



UFPE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CAMPUS AGRESTE

NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

CURSO DE DESIGN

NATÁLIA MACÊDO RIBEIRO

**CONCEPT ART E ARQUÉTIPOS:** Utilização de arquétipos no projeto de *concept art* de 3 personagens da obra literária “Os Miseráveis”

Caruaru

2021

NATÁLIA MACÊDO RIBEIRO

**CONCEPT ARTE E ARQUÉTIPOS:** Utilização de arquétipos no projeto de *concept art* de 3 personagens da obra literária “Os Miseráveis”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

**Área de concentração:** Design

**Orientador (a):** Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Caruaru

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Ribeiro, Natália Macêdo.

Concept art e Arquétipos: Utilização de arquétipos no projeto de concept art de 3 personagens da obra literária "Os Miseráveis" / Natália Macêdo Ribeiro - 2021.

100f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima  
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2021.

1. design. 2. concept art. 3. personagens. 4. arquétipos. 5. Os Miseráveis.  
I. Lima, Ricardo Oliveira da Cunha II. Título.

760 CDD (22.ed.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CAMPUS AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA DE DEFESA DE  
PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE  
NATÁLIA MACÊDO RIBEIRO**

***CONCEPT ART E ARQUÉTIPOS: Utilização de arquétipos no projeto de  
concept art de 3 personagens da obra literária “Os Miseráveis”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) NATÁLIA MACÊDO RIBEIRO.

**APROVADO(A)**

**Conforme defesa realizada por videoconferência.**

Caruaru-PE, 22 de dezembro de 2021.

---

Orientador - Ricardo Oliveira da Cunha Lima

---

1o Avaliador - Renato Faccini Bulhões

---

2o Avaliadora - Nara Oliveira de Lima Rocha

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Ricardo, tanto por aceitar ser meu orientador quanto por todo o conhecimento passado, pelas conversas e conselhos. Sem ele esta monografia definitivamente não seria nem de perto a mesma. Também agradeço a todos os professores do curso de design cuja honra tive de ser aluna, especialmente a Dani Bracchi, Lucas Garcia e Camila Brito. Também agradeço demais à banca examinadora, Nara Rocha e Renato Faccini, por dispor do seu tempo para avaliar meu trabalho.

Aos meus amigos de curso, John, Jhenny, Isa e Mari, foi um prazer poder compartilhar com vocês momentos de conversas na cantina, desesperos de trabalhos finais, felicidades pelas nossas conquistas, aprendizados de estudo e de vida, enfim, a experiência universitária no geral. Saibam que estarei sempre torcendo por vocês.

Eu também não estaria aqui se não fossem meus pais, Micheline e Flávio, e minha família. Sou muito grata por eles me apoiarem de todas as formas possíveis e por sempre torcerem por mim e pelo meu sucesso. Amo muito vocês.

Agradeço também à minha irmã do coração, Tina, pelos momentos de desabafo, pelas recomendações de livros, por todo apoio e por todas as risadas (que não são poucas) desde 2011. Agradeço também às minhas amigas de escola, Beatriz, Isabelle, Manoela e Thais, cuja amizade perdura até hoje e tenho o prazer de compartilhar angústias, conquistas e felicidades com todas.

E agradeço demais ao meu namorado, Guilherme, por sempre me acompanhar e fazer questão de apoiar todos os meus projetos e ideias. Muito obrigada pela confiança, suporte, bom humor e todo amor que você me dá diariamente. Te amo muito.

## RESUMO

Considerando-se o interesse cada vez maior pela área de *concept art*, tanto por estudantes quanto pelo mercado, e sendo uma área relativamente recente que ainda possui muitos caminhos para se explorar no âmbito acadêmico, esta monografia propõe a utilização de arquétipos no processo criativo da parte projetual da pesquisa, sendo esta o desenvolvimento do *concept art* de três personagens para uma animação adaptada da obra literária “Os Miseráveis”. A primeira parte da pesquisa se dedica à contextualização sobre *concept art*, sobre a obra “Os Miseráveis” e sobre arquétipos. Com base em autores como Jung, Christopher Vogler, Margaret Mark e Carol Pearson foi possível perceber o poder narrativo que os arquétipos possuem nas histórias e, por isso, esse conteúdo foi utilizado para o embasamento da parte conceitual dos personagens. Para complementar o entendimento dos três personagens, foi selecionado o livro de Mario Vargas Llosa, que analisa especificamente aspectos de “Os Miseráveis”. A partir das abordagens dos livros A Jornada do Escritor (2015), O Herói e o Fora da Lei (2003) e A Tentação do Impossível (2012), foi criado o Quadro de Conceituação de personagens, um recurso que insere o conhecimento teórico de arquétipos visto nos três livros de forma prática. O método científico desta monografia é dedutivo, de natureza prática, com abordagem qualitativa e com objetivo de estudo exploratório por pesquisa bibliográfica. Para a metodologia de projeto de *concept art*, foi selecionada a metodologia proposta por Guilherme Rodrigues, sendo feitas algumas adaptações nas etapas iniciais para a incorporação do Quadro de Conceituação de personagens. Feitas as alterações, iniciou-se o desenvolvimento do projeto de cada personagem, cujo acompanhamento do processo criativo e resultado final possibilitou observar as influências dos arquétipos nas escolhas visuais de cada um. Consta como resultado final três imagens, uma para cada personagem, além da explicação dos elementos visuais escolhidos, relacionando-os com os arquétipos identificados nos personagens. Conclui-se que esta monografia elaborou e propôs uma forma prática de utilizar o conteúdo de arquétipos em projetos de *concept art* de personagens.

**Palavras-chave:** design. *concept art*. personagens. arquétipos. Os Miseráveis.

## ABSTRACT

Considering the growing interest in the concept art area, both by students and by the market, and being a relatively recent area that still has many paths to explore in the academic sphere, this monograph proposes the use of archetypes in the creative process in the projectual part of the research, this being the development of the concept art of three characters for an animation adapted from the literary work "Les Misérables". The first part of the research is dedicated to contextualizing concept art, the literary work Les Misérables and Archetypes. Based on authors such as Jung, Christopher Vogler, Margaret Mark and Carol Pearson, it was possible to perceive the narrative power that archetypes have in stories and, therefore, this content was used to support the conceptual part of the characters. To complement the understanding of the three characters, the book by Mario Vargas Llosa was selected, which specifically analyzes aspects of "Les Misérables". Based on the approaches of the books *A Jornada do Escritor* (2015), *O Herói e o Fora da Lei* (2003) and *A Tentação do Impossível* (2012), the Character Concept Chart was created, a resource that incorporates the theoretical knowledge of archetypes seen in the three books in a practical way. The scientific method of this monograph is deductive, practical, with a qualitative approach and with the objective of exploratory study through bibliographical research. For the concept art project methodology, the one proposed by Guilherme Rodrigues was selected, with some adaptations being made in the initial stages for the incorporation of the Character Concept Chart. Once the changes were made, the development of each character's project began, whose follow-up of the creative process and the final result made it possible to observe how the archetypes influence the visual choices of each one. As a result, there are three final images, one for each character, in addition to an explanation of the chosen visual elements, relating them to the archetypes identified in the characters. It is concluded that this monograph elaborated and proposed a practical way to use the content of archetypes in character concept art projects.

**Keywords:** design. concept art. characters. archetypes. Les Misérables.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>CONCEPT ART</b> .....	<b>13</b>
2.1	CONCEPT ART E A INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO .....	14
2.2	RELAÇÃO ENTRE CONCEPT ART, DESIGN E CONCEITO .....	14
<b>3</b>	<b>A OBRA “OS MISERÁVEIS”</b> .....	<b>16</b>
<b>4</b>	<b>ARQUÉTIPOS</b> .....	<b>19</b>
<b>5</b>	<b>ABORDAGENS DE ARQUÉTIPOS</b> .....	<b>21</b>
5.1	A JORNADA DO ESCRITOR .....	22
<b>5.1.1</b>	<b>A Jornada do Herói</b> .....	<b>22</b>
<b>5.1.2</b>	<b>Arquétipos</b> .....	<b>23</b>
5.1.2.1	Herói .....	24
5.1.2.2	Mentor .....	25
5.1.2.3	Guardião do Limiar .....	26
5.1.2.4	Arauto .....	26
5.1.2.5	Camaleão .....	27
5.1.2.6	Sombra .....	28
5.1.2.7	Aliado .....	29
5.1.2.8	Pícaro .....	31
5.2	O HERÓI E O FORA DA LEI .....	31
<b>5.2.1</b>	<b>Grupos de Motivações</b> .....	<b>33</b>
<b>5.2.2</b>	<b>Arquétipos</b> .....	<b>33</b>
5.3	A TENTAÇÃO DO IMPOSSÍVEL .....	38
<b>5.3.1</b>	<b>Seres luminosos x Seres Tenebrosos e Seres Superiores x Seres Mortais</b> .....	<b>39</b>
<b>5.3.2</b>	<b>O santo</b> .....	<b>40</b>
<b>5.3.3</b>	<b>O justo</b> .....	<b>41</b>
<b>5.3.4</b>	<b>Um mundo puritano</b> .....	<b>42</b>
<b>5.3.5</b>	<b>O Fanático</b> .....	<b>42</b>
<b>6</b>	<b>CONCEITUAÇÃO DOS PERSONAGENS: APLICAÇÃO DE ARQUÉTIPOS</b> .....	<b>44</b>

6.1	FUNÇÃO DO QUADRO DE CONCEITUAÇÃO DE PERSONAGENS .....	44
6.2	APLICAÇÃO DO QUADRO DE CONCEITUAÇÃO DE PERSONAGENS .....	44
<b>7</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>47</b>
7.1	METODOLOGIA DE <i>CONCEPT ART</i> DE GUILHERME RODRIGUES .....	48
7.2	METODOLOGIA DE <i>CONCEPT ART</i> PARA PERSONAGENS DE “OS MISERÁVEIS” .....	51
7.2.1	<b>Etapa 1 - Quadro de conceituação do personagem .....</b>	<b>51</b>
7.2.2	<b>Etapa 2 - Mapa Mental .....</b>	<b>51</b>
7.2.3	<b>Etapa 3 - <i>Moodboard</i> .....</b>	<b>52</b>
7.2.4	<b>Etapa 4 - Esboços em miniaturas e/ou Silhuetas .....</b>	<b>53</b>
7.2.5	<b>Etapa 5 - Refinamento .....</b>	<b>54</b>
<b>8</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO <i>CONCEPT ART</i> DOS PERSONAGENS .....</b>	<b>57</b>
8.1	JEAN VALJEAN .....	57
8.1.1	<b>Quadro de conceituação de Jean Valjean .....</b>	<b>57</b>
8.1.2	<b>Mapas Mentais .....</b>	<b>59</b>
8.1.3	<b><i>Moodboards</i> .....</b>	<b>62</b>
8.1.4	<b>Esboços em miniaturas e silhuetas .....</b>	<b>65</b>
8.1.5	<b>Refinamento .....</b>	<b>68</b>
8.2	COSETTE .....	72
8.2.1	<b>Quadro de conceituação de Cosette .....</b>	<b>72</b>
8.2.2	<b>Mapas Mentais .....</b>	<b>73</b>
8.2.3	<b><i>Moodboards</i> .....</b>	<b>76</b>
8.2.4	<b>Esboços em miniaturas e silhuetas .....</b>	<b>79</b>
8.2.5	<b>Refinamento .....</b>	<b>82</b>
8.3	JAVERT .....	84
8.3.1	<b>Quadro de conceituação de Javert .....</b>	<b>85</b>
8.3.2	<b>Mapas Mentais .....</b>	<b>86</b>
8.3.3	<b><i>Moodboards</i> .....</b>	<b>87</b>
8.3.4	<b>Esboços em miniaturas e silhuetas .....</b>	<b>88</b>

8.3.5	<b>Refinamento .....</b>	<b>89</b>
9	<b>RESULTADOS .....</b>	<b>91</b>
9.1	<i>CONCEPT ART</i> DE JEAN VALJEAN .....	91
9.2	<i>CONCEPT ART</i> DE COSETTE .....	92
9.3	<i>CONCEPT ART</i> DE JAVERT .....	94
10	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>97</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>99</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, por trás de todo projeto dentro de áreas como animação e jogos eletrônicos, é comum que exista um momento voltado para a definição do visual do produto, uma etapa que lida especialmente com a materialização do conceito, da ideia e da mensagem que quer ser transmitida ao público consumidor. O *concept art* é o processo e resultado desse momento de desenvolvimento visual.

Um projeto de *concept art* pode ter diversos direcionamentos e focos. É possível encontrar trabalhos de *concept art* específicos de cenários, de objetos ou de personagens, por exemplo. Principalmente para personagens, é essencial que haja uma conexão com o público, e uma das formas de conseguir isso é através do seu visual. Essa preocupação com o visual não é e nem deve ser tratada como algo apenas para parecer “bonito” ou para ter uma “aparência agradável”, mas deve ser pensado e planejado o quê comunicar e como transmitir a mensagem através dos elementos visuais. Ou seja, há uma preocupação com a parte conceitual do projeto e em como refleti-la da melhor maneira. Nesse sentido, a área de *concept art* se relaciona diretamente com design, por ambos lidarem com essas mesmas questões.

Outro recurso bastante utilizado na construção de histórias que também podem trazer uma conexão com o público, mas do ponto de vista narrativo, são os arquétipos. Este conceito será explicado ao longo deste trabalho, porém, adiantando um pouco de forma resumida, os arquétipos são imagens, experiências e conteúdos presentes no nosso inconsciente desde os primórdios da humanidade, os quais todos os indivíduos possuem inerentemente consigo. De acordo com C.G. Jung, precursor desta temática na área da psicologia analítica, os arquétipos estão presentes conosco desde sempre e eles se manifestam principalmente através de sonhos, mitos e contos de fada, cujas histórias refletem de forma simbólica os conflitos que enfrentamos no nosso inconsciente e na nossa alma (JUNG, 2014).

Tendo isso em vista, surgiram alguns questionamentos: seria possível inserir arquétipos, de forma prática, dentro do processo de *concept art*? Já que este se preocupa em comunicar visualmente uma ideia, por que não incorporar arquétipos como recurso narrativo que pode acrescentar ao projeto? Este trabalho se propõe a responder essas perguntas ao criar o *concept art* de três personagens da obra “Os Miseráveis”, do autor Victor Hugo, através da utilização de arquétipos na construção da parte conceitual dos personagens. A escolha da obra “Os Miseráveis” se deu

principalmente por seus personagens terem um potencial bastante simbólico na narrativa e em seus papéis, além de uma preferência particular da autora deste trabalho.

O método científico desta pesquisa é o dedutivo, com o objetivo de estudo sendo o Exploratório e com abordagem Qualitativa, sendo feito através do procedimento técnico de Pesquisa Bibliográfica dos livros *A Jornada do Escritor* (2015), *O Herói e o Fora da Lei* (2003) e *A Tentação do Impossível* (2012). Eles foram escolhidos porque são exemplos que aplicam o conteúdo de arquétipos em áreas que lidam com criação de narrativas: cinema, marketing e literatura, respectivamente. Para o desenvolvimento do projeto, a metodologia de *concept art* criada por Guilherme Rodrigues foi escolhida para guiar o processo criativo, tendo alterações e adaptações em algumas de suas etapas para que o conteúdo de arquétipos pudesse ser inserido e aplicado.

Considerando que *concept art* é uma área que tem crescido e se tornado cada vez mais relevante, principalmente na indústria de jogos eletrônicos e de animação, muitos artistas e designers passaram a se interessar e, conseqüentemente, aumentar a demanda por esse mercado. Dentro do curso de graduação em design na Universidade Federal de Pernambuco do campus de Caruaru, observou-se um considerável número de alunos que, assim como a autora deste trabalho, se interessam por esse assunto, mesmo não fazendo parte do perfil curricular do curso. Sendo relativamente recente, essa área ainda possui muitos caminhos para se explorar e estudar no âmbito acadêmico e por isso esta pesquisa se mostra importante como contribuição teórica em material bibliográfico para que outros designers aspirantes e/ou iniciantes da área possam se beneficiar em suas pesquisas. Além disso, ela apresenta os arquétipos como uma alternativa e recurso que pode agregar valor a projetos de *concept art* por contribuírem na parte conceitual do processo.

O **objetivo geral** desta monografia é elaborar e propor uma forma prática para a aplicação do conteúdo de arquétipos no processo criativo do *concept art* de três personagens para uma animação adaptada da obra literária “Os Miseráveis”, do autor Victor Hugo. Como **objetivos específicos**, este trabalho irá:

- a) Esclarecer o significado e sentido de “arquétipo” e “conceito”, procurando a sua relevância como instrumento de design e para a área do *concept art*;
- b) Procurar abordagens de arquétipos que possam embasar o processo criativo do *concept art* da obra “Os Miseráveis”;

- c) Propor adaptação na metodologia de *concept art* criada por Guilherme Rodrigues, para inserir as abordagens de arquétipos escolhidas para a conceituação dos personagens;
- d) Desenvolver o *concept art* de três personagens.

Esta monografia possui 10 seções. As seções 2, 3 e 4 contextualizam os temas gerais necessários para entender do que se trata esta pesquisa (*Concept art*, A obra “Os Miseráveis”, Arquétipos). A quinta seção (Abordagens de arquétipos) explica o conteúdo do referencial teórico sobre arquétipos visto nos livros: A Jornada do Escritor, O Herói e o Fora da Lei e A Tentação do Impossível. A sexta seção (Conceituação dos personagens: aplicação de arquétipos) mostra o recurso criado neste trabalho para aplicar de forma prática o conteúdo de arquétipos e suas etapas. A sétima seção (Metodologia) explica a metodologia seguida neste trabalho e mostra as adaptações feitas na metodologia de *concept art* de Guilherme Rodrigues para a adequação desta ao projeto desta pesquisa. A oitava seção (Desenvolvimento do *concept art* dos personagens) descreve o processo criativo do *concept art* dos três personagens em cada etapa seguida da metodologia. A nona seção (Resultados) mostra o resultado final dos três projetos de *concept art*, seguida da décima, a conclusão deste trabalho.

## 2 CONCEPT ART

Existe bastante confusão sobre a definição do que seja *concept art*, principalmente para iniciantes da área. Por isso, para a compreensão deste trabalho, é preciso entender a natureza do projeto envolvido. Afinal, o que é *concept art*?

Antes de responder, é necessário fazer uma diferenciação importante do termo para que não haja interpretações equivocadas. *Concept art* vem do inglês e não existe uma tradução oficial em português, mas é possível interpretá-lo como “arte-conceito” ou “conceito visual”. Estes termos se assemelham muito com Arte Conceitual, porém este se refere ao estilo de artes plásticas advindo de uma vanguarda artística dos anos de 1960 e 1970 (AIDAR, 2019). O projeto desta monografia não é uma arte conceitual, mas sim uma “arte-conceito” ou “conceito visual”. Tendo essa diferenciação esclarecida, este trabalho continuará utilizando o termo em inglês *concept art* por ser mais comumente utilizado no Brasil.

Agora, voltando para a questão “o que é *concept art*?”:

“O *concept art*, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas.” (TAKAHASHI; ANDREO, 2011, p.1).

Em outras palavras, o *concept art* é um trabalho que materializa visualmente as ideias iniciais de determinado projeto e que auxilia como um guia visual para as próximas etapas de produção deste. Não é uma arte final, mas sim a representação visual de uma ideia ou conceito para inspirar e unificar a continuidade do projeto.

O *concept art* é utilizado principalmente na indústria de filmes de animação e de jogos eletrônicos, em suas primeiras etapas de produção. Serve para a experimentação, exploração e desenvolvimento de possibilidades visuais e para a unificação e coesão visual para o decorrer do projeto. A sua apresentação é feita principalmente através de desenhos e pinturas, que desenvolvem o conceito de algum elemento que estará presente no projeto, podendo ser cenários, personagens, figurinos, veículos, entre outros (EIKO, 2021).

## 2.1 *CONCEPT ART* E A INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO

Muito do que consideramos hoje como *concept art* surgiu do processo de produção de animações em meados do século XX. Um conhecido exemplo disso é a Disney, empresa famosa até hoje por seus trabalhos com animação e uma das primeiras a ter em seu processo criativo algo similar ao *concept art*.

Dentro dessa indústria, é comum existirem 3 fases no desenvolvimento desse tipo de produto: Pré-produção, Produção e Pós produção. A pré-produção é a fase de planejamento das ideias iniciais; é quando ocorre, por exemplo, a definição do roteiro, a preparação visual, a escalação da equipe e o planejamento geral. Já a Produção é a etapa em que as cenas e os elementos que a compõem (no caso de uma animação, os arquivos dos personagens, os cenários, a animação dos elementos para as cenas, etc) são feitos. A Pós-produção é o momento em que ocorre a edição e a distribuição da obra.

Diante desse contexto, o *concept art* se encontra na fase de pré-produção, justamente por fazer parte da preparação visual da obra, já que seu papel é materializar as ideias a fim de ser o norteador visual durante a produção. Visto isso, a finalidade do projeto de *concept art* deste trabalho é servir para auxiliar o processo de produção de uma animação adaptada da obra “Os Miseráveis”.

## 2.2 RELAÇÃO ENTRE *CONCEPT ART*, DESIGN E CONCEITO

Entendemos o que é *concept art* e um pouco da sua origem e relação com a Indústria de Animação, mas onde isso se encaixa dentro do contexto do design? Essas duas áreas possuem aspectos semelhantes e são bastante relacionáveis. Por exemplo, assim como no *concept art*, em projetos de design ocorre a comunicação de conceitos através de elementos visuais. Os dois vão além do apelo meramente estético visual, eles os utilizam como recurso para comunicar alguma mensagem, alguma ideia.

No trabalho de Guilherme Rodrigues, autor da metodologia de *concept art* cujo projeto desta monografia se baseia (seção 7), é discutida essa relação de design e *concept art*. Ele afirma que é possível associar o *concept art* à etapa de conceituação/ideação do processo de design (RODRIGUES, 2015), e exemplifica isso

mencionando um recurso comumente utilizado no estágio inicial da metodologia do *Design Thinking*, o *sketching*, ou seja, esboços e desenhos rápidos:

O ato de esboçar [sketching] é talvez mais associado ao estágio de ideação, durante o qual um designer rapidamente delinea possíveis soluções e cria uma representação visual de ideias à medida em que elas são geradas. Por sua natureza, o esboço sugere a rápida delineação de uma ideia visual, então ele deve ser realizado da forma que seja mais veloz e mais eficiente para o designer. (AMBROSE, HARRIS, 2010, pg.76 *apud* RODRIGUES, 2015, p. 11).

Portanto, pode-se observar que a principal similaridade entre essas duas áreas envolve a transmissão da parte conceitual. Esse aspecto conceitual influenciou bastante o desenvolvimento deste trabalho e foi explorado na parte prática da pesquisa, na seção 6.

### 3 A OBRA “OS MISERÁVEIS”

Para o entendimento da parte projetual desta pesquisa, é necessária a contextualização da obra literária que inspirou a sua criação. “Os Miseráveis” é um romance francês escrito por Victor Hugo, importante figura da literatura romântica, e foi publicado em 1862 na Bélgica. Numa narrativa detalhada, inserindo ambientação e referências a acontecimentos históricos, como a Batalha de Waterloo em 1815 e a Revolta de Paris de 1832, a obra trata de temas como injustiça, desigualdade social, miséria, conflitos e revoltas políticas na França do começo do século XIX.

Victor Hugo, além de autor de “Os Miseráveis”, foi romancista, dramaturgo, poeta, político e ativista. Foi muito influente em sua época e marcou milhares de leitores ao expor seus ideais políticos e morais nas suas criações, sendo considerado por muitos como porta-voz da última fase do movimento literário Romantismo, sendo conhecida inclusive por geração hugoana (DE NICOLA, 2011).

O Romantismo foi um movimento marcado pela subjetividade e rompimento com os padrões classicistas rígidos e eruditos, sendo mais acessível e popular do que movimentos anteriores, que eram voltados para as classes altas da sociedade. As obras românticas cultuavam o individualismo, a emoção e expressão subjetiva, levando a um conseqüente sentimentalismo, egocentrismo, supervalorização das emoções pessoais e outros excessos individualistas. Por isso, muitas das obras retratavam constantes fugas da realidade ou idealizações de lugares, pessoas ou tempos passados. Só no final do movimento que questões sociais começaram a surgir como temáticas e foi nessa fase que a obra “Os Miseráveis” mais foi influente (DE NICOLA, 2011). A linguagem simples, juntamente da construção da trama e de personagens envolventes, fizeram de “Os Miseráveis” uma obra muito popular, tornando-se, assim, um clássico.

Devido a esse sucesso e popularidade, diversas adaptações dessa história foram feitas para cinema, televisão e teatro, dentre elas filmes, minisséries e musicais, sendo conhecidos e produzidos desde o começo do século XX até o período atual. As adaptações mais recentes foram a minissérie da emissora BBC, em 2018, e o filme musical de 2012, dirigido por Tom Hooper, que ganhou 3 Oscars. O musical de teatro também fez bastante sucesso, sendo um dos mais encenados pelo mundo.

A narrativa dessa história se passa entre os anos de 1815 e 1833 na França. Acompanhamos a jornada de redenção do personagem Jean Valjean, um ex-

prisioneiro que tenta compensar seu passado criminoso vivendo de forma humilde e generosa. Valjean assume uma nova identidade para esconder o seu passado, porém ela é ameaçada por Javert, um policial rigorosamente fiel às leis que persegue obsessivamente o protagonista, acreditando estar protegendo a sociedade de um criminoso perigoso.

Paralelamente, acompanhamos também a história de Fantine e Cosette. Fantine, uma jovem mãe solteira de beleza estonteante, acaba se vendo obrigada a recorrer à prostituição para ter condições de sustentar sua pequena filha, Cosette, cujos cuidados estão sob responsabilidade da família Thénardier. Donos de uma estalagem precária, os Thénardier se aproveitam de cada dinheiro que Fantine os envia e maltratam Cosette, fazendo da criança sua empregada.

Nessa narrativa extensa, os destinos desses personagens se cruzam dentro do contexto que retrata a miséria, a desigualdade social e a turbulência política francesa do século XIX.

Para fins de contextualização, foi feito um quadro explicativo (Quadro 1) que resume os papéis e situação narrativa de alguns dos personagens de “Os Miseráveis”:

Quadro 1 - Resumo sobre os personagens de “Os Miseráveis”

PERSONAGENS	RESUMO
Jean Valjean	<p><b>Ex-prisioneiro e pai adotivo de Cosette (protagonista)</b></p> <p>Valjean é um ex-prisioneiro que abandona uma vida repleta de ódio para se tornar uma pessoa boa, e a partir daí sua jornada vira uma busca por redenção. Ele se sente realizado ao criar sua filha adotiva Cosette e por ajudar pessoas carentes. Desde a sua transformação inicial, ele adota vários pseudônimos para esconder sua identidade de ex-prisioneiro para fugir do inspetor de polícia Javert.</p>
Javert	<p><b>Inspetor de polícia (antagonista)</b></p> <p>Considera as leis como verdade absoluta e não sente empatia nem compaixão em quem as descumpre. É inflexível, determinado e corajoso. Seu maior desejo é conseguir capturar Jean Valjean e por isso passa a maior parte da história perseguindo-o.</p>
Cosette	<p><b>Filha adotiva de Jean Valjean</b></p> <p>Passou a infância afastada da sua mãe (Fantine) para ser cuidada pelo casal Thénardier, que a maltratava e a fazia de empregada. Depois que sua mãe morreu, Jean Valjean passou a criá-la. Ao crescer, se tornou uma menina bonita, doce e inocente. Ela se apaixona e se torna par romântico de Marius.</p>
Fantine	<p><b>Mãe de Cosette</b></p> <p>Era uma trabalhadora comum que saiu de sua cidade natal para fazer fortuna em Paris. Lá ela conheceu e se apaixonou pelo pai da sua filha, que mais tarde a abandonou grávida. Ela acaba deixando sua filha com o casal Thénardier para conseguir trabalhar, mas depois acaba se prostituindo para conseguir sustentar Cosette e as cobranças excessivas do casal.</p>
Marius	<p><b>Par romântico de Cosette e revolucionário</b></p> <p>Após cortar relações com o avô aristocrata e monarquista, que o criou e o afastou de seu pai, Marius saiu de casa e começou a se tornar independente. Nesse processo, ele se aproximou de um grupo de revolucionários e participou posteriormente da luta nas barricadas com eles. Ao conhecer Cosette, ela se torna a razão de sua vida.</p>
Bispo Bienvenu	<p><b>O Bispo</b></p> <p>O Bienvenu é uma pessoa muito querida na sua cidade e é conhecido pela sua bondade e dedicação à caridade. Ele é o responsável pela transformação de Jean Valjean, passando-lhe suas qualidades de honestidade, amor e humildade.</p>
Os Thénardier	<p><b>Família de Criminosos</b></p> <p>O Sr. e a Sra. Thénardier aparecem inicialmente como donos de uma estalagem. Eles aceitam cuidar de Cosette em troca de uma quantia de dinheiro mensal enviada por Fantine, mas eles exploram tanto a mãe quanto a filha. Fazem de tudo para saírem em vantagem, mas acabam se endividando, se tornando carentes e posteriormente criminosos.</p>

Fonte: Aatoria própria (2021).

## 4 ARQUÉTIPOS

Este trabalho tem o objetivo de aplicar de forma prática o conteúdo sobre arquétipos. Por isso é essencial que haja o esclarecimento dos conceitos que envolvem este assunto. Além disso, a compreensão de arquétipo está intrinsecamente ligada à ideia de inconsciente coletivo e, por isso, o entendimento deste conceito também se mostra necessário. De acordo com C.G. Jung, fundador da psicologia analítica, existem dois tipos de inconsciente na mente humana: o inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo.

Segundo ele, o inconsciente pessoal é a parte mais superficial do inconsciente, onde são concentrados os conteúdos advindos de experiências pessoais que já foram conscientes, mas que agora encontram-se esquecidos ou reprimidos. Em contrapartida, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca entraram em contato com a consciência para existirem, sendo eles de natureza universal, ou seja, presentes em todos os indivíduos de forma inata, decorrente de um longo processo de hereditariedade desde os primórdios da humanidade (JUNG, 2014). Estes conteúdos presentes no inconsciente coletivo são denominados de arquétipos:

Para aquilo que nos ocupa, a denominação [arquétipos] é precisa e de grande ajuda, pois nos diz que, no concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos - ou melhor - primordiais, isto é, de imagens universais que existem desde os tempos mais remotos. (JUNG, 2014, p. 13).

Ideias semelhantes ao conceito de arquétipos já foram observadas antes por outros estudiosos e filósofos e também não é a primeira vez em que se utilizou o termo “arquétipo” na história. Contudo, Jung foi pioneiro em trazer o conceito de arquétipo para a área da psicologia analítica e mostrar que eles não são adquiridos pelas tradições, pela cultura, pela linguagem ou qualquer outra influência externa, mas que são formados nos indivíduos inerentemente, algo que é compartilhado coletivamente.

Os arquétipos se manifestam tanto de forma individual, através de sonhos, quanto também de forma mais abrangente, através de mitos e contos de fada. Essas manifestações são um reflexo simbólico do que ocorre no nosso inconsciente e na nossa alma como indivíduos, como observa Jung neste exemplo:

Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas etc., não são de modo algum alegorias destas experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do

drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue aprender através de projeção - isto, espelhadas nos fenômenos da natureza. (JUNG, 2014, p. 14).

Os arquétipos aparecem simbolicamente de diversas formas, mas as mais conhecidas são através de figuras personificadas, de papéis, de representações. Um exemplo disso é a famosa mitologia grega, cujos deuses refletem essas características arquetípicas personificadas que se relacionam com a natureza humana e a ambiental: Zeus, o deus do céu e do trovão; Poseidon, o deus dos mares e das tempestades; Hades, o deus do submundo e da morte; Afrodite, a deusa do amor e da fertilidade; Ártemis, deusa da caça e da Lua; etc.

Esse aspecto de personificação torna os arquétipos facilmente relacionáveis com diversos tipos de histórias e personagens. Vemos isso desde os primórdios dos mitos, dos contos de fadas, das epopéias. Por isso os arquétipos se tornam um recurso bastante utilizado para a criação de narrativas, sejam elas através da literatura, do cinema, do marketing, entre outros. Estes três exemplos serão mostrados mais detalhadamente na seção 5 deste trabalho.

## 5 ABORDAGENS DE ARQUÉTIPOS

Para identificar os Arquétipos presentes nos personagens de “Os Miseráveis”, foram utilizadas 3 abordagens no total. Inicialmente, foi utilizada a abordagem do livro *A Jornada do Escritor* (2015), de Christopher Vogler, pois ela explica e adapta a estrutura da Jornada do Herói, proposta inicialmente por Joseph Campbell, para criação de histórias, principalmente para roteiro de cinema. Como este trabalho se trata de *concept art* para uma animação adaptada, essa abordagem foi escolhida. Com base na teoria de C.G. Jung, Vogler propõe 8 arquétipos dentro da Jornada do Herói, sendo possível assim entender a função psicológica, narrativa e estrutural que cada personagem cumpre dentro da história.

Porém, percebeu-se que isso não era o suficiente para entender quais as motivações, aspirações e medos destes personagens. Por isso, buscou-se uma outra abordagem que suprisse essa necessidade, e o livro *O Herói e o Fora da Lei* (2003), de Margaret Mark e Carol Pearson, conseguiu fazer isso. Apesar da abordagem ser proposta para a área de marketing e criação de marcas, a base teórica das autoras proporciona um entendimento psicológico mais detalhado sobre as pessoas, pois, além delas se basearem nos estudos de C. G. Jung sobre arquétipos (assim como Vogler), elas também se embasaram em estudos sobre desejos e motivações humanas. Juntando essas duas teorias, elas conseguiram propor um sistema com 12 arquétipos que se mostram presentes tanto em marcas quanto em pessoas. Devido a essa compreensão sobre os seres humanos e sua relação com os arquétipos, foi possível aplicar essa abordagem nos personagens de “Os Miseráveis”.

Com a junção dos conhecimentos de Vogler, Margaret Mark e Carol Pearson, já seria possível obter um entendimento narrativo e psicológico dos personagens. No entanto, uma terceira abordagem do romancista peruano, Mario Vargas Llosa, também se mostrou útil. Em seu ensaio, *A Tentação do Impossível* (2012), ele faz a crítica e a análise de alguns aspectos do livro “Os Miseráveis”, entre eles, os personagens. Embora o autor não enfatize o termo “arquétipo”, existem semelhanças entre a sua análise e este conceito. Esse ensaio serviu para complementar as outras abordagens, pois se trata exclusivamente da história de “Os Miseráveis”, lidando assim com questões e aspectos mais específicos da história e dos próprios personagens da obra.

Portanto, a partir da união destas três abordagens foi possível entender os personagens por uma outra perspectiva, de forma simbólica e narrativa, e também criar uma forma que auxilia o processo de criação de *concept art* de “Os Miseráveis”, descrito na seção 6.

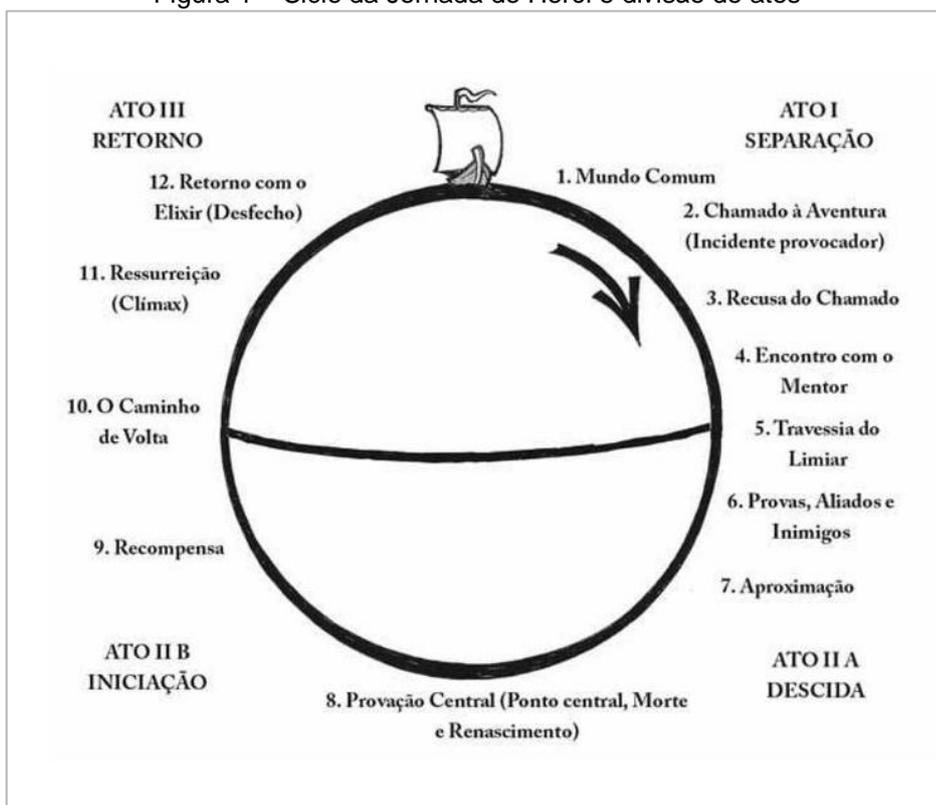
As seções a seguir (5.1, 5.2 e 5.3) se dedicam a explicar o conteúdo proposto de cada uma dessas abordagens a fim de entender sua aplicação no projeto desta pesquisa.

## 5.1 A JORNADA DO ESCRITOR

Neste livro, como já mencionado, Christopher Vogler explica e adapta à sua maneira a estrutura da Jornada do Herói (também conhecida por Mito do Herói), proposta inicialmente por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*, em que este percebe um padrão nas histórias e nos mitos de diversas culturas da humanidade.

### 5.1.1 A Jornada do Herói

Figura 1 – Ciclo da Jornada do Herói e divisão de atos



Fonte: VOGLER (2015).

Vogler modificou algumas partes da estrutura original que Campbell propôs para focar na área do cinema. Ele diz que a Jornada do Herói serve como um esqueleto que deve atuar como base, mas que não é necessário segui-lo rigidamente, podendo ser feitas alterações de acordo com a necessidade de cada história. Na versão dele, a estrutura consiste em 12 etapas, sendo estas divididas por 3 atos (Figura 1).

### 5.1.2 Arquétipos

Para Vogler, “narrativas construídas segundo o modelo da Jornada do Herói contam com um apelo que pode ser sentido por todos, pois jorram de uma fonte universal do inconsciente compartilhado e refletem as preocupações universais” (2015, p. 46). Essa ideia de universalidade anda em paralelo com os estudos sobre o inconsciente coletivo de C.G. Jung, já abordados anteriormente na seção 4.

Baseado nisso, Vogler diz que “o conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para entender o objetivo e a função dos personagens em uma história” (2015, p. 66), ou seja, os arquétipos podem funcionar como papéis que personagens incorporam. Sendo assim, ele propõe 8 arquétipos que atuam dentro da estrutura da Jornada do Herói e que, segundo ele, são os mais frequentes nas histórias. O autor comenta que existem muitos outros arquétipos, mas que considera esses oito os mais úteis para criadores de histórias:

- a) Herói;
- b) Mentor;
- c) Guardião do Limiar;
- d) Arauto;
- e) Camaleão;
- f) Sombra;
- g) Aliado;
- h) Pícaro.

Ao explicar cada um deles, Vogler descreve funções psicológicas e dramáticas, ou seja, ele procura explicar, respectivamente, o que cada arquétipo representa dentro do aspecto psicológico humano e qual papel narrativo ele desempenha. No livro comenta-se mais detalhadamente outros aspectos, mas, para esta pesquisa, foram utilizadas somente essas duas funções.

Para o autor, os arquétipos também podem ser tratados como funções flexíveis e temporárias para os personagens, pois isso possibilita uma maior liberdade e variedade na criação de histórias. Assim, é comum que um personagem manifeste mais de um arquétipo ao longo da narrativa para que esta possa avançar e ser melhor desenvolvida.

#### 5.1.2.1 Herói

Geralmente é o protagonista da história e é quem se dispõe a se sacrificar e/ou sacrificar suas necessidades para o bem de todos: “em sua raiz, a ideia de Herói está ligada à abnegação” (VOGLER, 2015, p. 76). Ele quem guia a história e passa por toda a Jornada. O Herói pode ser ativo, mais decidido e com sede por aventura, ou pode ser passivo, mais relutante e com dúvidas sobre suas ações.

**a) Função psicológica:** o Herói representa o ego, a “parte da personalidade que se separa da mãe e que se considera distinto do resto da humanidade” (VOGLER, 2015 p. 76). Em outras palavras, ele representa a busca de identidade e da integração de todas as suas particularidades internas, ou seja, da busca de sentir-se inteiro;

**b) Funções dramáticas:**

- **Identificação do público:** O Herói traz a compreensão e empatia das pessoas, elas conseguem enxergá-lo como um ser humano relacionável, através da junção de características, emoções e motivações que todos já sentiram alguma vez com características de originalidade e individualidade que o fazem um ser único;

- **Crescimento:** Na sua jornada, o Herói aprende e cresce com a aventura. No final, quase sempre o Herói não é a mesma pessoa que era no começo, pois este adquire mais conhecimento, experiência e sabedoria em seu percurso;

- **Ação:** Geralmente o Herói é o personagem mais ativo, pois é responsável pela ação da história. “Sua vontade, seu desejo, é o que move a história adiante.” (VOGLER, 2015, p. 79);

- **Sacrifício:** É o que faz dele um Herói, abrir mão de algo em prol dos outros. É a sua principal característica e marca, mais do que coragem e força;

- **Lidar com a morte:** Lidar com a morte é uma forma de correr risco, de lidar com o desconhecido. A morte pode não ser literal, pode ser algo simbólico, algo que o Herói tem a perder. Ele mostra que é preciso lidar com isso e se colocar à prova, correndo riscos, seja qual for.

### 5.1.2.2 Mentor

É quem orienta, treina, motiva, inspira e/ou ensina o herói algo valioso para que este possa prosseguir em sua jornada. O Mentor geralmente é mais velho e mais sábio, podendo ser um herói de uma jornada anterior, sendo por isso que tem muito a ensinar. Também pode ser simplesmente uma pessoa que tem conhecimento ou experiência específicos ou percepção diferente que vai ajudar o Herói de alguma forma, independente de idade.

**a) Função psicológica:** os Mentores representam o self, o nosso deus interior, a parte da personalidade que é mais sábia, como se fosse nossa consciência nos dizendo o certo a se fazer. Este arquétipo se relaciona muito com a figura do pai e/ou mãe que admiramos, pois representam aquilo que o Herói pode ou quer se transformar ao percorrer a sua Jornada;

**b) Funções dramáticas:**

- **Ensinar:** É a função-chave do Mentor;
- **Dar Presentes:** o Mentor pode ajudar o herói dando um presente, artefato ou conselho que ajude o Herói na sua Jornada. Esses presentes geralmente são dados ao Herói depois que ele se mostra merecedor, “deve ser merecido pelo aprendizado, sacrifício ou compromisso.” (VOGLER, 2015, p. 94);
- **A consciência do Herói:** o Mentor pode atuar como consciência do Herói, lembrando-o de códigos morais e do que é o certo a se fazer;
- **Motivação:** Muitas vezes esse arquétipo atua como motivador do Herói para este vencer o medo ou o perigo, para entrar e encarar a aventura, principalmente para o Herói que é mais relutante e receoso;
- **Plantar:** O Mentor também pode plantar alguma informação, adereço ou indício que vai se tornar importante em algum momento crucial. Isso é uma forma de amarrar a história do começo ao fim, para mostrar que tudo o que foi aprendido com o Mentor foi útil para o Herói;

- **Iniciação sexual:** Dependendo da história, o Mentor pode ser aquele que inicia o Herói nos campos do amor e do sexo.

### 5.1.2.3 Guardiã do Limiar

“Aprender a lidar com os Guardiões do Limiar é um dos principais testes da Jornada do Herói.” (VOGLER, 2015, p. 108). Ou seja, o Guardiã do Limiar é um obstáculo ou desafio que o herói deve enfrentar e ultrapassar para alcançar seu objetivo. Geralmente não é o vilão principal, podendo ser até, após superado, um aliado do Herói. Pode ser algum capataz do vilão ou uma figura neutra que simplesmente faz parte do Mundo Especial. Nem sempre o Guardiã do Limiar aparece como personagem nas histórias, podendo ser um lugar, como uma ponte perigosa ou um animal poderoso, por exemplo.

**a) Função psicológica:** os Guardiões do Limiar representam os nossos demônios internos, as neuroses. Podem ser “cicatrices emocionais, vícios, dependências e limitações autoimpostas que impedem nosso crescimento e avanço” (VOGLER, 2015, p. 105), que nos paralisam e testam nossa determinação, os quais precisamos superá-los para conseguirmos seguir nossa vida;

**b) Função dramática:**

- **Testar:** A função primordial do Guardiã do Limiar é testar o Herói, tentar impedi-lo de continuar o caminho, como um empecilho ou um obstáculo, ou também ver o quanto ele está disposto a continuar a jornada;

- **Sinais de um novo poder:** Pode também ser um indicativo prévio de que algo está a caminho, um novo poder ou acontecimento. O Herói pode usar isso à favor dele incorporando-o, aprendendo com ele algo que o ajude a derrotar o perigo que virá, ou também torná-lo seu aliado, ao invés de simplesmente destruir o Guardiã do Limiar.

### 5.1.2.4 Arauto

“O Arauto é quem anuncia a chegada próxima de uma mudança no cenário. É uma notícia ou um acontecimento que impulsiona ou motiva o herói a se lançar na

aventura, algo que muda completamente a situação. Da mesma forma que o Guardião do Limiar, o Arauto não precisa ser necessariamente um personagem, podendo ser um novo acontecimento, condição, informação, força externa ou fenômeno, por exemplo; “uma nova pessoa, condição ou informação muda o equilíbrio do herói, e nada mais será igual.” (VOGLER, 2015, p. 112). Esse arquétipo pode aparecer em qualquer ponto da história, mas é mais comumente utilizado no primeiro ato, principalmente na etapa do Chamado à Aventura.

**a) Função psicológica:** o Arauto representa a nossa necessidade de mudança.

“Algo dentro de nós soa como um sino, e as vibrações resultantes espalham-se pela nossa vida até que a mudança seja inevitável.” (VOGLER, 2015, p. 112). É o momento em que, intimamente, sentimos e sabemos que estamos prontos para mudar, e enviamos para nós mesmos esse chamado, através de sonhos, ideias ou pensamentos, por exemplo. Pode vir também de algo externo que nos toca ou provoca algo diferente;

**b) Função dramática:**

- **Motivação:** O Arauto desencadeia a ação da história ao motivar o Herói de alguma forma, ao lançar um desafio ou alertar a chegada de uma mudança ou aventura. Isso faz a história andar e a coloca em movimento.

#### 5.1.2.5 Camaleão

O Camaleão, aos olhos do Herói, é um personagem que está sempre mudando de forma e deixando dúvidas se é um aliado ou um inimigo: “sua lealdade ou sinceridade sempre é questionável” (VOGLER, 2015, p. 118). Muitas vezes o camaleão é apresentado como personagem do sexo oposto do Herói, podendo ser seu par romântico, contudo isso não é uma regra. O essencial nesse arquétipo é o sentimento de mudança constante, seja de comportamento ou aparência, mas que provoque dúvida no Herói.

**a) Função psicológica:** o Camaleão representa a energia animus e anima, termos vindos de C.G. Jung. Animus é o elemento masculino dentro do inconsciente da mulher e anima é o elemento feminino dentro do inconsciente do homem. “Segundo essa teoria, as pessoas têm um conjunto completo de qualidades masculinas e femininas que são necessárias para a sobrevivência

e o equilíbrio interno.” (VOGLER, 2015, p. 119). Esses elementos internos de cada gênero no nosso inconsciente contribuem para criarmos uma imagem do gênero oposto na nossa mente, uma Projeção: “nossa noção interna do parceiro ideal projetada em outra pessoa.” (VOGLER, 2015, p. 120). Nesta frase, Vogler exemplificou em casos de relacionamentos amorosos, porém essa Projeção também pode ocorrer com outros tipos de relação. O Camaleão traz o aspecto misterioso e duvidoso que sentimos ao confrontarmos a Projeção dessa imagem com a realidade. Diante disso, o arquétipo do Camaleão também é um indicador de um desejo psicológico de transformação e mudanças;

**b) Função dramática:**

- **Dúvida:** Trazer dúvida ou suspense à história, causar intriga ou confusão ao Herói é a função primordial deste arquétipo. Pode se manifestar tanto em mudanças de comportamento quanto em mudanças na aparência.

#### 5.1.2.6 Sombra

É o arquétipo do vilão ou do inimigo. Seu objetivo normalmente bate de frente com o objetivo do Herói, podendo ser um antagonista que simplesmente discorda dele em algum aspecto, ou pode ser um vilão que pretende destruí-lo. Esse arquétipo instiga o Herói e o faz se mover ao longo da história. A sombra não precisa ser totalmente má; ela pode ser mais humanizada ou vulnerável e ter qualidades admiráveis também.

- a) Função psicológica:** a Sombra representa as psicoses; são sentimentos reprimidos ou negligenciados, características rejeitadas, traumas, medos, segredos, emoções escondidas ou negadas, um lado obscuro que não queremos expor nem admitir para nós mesmos. Tudo o que pode acabar nos prejudicando e nos destruindo faz parte desse arquétipo;

**b) Função dramática:**

- **Desafiar:** A sombra desafia o Herói, se opõe a ele em pelo menos algum aspecto. Ao fazer isso, ela cria conflito e faz com que o Herói apresente o seu melhor para conseguir enfrentá-la, ou seja, faz ele crescer e mover a história. “Sempre se diz que uma história é boa

quando o vilão é bom, pois um inimigo poderoso força o herói a crescer para enfrentar o desafio.” (VOGLER, 2015, p. 129).

#### 5.1.2.7 Aliado

O Aliado é aquele que ajuda e apoia o Herói em alguma fase ou durante toda a sua jornada. Possui uma variedade de funções práticas que são necessárias para a história, mas a principal é a de humanizar os heróis, lhes “acrescentando outras dimensões à personalidade ou os desafiando a serem mais abertos e equilibrados.” (VOGLER, 2015, p. 135), ou seja, mostrando ao público um lado mais complexo deles. É comum haver mais de um Aliado nas histórias, podendo até ser formada uma equipe. Este arquétipo também pode se manifestar em personagens não humanos, como um espírito ou anjo protetor ou um animal companheiro.

**a) Função psicológica:** segundo Vogler, “Aliados são capazes de representar forças internas poderosas que poderão vir em nosso auxílio numa crise espiritual.” (2015, p. 141). Em outras palavras, os Aliados representam partes de nossa personalidade que geralmente não utilizamos ou não expressamos, mas que em alguns momentos precisam ser acionadas para fazermos determinada atividade, ação ou decisão. Nesse arquétipo, Vogler faz uma comparação entre as partes internas pouco utilizadas por nós com os nossos relacionamentos e amizades que são úteis de alguma forma na jornada da nossa vida, assim como os Aliados são para os Heróis;

**b) Funções dramáticas<sup>1</sup>:**

- **Introdução ao Mundo Especial:** numa situação em que é preciso explicar coisas do universo ou da história ao público, mas que seria incoerente ou estranho o Herói explicar ou perguntar dentro de seu contexto, o Aliado pode servir como um “personagem espectador”, em que, através de perguntas ou de descobertas, introduz o público ao Mundo Especial e esclarece tudo de forma mais natural e crível dentro da narrativa;

---

<sup>1</sup> Neste arquétipo, por alguma razão, Vogler não separou as funções dramáticas categoricamente que nem os outros arquétipos anteriores. Por isso estas classificações foram interpretações do texto que ele escreveu no capítulo do arquétipo do Aliado (2015, p. 134 - 142), em que ele foi exemplificando personagens famosos no cinema que incorporaram esse arquétipo e descrevendo as funções dramáticas através dos “tipos” de Aliados.

- **Companhia:** o Aliado pode ser alguém muito próximo e íntimo do Herói, acompanhando-o durante toda sua jornada sendo seu parceiro, comparsa e cúmplice em aventuras, treinos, planos, etc. Isso permite ao Herói alguém com quem ele possa conversar, demonstrar sentimentos e expor seus pensamentos;
- **Consciência:** assim como o Mentor, o Aliado pode questionar, lembrar ou convencer o Herói a fazer o certo e a tomar as atitudes adequadas. Nessas situações, sua função pode até “se sobrepor àquela do Mentor, pois Aliados às vezes tomam a função de guiar o herói em questões espirituais ou emocionais” (VOGLER, 2015, p. 141), ou seja, eles podem se envolver mais intimamente do que os Mentores normalmente se envolveriam;
- **Proteção:** o Aliado também pode servir para proteger e zelar pela segurança do Herói, podendo vir na forma de um espírito, um anjo protetor ou mesmo como um simples humano. Seja qual for a forma, além da preocupação com sua segurança física, ele pode se preocupar em querer garantir que o Herói siga o caminho correto, encorajá-lo a levar uma vida boa e segura;
- **Serviçais prestativos:** é possível encontrar Aliados que sejam um personagem serviçal do Herói, ou que prestem algum tipo de serviço a ele, facilitando assim a ação da narrativa;
- **Humanização do Herói:** por acompanhar o Herói ou por conhecê-lo melhor, este arquétipo consegue mostrar ao público outras dimensões do Herói que dificilmente seriam mostradas sem ele. “Ajudam a lapidar a personalidade dos heróis, permitindo que expressem medo, humor ou ignorância, qualidades por vezes inapropriadas para o herói.” (VOGLER, 2015, p. 141);
- **Alívio cômico:** em alguns casos, o Aliado pode incorporar o arquétipo do Pícaro (este será abordado a seguir), trazendo humor e descontração para a história.

#### 5.1.2.8 Pícaro

“O arquétipo do Pícaro incorpora as energias da travessura e do desejo de mudança.” (VOGLER, 2015, p. 144). Por isso, esse arquétipo fornece alívio cômico para a história, mas também pode evidenciar verdades importantes, às vezes num tom de crítica. Geralmente os personagens pícaros agem como catalisadores, ou seja, influenciam os outros personagens, mas não sofrem transformação, porém isso não é uma regra. Pode ser um personagem aliado ao Herói ou à Sombra, ou também alguém neutro e independente de qualquer um dos lados.

**a) Função psicológica:** o Pícaro representa a transformação interna e mudança de perspectiva de forma leve e sadia, “chamando atenção ao desequilíbrio ou ao absurdo de uma situação psicológica estagnada” (VOGLER, 2015, p. 144). Ele nos ajuda a perceber a realidade de outra forma, a desafiar e questionar o status quo, a perceber também hipocrisias, desequilíbrios ou situações que precisam de mudança.

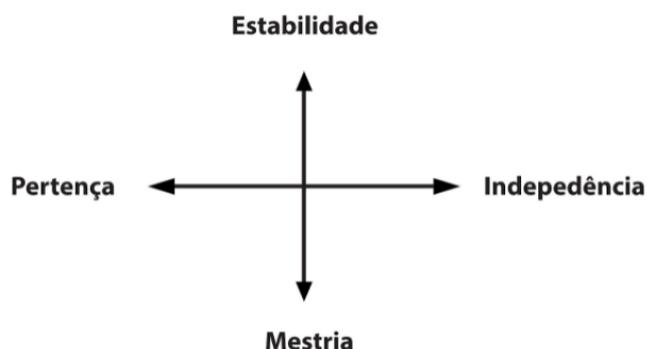
**b) Função dramática:**

- **Alívio cômico:** o Pícaro ajuda a quebrar a tensão para deixar o público menos cansado e mais disposto para continuar a história, através da leveza, do humor e da descontração.

## 5.2 O HERÓI E O FORA DA LEI

Apesar deste livro ser voltado para a área de marketing e criação de marcas, ele oferece uma descrição mais variada de arquétipos do que Vogler, personificando eles. Para conseguir isso, elas se basearam em estudos de teoria motivacional de Abraham Maslow, Erik Erikson, Robert Kegan e Ken Wilber, e a partir disso elas perceberam quatro principais impulsos humanos, colocando-os em 2 eixos (ou pólos):

Figura 2 – Eixos dos principais impulsos humanos



Fonte: MARK; PEARSON (2003).

A maioria das pessoas sentem (ou já sentiram em alguma fase da vida) todos esses impulsos, uns mais que outros. Como dizem as autoras, "a vida exige uma negociação constante ao longo desses pólos" (MARK; PEARSON, 2003, p. 29). Esses impulsos são, em outras palavras, as principais motivações humanas, e as autoras relacionaram cada uma delas com arquétipos conforme o quadro a seguir (Quadro 2):

Quadro 2 - Relação entre os grupos de motivações e os 12 arquétipos (modificada)

Motivações	Grupos de Arquétipos			Medo	Ajuda a
<b>Estabilidade &amp; controle</b>	Criador	Prestativo	Governante	Ruína financeira, doença, caos incontrolável	Sentir-se seguro
<b>Pertença &amp; prazer</b>	Bobo da Corte	Cara Comum	Amante	Exílio, orfandade, abandono, ser esmagado	Ter amor/comunidade
<b>Risco &amp; mestria</b>	Herói	Fora-da-Lei	Mago	Ineficácia, impotência, desamparo	Realizar-se
<b>Independência &amp; satisfação</b>	Inocente	Explorador	Sábio	Cair na armadilha, ser traído, vazio	Encontrar a felicidade

Fonte: MARK; PEARSON (2003).

É essa relação arquétipos-motivações que gera o efeito de personificação dos arquétipos, já que as próprias autoras descrevem cada um como personagens com personalidade própria. Esse efeito torna possível a criação de uma conexão e identificação das pessoas com marcas, e, no caso desta pesquisa, essa relação é criada entre pessoas e personagens. Além de proporcionar essa conexão, esse sistema possibilita o entendimento dos próprios personagens, já que, apesar de fictícios, eles também são pessoas.

### 5.2.1 Grupos de Motivações

Mark e Pearson separam os 12 arquétipos em 4 grupos de motivações, mostrados no Quadro 2:

- a) **Independência & Satisfação (Inocente, Explorador, Sábio):** os arquétipos desse grupo têm em comum a busca e o anseio pela felicidade através da independência e satisfação, cada um à sua maneira. Eles querem achar um lugar ou momento para poderem ser plenamente eles mesmos.
- b) **Risco & Mestria (Herói, Fora da Lei, Mago):** esse grupo muda e transforma a sua própria realidade e só são capazes de fazer isso através do risco e da mestria de suas habilidades e poderes.
- c) **Pertença & Prazer (Amante, Cara Comum, Bobo da Corte):** Esses arquétipos anseiam pela conexão com outras pessoas, de pertencer a um grupo e de aproveitar esse momento da forma mais prazerosa possível.
- d) **Estabilidade & Controle (Prestativo, Criador, Governante):** Os arquétipos desse grupo prezam muito pela segurança e pela ordem e, para torná-las possível, eles buscam e optam pela estabilidade e pelo controle.

### 5.2.2 Arquétipos

Nesta seção, as informações de cada arquétipo foram resumidas e separadas em tópicos a fim de facilitar o entendimento destes. Todas essas informações foram tiradas do livro O Herói e o Fora da Lei (2003).

#### a) o Inocente:

- **desejo básico:** vivenciar a felicidade no aqui e no agora, de acordo com seus valores simples e íntegros;
- **características gerais:** esse arquétipo tem um olhar de leveza, otimismo, confiança e esperança para a vida, podendo ser muitas vezes idealista ou utópico. Geralmente é bondoso, honesto e muito fiel no que acredita, e por isso é muito associado à pureza. Em algumas situações, pode parecer infantil e impaciente diante de coisas complicadas ou cego pelos valores e sonhos;
- **medo:** seu maior medo é fazer alguma coisa errada ou contrária aos seus valores, que lhe traga uma punição;

**b) o Explorador:**

- **desejo básico:** o Explorador tem um anseio grande pela liberdade e por isso ele entra numa jornada em busca de experiências novas. Muitas vezes essa jornada, além de externa, é interna também; é uma busca por autoconhecimento, autenticidade e por sua verdade interior;
- **características gerais:** esse arquétipo está sempre inquieto e procura o sentimento de satisfação em outro lugar, pois tem uma constante sensação de não-pertencimento. Geralmente é individualista, independente e solitário. Ele também é curioso, gosta de experimentar, testar e descobrir coisas novas. Pode ter como defeitos a alienação própria e a não adaptação ou não pertencimento no seu meio;
- **medo:** cair num conformismo, ser controlado, se sentir vazio ou ter que abrir mão da sua individualidade;

**c) o Sábio:**

- **desejo básico:** esse arquétipo acredita que a felicidade é o resultado da instrução e discernimento, ou seja, para ele o conhecimento é tudo. O Sábio quer se sentir capaz de pensar por si mesmo, sustentar as próprias opiniões e tomar decisões de forma embasada;
- **características gerais:** ele considera o conhecimento como a sua verdade, pois este lhe traz liberdade, autonomia, independência e compreensão do mundo. Por isso, o Sábio gosta de pensar, refletir e aprender. Em seu lado negativo, ele pode ser dogmático, inflexível, arrogante, elitista ou manter-se somente na teoria e não conseguir partir para a prática;
- **medo:** ser iludido, ignorante, equivocado ou leviano;

**d) o Herói:**

- **desejo básico:** o Herói tem o desejo de mudar sua realidade (ou mundo) para melhor e se colocar à prova, através da coragem, perseverança e dedicação;
- **características gerais:** geralmente ele possui uma causa nobre ou convicções próprias por trás das suas ações. Muitas vezes ele precisa passar por uma jornada árdua e fazer escolhas difíceis, mas supera isso com sua agilidade, foco, determinação e capacidade de se erguer para enfrentar os desafios. Por isso, ele é uma figura inspiradora que motiva todos ao seu redor.

O defeito dele pode ser a arrogância, achar que o mundo gira em torno dele ou enxergar inimigos onde não existem;

- **medo:** demonstrar fraqueza e vulnerabilidade ou não ser capaz de superar um desafio e desistir;

**e) o Fora da Lei:**

- **desejo básico:** esse arquétipo se incomoda e se sente apartado ou oprimido pela cultura dominante. Por isso, ele deseja se sentir poderoso o suficiente para mudá-la de alguma forma, seja ajudando a derrubar essas estruturas opressivas ou planejando uma vingança contra elas;

- **características gerais:** o Fora da Lei despreza regras, tradições ou convenções, gosta de chocar e desafiar os outros, de sentir que tem poder. Ele está muito ligado ao sentimento de raiva e libertação, sendo muitas vezes atraído pelo proibido, sombrio ou criminoso. Devido a isso, ele pode acabar entrando para o lado do mal da história ou se autodestruindo;

- **medo:** se sentir impotente, sem poder;

**f) o Mago:**

- **desejo básico:** possui sonhos e desejos considerados impossíveis por outros, mas deseja torná-los realidade, proporcionando momentos mágicos e experiências transformadoras. Diferente do Sábio, que busca conhecimento para entender o mundo com clareza e embasamento, o Mago busca entender as leis fundamentais do universo a fim transformar a sua realidade e a dos outros; está mais ligado ao místico e aos sonhos;

- **características gerais:** o Mago é um catalisador de mudanças; transforma coisas, pessoas, ambientes ou até a si mesmo, externa e/ou internamente. Ele consegue isso devido ao seu conhecimento e conexão com o universo e a natureza (ou parte deles). Geralmente possui uma crença ou uma causa por trás da vontade de transformar a realidade. Num aspecto sombrio, o Mago pode ser manipulador, usando seu conhecimento em benefício próprio para manipular as pessoas;

- **medo:** ele teme que, nesse processo de mudança e transformação, ocorra alguma consequência negativa ou inesperada;

**g) o Cara Comum:**

- **desejo básico:** esse arquétipo quer se sentir parte de um grupo ou da sociedade, quer se encaixar e se adequar;
- **características gerais:** o Cara Comum tem a capacidade de ver valor em todas as pessoas, aceitá-las do jeito que elas são, pois é isso que deseja que os outros façam com ele. Geralmente é uma pessoa despretensiosa, simples, honesta, confiável, trabalhadora, receptiva e facilmente adaptável. Procura relações genuínas e verdadeiras e odeia tudo o que parece artificial ou elitista. Por isso ele agrega para si valores, hábitos e costumes comuns do grupo. Um possível defeito nele é perder a própria individualidade para se adequar ao grupo;
- **medo:** ele sente medo de se destacar ou chamar atenção para si de alguma forma, pois acha que isso pode virar motivo para ser excluído;

**h) o Amante:**

- **desejo básico:** seu anseio principal é criar uma conexão profunda e íntima com quem ama. O Amante quer atrair, impressionar, dar amor e expressar afeição de maneira íntima e prazerosa;
- **características gerais:** pode abranger qualquer tipo de amor humano: sexual, emocional, parental, fraternal, amizade, espiritual. O Amante quer ter a experiência de amor verdadeiro e intimidade profunda, quer se sentir especial e adorado, criar vínculos e confiança genuína. Para conseguir isso, geralmente ele se aperfeiçoa para agradar a pessoa amada, seja através da aparência ou do comportamento. Em seu lado negativo, pode se mostrar ciumento, obsessivo e desesperado ou perder a própria identidade tentando agradar o outro;
- **medo:** sente medo de ser rejeitado ou de não ser digno para a pessoa amada;

**i) o Bobo da Corte:**

- **desejo básico:** esse arquétipo quer se divertir e desfrutar da vida com prazer e leveza, sendo apenas ele mesmo;
- **características gerais:** geralmente ele é espontâneo, brincalhão, impulsivo e considerado “doido” pelos outros. Ele gosta de interagir e estar em grupo sendo a “alma da festa”, vivendo o presente sem se preocupar tanto com as

consequências ou com o que os outros pensam dele. O Bobo da Corte enxerga o mundo de maneira mais ousada, leve e bem humorada e não gosta de seriedade demais. Em algumas situações, ele pode acabar sendo irresponsável, autocomplacente ou fazer brincadeiras de mau gosto;

- **medo:** seu medo é se aborrecer ou ser maçante, não ser tão divertido;

**j) o Prestativo:**

- **desejo básico:** o Prestativo sente uma grande necessidade de ajudar, proteger e cuidar. Se sente responsável pelos outros e por isso ele se sacrifica e se doa de alguma forma, seja por um ente querido ou por um desconhecido;

- **características gerais:** o Prestativo é empático, altruísta, generoso, zeloso, protetor, compassível e comprometido. Se preocupa mais em agir do que falar, e por isso muitas vezes demonstra sua proteção e cuidado através de ações. Seu zelo, na medida certa pode proteger muito bem quem ele cuida, mas em excesso pode sufocar;

- **medo:** ele tem uma percepção consciente da vulnerabilidade humana, e por isso teme a instabilidade e dificuldade, mais pelos outros do que por si. Também tem medo de demonstrar egoísmo ou ingratidão;

**k) o Criador:**

- **desejo básico:** a paixão e desejo maior do Criador é criar algo que seja marcante ou importante, algo que perdure e que valha a pena, através da materialização da sua auto-expressão. Em outras palavras, ele quer colocar sua percepção de mundo nas suas criações, e faz isso geralmente de forma artística;

- **características gerais:** ele está ligado a qualquer atividade que utilize a imaginação humana e criatividade. Apesar da aparente liberdade da imaginação e do coração, ele tem uma necessidade de controle das suas criações e do seu processo criativo. Possui singularidade, autenticidade, imaginação, autonomia, inovação e criatividade únicas. Seu defeito é ser perfeccionista ou dramático demais;

- **medo:** teme por julgamentos severos de outros ou de criar algo de maneira equivocada ou medíocre;

### I) o Governante:

- **desejo básico:** o Governante quer conquistar e manter o poder para garantir a segurança e o controle. Além disso, ele quer se sentir importante e bem sucedido;
- **características gerais:** o Governante deseja segurança, prosperidade, prestígio e sucesso e por isso geralmente é responsável, autoritário, confiante e imponente. Gosta de ser responsável pelas próprias decisões, sem ter alguém que mande nele. Esse arquétipo também está ligado a status, poder e papéis de liderança e, por isso, prefere seguir regras, leis ou tradições que ajudem a manter a situação e ambiente estáveis e controlados. Em alguns casos, pode se tornar autoritário demais, um tirânico;
- **medo:** tem medo do caos, odeia quem ameaça a ordem e odeia sentir que não está no controle;

## 5.3 A TENTAÇÃO DO IMPOSSÍVEL

O livro *A Tentação do Impossível* (2012) foi utilizado para complementar as duas abordagens anteriores, especificamente para o entendimento dos personagens de “Os Miseráveis”, justamente por se tratar exclusivamente dessa história. Nele, o romancista peruano Mario Vargas Llosa, conhecido também por suas obras literárias e pelo Prêmio Nobel de Literatura em 2010, critica e analisa vários aspectos do livro “Os Miseráveis”, de Victor Hugo.

O autor subdivide o terceiro capítulo em 7 tópicos para falar sobre alguns personagens e também sobre aspectos do universo da história que os influenciam:

[...] nenhum dos personagens principais representa o homem médio, comum, reconhecível, e sim as formas mais extremas e inusitadas do humano: o santo, o justo, o herói, o malvado, o fanático. Em vez de tipos, o romance é povoado por arquétipos. (VARGAS LLOSA, 2012, p. 63).

Esta citação não é tão clara, mas o autor parece sugerir que, para se analisar adequadamente este romance, os personagens não devem ser vistos apenas como tipos literários, pois eles vão além de suas funções narrativas tradicionais (protagonista, antagonista, etc.). Ao dizer que a história é povoada por arquétipos, é possível interpretar que sua análise é feita por essa perspectiva, sendo os 7 tópicos os 7 arquétipos na sua visão.

Antes de iniciar os tópicos, Vargas Llosa introduz o tema dizendo que os personagens têm um caráter ideal e desumano, ou seja, que a maioria possui características dificilmente encontradas no mundo real e que não são tão palpáveis ou humanamente possíveis. De acordo com ele também, esse distanciamento da realidade é mais percebido pelos leitores atuais do que pelos leitores do século XIX e começo do século XX. “Os Miseráveis” foi lançado na época em que o movimento do Romantismo era mais influente, então o universo da obra foi retratado por um viés romântico, que era compatível com a visão de mundo dos seus leitores naquela época. Isso ocorreu porque, principalmente nas obras românticas, havia uma imagem de ser humano ideal e essa visão ideal dos românticos era repleta de excessos e maniqueísmos, e “Os Miseráveis” entregou exatamente isso para os leitores. Foi falado mais sobre o Romantismo na seção 3.

Por isso que, para Vargas Llosa, o universo fictício de “Os Miseráveis” traz como regra esses excessos e considera o comum e o humano do mundo real como exceção. A partir desse raciocínio, o autor propõe 2 classificações, que serão explicadas na seção a seguir.

### **5.3.1 Seres luminosos x Seres Tenebrosos e Seres Superiores x Seres Mortais**

Vargas Llosa não chega a abordar todos os personagens, mas fala sobre os que mais tem destaque para ele, além de abordar algumas características do universo fictício que afetam o contexto da história no geral.

De acordo com ele, a história de “Os Miseráveis” é marcada por excessos e maniqueísmos: “na realidade fictícia há bons e maus, e quase nada no meio” (VARGAS LLOSA, 2012, p. 67). Essa característica o levou a propor 2 classificações para os personagens. A primeira são personagens que se dividem entre “seres luminosos” e “seres tenebrosos”. Esses termos derivam de uma citação de Victor Hugo dentro da obra, e Vargas Llosa os utilizou para descrever a dualidade de “bom” e “mau” que existe entre os personagens, sendo os “seres luminosos” os bons e os “seres tenebrosos” os maus.

Vargas Llosa diz que isso leva a uma segunda classificação: personagens que se dividem entre “seres superiores” e “seres mortais”. Os “seres superiores” são os que superam as limitações humanas, seja num aspecto físico ou moral, e geralmente possuem uma conduta retilínea e firme ao longo da história. Eles compõem a maioria

dos personagens principais e marcam essa disputa de “luminosos” e “tenebrosos”, pois se aproximam muito de figuras divinas e demoníacas. Já os “seres mortais” são os personagens mais humanos da obra, pois possuem características que são mais próximas da nossa realidade. Indecisão, incoerência, comportamentos problemáticos, mediocridade, defeitos humanos em geral são características que o autor exemplifica essa aproximação com o mundo real. Por isso, esses personagens são mais passíveis de transformações e conversões. Eles aparentam ser incompletos em comparação aos “seres superiores”

Apesar de Vargas Llosa ter identificado 7 arquétipos, a fim de não se estender desnecessariamente em conteúdos que não interferem diretamente neste trabalho, serão mostrados somente os arquétipos que dizem respeito ou que influenciam de algum modo os três personagens escolhidos para o desenvolvimento do projeto. São esses: O santo, O justo, Um mundo puritano e O fanático.

### 5.3.2 O santo

Esse arquétipo se dedica exclusivamente à figura do Bispo, o Monsenhor Bienvenu, o personagem que é o responsável pela transformação de Jean Valjean, o protagonista. Essa transformação ocorre quando Jean Valjean rouba os talheres de prata do Bispo (únicos objetos valiosos dentro da casa), sendo preso no outro dia. Para a surpresa de todos, o Bispo Bienvenu mente para os soldados, dizendo que Jean Valjean não lhe roubou, mas que tinha sido presenteado, dando ainda ao ex-prisioneiro mais dois castiçais de prata, pedindo para que virasse um homem de bem:

Jean Valjean, meu irmão, lembre-se de que já não pertence ao mal, mas sim ao bem. É sua alma que acabo de comprar; furto-a aos maus pensamentos e ao espírito de perdição para entregá-la a Deus. (HUGO, 2014, p. 145).

Para Vargas Llosa, o Bispo Bienvenu está naturalmente do lado “luminoso”, do lado do bem, sem esforço algum, principalmente por encarnar a ideia de santidade. Ele possui todas as qualidades ideais de um santo e seu único “defeito”, ou melhor, seu único capricho é comer com os seus talheres de prata, os quais, no fim das contas, doa para Jean Valjean, reforçando ainda mais essa imagem santa. Além de tudo isso, é um personagem com bom humor, inteligência e esperteza. Devido à tamanha perfeição (ou falta de defeitos em seu caráter), excesso de bondade e qualidades,

esse personagem, além de luminoso, também se integra aos seres considerados “superiores” por Vargas Llosa.

O autor também identificou uma função dupla na figura do Bispo:

- a) Impelir a transformação inicial do Jean Valjean para o caminho do bem, pela perspectiva religiosa do personagem do Bispo;
- b) Representar o cristianismo de Victor Hugo, autor da obra.

Apesar de só aparecer no início da história, o bispo acompanha Jean Valjean até o final da sua jornada de forma simbólica, através dos castiçais (doados junto com os talheres de prata) e que Valjean leva consigo sempre, e através do compromisso que o protagonista tem de bondade e fidelidade que exerce com sua fé.

### 5.3.3 O justo

Esse arquétipo se refere ao personagem Jean Valjean, o protagonista da história. Assim como o Bispo, Jean Valjean faz parte dos “seres luminosos”, mas diferentemente dele, Valjean aparece inicialmente como uma pessoa cheia de ódio, amargor e com tendências para a maldade. Somente após seu contato com o Bispo, Valjean se transforma em um personagem do bem e a partir daí toda sua jornada se torna uma busca por redenção.

Essa busca, segundo Vargas Llosa, tornou-o um personagem excessivo. As proezas heróicas que ele faz ao longo da história, demonstrando força e agilidade fora do comum, em conjunto com seus diversos gestos de sacrifícios, abnegações e generosidades, são exemplos que demonstram isso. Esses excessos também giram em torno do sofrimento; todas as escolhas e dilemas que lhe aparecem na história sempre são carregadas de sofrimento, auto martírio e dor. Para o personagem, só se alcança a felicidade de Deus através da dor e renúncia.

Mesmo diante disso, Valjean ainda consegue seguir firme nas suas convicções e fazer o justo e o correto na sua visão, mesmo que isso lhe prejudique de alguma forma. É devido a tamanha bondade e altruísmo que Jean Valjean é considerado um “ser superior”, um ser distante da nossa realidade: “Mais que um homem, Jean Valjean é um super-homem que se distingue dos outros por sua força e talento e, principalmente, por sua capacidade de reagir ao sofrimento” (VARGAS LLOSA, 2012, p. 74).

### 5.3.4 Um mundo puritano

Esse arquétipo não se refere a um personagem específico, mas sim ao universo de “Os Miseráveis”. O autor diz que a castidade é muito presente na obra, sendo considerada nela uma virtude. Para Vargas Llosa, esse aspecto puritano é mais uma referência à moral católica trazida por Victor Hugo.

Ao contrário do amor carnal, o amor sentimental é muito valorizado no universo fictício, pois é um amor casto, virtuoso e puro, na visão de Victor Hugo. O casal Marius e Cosette evidencia isso: eles não demonstram desejo físico, com exceção de um único beijo que não é mais repetido; só sentem admiração e amor sentimental pelo outro. Segundo Vargas Llosa, a castidade destes personagens os torna imateriais e irreais: “os diálogos desses virtuosos amantes são tão irreais como suas condutas amorosas, e por isso os episódios dos apaixonados conversando são os mais artificiais do romance” (VARGAS LLOSA, 2012, p. 77).

### 5.3.5 O fanático

O arquétipo do fanático se refere aos personagens Javert, o inspetor que persegue o protagonista durante boa parte da história, e Enjolras, o líder revolucionário. Devido ao projeto desta pesquisa não desenvolver o *concept art* do personagem Enjolras, mas sim do Javert, só será mencionado aqui este último.

Vargas Llosa chama Javert de fanático devido à sua dedicação e crença exagerada no cumprimento das leis, pois ele coloca a justiça e as normas coletivas acima da vida e do individual. Victor Hugo o posiciona dessa forma para ser o vilão da história, um dos “seres tenebrosos”, pois acredita exatamente no oposto disso.

Vargas Llosa diz que o inspetor tem uma filosofia baseada em dois sentimentos simples: “respeito à autoridade e ódio a toda forma de rebeldia” (VARGAS LLOSA, 2012, p. 80), e que ele representa a civilização humana; em outras palavras, representa todas as coisas que os humanos precisam fazer para viver em sociedade. Por isso, Javert é tão rígido, racional e lógico, ao ponto de não parecer humano. “Javert é também, como Jean Valjean, um super-homem, um modelo de perfeição levado a extremos de irrealidade” (VARGAS LLOSA, 2012, p. 82), ou seja, Javert também faz parte do grupo de “seres superiores”. Além disso, sua fidelidade com as leis e normas o fazem um personagem muito corajoso, que não tem medo de arriscar

sua própria vida ou seus interesses pessoais por acreditar que está fazendo o correto para proteger a sociedade.

Vargas Llosa comenta também que o único momento em que ele parece ter alguma humanidade é quando ele começa a duvidar de sua crença, de que as leis podem ser falhas e que não são a mesma coisa que a moral. Quando percebe isso, ele fica tão confuso e aflito que escolhe se suicidar no final da história.

## 6 CONCEITUAÇÃO DOS PERSONAGENS: APLICAÇÃO DE ARQUÉTIPOS

Na seção 5 pudemos ver de forma detalhada cada arquétipo de cada uma das 3 abordagens. Eles já são utilizados em diferentes áreas: no cinema, como propõe Vogler (2015), no marketing, como propõem Mark e Pearson (2003), e em análises de obras literárias, como fez Vargas Llosa (2012). Em todas essas abordagens é possível observar que os arquétipos são essenciais para a construção inicial de personagens em histórias e que, quando utilizados, eles conseguem estabelecer uma conexão, mesmo que a nível inconsciente, com o público consumidor.

Isso mostra que os arquétipos podem ser utilizados como recurso por possuírem um potencial narrativo neles. A proposta dessa monografia é trazer esse potencial narrativo como recurso para a área do design, aplicando-os no processo criativo e desenvolvimento visual do *concept art* de personagens.

A forma encontrada para esta aplicação foi a criação e utilização do Quadro de Conceituação de personagens, cuja função e aplicação são explicadas nas próximas seções (6.1 e 6.2).

### 6.1 FUNÇÃO DO QUADRO DE CONCEITUAÇÃO DE PERSONAGENS

O Quadro de Conceituação de personagens visa auxiliar o processo de criação do *concept art* dos personagens de “Os Miseráveis”, através do entendimento e definição do conceito destes, tendo como base as abordagens de arquétipos vistas na seção 5. O Quadro possibilita identificar os arquétipos de um personagem e apontar características que o relacionam com cada um. É a partir da análise dessa lista de características que encontramos o Conceito Dominante do personagem, o qual guiará todo o projeto visual do *concept art* de determinado personagem.

### 6.2 APLICAÇÃO DO QUADRO DE CONCEITUAÇÃO DE PERSONAGENS

É importante considerar que, neste quadro, os arquétipos não devem ser vistos como uma definição do personagem ou papel rígido que eles devem desempenhar durante toda a sua jornada. Os arquétipos podem ser flexíveis, aparecer mais em alguns momentos do que em outros, ou até serem vistos como máscaras temporárias, assim como Vogler sugere em seu livro. Devido a essa flexibilidade, é possível

identificar mais de 1 arquétipo de cada abordagem, como veremos no desenvolvimento do *concept art* dos personagens deste trabalho mais adiante, na seção 8.

Quadro 3 - Quadro para conceituação dos personagens de “Os Miseráveis” não preenchido

PERSONAGEM	ABORDAGENS	ARQUÉTIPOS IDENTIFICADOS	CARACTERÍSTICAS ARQUETÍPICAS	CONCEITO DOMINANTE
	<b>VOGLER</b> (A Jornada do Escritor)			
	<b>MARGARET MARK &amp; CAROL PEARSON</b> (O Herói e o Fora da Lei)			
	<b>VARGAS LLOSA</b> (A Tentação do Impossível)			

Fonte: Autoria própria (2021).

O Quadro de Conceituação de personagens possui 5 colunas (Quadro 3). A primeira coluna (Personagem) apresenta o nome do personagem escolhido e na segunda (Abordagens) são mostrados os autores de cada abordagem. Na coluna seguinte (Arquétipos Identificados), mostra-se os principais arquétipos de cada abordagem identificados no personagem em questão. É colocado no mínimo 1 e no máximo 3 arquétipos para cada abordagem, pois, limitando para 3, o processo fica mais objetivo e evita possíveis confusões, dúvidas ou informação excessiva na hora de definir o Conceito Dominante. É importante identificar pelo menos 1 arquétipo de cada livro, porque, como já explicado antes, eles abordam diferentes funções que se completam; o primeiro foca na função dramática, narrativa e estrutural, o segundo foca nos anseios, medos e motivações dos personagens, e o terceiro aborda uma nova interpretação mais voltada para questões específicas da obra e seus personagens.

Na quarta coluna (Características Arquetípicas), é colocado, em palavras-chave ou numa frase curta e resumida, as características que o personagem em questão tem que justificam e levam à identificação do arquétipo citado. Em outras palavras, são colocadas as características que o personagem tem em comum ou que o enquadram como o arquétipo identificado. Por exemplo, se o personagem manifestar as características de coragem ou sacrifício, é possível que ele seja associado ao arquétipo do Herói da abordagem de Vogler; logo, são essas

características seriam colocadas na 4ª coluna do quadro, alinhadas com seu respectivo arquétipo.

Com a 4ª coluna preenchida, deve-se analisar e definir qual das características é a mais constante e mais presente no personagem, pois é ela que vai ser considerada como Conceito Dominante. Quando este for definido, preenche-se a 5ª coluna (Conceito Dominante) e o quadro estará concluído. O Conceito Dominante vai guiar e servir de base para todo o *concept art* do personagem. Ele também deve ser percebido no *concept art* final.

Quadro 4 – Exemplo Quadro de conceituação de um personagem preenchido

PERSONAGEM	ABORDAGENS	ARQUÉTIPOS IDENTIFICADOS	CARACTERÍSTICAS ARQUETÍPICAS	CONCEITO DOMINANTE
JEAN VALJEAN	<b>VOGLER</b> (A Jornada do Escritor)	Herói	Protagonismo, empatia, sacrifício	Heroísmo trágico
	<b>MARGARET MARK &amp; CAROL PEARSON</b> (O Herói e o Fora da Lei)	Prestativo	Altruísmo, cristianismo, redenção	
		Herói	Coragem, bondade, perseverança, proteção	
		Cara Comum	Humildade, discricção, simplicidade	
	<b>VARGAS LLOSA</b> (A Tentação do Impossível)	O justo	<b>Heroísmo trágico;</b> habilidades super-humanas e heróicas; sofrimento; “ser luminoso”; “ser superior”	

Fonte: Autoria própria (2021).

## 7 METODOLOGIA

No que tange a classificação de pesquisa deste trabalho, foi utilizado o livro Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico, dos autores Cleber Prodanov e Ernani Freitas (2013). Esta monografia possui uma aplicação prática, através de três projetos de *concept art*, e não necessita de métodos e técnicas estatísticas para seu desenvolvimento, lidando mais com aspectos subjetivos. Portanto isso a enquadra como uma pesquisa de natureza prática com abordagem qualitativa (PRODANOV; FREITAS, 2013).

O objetivo de estudo desta pesquisa é exploratório, pois “tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento, isto é, facilitar a delimitação do tema da pesquisa” (PRODANOV; FREITAS, 2013). Essa exploração é feita a partir da pesquisa bibliográfica dos livros A Jornada do Escritor (2015), O Herói e o Fora da Lei (2003) e A Tentação do Impossível (2012)

Um método científico dedutivo, segundo Prodanov e Freitas (2013), parte de teorias consideradas verdadeiras, possibilitando a conclusão de um caso particular com base na lógica. É o que ocorre neste trabalho, o qual se utiliza em três livros com a teoria de arquétipos aplicados em diferentes áreas, possibilitando a dedução de que também é possível a aplicação deste conteúdo numa área específica do design.

Já para a metodologia de projeto de *concept art*, foi escolhida a proposta do trabalho de Guilherme Rodrigues. Esta metodologia foi criada em 2015, para o trabalho de conclusão de curso de pós-graduação do autor em Design Digital. Observando que os processos e etapas de desenvolvimento de *concept art* podem inicialmente não ser tão claros, ele buscou entender e estudar essa temática em sua pesquisa (RODRIGUES, 2015). A metodologia proposta por ele é um compilado de métodos e técnicas que foram utilizados em casos reais de projetos de *concept art* na indústria de jogos eletrônicos internacional.

O material discutido em seu trabalho, junto com a análise e a compilação de aplicações em casos reais se mostraram recursos bastante válidos e proveitosos para esta monografia, e optou-se então por utilizar essa metodologia no projeto desta pesquisa. Apesar das diferenças entre as áreas de jogos eletrônicos e de animação, isso não interferiu na sua aplicabilidade no projeto de *concept art* dos personagens de “Os Miseráveis”.

No entanto, para ser possível inserir o Quadro de Conceituação de Personagens (explicado na seção 6), foram necessárias algumas adaptações nas etapas iniciais da metodologia proposta por Rodrigues, pois o Quadro é essencial para a aplicação do conteúdo de arquétipos vistos na seção 5.

## 7.1 METODOLOGIA DE *CONCEPT ART* DE GUILHERME RODRIGUES

A metodologia de Rodrigues possui 5 etapas:

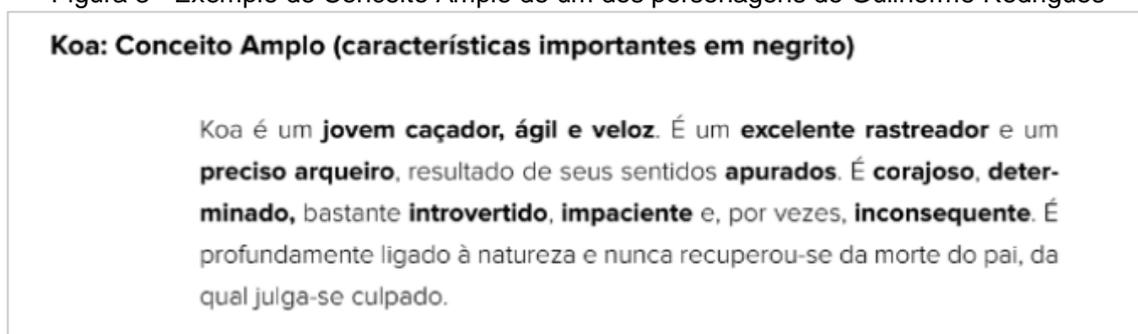
- a) Etapa 1 - Conceito Amplo;
- b) Etapa 2 - Mapa Mental;
- c) Etapa 3 - *Moodboard*;
- d) Etapa 4 - Esboços em miniatura / Desenho de silhuetas;
- e) Etapa 5 - Refinamento

Para fins didáticos, as etapas 3, 4 e 5 só serão abordadas de forma detalhada na próxima seção (7.2) para que não haja repetição desnecessária de informações quando for explicada a metodologia seguida no *concept art* dos personagens de “Os Miseráveis”, já que estas etapas serão executadas sem alterações e conforme Rodrigues sugere. As únicas que terão algum tipo de modificação são as etapas 1 e 2, que serão detalhadas a seguir, para o melhor entendimento das adaptações e mudanças feitas.

### **a) Etapa 1 - Conceito Amplo:**

- **Descrição geral:** antes de fazer Conceito Amplo em si, é necessário saber da história por trás do personagem, suas características e outras informações gerais, que podem ser reunidas na forma de um texto;
- **Conceito Amplo:** A partir da descrição geral, é feito outro texto, de forma sintetizada e resumida, contendo somente as principais características físicas e psicológicas. É recomendado não ser tão descritivo ou detalhista nas características físicas e dar mais ênfase às características psicológicas, “para dar margem à interpretação dos *concept artists*” (RODRIGUES, 2015, p. 44), ou seja, deixar a parte visual e física para ser desenvolvida e explorada ao longo do processo de *concept art*. Esse texto sintetizado é o Conceito Amplo;

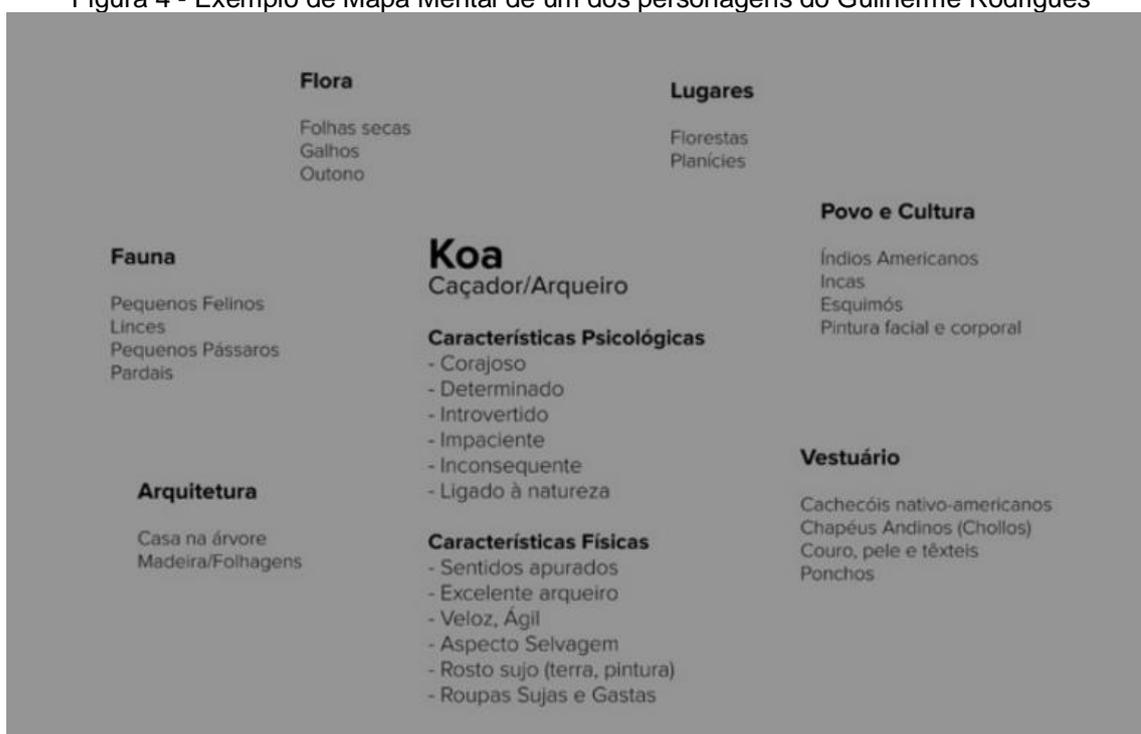
Figura 3 - Exemplo de Conceito Amplo de um dos personagens do Guilherme Rodrigues



Fonte: RODRIGUES (2015).

**b) Etapa 2 - Mapa Mental:** são separadas as características do personagem (vistas no Conceito Amplo) em palavras-chave e, através delas, é criado um Mapa Mental. Adiciona-se então mais palavras para complementar as outras e para ampliar o mapa mental, separando todas por categorias. Podem ser utilizadas, por exemplo, palavras que fazem parte do contexto do personagem.

Figura 4 - Exemplo de Mapa Mental de um dos personagens do Guilherme Rodrigues



Fonte: RODRIGUES (2015).

Todas as etapas propostas na metodologia de Rodrigues estão de forma resumida no Quadro 5 a seguir, com imagens de exemplo produzidas no projeto de *concept art* do próprio autor (2015):

Quadro 5 - Resumo da metodologia de Guilherme Rodrigues

Etapas da metodologia de *concept art* de Guilherme Rodrigues**Etapa 1:**  
Conceito  
Amplio

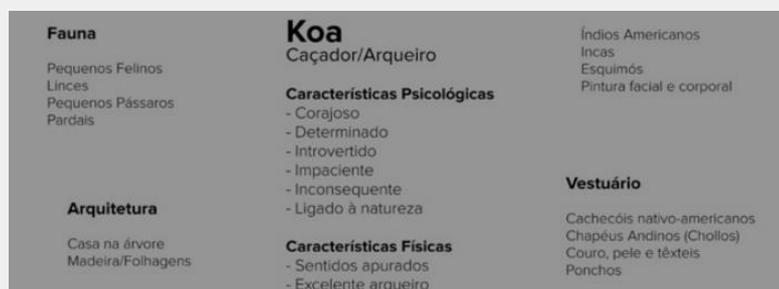
Texto sintetizado e resumido que contém as principais características físicas e psicológicas dos personagens

**Koa: Conceito Amplio (características importantes em negrito)**

Koa é um **jovem caçador, ágil e veloz**. É um **excelente rastreador** e um **preciso arqueiro**, resultado de seus sentidos **apurados**. É **corajoso, determinado**, bastante **introvertido, impaciente** e, por vezes, **inconsequente**. É profundamente ligado à natureza e nunca recuperou-se da morte do pai, da qual julga-se culpado.

**Etapa 2:**  
Mapa Mental

Palavras-chaves, contidas no texto feito na etapa 1, que se referem às características principais do personagem e seu contexto são organizadas num mapa mental e separadas por categorias

**Etapa 3:**  
*Moodboard*

Pesquisa e reunião de imagens que se relacionam com as palavras-chave do mapa mental do personagem

**Etapa 4:**  
Esboços em  
miniaturas  
e/ou  
Silhuetas

Exploração ampla de ideias através de esboços em miniaturas e/ou desenho de Silhuetas

**Etapa 5:**  
Refinamento

Escolha restrita de esboços e/ou silhuetas feitas na etapa anterior e refinamento desta, através de variações, detalhamento e estudos cromáticos



Fonte: Autoria própria (2021).

## 7.2 METODOLOGIA DE *CONCEPT ART* PARA PERSONAGENS DE “OS MISERÁVEIS”

A metodologia seguida nesta monografia é uma adaptação da metodologia de Guilherme Rodrigues (seção 7.1), incorporando a ela o Quadro de Conceituação de personagens (seção 6). A primeira adaptação feita foi substituir a etapa 1 (Conceito Amplo) pelo Quadro de Conceituação de personagens, visto que ambos têm natureza similar por tratarem do conceito do personagem. A segunda adaptação foi na etapa 2 (Mapa Mental), que, ao invés de tirar as palavras-chaves do texto do Conceito Amplo, é criado um Mapa Mental com palavras inspiradas tanto no Quadro de Conceituação de personagens quanto na história dos personagens.

Ao final da seção 7.2.5, foram feitos dois quadros, sendo o primeiro (Quadro 6) um resumo da metodologia seguida para o desenvolvimento do *concept art* deste projeto e o segundo (Quadro 7) sendo um comparativo entre as duas metodologias para evidenciar as diferenças e adaptações feitas.

### 7.2.1 Etapa 1 - Quadro de conceituação do personagem

Nesta etapa, o Quadro de conceituação é preenchido para cada personagem conforme explicado na seção 6.2. Serão identificados inicialmente os arquétipos do personagem e, a partir deles, serão analisadas as características relacionadas a estes, as Características Arquetípicas. Derivado da característica arquetípica mais presente e marcante do personagem, será definido o seu Conceito Dominante. Isso serve para conhecer mais detalhadamente o personagem e entender como ele está inserido na narrativa da história, sendo possível assim direcionar o *concept art* de forma mais assertiva e embasada. Tanto o Conceito Dominante quanto as palavras das Características Arquetípicas serão essenciais para a próxima etapa.

### 7.2.2 Etapa 2 - Mapa Mental

É criado um Mapa Mental derivado do Quadro de Conceituação de personagens e da história do personagem. O Conceito Dominante será a palavra-chave principal do mapa e, para complementá-lo, as Características Arquetípicas serão utilizadas como palavras-chave secundárias. Optou-se também por adicionar

mais características vindas do contexto do personagem, para ampliar o mapa mental, assim como Rodrigues fez em seu projeto. Esse mapa mental serve para sintetizar o personagem e entendê-lo de forma resumida e organizada.

Devido a história se passar por um longo período (18 anos) e também pela mudança repentina de situações, muitos dos personagens mudam fisicamente e também psicologicamente. Por isso, optou-se por fazer 1 mapa mental e 1 *moodboard* para cada fase narrativa identificada de cada personagem.

Para os mapas mentais, as palavras-chave foram separadas por categorias, assim como na metodologia de Guilherme Rodrigues, porém adaptando-as para a realidade deste projeto. As categorias são:

- a) **Características da Fase:** descrevem características da personalidade, dos sentimentos e situação narrativa que os personagens se encontram em determinada fase;
- b) **Descrição física:** aspectos físicos descritos no livro sobre os personagens;
- c) **Lugares:** lugares que os personagens costumavam frequentar;
- d) **Vestuário:** roupas e materiais que os personagens costumavam vestir;
- e) **Arquitetura:** descrevem as características comuns aos lugares que os personagens frequentavam;
- f) **Referências Históricas:** acontecimentos, lugares ou fenômenos históricos que influenciam ou fazem parte da vida dos personagens.

### 7.2.3 Etapa 3 - *Moodboard*

São pesquisadas imagens que se relacionam com as palavras do Mapa Mental, sendo depois reunidas e organizadas em um painel semântico, o *moodboard*. Este *moodboard* irá servir como inspiração e referência visual para nortear o desenvolvimento do *concept art* do personagem, pois “por maior que seja a bagagem visual do *concept artist*, sempre há algo a extrair das referências visuais, conferindo maior autenticidade e originalidade às suas ideias.” (RODRIGUES, 2015, p. 37). Essa técnica possibilita sentir a “atmosfera” ou “clima” inicial do personagem antes mesmo de começar os primeiros desenhos dele.

Nesta pesquisa, procurou-se utilizar imagens de períodos próximos em que a história se passa (século XIX) e de fotos de objetos antigos e lugares citados, além de

buscar também algumas imagens das adaptações cinematográficas da própria obra como fonte de inspiração.

#### **7.2.4 Etapa 4 - Esboços em miniaturas e/ou Silhuetas**

É iniciado então o processo de desenvolvimento visual do personagem. Inspirando-se no *moodboard*, são feitos esboços em miniatura e/ou desenho de silhuetas, a fim de explorar várias opções e diferentes possibilidades de ideias. Essas técnicas são interessantes e importantes porque possibilitam o designer e/ou artista externar todas as suas ideias com liberdade criativa, de forma rápida, conseguindo um número amplo de possibilidades, para posteriormente avaliar a melhor, ou as melhores, opções.

Rodrigues (2015) ressalta, embasando-se em outros autores, que os esboços e desenhos rápidos são fundamentais para conseguir externar e comunicar as suas ideias de forma rápida, simples e sintetizada, tendo assim um entendimento e compreensão facilitados. Além disso, segundo um outro autor citado, o Scott Robertson (2005 apud RODRIGUES, 2015), o intuito dessa técnica é esvaziar a “biblioteca visual”, ou seja, explorar o máximo da capacidade criativa da mente do artista e/ou designer e livrá-lo de “clichês e ideias óbvias, forçando-se a buscar originalidade daquele ponto em diante.” (RODRIGUES, 2015, p. 26).

Sobre o desenho de silhuetas, segundo Robertson (2005 apud RODRIGUES, 2015), é uma técnica poderosa para uma primeira leitura da forma, permitindo mais fluidez e liberdade ao artista e/ou designer, pois a preocupação com detalhes e proporções não é necessária neste momento. Outro autor citado, o Chris Solarski (2012 apud RODRIGUES, 2015), diz também que a forma geral de um personagem (a silhueta) permite associação e relação com o seu caráter psicológico.

Nesta pesquisa, optou-se por fazer inicialmente esboços a lápis, pela autora sentir mais liberdade criativa nesta mídia. Após esses primeiros esboços a lápis, eles foram digitalizados e foram desenvolvidas mais ideias a partir disso.

### 7.2.5 Etapa 5 - Refinamento

Depois da exploração de ideias, é escolhido um número restrito de esboços e/ou silhuetas feitos para o refinamento destes. A partir do esboço e/ou silhueta escolhidos, o refinamento pode ser feito por:

- a) variações de ideias semelhante;
- b) detalhamento;
- c) estudos cromáticos (testes de cor).

Derivado desses refinamentos irá surgir o *concept art* final do personagem.

Nesta etapa, os desenhos geralmente são feitos em tamanho um pouco maior que os da etapa anterior, pois nesse momento há uma preocupação maior com os detalhes: “[...] o foco está no particular: abraçam-se os detalhes para tornar cada personagem único, rico e visualmente interessante.” (RODRIGUES, 2015, p. 31). As variações e detalhamentos nos traços possibilitam a melhor visualização e desenvolvimento das ideias, permitindo também o surgimento de outras novas alternativas, agora mais refinadas. Os estudos cromáticos servem para reforçar e/ou “definir ainda mais a personalidade e a atmosfera” (RODRIGUES, 2015, p. 30) do personagem, através das cores.

Quadro 6 - Resumo da metodologia para personagens de “Os Miseráveis”

**Etapas da metodologia de *concept art* utilizada para os personagens de “Os Miseráveis”****Etapa 1 - Quadro de conceituação de personagem:**

Preenchimento de quadro em que identifica-se inicialmente os arquétipos do personagem e a partir deles, analisa-se características relacionadas a estes (as Características Arquetípicas). Posteriormente define-se o Conceito Dominante do personagem, derivado da característica arquetípica mais presente nele

**Etapa 2 - Mapa Mental:**

Mapa mental derivado do quadro de conceituação, em que leva como palavra-chave principal o Conceito Dominante e palavras-chave secundárias as Características Arquetípicas. Adiciona-se também características advindas do contexto

**Etapa 3 - *Moodboard*:**

Pesquisa e reunião de imagens que se relacionam com as palavras-chave do mapa mental do personagem

**Etapa 4 - Esboços em miniaturas e/ou Silhuetas:**

Exploração ampla de ideias através de esboços em miniaturas e/ou desenho de Silhuetas

**Etapa 5 - Refinamento:**

Escolha restrita de esboços e/ou silhuetas feitas na etapa anterior e refinamento desta, através de variações, detalhamento e estudos cromáticos

Fonte: Autoria própria (2021).

Quadro 7 - Resumo comparativo das etapas das metodologias de Guilherme Rodrigues e da utilizada para os personagens de “Os Miseráveis”

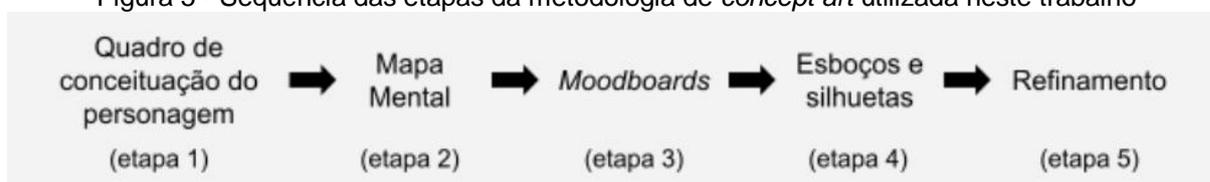
Metodologia original de <i>concept art</i> Guilherme Rodrigues	Metodologia de <i>concept art</i> para personagens de “Os Miseráveis”
<p><b>Etapa 1: Conceito Amplo</b></p> <p>Texto sintetizado e resumido que contém as principais características físicas e psicológicas dos personagens.</p>	<p><b>Etapa 1: Quadro de conceituação de personagem</b></p> <p>Preenchimento de quadro em que identifica-se inicialmente os arquétipos do personagem e a partir deles, analisa-se características relacionadas a estes (as Características Arquéticas). Posteriormente define-se o Conceito Dominante do personagem, derivado da característica arquética mais presente nele.</p>
<p><b>Etapa 2: Mapa Mental</b></p> <p>Palavras-chaves que se referem às características principais do personagem e seu contexto são organizadas num mapa mental e separadas por categorias.</p>	<p><b>Etapa 2: Mapa Mental</b></p> <p>Mapa mental derivado do quadro de conceituação, em que leva como palavra-chave principal o Conceito Dominante e palavras-chave secundárias as Características Arquéticas. Adiciona-se também características advindas do contexto.</p>
<p><b>Etapa 3: Moodboard</b></p> <p>Pesquisa e reunião de imagens que se relacionam com as palavras-chave do mapa mental do personagem</p>	<p><b>Etapa 3: Moodboard</b></p> <p>Pesquisa e reunião de imagens que se relacionam com as palavras-chave do mapa mental do personagem</p>
<p><b>Etapa 4: Esboços em miniaturas e/ou Silhuetas</b></p> <p>Exploração ampla de ideias através de esboços em miniaturas e/ou desenho de Silhuetas</p>	<p><b>Etapa 4: Esboços em miniaturas e/ou Silhuetas</b></p> <p>Exploração ampla de ideias através de esboços em miniaturas e/ou desenho de Silhuetas</p>
<p><b>Etapa 5: Refinamento</b></p> <p>Escolha restrita de esboços e/ou silhuetas feitas na etapa anterior e refinamento desta, através de variações, detalhamento e estudos cromáticos</p>	<p><b>Etapa 5: Refinamento</b></p> <p>Escolha restrita de esboços e/ou silhuetas feitas na etapa anterior e refinamento desta, através de variações, detalhamento e estudos cromáticos</p>

Fonte: Autoria própria (2021).

## 8 DESENVOLVIMENTO DO *CONCEPT ART* DOS PERSONAGENS

Para cada personagem, serão explicadas a identificação dos arquétipos no Quadro de conceituação e a escolha do Conceito Dominante. Nesta seção, também será explicado o processo criativo do *concept art* de cada um, a fim de mostrar como os arquétipos e o Conceito Dominante influenciaram nas escolhas visuais do projeto, utilizando a metodologia descrita na seção 7.2 e mostradas a seguir na Figura 5. O resultado da proposta final do *concept art* dos personagens será mostrado e explicado mais detalhadamente na seção 9.

Figura 5 - Sequência das etapas da metodologia de *concept art* utilizada neste trabalho



Fonte: Autoria própria (2021).

### 8.1 JEAN VALJEAN

As próximas seções descrevem o processo criativo de cada etapa do *concept art* do protagonista da história de “Os Miseráveis”, Jean Valjean.

#### 8.1.1 Quadro de conceituação de Jean Valjean

Quadro 8 - Quadro de conceituação do personagem Jean Valjean

PERSONAGEM	ABORDAGENS	ARQUÉTIPOS IDENTIFICADOS	CARACTERÍSTICAS ARQUETÍPICAS	CONCEITO DOMINANTE
JEAN VALJEAN	<b>VOGLER</b> (A Jornada do Escritor)	Herói	Protagonismo, empatia, sacrifício	Heroísmo trágico
	<b>MARGARET MARK &amp; CAROL PEARSON</b> (O Herói e o Fora da Lei)	Prestativo	Altruísmo, cristianismo, redenção	
		Herói	Coragem, bondade, perseverança, proteção	
		Cara Comum	Humildade, discrição, simplicidade	
	<b>VARGAS LLOSA</b> (A Tentação do Impossível)	O justo	<b>Heroísmo trágico;</b> habilidades super-humanas e heróicas; sofrimento; “ser luminoso”; “ser superior”	

Fonte: Autoria própria (2021).

Jean Valjean é o personagem principal de *Os Miseráveis*. Ele aparece inicialmente como um ex-prisioneiro que, após 19 anos, saiu da prisão com amargor e ódio pela sociedade. Tão envolto por esses sentimentos, ele cometeu um crime contra uma pessoa que só fez acolhê-lo bondosamente: roubou as únicas peças de valor do Bispo Bienvenu e fugiu. Após ser pego em flagrante, ao invés do Bispo denunciá-lo, ele o perdoou e o presenteou com os itens roubados. Foi a partir desta surpreendente ação que Jean Valjean, sentindo-se comovido e culpado, decidiu mudar de comportamento: assumiu uma nova identidade e passou a viver de forma correta e em constante abnegação.

Desde então, o arquétipo do **Prestativo** se tornou muito presente no protagonista, pois este passou a acreditar que ajudar e colocar o outro acima de si mesmo é o caminho para a felicidade de Deus. O altruísmo é muito forte e evidente no personagem através das suas ações.

Outra característica que Valjean tem é a humildade. Ele acredita que o certo é viver de forma simples, humilde e despretensiosa. Isso lhe traz um terceiro arquétipo, o do **Cara Comum**, pois, além de despretensioso, ele também consegue enxergar valor e dignidade em todas as pessoas, sem distinções.

Além do Prestativo e do Cara Comum, Jean Valjean também evoca outro arquétipo, o do **Herói**, pois ele quer fazer do mundo um lugar melhor, através da sua bondade, coragem e combate às injustiças. Passa por muitas adversidades e consegue superá-las de forma heróica, sempre fiel e firme aos seus ideais. Na perspectiva de Vogler, ser herói está ligado à ideia de “proteger e servir” (2015, p. 76) e que “um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros” (VOGLER, 2015, p. 76), e é isso que Jean Valjean faz na história.

Outro aspecto bem marcante do personagem, que encontra-se em paralelo a essa ideia de sacrifício, é a sua relação com o sofrimento, descrito por Vargas Llosa no arquétipo de **O justo**:

[...] sua ideia do dever coincide com a dos moralistas convencidos de que o caminho da perfeição é o da autopunição sistemática, o martirologio. Trata-se da velha moral que faz do homem o depositário de uma culpa que vem com ele ao mundo e da qual deve redimir-se ao longo da vida, sabendo que tudo, no seu corpo e no seu entorno, conspira contra essa redenção e a favor de sua queda. (VARGAS LLOSA, 2012, p. 74).

Em outras palavras, Vargas Llosa considera Jean Valjean um Justo por este sentir o dever de tomar decisões baseadas numa concepção constante de culpa e de não merecimento, mesmo que elas lhe tragam infelicidade e sofrimento na sua jornada, simplesmente por ser o certo ou o justo. “Jean Valjean sofre, mas não vacila” (VARGAS LLOSA, 2012, p. 72).

Essa forma de pensar e agir do personagem se assemelha bastante ao conceito de Herói Trágico, introduzido por Aristóteles e explicado por Ariano Suassuna em seu livro *Iniciação à Estética*. Segundo Suassuna (2012), um personagem trágico é caracterizado por:

- a) tomar decisões de caráter elevado, ou seja, ações e escolhas baseadas em princípios de “ordem superior”;
- b) grandeza, excepcionalidade e características consideradas melhores do que nós na realidade;
- c) o caráter trágico é demonstrado muito mais pelas ações do que pelas palavras;
- d) as situações trágicas e infortúnios que acontecem ao personagem derivam unicamente de uma escolha própria deste, e não por ser uma fatalidade ou um acontecimento externo que lhe afeta;
- e) toda a sua jornada o leva a terminar de forma trágica.

Devido a esse conceito se mostrar muito presente em Jean Valjean, além de englobar também muitas de suas outras características, como o altruísmo, a humildade, a coragem e o sacrifício, o Conceito Dominante deste personagem foi definido como **heroísmo trágico** (Quadro 8).

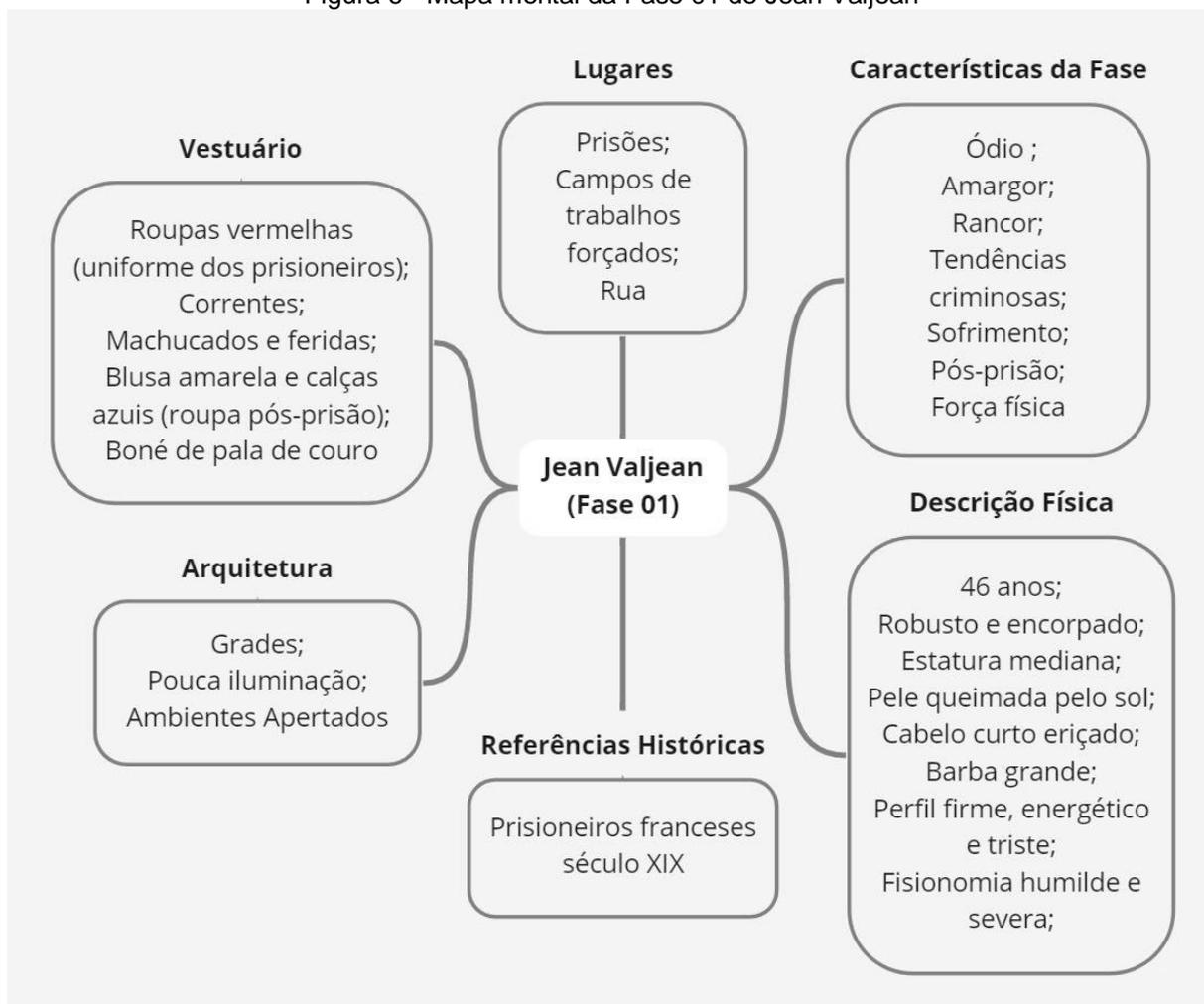
### 8.1.2 Mapas Mentais

Como explicado na seção 7.2.2, nesta etapa são identificadas as fases narrativas de cada personagem e é feito um mapa mental para cada uma delas. Em cada mapa mental, foram escolhidas palavras que descrevessem e/ou sintetizassem cada categoria para o personagem na determinada fase (sendo estas categorias: Características da Fase; Descrição Física; Lugares; Vestuário; Arquitetura; Referências Históricas).

No caso de Jean Valjean, identifiquei 3 fases: **Fase 01**: Ex-prisioneiro; **Fase 02**: Prefeito Madeleine; **Fase 03**: Pai de Cosette.

Na fase 01 (Figura 6), Jean Valjean é um ex-prisioneiro que acaba de ser liberado da prisão após 19 anos de sentença. É um momento em que o personagem é carregado por ódio pela sociedade e possui tendências criminosas. É nesta fase em que seu caminho se cruza com o do Bispo Bienvenu e este o convence a seguir o caminho da bondade.

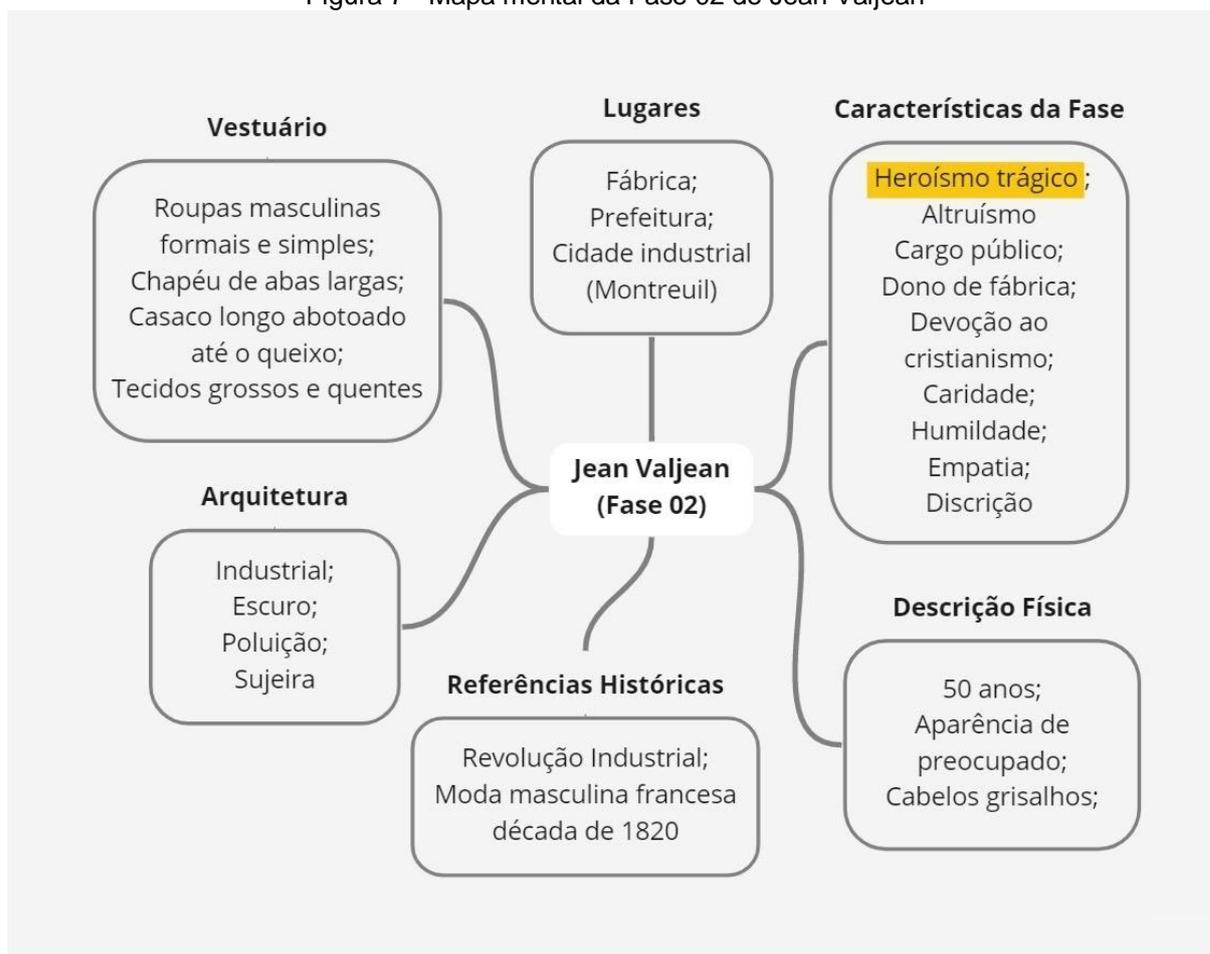
Figura 6 - Mapa mental da Fase 01 de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

A fase 02 (Figura 7) ocorre quando Jean Valjean, transformado após o episódio com o Bispo, muda sua identidade para Sr. Madeleine e se estabelece na cidade de Montreuil-sur-Mer. Inesperadamente ele prospera no ramo industrial e faz fortuna, convertendo boa parte do dinheiro para a população carente da cidade, gerando empregos e fazendo doações. Devido a essas boas ações, ele se torna uma figura importante para a cidade e é eleito como Prefeito. É nessa mesma fase que ele também é encarregado de ajudar Cosette, que posteriormente se tornaria sua filha adotiva.

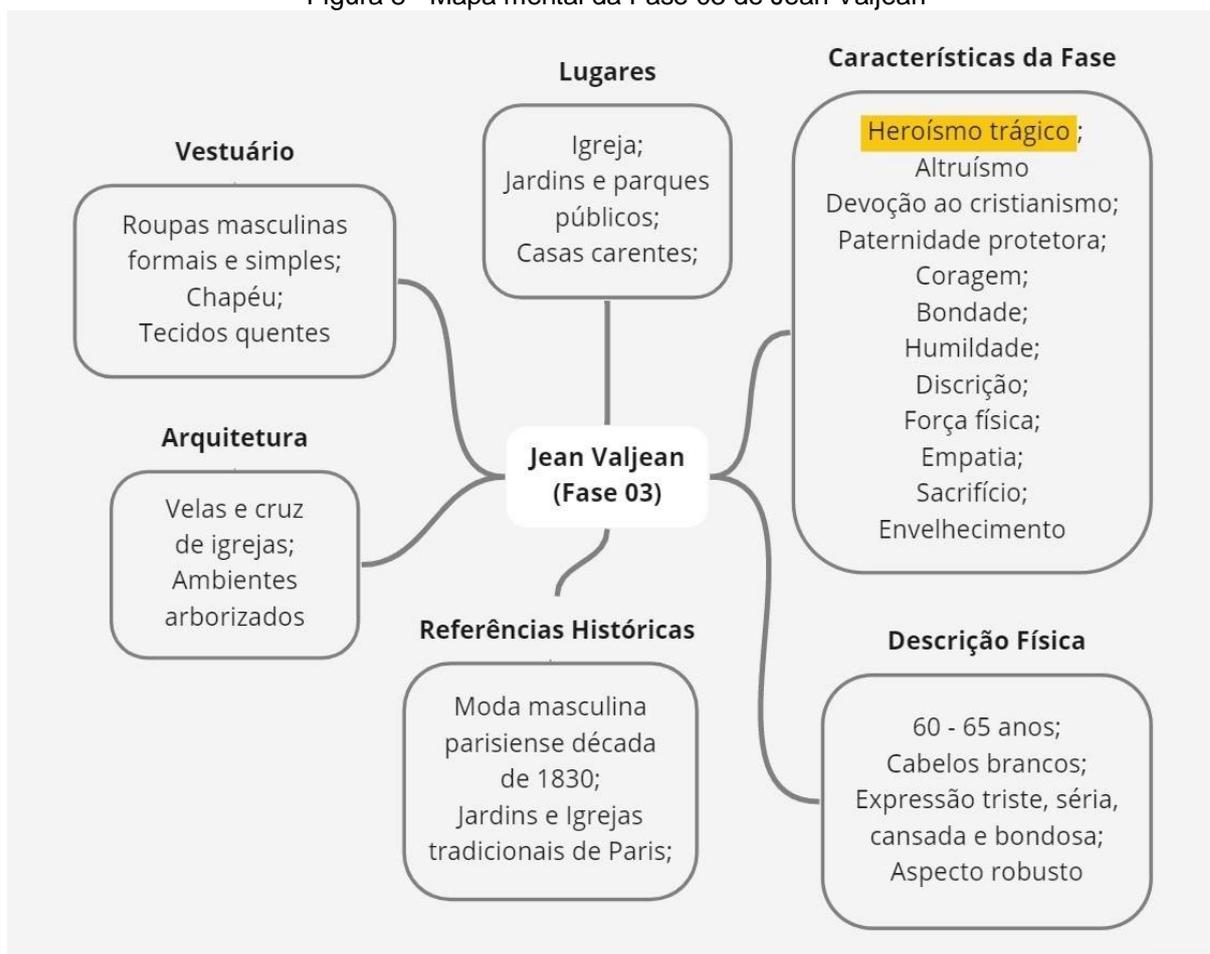
Figura 7 - Mapa mental da Fase 02 de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

A fase 03 (Figura 8) se passa depois que Jean Valjean foge com Cosette para Paris para se esconder de Javert, o policial inspetor que o persegue após descobrir a sua real identidade. Vivendo constantemente escondidos, eles passam a se considerarem pai e filha um do outro, com Valjean se dedicando exclusivamente para a educação e bem-estar da Cosette e esta fazendo companhia ao pai. É nessa fase também que ele entra em conflito interno no período de adolescência da filha, quando Cosette se apaixona por Marius e põe em risco toda a segurança e normalidade vivida por eles até então.

Figura 8 - Mapa mental da Fase 03 de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

### 8.1.3 Moodboards

Assim como feito na etapa dos mapas mentais, foi produzido um *moodboard* para cada fase, tendo agora como inspiração direta as palavras dos mapas mentais.

Para o *moodboard* da fase 01 (Figura 9), foram escolhidas imagens e pinturas que retratassem a realidade de um prisioneiro na França do início do século XIX, para entender um pouco do ódio que Valjean sentia após passar por esse tipo de experiência. Para complementar, também utilizou-se imagens de algumas adaptações cinematográficas e ilustrações, ambas da própria obra.

Figura 9 - *Moodboard* da fase 01 de Jean Valjean

Fonte: Autoria própria (2021).

Para o *moodboard* da fase 02 (Figura 10), foram selecionadas imagens que transmitem uma atmosfera industrial, assim como retratos de homens abastados e sérios, semelhante à condição de Jean Valjean nesta fase. Foi colocada também uma imagem fazendo alusão à figura de Jesus Cristo para representar a sua relação com o sacrifício e sofrimento, além de também representar a forma como a população da cidade em que ele era prefeito o enxergava, como um santo.

Figura 10 - Moodboard da fase 02 de Jean Valjean



Fonte: Aurtoria própria (2021).

Para o *moodboard* da fase 03 (Figura 11), foram escolhidas imagens com paisagens mais arbóreas em parques por ser o tipo de lugar que Valjean costumava passear com a filha. Além disso, foram colocados também retratos de homens mais velhos, para representar a idade mais avançada do personagem.

Figura 11 - Moodboard da fase 03 de Jean Valjean

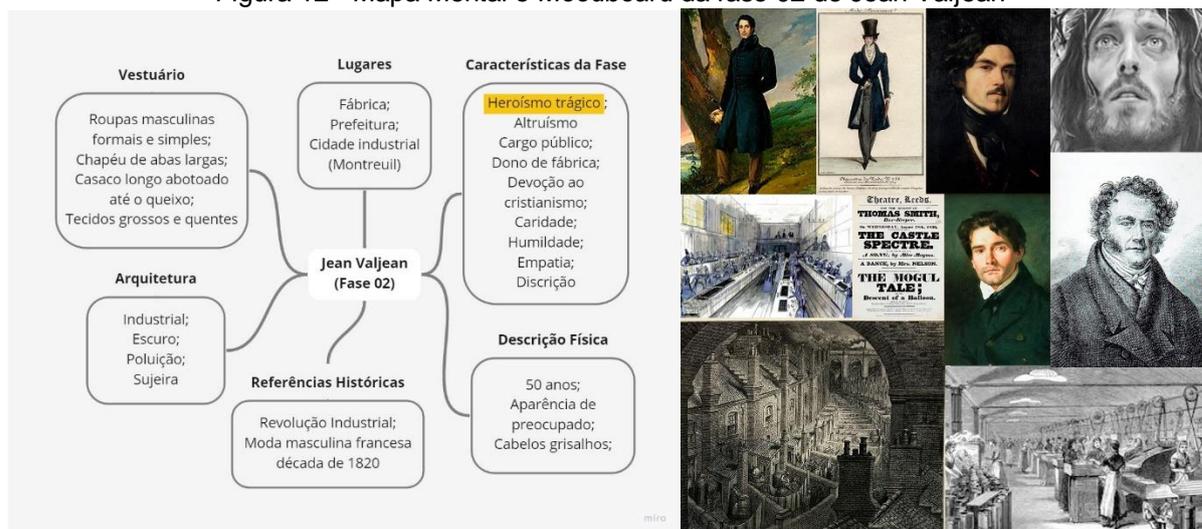


Fonte: Autoria própria (2021).

#### 8.1.4 Esboços em miniaturas e silhuetas

Tendo inspiração nos mapas mentais e nos *moodboards*, e tendo em mente ainda os arquétipos identificados no personagem, começou-se a exploração de esboços e silhuetas para extrair o máximo de ideias. Foi escolhida a **fase 02** de Jean Valjean para basear o *concept art*, ou seja, todo o material produzido a partir desta etapa será baseado unicamente na fase 02 do personagem:

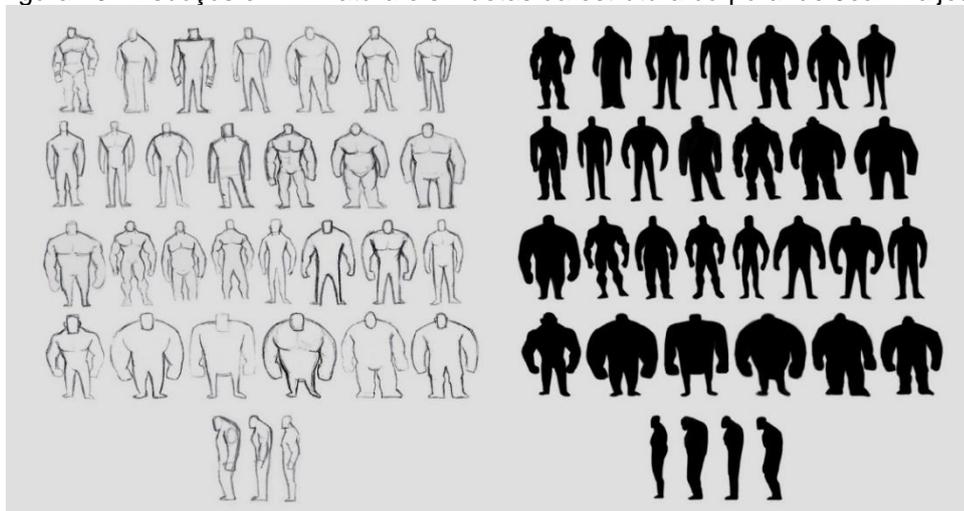
Figura 12 - Mapa Mental e Moodboard da fase 02 de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

Foram iniciados os esboços em miniatura à lápis, que depois foram passados para o software digital para analisá-los na forma de silhuetas (Figura 13). Depois desta exploração, pensou-se em dois elementos na sua estrutura corporal que faziam sentido para o caráter altruísta e sofredor do personagem: **postura curvada para frente**: para representar metaforicamente o peso da culpa que ele sente pelo seu passado e pela responsabilidade de fazer o bem e de se abnegar, desde que sofreu a mudança, demonstrando seu lado arquetípico do Justo e do Prestativo; **corpo forte**: pois além de o personagem passar por várias situações durante a história onde a força física é necessária, essa característica reforça a questão metafórica do peso de culpa e responsabilidade mencionado antes, precisando de uma estrutura forte para conseguir suportá-la.

Figura 13 - Esboços em miniatura e silhuetas da estrutura corporal de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

Após selecionar as silhuetas e esboços que melhor representassem esses dois elementos, foram feitos esboços do rosto. Procurou-se explorar feições tristes e cansadas, principalmente através do olhar do personagem, para complementar o efeito da questão da culpa dos outros dois elementos da estrutura corporal mencionados anteriormente (Figura 14).

Figura 14 - Esboços do rosto de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

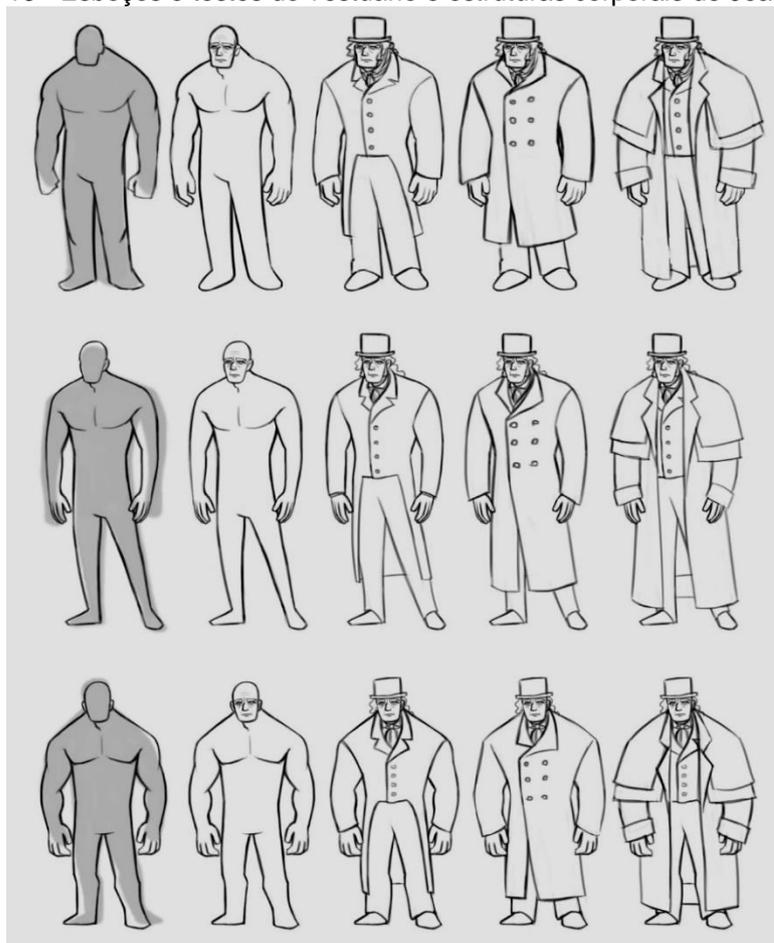
Também foram feitos esboços do vestuário e do cabelo e, particularmente para estes, os *moodboards* foram essenciais para a inspiração, trazendo mais segurança para criar elementos mais verossímeis à época histórica em que o enredo se situou (século XIX). Procurou-se fazer testes utilizando elementos básicos do vestuário masculino da época, como casacos e sobretudos, camisas, coletes, lenços, calças, sapatos fechados e chapéus (Figura 16). Já para os cabelos, foram testados formas variadas de cabelos médios e longos, pois na época do personagem esse comprimento era comum entre os homens (Figura 15).

Figura 15 - Esboços e testes de cabelo de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

Figura 16 - Esboços e testes do vestuário e estruturas corporais de Jean Valjean

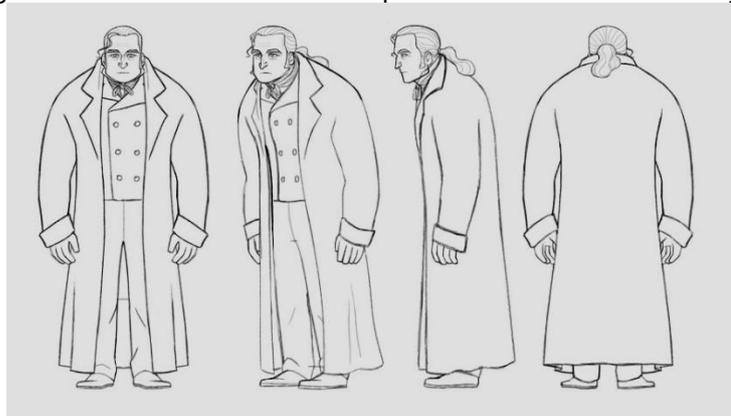


Fonte: Autoria própria (2021).

### 8.1.5 Refinamento

Foram feitos desenhos, agora de forma mais detalhada, para testar como a estrutura corporal poderia funcionar para o personagem e também elaborar as ideias de vestuário (Figura 17).

Figura 17 - Testes de estrutura corporal e vestuário de Jean Valjean



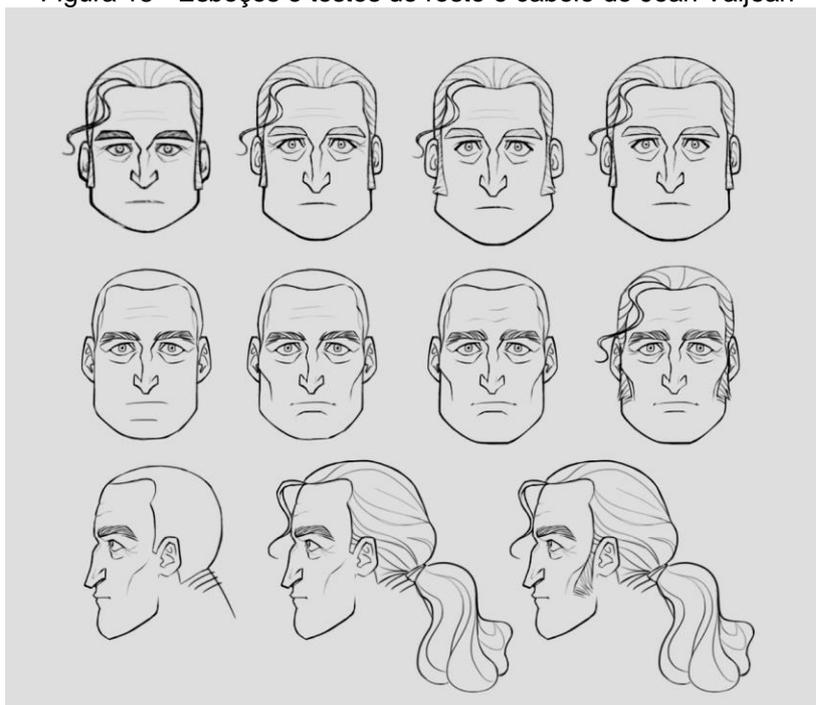
Fonte: Autoria própria (2021).

Além disso, procurou-se nesta etapa desenvolver principalmente o rosto dele e sua expressão (Figuras 18 e 19). Foram descobertos mais elementos que fizeram sentido para Jean Valjean e que expressam principalmente o cansaço e sofrimento do seu Conceito Dominante, o de heroísmo trágico:

- a) olhar cansado:** olhos levemente caídos e bolsas nos olhos para reforçar a ideia de peso, juntamente com a postura curvada;
- b) nariz e osso zigomático marcados:** para representarem a dureza da realidade de seu passado de prisioneiro, através de traços marcados, além de lhe conferirem mais força;
- c) marcas de expressão:** para reforçar a ideia de cansaço e indicar idade;
- d) mandíbula e queixo robustos e curvos:** para reforçar a ideia de força, porém com linhas curvas para equilibrar os traços mais retos do nariz, trazendo também um pouco mais de bondade;
- e) cabelo médio, amarrado e barba por fazer:** para refletir a despreocupação e desleixo com a aparência.

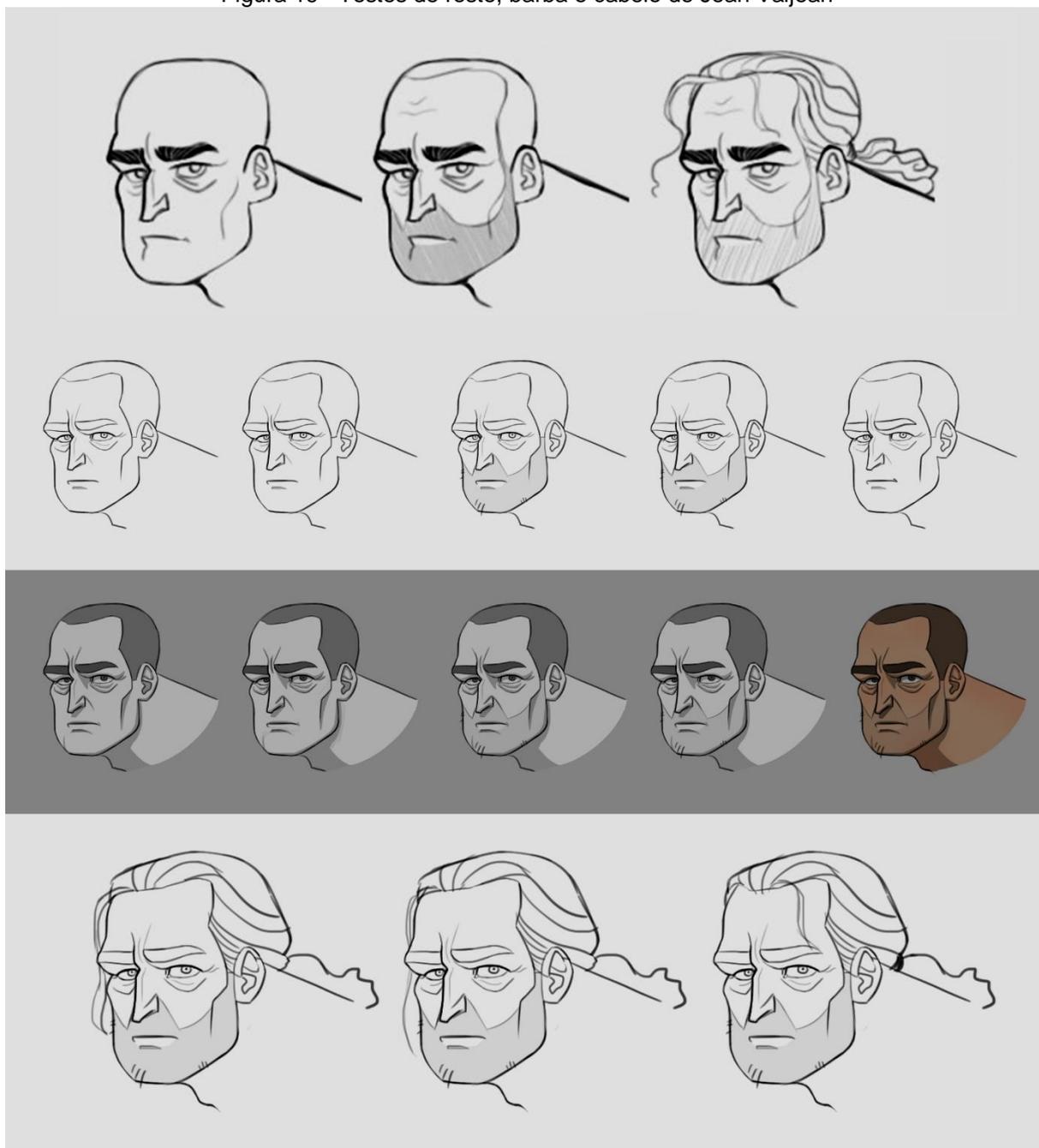
As características de sofrimento e cansaço do heroísmo trágico também podem ser relacionadas com características de outros arquétipos identificados no personagem, como, respectivamente, a força do Herói (advinda do sofrimento) e a abnegação do Prestativo (resultando no cansaço).

Figura 18 - Esboços e testes de rosto e cabelo de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

Figura 19 - Testes de rosto, barba e cabelo de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

Após definir as principais características do rosto e da estrutura corporal, chegou a hora de refinar as opções de vestuário. Baseando-se no *moodboard*, foram feitas alternativas que se enquadram com o período da fase 02 de Jean Valjean, por volta da década de 1820 (Figura 20). Por ser um personagem simples, que não se preocupa muito com a aparência, não foram colocadas roupas “da alta moda” da época, mas sim elementos comuns e modestos, refletindo assim a simplicidade do arquétipo do Cara Comum presente no personagem.

Figura 20 - Testes de vestuário de Jean Valjean



Fonte: A autoria própria (2021).

Para o estudo cromático, baseado nas cores predominantes do *moodboard* da fase 02, foram testadas várias combinações. As cores neutras, levemente dessaturadas e mais escuras combinaram com a sua personalidade mais fechada, simples e discreta, demonstrando o seu lado arquetípico de Cara comum, além de se complementarem com as características do arquétipo do Justo (tristeza, sofrimento e culpa). Por isso, decidiu-se definir a paleta de cores do personagem com estas características. Foram feitos vários testes e combinações para escolher cores harmônicas entre si e para definir a paleta final do personagem (Figura 21).

Figura 21 - Estudos cromáticos de Jean Valjean



Fonte: A autoria própria (2021).

O resultado final do *concept art* de Jean Valjean será mostrado na seção 9.

## 8.2 COSETTE

As próximas seções descrevem o processo criativo de cada etapa do *concept art* da personagem Cosette, filha adotiva do protagonista.

### 8.2.1 Quadro de Conceituação de Cosette

Quadro 9 - Quadro de conceituação da personagem Cosette

PERSONAGEM	ABORDAGENS	ARQUÉTIPOS IDENTIFICADOS	CARACTERÍSTICAS ARQUETÍPICAS	CONCEITO DOMINANTE
COSETTE	<b>VOGLER</b> (A Jornada do Escritor)	Arauto	Chamado para mudança e motivação para ação de Jean Valjean	Inocência
	<b>MARGARET MARK &amp; CAROL PEARSON</b> (O Herói e o Fora da Lei)	Inocente	Inocência, visão de mundo restrita, alegria, pureza, leveza	
		Amante	Amabilidade, bondade, beleza, feminilidade	
	<b>VARGAS LLOSA</b> (A Tentação do Impossível)	Um mundo puritano	Virgindade, castidade, virtude, irreabilidade	

Fonte: Autoria própria (2021).

A infância de Cosette foi muito restrita devido aos maus tratos do casal Thénardier e às obrigações impostas de criada que tinha que cumprir ainda muito nova. Mesmo depois de conseguir se livrar desse ambiente hostil, através de Jean Valjean, ela passou a viver e ser educada num convento, outro ambiente de certa forma também restrito. Cosette não conhecia o mundo de verdade, e Valjean, sentindo-se egoísta e culpado por isso, resolveu tirá-la do convento para viverem em Paris.

Nesse sentido, Cosette possui muito do arquétipo do **Inocente**, não só pela inocência da restrição, mas também pela alegria e felicidade que sentia em momentos simples e por sempre apreciar de forma amável e bondosa a presença do pai adotivo, características mencionadas por Mark e Pearson (2003) na explicação deste arquétipo.

Nessa fase, ela também apresentou um pouco do arquétipo do **Amante**, com o amor de filha que sentia por Jean Valjean, refletido por gestos de carinho e cuidado. A companhia do pai já bastava para que ela se sentisse perfeitamente bem.

No entanto, num determinado momento da história, Cosette começa a reparar na sua beleza e a admirá-la. A partir daí, quando ela vai se descobrindo e se desenvolvendo como mulher, o arquétipo do Amante começa a se revelar ainda mais, principalmente quando ela se apaixona por Marius. Nessa fase, o arquétipo do **Arauto** também se torna evidente, porque essa transformação rápida de Cosette é sinal de que mudanças estão para acontecer, principalmente para o protagonista Jean Valjean.

Por outro lado, a inocência dela continuou tão evidente que o próprio Victor Hugo reforça essa ideia nos seguintes trechos:

Cosette não sabia o que era o amor. Nunca ouvira essa palavra ser pronunciada no sentido terreno. [...] Nem sabia que nome dar ao que estava sentindo agora. Acaso fica menos doente quem não sabe o nome de sua doença? Ela amava ainda com mais paixão, já que amava com ignorância. (HUGO, 2014, p. 939);

“Era assim que pouco a pouco Cosette se tornava uma mulher e se desenvolvia, bela e enamorada, consciente de sua beleza e ignorante de seu amor. Sedutora, além de tudo, por inocência” (HUGO, 2014, p. 940). Por esse motivo, o Conceito Dominante definido para Cosette é **inocência** (Quadro 9).

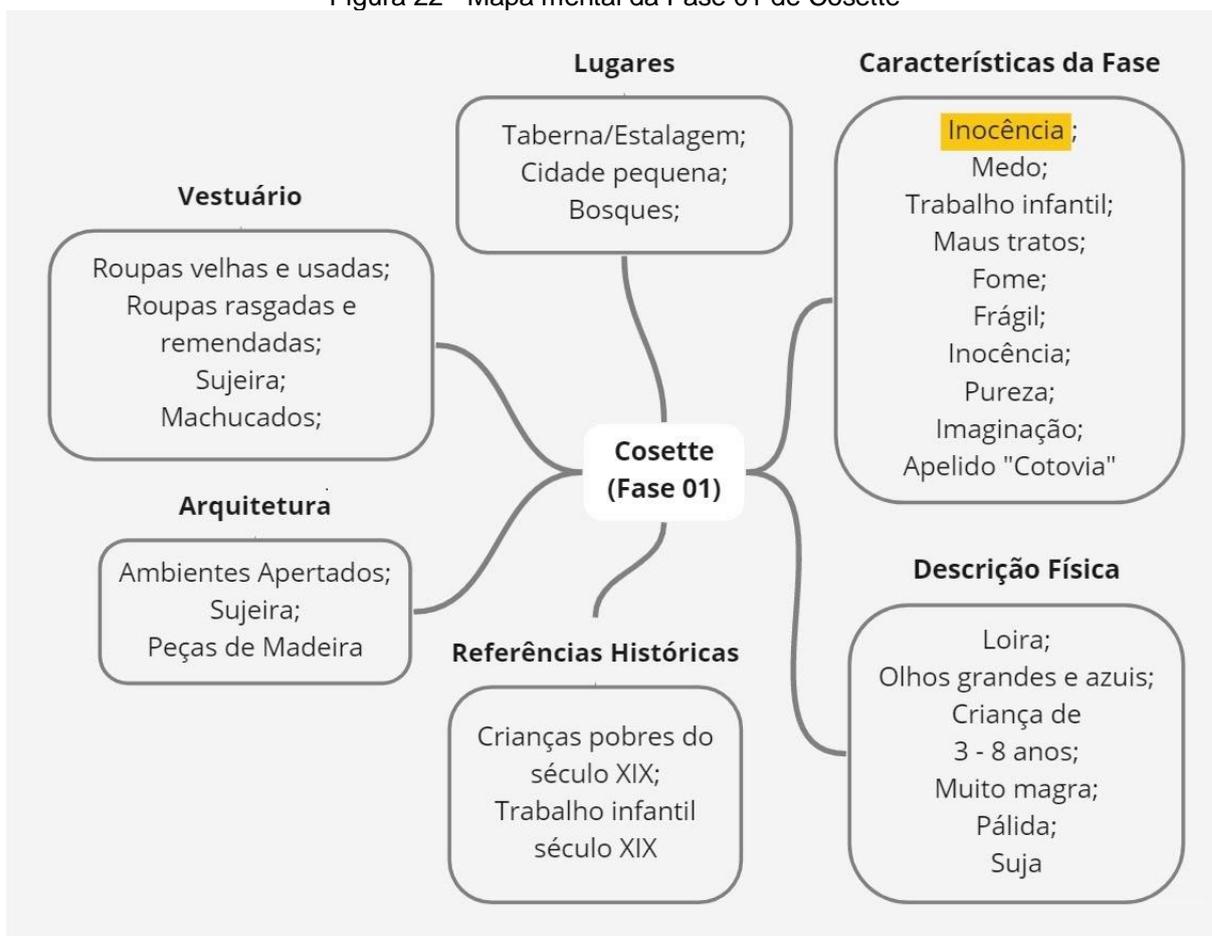
Essa característica marcante da personagem nos leva a associá-la às ideias de virgindade e castidade, aspectos que Vargas Llosa indica que o universo fictício de “Os Miseráveis” preza e valoriza (mencionados na seção 5.3.4).

### 8.2.2 Mapas Mentais

Assim como para Jean Valjean, foram identificadas 3 fases narrativas diferentes para Cosette: **Fase 01**: Criança submetida a trabalho infantil e maus tratos; **Fase 02**: Noviça; **Fase 03**: Par romântico de Marius.

A fase 01 (Figura 22) é o período em que Cosette é deixada pela mãe para ser criada com a família Thénardier. Porém ao invés de ser tratada como uma criança normal, ela é desprezada pelo casal, sendo obrigada a trabalhar como empregada e sofrer maus tratos constantemente.

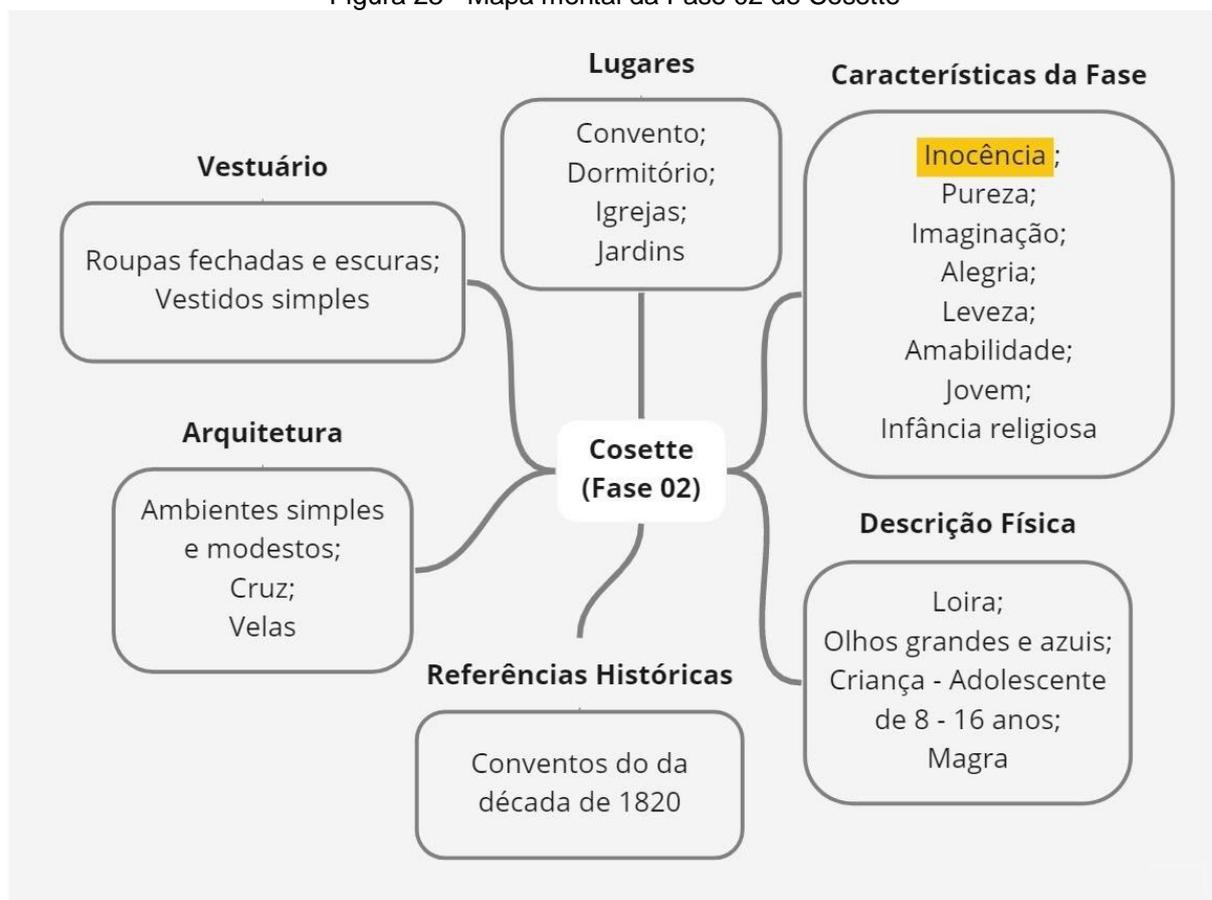
Figura 22 - Mapa mental da Fase 01 de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

A fase 02 (Figura 23) é quando Jean Valjean resgata Cosette e a leva para Paris, onde eles podem se esconder tanto de Javert, que persegue o protagonista, quanto dos Thénardier, que procuram a criança. Chegando na cidade, eles são acolhidos por um convento, onde Cosette passa a ser uma noviça e permanece sua infância toda sendo educada pelas freiras. Nessa fase, ela já considera Valjean como seu pai.

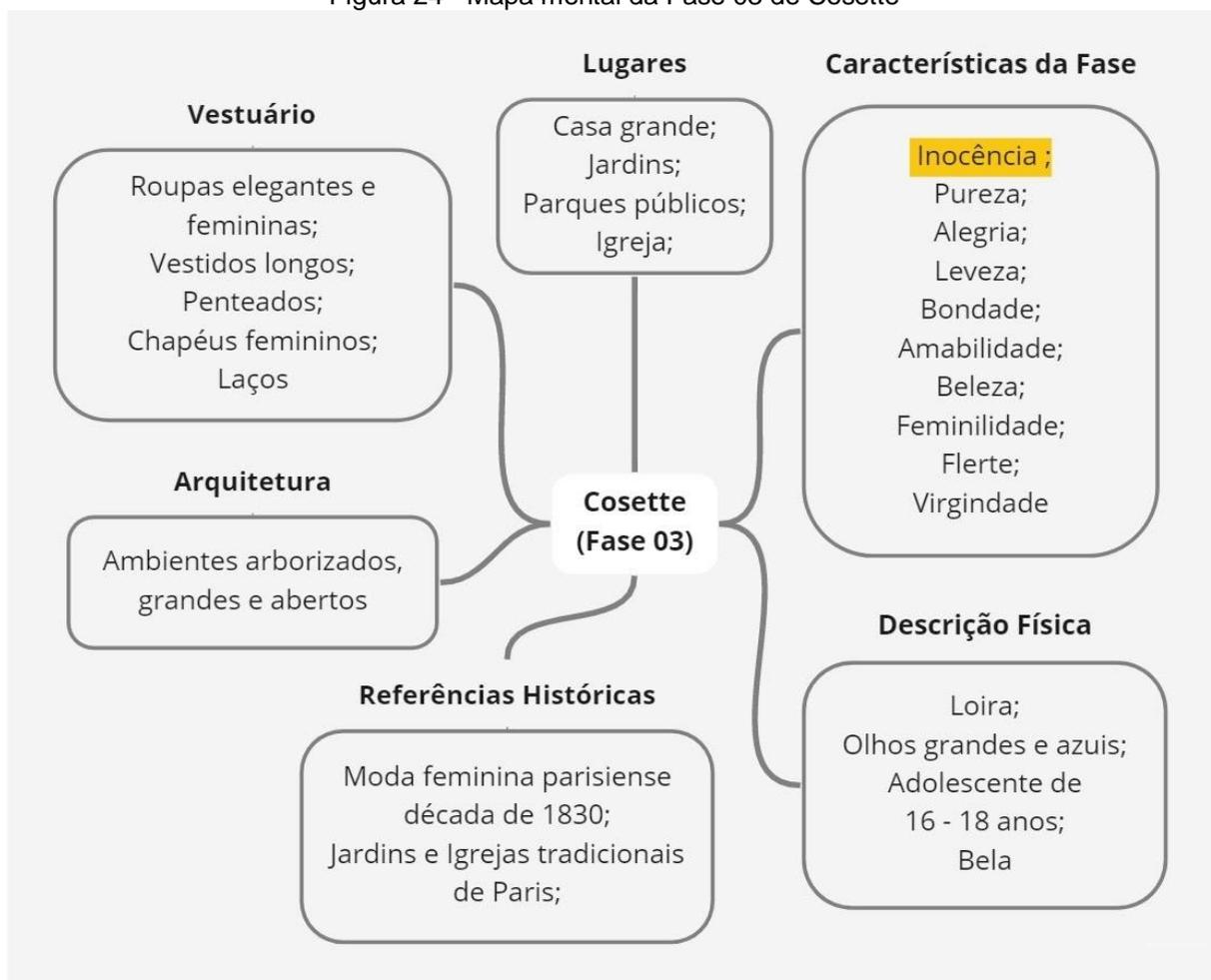
Figura 23 - Mapa mental da Fase 02 de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

A fase 03 (Figura 24) ocorre quando Jean Valjean e Cosette saem do convento e passam a morar numa casa escondida por um jardim, lugar perfeito em que puderam viver pacificamente. Porém, é nessa fase também que Cosette passa pela puberdade e começa a se preocupar com a aparência e a se enxergar como jovem mulher. A sua beleza atrai a atenção de Marius, e ambos acabam se apaixonando pelo outro.

Figura 24 - Mapa mental da Fase 03 de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

### 8.2.3 Moodboards

Assim como feito no personagem de Jean Valjean, foi produzido um *moodboard* para cada fase, tendo como inspiração direta as palavras dos respectivos mapas mentais.

Para o *moodboard* da fase 01 (Figura 25), foram escolhidas imagens e pinturas que retratassem a realidade de crianças submetidas ao trabalho infantil na França do início do século XIX. Foram colocadas também imagens de algumas adaptações cinematográficas e ilustrações, ambas da própria obra. Para complementar, utilizou-se imagens de ambientes parecidos com os que ela tinha que frequentar na sua realidade, como tabernas e florestas. Nessa fase ela era apelidada de Cotovia, por isso foi colocada uma foto desse pássaro no *moodboard*.



Figura 26 - Moodboard da fase 02 de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

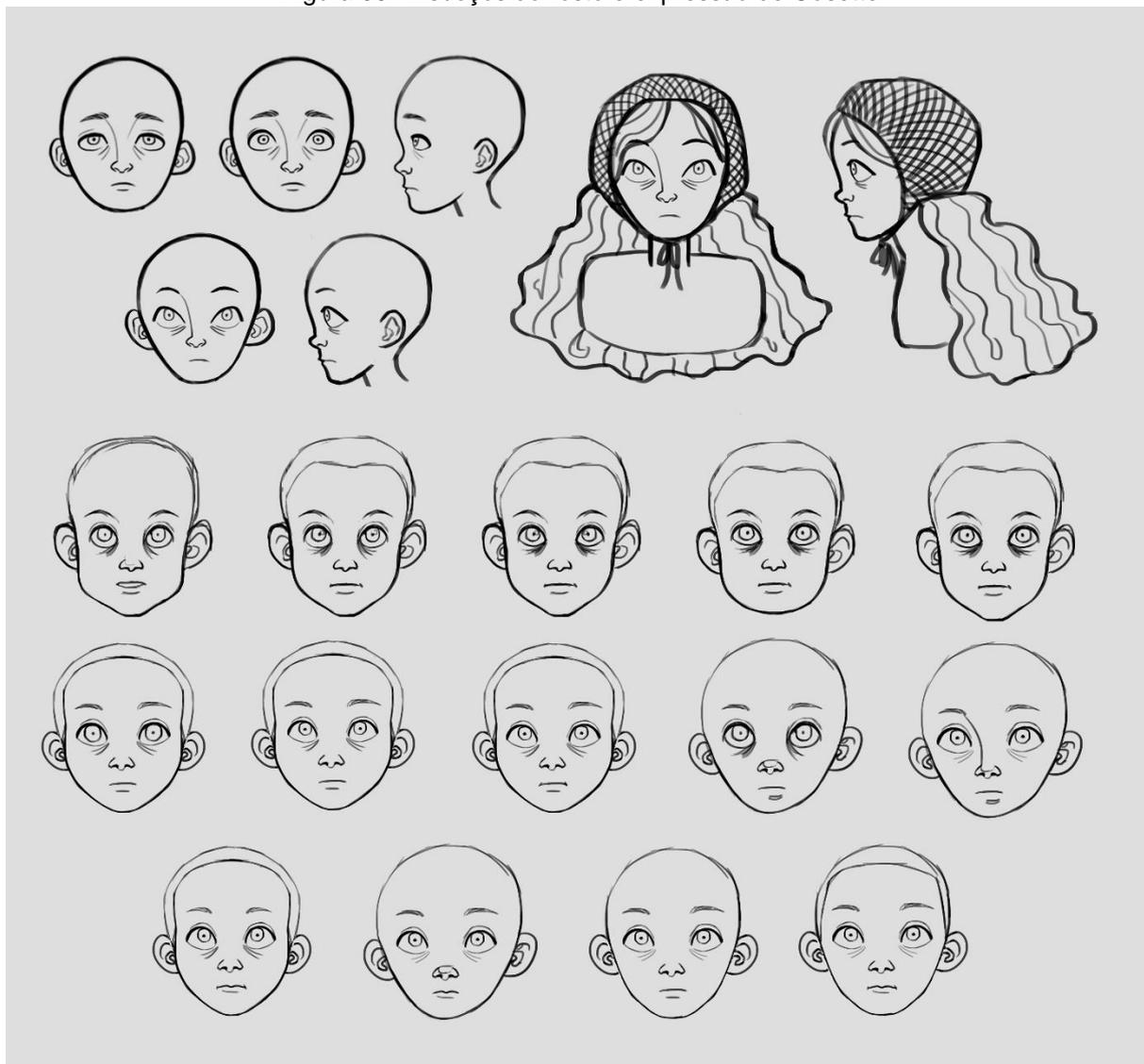
Para o *moodboard* da fase 03 (Figura 27), foram escolhidas imagens com paisagens mais arbóreas em casas para representarem a casa em que Cosette e seu pai viviam escondidos depois de saírem do convento. Além disso, modelos variados de vestidos considerados da moda da época, para representar a preocupação com a aparência que Cosette começou a ter nessa fase. Coloquei também retratos de jovens moças que transmitissem docilidade, feminilidade e inocência, características constantemente descritas sobre a personagem na obra.





consequentemente à inocência dessa idade. Foram feitos mais esboços testando essas características (Figura 30).

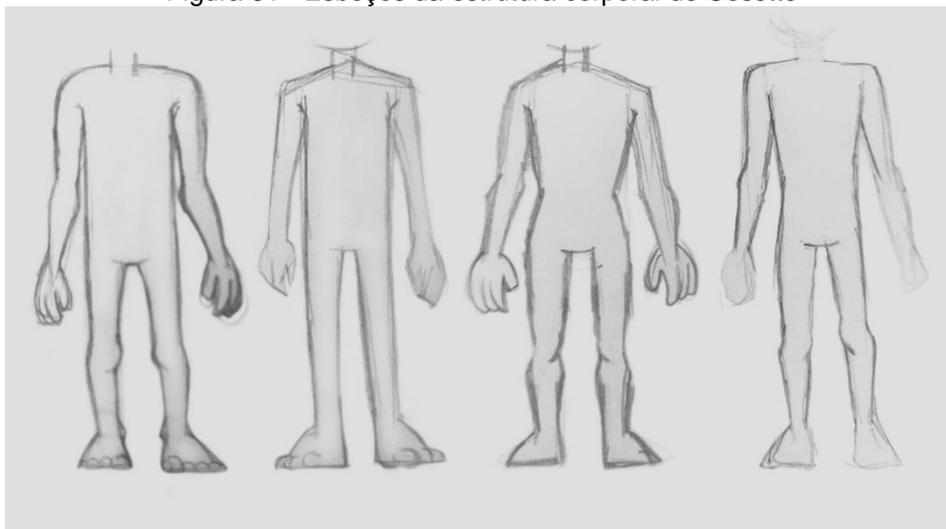
Figura 30 - Esboços do rosto e expressão de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

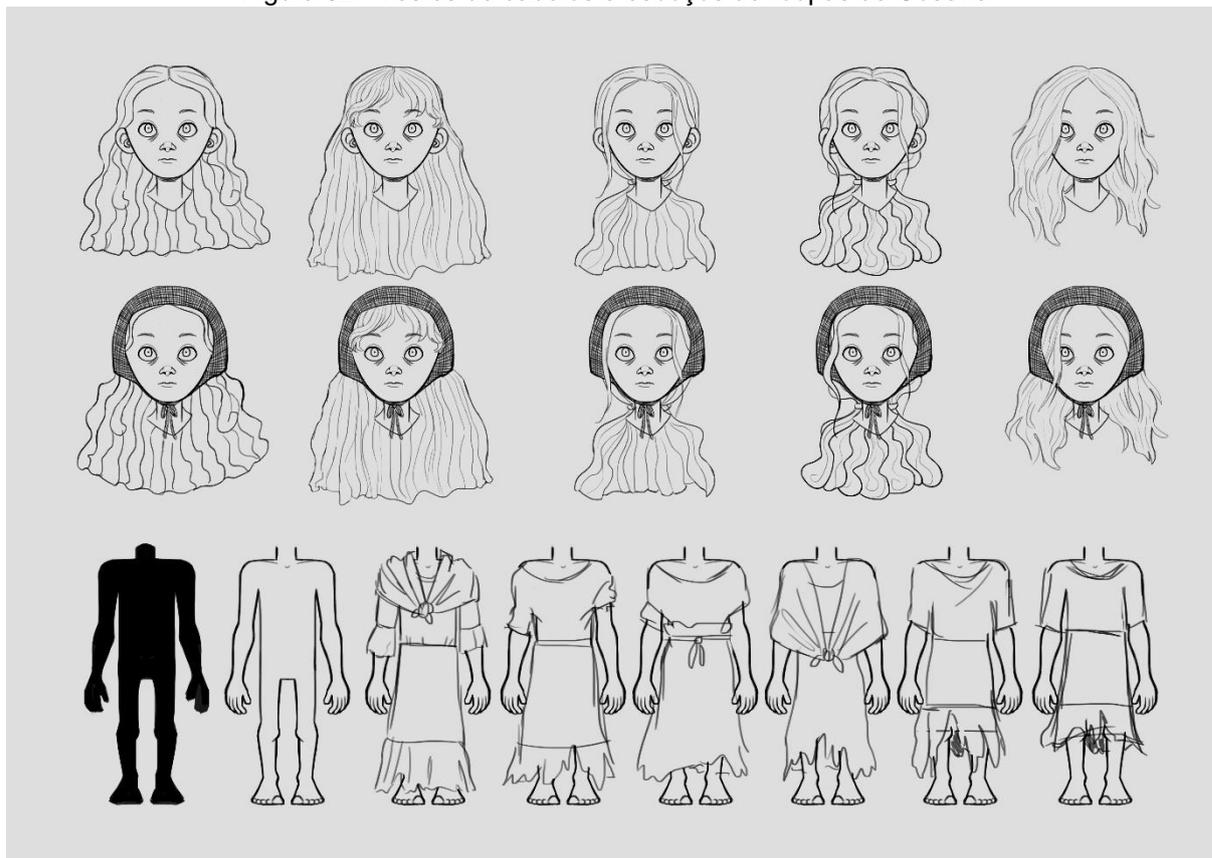
Também foram feitos alguns esboços de sua estrutura corporal (Figura 31). Por conta de seu contexto, uma criança pobre que é obrigada a trabalhar, a personagem é descrita como magra e franzina. Por isso, testou-se diferentes formas de representar essa característica dela nos esboços. Após isso, também esboçou-se algumas ideias para cabelo e vestuário (Figura 32). Diante desse contexto de trabalho forçado, procurou-se explorar desenhos de cabelos longos, sem muitos cuidados, e roupas desgastadas e rasgadas.

Figura 31 - Esboços da estrutura corporal de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

Figura 32 - Testes de cabelos e esboços de roupas de Cosette



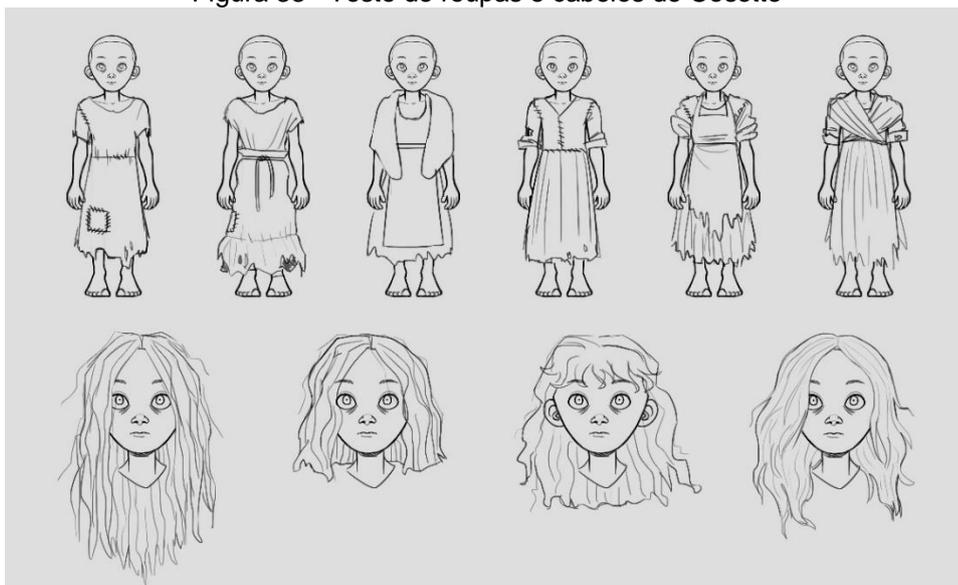
Fonte: Autoria própria (2021).

### 8.2.5 Refinamento

Após os esboços, foram feitas variações e detalhamento para desenvolver as principais ideias para o rosto, cabelo e vestuário de Cosette (Figuras 33 e 34). Como

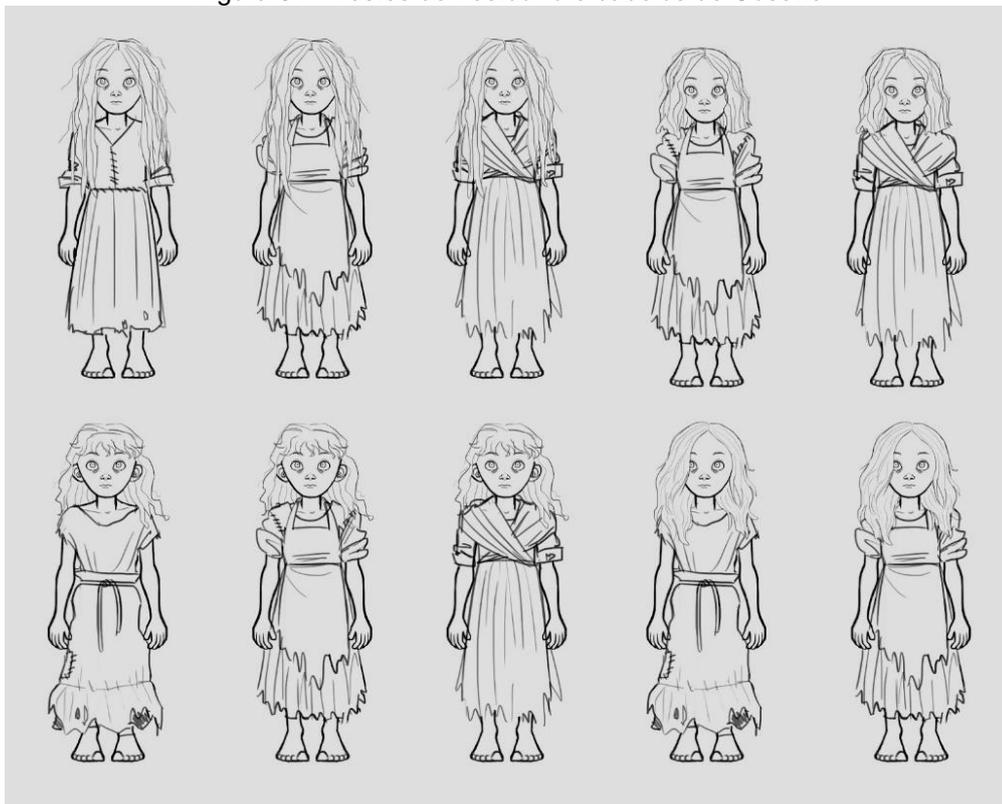
forma de estratégia para evidenciar o seu conceito dominante, foi decidido utilizar o contraste entre os elementos arredondados do seu rosto (representando o interno da personagem, a sua pureza e inocência) com traços mais “pontudos” e inclinados, através do cabelo desgrenhado e roupas rasgadas (representando o exterior, as condições externas que lhe foram impostas).

Figura 33 - Teste de roupas e cabelos de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

Figura 34 - Testes de vestuário e cabelos de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

Assim como foi feito com o personagem do Jean Valjean, as cores utilizadas nos estudos cromáticos foram derivadas das cores das imagens do *moodboard* da Cosette, na fase 01. Decidiu-se utilizar as cores também como elemento de contraste representando o ambiente externo hostil, a fim de evidenciar o Conceito Dominante da personagem. Foram testadas várias combinações de cores mais dessaturadas em tons terrosos, que lembrassem um aspecto de sujeira para indicarem, juntamente com as formas do cabelo e das roupas, as adversidades de seu contexto (Figura 35).

Figura 35 - Teste de cores de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

O resultado final do *concept art* de Cosette será mostrado na seção 9.

### 8.3 JAVERT

As próximas seções descrevem o processo criativo de cada etapa do *concept art* do personagem Javert, inspetor da polícia francesa que persegue o protagonista ao longo da história.

### 8.3.1 Quadro de Conceituação de Javert

Quadro 10 - Quadro de conceituação do personagem Javert

PERSONAGEM	ABORDAGENS	ARQUÉTIPOS IDENTIFICADOS	CARACTERÍSTICAS ARQUETÍPICAS	CONCEITO DOMINANTE
JAVERT	<b>VOGLER</b> (A Jornada do Escritor)	Sombra	Oponente, antagonista, gera situações de conflito	Austeridade
	<b>MARGARET MARK &amp; CAROL PEARSON</b> (O Herói e o Fora da Lei)	Governante	Ordem, determinismo, rigidez, inflexibilidade, controle	
	<b>VARGAS LLOSA</b> (A Tentação do Impossível)	O Fanático	Incorrupção, coragem, fanatismo, extremismo, impassividade, civilidade, <b>austeridade</b> , “ser superior”, “ser tenebroso”	

Fonte: Autoria própria (2021).

Assim como Jean Valjean, Vargas Llosa também considera Javert um personagem excessivo e irreal. A sua rigidez, impassividade e determinação em que segue e impõe as leis quase como sua religião, além de sua visão de mundo simplista, extremista e incorruptível fizeram o personagem se enquadrar no arquétipo do **Fanático**: “Leva essa dedicação a exageros fanáticos e aberrantes” (VARGAS LLOSA, 2012, p. 80).

“Esse homem era composto de dois sentimentos muito simples e relativamente muito bons, mas que ele tornava maus por exagerá-los; o respeito à autoridade e o ódio à rebelião.” (HUGO, 2014, p. 213). É por causa dessa forma de pensar que Javert passa quase toda a história perseguindo Jean Valjean, não tendo capacidade para considerar as boas ações do protagonista e enxergando-o somente como criminoso. Nesse sentido, ele atua como **Sombra**, o arquétipo que Vogler descreve como oponente do Herói. Ele também diz que “as Sombras criam conflito e revelam o melhor de um herói ao deixá-lo numa situação de ameaça à vida” (VOGLER, 2015, p. 129). É isso que Javert faz com Valjean, pois ao persegui-lo, ele gera situações de conflitos em que o protagonista tem oportunidade de crescer e de nos impressionar.

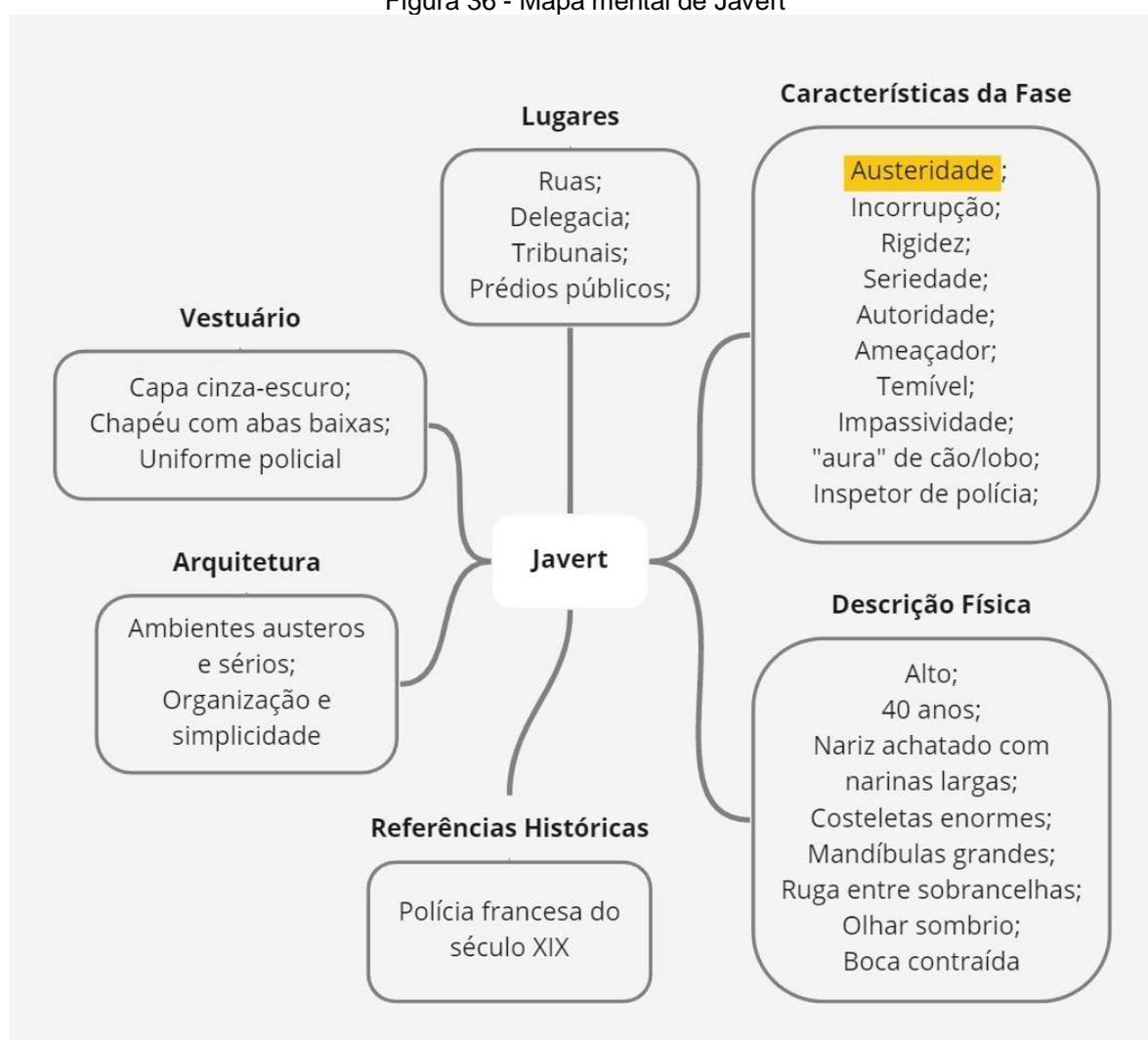
Para Vargas Llosa, Javert representa a civilização humana em todos os aspectos referentes à ordem: “regras, leis, tabus, ritos que os seres humanos têm que respeitar para viver em comunidade” (VARGAS LLOSA, 2012, p. 81). Essa característica se relaciona com o arquétipo do **Governante**, pois Javert preza pela

ordem e detesta quem ameaça destruí-la. É através do poder e controle que as leis proporcionam que ele acredita garantir a segurança para a sociedade.

É por conta dessa crença cega pelas leis que Javert se mostra como uma pessoa de personalidade fria, intolerante, incorruptível e que não demonstra empatia nem compaixão. A **austeridade** é muito evidente nesse personagem, e essa característica foi escolhida para ser o seu Conceito Dominante por conseguir incluir e sugerir a maioria das outras características mencionadas (Quadro 10).

### 8.3.2 Mapa Mental

Figura 36 - Mapa mental de Javert



Fonte: Autoria própria (2021).

Ao contrário de Jean Valjean e Cosette, não foi percebida nenhuma mudança de característica ou situação narrativa para Javert. Ele se manteve o mesmo durante

toda a história: um policial que persegue constantemente e obsessivamente o protagonista Jean Valjean. Além disso, mudanças na sua aparência durante o livro também não foram mencionadas. Por este motivo, considerou-se para ele uma só fase (Figura 36).

### 8.3.3 Moodboard

Por ter sido definida somente uma fase para o personagem, consequentemente foi feito um *moodboard* derivado do mapa mental visto anteriormente (Figura 37). Devido à sua profissão militar, foram selecionadas imagens com elementos militares, uniformes policiais do século XIX e imagens de lugares e situações que remetem à prisão da época, já que ele conheceu o protagonista quando era guarda de uma prisão. Além disso, foram escolhidas ilustrações do personagem colocadas em edições anteriores do livro e imagens de adaptações da obra literária para servir como mais fontes de inspiração. Também foram colocados retratos de homens do século XIX que passassem uma impressão parecida com a personalidade do personagem: algo frio, severo e imponente.

Figura 37 - Moodboard de Javert



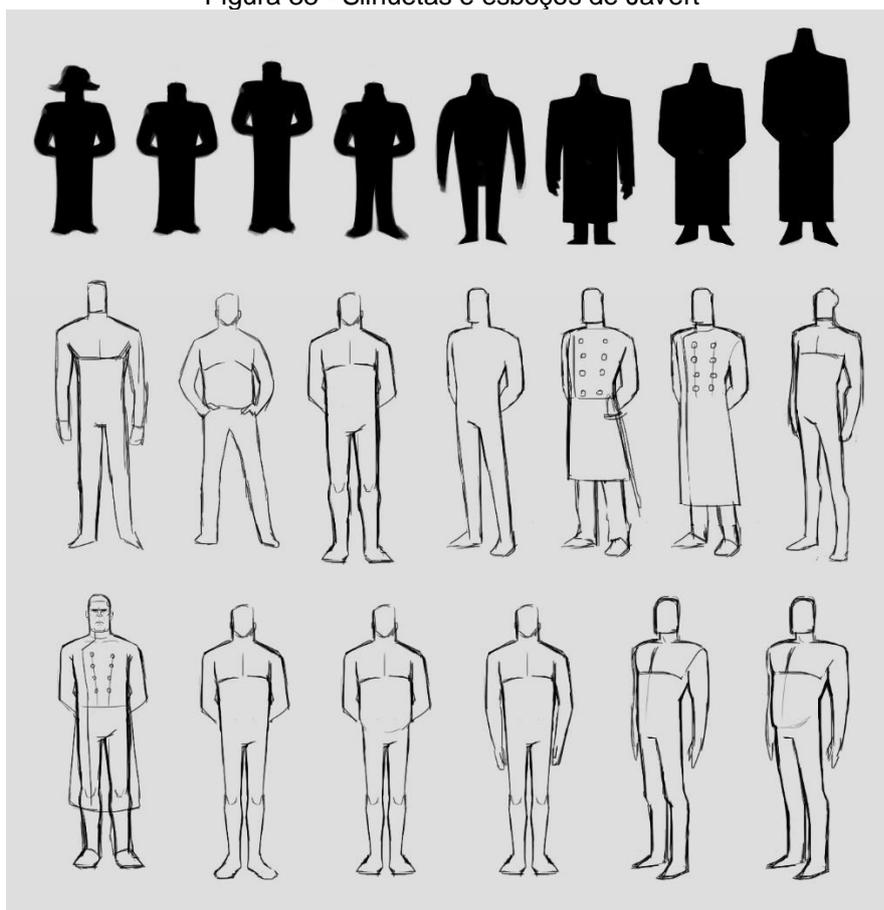
Fonte: Autoria própria (2021).

### 8.3.4 Esboços em miniaturas e silhuetas

Para o Javert, assim como feito com Jean Valjean, começou-se a explorar sua estrutura corporal através de silhuetas e esboços (Figura 38). Foi através desta exploração inicial que foram percebidos os primeiros elementos-chave que poderiam transmitir o seu Conceito Dominante e sua personalidade:

- a) **Peito estufado:** reflete orgulho, coragem e confiança, retratando mais seu lado arquetípico do Governante;
- b) **Postura ereta:** remete à rigidez e postura padrão de sua profissão militar;
- c) **Traços retos:** intensificam os efeitos das características anteriores, além de representar a sua maneira de pensar objetiva, determinista e inflexível de seu lado arquetípico de Sombra e do Fanático.

Figura 38 - Silhuetas e esboços de Javert



Fonte: Autoria própria (2021).

Após isso, foram iniciados os esboços do rosto. Explorou-se principalmente expressões e elementos de rigidez e seriedade para refletir essas características da personalidade do personagem (Figura 39).

Figura 39 - Esboços do rosto de Javert



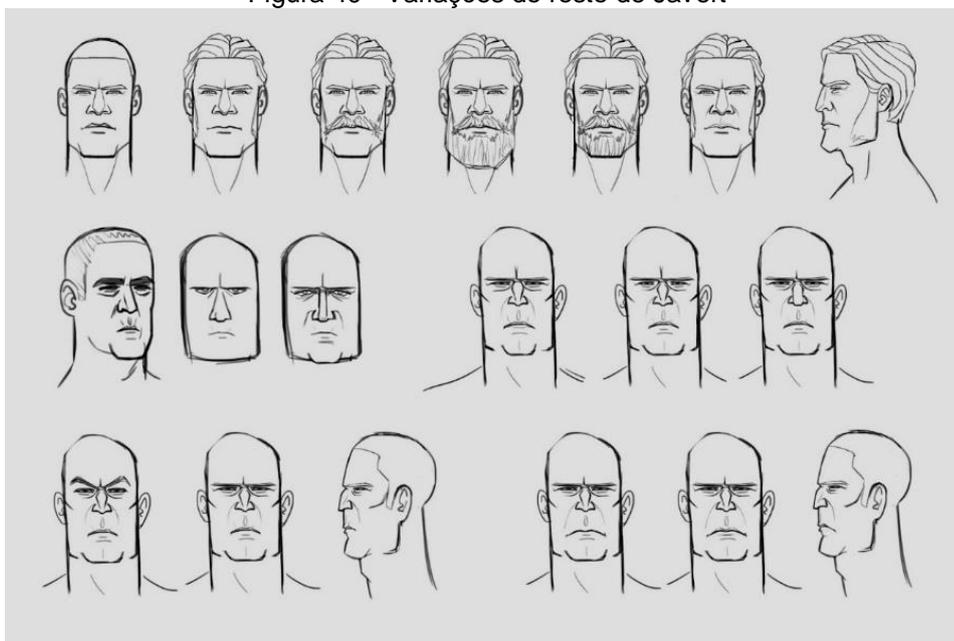
Fonte: Aatoria própria (2021).

### 8.3.5 Refinamento

A partir desses esboços, foram feitas algumas variações e detalhamentos para o rosto de Javert (Figura 40). Foi diante destes que percebeu-se mais elementos que demonstram o Conceito Dominante de austeridade, assim como as suas características arquetípicas de rigidez, inflexibilidade e controle. Foram eles:

- olhar estreito:** para dar a impressão de análise e julgamento;
- sobrancelha reta e fina:** para expressar seriedade e reforçar a impressão do olhar;
- nariz pequeno, pontudo e anguloso:** para passar a sensação de algo “afiado” e perigoso e também para se diferenciar do nariz do protagonista, Jean Valjean;
- boca contraída:** para adicionar uma impressão de desaprovação e complementar as características passadas pelo olhar de julgamento;
- formato geral do rosto retangular:** para dar continuidade às linhas retas da sua estrutura corporal e para remeter ao seu jeito inflexível de pensar;

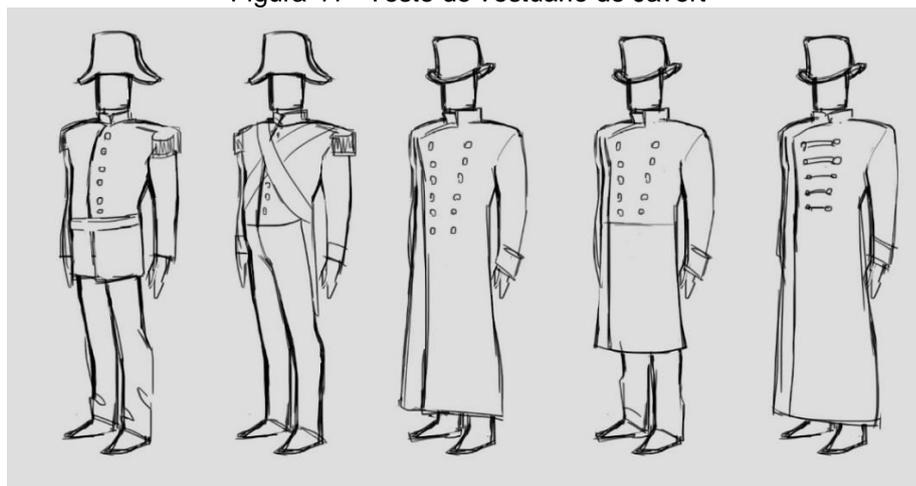
Figura 40 - Variações do rosto de Javert



Fonte: Aatoria própria (2021).

Após o rosto, chegou a vez do vestuário. O *moodboard* ajudou bastante nessa parte por conter várias imagens de uniformes militares da época. Foram testados também estilos de roupas mais neutras, porém ainda remetendo a um aspecto militar, pois sua função de inspetor não o obriga a utilizar o uniforme militar tradicional e é descrito no personagem o uso de roupas à paisana (Figura 41).

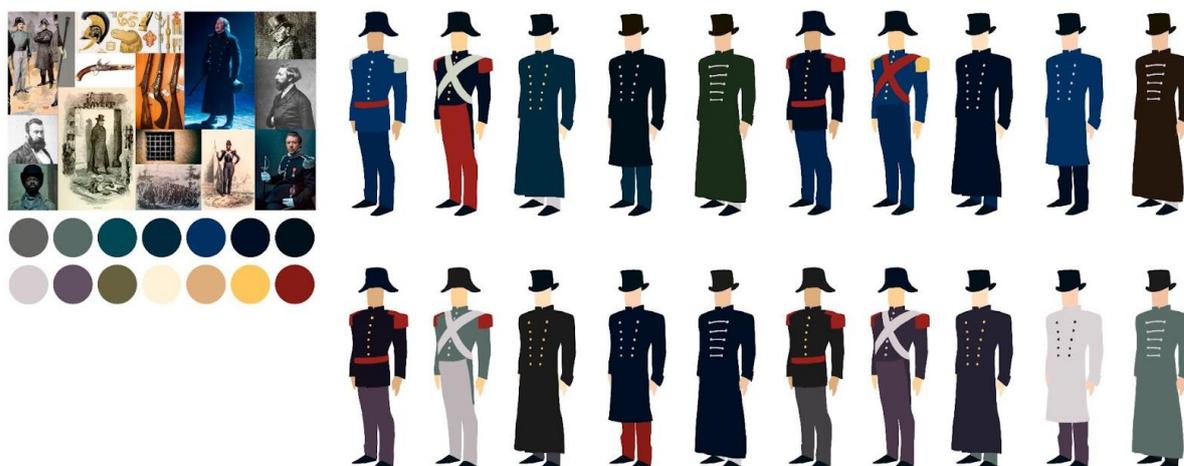
Figura 41 - Teste de vestuário de Javert



Fonte: Autoria própria (2021).

Para os estudos cromáticos, também foram utilizadas cores presentes no *moodboard*, assim como feito nos personagens anteriores. A paleta de Javert tem tons de azul escuro com cores neutras e acinzentadas, já que estas são comumente usadas no meio militar (Figura 42). Além disso, há um pouco de vermelho por causa da bandeira da França, que também compõe alguns dos uniformes franceses.

Figura 42 - Teste de cores Javert



Fonte: Autoria própria (2021).

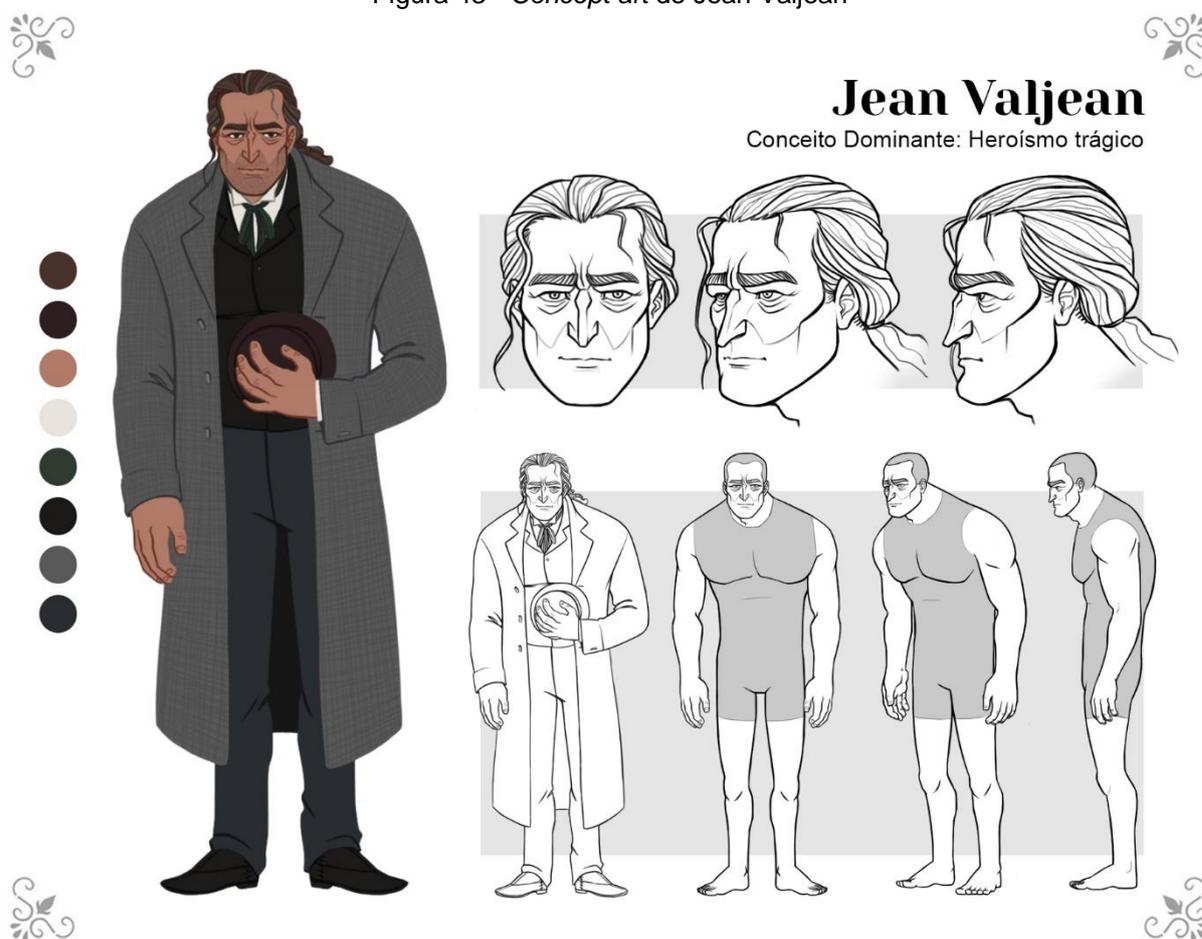
O resultado final do *concept art* de Javert será mostrado na seção 9.

## 9 RESULTADOS

Esta seção mostra o resultado final dos projetos de *concept art* dos três personagens escolhidos (Jean Valjean, Cosette e Javert) e explica a relação dos arquétipos com as escolhas visuais do *concept art* dos personagens.

### 9.1 CONCEPT ART DE JEAN VALJEAN

Figura 43 - *Concept art* de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

O Conceito Dominante de Jean Valjean é o **Heroísmo trágico**, e foram identificados no personagem os arquétipos de **Herói**, **Prestativo**, **Cara Comum** e **O Justo**. Associando esses arquétipos e o Conceito Dominante ao personagem, pensei em transmitir algumas sensações que passassem cada um deles através de elementos visuais. Foram pensados três grupos de sensações relacionados aos arquétipos (Quadro 11):

Quadro 11 – Grupos de sensações relacionados com arquétipos identificados em Jean Valjean

GRUPOS DE SENSações	ARQUÉTIPOS RELACIONADOS
Peso, cansaço e culpa	Heroísmo trágico + o Justo + Prestativo
Força	Heroísmo trágico + Herói
Simplicidade	Cara Comum

Fonte: Autoria própria (2021).

Podemos notar essas sensações nos seguintes elementos, conforme a Figura 44 a seguir:

Figura 44 - Elementos que transmitem os grupos de sensações de Jean Valjean



Fonte: Autoria própria (2021).

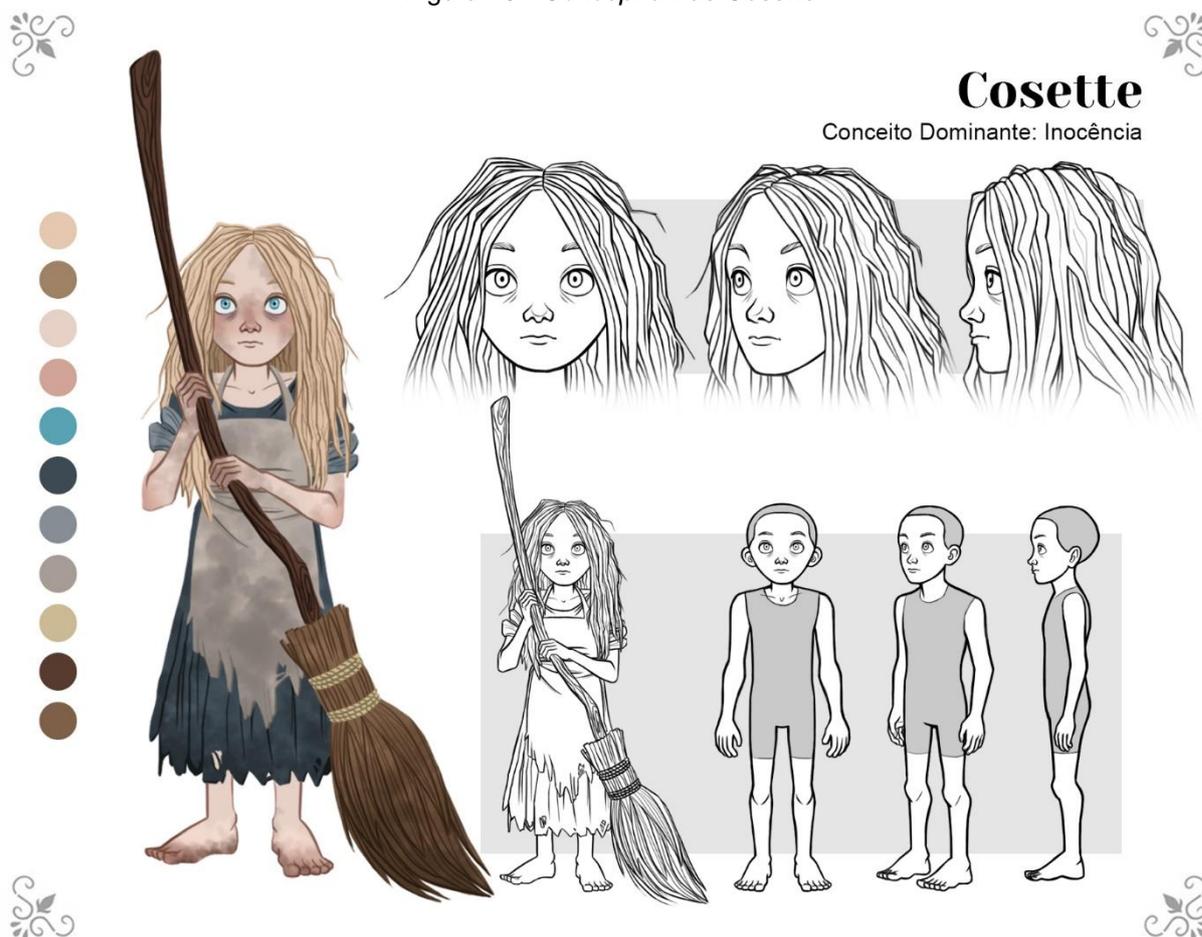
## 9.2 CONCEPT ART DE COSETTE

O Conceito Dominante de Cosette é a **Inocência**, e, apesar de terem sido identificados quatro arquétipos, somente 1 deles aparece na fase 01 da personagem (fase escolhida para este *concept art*), que foi o arquétipo **Inocente**. Os outros três só aparecem a partir da fase 02 e/ou fase 03 de Cosette.

Diferentemente de Jean Valjean e Javert, podemos observar que o contexto externo de **trabalho infantil**, **maus tratos** e condições de **pobreza**, também presentes unicamente na fase 01 de Cosette, acabou influenciando na sua aparência.

Devido a estratégia adotada durante o seu processo criativo, descrito na seção 8.2.5 (a do contraste entre elementos que representam o contexto externo da personagem e elementos que representam seu interno), podemos notar que outras características além das derivadas do arquétipo Inocente aparecem em seu *concept art*.

Figura 45 - *Concept art* de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

Para que todo esse conjunto de características fossem evidenciadas no *concept art* dela, foram pensados três grupos de sensações (Quadro 12):

Quadro 12 – Grupos de sensações relacionados com arquétipos identificados em Cosette

GRUPOS DE SENSações	ARQUÉTIPOS / CONTEXTO RELACIONADOS
Infantilidade e pureza	Inocência + Inocente
Descuido, hostilidade e fragilidade	Maus tratos e pobreza (Condições externas)
Esforço e trabalho	Trabalho infantil (Condições externas)

Fonte: Autoria própria (2021).

Podemos notar essas sensações nos seguintes elementos (Figura 46):

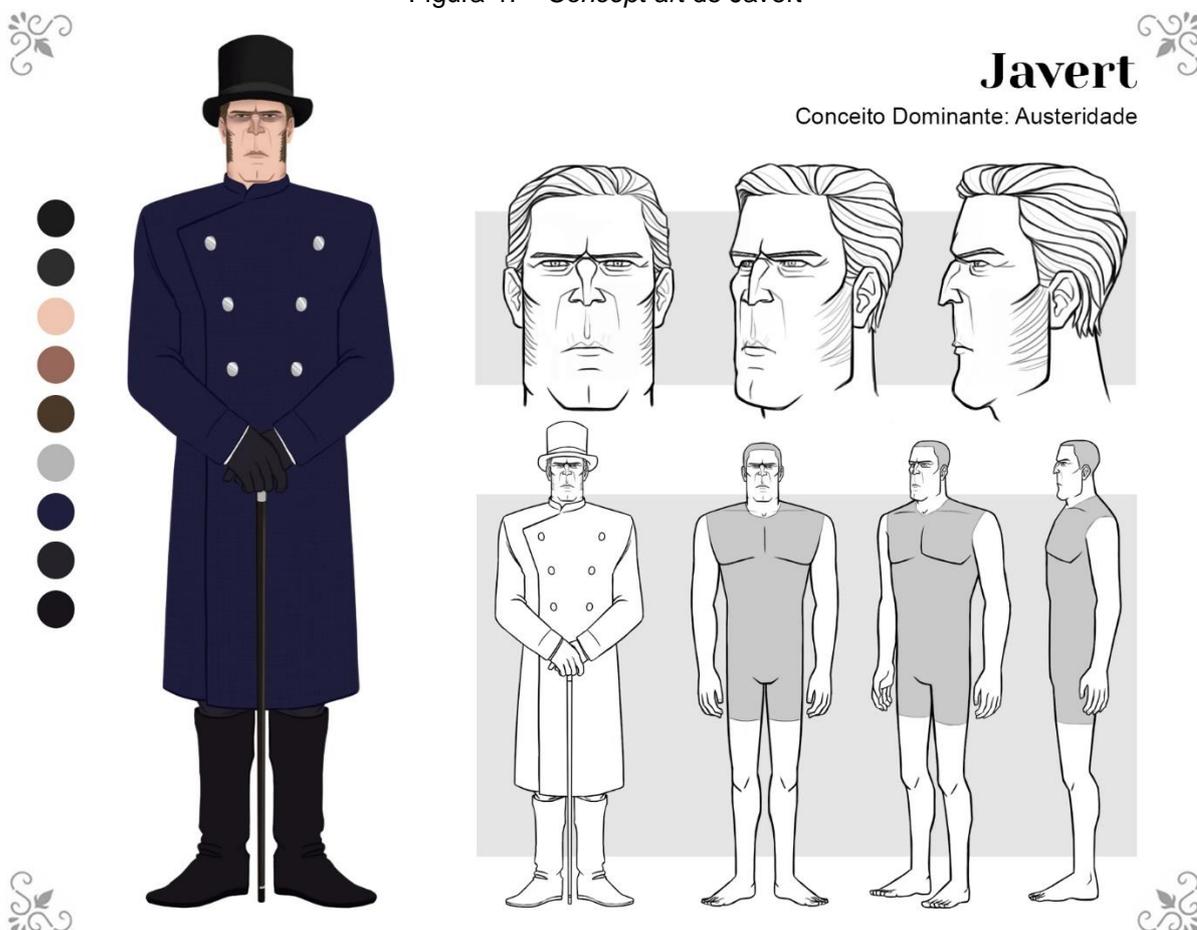
Figura 46 - Elementos que transmitem os grupos de sensações de Cosette



Fonte: Autoria própria (2021).

### 9.3 CONCEPT ART DE JAVERT

Figura 47 - Concept art de Javert



Fonte: Autoria própria (2021).

O Conceito Dominante de Javert é a **Austeridade**, e foram identificados no personagem os arquétipos de **Sombra**, **Governante** e **o Fanático**. Associando as características desses arquétipos e o Conceito Dominante ao personagem, foram pensados três grupos de sensações:

Quadro 13 – Grupos de sensações relacionados com arquétipos identificados em Javert

GRUPOS DE SENSações	ARQUÉTIPOS RELACIONADOS
Análise, julgamento e desaprovação	Austeridade + o Fanático
Seriedade e dureza	Austeridade + Governante
Perigo e autoridade	Austeridade + Sombra

Fonte: Autoria própria (2021).

Podemos notar essas sensações nos seguintes elementos (Figura 48):

Figura 48 - Elementos que transmitem os grupos de sensações de Javert



Fonte: Autoria própria (2021).

Figura 49 - Versão colorida do *concept art* dos três personagens

Fonte: Autoria própria (2021).

## 10 CONCLUSÃO

Uma das coisas que mais gosto e o que faz me interessar em qualquer história, seja qual for o livro, filme, série ou jogo que consumo, são os personagens. Simplesmente adoro quando consigo me relacionar com suas histórias, com seus problemas, conflitos e emoções, ou mesmo somente entendê-los como pessoas, apesar de fictícios. Isso me faz sentir verdade neles, cria uma sensação de tridimensionalidade e complexidade, e gera em mim uma conexão de forma que eles acabam fazendo parte da minha realidade, quase como uma companhia, de alguma maneira.

Inclusive, foi essa a sensação que tive com a obra “Os Miseráveis”. Conheci a história em 2013, em uma de suas adaptações cinematográficas, e me emocionei pelas situações passadas pelos personagens e seus dilemas, principalmente com Jean Valjean. Decidi então ler a obra que originou a adaptação, e me surpreendi ao me deparar com o quão mais intensa e detalhada era a história do livro, me vendo mais uma vez encantada com seus personagens. Nada mais justo do que escolher uma história que me acompanhou por tanto tempo e que me proporcionou essa conexão para fazer parte deste trabalho.

Ao estudar sobre os arquétipos, pude perceber a sua utilidade na relação entre personagem e público consumidor. Quis trazer um pouco mais de vida para os personagens, no intuito de que outras pessoas pudessem sentir pelo menos um pouco dessa conexão, dessa verdade, que senti neles, e foi nos arquétipos que vi uma possibilidade para essa finalidade. Visto que eles estão presentes em todos nós de forma inerente no inconsciente, deduzi que os arquétipos sendo aplicados no desenvolvimento de projetos de *concept art* de personagens poderiam facilitar a criação dessa conexão com o público consumidor, à nível conceitual e visual.

Esta monografia me permitiu enxergar a importância dos arquétipos no desenvolvimento de personagens. Para isso, primeiramente entendi sua origem na psicologia e sua relação com a criação de narrativas em áreas como o cinema, o marketing e a literatura, através da pesquisa bibliográfica dos livros de Vogler (2015), Mark e Pearson (2003) e Vargas Llosa (2012), respectivamente. Observei também que os arquétipos possuem um potencial narrativo capaz de conectar pessoas com histórias e personagens. Compreendi o que é *concept art*, a sua relação com o design e como em ambos é necessário uma atenção especial no estágio conceitual. Tendo

isso em vista, este trabalho elaborou e propôs uma maneira de utilizar abordagens teóricas de arquétipos como recurso para a etapa conceitual, além de instrumento prático, em projetos de *concept art* de personagens.

Através da criação do Quadro de Conceituação (seção 6), foi possível analisar e identificar arquétipos e características arquetípicas nos personagens, recurso este que foi inserido em uma das etapas da metodologia utilizada. Como resultado final, foram desenvolvidos três projetos de *concept art* de personagens para uma animação adaptada da obra literária “Os Miseráveis”, cujo acompanhamento de seus processos criativos permitiu observar as influências dos arquétipos, das características arquetípicas e do Conceito Dominante nas escolhas dos elementos visuais de cada um.

Considerando o interesse cada vez maior pela área de *concept art*, tanto por estudantes quanto pelo mercado, eu espero que o Quadro de Conceituação de personagens, desenvolvido nesta monografia, possa ser útil para outros projetos e pesquisas de estudantes em design. Acredito que ele possa servir tanto para a criação de personagens adaptados para uma obra já existente (assim como feito neste projeto), quanto para personagens de criação própria, seja utilizando como base as abordagens gerais de Vogler (2015) e de Mark e Pearson (2003), ou mesmo de outras. Se não com o Quadro, sugere-se utilizar a base teórica de arquétipos da maneira que for mais conveniente para a particularidade de cada trabalho, podendo servir também como material introdutório para esse tipo de conteúdo.

Não posso deixar de mencionar que o trabalho feito por Guilherme Rodrigues foi de bastante ajuda, contribuindo muito no embasamento desta pesquisa em relação a *concept art* e a processos metodológicos da área. Recomendo esse material para estudantes que pretendem pesquisar sobre o assunto.

Por fim, o desenvolvimento desta monografia com certeza me trouxe muitos aprendizados sobre *concept art* e arquétipos. Para mim, que amo histórias e construção de personagens, foi um prazer enorme (e também um desafio) poder aproveitar essa oportunidade para estudar assuntos tão incríveis e poder aplicá-los numa obra que foi muito especial para mim.

## REFERÊNCIAS

- AIDAR, Laura. Arte Conceitual. **Toda Matéria**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/arte-conceitual/>. Acesso em: 5 dez. 2021.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Design Thinking*. In: RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.
- DE NICOLA, José. **Literatura brasileira: das origens aos nossos dias**. 18. ed. São Paulo: Editora Scipione, 2011. p. 221 - 224.
- EIKO, Julia. O que é Concept Art?. **Revo Space**, mai. 2020. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>. Acesso em: 5 dez. 2021.
- HUGO, Victor. **Os Miseráveis**. São Paulo: Editora Martin Claret, 2014.
- JUNG, Carl Gustav. **Arquétipos e o inconsciente coletivo: 9/1**. 11. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.
- MARK, Margaret; PEARSON, Carol. **O Herói e o Fora da Lei**. 1. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2003.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013.
- ROBERTSON, Scott. *The Skillful Huntsman - visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. In: RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.
- RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.
- SOLARSKI, Chris. *Drawing Basics and Videogame art: classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. In: RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.
- SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à Estética**. 12. ed. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 2012.
- TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. **SBC - Proceedings of SBGames 2011**, Brasil,

2011, Arts & Design Track - Full Papers. Disponível em:  
<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2021.

VARGAS LLOSA, Mario. **A Tentação do Impossível: Victor Hugo e Os miseráveis**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2012.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores**. 3. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015. *E-book*.