

O QUERER DO PERSONAGEM

Na hora de criar um personagem de ficção, o QUERER é mais importante do que o SER. Isso porque se o personagem não quer nada, não tem nenhum desejo ou objetivo, a história não começa. Se ele não está em busca de nada, não se lança na jornada, não sai do seu status quo e não obtém assim, nenhum aprendizado ou mudança - elementos essenciais para a construção de uma história.

Neste exercício, a proposta é refletir sobre tópicos conectados ao QUERER do personagem. A partir desse QUERER, vamos entender quem ele é, como navega o mundo, quais obstáculos enfrenta e o que precisa aprender.

Para isso, é interessante entender um pouco dos Arquétipos de Jung, definições que se baseiam bastante no desejo de cada ser.

ARQUÉTIPOS DE JUNG

A palavra arquétipo vem do grego e significa algo como “padrão original”.

Na psicanálise, Carl Gustav Jung usou arquétipos para organizar os diferentes tipos de psiquê humana. Ele acreditava que os arquétipos residiam no inconsciente coletivo universal, representando as motivações humanas em sua forma mais bruta, sendo assim capazes de evocar nossas emoções.

Ele definiu 12 arquétipos principais, cada um com seu conjunto de valores, significados e traços de personalidade, sempre partindo de suas motivações principais. Ele separou os arquétipos principais em 3 tipos: Ego, Alma e Eu.

NA FICÇÃO...

Na ficção, os arquétipos podem ser usados como base para criação de personagens exatamente por focar no QUERER. É garantia de que o personagem vai se mover pela trama com desejos, aspirações e necessidades que fortalecem sua construção e servem à trama.

Nas páginas a seguir você vai conhecer os 12 arquétipos mais comuns no cinema e tv, com exemplos bastante conhecidos. Depois, pode aplicar estes conhecimentos no Exercício de Criação de Personagem.

ARQUÉTIPOS DO EGO



O INOCENTE

O Inocente também é conhecido como: utópico, tradicionalista, ingênuo, místico, santo, romântico, sonhador.

Lema: Livre para ser você e eu

Desejo: Chegar ao paraíso

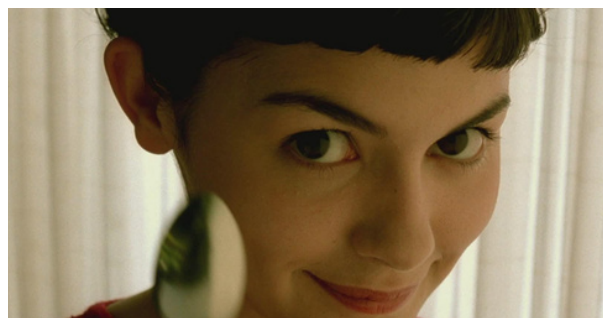
Objetivo: Ser feliz

Maior medo: Ser punido por ter feito algo de ruim ou errado

Estratégia: Fazer as coisas certas

Fraqueza: Chato por ser tão inocente e ingênuo

Talento: Fé e otimismo



O ÓRFÃO

O bom menino, o homem comum, o cidadão sólido, o trabalhador rígido.

Lema: Todos são iguais

Desejo: Ligação com os outros

Objetivo: Fazer parte

Maior medo: Ficar de fora ou se destacar da multidão

Estratégia: Desenvolver sólidas virtudes

Fraqueza: Perder o próprio Eu num esforço de se misturar

Talento: O realismo, a empatia, a falta de pretensão



O HERÓI

O guerreiro, o salvador, o vencedor.

Lema: Onde há vontade, há um caminho

Desejo: Provar seu valor com atos corajosos

Objetivo: Melhorar o mundo

Maior medo: Fraqueza, vulnerabilidade, ser um "covarde"

Estratégia: Ser o mais forte e competente

Fraqueza: Arrogância, sempre precisa de mais uma batalha para lutar

Talento: Competência e coragem



O CUIDADOR

O santo, o altruísta, o pai, o ajudante, o torcedor.

Lema: Ame o próximo como a si mesmo

Desejo: Proteger e cuidar dos outros

Objetivo: Ajudar os outros

Maior medo: Egoísmo e ingratidão

Estratégia: Fazer coisas para os outros

Fraqueza: Martírio e ser explorado

Talento: Compaixão e generosidade

ARQUÉTIPOS DA ALMA



O EXPLORADOR

O andarilho, o individualista, o peregrino

Lema: Não me cerque

Desejo: Descobrir a si mesmo através da exploração do mundo

Objetivo: Experimentar um mundo melhor, mais autêntico, mais gratificante

Maior medo: Conformidade e vazio interior

Estratégia: Procurar e experimentar coisas novas, fugir do tédio

Fraqueza: Perambular sem destino tornando-se um desajustado

Talento: Autonomia, ambição, ser fiel a sua alma



O REBELDE

O ilegal, o revolucionário, o homem selvagem, o desajustado

Lema: As regras são feitas para serem quebradas

Desejo: Vingança ou revolução

Objetivo: Derrubar o que não está funcionando

Maior medo: Ser impotente ou ineficaz

Estratégia: Interromper, destruir ou chocar

Fraqueza: Cruzar para o lado negro

Talento: Ousadia, liberdade radical



O AMANTE

O parceiro, o amigo íntimo, o entusiasta, o sensual, o cônjuge.

Lema: Você é único

Desejo: Intimidade e experiência

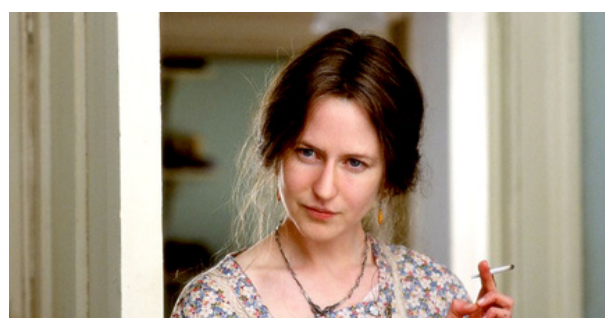
Objetivo: Estar num relacionamento

Maior medo: Ficar sozinho, ser invisível, indesejado, mal amado

Estratégia: Tornar-se atraente

Fraqueza: Corre o risco de perder sua identidade para agradar aos outros

Talento: Paixão, gratidão, valorização e compromisso



O CRIADOR

O artista, o inventor, o inovador, o sonhador.

Lema: Se você pode imaginar, você pode criar

Desejo: Criar valor duradouro

Objetivo: Realizar uma visão

Maior medo: Mediocridade

Estratégia: Desenvolver a habilidade e o controle artístico

Tarefa: Criar para se expressar

Fraqueza: Perfeccionismo, soluções ruins

Talento: Criatividade e imaginação

ARQUÉTIPOS DO EU



O TOLO

O bobo da corte, o malandro, o palhaço, o brincalhão, o comediante.

Lema: Só se vive uma vez

Desejo: Viver para o momento

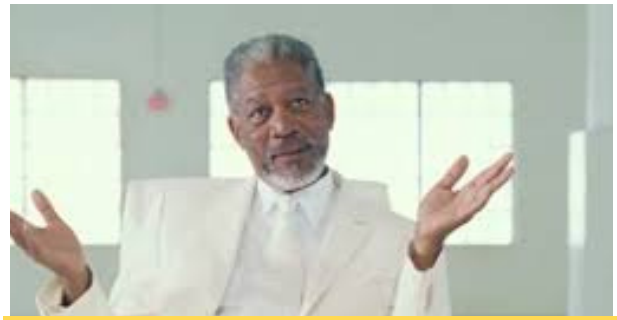
Objetivo: Ter um grande momento e iluminar o mundo

Maior medo: Se aborrecer ou chatear os outros

Estratégia: Jogar, fazer piadas, ser engraçado

Fraqueza: Frivolidade, desperdício de tempo

Talento: Alegria



O SÁBIO

O perito, o erudito, o conselheiro, o pensador, o mentor, o professor

Lema: A verdade liberta

Desejo: Encontrar a verdade

Objetivo: Usar a inteligência e a análise para compreender o mundo

Maior medo: Ser enganado, iludido, ou ser ignorante

Estratégia: Buscar informação, conhecimento, auto reflexão

Fraqueza: Pode estudar para sempre e nunca agir

Talento: Sabedoria, inteligência



O MÁGICO

O visionário, o inventor, o curandeiro, o feiticeiro.

Lema: Eu faço as coisas acontecerem

Desejo: Compreensão das leis fundamentais do universo

Objetivo: Realizar sonhos

Maior medo: Consequências negativas não intencionais

Estratégia: Viver por sua visão

Fraqueza: Se tornar manipulador

Talento: Encontrar soluções ganha-ganha



O GOVERNANTE

O chefe, o líder, o ditador, o aristocrata, o rei, o político, o administrador.

Lema: Só o poder importa

Desejo: Controle e poder

Objetivo: Criar uma família ou uma comunidade bem sucedida e próspera

Estratégia: Exercer o poder

Maior medo: O caos, ser destituído

Fraqueza: Ser autoritário, incapaz de delegar

Talento: Responsabilidade, liderança