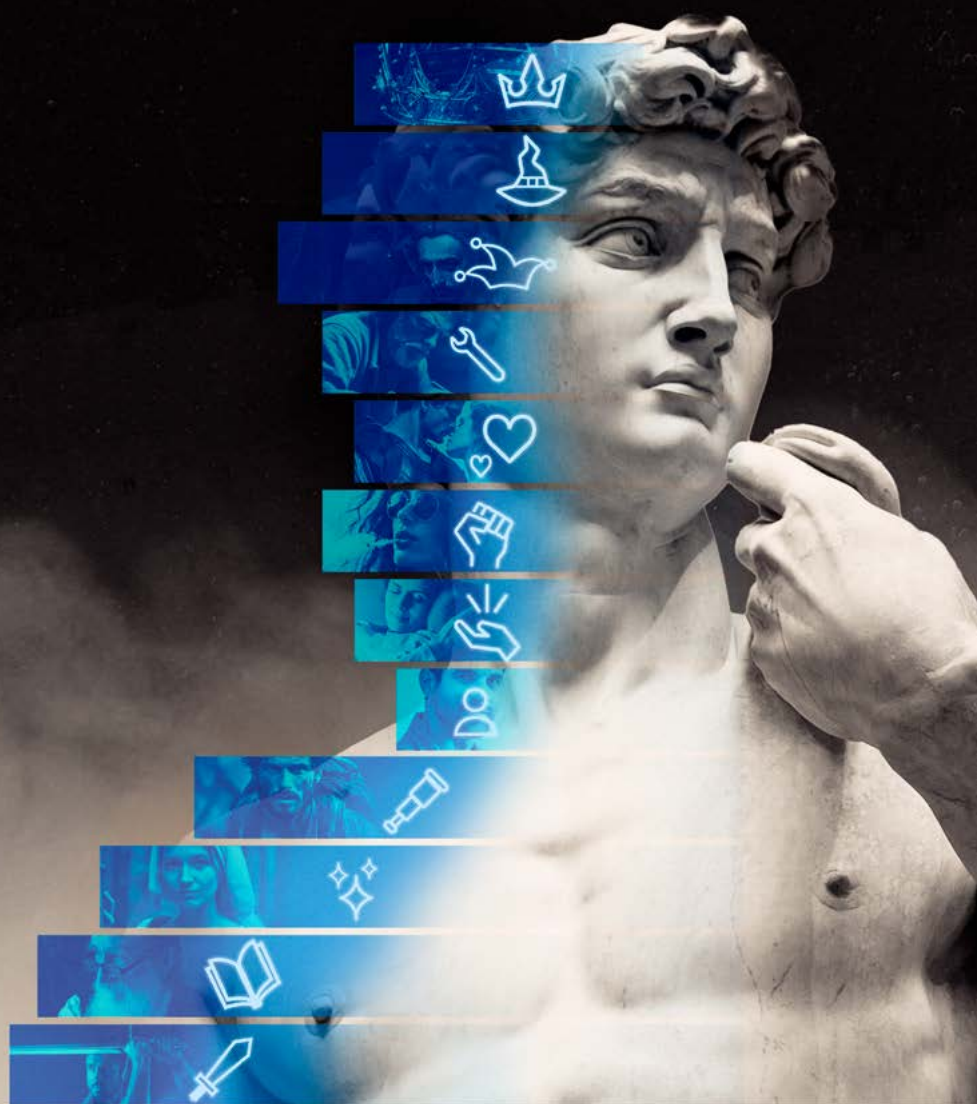


EBOOK EXCLUSIVO

ARQUÉTIPOS

COMO CRIAR PERSONAGENS MEMORÁVEIS



Cristian Matheus Vieira Rodrigues

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente à minha família, Cesar, Sueli e Vivian, pelo apoio e incentivo para que eu evoluísse sempre na minha carreira. Ao meu amor, Raul, que esteve ao meu lado durante todo esse período, me mantendo forte e persistente. Aos meus amigos de curso, Handerson e Bianca, por todas as trocas e incentivos. A todos os amigos e familiares que, mesmo de longe, acompanharam o trabalho árduo e minha evolução. Agradeço também a todos os professores da Belas Artes, que generosamente compartilharam seu conhecimento com a turma. E, por último, mas não menos importante, à minha avó Luzia, que iluminou meus caminhos até aqui.

Este e-book é um trabalho de conclusão do curso de pós-graduação em Animação e Cenários Digitais da Belas Artes e tem como objetivo informar e auxiliar pessoas interessadas em design de personagens, ajudando-as a compreender os arquétipos e a utilizar esse conhecimento na criação de personagens mais ricos em história e com maior profundidade.

Este material é de uso exclusivamente acadêmico e não possui fins comerciais. A venda, reprodução ou distribuição com fins lucrativos é expressamente proibida. Todas as imagens e referências utilizadas pertencem aos seus respectivos autores e detentores dos direitos autorais. Seu uso destina-se apenas a fins de estudo, análise crítica e exemplificação, conforme permitido em contextos educacionais e não comerciais.

SUMÁRIO

Sumário	03
Sobre o autor	04
Desmistificando os Arquétipos	04
O HERÓI	06
O MENTOR	08
O INOCENTE	10
O EXPLORADOR	12
O COMUM	14
O CUIDADOR	16
O REBELDE	18
O AMANTE	20
O CRIADOR	22
O TOLO	24
O MAGO	26
O GOVERNANTE	28
Criando personagens memoráveis	30

SOBRE O AUTOR



Olá! Sou Cristian Rodrigues, designer gráfico e ilustrador formado pela Unesp de Bauru e pós-graduado em Animação e Cenários Digitais pela Belas Artes. Minha trajetória no design, como a de muitas pessoas criativas que conheço, nasceu da afinidade com o desenho. A pós-graduação teve um papel muito importante na minha vida: foi um resgate do meu amor pela arte e um marco no meu direcionamento artístico. Foi durante esse período que reconheci a ilustração como meu principal talento e assumi, de vez, o desejo de trabalhar com arte e desenvolver aquilo que sempre considerei minha forma mais completa e gratificante de expressão.

Durante o curso, reencontrei o design de personagens, uma paixão antiga, e decidi que esse seria o tema da minha pesquisa de TCC. Sempre gostei de criar personagens e reinterpretar figuras icônicas com o meu traço, mas sentia a necessidade de ir além da forma e da estética. Queria entender, de fato, os aspectos psicológicos e conceituais por trás da criação. Foi assim que cheguei ao estudo dos arquétipos.

Espero que você aproveite este material, que preparei com muito carinho e dedicação. Que este livro possa inspirar sua jornada criativa e ajudar você a criar personagens memoráveis!

DESMISTIFICANDO OS ARQUÉTIPOS

Um dos fatores mais importantes no processo de criação de um personagem, seja para animação ou jogos, é compreender sua função na história. Qual é a sua jornada? Qual papel ele desempenha na trama principal ou secundária? Quem é ele e o que faz?

Nesse contexto, os arquétipos surgem como uma ferramenta essencial. Segundo o influente psiquiatra Carl Jung, arquétipos são “conjuntos de imagens primordiais originadas da repetição progressiva de uma mesma experiência, ao longo de muitas gerações, armazenadas no inconsciente coletivo”.

Essa teoria explica a facilidade com que nos conectamos com certos personagens, como o herói, ou sentimos repulsa por vilões, cuja presença desperta emoções profundas

e universais.

Dominar essa compreensão e saber distinguir os arquétipos torna-se uma ferramenta poderosa para criadores. Quando esse conhecimento é aliado ao domínio da forma e da representação visual, os artistas conseguem desenvolver personagens memoráveis e ricos em significado.

Atualmente, um dos principais desafios da indústria do entretenimento é criar histórias originais com personagens marcantes. Ícones como Darth Vader, um vilão emblemático que representa o conflito entre luz e sombra, ou Gandalf, o mentor sábio da saga O Senhor dos Anéis, tornaram-se referências por incorporarem os arquétipos de forma marcante em suas construções.

No entanto, grandes estúdios como Disney, Marvel, Cartoon Network e Pixar têm recorrido com frequência a

fórmulas consagradas, o que acaba tornando muitas narrativas repetitivas. Os protagonistas se assemelham, os vilões compartilham motivações previsíveis e a jornada narrativa segue padrões já esperados pelo público, que gradualmente perde o interesse.

Jung identificou 12 arquétipos principais:

- **o Herói**, que supera desafios em busca da superação;
- **o Mentor**, cuja sabedoria guia os outros;
- **o Inocente**, em busca de felicidade e pureza;
- **o Explorador**, movido pelo desejo de descobrir o novo;
- **a Pessoa Comum**, que representa a busca por pertencimento;
- **o Cuidador**, que prioriza o bem-estar alheio;
- **o Rebelde**, que desafia as normas;

• **o Amante**, guiado pela paixão e conexão;

• **o Criador**, motivado pela expressão e originalidade;

• **o Tolo**, que revela verdades por meio do humor;

• **o Mago**, que transforma a realidade por meio do conhecimento;

• **o Governante**, que exerce liderança e controle.

A seguir, você encontrará uma análise desses arquétipos aplicados à construção de personagens.

Ao compreender essas estruturas simbólicas, a equipe criativa será capaz de ampliar seu repertório e desenvolver personagens mais ricos, emocionantes e duradouros. Resgate a força das grandes narrativas e inspire-se para criar personagens que deixem sua marca tanto na obra quanto no público..

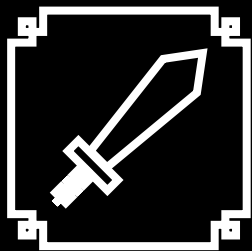


IMAGEM DE JON SNOW DA SÉRIE GAME OF THRONES

A bravura do HERÓI

O Herói é o personagem que representa a coragem, a superação de desafios e a jornada de crescimento pessoal. Geralmente, começa como alguém comum, mas, ao ser chamado para a aventura, precisa enfrentar desafios, desenvolver virtudes como força, honra e sacrifício e, muitas vezes, transformar o próprio mundo ou a si mesmo. É movido por um senso de dever, justiça ou pelo desejo de provar algo para o mundo e para si mesmo.

"O mundo estava cheio de pessoas que fingiam ser heróis; Foi preciso coragem para admitir a covardia.."

Jon Snow

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO HERÓI:

Coragem, Determinação
Altruísmo, Lealdade,
Humildade, Justiça,
Força, Comprometimento,
Carisma e Resiliência.



EXEMPLOS DE HERÓIS:

Jon Snow - Game of Thrones

Frodo - O Senhor dos Anéis

Harry Potter - Harry Potter

Rei Arthur - Lenda arturiana

Luke Skywalker - Star Wars

Simba - O Rei Leão



PAPEL DO HERÓI NA NARRATIVA:

Agente da transformação:

O Herói movimenta a história.
Sua jornada traz mudanças
ao mundo narrativo.

Inspiração para o público:

O Herói mostra que é possível
vencer medos, limites e
injustiças.

Espelho da humanidade:

Suas lutas internas e externas
refletem desafios que todos
nós enfrentamos na vida real.

Catalisador de conflitos:

Ao aceitar o chamado, o
Herói desafia o status quo e
cria conflito, essencial para a
narrativa avançar.





A sabedoria do **MENTOR**



O Mentor é aquele que guia o Herói em sua jornada. Oferece conhecimento, conselhos, treinamento ou proteção. Muitas vezes, já trilhou um caminho parecido e agora atua como apoio para que o protagonista alcance seu potencial. Representa sabedoria, experiência e a ligação com forças maiores (divinas, místicas ou morais).

***"Lembre-se: a
Força estará com
você. Sempre..."***

Obi-Wan

IMAGEM DE OBI-WAN DA SAGA STAR WARS

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO MENTOR:

Sabedoria, Experiência, Calma, Paciência, Intuição, Compaixão, Autoridade moral e Desapego (pelo próprio ego ou destino).



EXEMPLOS DE MENTORES:

Jorah - Game of Thrones

Saruman - O Senhor dos Anéis

Minerva - Harry Potter

Mestre Miyagi - Karatê Kid

Obi-Wan - Star Wars

Rafiki - O Rei Leão



PAPEL DO MENTOR NA NARRATIVA:

Guardião do conhecimento:
Transmite saber e experiência essenciais para o crescimento do Herói.

Impulsiona a jornada:
Motiva o Herói a aceitar o chamado e seguir em frente.

Estabilidade moral:
Oferece apoio ético e emocional nos momentos de dúvida.

Preparador para a autonomia:
Ao ensinar, guiar e depois se retirar (por morte, afastamento ou escolha), o Mentor força o Herói a amadurecer e enfrentar seus desafios por conta própria.





A pureza do **INOCENTE**



O Inocente é puro, otimista e acredita no bem. Sua maior motivação é ser feliz e viver em um mundo harmonioso, livre de maldade ou sofrimento. Esse arquétipo confia nos outros e muitas vezes age com ingenuidade, mas também representa a fé, a esperança e a essência da bondade humana. Ao longo da narrativa, costuma enfrentar a perda da inocência, o que o leva a amadurecer. Em alguns casos, porém, consegue preservar sua pureza mesmo diante das adversidades.

“Ser diferente não é uma coisa ruim. Isso significa que você é corajoso o suficiente para ser você mesmo...”

Luna Lovegood

IMAGEM DE LUNA DA SAGA HARRY POTTER

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO INOCENTE:

Otimismo, pureza, confiança, bondade, sinceridade, fé, simplicidade, esperança, idealismo, leveza, empatia, ingenuidade.



EXEMPLOS DE INOCENTES:

Tommen - Game of Thrones

Samwise - O Senhor dos Anéis

Luna Lovegood - Harry Potter

Primrose - Jogos Vorazes

C-3PO - Star Wars

Chihiro - A Viagem de Chihiro



PAPEL DO INOCENTE NA NARRATIVA:

Símbolo de esperança:

Mostra que ainda existe bondade e pureza no mundo narrativo.

Gatilho emocional:

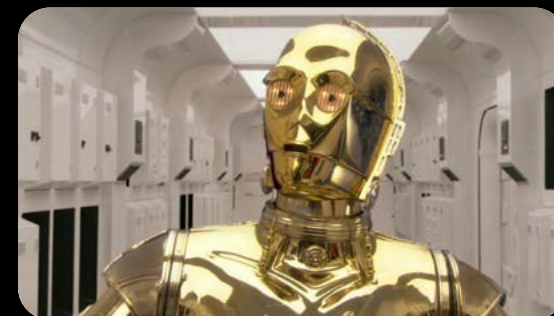
Desperta empatia no público por sua vulnerabilidade e sinceridade.

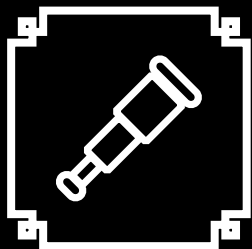
Agente de inspiração:

Sua visão idealista pode transformar personagens cínicos ou endurecidos.

Vítima do conflito:

Revela a crueldade do mundo ao ser afetado ou destruído por ele, reforçando o contraste entre inocência e corrupção.





O astuto **EXPLORADOR**



O Explorador é movido pelo desejo de liberdade, descoberta e autenticidade. Recusa-se a viver uma vida limitada ou imposta pelos outros e busca constantemente novos horizontes, sejam eles físicos, emocionais ou espirituais. Esse arquétipo representa a busca pela identidade por meio da experiência direta, da jornada e da expansão dos próprios limites. Seu maior medo é o conformismo e a sensação de estar preso. Muitas vezes atua sozinho, mas suas descobertas acabam impactando o mundo ao seu redor.

"Deixe um lobo vivo e as ovelhas nunca estarão seguras..."

Arya Stark

IMAGEM DE ARYA STARK DA SÉRIE GAME OF THRONES

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO EXPLORADOR:

Curiosidade, independência, coragem, inquietação, autenticidade, adaptabilidade, espírito aventureiro e senso de busca.



EXEMPLOS DE EXPLORADORES:

Arya Stark - Game of Thrones

Aragorn - O Senhor dos Anéis

Sirius Black - Harry Potter

Lara Croft - Tomb Raider

Rey - Star Wars

Ash Ketchum - Pokémon



PAPEL DO EXPLORADOR NA NARRATIVA:

Impulsiona a aventura:

Sua vontade de ir além do conhecido leva a história a novos cenários, ideias e desafios.



Questionador de limites:

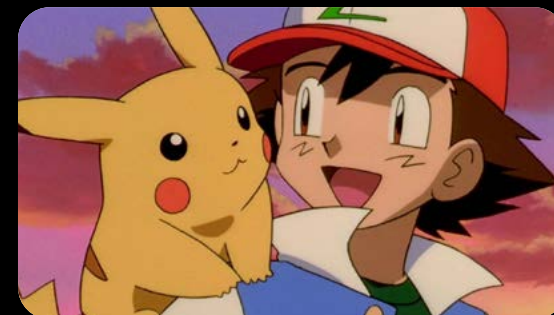
O Explorador desafia normas e zonas de conforto, incentivando mudanças.

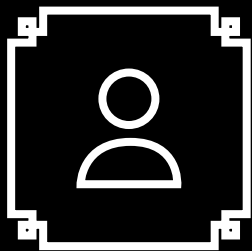
Modelo de autenticidade:

Busca viver de acordo com sua verdade interior, inspirando outros a fazerem o mesmo.

Conector com o desconhecido:

É o primeiro a entrar em contato com o novo, servindo como ponte entre mundos.





A simplicidade do **COMUM**

O Comum representa uma pessoa simples, prática e realista. Valoriza a igualdade, a conexão e o senso de pertencimento. Não busca destaque ou poder, mas viver em harmonia com os outros, cumprindo seu papel no cotidiano. Esse arquétipo é facilmente identificado pelo público por sua humildade, senso de justiça e desejo de fazer parte de uma comunidade. Busca ser aceito e respeitado pelo que é, trazendo uma sensação de normalidade e estabilidade para a narrativa.

"Estou prestes a fazer algo muito ousado neste trabalho que nunca fiz antes: tentar..."

Jim Halpert

IMAGEM DE JIM HALPERT DA SÉRIE THE OFFICE

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO COMUM:

Simplicidade, humildade, realismo, solidariedade, lealdade, confiabilidade, modéstia, senso de justiça, empatia e paciência.



EXEMPLOS DE COMUNS:

Sam Tarly - Game of Thrones

Merry - O Senhor dos Anéis

Hagrid - Harry Potter

Jim Halpert - The Office

Poe Dameron - Star Wars

Marge - Os Simpsons



PAPEL DO COMUM NA NARRATIVA:

Espelho do público:

Reflete a experiência cotidiana e valores comuns, criando identificação e empatia.



Construtor de comunidade:

Promove união e cooperação entre personagens, fortalecendo laços sociais.

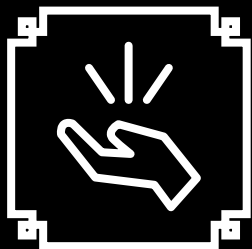
Equilíbrio emocional:

Oferece estabilidade e moderação em momentos de tensão ou conflito.



Voz da razão:

Age com senso prático e justiça, muitas vezes trazendo clareza para decisões difíceis.



A ternura do **CUIDADOR**

O Cuidador é aquele que protege, nutre e apoia os outros. Seu maior objetivo é cuidar do bem-estar alheio, oferecendo amor, segurança e conforto. Representa a compaixão, a generosidade e a responsabilidade emocional. Está sempre disposto a sacrificar as próprias necessidades pelo bem daqueles que ama ou por uma causa maior. Na narrativa, é o suporte emocional e a força silenciosa que mantém a estabilidade em meio ao caos.

“ Às vezes você só consegue alcançar o Paraíso se lentamente se afastar do Inferno...”

Leia Organa

IMAGEM DE LEIA ORGANA DA SAGA STAR WARS

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO CUIDADOR:

Altruísmo, empatia, proteção, dedicação, generosidade, paciência, compaixão, responsabilidade, carinho e lealdade.



EXEMPLOS DE CUIDADORES:

Brienne - Game of Thrones
Galadriel - O Senhor dos Anéis
Molly Weasley - Harry Potter
Alfred - Batman
Leia Organa - Star Wars
Mrs. Potts - A Bela e a Fera



PAPEL DO CUIDADOR NA NARRATIVA:

Fonte de apoio:

Oferece suporte emocional e físico aos outros personagens, sendo um porto seguro.



Protetor da vulnerabilidade:

Defende os mais fracos e cuida dos feridos, ajudando a restaurar equilíbrio.

Amor incondicional:

Mostra que o amor e a dedicação são forças poderosas que movem a história.



Equilibra conflitos:

Sua presença calma e paciente ajuda a reduzir tensões e promove a reconciliação.



A coragem do **REBELDE**

O Rebelde é o agente da ruptura. Surge para questionar, desafiar ou destruir sistemas opressores, regras injustas e tradições ultrapassadas. Movido pela insatisfação ou por um forte senso de justiça, busca a transformação, mesmo que isso custe sua segurança ou aceitação. Pode ser tanto um herói quanto uma figura perigosa, dependendo da forma como canaliza sua revolta. No fundo, deseja liberdade, autenticidade e uma mudança real.

“Uma rainha que não confia em ninguém é tão idiota quanto uma que confia em todo mundo...”
Daenerys Targaryen

IMAGEM DE DAENERYS DA SÉRIE GAME OF THRONES

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO REBELDE:

Independência, coragem, inconformismo, provocação, intensidade, autenticidade, inconformidade, impulsividade e rebeldia.



EXEMPLOS DE REBELDES:

Daenerys - Game of Thrones
Boromir - O Senhor dos Anéis
Fred e George - Harry Potter
Katniss - Jogos Vorazes
Cassian Andor - Star Wars
Merida - Valente



PAPEL DO REBELDE NA NARRATIVA:

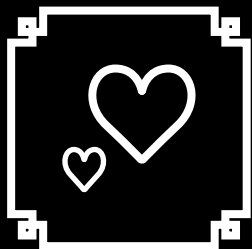
Desafiador de sistemas:
Confronta regras, instituições e estruturas que limitam a liberdade ou a justiça.

Agente da transformação:
Ao romper com o status quo, obriga a história (e os personagens) a mudar ou se reposicionar.

Figura inspiradora ou temida:
Pode representar libertação e esperança, ou caos e destruição, dependendo da intenção.

Catalisador de conflitos:
Ao não aceitar o mundo como é, cria tensões essenciais para o avanço da trama.





A devoção do **AMANTE**

O Amante é movido pelo desejo de conexão, paixão e beleza. Busca relações profundas, sejam elas românticas, familiares, espirituais ou até mesmo com ideais, e valoriza intensamente as emoções, a estética e as experiências sensoriais. Em sua essência, representa o anseio por união e entrega total. Pode ser inspirador e caloroso, mas também vulnerável à obsessão, ao ciúme e à dependência emocional. Na narrativa, é fonte de afeto, conflito e transformação emocional.

"Controle suas emoções e discipline sua mente..."
Severo Snape

IMAGEM DE SEVERO SNAPE DA SAGA HARRY POTTER

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO AMANTE:

Paixão, sensibilidade, devoção, empatia, intensidade, afeto, beleza, desejo, conexão, entrega, vulnerabilidade e romantismo.



EXEMPLOS DE AMANTES:

Robb Stark - Game of Thrones

Arwen - O Senhor dos Anéis

Severo Snape - Harry Potter

Jack - Titanic

Anakin Skywalker - Star Wars

Fiona - Shrek



PAPEL DO AMANTE NA NARRATIVA:

Motivador emocional:

Seu desejo por amor ou conexão move ações importantes, como conquistar, proteger ou reconciliar.



Símbolo de beleza e prazer:

Representa o lado sensível da história, seja por romance, arte ou valorização das emoções.

Catalisador de conflitos:

Envolvimentos intensos podem gerar ciúmes, traições e rupturas dramáticas.

Figura de cura e união:

Traz empatia e afeto, ajudando a restaurar laços e humanizar personagens mais frios.





A expressão do **CRIADOR**

O Criador é movido pelo desejo de expressar, construir e deixar um legado. Valoriza a originalidade, a imaginação e o aperfeiçoamento constante. Busca transformar o mundo ou a si mesmo por meio da criação de algo significativo, seja uma obra, uma ideia, uma invenção, um sistema ou até mesmo um novo modo de viver. Teme a mediocridade e o vazio criativo. Pode ser um artista, inventor, arquiteto, escritor ou qualquer pessoa capaz de transformar visão em forma.

"Nenhuma quantia de dinheiro jamais comprou um segundo de tempo...."

Tony Stark

IMAGEM DE TONY STARK DOS VINGADORES

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO CRIADOR

Imaginação, originalidade, perfeccionismo, inovação, sensibilidade, expressão, visão, curiosidade, paixão pela beleza e realização.



EXEMPLOS DE CRIADORES:

Qyburn - Game of Thrones

Fëanor - O Senhor dos Anéis

Hermione - Harry Potter

Tony Stark - Homem de Ferro

Qui-Gon Jinn - Star Wars

Hiro Hamada - big hero 6



PAPEL DO CRIADOR NA NARRATIVA:

Construtor de mundos:

Desenvolver ideias, objetos ou soluções que influenciam profundamente na história.



Fonte de inovação:

Traz perspectivas novas, desafia padrões e encontra formas alternativas de agir.

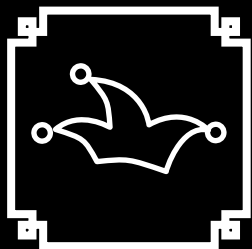
Reflexo do processo criativo:

Mostra os dilemas da criação — desde a inspiração até o medo do fracasso ou da destruição do que foi feito.



Guardião da identidade:

Expressa quem é por meio do que cria, sendo símbolo de autenticidade e autoexpressão.



A liberdade do TOLO

O Tolo é o arquétipo da leveza, da espontaneidade e da alegria. Vive o presente, ri de si mesmo e dos outros, e muitas vezes usa o humor para revelar verdades profundas. Embora pareça superficial ou despreocupado, é, na verdade, um sábio disfarçado, que questiona regras sociais, revela hipocrisias e ensina lições por meio da irreverência. Também pode representar a inocência, o caos ou o instinto puro. Quando não reconhece os próprios limites, pode se tornar destrutivo ou irresponsável.

"Nunca se esqueça de quem você é, porque é certo que o mundo não se esquecerá. Faça disso sua força..."

Tyrion Lannister

IMAGEM DE TYRION LANNISTER DA SÉRIE GAME OF THRONES

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO TOLO:

Alegria, espontaneidade, leveza, irreverência, liberdade, humor, imprevisibilidade, sagacidade, autenticidade, olhar crítico.



EXEMPLOS DE TOLOS:

Tyrion - Game of Thrones

Pippin - O Senhor dos Anéis

Ron Weasley - Harry Potter

Jack Sparrow - Piratas do Caribe

Han Solo - Star Wars

Olaf - Frozen



PAPEL DO TOLO NA NARRATIVA:

Alívio cômico:

Cria momentos de humor e leveza em meio ao drama, tornando a narrativa mais humana e suportável.



Revelador de verdades:

O Tolo diz o que os outros não ousam dizer — muitas vezes expondo hipocrisias, fraquezas ou verdades ocultas.

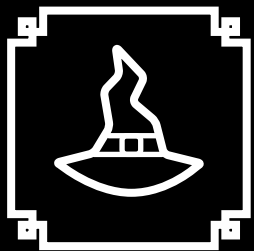
Agente do caos criativo:

Interfere nas situações de forma imprevisível, rompendo padrões de forma inesperada.



Espelho do público:

Ele expressa aquilo que pensamos, mas não dizemos.



O poder do **MAGO**

O Mago é o arquétipo da transformação profunda. Compreende as leis invisíveis do universo por meio da magia, do conhecimento, da ciência, da fé ou da intuição, utilizando-as para mudar realidades. Representa sabedoria, visão e poder interior. Sua missão é curar, revelar verdades ocultas ou guiar outras pessoas em jornadas de autoconhecimento e mudança. No entanto, também pode ser perigoso. Quando distorcido, torna-se manipulador ou controlador.

“A verdadeira coragem não está em saber quando tirar uma vida, mas, sim, em quando poupar uma...”

Gandalf

IMAGEM DE GANDALF DA SAGA O SENHOR DOS ANÉIS

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO MAGO

Sabedoria, intuição, espiritualidade, poder transformador, percepção do oculto, visão de futuro, capacidade de transmutar.



EXEMPLOS DE MAGOS:

Melisandre - Game of Thrones

Gandalf - O Senhor dos Anéis

Dumbledore - Harry Potter

Morpheus - Matrix

Yoda - Star Wars

Tio Iroh - Avatar



PAPEL DO MAGO NA NARRATIVA:

Agente de transformação:

Realiza mudanças significativas na realidade, tanto no mundo externo quanto no interior dos personagens.



Guia espiritual ou iniciador:

Ajuda o Herói a compreender verdades maiores e desbloquear seu potencial na jornada.

Guardião de sabedoria:

Detém o conhecimento oculto, místico ou científico essencial para o desenrolar da trama.

Símbolo do mistério:

Eleva a narrativa para uma dimensão mais simbólica, espiritual ou filosófica.





A autoridade do **GOVERNANTE**

O Governante representa a ordem, o controle e a responsabilidade. Busca construir, proteger e manter um reino, seja ele literal, como um trono ou império, ou simbólico, como uma empresa, uma família ou uma ideia. Esse arquétipo valoriza a liderança, a estabilidade e a autoridade, assumindo a tarefa de organizar o caos e garantir o bem-estar coletivo. Quando positivo, é justo, sábio e protetor. Quando distorcido, torna-se tirânico, controlador ou paranoico diante da possibilidade de perder o poder.

"Quando você joga o jogo dos tronos, ou você vence ou você morre..."

Cersei Lennister

IMAGEM DE CERSEI LENNISTER DA SÉRIE GAME OF THRONES

PRINCIPAIS ATRIBUTOS DO GOVERNANTE:

Liderança, responsabilidade, autoridade, estabilidade, visão estratégica, senso de dever, desejo de controle, disciplina, justiça.



EXEMPLOS DE GOVERNANTES:

Cersei - Game of Thrones
Denethor - O Senhor dos Anéis
Dolores Umbridge - Harry Potter
Aslam - Crônicas de Nárnia
Padmé Amidala - Star Wars
Rei Julien - Madagascar



PAPEL DO GOVERNANTE NA NARRATIVA:

Guardião da ordem:

Zela por leis, tradições e estruturas que mantêm o mundo funcionando. Representa a estabilidade e o status quo.



Responsável pelo coletivo:

Assume o peso de decisões difíceis para o bem de muitos, sacrificando desejos pessoais por um bem maior.

Exemplo de autoridade:

Símbolo da liderança, tanto como modelo a seguir quanto como figura a ser desafiada.



Risco de corrupção:

Por medo de perder o poder, pode se tornar um vilão.

CRIANDO PERSONAGENS MEMORÁVEIS

Agora que você compreendeu as diferenças entre os arquétipos, é hora de expandir ainda mais sua criação de personagens.

A verdade é que **nenhum personagem atua estritamente dentro de um único arquétipo**. Quanto mais complexa for a história e mais rico for o universo em que ela se passa, mais **os personagens transitarão entre diferentes arquétipos ao longo da narrativa**. Por exemplo, é possível começar com um personagem que incorpora o arquétipo do comum, fazê-lo evoluir para herói e concluir sua jornada como um governante corrompido. Ou então apresentar um mentor que, inicialmente, tenha ares de tolo e, no desenrolar da trama, assuma o papel de rebelde, dificultando a jornada de um herói que também enfrentará uma transformação profunda de psique.

Esse é o grande segredo para criar personagens que fogem da mesmice e apresentam uma evolução narrativa capaz de prender e engajar o espectador.

O próximo passo para o designer de personagens é aprofundar seus estudos sobre forma e semiótica, buscando associar linhas, silhuetas, estilos e estéticas aos arquétipos apresentados neste livro. Esse repertório visual e simbólico será sua maior ferramenta para sair do óbvio, pensar de forma mais complexa, desenvolver backstories elaborados e criar personagens verdadeiramente memoráveis que resistam ao tempo e se tornem referência em construção narrativa.

