



## CATEGORIZAÇÃO E RELAÇÕES DOS COMPONENTES DA PERSONAGEM

JOYCE NASCIMENTO OLIVEIRA<sup>1</sup>; MÔNICA LIMA DE FARIA<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [joyce.furnas@gmail.com](mailto:joyce.furnas@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [monicalfaria@gmail.com](mailto:monicalfaria@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Segundo MIGUEL (2016), personagem “Trata-se de um ser fictício — humano ou antropomórfico — concebido por um autor / criador, cujo crivo orienta seus pensamentos, sentimentos e ações.” E essa é a noção a ser adotada aqui, um ser fictício, criado com características ou particularidades humanas e que, segundo PINNA (2006), participa ativamente de uma narrativa, independentemente da mídia em que ela se apresenta (jogos, filmes, quadrinhos, livro, etc).

A presente pesquisa faz parte de um projeto de ensino e graduação intitulado Projeto de Criação de Jogos de Tabuleiro. Neste artigo pretende-se identificar os tipos de relações que pode se ter em um personagem e para isso é essencial fragmentar a personagem em componentes. Para tanto foi utilizada como base a pesquisa de LOPES (2008) sobre componentes da personagem, tendo incrementações de estudos de PATMORE (2005). E para melhor compreender cada um dos componentes encontrados foram estudados os materiais dos autores SEGER (2006), FARIA (2014), ISBISTER (2016), 16PERSONALITIES (2011-2017), INSPIIRA.ORG (2017), KERSEY (1998), OSTROWER (1989), SILVEIRA (2015), MCCLOUD (2008), MARK E PEARSON (2012). Estes componentes serão classificados de acordo com as três dimensões da personagem dadas por SHELDON (2004).

### 2. METODOLOGIA

Para atingir os objetivos e responder a questão-problema, essa pesquisa de natureza aplicada terá, uma abordagem qualitativa o que proporcionará melhores resultados tendo em vista a área de estudo do design e os objetivos a serem alcançados. Objetivos estes de ordem exploratória, proporcionando maior familiaridade com o problema, e então com características descritivas e por fim explicativas, para uma melhor compreensão e possível resolução do problema.

Para a coleta de dados, serão usadas pesquisa documental e bibliográfica para consolidar os conceitos e teorias da composição do personagem e suas características de relevância no estudo. Após a coleta de dados acerca dos componentes da personagem dará início a sua classificação e então análise e formação das relações possíveis.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo LOPES (2008), há 9 dimensões da personagem: personalidade – temperamento e forma de agir –, biótipo –as características do corpo físico–, vestimenta –roupas, acessórios e adereços –, cor, postura –posição do corpo e linguagem corporal–, expressão facial –expressão de um pensamento, opinião ou



sensação com a face—, movimento —a maneira como se move, a velocidade, força, os gestos—, voz —timbre, velocidade, tonalidade, potência, idioma e vícios de linguagem— e história de fundo —ou backstory, composta pelo “espaço-tempo” (época/ universo), “plano de fundo”, ambientação da narrativa e passado da personagem—. São estes os componentes indispensáveis em qualquer tipo de personagem.

Mas além das dimensões da personagem que LOPES (2008) coloca, há também os Arquétipos de Carl Jung, categorias que são baseadas nas motivações básicas das pessoas, segundo ele, os modelos em que todos os seres humanos se baseiam, eles explicam comportamentos e personalidades (PATMORE, 2005).

SHELDON (2004) dispõe três dimensões da personagem: física, sociológica e psicológica. A física, como o nome diz, são as características visuais, as sociológicas SHELDON (2004, p.38-39) coloca como “o passado da personagem, sua educação e seu ambiente, tanto locais quanto culturais”<sup>1</sup>. E a psicológica como “as ações do personagem, suas atitudes, suas opiniões, sua visão do mundo.”<sup>2</sup> Estas dimensões podem ser utilizadas para categorizar os componentes apresentados mas para tornar a análise mais compreensível e fluída, as dimensões sociológica e psicológica vão ser unidas em uma única categoria.

Tendo isso em mente, os componentes apresentados foram classificados aqui entre duas categorias, os “físicos”, características sensoriais que são notadas principalmente pelo visual. E os componentes “psicológicos”, que não são notados através dos sentidos, mas que residem no nível psicológico da personagem, componentes que são expostos unicamente através da narrativa ou de textos explicativos. Essa categorização servirá de base tanto para determinar as relações dentro da personagem como para a análise dos estereótipos.

As dimensões da “personalidade” e “história de fundo” junto dos arquétipos foram classificadas como características psicológicas; e “biótipo”, “vestimenta”, “cor”, “postura”, “expressão facial”, “movimento” e “voz” como características físicas.

Assim podemos ter as relações entre as duas categorias e também as inter-relações de cada uma. Dentro dos elementos psicológicos temos as relações: Personalidade > História de Fundo; Personalidade > Arquétipos; História de fundo > Arquétipos. Dentro dos elementos físicos temos mais combinações, a Tabela 1 mostra as relações possíveis:

---

<sup>1</sup> tradução minha para: “the character’s past, her upbringing and her environment, both local and cultural.”

<sup>2</sup> tradução minha para: “the actions of the character, his attitudes, his opinions, his view of the world.”

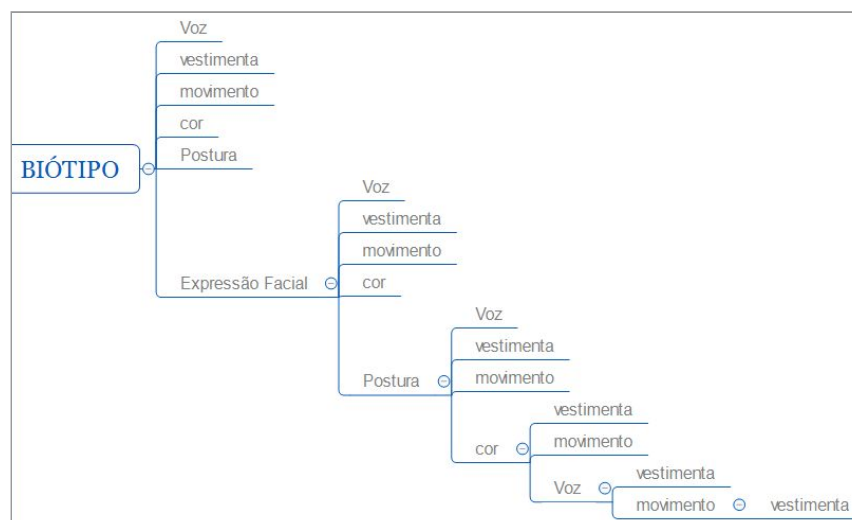


Tabela 1 - Relações possíveis entre os elementos físicos. Fonte: A autora.  
E as relações entre as duas categorias que podem ser melhor observadas na Tabela 2:

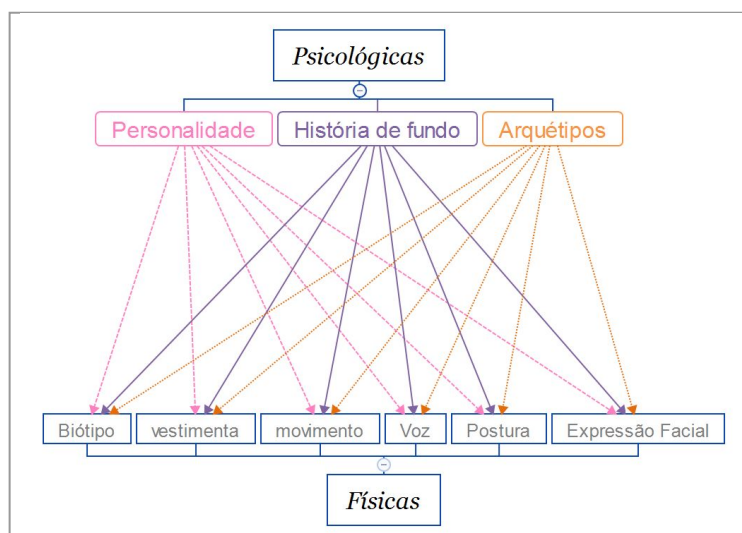


Tabela 2 - Relações possíveis entre os elementos físicos e psicológicos. Fonte: A autora.

#### 4. CONCLUSÕES

Com as relações e tabelas obtidas na pesquisa é proporcionado então uma nova base para os estudos de personagens, as definições encontradas tornam mais objetiva a composição do objeto de estudo, trazendo possibilidades de pesquisas mais técnicas no campo de design de personagens. Ademais a pesquisa se adiciona nas metodologias projetuais das personagens, com a aplicação dos estudos podem ser criados personagens que atuam melhor na sua função narrativa e na função de se relacionar com o público, o guiando através da história com maior potencial de entretenimento ou de produção de sentido, em todos os tipos de mídias narrativas.

Ressalta-se aqui ainda a possibilidade de estudo de estereótipos representados pelos personagens, de quais características que compõem seu estereótipo e com as relações dos componentes trazer melhor compreensão da possível quebra de modelos pré-concebidos da sociedade pelos personagens da



narrativa. Rumo mais pertinente quando destacado a força que as personagens têm de passar idéias e conscientizar, ainda mais tendo em vista o público mais jovem suscetível a educação e responsável pelo futuro do corpo social.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

16PERSONALITIES. **Tipos de Personalidade**. Acessado em 10 mai. 2017. Online. Disponível em: <https://www.16personalities.com/br/descricoes-dos-tipos>

16PERSONALITIES. **A nossa teoria**. Acessado em 10 mai. 2017. Online. Disponível em: <https://www.16personalities.com/br/a-nossa-teoria>

FARIA, M. L. de. Slides da disciplina de **Design de Personagens** ministrada no semestre 1 de 2014, para os Cursos de Design da Universidade Federal de Pelotas.

INSPIIRA.ORG. **Teoria**. Acessado em 10 mai. 2017. Online. Disponível em: <http://inspiira.org/teoria/>

ISBISTER, K. **Better game characters by design: a psychological approach/by Katherine Isbister**. San Francisco: Elsevier Inc., 2006. 336p.

KERSEY, D. **Please Understand Me II: Temperament, Character, Intelligence**. Estados Unidos: Prometheus Nemesis Book Co, 1998. 350p.

OSTROWER, F. **Universos da Arte**. Rio de Janeiro: Campus, 1989.

LOPES, C. V. **Personagens e estereótipos: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos**. 2008. Monografia (Especialista no Magistério Superior.) - Universidade do Vale do Itajaí. Itajaí. 64p.

MARK, M.; PEARSON C. S. **O Herói e o Fora-da-lei**. São Paulo: Editora Cultrix, 2012. 376p.

MCCLOUD, S. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M.Brooks do Brasil, 2008.

MIGUEL, R. s.v. **"Personagem"**, E-Dicionário de Termos Literários(EDTL), coord. de Carlos Ceia. Acessado em 09 out. 2016. Online. Disponível em: <http://edtl.fcsh.unl.pt/business-directory/6302/personagem/>

PATMORE, C. **Diseño de personajes**. Barcelona: Norma Editorial, 2005.

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

SHELDON, L. **Characters development and storytelling for games**. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2004.

SILVEIRA, L. M. **Introdução à Teoria da Cor**. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2015. 169p.