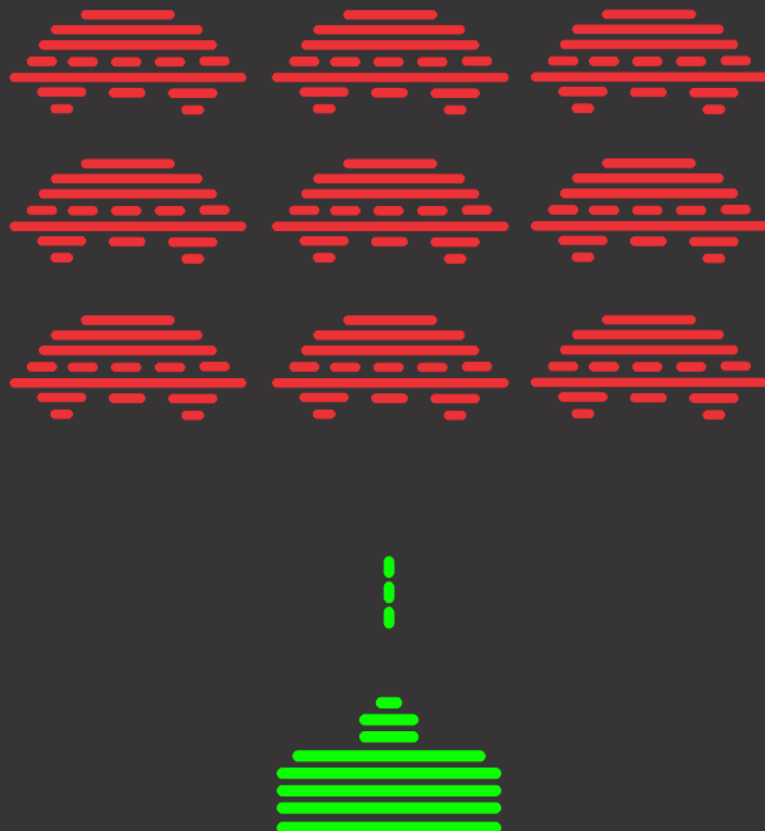


2011

## WORKSHOP DO CENTENÁRIO



DESIGN DE GAMES

PROF. FRANCIS MARTINS DE SOUZA



## 1 - Jogos Digitais e sua evolução.

Os jogos digitais ocupam hoje um lugar privilegiado no mercado mundial de entretenimento criando novas possibilidades de inovação graças ao avanço tecnológico obtido nos últimos anos em especial na última década.

Diante dessa realidade os jogos digitais passam a fazer parte do novo estilo de vida das pessoas que a cada momento procuram novos títulos e esperam que esses estejam de acordo com as expectativas geradas não só pela jogabilidade ou estética do jogo, mas muitas vezes a procura se limita na identificação com a história do game e a personalidade do personagem que o jogo apresenta.

Atualmente os jogos digitais possuem histórias envolventes roteiros elaborados e personagens com personalidades distintas, mas nem sempre foi dessa forma.

Em meados da década de 70 surgiram os primeiros jogos digitais com destaque do jogo Spacewar! considerado o primeiro jogo da história. Não existia nesses jogos uma história e nem muito menos personagens, além disso, apresentavam uma curva de aprendizado alta e as pessoas tinham dificuldades em jogá-lo.

Em 1972 a Atari é fundada por Bushnell e Dabney, e lança o PONG, o primeiro jogo comercial. Tanto a Atari com o PONG foram os primeiros sucessos comerciais da história dos vídeos games.

O início da década de 80 foi marcada pelo surgimento dos primeiros personagens dos games destacando nesse momento o PAC-MAN, este representado com um simples disco em forma de “pizza” que simulava uma boca.



Figura 01 -PAC-Man

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>

PROF. FRANCIS MARTINS DE SOUZA

No ano de 1981 surge à figura de Shigeru Miyamoto que cria o jogo Donkey Kong, e nesse momento ele introduz na história dos games os personagens mais conhecidos até hoje: Mario e Donkey Kong.



Figura 02 - Shigeru Miyamoto – Criador do Mario Bros. E Donkey Kong

Fonte: <http://gameconsole.com.br/noticias/novo-mario-para-3ds/>

Nessa primeira aparição do Mario ele tinha o nome de “Jumperman”, só depois de alguns anos ele passa a se chamar Mario.

Miyamoto também foi o criador de jogos como Legend of Zelda em 1987. O jogo foi responsável por aumentar ainda mais a experiência causada pela presença de um personagem.

Anteriormente a Donkey Kong de 81, os jogos não possuíam em sua maioria qualquer enredo ou objetivo definido e delimitador (o jogador cumpria as mesmas ações repetidas ou infinitas vezes, com gradual aumento de dificuldade), e o próprio Donkey Kong tinham um enredo muito simples.

Se no começo da história do videogame os personagens não existiam, assim que foi pela primeira vez inseridos, no caso com PAC-Man e logo depois Mario, Donkey Kong e também Sonic, logo se evidenciou sua importância.

Os videogames evoluíram, a partir da inclusão dos personagens, de simples jogos de habilidade, a verdadeiras histórias interativas. O personagem abriu a possibilidade de criação de as histórias contadas e jogadas explicam e justificam existência dos mesmos, formando um todo coerente entre os personagens, os cenários, as histórias e a jogabilidade.

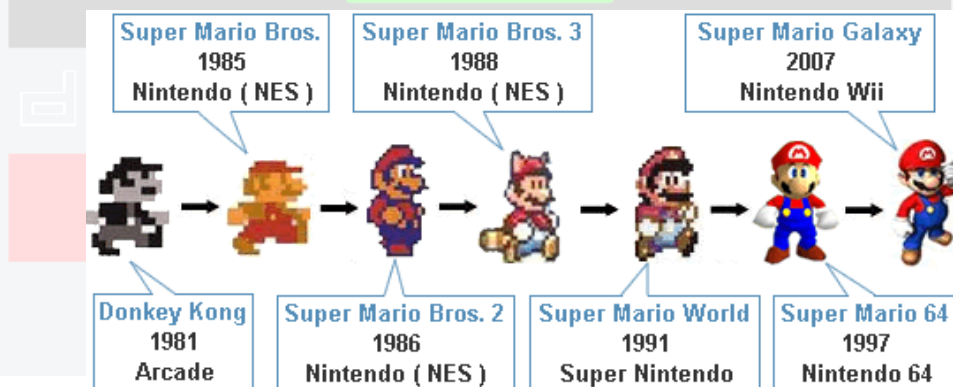


Figura 03 - Evolução do Personagem Mario Bros

Fonte: <http://www.swink.com.br/jogos/classicos/historia-super-mario/>

Hoje há jogos de história mais aberta, como os casos dos jogos de RPG on-line, em que o jogador tem grande liberdade de customização do personagem que vai utilizar. No entanto, em jogos em que a história depende estritamente de quem é o protagonista, cabe ainda aos criadores do jogo definirem esse protagonista, que será controlado pelo jogador. E aí reside a importância do character design na criação dos jogos.

## 2. Criação de Personagens para os jogos atuais.

Com a evolução da tecnologia dos videogames, como a utilização de gráficos 3D e o aumento da capacidade de processamento dos consoles e computadores, o desenvolvimento de personagens se tornou ainda mais premente. Se antes os personagens eram apenas ícones, manchas amorfas ou homenzinhos feitos com alguns pixels, a evolução da tecnologia abriu as possibilidades de caracterização dos personagens, ao torná-los mais realistas.

A evolução dos personagens pode até mesmo ser evidenciada por situações não muito ideais: estamos começando a ver jogos vendidos puramente pela força dos personagens.

A premissa básica para a criação de personagens é a seguinte “O jogo vem em primeiro lugar”: o tipo de jogo que você está desenvolvendo vai determinar a maior parte de suas decisões na criação do personagem.” (GARD, 2000).

Ao criar um personagem, o designer deve levar em consideração os objetivos do jogo: qual será seu diferencial de jogabilidade e como o personagem pode desempenhar um papel coerente nesse esquema de regras?; qual será a linha gráfica do jogo: cartunizada, realista?; qual será a história do jogo e qual será o envolvimento do personagem com essa trama?; sendo essas apenas algumas perguntas a se fazer durante a criação de um personagem, seja ele um protagonista, seja um inimigo.

Gard (2000) classifica os personagens segundo três graus de character design: Avatares, personagens que requerem apenas desenvolvimento visual, pois são representantes virtuais do jogador, assumindo então sua personalidade (ou a que ele resolver assumir no jogo); Atores, personagens que requerem desenvolvimento completo, mas cujas personalidades devem ser construídas de modo que o jogador possa compreender suas motivações e também se sentir confortável com elas (pois ele será controlado pelo jogador, que pode vir a ter motivações conflitantes com as do ator); e NPC's (non-playable characters / personagens não-jogáveis), que, por serem parte integrante da história e não serem controlados por nenhum jogador, devem ser completamente desenvolvidos.

Pôde-se analisar nove importantes aspectos a se considerar na criação de um personagem, os quais sintetizo aqui e intitulo de as Nove Dimensões do Design de Personagens. São elas:



**Personalidade:** É a partir da criação dos personagens, imersos, numa narrativa, em questão o game, que se verifica a personalidade externada. Sua forma de ver as coisas, seu jeito de agir, seus gostos e desgostos, sua índole, sua maneira de ser ao nível mental. É ela que determina se um personagem é bom ou mau, impaciente ou paciente, persistente ou desistente, alegre ou triste, sociável ou solitário, etc. A personalidade é o que motiva o personagem a agir como age, é o fator que determina seus padrões de ação e pensamento, é o que se julga dele além de seu físico, é a força motriz do seu ser, e pode tanto ser mostrada explicitamente em suas expressões faciais quanto pode ser completamente escondida para a criação de suspense.

Uma personalidade extremamente incorreta e agressiva também pode atrair outros jogadores. E este é o caso de Kratos, do jogo God of War. A atração dos jogadores pelo anti-herói é tão grande que o jogo God of War III para os consoles da nova geração é um dos lançamentos mais aguardados. Kratos é uma personagem extremamente destrutiva, imoral, bruto e egoísta, motivada constantemente por sua ira e seu orgulho. Em raras ocasiões ele demonstra culpa ou tristeza, especialmente por sua família, a qual ele mesmo assassinou a mando do rei da guerra, Ares. Mas todos estes sentimentos são transformados na mais pura ira no decorrer de sua história. Por ser um general de guerra, que se transforma no Deus da Guerra, Kratos mata tudo e todos que vê pela sua frente. Ele é provavelmente um dos personagens que mais cria banhos de sangue em toda a história dos videogames. E o motivo pelo qual os jogadores se identificam com Kratos é justamente o fato de ele ser violento. Muitas pessoas soltam todo o seu estresse e toda a sua ira no jogo na pele de Kratos, por estarem frustrados com suas vidas no momento, numa espécie de catarse. Eles vêem com bons olhos o fato de que Kratos está fazendo “justiça com as próprias mãos” e querem ver até que ponto de destruição a personagem pode chegar.



Figura 04 – Kratos protagonista de God of War

Fonte: <http://mr-detonador.blogspot.com>

**Biótipo:** é a constituição física do personagem, sua massa muscular, seu formato básico de corpo, seus pelos corporais, cabelos, barba, proporções físicas, etc. É através do biótipo que se tira conclusões a respeito de sua velocidade, força, agilidade, sexo, idade, etc.

Existem tantos biótipos quanto existem seres na natureza, e o designer pode se beneficiar de características físicas de outros animais para a criação de personagens humanos, humanizados ou humanóides, procurando evocar nos espectadores sensações similares às que teriam ao ver os próprios animais. Podem-se criar homens à semelhança de ursos para demonstrar sua força, ou como doninhas para exaltar sua flexibilidade e agilidade.

No Jogo Diablo II da Blizzard o biótipo do personagem é decisivo para demonstrar suas habilidades, o quarto personagem da direita para a esquerda é o Bárbaro. Nitidamente percebe-se que a sua principal habilidade é a força devido ao seu Biótipo se grande e robusto.



Figura 05 – Personagens do jogo Diablo II – Exemplo de diferentes Biótipos.

Fonte: <http://www.baixaki.com.br/mac/download/diablo-ii.htm>

**Vestimenta:** abrange todas as roupas, acessórios e adereços do personagem. É constituída pelo tipo de roupa, jóias, armas, tatuagens, cicatrizes, equipamentos ou até mesmo a ausência destes. É extremamente expressiva, evidenciando aspectos relativos à profissão, hobbies, riqueza, esportes, asseio, história, nível social.

Pode ser considerada uma das mais importantes dimensões, uma vez que pode dar muitas dicas a respeito da história de fundo do personagem e sua jogabilidade. Por exemplo, um personagem portando um florete e vestindo um uniforme de mosqueteiro, muito provavelmente exibirá um estilo de luta similar à esgrima.

A importância da vestimenta é ainda evidenciada em jogos de RPG on-line, em que os personagens, geralmente humanos, entram normalmente na categoria de avatares. O jogador deve atribuir a eles suas profissões, estilos de luta, habilidades, mas deve se sentir representado pelo personagem, como se fosse o jogador agindo em vez do personagem. O design das vestimentas se torna nesses casos o elemento mais importante da concepção desses personagens, deixando o resto a cargo da imaginação do jogador.



No jogo World of Warcraft as vestimentas são de sua importância na distinção das diferentes raças.



Figura 06 – Diferentes raças do jogo World of Warcraft – tipos de vestimentas.

Fonte: <http://lendasdeazeroth.blogspot.com/2010/09/racas-world-of-warcraft.html>

**Cores:** Segundo Dondis (1997, p. 64), a cor é uma das mais marcantes experiências visuais, impregnada de significados simbólicos e o elemento do processo visual mais estreitamente associado às emoções. Desta forma, as cores podem revelar muito sobre a personalidade, assim como podem agregar outros significados às vestimentas, como diferentes classes de uma mesma profissão, através de seus valores simbólicos. Cores diferentes de uniformes militares, por exemplo, podem indicar patentes diferentes. Cores diferentes de aventais podem diferenciar médicos de enfermeiros. A cor pode também indicar a raça do personagem pela simples mudança da pele (em jogos em que os modelos são pouco detalhados, se faz até mesmo desnecessária a diferenciação das feições, bastando à mudança de cor).

Em alguns jogos, principalmente os de RPG, para poupar esforços na criação de modelos, inimigos mais fortes são criados pela simples substituição da cor de inimigos mais fracos.

No jogo Resident Evil as cores usadas nos personagens são sombrias e lembrar carne em estado de putrefação. Essas cores são atribuídas aos personagens desse gênero como forma de causar ao

jogador um determinado sentimento de repulsa em relação a eles, e dessa forma complementar o enredo do game, por ser um jogo no estilo Survival horror.



Figura 07 – Personagem não jogável do Resident Evil – Cores de carne em decomposição.

Fonte: <http://dublanet.com.br/forum/index.php?/topic/28365-pra-quem-entende-de-video-game/>

**Postura:** É uma característica muito importante, praticamente no nível da expressão facial. Indica muito sobre a personalidade e as intenções do personagem, pois constitui a linguagem corporal do mesmo. É possível identificar uma série de características do personagem através de sua postura, como o grau de conforto do personagem com a situação apresentada, problemas físicos, como uma corcunda, uma perna manca; seu relaxamento, tensão e até mesmo características de seu movimento, que pode ser inferido pelo jeito como se porta.

Os zumbis do jogo Left 4 dead trabalham a questão da postura de uma forma bem clara. Na maioria das ocasiões eles se apresentam deformados e com as características de uma pessoa que passou por uma transformação física devido a um contágio.

DESIGN DE GAMES

PROF. FRANCIS MARTINS DE SOUZA





Figura 08 – Zumbi do jogo Left 4 dead – Postura demonstra a sua característica principal a infecção zumbi.

Fonte: <http://sobrevivasepuder.blogspot.com/2011/04/left-4-dead-2-e-continuacao-do-popular.html>

**Expressão facial:** nós humanos, seres sociais, temos embutidos padrões de reconhecimento facial de nossos semelhantes. Somos capazes de reconhecer rostos até mesmo onde eles não existem, apenas por traços básicos, dada nossa incrível capacidade de reconhecer expressões.

É por esse motivo que a expressão facial é uma dimensão das mais importantes. É através dela que temos os maiores indícios do pensamento, opinião ou sensação do personagem. Em jogos em que não há animações do personagem e ele apenas serve como ilustração estática, sua expressão facial fixa é o principal indício de sua personalidade. É possível perceber que um personagem está se sentindo confiante ao ver sua expressão facial, no caso de esta ser a única imagem deste personagem, fica a impressão de que o personagem é confiante e não apenas está confiante.

Dante, o personagem principal do jogo Devil may cry é um exemplo claro como a expressão facial é importante em relação ao personagem. Ele sempre apresenta uma expressão de confiança e força uma vez que ele é meio humano e meio demônio.

DESIGN DE CANEIS

PROF. FRANCIS MARTINS DE SOUZA



Figura 09 – Dante protagonista de Devil may cry - Expressão fácil marcante.

Fonte: <http://animesdnbdf.blogspot.com/>

**Movimento:** de certa forma, o movimento guarda estreita relação com a dimensão da Postura. Ele funciona como a versão animada da postura, podendo dar os mesmos indícios que dá a postura. Porém, ele engloba ainda outros fatores que influenciam inclusive a jogabilidade: é ele que indica a velocidade, agilidade, força, desenvoltura do personagem. Guarda neste aspecto, portanto, relação maior com a dimensão do Biótipo.

**Voz:** a voz é uma dimensão extremamente expressiva. Não apenas o timbre, mas a velocidade da voz, sua tonalidade, sua potência determinam muito sobre a personalidade, opinião e sensação do personagem nas variadas situações em que pode se encontrar. Juntamente com as dimensões visuais, é capaz até mesmo de determinar se o personagem é velho, novo, homem, mulher, etc.

**História de Fundo:** É a dimensão integradora de todas as outras. A história de fundo é a dimensão que situa o personagem em um tempo e espaço, sendo responsável por tudo que Documento criado pelo designer de personagens para retratar as mais variadas poses e expressões do personagem. É ela que define as diretrizes para reprodução do personagem. Serve como referência para a criação de animações, reproduções e modelos tridimensionais aconteceram com ele até o momento do jogo e dando indícios do que pode vir acontecer com ele. Ela é capaz de explicar manias, traumas, opiniões do personagem. Pode ter grande influência na formação da dimensão da personalidade e é capaz de explicar muito das demais. É esta dimensão que torna o personagem mais verossímil e lhe dá uma razão de ser, preenchendo lacunas que as outras dimensões não são capazes de preencher.

No jogo Diablo III a História de fundo é um item fundamental na elaboração dos personagens, uma vez que o cenário possui itens que demonstram com exatidão, a época, o estilo das construções e a hostilidade dos lugares.



Figura 10 – Cena de Diablo III – A história de fundo auxilia a criação dos personagens.

Fonte: <http://www.rodrigoflausino.com.br/hype-diablo-3/>

### 3. Arquétipos e a Criação da Personalidade dos Personagens

Arquétipo é o termo usado por C.J. Jung para se referir aos modelos inatos presentes no inconsciente coletivo que servem de base para o desenvolvimento da psique humana. Estes modelos nascem da constante repetição de certa experiência, durante muitas gerações, portanto, os arquétipos não se desenvolveriam individualmente, mas seriam herdados, podendo se manifestar de maneira diferente de uma geração para outra. Os arquétipos funcionariam como “imagens primordiais”, símbolos universais, presentes em todas as culturas, que tendem a produzir, em cada geração, a repetição e a elaboração dessas mesmas experiências.

Na literatura, personagens comumente são baseados em arquétipos, na medida em que podem ser interpretados como símbolos que representam uma idéia universal do homem. O uso de personagens-arquétipos torna a história mais aceitável, uma vez que os personagens personificam imagens já presentes na psique do leitor ou jogador.

Dentro dessa idéia básica do herói, podemos distinguir os seguintes arquétipos básicos:

- O Líder;
- O Rebelde;
- O Melhor amigo;

- O Encantador;
- A Alma perdida;
- O Professor;
- O Ousado;
- O Guerreiro;
- O Mentor;
- O Guardião do limiar;
- O Arauto;
- A Sombra;
- O Trapaceiro.

Para elucidar de forma mais clara essa questão exemplificaremos usando como base a obra de J.R.R Tolkien, que atualmente é um dos maiores sucessos da indústria cinematográfica a trilogia de Senhor dos Anéis.

O Senhor dos Anéis começou como uma exploração pessoal de Tolkien de seus interesses na Filologia, religião (particularmente Igreja Católica), Contos de fadas, assim como a Mitologia nórdica, mas também foi influenciado, de forma crucial, pelos fatos que ocorreram em seu serviço militar durante a Primeira Guerra Mundial. Tolkien criou um universo fictício completo e altamente detalhado, onde O Senhor dos Anéis se passa, e muitas partes deste mundo eram, como ele admitia livremente, influenciado por outras origens.

**O Líder:** Este é o herói alfa quintessencial. O líder nato ou o conquistador. Ele é durão, decisivo e determinado. Ele pode ser intransigente e inflexível, e seu mote é “Faça algo ou saia do caminho!”. O Líder não admite seus erros, talvez por não admitir que não haja uma escapatória.

Nessa categoria podemos encontrar a figura de Aragorn onde Tolkien o enquadra como líder nato.

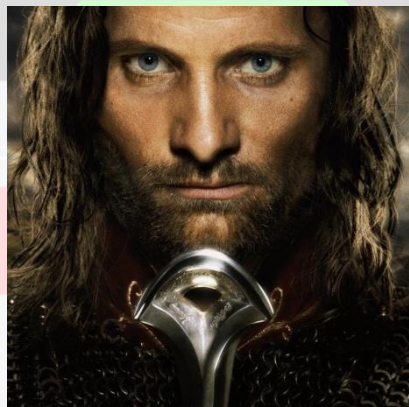


Figura 11 – O líder – Aragorn

Fonte: [http://superjotablog.blogspot.com/2010\\_04\\_01\\_archive.html](http://superjotablog.blogspot.com/2010_04_01_archive.html)



**O Rebelde:** É aquele que age na contramão. Ele pode ser sarcástico e volátil, ou mesmo idealista, mas ele é carismático e sabe se virar. Ele não se dá bem com autoridade e não se curva perante ninguém, e, por isso, geralmente escolhe trabalhos onde ele é seu próprio chefe.

Boromir é o filho do Regente de Gondor. Ele é impulsivo e teimoso. Seu pai o enviou para o conselho de Elrond como seu emissário. Boromir acredita que poderia usar o anel de outra forma e fica desiludida e arbitrariamente aceita a destruição do anel.



Figura 12 – O Rebelde - Boromir

Fonte: <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/Boromir.html>

**O Melhor amigo:** Este é conhecido como herói beta, é aquele que está sempre ao lado de outro herói. Ele é determinado, responsável e fiel. Ele geralmente evita confrontos diretos, mas ele sempre estará lá, não importa o quão horrível seja o problema que seu amigo deve enfrentar.

Samwise é o exemplo clássico do arquétipo do melhor amigo. Ele permanece junto a Frodo em qualquer hipótese e incentiva-o a alcançar seu objetivo.



Figura 13 – Samwise – Arquétipo de melhor amigo.

Fonte: [http://s228.photobucket.com/albums/ee94/wildchildborn/Lord%20of%20the%20Rings/?action=view&current=Frodo\\_and\\_Samwise.jpg&sort=ascending](http://s228.photobucket.com/albums/ee94/wildchildborn/Lord%20of%20the%20Rings/?action=view&current=Frodo_and_Samwise.jpg&sort=ascending)

**O Encantador:** Divertido, irresistível, sabe lidar com todas as situações, porém não é necessariamente responsável ou confiável. Ele é matreiro e não costuma assumir compromissos facilmente. Geralmente é um mercenário, que se coloca à disposição para aventuras – desde que não muito perigosas.

**A Alma perdida:** Este homem é torturado, misterioso e imperdoável. Mas também é vulnerável. Ele pode ser um andarilho ou um excluído. É um personagem criativo, mas provavelmente solitário.



Podemos dizer que Aragorn também apresenta em sua personalidade o arquétipo da alma perdida, uma vez que se culpa pelas decisões de seus antepassados. Outro aspecto que o enquadra nessa categoria é que durante muitos anos Aragorn viveu recluso e errante pela Terra Média e passou a ser conhecido como “Passo Largo”.

**O Professor:** À primeira vista, este personagem pode não se enquadrar na ideia básica de um herói. Lógico, introvertido e inflexível. Mas ele é sincero, honesto e leal. Lida de maneira fria e analítica com as situações com que se defronta.

Gandalf o cinzento tem o papel de guiar a Sociedade do Anel rumo aos portões de Mordor, ele conhece os caminhos e tem informações importantes que o enquadram nesse arquétipo. Sabe que o poder do Anel pode prejudicar Frodo, mas mesmo assim guia-o para o seu destino.



Figura 14 – Gandalf – O Professor

Fonte: <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/Gandalf.html>

**O Ousado:** Ação, ação e ação. É tudo o que esse herói busca. Ele é ousado, bravo e explorador, às vezes até inconsequente. Ele se aventura pela emoção e pelo perigo.

Podemos nessa classe classificar dois personagens, o elfo Legolas e o anão Gimli, onde esses sempre estão prontos para enfrentar os mais difíceis desafios.



Figura 15 – Legolas – Arquétipo de ousadia.

Fonte: <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/legolas.html>



Figura 16 – Gimli – Ação a todo o momento.

Fonte: <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/Gimli.html>

**O Guerreiro:** Ele é o herói relutante, o cavaleiro na armadura brilhante. Ele é nobre, bravo e humilde. É um protetor nato e, como tal, o seu foco é o resgate da princesa no castelo do feiticeiro maligno.

Mais uma vez aparece a figura de Aragorn como o grande guerreiro do enredo, mas pode-se dizer que de determinada forma Frodo também pode se enquadrar em alguns aspectos nesse arquétipo, uma vez que ele é uma pessoa nobre e humildemente aceita a sua missão.

**O Mentor:** O Mentor é uma personagem que ajuda ou treina o herói. A essência do mentor é o velho sábio, que representa a sabedoria e as qualidades divinas do herói. Outro papel importante que o mentor desempenha é o de equipar o herói, dando a ele itens que serão importantes na sua busca. Esses itens podem ser armas, informações, magias, etc. Frequentemente o mentor exige que o herói passe por uma espécie de teste antes de receber o item. Muitas vezes esse item parece ser um objeto insignificante e a sua importância só aparecerá no decorrer da jornada. O mentor pode ocasionalmente ser a consciência do herói, colocando-o de volta na trilha certa quando este se desvia de seu caminho ou quando sua vontade enfraquece. É claro que nem sempre o herói aprecia esse tipo de assistência. Grandalf também se enquadra nesse arquétipo, uma vez que ele é o detentor de informações e sempre guia todos ao objetivo final, a destruição do Anel.

**O Guardiã do limiar:** O guardião do limiar é o primeiro obstáculo que o herói encontra em sua jornada. O limiar é o portal para o novo mundo no qual o herói deve entrar para mudar e crescer. O guardião do limiar geralmente não é o antagonista da história. Apenas depois de superar esse teste inicial que o herói irá se deparar face a face com o verdadeiro desafio e o arquiinimigo. Frequentemente o guardião do limiar é um servo do antagonista. Entretanto, muitas vezes o guardião do limiar se apresenta como um personagem neutro ou até mesmo um aliado em potencial. O papel do guardião do limiar é testar a força e o merecimento do herói para iniciar a sua jornada e para demonstrar que essa jornada não será fácil. O herói irá se deparar com o guardião do limiar logo no começo da história, geralmente logo que começa a sua, busca.

Aqui podemos dizer que o guardião do limiar é o Rei Bruxo de Angmar que é um dos mais poderosos servos do Senhor das Trevas Sauron. Tolkien descreve como "nove anéis foram dados aos reis dos homens, homens mortais fadados a morrer". Estes reis tornaram-se a guerreiros temidos Nazgul, e dos nove, Rei Bruxo mais poderoso, e é o primeiro grande desafio de Frodo e Aragorn na jornada para destruição do Anel.



Figura 17 – O guardião do limiar - Angmar

Fonte: <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/Witchking.html>

**O Arauto:** O papel do arauto é anunciar o desafio que coloca o herói em sua jornada. O arauto é a pessoa ou informação que perturba o equilíbrio e a tranquilidade na qual o herói vivia e inicia a aventura. O arauto não precisa ser uma pessoa. Pode ser também um evento, como uma guerra, um objeto, como um anel mágico ou até mesmo uma carta.

Pode-se dizer que o próprio anel seria o arquétipo do Arauto na obra de Tolkien.



Figura 18 – O anel – Exemplo de Arauto.

Fonte: <http://volperine.multiply.com/journal/item/275>

**O Metamorfo:** O metamorfo muda de papel e de personalidade, muitas vezes de forma significativa e é difícil de ser compreendido. Essa mutabilidade é a essência deste arquétipo. A lealdade e as alianças do metamorfo são incertas e a sinceridade de suas declarações são questionáveis. O metamorfo geralmente é uma pessoa do sexo oposto ao do herói e geralmente se torna o interesse romântico deste. Mas também o metamorfo pode ser um amigo ou aliado do mesmo sexo, muitas vezes um amigo ou uma figura mágica, como um xamã ou um mago. O metamorfo age como um catalisador cuja natureza mutante força a mudança no herói, mas seu papel tradicional é o de trazer suspense à história

ao forçar o herói a questionar suas crenças e conclusões. Como em muitos outros arquétipos, qualquer personagem, incluindo o protagonista e o antagonista, pode assumir a qualidade de metamorfo em pontos diferentes da história. O herói muitas vezes assume esse papel para superar um obstáculo, mas geralmente o papel do metamorfo é ocupado pelo mentor do herói.

Saruman é supostamente aliado de Gandalf, se apresenta em um primeiro momento supostamente como bom e gentil, mas serve a Sauron o antagonista da trama. Ele cria os mortais Uruk-Hai em sua fortaleza que são descrito por Tolkien como um dos principais inimigos de Frodo e seus aliados.



Figura 19 – O Arauto - Saruman

Fonte: <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/Saruman.html>

**A Sombra:** A sombra é uma figura negativa, representando as coisas que não gostamos e gostaríamos de eliminar. Geralmente a sombra toma a forma do antagonista da história. Mas nem todos antagonistas são vilões; às vezes o antagonista é um personagem bondoso cujos objetivos são conflitantes com os do protagonista. Porém, se o antagonista é um vilão, ele é uma sombra. A sombra é o grande oponente com quem o herói deve se deparar. Em um conflito entre o herói e o vilão, a luta é até o fim, na qual um dos dois será destruído ao final. Apesar de ser a força negativa da história, é importante lembrar que nenhum homem é um vilão sob seu ponto de vista. Na verdade, a sombra geralmente vê a si mesma como a heroína e o herói como o seu vilão.

Na Trama de Senhor dos anéis a sombra é o Arquétipo principal de Sauron é o Senhor do Escuro de Mordor, ele é o próprio mal sobre a terra média. Ele construiu o Anel do Poder na Montanha da Perdição, na esperança de assumir os elfos.

Ao longo do romance nunca o Senhor dos Anéis Sauron toma forma física. Ele continua a ser um olho que tudo vê e usa seus capangas para fazer sua oferta. Ele está preso em uma forma de espírito até que o Anel é devolvido a ele. Sauron é finalmente morto, quando Gollum e o anel são lançados na Montanha da Perdição.



Figura 20 – Sauron – A sombra

Fonte: <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/Sauron.html>

**O Trapaceiro:** O trapaceiro é um palhaço, um causador de problemas. Ele dá o alívio cômico que uma história muitas vezes precisa para aliviar uma tensão dramática. O trapaceiro mantém as coisas em suas devidas proporções. O trapaceiro pode ser um aliado ou companheiro do herói, ou pode trabalhar para o vilão. Às vezes o trapaceiro pode ser até o próprio herói ou o vilão. Em qualquer dos papéis, o trapaceiro geralmente representa a força da perspicácia, desprezando oponentes que se apresentam como mais força.

Gollum ou Smigol é o grande trapaceiro da história. Ele tenta por diversas vezes confundir Frodo e Sam, em prol da nova possibilidade de aquisição do anel, citado por ele como “precioso”.

Mesmo sendo um ser deformado e confuso ele proporciona um determinado ar cômico a trama.



Figura 21 – Gollum o trapaceiro

Fonte: <http://students.english.ilstu.edu/rwohara/creation/gollum.html>

PROF. FRANCIS MARTINS DE SOUZA