

O Elo entre Imaginário e Personalidade no Design de Personagem

LISANDRA XAVIER GUTERRES¹; MÔNICA LIMA DE FARIA²; GISSELE AZEVEDO CARDOSO³

¹*Universidade Federal de Pelotas – lisandraxavierguterres@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – monicalfaria@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – gisellecardozo@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa realizada iniciou-se no curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas, no trabalho de conclusão de curso, com orientação inicial da Prof.^a. Dr. Mônica Faria e, posteriormente, com orientação da Prof.^a. Ms. Giselle Cardoso.

Essa pesquisa tem como finalidade realizar um estudo teórico-prático das características físicas e psicológicas encontradas em personagens tridimensionais que se assemelham com as características humanas e, a maneira na qual podemos utilizar o imaginário no processo de construção de personagens, idealizando-o, e criando um ambiente virtual fantástico, na qual o personagem vivencie experiências que vão além da nossa realidade.

Assim, partiu-se para o problema da pesquisa que é identificar quais são as características do personagem humano ao ser construído em uma representação tridimensional através do imaginário. E, determinou-se como objetivos gerais da pesquisa analisar a representação visual do ser humano, através do imaginário em um mundo virtual.

Após a definição da pesquisa, iniciou-se a sua construção teórica a partir de uma pesquisa bibliográfica e documental, a qual se subdividiu em três capítulos: A influência: Imaginário e fantasia; O Design de Personagem; O Personagem enquanto Persona.

No capítulo “A influência: Imaginário e fantasia” pesquisou-se o conceito de imaginário. Segundo SILVA, podemos compreender o imaginário como um cruzamento entre a realidade e a fantasia: “Todo imaginário é real. Todo real é imaginário. O homem só existe na realidade imaginal. Não há vida simbólica fora do imaginário” (SILVA, 2010, p.7).

Através do imaginário é possível construir um mundo ideal em nossa mente mas, o interessante é a possibilidade de compartilhá-lo. O imaginário é, pois, potência criadora, que vai apresentar-se a partir do momento em que for transmitido, compartilhado, comunicado. Assim sendo, uma forma de coletivizar o imaginário é através dos mundos virtuais, que são ambientes nos quais o usuário se comunica com outros utilizando um avatar (trata-se de um corpo inteiramente digital que torna possível a existência e identificação dos usuários), o qual assemelha-se ou não com o usuário. Um exemplo de ambiente virtual é o *Second Life*, em que existem mecanismos os quais permitem a construção de objetos para inserir nos espaços chamados de ilhas, que são visitadas por vários usuários, localizados em diferentes partes do mundo.

No capítulo “O Design de Personagem” analisou-se o processo de construção de personagem, os tipos de personagens, a verossimilhança e as relações entre

personagem e os ambientes virtuais, baseados nas referências de CANDIDO, SEGER, e MCCLOUD.

No capítulo “Personagens enquanto personas” realizou-se um estudo sobre as diferentes personas e sobre algumas características psicológicas presentes no ser humano que são transmitidas ao personagem.

A sociedade na qual vivemos é segmentada por diferentes culturas, classes sociais, costumes e crenças. Assim sendo, para nos adaptarmos ao meio no qual vivemos há necessidade de vestirmos diferentes “máscaras”. Essas “máscaras” são denominadas Personas. GOFFMAN (1959) divide as variações de Personas em duas instâncias: a primeira Persona e a segunda Persona.

Quando estamos no nosso ambiente familiar possuímos uma maior liberdade pois, as pessoas ao nosso redor já estão habituadas com nossa presença. Por isso dizemos que nesse local está presente a primeira persona.

No ambiente de trabalho estamos sujeitos a provações, somos vigiados pelos demais e a resposta desses são baseadas em nossas atitudes. Bem como, no ambiente escolar estamos sujeitos aos paradigmas da sociedade, pois se não nos adaptarmos, estamos sujeitos a exclusão. Portanto, há necessidade de vestirmos uma “máscara” e, assim, manifestar a segunda Persona.

Sugeriu-se nesse trabalho a existência de outro tipo de manifestação da personalidade, a Terceira Persona e, como exemplo, aquela que habita os mundos virtuais de simulação. Os mundos virtuais de simulação tratam-se de locais nos quais ocorrem uma simulação da vida real. Visto que, nesses lugares, há uma representação do usuário através de um avatar logo, pressupõe-se, que o sujeito terá liberdade e circulará agindo livremente por esses ambientes, pelo fato de obter anonimato, afinal o contato ocorrerá apenas de um avatar para outro, sem envolver os usuários fisicamente. Mesmo que nesses locais haja uma representação da maneira na qual agimos, não há repressões como na vida real, como o isolamento o preconceito das pessoas. Então, nesses locais podemos ser quem realmente desejamos ser, manifestar a nossa verdadeira persona, ou seja, a terceira persona.

2. METODOLOGIA

Após a construção teórica, iniciou-se a prática projetual deste trabalho que consiste na criação de uma personagem tridimensional esquizofrênica, com características físicas e psicológicas humanas mas, que vive numa fantasia medieval.

Yuria, nome definido para a personagem, é uma guerreira medieval com esquizofrenia. Optou-se por criar uma personagem esquizofrônica devido ao fato de que essa doença permitiu uma aproximação do ser humano com o seu imaginário. Ou seja, ele expressa o que está passando em sua mente sem se preocupar com o estranhamento que suas atitudes causam aos demais pois. Além disso, o esquizofrônico não possui um auto-controle em suas atitudes. Ele vive uma realidade paralela, na qual cria situações inusitadas, contidas em sua mente, no seu imaginário. Ainda, o esquizofrônico revela aquilo que está sentindo, sem utilizar máscaras, revelando sua verdadeira persona.

Yuria vive diversas situações traumáticas em sua vida que fazem sua doença atingir o ápice. A personagem possui um arquétipo de anti-herói. É considerada um anti-herói porque ela é instável, devido a doença. Sendo assim, além de se tornar agressiva, ela vive um confusão mental que tornam-na em determinados momentos perigosa.

Além disso, sua mente projeta armadilhas contra ela e, Yuria confunde a fantasia com a realidade. Mas, enquanto sua doença é controlada ela é uma heroína que luta pelo seu povo.

No entanto, após a doença atingir o ápice, a personagem acaba ficando presa em sua própria mente, sendo impossível voltar para realidade. Ela vive, portanto, em um mundo criado pela sua mente com base nas experiências vividas anteriormente, ou seja, seu mundo imaginário.

Já o processo de construção visual da personagem constituiu-se por diversas etapas. A primeira foi a busca de referências com base na fantasia medieval na qual ela vive. Após, construíram-se os primeiros desenhos de como seria Yuria. Depois de definir o rosto, iniciou-se a construção do figurino, incluindo roupas, acessórios e adornos da personagem. Posteriormente, realizou-se algumas expressões faciais e corporais de Yuria, sempre enfatizando a doença. Durante essa etapa realizou-se a definição dos pontos que iriam compor o processo de construção da personagem, construiu-se o *storyboard*.

Após partiu-se para o processo de construção tridimensional da personagem, que realizou-se primeiramente no software 3Ds Max, e posteriormente, no software ZBrush.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado da pesquisa obteve a personagem tridimensional Yuria (Fig.1), Incluindo no seu *model sheet*, o figurino, as expressões faciais e corporais, o conjunto de posições e expressões definidas no *storyboard* as quais, revelam o conflito interno da personagem através de uma HQ tridimensional e a construção de três cenários, nos quais estão inclusos o calabouço, o quarto branco, e o seu mundo imaginário (Fig. 2).



Figuras 1 – *Model Sheet* de Yuria

Fonte: Lisandra Guterres, 2015



Figuras 2 – Mundo imaginário
Fonte: Lisandra Guterres, 2015

4. CONCLUSÕES

Com os estudos realizados, percebeu-se a maneira na qual o imaginário está intrínseco no nosso interior e como ele pode ser compreendido e exteriorizado através de um personagem ou mundo virtual. Ainda, pesquisou-se o comportamento do ser humano em sociedade, as possíveis personalidades que pode-se assumir, a criação do conceito de terceira persona, sendo aquela que se manifesta em ambientes virtuais.

Com esses estudos realizados sobre imaginário, design de personagem e personalidade, podemos dizer que há um elo entre o imaginário e a personalidade no processo de construção de personagens e, essa é a característica de um personagem humano ao ser construído pelo imaginário do autor. Porque o imaginário do personagem pode ser transmitido através de suas ações, sua *backstory* e sua personalidade. E, o imaginário do autor do personagem é transmitido por meio das características do personagem e do mundo no qual habita. Assim, quando criamos um personagem podemos transmitir e expressar através dele, nossas crenças, personalidade, ambições, fantasias e nosso imaginário.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

- SILVA, J. **As tecnologias do imaginário.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.
CANDIDO, A. **A personagem de ficção.** São Paulo: Perspectiva, 2009.
SEGER, L. **Como criar personagens inesquecíveis.** São Paulo: Bossa Nova, 2006.
GOFFMAN, E. **La presentación de la persona en la vida cotidiana.** Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1959.
MCCLOUD, S. **Desenhando quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2008.