de refúgio de "*Drinks com Lágrimas*", um compromisso semanal onde podem compartilhar suas histórias e experiências.

Cada episódio da série aborda uma situação traumática vivida por uma das personagens, explorando as consequências que isso tem em suas vidas e mostrando seus processos de recuperação. Apesar das temáticas sérias e pesadas, a série é apresentada de maneira leve e com toques de humor.

3.2 - História das Personagens

3.2.1 - May

May tinha todos os elementos para ser uma verdadeira princesinha, vinda de uma família de classe média alta e aparentemente estruturada. No entanto, seu destino tomou um rumo desafiador quando seus pais se divorciaram durante sua infância. A partir desse momento, May se viu presenciando sua mãe em momentos de desespero, o que a fez sentir-se responsável por cuidar dela. Ela foi colocada no centro das acaloradas disputas entre seus pais, frequentemente ouvindo insultos trocados entre eles. Além disso, May foi submetida a intensas chantagens emocionais, forçando-a a fazer uma difícil escolha de com quem desejava ficar.

Em poucos anos, a vida de May se complicou ainda mais, pois ela ganhou um padrasto e uma madrasta. Embora ambos demonstraram muito carinho por ela e a tratavam como uma filha, a dinâmica familiar impôs uma carga de responsabilidades que não era apropriada para uma criança de apenas oito anos. Esperava-se que May agisse como uma adulta e enfrentasse responsabilidades que estavam muito além de sua idade, recebendo punições severas quando não cumpria o que era esperado dela. Ela era constantemente pressionada a ser excepcional em todas as áreas, independentemente de seus próprios sentimentos. Infelizmente, ela não tinha o apoio emocional necessário; qualquer problema que enfrentava era considerado sua responsabilidade exclusiva.

Da adolescência à vida adulta, May desenvolveu uma incessante busca por agradar a todos e se encaixar em um molde predefinido. Ela tinha dificuldade em compreender e, mais importante, respeitar seus próprios limites e necessidades. Essa busca por aceitação a levou a se envolver em relacionamentos abusivos, nos quais ela foi submetida às piores situações possíveis. Sua vida adulta se tornou um campo minado de medos e inseguranças.

Atualmente, May tem 35 anos e já trocou de carreira várias vezes e ainda luta para encontrar sua verdadeira vocação profissional e organizar sua vida pessoal. Ela exibe sintomas de TDAH e autismo, embora ainda não tenha recebido um diagnóstico formal. Mesmo sendo uma profissional altamente competente, May continua duvidando de suas próprias habilidades, submetendo-se a uma autocrítica irreal. No entanto, pela primeira vez, ela está em um relacionamento saudável, o que representa um marco significativo em sua jornada de autodescoberta e cura.

3.2.2 - Lana

Lana também enfrentou o divórcio de seus pais quando ainda era um bebê. Seu pai se distanciou por um longo período e só voltou a se aproximar dela durante a adolescência. Enquanto isso, sua mãe se casou novamente e teve mais duas filhas. Infelizmente, o padrasto de Lana tinha problemas com o álcool e a submetia a frequentes agressões. Aos 12 anos, ela começou a trabalhar para economizar dinheiro e planejar sua saída da casa materna, mesmo que tivesse receios de que, ao partir, seu padrasto voltasse sua violência para suas irmãs mais novas.

À medida que entrou na idade adulta, Lana se viu envolvida em relacionamentos abusivos, revivendo os traumas de sua infância. Sempre teve dificuldades em permitir que as pessoas se aproximassem dela e em confiar verdadeiramente. Sua vida foi marcada por uma constante sensação de insegurança e auto exigência, assegurando-se de que estivesse protegida e financeiramente capaz de se sustentar sozinha.

Por contar apenas com ela mesma, cresceu muito na área profissional. Possui um currículo repleto de cursos, congressos e cargos relevantes. Trabalha em uma macro empresa a nível nacional, bem remunerada e com excelentes benefícios. Para atingir esse objetivo, teve que renunciar a sua saúde física e psicológica.

Hoje, Lana tem 35 anos e é casada, tem um filho de 3 anos e desfruta de um relacionamento saudável. Ela e seu parceiro têm empregos estáveis e uma boa renda. No entanto, Lana ainda lida com um alto grau de ansiedade, um resquício das provações que enfrentou ao longo de sua vida.

3.2.3 - Luh

Luh é uma jovem que cresceu em um ambiente notoriamente complexo e desafiador. Em sua vida, coexistiram duas realidades profundamente contrastantes: a fé rigorosa de sua mãe, uma testemunha de Jeová, e a carreira de seu pai, um policial

militar. Desde cedo, Luh teve que lidar com a pressão decorrente dessas influências conflitantes.

Sua mãe, uma fervorosa praticante de sua fé, frequentemente a viu como uma decepção. Ela sentia que a filha não aderiu aos ensinamentos religiosos da forma que considerava adequada e, conseqüentemente, fazia críticas e xingamentos frequentes devido a suas escolhas e comportamento. Mesmo que Luh ajudasse sua mãe em tudo e tentasse ao máximo realizar o que ela exigia dentro de casa, havia sempre descontentamento, a ponto de que a mãe controlava até mesmo o que Luh comia.

Em contraste, Luh sempre manteve um relacionamento afetuoso e próximo com seu pai. Essa ligação especial despertava ciúmes em sua mãe, que via nessa proximidade uma potencial ameaça à sua autoridade religiosa. Na visão de sua mãe, o pai estava ali para prover para sua esposa e não para os filhos. Portanto, a mãe controlava, também, o quanto do dinheiro do pai era gasto com a Luh. A dinâmica familiar de Luh estava imersa em tumultos e conflitos, não somente em sua casa, como entre seus tios e primos, os quais são os seus vizinhos. Entre esses há brigas calorosas, incluindo agressões físicas.

Luh hoje tem 30 anos e continua buscando escapismos em festas, relacionamentos fugazes e consumo de bebidas alcoólicas, uma tentativa de aliviar o peso de sua situação familiar. Seu verdadeiro suporte e apoio provém de seus amigos, com os quais pode verdadeiramente contar. Embora sempre tenha trabalhado arduamente, ainda não encontrou sua verdadeira vocação profissional.

3.2.4 - Carine

Carine cresceu em um cenário marcado pelo abandono paterno e pela constante presença controladora de sua mãe. Desde tenra idade, viu-se compelida a assumir responsabilidades adultas e a trabalhar para contribuir no sustento de sua mãe e dela própria. Sua mãe é uma figura dominante que controla cada aspecto de sua vida, desde suas amizades até suas atividades diárias. Ela dita com quem Carine pode sair, para onde pode ir e a que horas deve voltar, chegando até a ligar para os amigos de Carine para garantir que ela retornasse para casa, por exemplo.

Na idade adulta, Carine assumiu completamente o sustento de sua mãe, adiando seus próprios sonhos e aspirações por muitos anos enquanto se dedicava ao cuidado dela. Como é apenas Carine quem trabalha, sua mãe mora com ela e a dinâmica entre elas é conturbada. A mãe não respeita o fato da filha ser a provedora e faz constantes exigências. Carine trabalha dez horas por dia, 6 dias por semana e ainda lida com brigas

e desavenças por fatores como, por exemplo, ela não ter dobrado e guardado a roupa limpa. Como resultado desses conflitos, elas ficam longos períodos sem se falar.

Finalmente, aos 30 anos, Carine conseguiu romper o controle materno, mesmo ainda morando juntas, e começou a cursar a faculdade que tanto almejava. Saiu do emprego que estava há 7 anos, onde não era valorizada e não havia perspectiva de crescimento profissional, para buscar uma carreira que contemple os seus objetivos. Fez isso mesmo sofrendo fortes críticas de sua mãe, que desaprova essa mudança profissional.

Carine sempre demonstrou um forte compromisso com seus amigos, oferecendo apoio e auxílio a todos que precisavam. Seu coração é sincero e generoso, sendo extremamente dedicada em tudo o que faz e com uma habilidade notável para aprender rapidamente. Embora nunca tenha se envolvido em relacionamentos amorosos sérios, tendo se relacionado apenas com algumas poucas pessoas, Carine é perceptivelmente dependente emocionalmente de seus amigos.

4 - PESQUISA PSICOLÓGICA E COMPARATIVA

4.1 - Resultado da Análise Realizada pelas Psicólogas

A psicóloga Karina dos Santos Meira, CRP 12/21091, abordagem Terapia Cognitivo-comportamental, e a psicóloga Maria Eugênia Baldo de França, CRP 08/39393, abordagem Comportamental, fizeram a assessoria profissional para este PCC. Elas receberam o resumo da história da série e as histórias de cada personagem (apresentadas no tópico anterior), juntamente com um questionário (que pode ser encontrado nos apêndices no tópico 8) com perguntas objetivas para realizar uma avaliação psicológica das personagens com o intuito de se obter um bom material para desenvolver um perfil de cada personagem.

4.1.1 - May

Características psicológicas:

Traumas vinculados a rejeição e auto insuficiência, transtorno de ansiedade e síndrome do impostor. Auto imposição de padrões internalizados muito elevados de comportamento e desempenho para evitar críticas, portanto culpa excessiva, autocobrança e autocrítica exageradas. Sentimentos de vazio, desânimo, tristeza, medo de ser abandonada e dificuldade em confiar em pessoas. Prejuízo significativo nas esferas de prazer, relaxamento, saúde, autoestima, senso de realização ou relacionamentos satisfatórios. Dificuldade de fazer escolhas.

Autoestima:

Autoestima baixa, tendência à auto sabotagem, auto percepção de si mesmo de incompetência ou insuficiência, vinculados a noção de incapacidade e demérito (principalmente no trabalho). Devido ao possível TDAH (mencionado na história), alimentação impulsiva por gerar conforto e dificuldade de gerir o tempo para ter hábitos mais saudáveis. Com isso há o desejo de melhorar o corpo, como ir à academia, mas também, exaustão física devido a um possível transtorno de ansiedade e depressão. Também, deve ter dificuldades de encerrar outras atividades acadêmicas que elevariam sua autoestima. Resulta em sentimentos de pressão ou dificuldade para desacelerar, ou numa crítica exagerada em relação a si mesmo e aos outros.

Relacionamentos:

A família de origem é baseada na aceitação incondicional: as crianças devem restringir aspectos importantes de si mesmas para obter amor e aprovação. Alguns pais

valorizam mais as próprias necessidades emocionais ou “aparências sociais” do que as necessidades da criança. Portanto May tem uma orientação voltada para o outro de forma demasiada, pode ter dificuldades de encontrar sua legitimidade emocional (desenvolver respeito aos seus desejos e aspirações) e também entender e verbalizar seus limites. Foco excessivo nos desejos, sentimentos e respostas dos outros, à custa das próprias necessidades, a fim de obter amor e aprovação, manter o sentimento de conexão ou evitar retaliação. Se somarmos autismo (segundo a história) mais a insegurança em relacionamentos, temos uma pessoa com dificuldades em confiar nas outras, dificuldade de expressar sua opinião em ambientes onde não se sinta segura e acontece uma possível evitação para sair de casa.

Aparência:

Segundo a história, May é uma pessoa com possível diagnóstico de autismo e TDAH, então devemos considerar que pessoas com esse diagnóstico, são pessoas que naturalmente se importam menos com a opinião visual de outras pessoas. Tende a ter maior sensibilidade a determinados tipos de tecidos, ou roupas com muitas costuras. May utilizaria roupas mais confortáveis, como moletoms e comumente usando tênis. As cores, tanto por ser TEA e TDAH, podem ser menos usuais, como tons de azul, rosa e verde. Roupas leves e coloridas, nos pés sempre sapatos confortáveis, como *all stars*.

Considerando que a história traz uma criação rigorosa, porém ela está nessa jornada de autodescoberta, deve haver um equilíbrio entre a necessidade de agradar e a necessidade de ir contra o esperado, para se auto afirmar. Portanto há a possibilidade de um estilo mais alternativo, incluindo tatuagens. Pensando em cabelos e unhas, May pode gostar de pintar os cabelos em cores, rosa e azul, e goste, também, de unhas coloridas.

Personalidade:

May, apesar de ser insegura, pode parecer mais segura por conta da sua impulsividade (TDAH). Mesmo tendo medo de tomar decisões, pode ter encontrado na impulsividade uma forma de escolher rapidamente algo importante, podendo ser apenas escolher uma direção e indo nela. Pode ser super empática, pois resolvendo o problema de outras pessoas, encontra uma evitação dos seus próprios problemas, autonegação. O perfeccionismo, pode e normalmente esconde uma autocrítica exagerada, pois o “bom” nunca é aceitável quando se fala de suas próprias tarefas, estabelecendo padrões altos para si e para os outros.

4.1.2 - Lana

Características psicológicas:

Trauma de abandono, devido ao abandono paterno e negligência materna. Ansiedade generalizada, juntamente com insegurança. Sentimentos disfóricos, sintomas de desesperança, depressão, ansiedade e medo. Acredita que ninguém poderá suprir suas ausências, desconfiando das intenções dos outros. Pode sentir-se rejeitada e solitária.

Autoestima:

Dificuldade de encontrar sua legitimidade emocional (desenvolver respeito aos seus desejos e aspirações) e também entender e verbalizar seus limites. Necessita criar autoconfiança para, conseqüentemente, criar confiança nos outros. Como sempre batalhou para ter seu próprio dinheiro, tem uma boa autoestima relacionada às capacidades de atingir suas metas. Porém abdicando de sua saúde física e mental. Considerando que Lana tem um relacionamento estável e já tem um filho, é possível que a forma do corpo, por exemplo, não seja algo tão relevante para ela.

Relacionamentos:

Envolve o senso de que as próprias necessidades não estão sendo atingidas, gerando ressentimento e desconfiança com todos ao redor. Ênfase excessiva na supressão dos sentimentos, impulsos, escolhas pessoais, assim como na criação de regras internalizadas rígidas sobre desempenho e comportamento ético. Propensão ao pessimismo e à preocupação de que as coisas não vão dar certo se a pessoa não for vigilante e cuidadosa o tempo todo. Repetição de padrões de comportamentos parecidos de figuras importantes nas nossas vidas. Portanto tem a tendência a se relacionar com pessoas que não são benéficas para ela. Também inclui prejuízo significativo nas esferas de prazer, relaxamento, saúde, autoestima, senso de realização ou relacionamentos satisfatórios (não apenas relacionamentos amorosos).

Aparência:

Lana é uma mulher forte e decidida, sua trajetória reflete uma mulher elegante, de aparência fina (refinada). Belas roupas pretas e tons terrosos, cabelos curtos na altura dos ombros, anéis, brincos e colares. Além de sapatos e botas de saltos e maquiagens de linhas pretas nos olhos e batons em tons terrosos. São vestimentas que remetem à forma como ela busca se mostrar na fase atual de sua vida.

Para esconder cicatrizes, é possível que tenha tatuagens, principalmente pretas, de linhas mais finas (representando que ainda há insegurança por baixo de sua força). Piercings pela orelha, com linhas arredondadas passando ainda o ar de elegância e

delicadeza. Tatuagens não só para cobrir possíveis cicatrizes, mas também como forma de mostrar que agora é ela quem “controla” o próprio corpo, além de usar piercings na orelha também que traz um ar de “dona de si”. Considerando a condição financeira e rotina atribulada, é possível que tenha cirurgias plásticas, para compensar a falta de tempo para os cuidados corporais.

Personalidade:

Perfil mais rígido e controlador. Probabilidade de uma postura egoica e de autoafirmação, podendo ser “uma máscara” que tenta passar de muita segurança, quando na verdade é uma pessoa insegura. Resiliente e auto suficiente, principalmente no quesito profissional. A ansiedade permanece como uma característica importante, camuflando uma insegurança enorme de que algo ruim aconteça novamente em sua vida.

4.1.3 - Luh

Características psicológicas:

Trauma de conflitos e aversão a religiosidade. A criação rígida envolvida de muitas experiências de conflitos, pode ter fomentado comportamentos autodestrutivos e sentimento de desconexão e inibição emocional. Alguns sintomas psicológicos são as esquivas do mundo estruturado funcional: dificuldade de encontrar uma profissão e uso de entorpecentes. Pode gerar isolamento social e/ou alienação de dentro de um grupo. Repressão à sexualidade, levando a sensação de inadequação, vergonha e culpa excessiva, provenientes do julgamento religioso da mãe.

Autoestima:

A repressão criada pela religiosidade fervorosa da mãe, provavelmente influenciou negativamente o desenvolvimento de sua autoestima. Pela família ser fria, rejeitadora, isoladora, imprevisível e/ou abusadora, Luh busca desenvolver aceitação e pertencimento. Provavelmente ela tem uma visão de mundo mais negativa, tendo o senso de ser diferente ou de não atingir o mundo social fora do ambiente familiar. Assume um personagem para juntar-se ao grupo, mas ainda se sente diferente e alienada.

Relacionamentos:

Por Luh ainda não ter compreendido seus gostos, sexuais por exemplo, imagino que ela se envolve em todos os tipos de relações possíveis buscando entender o que ela realmente gosta. Porém, a voz da mãe provavelmente permanece em sua cabeça dizendo que aquilo tudo é errado. Essa voz confunde e gera conflito entre o que ela realmente quer e o que ela gosta. Inabilidade para formar vínculos seguros e satisfatórios com os outros, pois acredita que as necessidades de estabilidade, segurança, cuidado,

amor e pertencimento não serão atendidas. Torna-se parte de um grupo, mas se mantém na periferia, não participa integralmente.

Aparência:

Sua aparência pode se tornar o oposto daquilo que sua mãe gostaria, então quando Luh vai para festas, pode usar roupas coladas, decotes sensuais e minissaias, com belos saltos e joias prateadas. Porém, considerando a culpa excessiva que Luh possui impregnada nela com a voz da mãe, Luh também pode se vestir com roupas largas e que não valorizam seu corpo e sua beleza, para esconder a culpa que sente e a ressaca moral após as bebedeiras. Em seus dias normais, Luh é alguém que tenta se vestir de maneira mais descolada, mas ainda acaba deixando parte da repressão da mãe dominá-la, evitando roupas que mostrem a barriga e peças que deixam suas pernas em muita evidência.

Existe uma tendência a ir contra as exigências religiosas da mãe, portanto é possível que ela tenha tatuagens e piercings, como uma maneira de desafiar e mostrar que, de certa forma, ela manda em seu corpo. Mas como existe essa insegurança gerada pela mãe, não devem ser muito evidentes.

Personalidade:

Pelo julgamento da mãe, Luh carrega uma culpa excessiva por cada uma de suas escolhas na vida. Culpa essa, que pode ser mitigada pelo consumo frequente de álcool e uma desculpa de “gosta” de levar uma vida baladeira. A dificuldade de levar uma vida regrada e encontrar sua vocação podem ser escondidas pela adesão a uma vida mais livre, tanto para ir contra os desejos da mãe, quanto a dificuldade de entender quais são seus próprios desejos. Perfil introvertido, com dificuldade de mostrar suas vulnerabilidades. Por se ver de maneira inferior, também tem receio de falar alguma coisa errada e ser punida. Hipervigilante com o que pensa, mas fala o tempo todo.

4.1.4 - Carine

Características psicológicas:

Trauma de abandono por ter sido abandonada pelo pai e dificuldade com relações afetivas, devido ao comportamento controlador da mãe. Pode ter desenvolvido Transtorno de Ansiedade Generalizada (TAG), já que muitas coisas foram colocadas sob sua responsabilidade desde cedo, ou seja, ela pode viver cheia de medos em sua cabeça que acabam afetando inclusive a saúde de seu corpo. Há grande possibilidade de ter desenvolvido um burnout. É uma pessoa extremamente resolutiva e pragmática, o que pode ter feito com ela tivesse dificuldade de “sonhar” com perspectivas mais favoráveis

para ela (emprego novo, faculdade e sair do domínio da mãe). Obediência excessiva e necessidade de agradar, ao mesmo tempo tem uma hipersensibilidade aos sentimentos de ser controlado. Subjugação das necessidades (supressão de preferências, decisões e desejos pessoais) e subjugação das emoções (supressão da expressão emocional, especialmente a raiva). É uma pessoa muito resiliente, determinada e forte.

Autoestima:

Assim como as outras personagens que tem uma orientação voltada ao outro mais forte, Carine também possui foco excessivo nos desejos, sentimentos e respostas dos outros, à custa das próprias necessidades, a fim de obter amor e aprovação, manter o sentimento de conexão ou evitar retaliação. Isso dificulta-lhe dizer não, impor limites e reconhecer o que é inegociável para si. É alguém que teve muita dificuldade de ver o seu valor, pois entende que sua única função é prover ao outro. Com isso tem uma autoestima baixíssima, pois ela desconfia de suas próprias capacidades em variadas áreas da vida.

Relacionamentos:

Excessiva submissão ao controle dos outros, para evitar raiva, retaliação ou abandono. Crença de que as necessidades pessoais não são importantes para os outros. Evita situações nas quais seus desejos sejam diferentes dos desejos dos outros. Precisa de validação constante, para “ter a certeza” de que o que ela está fazendo é correto. Sua insegurança acerca de suas escolhas pode, também, mostrar Carine como uma pessoa extremamente dependente emocionalmente das outras pessoas. Como Carine precisou ser a provedora da mãe e cuidar de todo o resto de sua vida, ela pode também transferir esses cuidados e preocupações para os seus amigos, parecendo controladora em certos aspectos.

Aparência:

Por trabalhar muito, pode ter uma aparência mais abatida e doentia. Com olheiras, rosto magro e flácido, e cabelos amarrados. Roupas funcionais para se movimentar ou manter-se confortável ao longo do dia, mais básicas sem muitas cores. Iniciando um movimento de ousadia, mas ainda se atendo às regras, uma estampa xadrez, pois o xadrez tem sempre linhas retas e isso ainda remete a um perfil mais alinhado. Talvez uma mochila, que pode conter o básico e necessário para todos os dias como água, itens de higiene e alimentação, materiais escolares e maquiagem para disfarçar a exaustão quando sai com os amigos.

Sobre outras possíveis modificações no corpo como tatuagens, piercings e cirurgias, apenas agora que está sob o controle de sua vida, é que ela deve pensar a respeito do que realmente gosta e tem vontade de fazer. Se tiver alguma tatuagem, em algum lugar escondido ou que as roupas não deixassem à mostra.

Personalidade:

Perfil extrovertido para reforçar o fato de sentir-se aceita e bem quista, porém, deve lidar com uma solidão bem intensa. Pode desenvolver comportamentos mais negativos, como a expectativa exagerada de que as coisas deem errado ou de que aspectos da vida, que parecem bem, possam piorar. Probabilidade de se culpar constantemente e menosprezar suas capacidades. O possível distanciamento de relacionamentos amorosos, oculta o medo de sofrer em novos relacionamentos.

4.2 - Referências de Personagens

4.2.1 - Personagens com padrão visual baseado em suas características psicológicas

Tendo como base a história da série e das personagens e ainda o resultado da análise destes realizadas por psicólogas, e ainda, com o intuito de buscar mais referências para o desenvolvimento das personagens deste PCC, foi realizada uma pesquisa de animações cujos personagens apresentem características psicológicas. Destacaram-se duas animações: Divertida Mente 1 (Animação - Pixar, 2015) e BoJack Horseman (série animada criada por Raphael Bob-Waksberg, 2014). Ambas são apresentadas a seguir:

4.2.1.1 - Divertida Mente 1

Divertida Mente 1 trata de um tema complexo, o funcionamento do nosso pensamento, utilizando uma abordagem singela e didática. Apresenta as cinco emoções: Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho, como os controladores principais do cérebro de uma menina.

Figura 06: Personagens da animação Divertida Mente 1.



Fonte: disponível em: <https://i.pinimg.com/564x/9e/fb/82/9efb82f5ebadd05f1309a1e7dad0f3dc.jpg>. Acesso em: 10 de out. 2023.

Cada emoção essencial de Divertida Mente 1 possui uma caracterização visual que se relaciona diretamente com o sentimento que representa, ou seja, cada sentimento/personagem é representado por uma característica específica, seja ela cor ou forma. A seguir, cada um deles é descrito.

- **Alegria**

No filme, a Alegria é representada pela cor amarela e tem o formato de uma estrela, que assim representa o sol. O amarelo é uma das cores mais vibrantes do espectro de cores, é geralmente usado em placas de sinalização por seu aspecto chamativo. Também é muito associado à felicidade, jovialidade, otimismo, conforto, calor (por isso representando a cor da luz do sol) e esperança, assim como cuidado e covardia. Eva Heller, em seu livro *A Psicologia das Cores* (2014), explica a relação entre cores e os sentimentos. Segundo a autora, o amarelo trabalha de forma alegre e revigorante na nossa mente, por isso a Alegria no filme é representada pela cor amarela.

A experiência mais elementar que temos do amarelo é o Sol. Esta experiência é compartilhada por todos como efeito simbólico: como cor do Sol, o amarelo age de modo alegre e revigorante. Os otimistas têm uma disposição ensolarada, o amarelo é sua cor. O amarelo irradia, ri, é a principal cor da disposição amistosa. Os *bottons* com sorrisos são naturalmente amarelos. O amarelo é lúdico. O amarelo irradia como um sorriso. (HELLER, 2013, p. 85)

Figura 07: Alegria de Divertida Mente 1.



Fonte: disponível em:

https://static.wikia.nocookie.net/pixar/images/7/75/lo_Joy_standard2.jpg/revision/latest?cb=2015042502112.

Acesso em: 10 de out. 2023.

- **Tristeza**

A personagem Tristeza tem um contorno de gota, como uma lágrima e é representada pela cor azul, considerada a escolha mais segura para qualquer cultura, pois costuma estar associada a coisas positivas. Apesar disso, no contexto de 'Divertida Mente', representa a tristeza, o desânimo e o pessimismo. Na língua inglesa, a palavra *blue* é utilizada em expressões que indicam tristeza ou desânimo, fazendo com que esta seja a associação mais clara da personagem Tristeza.

Azul também pode transmitir valores como: confiança, verdade, serenidade, intelectualidade, noções de tecnologia, solidão, passividade, sono, tranquilidade, introspecção e maternidade.

Figura 08: Tristeza de Divertida Mente 1.



Fonte: disponível em:

https://static.wikia.nocookie.net/pixar/images/0/06/lo_Sadness_standard2.jpg/revision/latest?cb=20150425021239. Acesso em: 10 de out. 2023.

- **Raiva**

O personagem Raiva é representado como um tijolo: retangular, vermelho e pesado. O vermelho é uma das cores mais intensas do espectro, que está associada a sentimentos de ira, nervosismo, intensidade, agonia, força e agressividade.

Porém, o vermelho também aparece junto a amor, paixão, calor, emoção, perigo, elegância, erotismo, sedução, poder, justiça, estímulo, dinamismo, liderança, energia, ansiedade e proatividade.

Figura 09: Raiva de Divertida Mente 1.



Fonte: disponível em:

https://static.wikia.nocookie.net/pixar/images/7/7a/Io_Anger_standard2.jpg/revision/latest?cb=20150425021210. Acesso em: 10 de out. 2023.

- **Nojinho**

Nojinho é inteiramente verde e nos lembra um brócolis, comida que a menina Riley não aprecia. Em 'Divertida Mente', a referência associada ao verde é nojo, náusea, mas também criticismo e sinceridade. Esta é uma cor que vemos na natureza e nos elementos vegetais, por isso está muito relacionada à vida. É muito comum encontrar verde em ambientes hospitalares e consultórios médicos.

Outros valores da cor verde são: calma, esperança, terror, apreensão, submissão, confiança, admiração, aceitação, surpresa, distração, riqueza, inexperiência e ciúme.

Figura 10: Nojinho de Divertida Mente 1.



Fonte: disponível em:

https://static.wikia.nocookie.net/pixar/images/9/98/lo_Disgust_standard2.jpg/revision/latest?cb=20170829015054. Acesso em: 10 de out. 2023.

- **Medo**

O Medo, por sua vez, tem os contornos de um nervo e é roxo. O roxo é a mistura do vermelho com o azul, portanto carrega valores das duas cores e noções de valores opostos, como poder e apatia, coragem e medo. É também símbolo de piedade e fé, honra e nobreza.

Outras associações comuns são: realeza, riqueza, espiritualidade, penitência e luto.

Figura 11: Medo de Divertida Mente 1.



Fonte: disponível em:

https://static.wikia.nocookie.net/pixar/images/7/79/lo_Fear_standard2.jpg/revision/latest?cb=20150425021148. Acesso em: 10 de out. 2023.

4.2.1.2 - BoJack Horseman

Figura 12: Série de animação BoJack Horseman.



Fonte: disponível em:

https://rollingstone.uol.com.br/media/_versions/bojackhorseman_reprod_ok_widelg.jpg. Acesso em: 10 de out. 2023.

Essa série animada acompanha a trágica, porém, muito realista vida de Bojack, um homem (caracterizado como um cavalo) que lidou por toda sua vida com a culpa e a solidão.

Bojack tinha um pai abusivo, o qual não conseguia sentir amor pelo próprio filho e sempre descontou nele toda a sua frustração de ser um “fracassado”. Sua mãe, Beatrice, não era diferente. Quando criança, a mãe de Bojack testemunhou um acontecimento extremamente traumático que ditaria o rumo da vida dela. Após engravidar do primeiro homem com quem ela teve algum relacionamento, Beatrice se afogou em uma vida de amargura e traumas, criando seu filho em um lar onde o amor não existia.

Assim cresceu Bojack, um cavalo problemático que mesmo repleto de fama e poder não consegue deixar de alimentar a tristeza e os traumas de seu passado. É nesse vazio existencial que está a genialidade da série, pois não é apenas Bojack que sofre. Afinal, somos todos repletos de traumas.

O questionamento central da animação é : “Se a vida realmente não tem sentido, então como deveríamos agir?”. Questionamento que é originário da filosofia existencialista, niilista e absurdista. Bojack Horseman é um seriado de drama e comédia, porém, antes de tudo, é um seriado que fala de depressão. Bojack é solitário, egocêntrico, depressivo, mas cheio de dinheiro, porém a que custo? Ele é inexpressivo, ele grita por atenção, o seu humor trágico retrata o perfil que muitos se identificam, não estamos

falando somente de celebridades decadentes, mas como a depressão nos leva a decadência. Analisando a própria abertura do seriado, ele é inexpressivo, a vida dele passa aos seus olhos, ele somente coexiste em sua própria vida, fracassadamente. A câmera acompanha fixamente a sua face, mostrando festas, convivências, amores, trabalhos, mas sua face continua a mesma, inexpressiva. E vai finalizando sempre da mesma forma, caindo da sacada de sua casa e afundando dentro de sua piscina. Já na abertura é apresentado um contexto psicológico incrível, digno de reflexão.

A série não é estática, sendo esse o seu maior diferencial. Os personagens apresentam dramas e evoluem no decorrer da série. Claro que o foco principal é o Bojack, mas nem por isso deixamos de nos identificar com os demais personagens e seus respectivos dramas.

Em Bojack Horseman vemos um homem que sente um vazio muito grande dentro de si, e nos poucos momentos onde se sente bem, é quando este vazio é preenchido com as pessoas com que ele se importa. Pessoas que passam pela sua vida e de certa forma o impactam, que pela ausência de exemplos de afeto – e por muitas vezes não saber como reagir – acaba afastando-as.

Diane Nguyen, por sua vez, quer apenas se encontrar dentro de seus pensamentos e busca incessantemente alguém que a apoie. A busca por “alguém” é um tema recorrente e percorre todos os personagens desta série. Todos de alguma forma buscam se encontrar em outra pessoa, alguns para amarem e serem amados, e outros apenas para terem alguém com quem dividir seus pensamentos. Afinal, somos humanos, criaturas sociais.

E este é o principal ponto que Bojack Horseman levanta: a felicidade não possui uma fórmula mágica e nem uma equação que deve ser seguida, ela é algo que – além de ser passageiro em pequenos momentos sublimes – é completamente diferente para cada tipo de pessoa. Bojack apenas buscava se aceitar e encontrar sua paz, além de um novo propósito para seguir, enquanto Diane buscava uma pessoa para a apoiar e continuar escrevendo aquilo que pensa sobre o mundo. As pessoas são muito diferentes e a felicidade sempre será algo subjetivo para cada um. Somos construídos de experiências, tanto ruins quanto boas, e, somente após encontrar nosso propósito, e o modo que queremos viver, poderemos encontrar a felicidade que tanto buscamos.

4.2.2 - Referências de Estilo Visual

A série “*The Sis Cave*” tem como público-alvo mulheres adultas, considerando que as personagens terão entre 30 e 35 anos. O foco é a geração dos anos 90. Para melhor

adequar as personagens a essa atmosfera, foi realizada uma busca de referências de estilo visual das animações produzidas nos anos 90 e em animações mais atuais que apresentam essa estética.

Os personagens dos desenhos animados da década de 90 eram cheios de personalidade, não apenas por suas ações e aventuras, mas também pela explosão de cores e traços marcantes, além de um estilo notável no quesito moda. Essa estética, que conquistou o coração do público e influenciou gerações de artistas, era composta por elementos cuidadosamente selecionados para transmitir emoções, realçar características e criar visuais memoráveis.

Contavam com uma paleta de cores vibrantes e contrastantes, com cores primárias e tons saturados. Uma gama de cores neon, fluorescentes e contrastantes, como verde-limão, rosa choque, azul-celeste e amarelo claro, eram frequentemente utilizadas, conferindo aos desenhos uma aparência energética e eletrizante. As cores primárias como vermelho, azul e amarelo se destacavam, transmitindo alegria e otimismo. Essas paletas vistosas eram utilizadas para capturar a atenção do espectador e criar um mundo entusiástico. O contraste entre cores era fundamental para destacar elementos importantes dos personagens, como roupas, cabelos e acessórios. Essa técnica era utilizada para criar pontos focais e direcionar o olhar do espectador para aspectos específicos da figura.

Os personagens dos anos 90 tinham traços simples e expressivos, com linhas definidas e formas bem marcadas, facilitando o reconhecimento e a identificação visual. Formas geométricas básicas, como círculos, quadrados e triângulos, eram utilizadas para criar figuras fáceis de lembrar e com grande expressividade. O exagero era um recurso frequentemente utilizado para realçar expressões faciais e movimentos corporais, intensificando o humor e a comunicatividade dos personagens. Olhos grandes e emotivos, bocas exageradas e membros alongados eram alguns dos elementos utilizados para criar visuais cômicos e memoráveis.

A vestimenta dos personagens refletia a moda ousada e eclética dos anos 90. Estampas chamativas, listras e padrões de xadrez eram frequentemente vistos nos designs de roupas. E modelagens como jaquetas bomber, jeans destroyed e calças cargo, reforçando a estética divertida e rebelde da época. As roupas também eram utilizadas para expressar a individualidade de cada personagem. Cores favoritas, estilos musicais preferidos, hobbies e até mesmo profissões podiam ser identificados através das vestimentas, criando uma conexão mais profunda com o público.

A década de 90 foi marcada por uma grande variedade de estilos de cabelo, desde os cabelos curtos e espetados até as madeixas longas e volumosas. Os personagens

muitas vezes exibiam penteados chamativos, com franjas, topetes, coques e cabelos coloridos. Os cortes de cabelo também podiam ser utilizados como símbolo de rebeldia, atitude ou até mesmo de um determinado grupo social, por exemplo, o moicano e o *mullet*.

Completando o visual, acessórios como óculos, chapéus, joias, entre outros, eram utilizados para adicionar personalidade. Esses elementos podiam indicar hobbies, status social ou até mesmo características marcantes da figura. Em alguns casos, os acessórios podiam ter um significado simbólico, representando poderes, origens ou crenças dos personagens. Um exemplo marcante é a capa de super-herói, simbolizando proteção, poder e transição da identidade real do personagem, para o seu alter ego heroico. A capa vermelha de Superman é talvez a mais icônica de todas. Representa heroísmo, esperança e a luta pela justiça. A capa, junto com o símbolo “S” no peito, torna Superman um emblema de virtude e poder. Os acessórios, assim como as roupas, refletiam as tendências da época, como pulseiras de neon, tiaras com flores e óculos escuros coloridos. Essa conexão com a moda real permitia que o público se identificasse com os personagens e se sentisse parte do mesmo universo.

A estética visual dos personagens de desenhos animados dos anos 90 é um reflexo das tendências culturais e tecnológicas da época. A abundância de cores contrastantes e os traços espessos ajudaram a criar personagens memoráveis e facilmente reconhecíveis, que continuam a ser amados até hoje. Essas escolhas estéticas não apenas atraíam visualmente, mas também ajudavam a contar histórias de maneira eficaz, transmitindo emoções e características dos personagens de forma imediata e impactante. A seguir, são apresentadas algumas animações que ilustram o que foi dito. São eles: *Rugrats: Os Anjinhos*, *Doug*, *Recess: Hora do Recreio*, *A Tia é Top*, *Sem Maturidade Para Isso*. Sobre elas será apresentada uma breve descrição e a paleta cromática dos principais personagens.

4.2.2.1 - *Rugrats: Os Anjinhos*

Animação de 1991, da Nickelodeon, que mostra o mundo pelo ponto de vista de um grupo de bebês. Eles são capazes de se comunicar entre si, em uma linguagem que os adultos não compreendem. Entre os personagens principais há adultos e crianças.

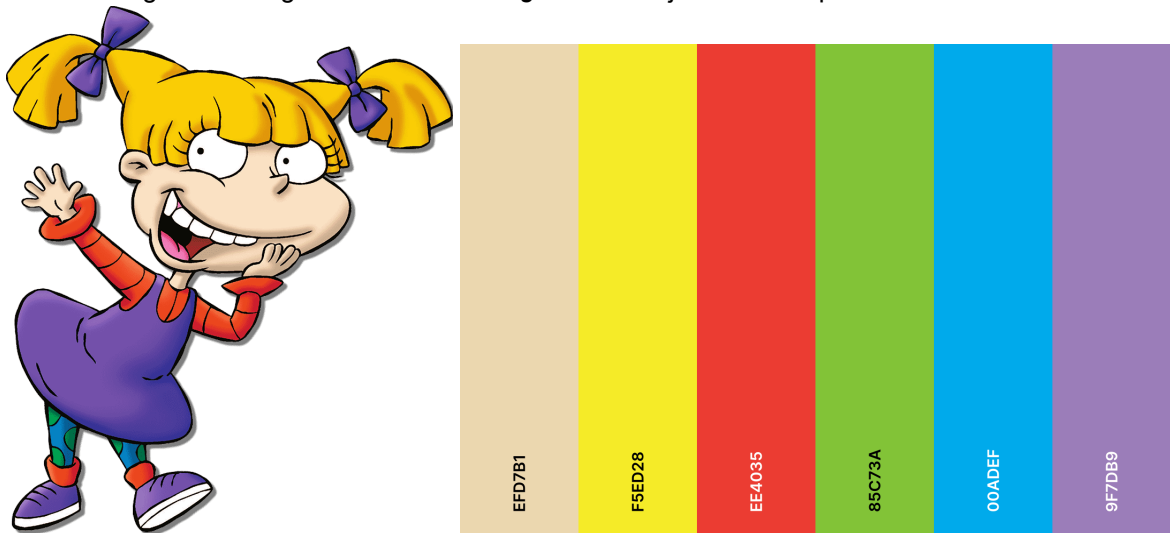
Figura 13: Personagens da série de animação *Rugrats: Os Anjinhos*.



Fonte: disponível em: <https://istoe.com.br/wp-content/uploads/2021/05/rugrats.jpg?x88515>. Acesso em: 28 de mai. 2024.

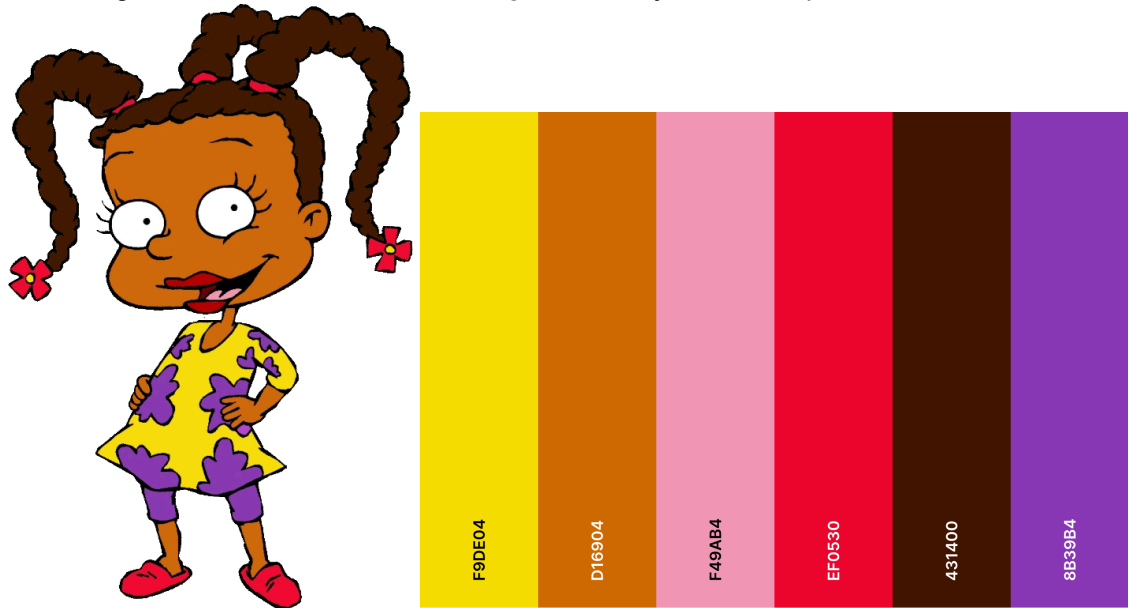
Alguns personagens e suas paletas de cor:

Figura 14: Angelica Pickles de *Rugrats: Os Anjinhos* e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem https://nickelodeon.fandom.com/wiki/Angelica_Pickles paleta <https://colors.co/image-picker>. Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 15: Susie Carmichael de *Rugrats: Os Anjinhos* e sua paleta de cor.



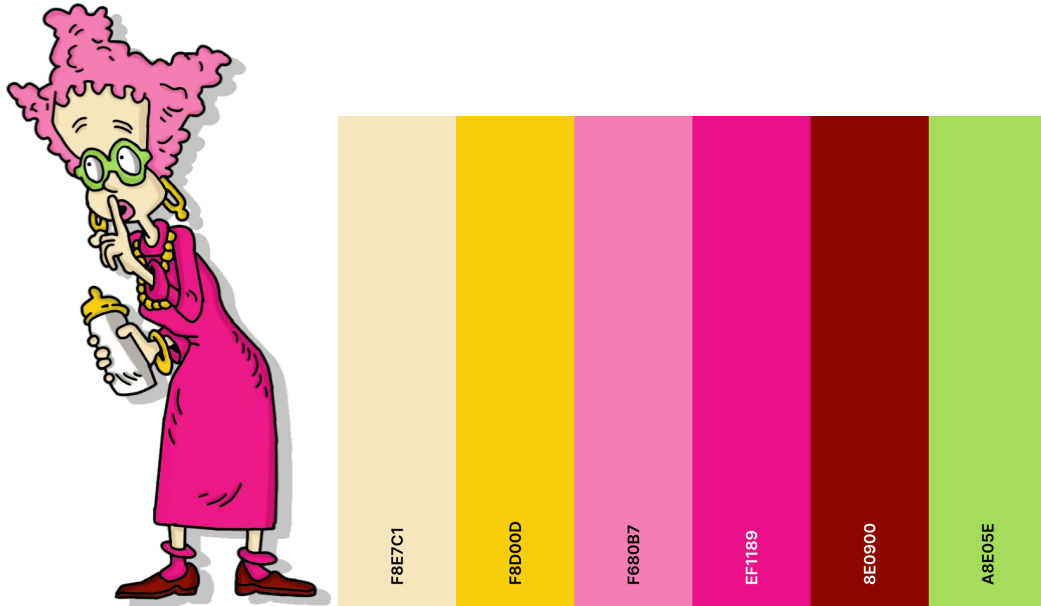
Fonte: disponível em: personagem https://rugrats.fandom.com/wiki/Susie_Carmichael paleta <https://coolors.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 16: Charlotte Pickles de *Rugrats: Os Anjinhos* e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem https://nickelodeon.fandom.com/wiki/Charlotte_Pickles paleta <https://coolors.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 17: Didi Pickles de *Rugrats*: Os Anjinhos e sua paleta de cor.

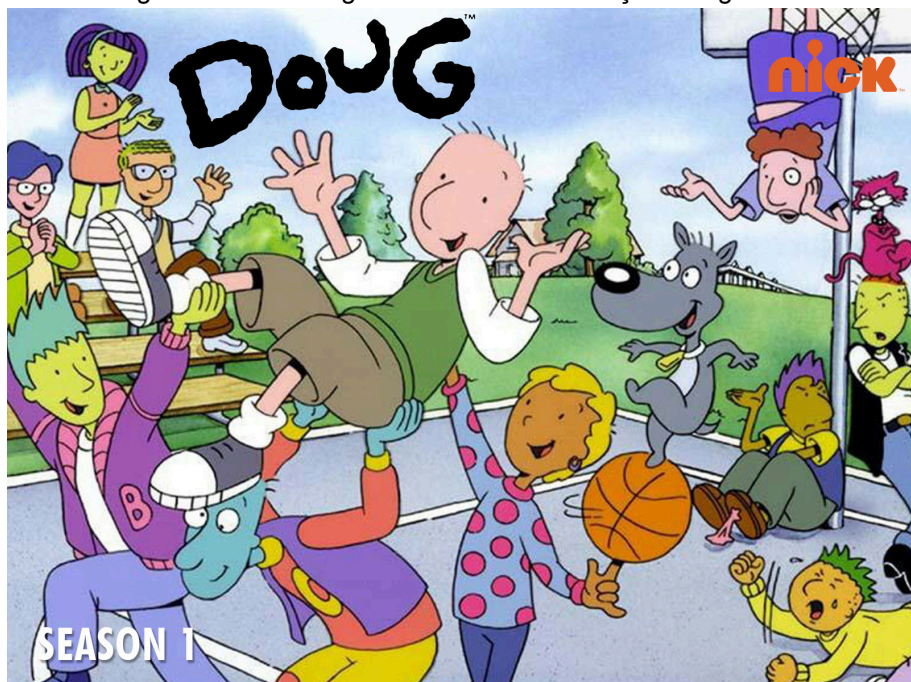


Fonte: disponível em: personagem https://nickelodeon.fandom.com/wiki/Didi_Pickles paleta <https://coolers.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

4.2.2.2 - Doug

Doug é uma série animada de 1991, do canal Nickelodeon. Foi o primeiro Nicktoon produzido e exibido. Apresenta o cotidiano de Doug e sua vida na escola, além de suas aventuras imaginadas que ele escrevia em seu diário.

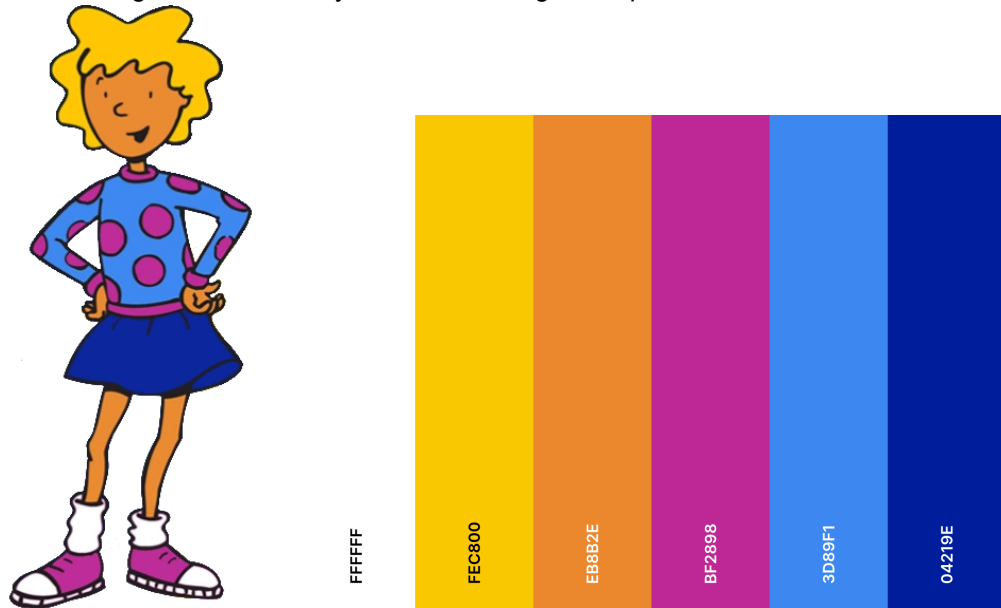
Figura 18: Personagens da série de animação Doug



Fonte: disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/S/pv-target-images/83f9aba367d15bd45abad308426c65080f101f0e6a5b962a88bd088387c08365.jpg> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

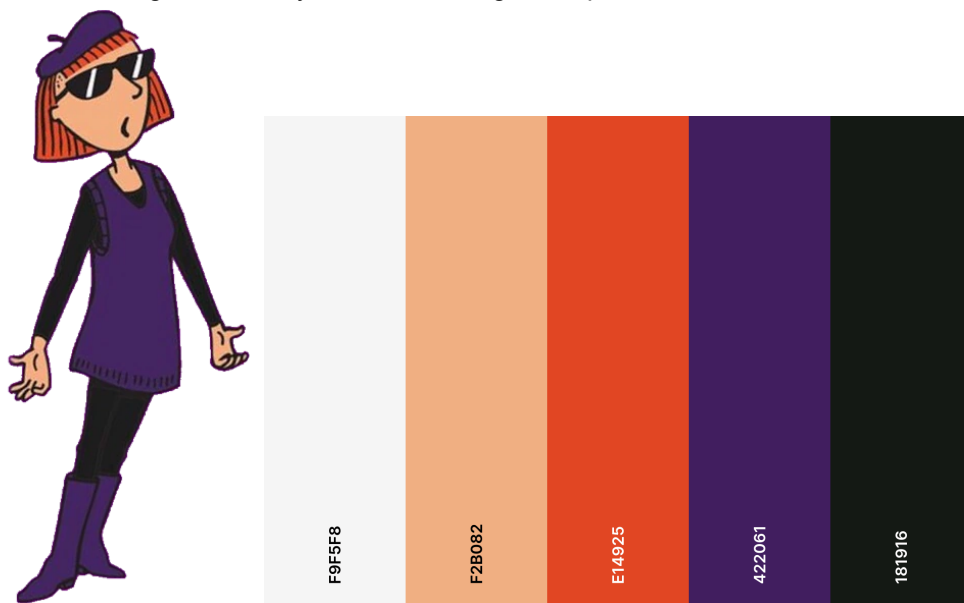
Alguns personagens e suas paletas de cor:

Figura 19: Patti Mayonnaise de Doug e sua paleta de cor.



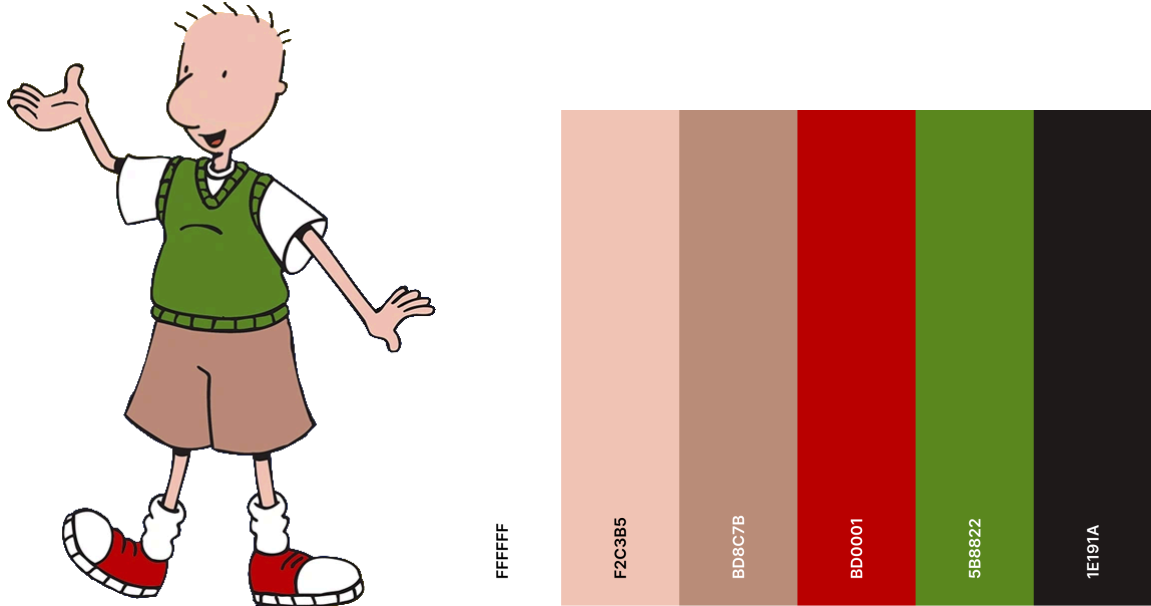
Fonte: disponível em: personagem https://doug.fandom.com/wiki/Patti_Mayonnaise paleta <https://colors.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 20: Judy Funnie de Doug e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem https://doug.fandom.com/wiki/Judy_Funnie paleta <https://colors.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 21: Doug Funnie de Doug e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem https://doug.fandom.com/wiki/Doug_Funnie paleta <https://coolors.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

4.2.2.3 - Recess: Hora do Recreio

Recess: Hora do Recreio é uma animação de 1997, produzida pela Disney. Retrata um grupo de 6 adolescentes no seu cotidiano de vida escolar. Um ponto satírico importante dessa animação, é que a comunidade de estudantes na escola, é um microcosmo da sociedade humana tradicional completa, com seu governo, sistema de classes e conjunto de leis não escritas. São governados por um aluno da sexta série e a sociedade possui uma longa lista de valores e normas sociais rígidas, que impõem uma alta expectativa de conformidade a todos os alunos.

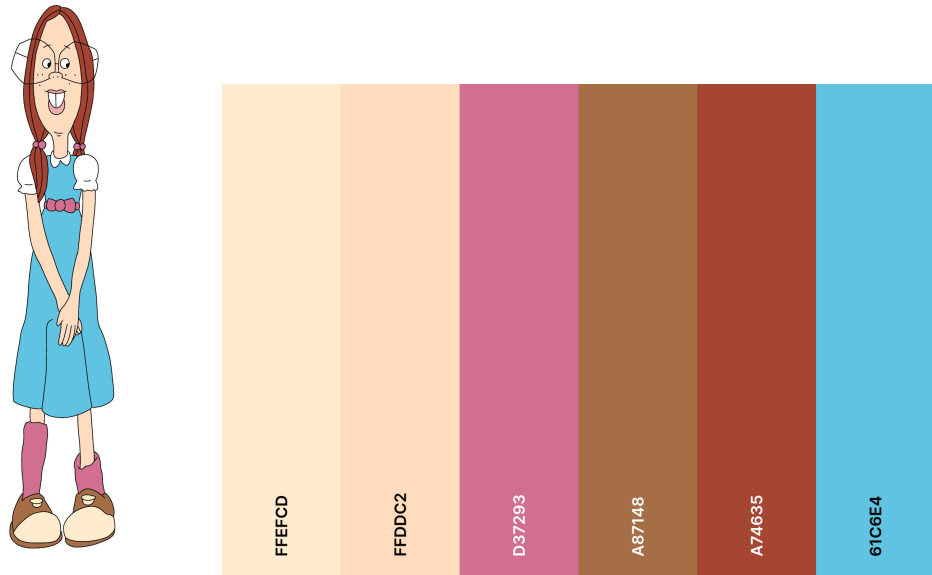
Figura 22: Personagens da série de animação *Recess: Hora do Recreio*.



Fonte: disponível em: https://recess.fandom.com/wiki/The_Recess_Gang . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Alguns personagens e suas paletas de cor:

Figura 23: Gretchen Grundler de *Recess: Hora do Recreio* e sua paleta de cor.



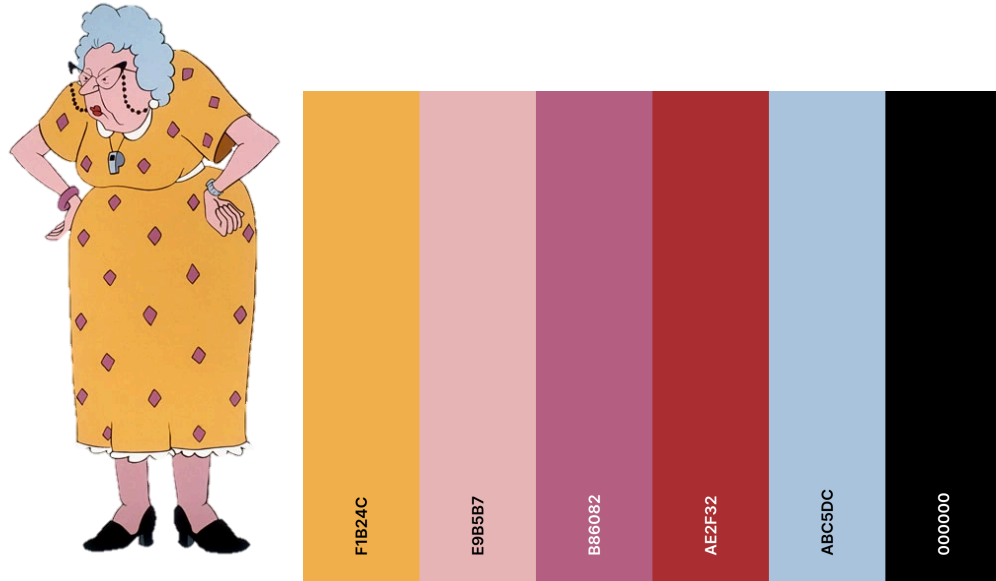
Fonte: disponível em: personagem https://disney-frenzy.fandom.com/wiki/Gretchen_Grundler paleta <https://coolers.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 24: Ashley Spinelli de *Recess: Hora do Recreio* e sua paleta de cor.



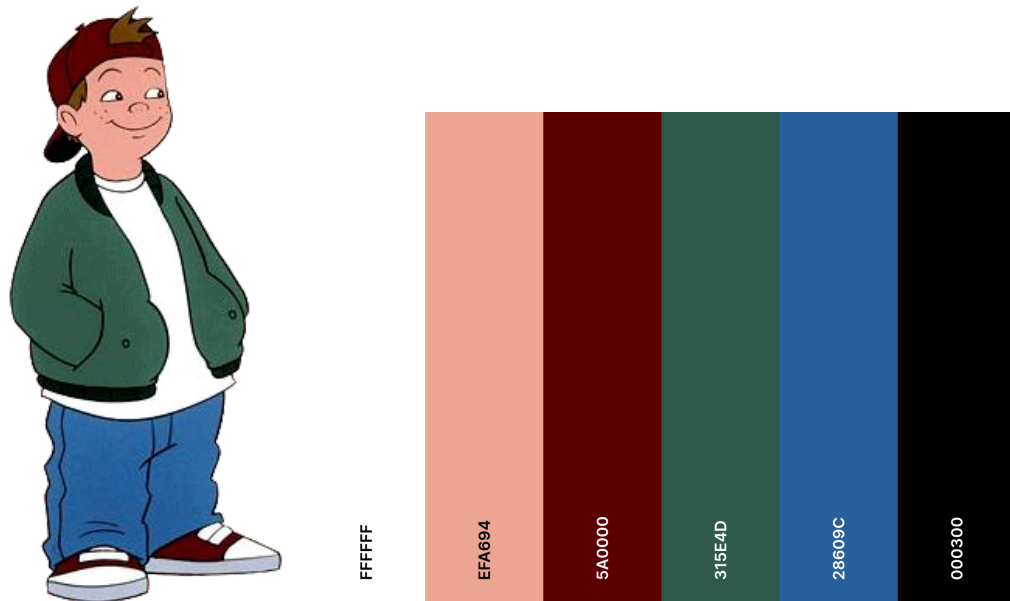
Fonte: disponível em: personagem https://recess.fandom.com/wiki/Ashley_Spinelli paleta <https://coolers.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 25: Miss Finster de *Recess: Hora do Recreio* e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem https://recess.fandom.com/wiki/Muriel_Finster paleta <https://colors.co/image-picker>. Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 26: T.J. Detweiler de *Recess: Hora do Recreio* e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem https://recess.fandom.com/wiki/T.J._Detweiler paleta <https://colors.co/image-picker>. Acesso em: 28 de mai. 2024.

4.2.2.4 - A Tia É Top

A Tia é Top é uma animação original da *Netflix*, lançada em 2021. Acompanha a festeira Diane, uma mulher recém-separada que se recusa a crescer, e seu sobrinho introvertido Daniel, enquanto os dois entram juntos na vida adulta. Ele desiste de ir para faculdade e sua mãe, então, decide que ele deve ir morar com a tia. Embora com personalidades opostas, Diane e Daniel acabam se ajudando a lidar com os problemas do dia-a-dia enquanto aprendem a equilibrar suas responsabilidades.

É uma animação atual, com estética visual inspirada nas animações da década de 90. O estilo de roupas dos personagens é mais contemporâneo para os mais jovens e os personagens mais adultos, que ainda estão “presos no tempo”, assim como a tia Diane, é mais anos 2000.

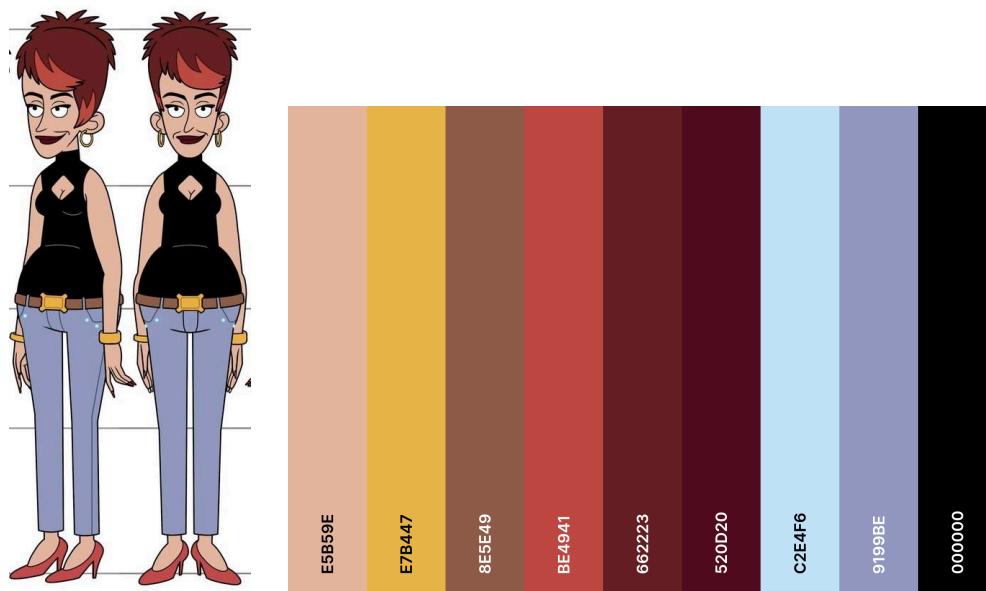
Figura 27: Personagens da série de animação A Tia é Top.



Fonte: disponível em: <https://nerdlicious.com.br/wp-content/uploads/2021/11/a-tia-e-top-critica-1.jpg>. Acesso em: 10 de out. de 2023.

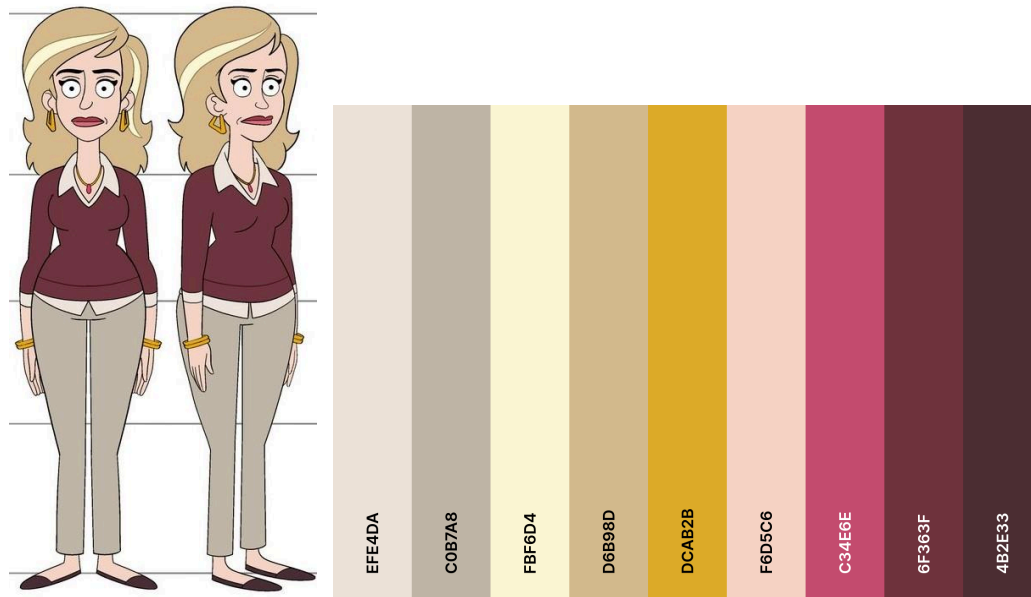
Alguns personagens e suas paletas de cor:

Figura 28: Diane Dunbrowski de A Tia é Top e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem <https://andybrinkman.com/> paleta <https://coolors.co/image-picker>. Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 29: Bonnie de A Tia é Top e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem <https://andybrinkman.com/> paleta <https://coolors.co/image-picker> .
Acesso em: 28 de mai. 2024.

4.2.2.5 - Sem Maturidade Para Isso

É uma série americana de animação adulta criada por J. G. Quintel para a *HBO Max*. Foi liberada exclusivamente para o serviço de streaming HBO Max em julho de 2020 e em setembro de 2020, a série foi distribuída internacionalmente pela Netflix. Recebeu várias críticas positivas, com críticos comparando-a convenientemente com a série antecessora do Quintel, *Apenas um Show*.

Em *Sem Maturidade Para Isso* um jovem casal tenta provar que ainda são divertidos, mesmo tendo abandonado a vida de festas para cuidar da filha. O tempo passa rápido e as responsabilidades só aumentam. Isto é o que eles estão sentindo na pele durante a transição dos 20 para os 30 e poucos anos. Dividindo a casa com mais dois amigos, todos com dificuldades financeiras e perdidos em suas carreiras, a série retrata um cenário bem contemporâneo. Em meio à essa nova fase, Josh e Emily precisam criar sua filha pequena, manter uma boa relação com seus amigos e ainda enfrentar os desafios comuns do dia a dia - como roubar presuntos ou lidar com palhaços strippers.

É uma série de animação recente, mas a estética visual é toda baseada nas animações dos anos 90. Desde a paleta de cores, os traços, cenários, as roupas, tudo remete à década de 90.

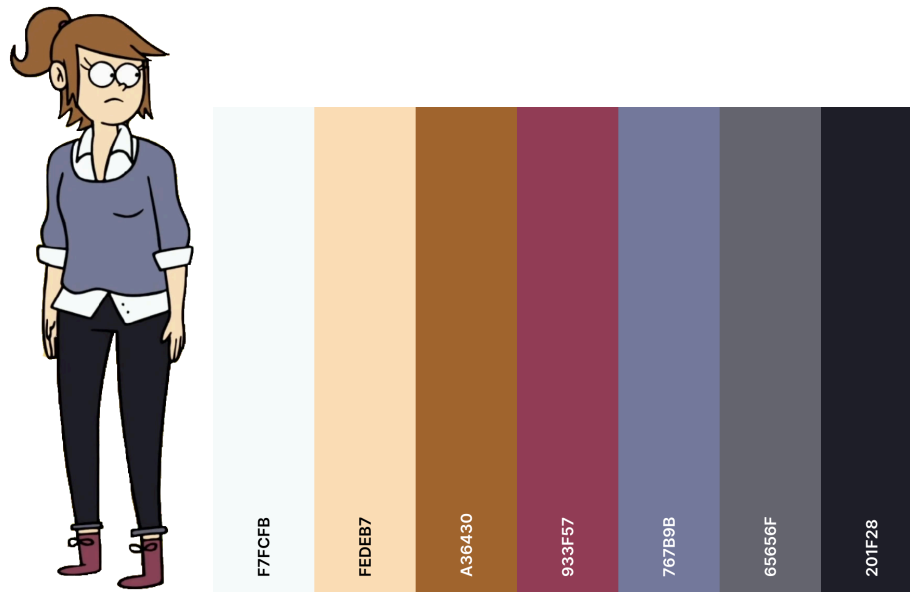
Figura 30: Personagens da série de animação Sem Maturidade Para Isso.



Fonte: disponível em: <https://www.omelete.com.br/netflix/criticas/sem-maturidade-para-isso-1a-temporada> .
Acesso em: 28 de mai. 2024.

Alguns personagens e suas paletas de cor:

Figura 31: Emily Ramirez de Sem Maturidade Para Isso e sua paleta de cor.



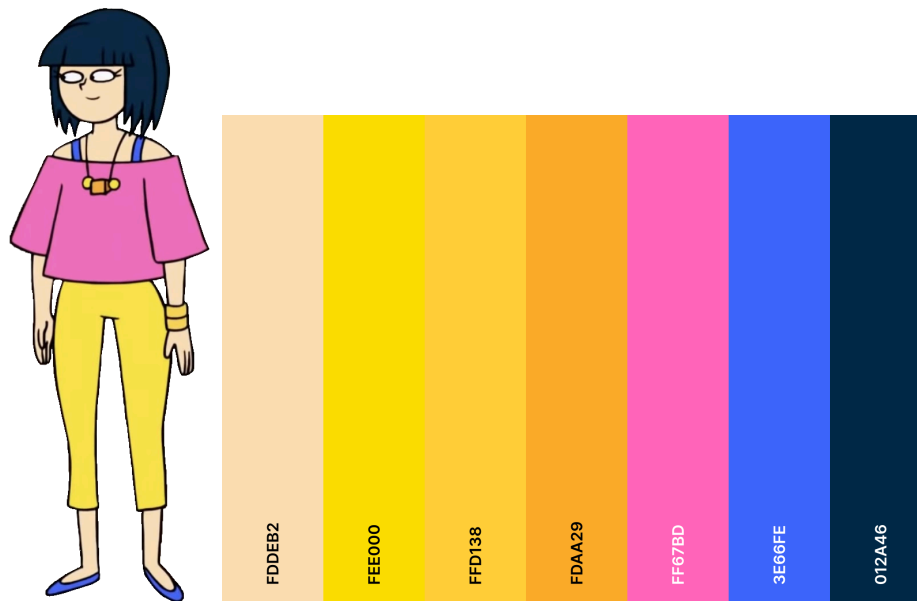
Fonte: disponível em: personagem https://closeenough.fandom.com/wiki/Emily_Ramirez paleta <https://colors.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 32: Josh Singleton de Sem Maturidade Para Isso e sua paleta de cor.



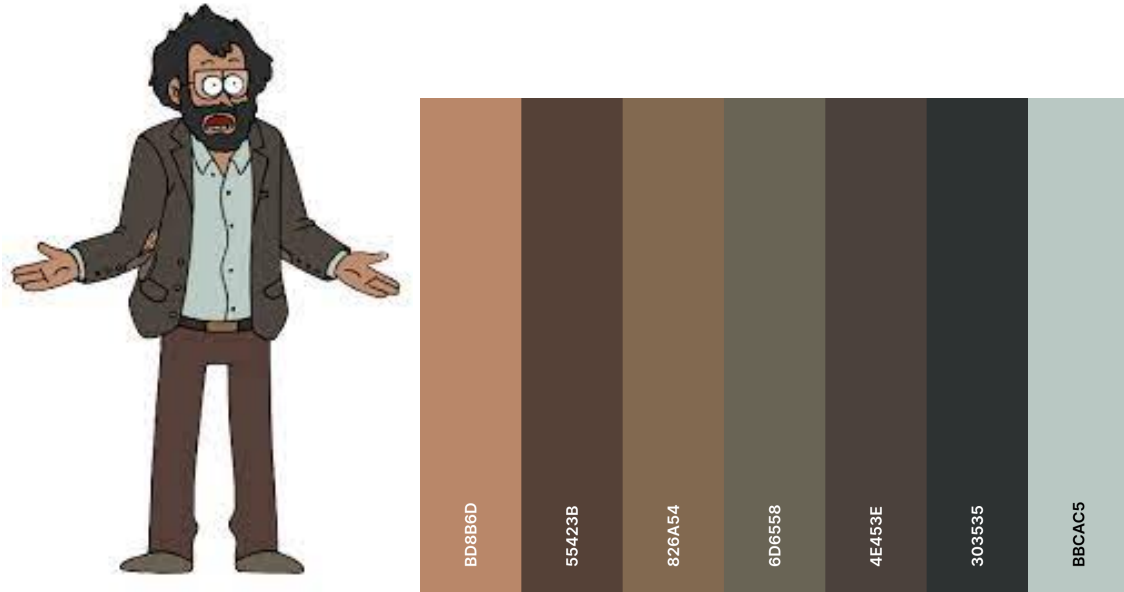
Fonte: disponível em: personagem https://closeenough.fandom.com/wiki/Josh_Singleton paleta <https://coolers.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 33: Bridgette Hashima de Sem Maturidade Para Isso e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem https://closeenough.fandom.com/wiki/Bridgette_Hashima paleta <https://coolers.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Figura 34: Alex Dorpenberger de Sem Maturidade Para Isso e sua paleta de cor.



Fonte: disponível em: personagem

https://cartoongoodies.com/png_images/close-enough-alex-dorpenberger-png-image/ paleta
<https://coolers.co/image-picker> . Acesso em: 28 de mai. 2024.

Até aqui foi apresentado um estudo que teve como objetivo mostrar o contexto da série animada, cujas personagens principais são o foco deste PCC. O próximo capítulo é dedicado ao processo de criação de personagens. Como foi dito no capítulo 1, o método de criação de personagens foi desenvolvido por Takahashi e Andreo (2011). Compreende 6 etapas: briefing, identificação do problema, expansão de ideias, materialização do personagem, a história e a aparência física do personagem e desenho.

5 - DESENVOLVIMENTO DAS PERSONAGENS

5.1 - *Briefing*

O *briefing* será dividido entre o que é comum para todas as personagens e detalhes individuais para cada personagem.

Para todas as personagens:

- As personagens serão utilizadas em uma série de animação 2D, para adultos;
- Sua exibição será por *streaming* e/ou *Youtube*, visualizada através de *smartphone*, TV ou computador;
- As personagens serão animadas;
- Elas estarão representadas perto o suficiente para ver suas expressões faciais e movimentação labial;
- As personagens irão falar;
- Serão personagens principais e complexos;
- Serão direcionadas para adultos, com foco maior na geração *millennial*;
- O estilo visual deve ser coerente com as referências apresentadas de animações da década de 90;
- É ideal que as personagens se sustentem se retiradas do seu ambiente;
- É ideal que a silhueta ou perfil das personagens sejam reconhecíveis.

May:

- Mais alta quando comparada às outras personagens;
- Cabelo rosa ou azul, ou com alguma mecha nessas cores;
- Roupas que pareçam confortáveis e leves, exemplo moletom, com presença das cores (uma ou mais) rosa, azul ou verde;
- Nos pés tênis, no estilo do *all star*;
- Estilo mais alternativo;
- Pode ter algumas tatuagens, nada muito extravagante;
- Expressão com “sorriso torto”, julgadora, com leve insegurança.

Lana:

- Estatura mediana;
- Cabelo curto e escuro;
- Roupas elegantes e refinadas (mais formal), pretas e/ou tons terrosos;
- Sapato ou bota;

- Anéis, brincos e colares, mais clássicos;
- Estilo social-corporativo;
- Piercings na orelha, arredondados;
- Tatuagens pretas, com traços finos;
- Expressão mais séria, “*like a boss*”.

Luh:

- Estatura mediana;
- Cabelo preto e liso;
- Roupas mais soltas, pretas e/ou escuras;
- Acessório na cabeça, como gorro ou chapéu, preto e/ou escuro;
- Pode ter algumas tatuagens e piercings, mas nada muito extravagante;
- Estilo mais alternativo;
- Expressão simpática, não muito alegre.

Carine:

- Mais baixa comparada às outras personagens;
- Cabelo preso;
- Roupas tradicionais, cores mais neutras e/ou discretas, estampa xadrez;
- Uma mochila como acessório;
- Pode ter tatuagem, mas discreta e em local pouco visível;
- Estilo tradicional, mais básico;
- Expressão alegre, extremamente simpática.

5.2 - Identificação do Problema

Sendo esta a etapa em que se busca identificar e entender qual é o problema a ser resolvido. Neste PCC, o objetivo é a criação de personagens para a animação *The Sis Cave*. Assim, nesta etapa são apresentados de forma sintética o estilo visual das personagens a serem criadas.

Sua base será o estilo das animações da década de 90, de acordo com as referências de estilo visual apresentadas no tópico 4. Cores contrastantes, com cores primárias e tons saturados. Traços simples e expressivos, com linhas definidas e formas bem marcadas. Penteados chamativos, com franjas, topetes, coques e cabelos coloridos. E uso de acessórios, joias, óculos, chapéus.

É importante ressaltar que todas as requisições apresentadas no *briefing* são obrigatórias. Pois o *briefing* foi realizado de acordo com a avaliação das psicólogas.

5.3 - Expansão de Ideias

Nesta etapa são apresentados parâmetros iniciais que tem como objetivo auxiliar no processo de geração de ideias para os personagens. Neste PCC, a estratégia escolhida foi a elaboração de quadros de referências para cada personagem, para auxiliar no desenvolvimento da estética visual delas nas etapas seguintes. As referências escolhidas foram baseadas no briefing geral e no específico de cada uma, assim como na análise psicológica. Para cada personagem, o quadro criado apresenta uma descrição de estilo, uma paleta de cores e um conjunto de imagens que as represente.

1 - Quadro de Referências da May

M A Y

- Mais alta comparada às outras personagens;
- Cabelo rosa ou azul, ou com alguma mecha nessas cores;
- Roupas que pareçam confortáveis e leves, exemplo moletom, com presença das cores (uma ou mais) rosa, azul ou verde;
- Nos pés tênis, no estilo do all star;
- Estilo mais alternativo;
- Pode ter algumas tatuagens, nada muito extravagante;
- Expressão com “sorriso torto”, julgadora, com leve insegurança.



FDADC5

FFA2AF

F48787

F5807E

E53C5C

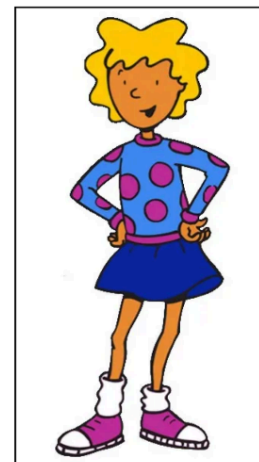
11BCFA

5C72DF

224CC1

373461

30374B



referências



2 - Quadro de Referências da Lana

L A N A

- Estatura mediana;
- Cabelo curto e escuro;
- Roupas elegantes e refinadas (mais formal), pretas e/ou tons terrosos;
- Sapato ou bota;
- Anéis, brincos e colares, mais clássicos;
- Estilo social-corporativo;
- Piercings na orelha, arredondados;
- Tatuagens pretas, com traços finos;
- Expressão mais séria, "like a boss".



F3C35B

D19234

C87C03

8F5B17

9B470F

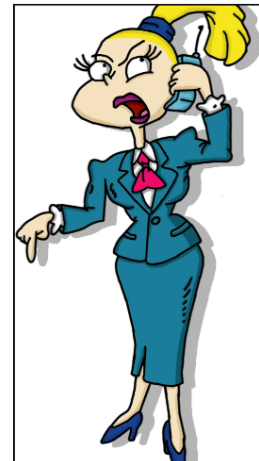
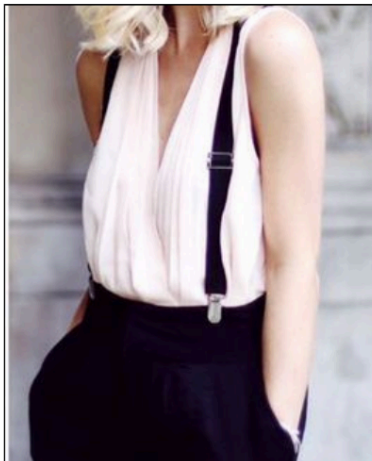
8C301E

721D10

64130D

301900

615D0E



referências



Fonte: De autoria própria.

3 - Quadro de Referências da Luh

L U H

- Estatura mediana;
- Cabelo preto e liso;
- Roupas mais soltas, pretas e/ou escuras;
- Acessório na cabeça, como gorro ou chapéu, preto e/ou escuro;
- Pode ter algumas tatuagens e piercings, mas nada muito extravagante;
- Estilo mais alternativo;
- Expressão simpática, não muito alegre.



7D5972

48303A

846387

883E83

7F0377

352D3B

32543C

0D440D

016657

1B4B4D



referências



Fonte: De autoria própria.

4 - Quadro de Referências da Carine

C A R I N E

- Mais baixa comparada às outras personagens;
- Cabelo preso;
- Roupas tradicionais, cores mais neutras e/ou discretas, estampa xadrez;
- Uma mochila como acessório;
- Pode ter tatuagem, mas discreta e em local pouco visível;
- Estilo tradicional, mais básico;
- Expressão alegre, extremamente simpática.



FFE27B

FCD744

FEB01D

9AA6C0

69658C

3D3A5E

70738A

474150

3B3242

2C293E



referências



Fonte: De autoria própria.

5.4 - Materialização do Personagem

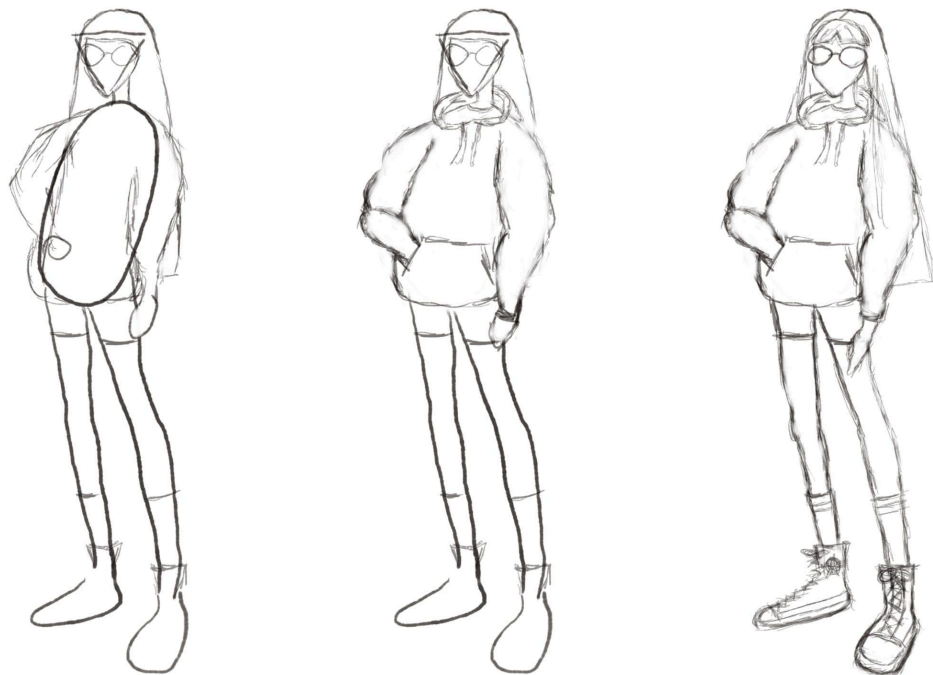
Takahashi e Andreo (2011) afirmam que essa é uma etapa difícil do processo, pois nela é concebida a ideia inicial dos personagens. É importante o registro e organização das ideias.

Para se chegar em um estilo de traço das 4 personagens da animação, foi utilizada a personagem May para os esboços iniciais. As formas iniciais já foram pensadas e desenvolvidas utilizando a teoria da forma, de acordo com o perfil psicológico das personagens. Todas as justificativas das escolhas feitas para as personagens serão apresentadas no tópico 5.6 - Desenho.

O esboço 01 foi o desenvolvimento das formas da personagem May e o tipo de corpo. Tamanho do tronco e pernas, comprimento do cabelo e já buscando uma pose que representaria melhor a personagem.

Após essa etapa, foi feito o primeiro teste de roupa - esboços 02 e 03. Como foi definido no briefing que a melhor opção de roupa seria o moletom, a ideia inicial foi utilizar o modelo de blusa de moletom mais tradicional, de fácil identificação, a blusa com capuz e bolso canguru. E nos pés, assim como também consta no briefing, tênis estilo *all star*.

Figura 35: Esboços 01, 02 e 03 da personagem May.

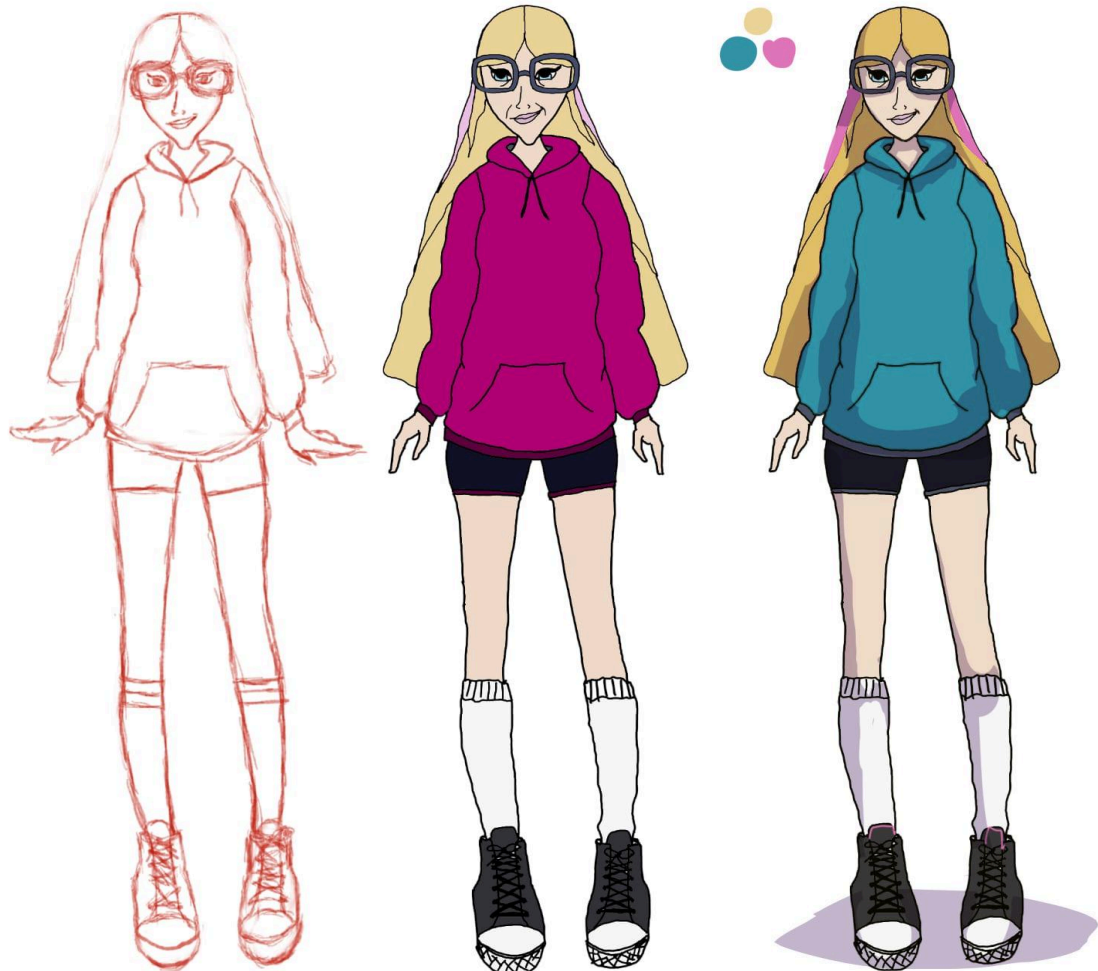


Fonte: De autoria própria.

Para facilitar o desenvolvimento do estilo de traço e a melhor visualização das características físicas da personagem, assim como sua expressão, foi utilizada a visão

frontal da personagem. No esboço 04 foi feito um teste de acessórios, expressão e estilo de cabelo, já buscando desenvolver melhor o estilo de traço. Nos esboços 05 e 06 são feitos os primeiros testes de cor e cor de traço. Foi utilizado o contorno preto definido, seguindo o estilo das animações dos anos 90. Devido a isso também, as cores saturadas. No briefing da May as cores solicitadas são rosa, azul e/ou verde. Foi feito teste de contraste e análise da teoria das cores.

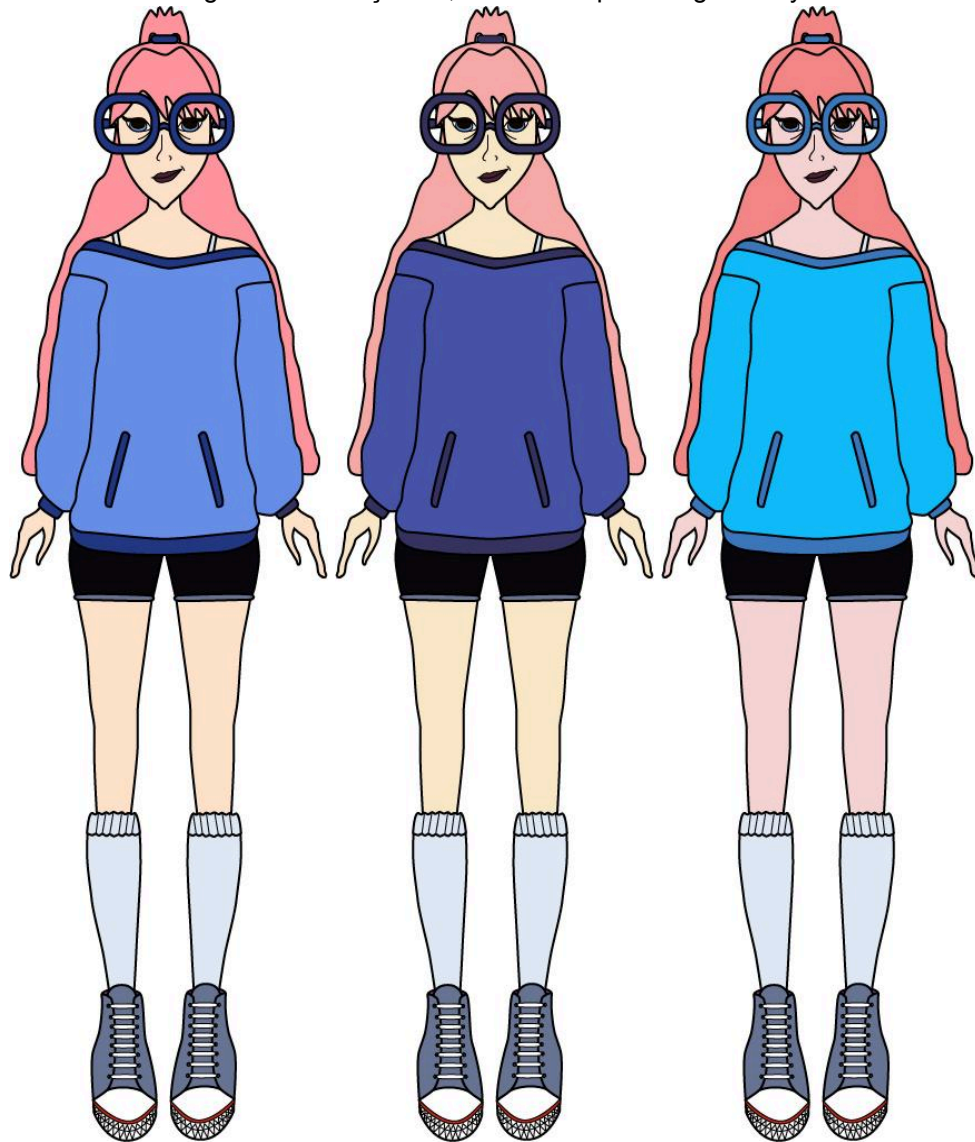
Figura 36: Esboços 04, 05 e 06 da personagem May.



Fonte: De autoria própria.

No esboço 07 foi feita a vetorização da personagem. Considerando a silhueta da May e a sua personalidade, o óculos deveria ser grande, ultrapassando a largura da face. Para que não ficasse estranho o formato do cabelo e as laterais do óculos fossem visíveis, optou-se por representar o cabelo metade preso e metade solto. A blusa de moletom no estilo canguru, com capuz, estava trazendo um visual muito adolescente, então a opção de utilizar um moletom com recortes mais modernos foi usada para aparentar mais idade. E foram feitos mais testes de cor, como mostram os esboços 08 e 09.

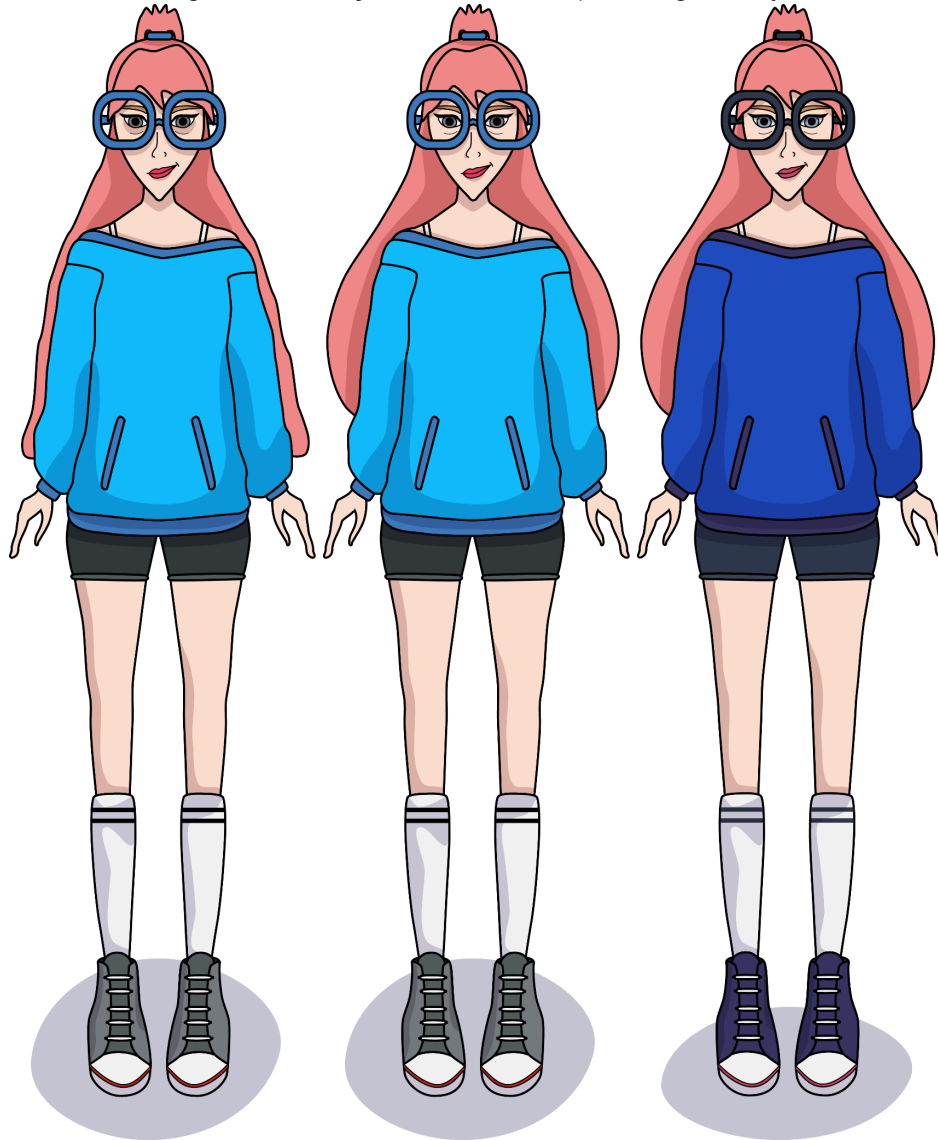
Figura 37: Esboços 07, 08 e 09 da personagem May.



Fonte: De autoria própria.

No esboço 10 foi selecionada a cor da pele, dos lábios e dos cabelos; melhorado o traço do rosto e olhos, adicionada a sobrancelha, que seria mantida na cor real do seu cabelo, para ressaltar que o cabelo é pintado de rosa. A franja foi simplificada, para limpar o olhar. O tênis estava destoante com o estilo da personagem, pois estava muito detalhado, foi feita uma simplificação do tênis, porém mantendo o modelo de calçado. O cabelo estava paralelo aos braços e com o mesmo tipo de ondulação do moletom, já no esboço 11, a alteração de forma do cabelo melhorou a silhueta. As cores estavam ainda um pouco infantilizadas, então foram alteradas para tons mais sóbrios dentro da mesma paleta, como mostra no esboço 12 e esse foi selecionado como a forma final.

Figura 38: Esboços 10, 11 e 12 da personagem May.



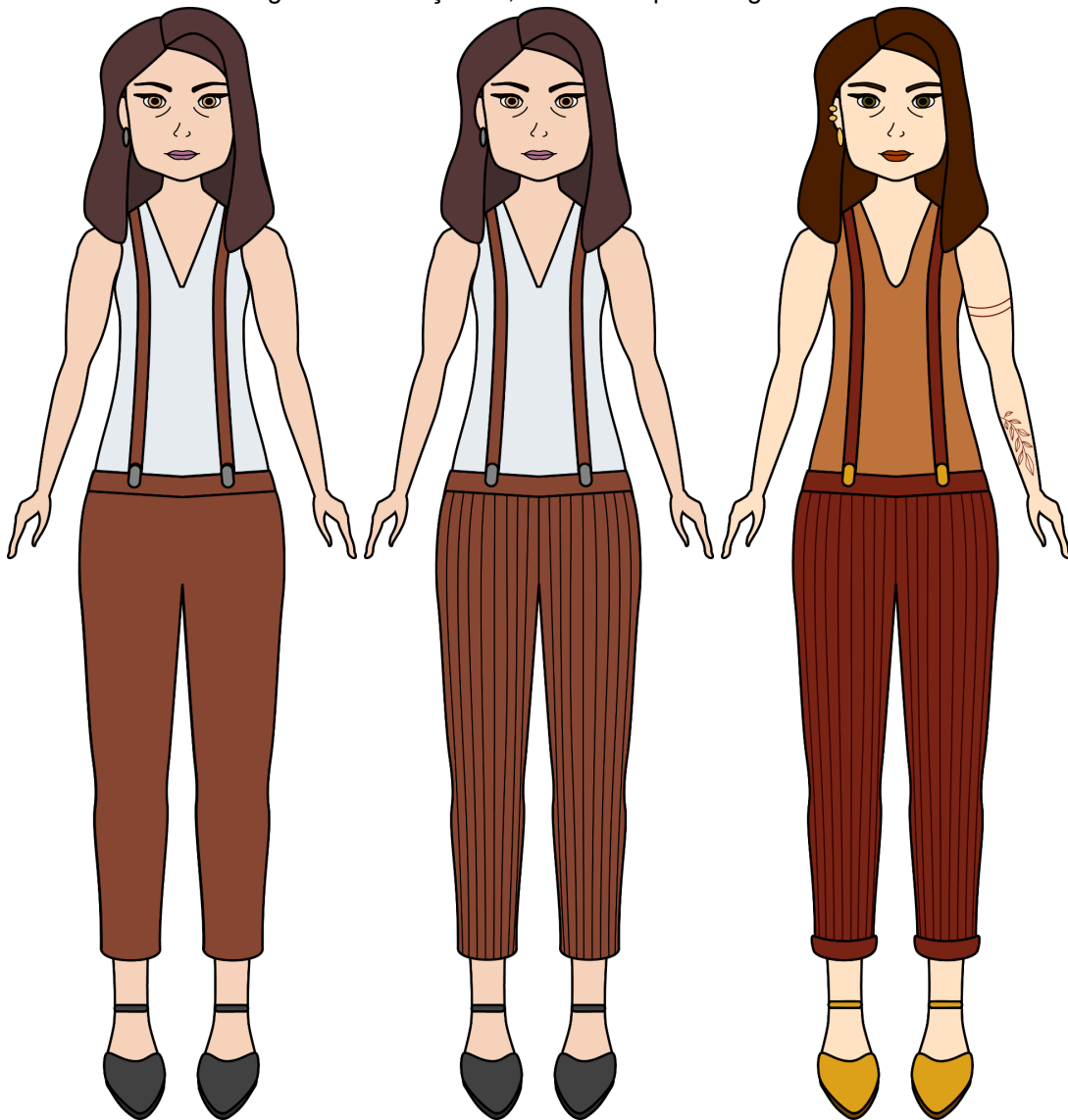
Fonte: De autoria própria.

Após a finalizar a construção da personagem May e já ter o estilo visual e o estilo de traço definidos, nas outras 3 personagens foram necessárias menos etapas para serem definidas. Essas já foram todas desenvolvidas por vetor desde o início. Para a personagem Lana, por ser a personagem mais sóbria e com estilo mais tradicional, o trabalho maior foi na escolha das cores.

Sua primeira forma foi o esboço 01, o qual continha todos os elementos solicitados no briefing. Comparando as duas personagens, Lana e May, o estilo da Lana estava muito simplificado. E sabendo que a Carine precisaria conter uma peça de roupa com estampa xadrez (no briefing), seria necessário que cada personagem tivesse alguma parte com um pouco mais de complexidade para manter uma harmonia visual. Então no esboço 02, foi adicionada textura na calça, simulando estampa risca de giz. No briefing de Lana, ela poderia ter piercings e tatuagens, os quais foram acrescentados no esboço 03. Neste,

também, foram melhoradas as formas de sua face e feito um primeiro teste de cor na paleta de tons terrosos.

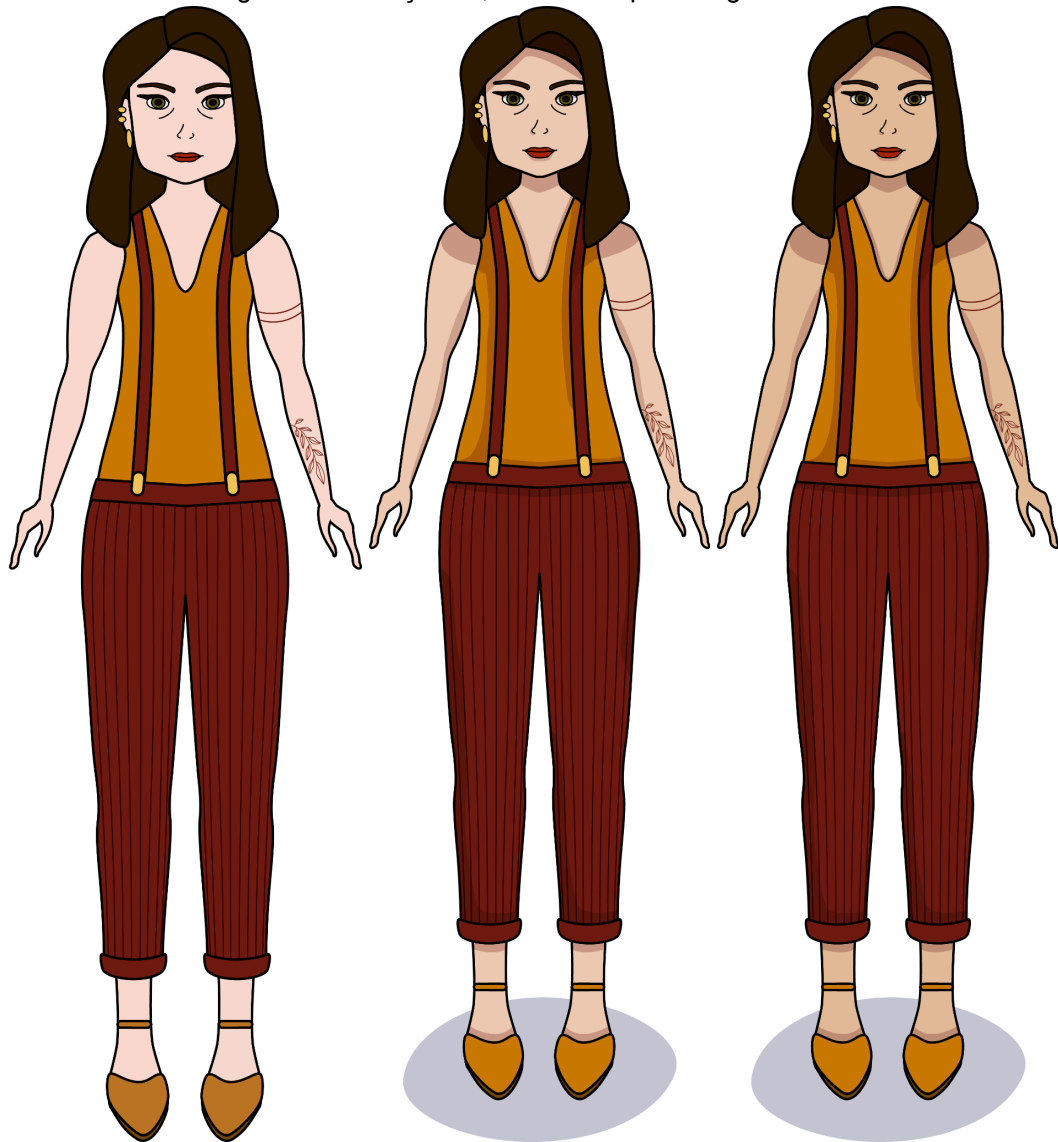
Figura 39: Esboços 01, 02 e 03 da personagem Lana.



Fonte: De autoria própria.

No esboço 04 foi definida a cor da roupa, no esboço 05 foram feitos mais alguns ajustes de cor. Até chegar a forma final no esboço 06, onde foi escurecida um pouco mais a pele.

Figura 40: Esboços 04, 05 e 06 da personagem Lana.

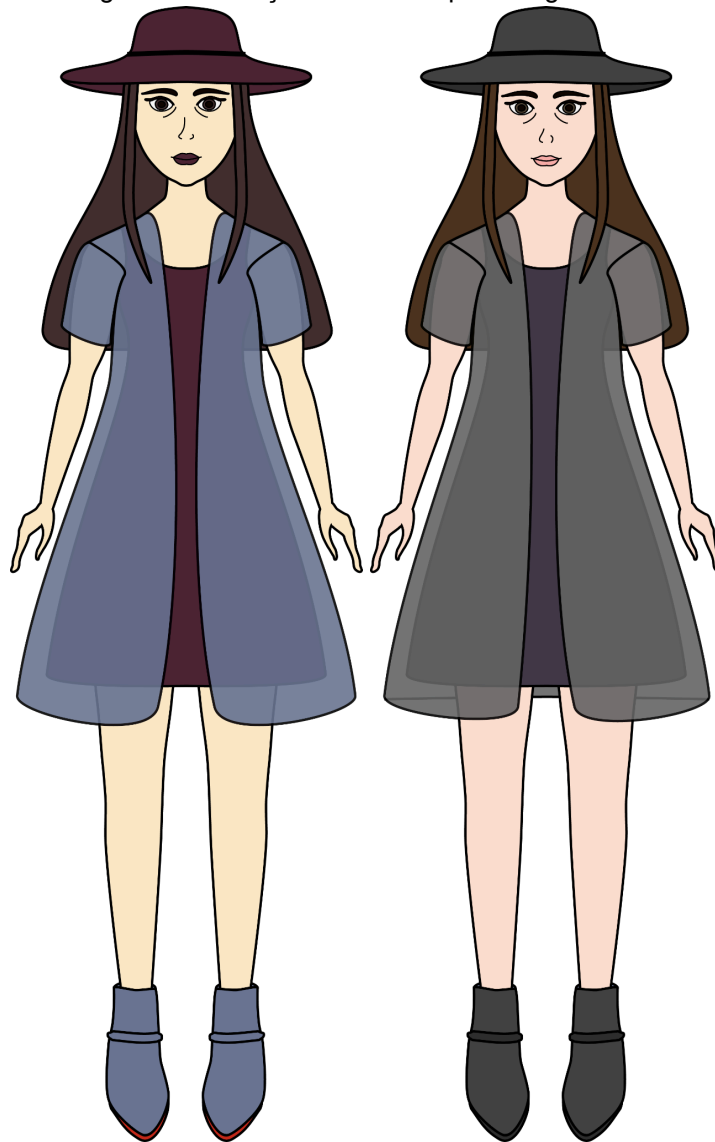


Fonte: De autoria própria.

A personagem Luh traz uma estética gótica suave, o desafio no desenvolvimento foi apresentar elementos góticos que fossem condizentes ao briefing e perfil psicológico, sem utilizar o preto 100%, pois esse é usado apenas nas linhas de contorno.

O esboço 01 é a forma e estilo de base da personagem. No esboço 02 foram colocadas cores mais neutras, para facilitar a escolha de qual paleta de cores seria utilizada e como representar o tecido com transparência do quimono. A forma do nariz foi levemente alterada e as pupilas reduzidas.

Figura 41: Esboços 01 e 02 da personagem Luh.

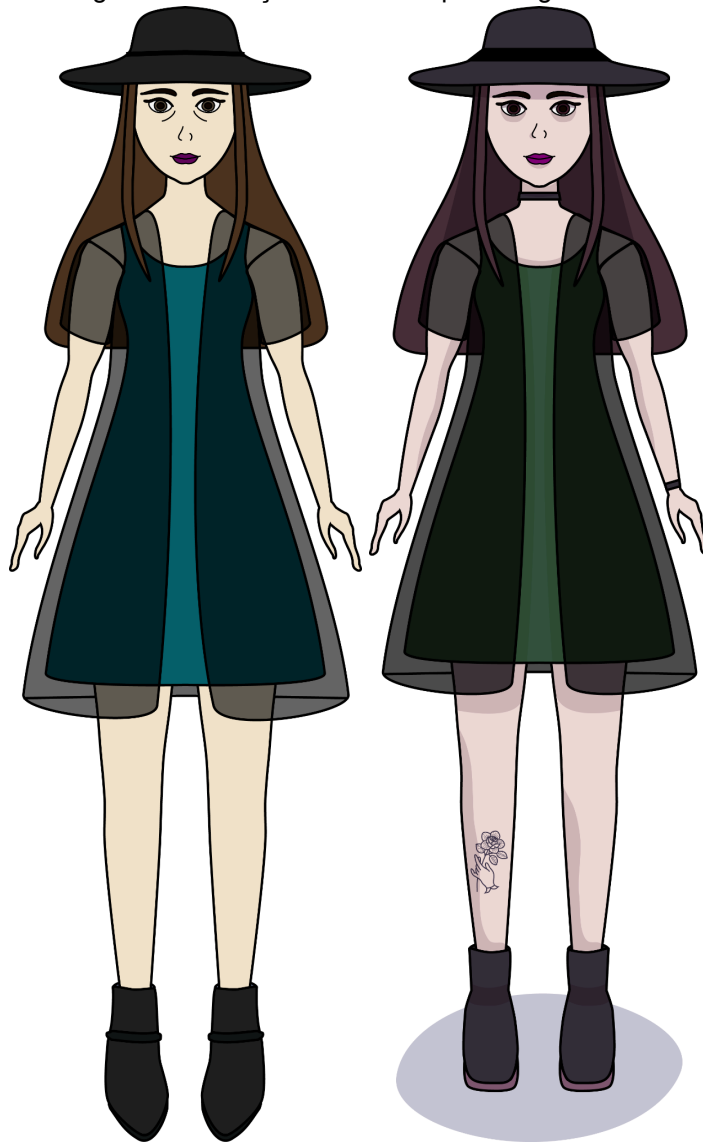


Fonte: De autoria própria.

No esboço 03 foi definida a representação do quimono com tecido transparente, de modo que ainda aparecesse bem a forma do vestido debaixo. Tanto o quimono, quanto o vestido tiveram sua largura levemente reduzida. E foram testadas cores mais próximas à paleta selecionada.

Para evitar o uso do preto e manter a personagem em tons frios, foram utilizadas tonalidades de roxo, como mostra o esboço 04. Foram adicionados acessórios e feitos ajustes no chapéu. Seguindo o briefing, foi feita uma tatuagem. As linhas de expressão dos olhos - para marcar profundidade - foram trocadas por sombras de olheiras, sendo mais pertinente ao perfil da personagem. O cabelo ficou mais comprido, para sair da linha das mangas do quimono. E foi feita uma mudança no estilo da bota da personagem. Essa foi definida como sua forma final.

Figura 42: Esboços 03 e 04 da personagem Luh.



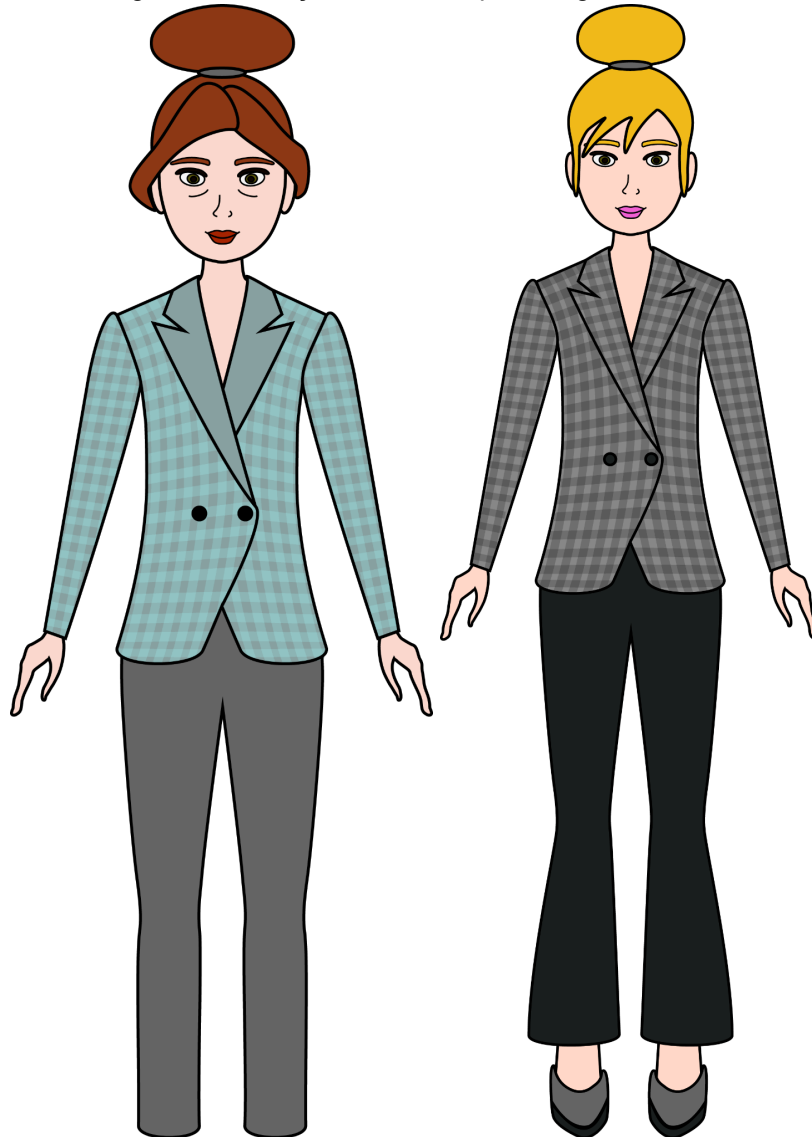
Fonte: De autoria própria.

A forma inicial da Carine foi difícil de executar, devido ao briefing solicitar que o cabelo fosse preso em um coque e que tivesse uma peça da roupa com estampa xadrez. O coque, devido ao estilo simplificado que foi utilizado na estética dos cabelos das personagens, como consta no esboço 01, inicialmente ficou em um formato que aparentava uma senhora de idade. A estampa xadrez foi executada de uma forma que não parecesse uma textura aplicada por cima da imagem, mas como realmente fazendo parte do tecido. Para isso foi necessário fazê-la acompanhando o formato do blazer. E para manter um estilo simplificado e coordenado com as outras personagens, o xadrez precisava parecer simples, sem ser confundido com quadriculado. Para essa execução foram utilizadas camadas com transparência e a cor da imagem de base alterava toda a estrutura.

No esboço 02 foi resolvido o problema do coque, mantendo o estilo de formas exageradas nos cabelos, assim como as outras personagens. Foi realizado um teste de

cor no xadrez, que ficou mais harmônico e um novo formato de calça. O calçado foi adicionado. E foram testadas cores mais próximas à paleta selecionada.

Figura 43: Esboços 01 e 02 da personagem Carine.



Fonte: De autoria própria.

Foi feita uma correção no formato dos olhos, como mostrado no esboço 03. Foram corrigidas as cores da pele, dos olhos e dos lábios. E para sair dos tons de cinza, foram testadas novas cores para as roupas. O formato da calça foi ajustado e foi desenvolvido um novo modelo de sapato, mais condizente com o proposto no perfil psicológico. No esboço 04 foram alteradas as cores das roupas, deixando a cor mais clara no blazer e a cor mais escura na calça, pois a cor clara na calça dava a impressão de calças de pijama. Foram feitas sombras de olheiras nos olhos. Essa foi a versão final escolhida da personagem Carine.

Figura 44: Esboços 03 e 04 da personagem Carine.



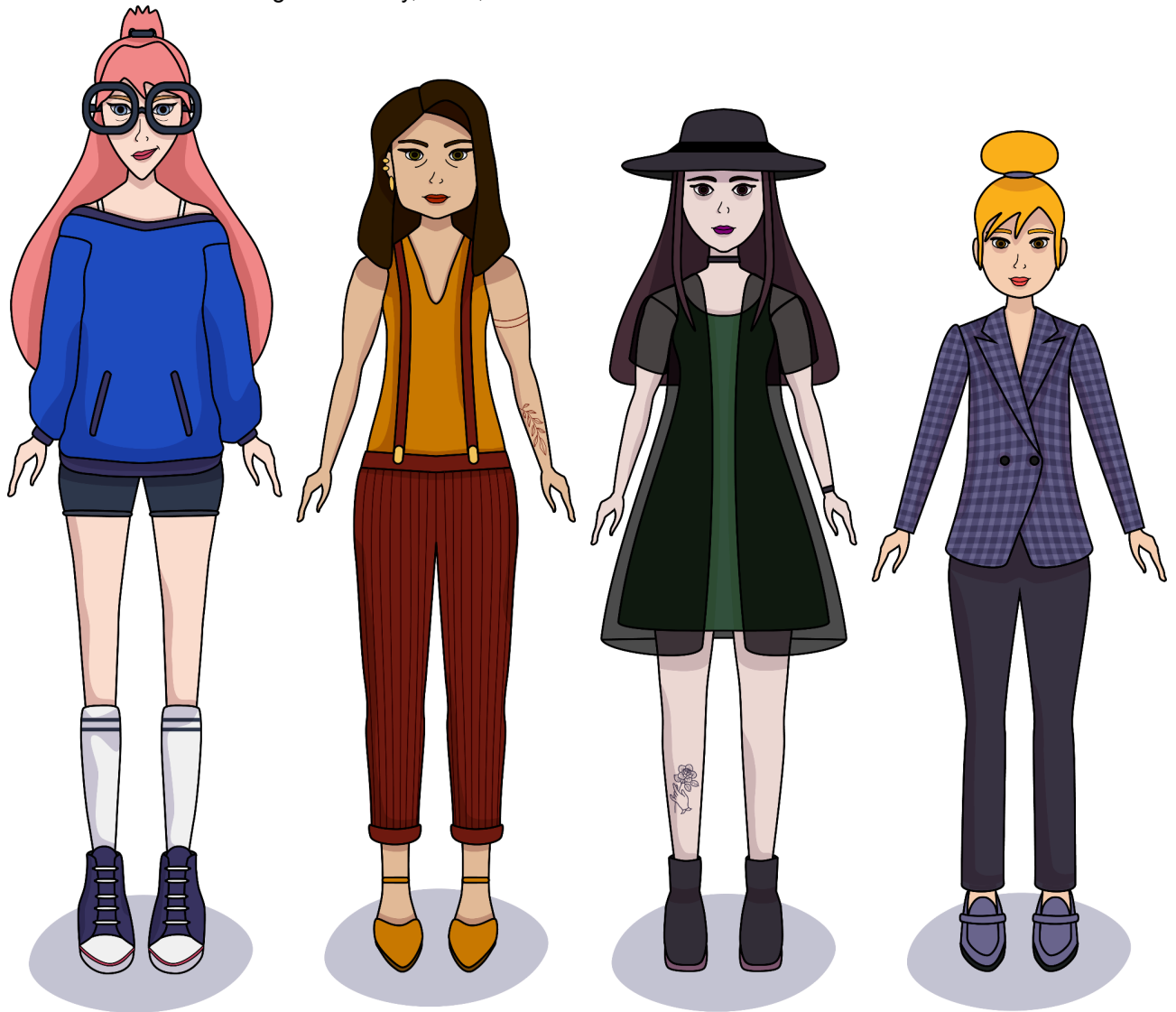
Fonte: De autoria própria.

5.5 - A História e a Aparência Física do Personagem

Nessa etapa é feito o resgate dos questionamentos acerca do personagem em pauta, a sua história, sua personalidade, seu nome, suas influências, que habilidades possui, entre outras questões que podem ou não ser adotadas. Todas as definições que trarão complexidade ao personagem.

São feitas, também, as definições de aparência, paleta de cor, estrutura corporal, constituição material (pele, pêlo, superfície), escala, gênero e roupa.

Figura 45: May, Lana, Luh e Carine com seu estilo visual final.



Fonte: De autoria própria.

5.5.1 - May

Aspectos principais da sua história:

- Divorcio dos pais durante sua infância;
- Precisou cuidar da mãe;
- Ficou no meio da disputa entre seus pais, sofrendo chantagem;
- Era cobrada de ser independente e ser excepcional, quando ainda era criança;
- Dificuldade em compreender e respeitar seus próprios limites e necessidades;
- Envolveu-se em relacionamentos abusivos, nos quais ela foi submetida às piores situações possíveis;
- Ainda luta para encontrar sua verdadeira vocação profissional e organizar sua vida pessoal;
- Exibe sintomas de TDAH e autismo leve;

- Hoje tem 35 anos.

Aspectos principais do seu perfil psicológico:

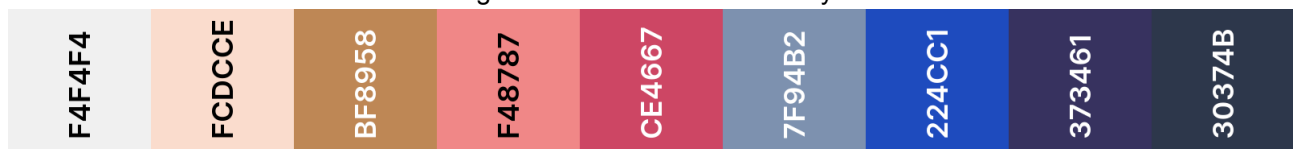
- Transtorno de ansiedade e síndrome do impostor;
- Autocobrança e autocrítica exageradas;
- Autoestima baixa;
- Foco excessivo nos desejos, sentimentos e respostas dos outros, à custa das próprias necessidades;
- Dificuldades em confiar nas outras pessoas;
- Considerando TDAH e autismo leve, se importa menos com a opinião visual de outras pessoas;
- Tende a ter maior sensibilidade a determinados tipos de tecidos, por isso prefere roupas confortáveis, como moletom e tênis;
- Cores menos usuais, como tons de azul, rosa e verde;
- Jornada de autodescoberta, portanto há a possibilidade de um estilo mais alternativo;
- Impulsividade devido ao TDAH;
- Super empática.

Pontos principais da sua personalidade:

- Insegurança, dificuldade de confiar;
- Aparenta segurança;
- Crítica exagerada sobre si e aos outros;
- Autoestima baixa;
- Super empática;
- Impulsiva.

Paleta de cor:

Figura 46: Paleta de cor da May.



Fonte: De autoria própria.

Pose final da personagem:

Figura 47: Pose final da May.



Fonte: De autoria própria.

5.5.2 - Lana

Aspectos principais da sua história:

- Ausência paterna na infância;
- Sofria agressões físicas do padrasto;
- Começou a trabalhar na pré-adolescência;
- Envolveu-se em relacionamentos abusivos;
- Bem desenvolvida na área profissional;
- Tem um emprego em uma macro empresa, com um bom salário;
- Renunciou a sua saúde física e psicológica;
- Casada e com um filho de 3 anos;
- Lida com um alto grau de ansiedade.

Aspectos principais do seu perfil psicológico:

- Trauma de abandono, ansiedade generalizada e sintomas de depressão;
- Dificuldade de encontrar sua legitimidade emocional;
- Supressão dos sentimentos, impulsos, escolhas pessoais e criação de regras internalizadas rígidas sobre desempenho e comportamento ético;
- Propensão ao pessimismo e à preocupação de que as coisas não vão dar certo se a pessoa não for vigilante e cuidadosa o tempo todo;
- Mulher elegante, de aparência refinada;
- Possui tatuagens para esconder cicatrizes;
- Rotina atribulada;
- Perfil mais rígido e controlador;
- É insegura, mas tenta passar uma imagem de segurança, com uma postura egoica e de autoafirmação;
- Hoje tem 35 anos.

Pontos principais da sua personalidade:

- Forma do corpo não é relevante para ela;
- Ansiosa;
- Rígida, controladora;
- Aparenta segurança, mas é insegura;
- Desconfiada.

Paleta de cor:

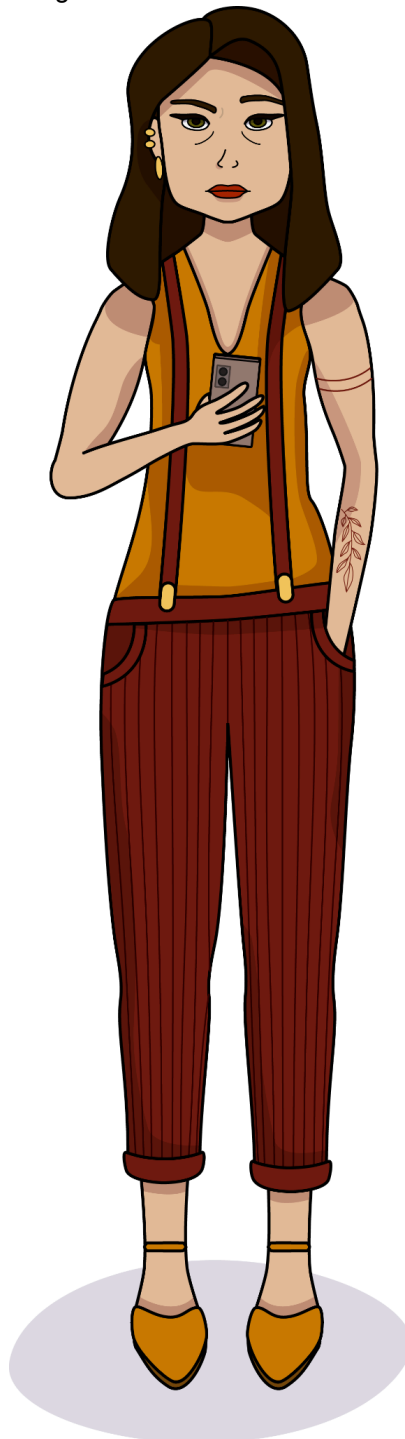
Figura 48: Paleta de cor da Lana.



Fonte: De autoria própria.

Pose final da personagem:

Figura 49: Pose final da Lana.



Fonte: De autoria própria.

5.5.3 - Luh

Aspectos principais da sua história:

- A mãe é testemunha de Jeová e o pai é militar;
- Desde cedo teve que lidar com a pressão decorrente dessas influências conflitantes;
- A mãe a vê como uma decepção, fazendo críticas e xingamentos frequentes;
- Ajuda a mãe em tudo, mas mesmo assim sofre repressão constante;
- É controlada o tempo todo pela mãe dentro de casa;
- Tem um bom relacionamento e é próxima ao pai;
- Sua mãe tem ciúmes da sua proximidade com o pai;
- Muitos casos de conflitos dentro da família dela, incluindo agressões;
- Busca escapismos em festas, relacionamentos fugazes e consumo de bebidas alcoólicas;
- Seu verdadeiro suporte e apoio provém de seus amigos;
- Embora sempre tenha trabalhado arduamente, ainda não encontrou sua verdadeira vocação profissional;
- Hoje tem 30 anos.

Aspectos principais do seu perfil psicológico:

- Trauma de conflitos e aversão a religiosidade;
- Comportamentos autodestrutivos e sentimento de desconexão e inibição emocional;
- Repressão à sexualidade, levando a sensação de inadequação, vergonha e culpa excessiva;
- Busca desenvolver aceitação e pertencimento;
- Assume um personagem para juntar-se ao grupo, mas ainda se sente diferente e alienada;
- Envolve-se em todos os tipos de relações possíveis buscando entender o que ela realmente gosta;
- Inabilidade para formar vínculos seguros e satisfatórios, pois acredita que as necessidades de estabilidade, segurança, cuidado, amor e pertencimento não serão atendidas;
- Considerando a culpa excessiva proveniente do julgamento da mãe, pode se vestir com roupas largas e que não valorizam seu corpo e sua beleza;
- Tem um estilo que é o oposto do que a sua mãe gostaria;

- Culpa excessiva que leva a um consumo frequente de álcool;
- Perfil introvertido, com dificuldade de mostrar suas vulnerabilidades;
- Hipervigilante com o que pensa, mas fala o tempo todo.

Pontos principais da sua personalidade:

- Vergonha e culpa;
- Assume um personagem para pertencer ao meio;
- Insegurança;
- Introvertida;
- Simpática e faladeira.

Paleta de cor:

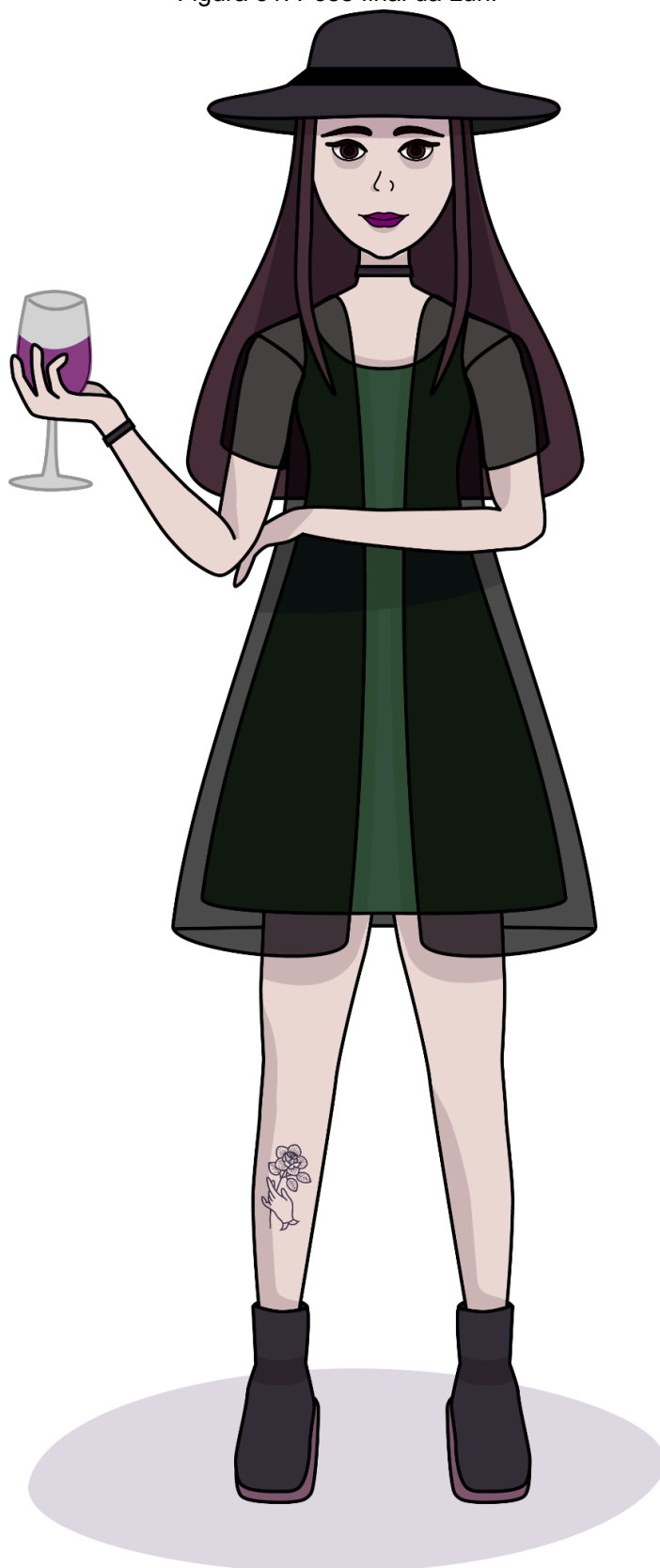
Figura 50: Paleta de cor da Luh.



Fonte: De autoria própria.

Pose final da personagem:

Figura 51: Pose final da Luh.



Fonte: De autoria própria.

5.5.4 - Carine

Aspectos principais da sua história:

- Abandono paterno;
- Controle materno excessivo;
- Trabalha desde nova para sustentar ela e a mãe;
- Adiou seus próprios sonhos e aspirações por muitos anos, para cuidar da mãe;
- A mãe não respeita o fato da filha ser a provedora e faz constantes exigências;
- Trabalha 10h por dia, 6 dias por semana;
- Constantes conflitos com a mãe e como resultado desses conflitos, elas ficam longos períodos sem se falar;
- Na idade adulta, mesmo com a mãe ainda morando com ela, conseguiu romper o controle materno;
- Sofreu fortes críticas da mãe por ter saído do emprego que estava há 7 anos, em busca de crescimento profissional;
- Sempre demonstrou um forte compromisso com seus amigos, oferecendo apoio e auxílio a todos que precisavam;
- Extremamente dedicada em tudo o que faz e com uma habilidade notável para aprender rapidamente;
- Perceptivelmente dependente emocional dos seus amigos;
- Hoje tem 30 anos.

Aspectos principais do seu perfil psicológico:

- Trauma de abandono e dificuldade com relações afetivas;
- Transtorno de Ansiedade Generalizada;
- *Burnout*;
- Obediência excessiva e necessidade de agradar, ao mesmo tempo tem uma hipersensibilidade aos sentimentos de ser controlado;
- Subjugação das necessidades e subjugação das emoções;
- É uma pessoa muito resiliente, determinada e forte;
- Foco excessivo nos desejos, sentimentos e respostas dos outros, à custa das próprias necessidades, a fim de obter amor e aprovação, manter o sentimento de conexão ou evitar retaliação;
- Tem uma autoestima baixíssima, pois ela desconfia de suas próprias capacidades em variadas áreas da vida;

- Precisa de validação constante, para “ter a certeza” de que o que ela está fazendo é correto;
- Extremamente dependente emocionalmente das outras pessoas;
- Pode parecer controladora em certos aspectos;
- Por trabalhar muito, pode ter uma aparência mais abatida e doentia, com olheiras, rosto magro e flácido, e cabelos amarrados;
- Roupas funcionais para se movimentar ou manter-se confortável ao longo do dia, mais básicas sem muitas cores;
- Iniciando um movimento de ousadia, mas ainda se atendo às regras, uma estampa xadrez;
- Uma mochila, que pode conter o básico e necessário;
- Perfil extrovertido para reforçar o fato de sentir-se aceita e bem quista;
- Lida com uma solidão bem intensa;
- Distanciamento de relacionamentos amorosos, oculta o medo de sofrer em novos relacionamentos.

Pontos principais da sua personalidade:

- Necessidade de agradar;
- Extra simpática;
- Extrovertida;
- *Workaholic*.

Paleta de cor:

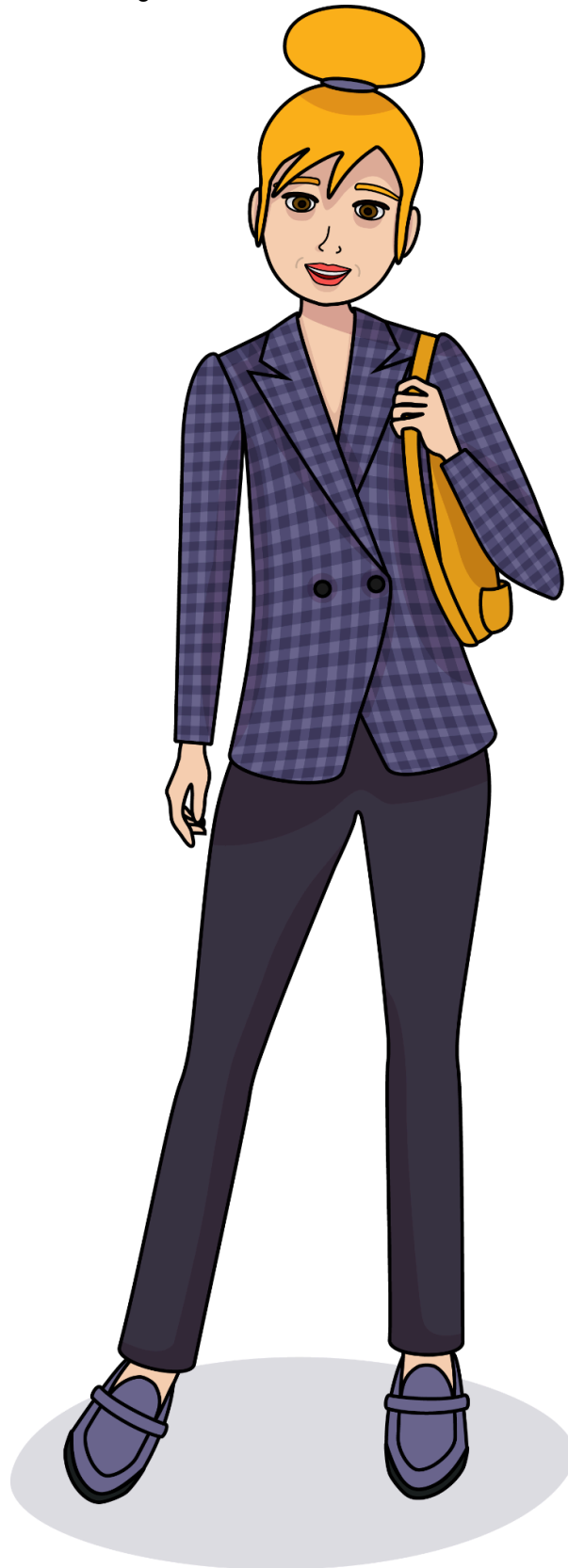
Figura 52: Paleta de cor da Carine.



Fonte: De autoria própria.

Pose final da personagem:

Figura 53: Pose final da Carine.



Fonte: De autoria própria.

5.6 - Desenho

Nesse tópico será apresentada a arte finalizada, juntamente com a justificativa de cada elemento escolhido para as personagens.

Figura 54: Arte final das 4 personagens aplicadas ao cenário.



Fonte: De autoria própria.

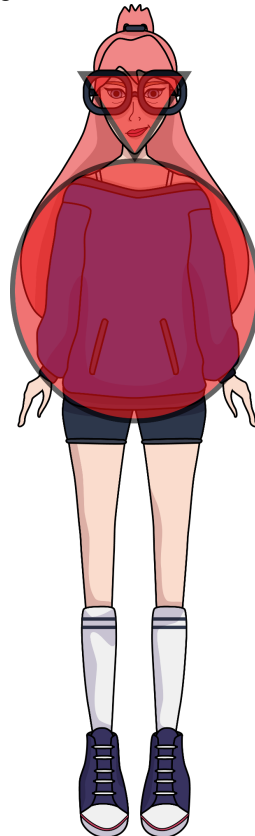
5.6.1 - May

Formas:

Para as formas de base da personagem May, foi utilizado um triângulo invertido para a cabeça e o corpo oval. A união do triângulo invertido e do oval cria um personagem complexo e multifacetado, com características aparentemente contraditórias. Essa dualidade pode ser explorada para gerar interesse no público e criar uma narrativa rica em nuances. A personagem pode estar em constante conflito entre sua impulsividade e ação (triângulo invertido) e seu desejo de paz e harmonia (corpo oval). Pode ser impulsivo e inquieto (triângulo invertido), mas também capaz de se adaptar às mudanças e encontrar soluções criativas (corpo oval). A forma triangular invertida atrai o olhar para a cabeça, enfatizando o intelecto e a estratégia do personagem, enquanto o corpo oval cria uma base estável e amigável, equilibrando a intensidade da cabeça.

Segundo Bishop et al. (2021, p. 54, tradução nossa) triângulos podem ser usados para simbolizar força e confiança, já círculos criam uma sensação de completude, conexão e simplicidade. Representando bem a personalidade da May, que é insegura, mas quer demonstrar segurança, tem a impulsividade do TDAH, mas é confiável e acessível. Por isso, as formas que mais aparecem são arredondadas.

Figura 55: Formas da May.



Fonte: De autoria própria.

Silhueta:

Para comentar sobre a silhueta fornecida, vamos analisar os principais elementos da forma, postura e o que eles podem transmitir sobre o personagem. A silhueta é bastante distinta, com uma forma clara e facilmente identificável. A combinação de formas geométricas diferentes torna a silhueta única.

A cabeça parece ter uma forma triangular com alguns detalhes distintos no topo, que adiciona personalidade ao personagem. O corpo tem uma forma oval ou cônica, com ombros largos que se afinam em direção à cintura, sugerindo estabilidade e força. Os braços e pernas são alongados e esbeltos, com um dos braços dobrado e uma perna ligeiramente dobrada e aberta, adicionando dinamismo e um senso de movimento à silhueta. A postura do personagem é confiante, com uma mão no quadril e a outra aparentemente segurando algo. A posição das pernas sugere uma atitude relaxada e despreocupada.

O peso parece bem distribuído, com uma base sólida e uma parte superior que transmite força e presença. A silhueta sugere um personagem confiante, possivelmente um líder ou alguém com uma presença forte e marcante. Parece coerente com um estilo de design que valoriza formas claras e distintas, possivelmente cartunescas ou estilizadas. Um personagem com uma forte presença visual e uma atitude confiante.

Figura 56: Silhueta da May.



Fonte: De autoria própria.

Cores:

Esta paleta de cores utiliza uma harmonia de cores análogas e contrastantes para criar uma composição visualmente interessante e dinâmica. As cores escolhidas transmitem uma variedade de emoções e características, desde a ternura e a calma até a confiança e a autoridade. A paleta apresenta uma transição suave de cores análogas no espectro de cores quentes (rosas e marrons) para cores frias (azuis). Isso cria uma sensação de harmonia e coerência visual. O contraste entre os rosas/vermelhos quentes e os azuis frios cria um equilíbrio visual dinâmico, onde as cores se complementam sem causar um choque visual.

As cores principais são o azul e o rosa, que, segundo Heller (2013, p. 47 e 48) o azul é a cor preferida entre homens e mulheres. É a cor da simpatia, da harmonia, da amizade e da confiança. A cor rosa, ainda segundo Heller (2013, p. 396), simboliza a força dos fracos, como o charme e a amabilidade, é a sensibilidade, a sentimentalidade. É a representação da dualidade da personalidade da May.

Figura 57: Paleta de cores da May.



Fonte: De autoria própria.

Contraste:

Ao analisar a paleta de cores anterior e a imagem do contraste abaixo, temos uma combinação equilibrada de contraste de valor, temperatura e cores complementares. Utilizar cores de valor mais claro para áreas maiores do corpo, como a pele, cria um contraste natural com cores de valor mais escuro usadas nas roupas. A combinação de cores quentes e frias cria um equilíbrio visual que torna a personagem mais dinâmica e interessante. Usar cores complementares da paleta, como o rosa salmão e o azul vibrante, cria um efeito visualmente atraente.

Figura 58: Contraste das cores da May.



Fonte: De autoria própria.

Expressão:

A May apresenta uma expressão neutra, tranquila no olhar, porém com a boca contraída para uma lateral, formando um sorriso torto. Uma expressão de incredulidade e julgamento, coerentes com o fato dela não confiar nas pessoas e ser muito crítica. Ao mesmo tempo que é empática e insegura.

Figura 59: Expressão da May.



Fonte: De autoria própria.

Pose:

A inclinação do quadril e a postura relaxada sugerem que a personagem está confortável e segura de si. A mão na cintura reforça a ideia de assertividade. A perna dobrada e o leve movimento da cabeça e dos braços adicionam dinamismo à pose, evitando uma aparência estática ou rígida. A inclinação da cabeça e a postura aberta dos braços e pernas sugerem que a personagem está envolvida com o ambiente ao seu redor, possivelmente em uma interação social ou casual.

A pose transmite uma combinação de confiança, descontração e dinamismo. Esses elementos ajudam a criar uma personagem que parece segura de si e confortável em seu ambiente, enquanto ainda mantém um senso de energia e movimento. Esta pose é eficaz em comunicar personalidade e atitude, tornando a personagem mais interessante e relacionável para o público.

Figura 60: Pose final da May.



Fonte: De autoria própria.

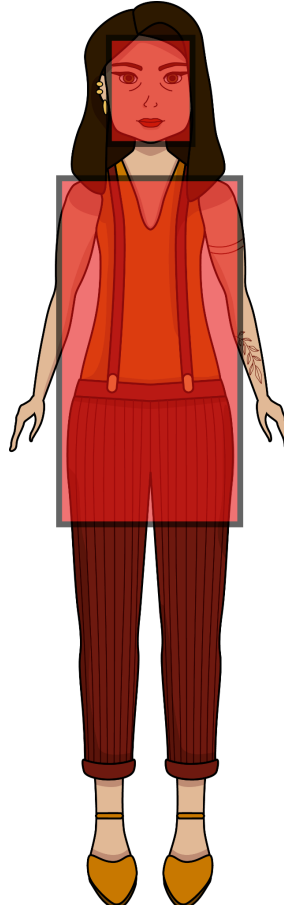
5.6.2 - Lana

Formas:

Na personagem Lana as formas utilizadas para construção da personagem foram a cabeça quadrada e o corpo retangular. Segundo Bishop et al. (2021, p. 54, tradução nossa) quadrados podem ser usados para fazer um personagem parecer teimoso, forte, pé no chão e confiante. Personagens com essas formas podem ser percebidos como confiáveis, firmes e estruturados. A rigidez dessas formas também pode sugerir teimosia, inflexibilidade ou uma natureza rígida e disciplinada.

Quando a cabeça quadrada é combinada com o corpo retangular, as conotações de estabilidade, força, determinação e seriedade são reforçadas. Essa combinação cria um personagem que é percebido como extremamente confiável, disciplinado e robusto. Concluindo que essas formas abrangem a essência da personalidade da Lana. Este tipo de design é frequentemente usado para personagens que desempenham papéis de liderança, figuras de autoridade ou aqueles que precisam ser percebidos como fortes e confiáveis pelo público.

Figura 61: Formas da Lana.



Fonte: De autoria própria.

Silhueta:

A silhueta transmite elegância, equilíbrio e uma presença confiante e graciosa. A combinação de curvas suaves, proporções equilibradas e uma postura erguida sugere um personagem acessível e refinado. A silhueta é bastante estática, sugerindo uma pose de repouso ou uma posição neutra, sem indicar movimento imediato. A distribuição de massa é uniforme, sem áreas que pareçam desproporcionais. Isso contribui para uma sensação de harmonia e equilíbrio visual. A cabeça é proporcional ao corpo, sugerindo uma estética equilibrada e harmoniosa. Essa proporção balanceada pode indicar um personagem que é bem ajustado e seguro de si.

Figura 62: Silhueta da Lana.



Fonte: De autoria própria.

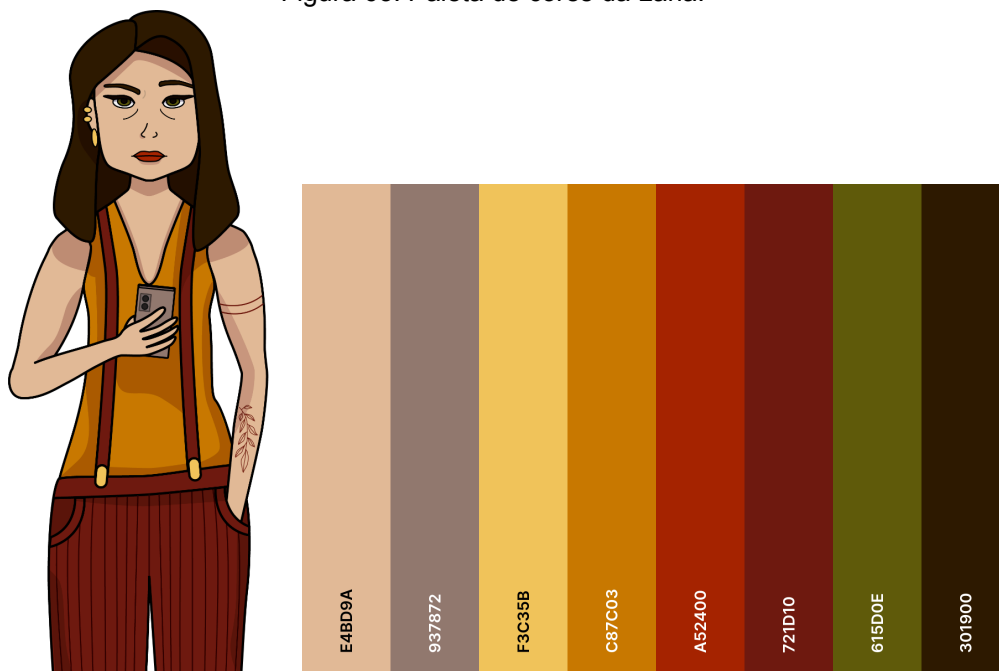
Cores:

A paleta de cores da personagem transmite uma sensação de calor, energia e confiança, alinhada com os elementos de elegância e modernidade mencionados na análise de silhueta anterior. As cores escolhidas harmonizam bem entre si, criando um visual coeso e agradável. A utilização de tons quentes e terrosos sugere uma personalidade vibrante, mas também fundamentada e confiável. A combinação de laranja/mostarda e marrom/avermelhado utiliza cores análogas, que são próximas no círculo cromático. Isso cria uma harmonia visual, tornando a paleta agradável e coesa. As cores principais são quentes, o que confere uma sensação de energia e vitalidade. Os tons neutros do celular e acessórios dourados complementam sem sobrecarregar a paleta.

As cores principais são tons de vermelho e amarelo, segundo Heller (2013, p. 107 e 109) o vermelho, como a mais forte das cores, é a cor da força, da vida. Vermelho, laranja e amarelo são as cores do fogo, das chamas, portanto também as cores do calor. Os otimistas têm uma disposição ensolarada, o amarelo é sua cor. "O amarelo irradia, ri, é a principal cor da disposição amistosa" (HELLER, 2013, p. 159). É uma paleta enérgica, com um toque de calor e sugere estabilidade, confiabilidade e uma natureza prática, devido ao tom de vermelho ser mais bordô e o amarelo mostarda.

A paleta de cores da Lana é cuidadosamente equilibrada, utilizando princípios de harmonia e psicologia das cores para criar uma impressão visual que complementa e reforça a personalidade sugerida pela pose e pelos elementos de design.

Figura 63: Paleta de cores da Lana.



Fonte: De autoria própria.

Contraste:

A análise do contraste revela que a paleta de cores escolhida para a Lana é eficaz em criar uma imagem equilibrada, definida e visualmente interessante. O contraste tonal entre diferentes partes do corpo e a utilização de cores quentes e neutras trabalham juntos para realçar as características e a personalidade da personagem. A diferença de valores entre a pele, cabelo, e roupas contribui para uma hierarquia visual eficaz, um foco claro e uma percepção de profundidade, tornando a personagem visualmente interessante e fácil de interpretar.

Figura 64: Contraste das cores da Lana.



Fonte: De autoria própria.

Expressão:

A expressão da Lana, com olhos semicerrados, sobrancelhas levemente arqueadas e boca voltada para baixo, sugere um estado de neutralidade, leve descontentamento, ceticismo ou concentração. Possivelmente avaliando e observando algo com um leve toque de desinteresse ou avaliação crítica.

Figura 65: Expressão da Lana.



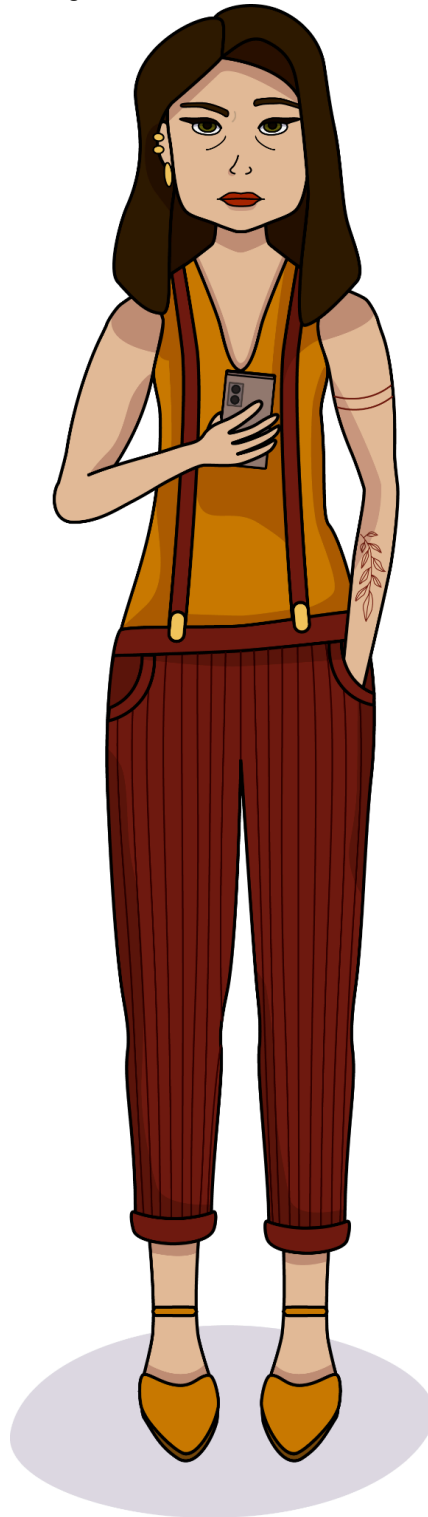
Fonte: De autoria própria.

Pose:

A personagem está em uma postura ereta, sugerindo confiança e autoafirmação. Um braço está relaxado ao lado do corpo, enquanto o outro está dobrado, segurando um celular. Isso sugere uma atitude casual e contemporânea, indicando que a Lana está conectada e sempre muito atribulada. A expressão facial séria e o olhar direto podem sugerir uma personalidade focada e determinada. A tatuagem e a escolha de roupas indicam uma personalidade expressiva e individualista.

A pose da Lana transmite uma combinação de confiança, elegância, modernidade e expressividade. A postura ereta e os detalhes como o celular e a tatuagem sugerem uma pessoa conectada, estilosa e focada, com uma forte sensação de individualidade e autoafirmação.

Figura 66: Pose final da Lana.



Fonte: De autoria própria.

5.6.3 - Luh

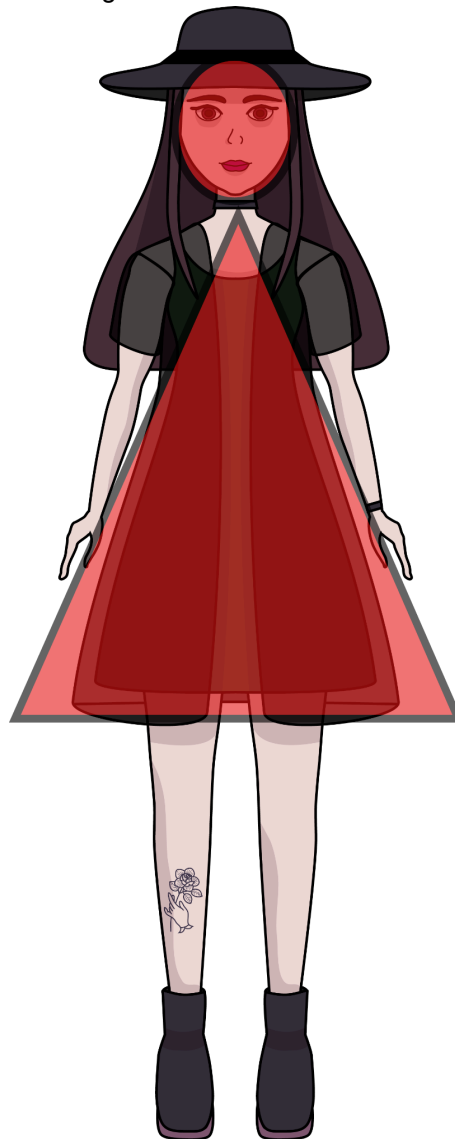
Formas:

Para definir as formas de base da Luh, foi utilizada a forma circular para a cabeça e a forma triangular para o corpo. A combinação desses dois formatos pode criar um

personagem que equilibra suavidade e acessibilidade (cabeça circular) com energia e determinação (corpo triangular), resultando em uma figura visualmente interessante e emocionalmente complexa. Segundo Bishop et al. (2021, p. 54, tradução nossa) o círculo pode transmitir que a personagem é amigável e acessível, já os triângulos transmitem energia, excitação e perigo.

Um personagem com a cabeça redonda pode ser percebido como amigável e confiável. O triângulo é uma forma angular e pontiaguda, frequentemente associada a movimento e direção. Um corpo triangular pode sugerir um personagem ativo, enérgico e assertivo. Apesar da cabeça redonda, ressaltam muitas formas triangulares, o que, também, passa a sensação de perigo. Formas coerentes com a personalidade da Luh, que apesar de simpática e procurar pertencer, é fechada e receosa.

Figura 67: Formas da Luh.



Fonte: De autoria própria.

Silhueta:

A silhueta da Luh é clara, reconhecível, transmite personalidade e é consistente com contextos sociais e de moda. A silhueta tem uma forma clara e distinta, sem confusão sobre os elementos que a compõem. É fácil identificar os principais componentes como o chapéu, vestido, sapatos e a taça de vinho. As linhas são simples e bem definidas, o que ajuda na legibilidade da silhueta. A figura é reconhecível como uma mulher elegante e confiante, mesmo sem detalhes internos. Os acessórios e postura ajudam a transmitir uma mensagem clara sobre o tipo de personagem. A postura contribui para a reconhecibilidade, com a combinação de um gesto relaxado e uma postura ereta. A silhueta transmite traços de personalidade, como elegância, confiança e sociabilidade, através dos elementos visuais e da postura. A silhueta mantém um bom equilíbrio entre simplicidade e detalhe, garantindo que seja fácil de interpretar e ainda assim rica em significado.

Figura 68: Silhueta da Luh.



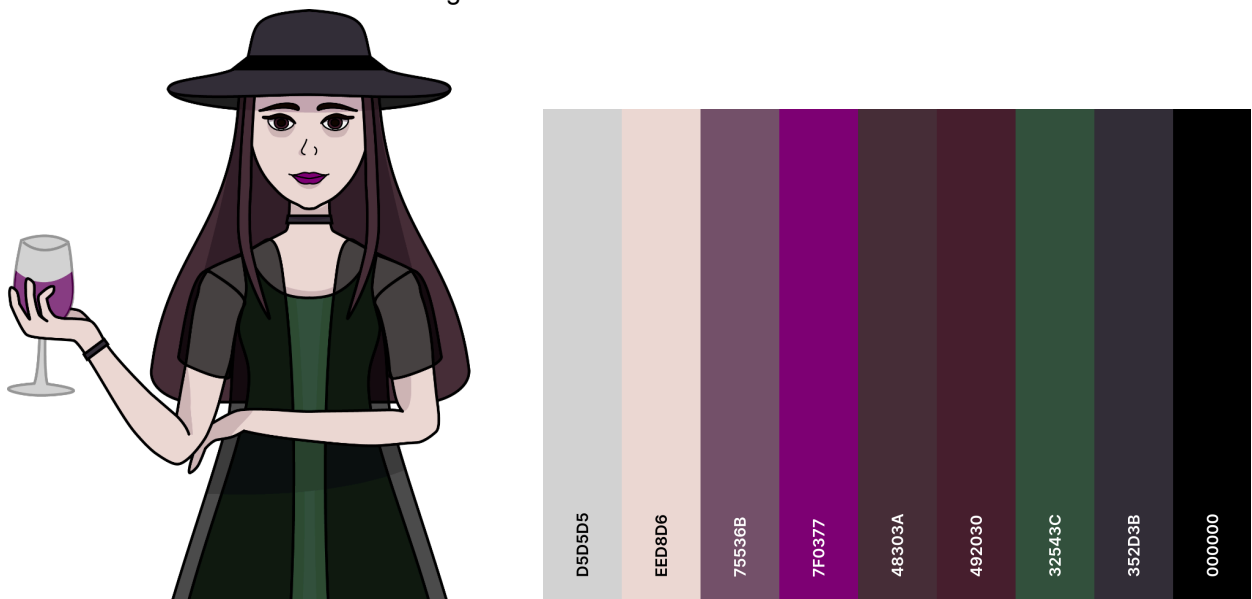
Fonte: De autoria própria.

Cores:

A paleta de cores utilizada para a Luh é bem equilibrada, com um contraste eficaz entre tons claros e escuros e uma harmonização suave entre cores frias. A combinação de preto, verde escuro e roxo transmite uma sensação de elegância, mistério e introspecção. A paleta é coesa e apropriada para o personagem, destacando suas características e estilo de maneira clara e visualmente atraente. O verde escuro e o roxo são relativamente próximos no círculo cromático, criando uma harmonia suave, enquanto o preto adiciona um contraste neutro. Verde escuro e roxo, ambas são cores frias, que geralmente transmitem calma, introspecção e uma sensação de seriedade. O preto também é considerado uma cor fria e neutra, reforçando a elegância e o mistério.

“O violeta tem um passado grandioso. Na Antiguidade, era a cor dos que governavam, a cor do poder. Esse tom de violeta é o púrpura.” (HELLER, 2013, p. 356). Segundo Heller (2013, p. 248 e 210) o preto com violeta traz um aspecto misterioso e introvertido, já o verde é a cor da esperança.

Figura 69: Paleta de cores da Luh.



Fonte: De autoria própria.

Contraste:

A análise de contraste revela uma boa gestão de valores, temperaturas e cores na personagem Luh. A pele clara contrasta fortemente com as roupas escuras e o cabelo, criando uma imagem equilibrada e visualmente atraente. A utilização de cores frias no traje, complementada pelo tom quente da pele e o toque vibrante da bebida roxa, resulta em um visual sofisticado e interessante. O uso da escala de cinza facilita a identificação de contrastes de valor, confirmando a eficácia das escolhas de cores na imagem colorida.

Figura 70: Contraste de cores da Luh.

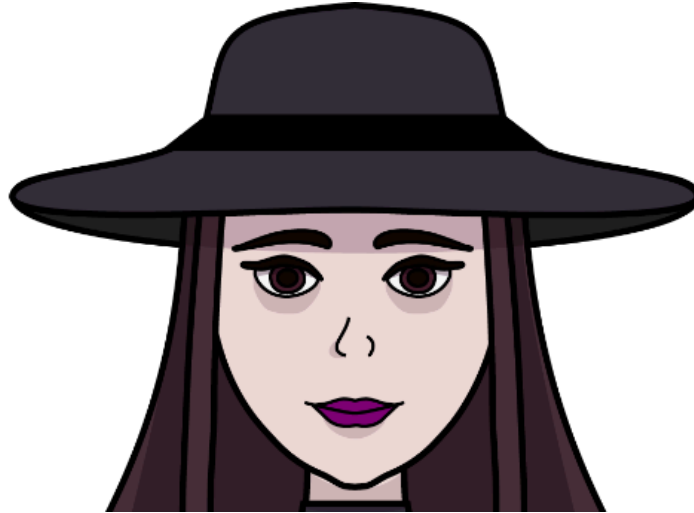


Fonte: De autoria própria.

Expressão:

A expressão facial e a postura da Luh sugerem uma atitude de tranquilidade e leveza. As sobrancelhas estão ligeiramente arqueadas, mas não de forma dramática. Isso pode indicar uma expressão neutra ou amigável. O leve sorriso e os olhos abertos com pálpebras baixas indicam que ela está à vontade e possivelmente desfrutando do momento, ou uma leve embriaguez. A combinação da postura relaxada com o copo de vinho reforça a ideia de que ela está em um ambiente confortável e seguro.

Figura 71: Expressão da Luh.

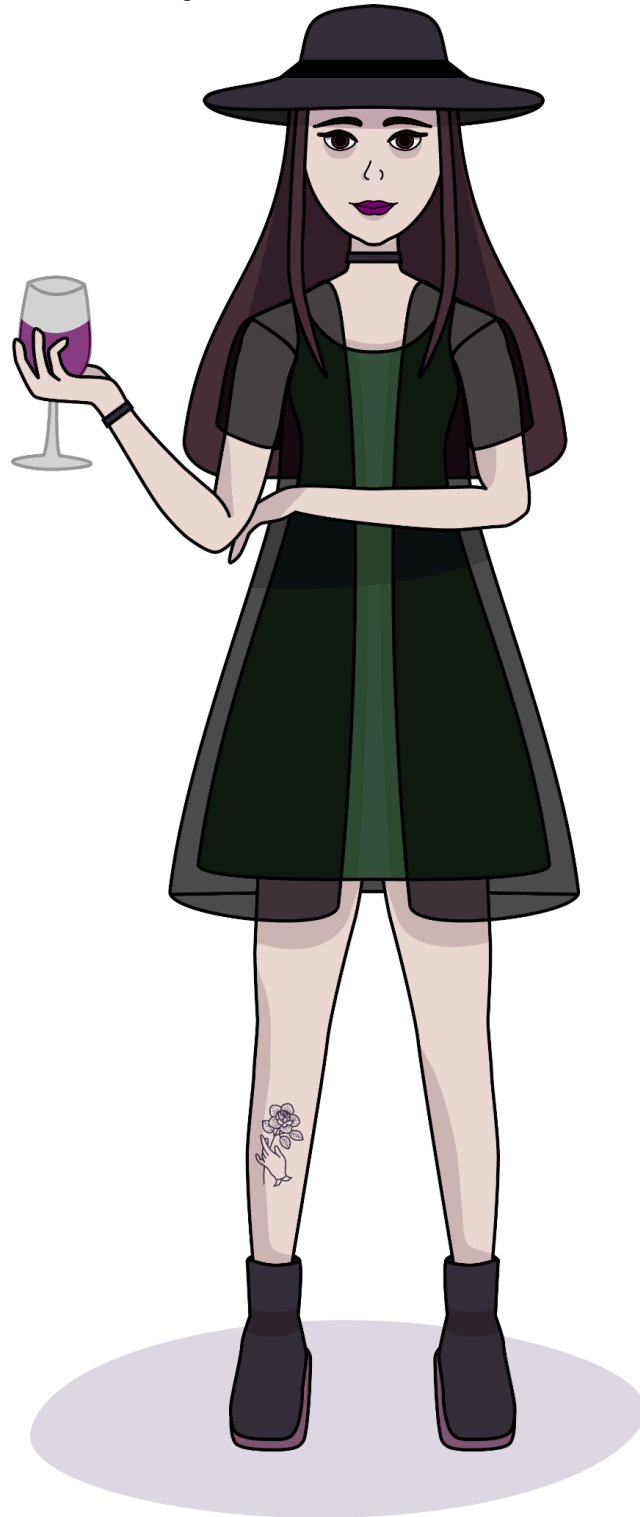


Fonte: De autoria própria.

Pose:

A pose da Luh transmite uma combinação de confiança, relaxamento e reserva. A postura ereta e equilibrada sugere querer mostrar estabilidade e autoconfiança, enquanto o braço cruzado indica uma possível introspecção ou leve reserva, ou contemplação, como se ela estivesse observando o ambiente ou alguém. Segura o copo de vinho de forma natural, sem sinais de tensão. Isso indica que ela está à vontade e possivelmente socializando, e a expressão facial amigável reforça essa ideia. Esta pose pode ser interpretada como a de alguém que está participando de um evento social, possivelmente uma festa ou reunião, onde ela se sente à vontade, mas também mantém uma postura ligeiramente reservada e observadora.

Figura 72: Pose final da Luh.



Fonte: De autoria própria.

5.6.4 - Carine

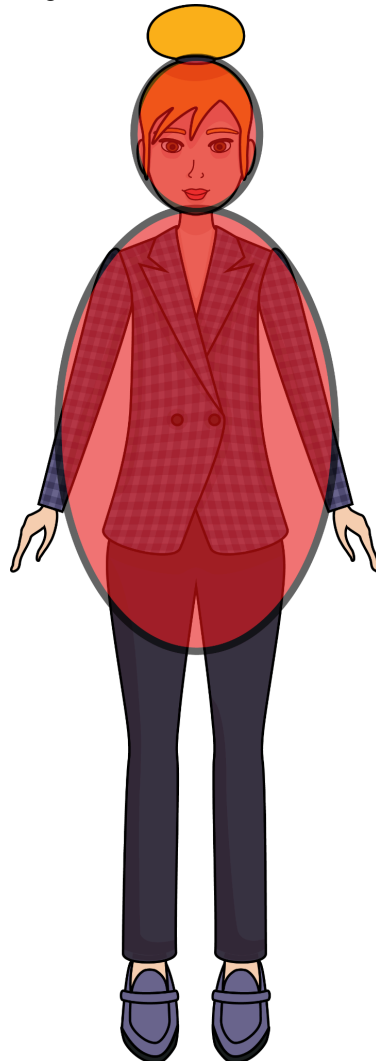
Formas:

As formas de base da Carine foram o círculo para a cabeça e o corpo oval, apesar do formato do blazer trazer uma impressão retângular. Personagens com cabeças circulares são vistas como amigáveis, acessíveis e carismáticas. O círculo é uma forma

que naturalmente atrai o olhar e cria uma sensação de acolhimento. O oval pode representar versatilidade e adaptabilidade. Por ser uma forma que pode se adaptar a várias direções e posturas, sugere flexibilidade.

“Usar formas redondas em um design pode criar sentimentos de inocência e vulnerabilidade, ou mostrar que o personagem é acessível, amigável e seguro.” (BISHOP ET AL., 2021, p. 54, tradução nossa). Combinando esses elementos, uma personagem com cabeça em formato circular e corpo em formato oval pode conferir à personagem uma sensação de elegância e sofisticação, sem perder a acessibilidade e a sensação de acolhimento. Cria uma sensação de unidade e harmonia visual, seguindo os princípios da Gestalt de que as partes são percebidas como um todo coeso. Portanto, uma personagem com esses formatos tende a ser percebida de forma positiva, como alguém que é amigável, equilibrada e sofisticada, capaz de atrair a simpatia do público e ser vista como harmoniosa e agradável.

Figura 73: Formas da Carine.



Fonte: De autoria própria.

Silhueta:

A silhueta é claramente reconhecível e possui uma forma distinta que a diferencia das outras personagens. A presença do coque no topo da cabeça é um detalhe que adiciona singularidade. A postura ereta e os braços posicionados de maneira confiante sugerem que a personagem é segura de si e possivelmente elegante. A leve inclinação e o posicionamento das pernas sugerem movimento e dinamismo, indicando que a personagem pode ser ativa e envolvente.

A silhueta da Carine é clara, distinta e reconhecível, transmitindo características importantes sobre a personagem, como confiança, elegância e dinamismo. A postura ereta e os elementos específicos, como o coque no topo da cabeça e a posição das pernas, contribuem para uma percepção positiva e envolvente da personagem.

Figura 74: Silhueta da Carine.



Fonte: De autoria própria.

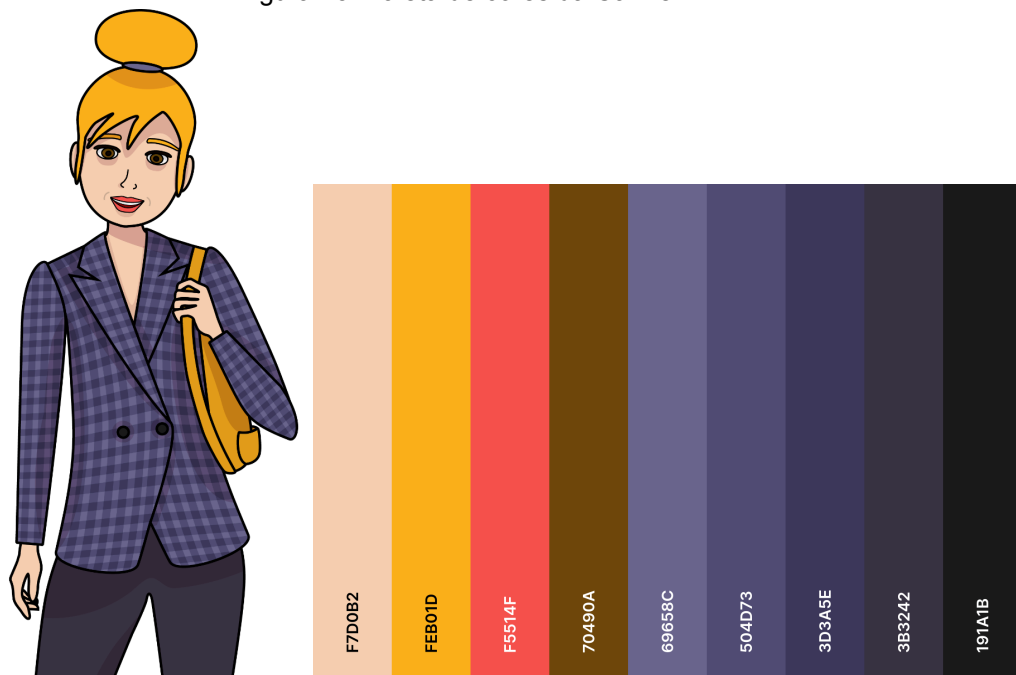
Cores:

A paleta de cores da Carine é bem equilibrada, combinando cores complementares que criam um visual atraente e harmonioso. As cores escolhidas transmitem uma mistura de profissionalismo com uma pitada de energia e otimismo, adequando-se bem a diversos contextos. Foram solicitadas cores neutras para essa personagem, inicialmente seria utilizado o cinza, porém, essa cor não a representava. Assim como explica a análise psicológica de Heller.

Psicologicamente essa cor é, dentre todas, a mais difícil de se apreender: o cinza é fraco demais para ser considerado masculino, mas ameaçador demais para ser feminino. Não é quente nem frio. Não é mental nem material. Nada é decisivo no cinza, tudo nele é vago. O cinza é a cor sem caráter. (HELLER, 2013, p. 497).

Para remeter ao cinza, mas utilizar uma cor que ficasse dentro da personalidade da Carine, foi utilizado um azul levemente acinzentado. A combinação do azul (no blazer e sapatos) e do amarelo (cabelo e bolsa) são complementares, o que cria um contraste agradável e vibrante. A personagem utiliza essas cores de maneira equilibrada, destacando diferentes partes da roupa e acessórios. O azul é uma cor fria e está presente no blazer, sapatos e calças, transmitindo uma sensação de tranquilidade, profissionalismo e confiança. O amarelo é uma cor quente e está presente no cabelo e bolsa, adicionando um toque de energia e vivacidade ao visual da personagem.

Figura 75: Paleta de cores da Carine.



Fonte: De autoria própria.

Contraste:

A análise em escala de cinza revela que a paleta de cores da personagem foi escolhida de maneira a criar um contraste harmonioso entre áreas de diferentes valores, mantendo a legibilidade e o foco nos elementos principais (cabelo, bolsa, blazer). As cores frias e quentes trabalham juntas para guiar o olhar do observador pela figura, enquanto os valores variados garantem que cada parte da roupa e acessórios tenham seu devido destaque. A imagem em escala de cinza mantém esses contrastes e hierarquia visual, confirmando a eficácia da paleta de cores original em criar um design visualmente equilibrado e interessante.

Figura 76: Contraste de cores da Carine.

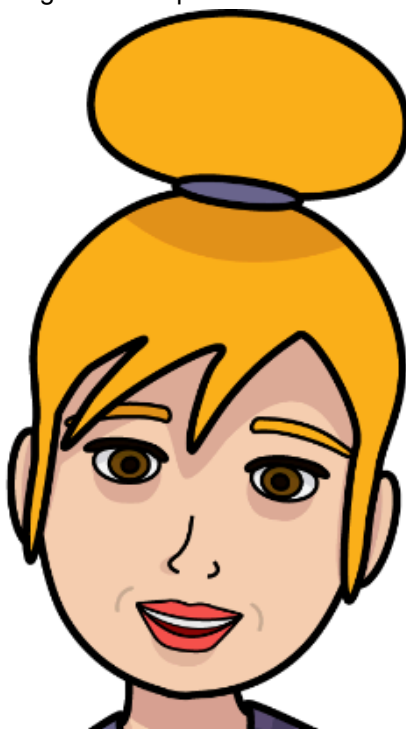


Fonte: De autoria própria.

Expressão:

Os olhos estão abertos e olhando diretamente para frente. Isso geralmente indica atenção e engajamento. As sobrancelhas estão levemente arqueadas. Esse detalhe pode sugerir uma expressão de curiosidade ou interesse, mas sem transmitir surpresa ou preocupação intensas. O sorriso largo indica uma atitude amigável ou confiante. Aparenta uma pessoa cansada, porém muito simpática.

Figura 77: Expressão da Carine.



Fonte: De autoria própria.

Pose:

A pose da Carine transmite uma combinação de confiança, prontidão e conforto. A postura ereta e a cabeça erguida indicam assertividade, enquanto os ombros e braços relaxados sugerem que ela está confortável em seu ambiente. A posição das pernas e a maneira como segura a bolsa indicam que ela está pronta para se mover ou interagir, sugerindo uma atitude proativa. A escolha de vestimenta formal reforça a ideia de que a personagem está em um contexto onde a apresentação é importante, como um ambiente de trabalho ou um evento social.

Figura 78: Pose final da Carine.



Fonte: De autoria própria.

6 - CONCLUSÃO

No início deste trabalho e do processo de desenvolvimento deste projeto, a justificativa delimitada foi o uso frequente de estereótipos e arquétipos para a construção visual de personagens, faltando um aprofundamento da representação multifacetada de suas histórias e personalidades. A proposta era tentar uma nova forma de desenvolver personagens complexos e completos. Para isso, foi criada uma história de base de uma série animada 2D para adultos, a “*The Sis Cave*”. Posteriormente, foram escritas as histórias resumidas de cada uma das quatro personagens da série, o que configurou o projeto desenvolvido neste PCC.

Como previsto, foi possível entrar em contato com duas psicólogas de abordagem comportamental, para realizarem uma avaliação das histórias das personagens e responderem um questionário (tópico 8 - Apêndices), o qual foi utilizado para montar um perfil psicológico de cada personagem. A partir desses perfis, foi realizado o briefing de cada uma das quatro personagens. Baseado nessas informações, foi construída a estética visual das personagens, utilizando de ferramentas como teoria da cor, teoria da forma, expressão corporal, entre outras. Buscou-se com isso, abranger a representação de todas as minuciosidades que compõem as suas personalidades, divergências psicológicas, como se relacionam e a forma como se mostrariam ao público.

Foi possível depreender que, apesar dos “métodos comuns” de *design* de personagens terem sido utilizados no processo, e serem eficazes, sem uma base bem estruturada pode-se acabar resumindo o personagem a apenas uma de suas características. Por exemplo, uma representação que se caracterize apenas como “a depressiva”, mas não represente que apesar da depressão, a personagem é enérgica e sociável, pois busca suporte nas amigas.

Por fim, este projeto destaca que, ao criar a estética visual de personagens com base em seus perfis psicológicos e experiências pessoais, ao invés de recorrer a construções simplistas, tem-se como resultado, narrativas mais autênticas e complexas. Essa abordagem não apenas enriquece a experiência do público, mas também promove empatia e compreensão intercultural. O trabalho conclui que um design de personagem bem elaborado é aquele que considera a representação visual do personagem como um todo, oferecendo um retrato mais completo e significativo do mundo narrativo.

Respondendo o objetivo geral, foram desenvolvidas quatro personagens em 2D, direcionada para adultos, com sua estética visual baseada nos seus perfis psicológicos, provenientes da análise psicológica de suas histórias.

Quanto aos objetivos específicos, foi feita uma pesquisa com as psicólogas Karina dos Santos Meira e Maria Eugênia Baldo de França e apresentado o perfil psicológico das personagens com base em evidências da psicologia comportamental. Foi realizada, também, uma pesquisa de referências de personagens com padrão visual baseado em suas características psicológicas e personagens com estética visual das animações dos anos 90, o qual foi o estilo de arte escolhido para a série animada *“The Sis Cave”* considerando o público alvo. Foram montados painéis de referências para cada personagem, utilizando as informações fornecidas no briefing, para auxiliar no desenvolvimento visual das personagens. Utilizando a metodologia apresentada neste trabalho, foram materializadas as personagens e sua representação final, em suas poses características, foram aplicadas ao cenário da série.

Foi documentado todo o processo de desenvolvimento das personagens e feito uma análise das artes finais. Como resultado temos quatro personagens com harmonização visual entre si, mas com estilos distintos e bem definidos. Roupas, paleta de cores e expressão corporal que representam sua individualidade, personalidades e estilos de vida. Concluindo que a abordagem multidisciplinar utilizada neste trabalho, criando personagens com uma vida interior convincente e explorando a complexidade da personalidade humana, embasaram o desenvolvimento de estéticas visuais complexas e completas.

7 - BIBLIOGRAFIA

ANAZ, Sílvio Antonio Luiz. Teoria dos Arquétipos e Construção de Personagens em Filmes e Séries. Volume 47. São Paulo: Significação, 2020.

BACCEGA, M. A. (1998). O estereótipo e as diversidades. *Comunicação & Educação*, 13, 7-14. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i13p7-14>

BISHOP, Randy et al. *Fundamentals of Character Design*. Reino Unido: 3dtotal Publishing, 2021.

DA COSTA, Marco Túlio Cardoso Trindade; LIMA, Nycolas Pedro Martins. Paletro: A Importância da Representatividade Étnica e Cultural no Character Design em Videogames. 2021. 85 pp. Curso de Graduação em Design Digital - PUC Campinas, Campinas - SP.

ELIAS. Ana Catarina Araújo. Trauma e superação: o que a psicologia, a neurociência e a espiritualidade ensinam. In: *Aletheia* 31, p.212-214, jan./abr. 2010 pp. 212 - 214. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/aletheia/n31/n31a17.pdf>. Acesso em 06/07/2024.

FEIJÓ, Valéria Casaroto. Os Arquétipos na Construção de Narrativas: análise da trilogia Batman, dirigida por Christopher Nolan na perspectiva arquetípica. 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2017/resumos/R55-0788-1.pdf> . Acesso em 01 jun. 2024.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores*. 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. 543 p.

INSTITUTO ESFERA. Os Arquétipos Junguianos. Disponível em: <https://www.institutoesfera.org/blog/psicologia-analitica/os-arquetipos-junguianos/> . Acesso em 01 jun. 2024.

McCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos: Os Segredos das Narrativas de Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

NFI - Nashville Film Institute. *Character Design – Everything You Need To Know*. Disponível em: <https://www.nfi.edu/character-design/> . Acesso em 01 jun. 2024.

NIEMINEN, Marika. *Psychology in Character Design: Creation of a Character Design Tool*. 2017. 76 p. Bachelor of Culture and Arts - South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Finland.

PEREZ, Clotilde. *Mascotes: semiótica da vida imaginária*. São Paulo: Cengage learning, 2010.

REZENDE, Alexandre Cantini. CHAGAS, Maria das Graças de Almeida. SOUZA, Tamyres Lucas Manhães de. SILVA, Tathiana Sanches Tavares. Design de personagens voltado para reflexões sobre diversidade e representatividade de gênero em games. IN: SBC – Proceedings of SBGames 2017 | ISSN: 2179-2259. Pp. 370-373. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/175381.pdf>. Acesso em 01/07/2024.

RODRIGUES, Aroldo; ASSMAR, Eveline M. L.; JABLONSKI, Bernardo. *Psicologia social*. 25. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. SEEGMILLER, D.. *Digital Character Painting using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media, 2008.

SEEGMILLER, Don. Digital Character Painting using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media, 2008.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. Desenvolvimento de Concept Art para personagens. SBC - Proceedings of SBGames 2011X SBGames - Salvador - BA, Novembro, 2011.

TURNER, Phil; TURNER, Susan. Is Stereotyping Inevitable When Designing with Personas?. 2010. 15 pp. Centre for Interaction Design - School of Computing. Edinburgh Napier University, United Kingdom.

VALENÇA, A.M.; ALEXANDRE, M.F.F.; SILVA, A.G.; LISIEUX, L.E.B.. O *Profiling* Criminal e sua Relação com a Psicologia e a Psiquiatria Forense. Debates em Psiquiatria, Rio de Janeiro. 2023;13:1-6. <https://doi.org/10.25118/2763-9037.2023.v13.673> .

WARD, Louise. Arquétipos junguianos: definição, características e tipos. 2024. Disponível em: <https://pt1.warbletoncouncil.org/arquetipos-de-jung-10809#menu-1> . Acesso em 01 jun. 2024.

8 - APÊNDICES

8.1 - Questionário com as Respostas das Psicólogas

INFORMAÇÕES DAS PSICÓLOGAS

Karina:

Karina dos Santos Meira, CRP 12/21091.

Abordagem da Psicologia: Terapia Cognitivo-comportamental.

Maria:

Maria Eugênia Baldo de França, CRP 08/39393.

Abordagem da Psicologia: Comportamental.

OBJETIVO DO QUESTIONÁRIO

O propósito deste questionário é aprimorar a representação visual das personagens, embasando-a na análise psicológica das histórias individuais de cada uma delas. Para alcançar esse objetivo, buscamos compreender como as experiências de vida, traumas e neuro divergências influenciam não apenas no comportamento, mas também nas preferências e na maneira como as pessoas se apresentam ao mundo.

As respostas apresentadas aqui, serão a base para a construção visual dessas personagens.

QUESTIONÁRIO

Com base nas histórias individuais de cada personagem, responda:

1 - Quais os possíveis traumas desenvolvidos por cada uma? Justifique.

1.1 - May

Karina:

(Para todas - Considerando trauma aqui como evento marcante que causou sofrimento significativamente psíquico)

Trauma de divórcios, pois o divórcio de seus pais foi marcado por discussões intensas e que a envolveram também. Além disso, as grandes mudanças na vida que decorreram da separação dos pais como mudança de rotina, redução na frequência de contato com o pai, possível mudança de escola e atividades extracurriculares, exaustão da mãe tanto física quanto psicológica. Trauma de tomar decisões por ter sido responsabilizada e chantageada emocionalmente por seus pais.

Maria:

Acredito que May tenha desenvolvido uma crença de desamor, com traumas vinculados a rejeição e auto insuficiência muito fortes. A falta de apoio emocional fez com

que criasse uma armadura para enfrentar o mundo, onde desenvolveu uma postura exagerada crítica sobre si e, conseqüentemente, sobre os outros.

1.2 - Lana

Karina:

Trauma de abandono, pois seu pai saiu de sua vida durante sua infância e apenas retornou durante sua adolescência. Trauma relacionado a agressão física, pois seu padrasto a agredia e sua mãe não a protegia ou não conseguia. Trauma de relacionamentos abusivos já que viu sua mãe em um e ainda sofrer junto psicológica e fisicamente.

Maria:

Estudos trazem o desenvolvimento da ansiedade generalizada em lares onde existe influência de tutores alcoolistas. Além disso, é notável uma repetição de padrão de comportamento nos relacionamentos e desconfiança sobre tudo e todos.

1.3 - Luh

Karina:

Trauma de crenças religiosas, pois sua mãe era uma fervorosa praticante da religião e não vivia feliz, sempre criticando aos familiares e reclamando da vida. Trauma de brigas, pois convivia com brigas e agressões familiares. Inclusive das possíveis brigas entre os pais devido a atenção que o pai dava a ela. Trauma de controle já que sua mãe fazia isso constantemente com ela.

Maria:

A criação rígida envolvida de muitas experiências de conflitos, podem ter fomentado comportamentos autodestrutivos e sentimento de desconexão e inibição emocional.

1.4 - Carine

Karina:

Trauma de abandono por ter sido abandonada pelo pai. Trauma de relações afetivas onde envolvam controle, talvez por isso (e pela falta de tempo por trabalhar muito e ter que cuidar da mãe) não conseguiu espaço em sua vida para se relacionar amorosamente.

Maria:

A criação rígida de muito controle e baseada na aceitação incondicional, podem ter restringidos aspectos importantes de si mesmas para obter amor e aprovação. A mãe valoriza mais as próprias necessidades emocionais ou “aparências sociais” do que as necessidades dela, podendo ter desenvolvido uma subjugação voltada para o outro muito forte.

2 - Quais são os possíveis sintomas psicológicos que cada personagem desenvolveu como resultado de seus traumas?

2.1 - May

Karina:

(Para todas - Considerando sintomas psicológicos como possíveis características de um funcionamento disfuncional na saúde mental das personagens)

May pode sentir, mesmo que “injustificado” ao longo de sua vida, culpa excessiva, autocobrança e autocrítica exagerada, desânimo, tristeza, ansiedade (ligada a um possível transtorno de ansiedade desenvolvido), sentimentos de vazio, medo de ser abandonada, dificuldade em confiar em pessoas.

Maria:

Alguns sintomas/comorbidades psicológicas que possam ter desenvolvido por conta das crenças de desamor, rejeição e auto insuficiência, estão vinculados ao medo de se expor, insegurança sobre seus feitos, ansiedade e síndrome da impostora. Auto Imposição de padrões internalizados muito elevados de comportamento e desempenho para evitar críticas. Inclui prejuízo significativo nas esferas de prazer, relaxamento, saúde, autoestima, senso de realização ou relacionamentos satisfatórios.

2.2 - Lana

Karina:

Lana pode ter desenvolvido ansiedade, pois não sabia se iria ser agredida ou não quando chegasse em casa por seu padrasto, já que isso provavelmente dependia dele estar bêbado. Juntamente com a insegurança, porque sua mãe não estava em uma boa situação de vida e suas irmãs também não, mas Lana sozinha não poderia resolver a situação.

Maria:

Por apresentar desconfiança sobre si e os outros, pode reforçar sentimentos disfóricos, sintomas de desesperança, depressão, ansiedade e medo. Acredita que ninguém poderá suprir suas ausências, desconfiando das intenções dos outros. Pode sentir-se rejeitada e solitária.

2.3 - Luh

Karina:

Um dos primeiros sintomas que veio a minha cabeça após ler a história de Luh é a repressão à sexualidade, pois pessoas que crescem em ambiente religioso costumam ter muita dificuldade com os temas sexo, orgamos, masturbação e até menstruação. Dependendo das crenças religiosas da mãe, pode ter sido ensinada que tocar no próprio corpo é algo sujo, impuro e que gera repulsa. Essa repressão criada pela religião costuma levar a sensação de inadequação, vergonha e culpa excessiva já que toda e qualquer escolha pode ser questionada como um desejo influenciado pelo “diabo”.

Maria:

Alguns sintomas psicológicos são as esquivas do mundo estruturado funcional: dificuldade de encontrar uma profissão e uso de entorpecentes. Pode gerar isolamento social e/ou alienação de dentro de um grupo.

2.4 - Carine**Karina:**

Carine pode ter desenvolvido o Transtorno de Ansiedade Generalizada (TAG) já que muitas coisas foram colocadas sob sua responsabilidade desde cedo, ou seja, ela pode viver cheia de medos em sua cabeça que acabam afetando inclusive a saúde de seu corpo. Como Carine trabalhava 10 horas por dia, então a chance dela ter desenvolvido um burnout é grande. Além disso, podemos conjecturar que ela tem problemas com insônia ou sono leve, comum em pessoas que possuem TAG. Levando em consideração que Carine tem a capacidade de aprender novas habilidades com facilidade, devemos ponderar que ela é uma pessoa extremamente resolutiva e vê cada problema como uma questão a ser resolvida, o que pode ter levado a se tornar uma pessoa pragmática na vida e isso pode ter feito com ela tivesse dificuldade de “sonhar” com perspectivas mais favoráveis para ela (emprego novo, faculdade e sair do domínio da mãe). Pensando em tudo que ela precisou controlar durante sua vida e se adaptar, percebe-se a também como uma pessoa muito resiliente, determinada e forte, como alguém que não se abate por poucas coisas e que pode inclusive negligenciar sua própria vida em favor da vida de outras pessoas.

Maria:

Obediência excessiva e necessidade de agradar, combinadas com hipersensibilidade aos sentimentos de ser controlado. Subjugação das necessidades (supressão de preferências, decisões e desejos pessoais) .e subjugação das emoções (supressão da expressão emocional, especialmente a raiva).

3 - Como esses eventos traumáticos podem ter afetado a autoestima de cada personagem? Comente.**3.1 - May****Karina:**

Levando em conta a insegurança desenvolvida tanto pela instabilidade no lar quanto por ter que tomar decisões importantes sendo tão nova, May deve ter sua autoestima baixa, pois sempre acredita que poderia fazer suas atividades de maneira melhor. May acredita que deveria melhorar sua alimentação, mas sente nela um conforto e come de maneira impulsiva (possível diagnóstico de TDAH mencionado na história), que deveria ir mais a academia, mas se sente exausta fisicamente (tanto por um possível transtorno relacionado a ansiedade quanto a uma possível depressão), que deveria cuidar melhor de si mesma de maneira geral, mas nunca consegue por dificuldade de gerir seu tempo (possível diagnóstico de TDAH mencionado na história). Também, deve ter dificuldades de encerrar outras atividades acadêmicas que elevariam sua autoestima, porém,

novamente, por dificuldades de gestão de tempo e ansiedade não consegue, aumentando ainda mais a sua frustração e reduzindo sua autoestima.

Maria:

Tendência à autossabotagem. Auto percepção de si mesmo de incompetência ou insuficiência, vinculados a noção de incapacidade e demérito (principalmente no trabalho). Resulta em sentimentos de pressão ou dificuldade para desacelerar, ou numa crítica exagerada em relação a si mesmo e aos outros.

3.2 - Lana

Karina:

Lana apesar de ter sofrido muito desde sempre batalhou para ter seu próprio dinheiro. Então imagino que a autoestima relacionada às capacidades de conseguir o que quer, Lana às tenha muito alta. Entretanto, para conseguir o que quer, assim como mencionado no texto, ela precisou abdicar de sua saúde física e mental. Porém, considerando que Lana tem uma renda boa, relacionamento estável e já tem um filho, acredito que a forma do corpo, por exemplo, não seja algo tão relevante para ela.

Maria:

Dificuldade de encontrar sua legitimidade emocional (desenvolver respeito aos seus desejos e aspirações) e também entender e verbalizar seus limites. O ponto principal vai ser criar autoconfiança em si para, conseqüentemente, criar confiança nos outros.

3.3 - Luh

Karina:

A repressão criada pela religiosidade fervorosa da mãe, provavelmente influenciou negativamente o desenvolvimento da autoestima de Luh, pois o fanatismo religioso costuma repreender mulheres pelo uso de roupas curtas, decotadas, piercings, joias chamativas tatuagens, lingerie sensuais, biquínis e roupas de academias convencionais. Além disso, Luh devia ser cobrada de manter todas as suas práticas de higiene de quem tem uma vagina longe dos olhos e ouvidos do pai já que a mãe temia uma aproximação física entre os dois caracterizada pelo ciúmes. Por isso, Luh não deveria falar sobre menstruação, interesses sexuais, conversas sobre gênero e menos ainda mencionar questões relacionadas à comunidade LGBTQIAPN+. A orientação sexual de Luh não é mencionada na história, mas o contexto me leva a acreditar que ela não conseguiu entender e compreender de que tipo de amores ela tem interesse e quais tipos de corpos a atraem, por isso a busca em festas.

Maria:

Pela família ser fria, rejeitadora, isoladora, imprevisível e/ou abusadora, a principal tarefa é desenvolver aceitação e pertencimento. Provavelmente Luh tem uma visão de mundo mais negativa, tendo o senso de ser diferente ou de não atingir o mundo social fora do ambiente familiar. Crença de não pertencer a qualquer grupo ou comunidade.

Assume um personagem para juntar-se ao grupo, mas ainda se sente diferente e alienado.

3.4 - Carine

Karina:

Carine negligenciou a si própria durante anos para o seu próprio sustento e de sua mãe, então provavelmente é alguém que teve muita dificuldade de ver o seu valor, quase como se sua única função fosse prover o sustento de sua mãe. A falta de relacionamentos amorosos em sua vida demonstra que ela nunca teve espaço ou nunca permitiu que alguém se aproximasse dela, talvez até por medo de sua mãe, já que a mãe criticava tudo o que ela fazia. Se não fossem os amigos que Carine tem (que consta na descrição da história e não que isso seja um fator limitante) poderia até considerar que ela poderia ter desenvolvido uma fobia social e nesse transtorno a autoestima da pessoa é baixíssima, pois ela desconfia de suas próprias capacidades em variadas áreas da vida.

Maria:

Assim como as outras personagens que tem uma orientação voltada ao outro mais forte, Carine também possui foco excessivo nos desejos, sentimentos e respostas dos outros, à custa das próprias necessidades, a fim de obter amor e aprovação, manter o sentimento de conexão ou evitar retaliação. Isso dificulta em dizer não, impor limites e reconhecer o que é inegociável para si.

4 - Esses traumas e sintomas psicológicos podem afetar de que forma na maneira como cada personagem se relaciona com as pessoas?

4.1 - May

Karina:

Considerando as frequentes brigas entre os pais, May pode ser uma pessoa que evita entrar em discussões com pessoas do seu convívio. Essa evitação faz com que a personagem simplesmente aceite a opinião de outras pessoas, não expresse seus desejos diante do desejo de outras pessoas e, até mesmo, evite ações relativamente comuns do dia a dia como dirigir, para não se envolver em acidentes e que esses acidentes possam levar a possíveis discussões. May, a caminho de um diagnóstico de autismo, já é naturalmente uma pessoa com dificuldades de interação com outras pessoas, pois esse é um dos critérios diagnósticos. Se somarmos autismo mais a insegurança em relacionamentos, temos uma pessoa com dificuldades em confiar nas outras, dificuldade de expressar sua opinião em ambientes que não se sente segura e acontece uma possível evitação para sair de casa.

Maria:

Por ter uma orientação voltada para o outro de forma demasiada, pode ter dificuldades de encontrar sua legitimidade emocional (desenvolver respeito aos seus desejos e aspirações) e também entender e verbalizar seus limites. Foco excessivo nos

desejos, sentimentos e respostas dos outros, à custa das próprias necessidades, a fim de obter amor e aprovação, manter o sentimento de conexão ou evitar retaliação.

A família de origem é baseada na aceitação incondicional: as crianças devem restringir aspectos importantes de si mesmas para obter amor e aprovação. Alguns pais valorizam mais as próprias necessidades emocionais ou “aparências sociais” do que as necessidades da criança.

4.2 - Lana

Karina:

Até Lana encontrar o atual relacionamento amoroso saudável, passou por muitas relações abusivas. Isso se deve ao fato de que, muitas vezes, acabamos nos relacionando com pessoas de padrões de comportamentos parecidos de figuras importantes nas nossas vidas. Apesar de seu padrasto não ser uma pessoa que lhe fez bem, foi a figura de homem que ela teve durante um tempo em sua vida. Devido a esse fato, procuramos pessoas parecidas com nossos pais ou cuidadores para encaixar no padrão de parceria amorosa.

Maria:

Envolve o senso de que as próprias necessidades não estão sendo atingidas, gerando ressentimento e desconfiança com todos ao redor. Ênfase excessiva na supressão dos sentimentos, impulsos, escolhas pessoais, assim como na criação de regras internalizadas rígidas sobre desempenho e comportamento ético. Propensão ao pessimismo e à preocupação de que as coisas não vão dar certo se a pessoa não for vigilante e cuidadosa o tempo todo. Inclui prejuízo significativo nas esferas de prazer, relaxamento, saúde, autoestima, senso de realização ou relacionamentos satisfatórios.

4.3 - Luh

Karina:

Por Luh ainda não ter compreendido seus gostos, sexuais por exemplo, imagino que ela se envolve em todos os tipos de relações possíveis buscando entender o que ela realmente gosta. Porém, a voz da mãe provavelmente permanece em sua cabeça dizendo que aquilo tudo é errado. Essa voz confunde e gera conflito entre o que ela realmente quer e o que ela gosta.

Maria:

Inabilidade para formar vínculos seguros e satisfatórios com os outros - crença de que as necessidades de estabilidade, segurança, cuidado, amor e pertencimento não serão atendidas. Torna-se parte de um grupo, mas se mantém na periferia, não participa integralmente. Assume um personagem para juntar-se ao grupo, mas ainda se sente diferente e alienado.

4.4 - Carine

Karina:

Durante anos Carine sofreu com as críticas de sua mãe a respeito de tudo que ela fazia, isso pode impactar na maneira como ela se relaciona com as pessoas porque pode precisar de validação constante para “ter a certeza” de que o que ela está fazendo é correto, pois sua mãe sempre fez esse papel. Consequentemente, sua insegurança acerca de suas escolhas pode também mostrar Carine como uma pessoa extremamente dependente emocionalmente das outras pessoas e nem todo mundo “está disposto” a dizer tudo que a outra pessoa deve fazer. Como Carine precisou ser a provedora da mãe e cuidar de todo o resto de sua vida, ela pode também transferir esses cuidados e preocupações para os seus amigos, parecendo controladora em certos aspectos. Tudo isso pode ser encontrado em todo apoio e ajuda que ela presta aos amigos quando necessário. Só para esclarecer: não é por isso que Carine deixa de ser uma pessoa boa, ela só tem essa tendência a se preocupar muito com os outros.

Maria:

Excessiva submissão ao controle dos outros, para evitar raiva, retaliação ou abandono. Crença de que as necessidades pessoais não são importantes para os outros. Provavelmente, Carine evita qualquer relacionamento; evita situações nas quais seus desejos sejam diferentes dos de outros.

5 - Os traumas e sintomas psicológicos influenciam nas escolhas de estilo e aparência de cada personagem? Preferências por roupas de que tipo, cores, acessórios, maquiagem? Justifique.

Maria (resposta única):

Desconheço estudos que falam sobre isso. Se existem, acabam não sendo da minha alçada. Podemos considerar sobre uma possibilidade de predisposição a comportamentos autodestrutivos, mas não existe um pré determinismo a como as pessoas se vestem. O que já observei na prática clínica é que, pessoas com dificuldade de legitimidade emocional / muito indecisas, tendem a mudar mais de estilo (ex: cor/corte de cabelo).

5.1 - May

Karina:

May é uma pessoa com possível diagnóstico de autismo e TDAH, então devemos considerar que são pessoas que naturalmente se importam menos com a opinião visual de outras pessoas, pois os dois transtornos influenciam, muitas vezes, na parte sensorial, fazendo com que essas pessoas sejam mais sensíveis a determinados tipos de tecidos ou roupas com muitas costuras. Pode ser também que May tenha usado sua vestimenta para afastar as pessoas e evitando assim relacionamentos amorosos. Imagino May com roupas mais confortáveis, tipo moletons e comumente usando tênis. As cores, tanto por ser TEA e TDAH, podem ser menos usuais como tons de azul, rosa e verde.

5.2 - Lana

Karina:

Lana é uma mulher forte e decidida, pois jovem precisou tomar a decisão de seguir seu próprio rumo e construir sua própria história. Sua trajetória reflete uma mulher elegante, de aparência fina (refinada), com belas roupas pretas e tons terrosos, cabelos curtos na altura dos ombros, anéis, brincos e colares dourados. Além de sapatos e botas de saltos e maquiagens de linhas pretas nos olhos e batons em tons terrosos.

5.3 - Luh

Karina:

Luh é uma mulher cheia de repressões sexuais, porém parece tentar esconder isso em suas saídas excessivas para baladas e bebedeiras, além de sua busca para se autoconhecer. Imagino Luh com roupas que fluem através de seu humor e ocasião. Sua aparência pode se tornar o oposto daquilo que sua mãe gostaria, então Luh pode usar roupas coladas, decotes sensuais e minissaias, com belos saltos e joias prateadas. Porém, considerando a culpa excessiva que Luh possui impregnada nela com a voz da mãe, Luh também pode se vestir com roupas largas e que não valorizam seu corpo e sua beleza, para esconder a culpa que sente e a ressaca moral após as bebedeiras.

5.4 - Carine

Karina:

Por ter trabalhado anos durante muitas horas por dia, imaginasse uma aparência mais abatida e doentia. Com olheiras, rosto magro e flácido, com orelhas furadas mas sem brincos e cabelos sempre amarrados. Se fosse para pensar em sua aparência durante a correria do trabalho de 10h, Carine sempre estaria com roupas funcionais para se movimentar ou manter-se confortável ao longo do dia. Roupas básicas sem cores coloridas. Usaria uma mochila nas costas que pode conter o básico e necessário para todos os dias como água, absorventes, escova de dentes, algumas bolachas, um caderno e uma caneta, um batom para disfarçar a cara de exaustão quando os amigos a chamavam para sair.

6 - Pode haver alguma característica física que as personagens usam para ocultar ou destacar seus traumas? Por exemplo, cicatrizes, tatuagens, cores de cabelo, piercings, modificações corporais.

Maria (resposta única):

Mesmo ponto da questão anterior. Se existem essas características, acabam não sendo da minha alçada. Entendo que nossa expressão visual diz respeito a aspectos sociais. Uma hipótese seria talvez, considerar perfis com dificuldade de responder a autoridades, não se adequar a vestimentas de determinado local.

Talvez a personagem Luh fazer uma tatuagem/um piercing pra “confrontar” os pais e a estrutura politicamente correta imposta pela sociedade, na intenção de dizer

“este-é-o-meu-corpo-e-eu-faço-o-que-quiser” e auto afirmar sua autenticidade de ser, e não da religiosidade.

6.1 - May

Karina:

Se fosse apenas pelo TDAH, eu consideraria que May teria muitas tatuagens, porém não podemos desconsiderar que o autismo tem muita sensibilidade sensorial e tatuagens podem se tornar sessões de tortura. Mas pensando em cabelos e unhas, imagino que May goste de pintar os cabelos em cores rosa e azul e goste também de unhas coloridas. Muitos autistas são fascinados por cores.

6.2 - Lana

Karina:

Lana apanhou muito de seu padrasto, então é provável que ela tenha cicatrizes, pois bêbado o senso crítico está desativado e ele provavelmente usasse uma força descabida com ela (não que haja uma força aceitável, mas no sentido de perder a noção do quanto estava agredindo ela). Por ter saído cedo de casa e se sustentar desde a adolescência, imagino que Lana use tatuagens não só para cobrir possíveis cicatrizes, mas também como forma de mostrar que agora é ela que “controla” o próprio corpo, além de usar piercings na orelha também que traz um ar de “dona de si”. Ainda considerando a condição financeira, Lana pode pagar por cirurgias plásticas que são usadas para compensar a falta de tempo para os cuidados corporais. Imagino algo como implante de silicones nos seios após ter o filho e lipo na barriga e quadril.

6.3 - Luh

Karina:

Apesar de lutar contra as imposições e crenças desenvolvidas pela mãe em sua cabeça, Luh é uma pessoa indecisa, então isso me leva a acreditar que ela ainda não encontrou nenhuma tatuagem que queira realmente ter em seu corpo. Essa fala pode ser usada para esconder seu medo de tatuar seu corpo como se algo que a mãe falou de ruim sobre isso, fosse acontecer (quem tem tatuagem Deus condena). O mesmo serve para modificações nos cabelos e piercings. Sobre cicatrizes, é bem possível que L ainda carregue com ela marcas nos joelhos por passar horas ajoelhada sobre milhos.

6.4 - Carine

Karina:

Após anos de controle da mãe, Carine pode apresentar um perfil mais “alinhado” visualmente como consequência de uma tentativa interna de manter tudo em ordem. Quase como se a voz de sua mãe viesse à sua cabeça para cobrar uma postura melhor, uma roupa adequada e cabelos alinhados. Sobre outras possíveis modificações no corpo como tatuagens, piercings e cirurgias, apenas agora que está sob o controle de sua vida é que ela deve pensar a respeito do que realmente gosta e tem vontade de fazer. Se ela

tivesse alguma tatuagem, eu imagino que fosse em algum lugar escondido para que a mãe não visse ou até que as roupas usadas antigamente não deixassem a mostra.

7 - Pode haver algum traço de personalidade que as personagens usam para ocultar ou destacar seus traumas? Explique.

7.1 - May

Karina:

(Para todas - Considerando traços de personalidade como características amplas que as pessoas têm e que regem seus comportamentos)

May, apesar de ser insegura, pode parecer mais segura por conta da sua impulsividade (TDAH). Apesar de ter medo de tomar decisões, May pode ter encontrado na impulsividade uma forma de escolher de forma rápida algo importante que pode ser apenas escolhendo uma direção e indo nela. Ela também pode ser super empática, pois resolvendo o problema de outras pessoas, encontra uma evitação dos seus próprios problemas. O perfeccionismo, pode e normalmente esconde uma autocrítica exagerada, pois o “bom” nunca é aceitável quando se fala de suas próprias tarefas.

Maria:

Faz mais pelos outros do que por si, desenvolvendo uma autonegação / chama atenção de outros para suas realizações com relação ao status / evita relacionamentos com indivíduos admirados, por medo de não obter sua aprovação / tenta ter um desempenho perfeito; estabelece padrões altos para si e para os outros.

7.2 - Lana

Karina:

Lana é uma mulher resiliente, e essa característica encobre o grande sofrimento precisou passar para ter a sua própria vida e ter uma carreira de sucesso, além de encontrar um relacionamento saudável. Ela também é uma mulher auto suficiente e essa característica foi construída em cima da necessidade de sair de casa, além de ser usada também como evitação dos problemas, já que ser suficiente para ela está relacionado a ter dinheiro. A ansiedade permanece como uma característica importante já que para pessoas leigas, a ansiedade é “positiva” sendo usada para “prever” possíveis problemas, camuflando uma insegurança enorme de que algo ruim aconteça novamente em sua vida.

Maria:

Perfil mais rígido e controlador. Probabilidade de uma postura egoica e de autoafirmação, podendo ser uma “máscara” que tenta passar de muita segurança, quando na verdade é uma pessoa insegura.

7.3 - Luh

Karina:

Por conta da religião, Luh carrega uma culpa excessiva por cada uma de suas escolhas na vida, essa culpa pode ser mitigada pelo consumo frequente de álcool e uma desculpa de “gosta” de levar uma vida baladeira. Porém, além disso, a dificuldade de levar uma vida regrada e encontrar sua vocação podem ser escondidas pela adesão de uma vida mais livre tanto para ir contra os desejos da mãe quanto a dificuldade de entender quais são seus próprios desejos.

Maria:

Perfil introvertido, com dificuldade de mostrar suas vulnerabilidades. Por não acreditar que seus pontos são válidos e se ver de maneira inferior, também tem receio de falar alguma coisa errada e ser punida. Hipervigilante com o que pensa e fala o tempo todo.

7.4 - Carine

Karina:

Mesmo que as pessoas não saibam exatamente porque, Carine deve ser uma pessoa que se culpa constantemente quando as coisas saem de maneira diferente do que planejado, eu sei que todo mundo se culpa, mas ela pode usar frequentemente falas que menosprezam suas capacidades. Essa característica destaca que alguém já controlou muito sua vida. O possível distanciamento de relacionamentos amorosos também oculta o medo de sofrer em novos relacionamentos.

Maria:

Perfil extrovertido para reforçar o fato de se sentir aceito e bem querido, porém, deve lidar com uma solidão bem intensa. Também pode desenvolver comportamentos mais negativos, como a expectativa exagerada de que as coisas deem errado ou de que aspectos da vida, que parecem bem, possam piorar.

8 - Você teria alguma outra informação adicional que possa contribuir para enriquecer a representação visual das personagens?

Maria complementou por áudio, disponibilizo aqui a transcrição dos áudios enviados.

Maria (resposta única):

Eu poderia dizer que sim, que as pessoas que têm uma predisposição a fobia social, depressão e ideação suicida principalmente, elas têm uma tendência a usar roupas mais discretas, para passarem despercebidas no meio da multidão. Porém como eu não tenho uma comprovação científica para passar essa certeza para você, eu tenho uma observação do que é o padrão nos meus atendimentos. Teve uma época que eu atendi muitos casos de ideação suicida, que era uma pauta que eu estava mais atendendo quando eu estava na psicologia social, que eu venho de ong. Então vinha muito adolescente com ideação suicida e quando a gente fazia a anamnese, que é você ver

basicamente como que a pessoa está, inclusive nessa parte de investimento, de aparência e uma coisa que eu percebia, que era mais comum, é que ou o adolescente era muito vaidoso, preocupado com a aparência, usava roupas coloridas, era perfumado, com a higiene pessoal muito bem feita, ou era muito desleixado. E como tinha bastante ideiação suicida, a maioria das pessoas com manga comprida, mesmo se estivesse muito calor, com manga comprida, por conta dos cortes que provavelmente faziam no pulso. Então uma coisa que eu sempre via era manga comprida e se a pessoa tinha alguma comorbidade voltada para autoestima, ela também usava roupas mais largas. Então se a pessoa era um pouquinho mais gordinha ou não gostava de como ela era, usava roupa mais larga, não usava roupa justa.

Em relação a piercing e tatuagem eu não vi muito na prática clínica, porque eu tive mais acesso ali a adolescentes. Mas mesmo atendendo adultos, não percebi que houve mudança na forma da pessoa se expressar, o foco realmente é mais voltado para comportamentos autodestrutivos e a autoestima. Então o que eu realmente constatei, foi o uso de alternativas para esconder cicatrizes e esconder os pontos de insegurança do corpo.

Também tem uma situação que eu já vi muito acontecendo, acho que mais voltada para uma das personagens, a Luh, mas se encaixa para quem vem de famílias mais rigorosas. Nesses casos acontecem duas possibilidades: ou a pessoa vai repetir os padrões sendo completamente submissa, ou ela irá contra tudo. Ou seja, ou ela vai usar a roupa que a família usa, ela vai fazer o que todo mundo quer que ela faça, vai ser aquela pessoa que vai seguir à risca o que está sendo passado. Ou ela vai hiper compensar, o que significa que ela vai fazer o contrário de tudo isso. O que eu observei, ainda mais voltado para questões de religiosidade, é que a tendência da pessoa é fazer o contrário. Então se não pode fazer tatuagem, ela faz tatuagem, se não pode colocar piercing, ela coloca piercing, se não pode usar roupa curta, usa roupa curta. Isso na intenção de encontrar sua autenticidade e de se autoafirmar, que “você manda no seu corpo e ninguém manda em você”, criando uma aversão ao que ela foi colocada desde o início. Caso a pessoa esteja na terapia, ela acaba tentando buscar um equilíbrio entre essas duas reações. Mas é o padrão para filhos de famílias rígidas, rigorosas, ou acaba reproduzindo, ou faz o contrário.

8.1 - May

Karina:

Realmente imagino a May com roupas leves e coloridas, usando roupas como moletoms e nos pés sempre sapatos confortáveis como all stars.

8.2 - Lana

Karina:

Imagino Lana com tatuagens pretas, de linhas finas e desenhos mais delicados representando que ainda por baixo de toda aquela força há alguém insegura. Sobre os piercings na orelha, consigo visualizar muitos espalhados por toda a parte, mas sempre com linhas arredondadas passando ainda o ar de elegância e delicadeza.

8.3 - Luh

Karina:

Imagino Luh com uma aparência mais fluida, porém, ela só realmente flui quando está relacionada a algum tipo de saída ou bebedeira. Em seus dias normais, vejo Luh como alguém tenta se vestir de maneira mais descolada, mas ainda acaba deixando parte da repressão da mãe dominar ela, evitando roupas que apareça a barriga e peças que deixam suas pernas em muita evidência.

8.4 - Carine

Karina:

Carine acabou de sair do controle da mãe, então imagino que ela está em um momento de ousar e descobrir seu perfil visual. Mentalmente consigo a imaginar usando xadrez, pois o xadrez tem sempre linhas retas e isso casa com a personalidade dela mais alinhada em consequência do que sofreu com sua mãe.

8.2 - Cenário

Figura 79: Cenário de ambientação da série.

