

ADAPTAÇÃO DO FEMININO EM UNIVERSO TRANSMÍDIA - UM CASE DA FRANQUIA THE ROTFATHER

Hemilly Monteiro Gaudêncio do NASCIMENTO, (UFSC)¹

hemillymonteiro@gmail.com

Mônica STEIN, (UFSC)²

moni_stein@yahoo.com.br

Resumo: Este artigo apresenta uma das pesquisas em andamento do G2E (Grupo de Educação e Entretenimento), da Universidade Federal de Santa Catarina, que desenvolve uma metodologia específica para criação de personalidades femininas e representação do feminino em universos transmídia. A partir da revisão de literatura de sistemas distintos de criação de personagens para narrativas, o grupo desenvolveu metodologia própria e ampliada para contextos transmidiáticos, e neste artigo explicita-se a parte específica metodológica utilizada para o quadrinho da franquia The Rotfather - criada pelo G2E - que narrativamente apresenta a luta de personagens femininos que habitam este universo transmidiático entre as décadas de vinte e trinta.

Palavras-chave: Franquia Transmídia; The Rotfather; Criação de Personagens; Representação do feminino

Abstract/Resumen: : This paper presents one of the researches inside the G2E research group (Education and Entertainment Group) at Federal University of Santa Catarina, Brazil. It intends to understand how to create female representation inside transmedia universes, and to get that, it develops its own methodology. To implement and validate the method, it creates a comic book from the transmedia franchise The Rotfather, created and under development by G2E, that discuss the women's fight for their rights during the 20's and 30's inside the narrative universe.

Keywords: Transmedia Franchise; The Rotfather; Character creation; Female Representation.

INTRODUÇÃO

A narrativa transmidiática, cunhada por Henry Jenkins em 2003 (JENKINGS, 2008), configura-se pela disseminação dos elementos que compõe a ficção de um dado universo narrativo, espalhados através de diversas mídias, visando dar uma experiência singular ao público. Isso permite a autonomia de absorver conteúdos de determinado universo ficcional na ordem, meio e tempo que o consumidor ambicionar, dando um certo grau de interatividade e envolvimento, além de estender e pluralizar o público-

¹ Graduanda em Animação na Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Integrante do G2E [Grupo de Educação e Entretenimento].

² Pesquisadora DT do CNPq; Professora DE nos Cursos de Animação e Design da UFSC (desde 2010); Mestre (1997) e Doutora (2003) em Gestão do Design. Estudou no MIT (Massachusetts Institute of Technology) (2001), e na Harvard University (2007). Criou o G2E [Grupo de Educação e Entretenimento] em 2011 para criar e pesquisar o entretenimento transmídia como estratégia econômico criativa para países.

alvo. Dado tamanha abrangência que a transmídia atinge, é necessário um cuidado extra na unificação da equipe produtora de conteúdo para uma coerência narrativa, pois a complexidade que permite a exploração deste universo em múltiplas mídias, traz consigo o desafio da coesão do mundo ficcional, que é sustentado pelos seus múltiplos personagens e histórias.

Outro desafio da narrativa transmidiática é uma construção de personagem coeso para todas as mídias ao qual atue, pois “(...) todos possuem chances de protagonismo. Um personagem secundário em uma história poderá ser protagonista em outra e vice-versa. Logo, nenhum personagem poderá ser pensado de maneira superficial.” (ROSA, 2018)

Na franquia transmidiática *The Rotfather*, desenvolvida como ampla pesquisa teórico-prática pelo grupo de pesquisa G2E (Grupo de Educação e Entretenimento) da Universidade Federal de Santa Catarina, não é muito diferente. O cuidado que se mantém para visar a coesão da equipe formada atualmente por 70 estudantes, é um trabalho constante e intenso, uma vez que a franquia desenvolve um projeto real que está sendo inserido no mercado para, como pesquisa, entender a realidade da economia criativa brasileira, sugerindo vieses viáveis para empresas que queiram desenvolver projetos com esta amplitude.

Uma das diretrizes principais da franquia, que visa a coesão da narrativa transmidiática, é a atenção especial dada à criação dos personagens. Acredita-se que o personagem não é apenas o responsável pela ação que faz a história acontecer, mas ele é tão humano e real em seus medos e crenças, quanto responsável por dar uma alma única à narrativa. Como disse Sonia Rodrigues em seu livro *Como Escrever Séries*, “(...) personagens são o elemento mais importante do mundo inconfundível de uma narrativa, depois da história-base” (RODRIGUES, 2014, p.40). Por cúmulo, é notável a importância da consistência e vivacidade dos personagens, no que se refere à construção visual, psicológica e social, dentro do universo transmídia.

Conforme desenvolvem-se novidades narrativas no TRF (*The Rotfather*), vão surgindo novas necessidades na construção dos personagens. Com a recente criação da história em quadrinho *Medusas* - que mostra a luta de personagens femininos na busca de seu espaço, em meio ao caos da cidade de Faux City, corrompida pelas drogas e

violência - surgiu um novo desafio: a necessidade de representar personalidades femininas vívidas e reais.

Afinal, está-se testemunhando um redespertar do feminino na sociedade atual, mais proeminente nos países ocidentalizados, com maneiras radicalmente novas de se entender o feminino e a sua psique, como debatido por Jhennifer e Roger Woolger, em seu livro *A Deusa Interior*, 2007 (WOOLGER & WOOLGER, 2007). Isso levou o grupo a uma pesquisa pela forma como é representado o feminino atualmente na mídia, e posteriormente uma proposta de adaptação da representação do feminino em um universo transmídia, a partir do método interno da construção de personagem utilizado no TRF, que ocasionaram na gênese deste artigo.

DEBATES DA REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININOS

No audiovisual

Não é novidade o fato de personagens femininos caírem constantemente em estereótipos e clichês, como debatido por Heloisa Cardoso da Rosa, em seu artigo *Representação Feminina e A Lenda de Korra* (ROSA, 2018), onde a autora discute os padrões convencionais de representação feminina encontrados em obras audiovisuais e a sua quebra pela protagonista Korra. O artigo traz dados de pesquisas do protagonismo feminino em filmes e animações, que revelam serem uma minoria concludente, retratadas de maneira “hipersexualizada”, apelando em estereótipos de papéis de gênero: magras, bonitas, sexy, dependentes e com forte ênfase à aparência do que o intelecto.

Os dados mais contundentes sobre a representatividade de personagens femininas apresentados por DA ROSA (2018) foi a pesquisa realizada pelo site *Animation World Network* (2008), que estudou mais de quatrocentos filmes considerados de alto faturamento, produzidos entre 1999 e 2006. Os resultados revelaram que, além de serem minoria, meninas e mulheres eram retratadas de maneira “hipersexualizada” na maior parte das obras, caindo em papéis de gênero como passividade ou tendo como objetivo um romance.

Outro fato interessante foi perceber que a maioria das falas contidas nos roteiros de dois mil filmes produzidos entre as décadas de 1980 e 2010, eram proferidas

por personagens masculinos, no censo realizado em 2016 pelo site The Pudding (ANDERSON; DANIELS,2017).

Quando a autora analisa uma pesquisa na área da animação, certa mudança no padrão é mencionada: antes da década de 1980, os personagens masculinos de desenhos animados na televisão americana eram exibidos como fortes e agressivos, em contrapartida os personagens femininos eram coerentes a um padrão de beleza feminina da época. Após 1980 algumas personagens femininas passaram a atuar em papéis de ação, porém com características inferiores aos personagens masculinos, como no intelecto, na maioria das animações. (THOMPSON; ZERBINOS, 1995 apud AHMED; WAHAB, 2014).

ROSA (2018), explorou a quebra de padrões femininos mais atuais, como na animação americana Avatar: A Lenda de Korra (2012), onde a protagonista Korra ostenta características até então dominada por personagens masculinos no que se refere aos aspectos de ordem visual, psicológica e social. A personagem demonstra destreza física excepcional com um porte atlético, divergindo da figura idealizada de beleza feminina. Também é apreciável em suas análises a quebra do padrão de hipersexualização feminina, devido às roupas utilizadas em toda a obra pela protagonista. Em sua personalidade identifica-se confiança, coragem e diligência, subvertendo estereótipos femininos de fraqueza e passividade, além de possuir um caráter dominante e nítida inteligência.

Na literatura

A representação do feminino na literatura não está retratada de maneira muito distante das características debatidas anteriormente, como discutido por Cíntia Schwantes, em sua publicação Dilemas da Representação Feminina à OPSIS - Revista do NIESC de 2006. A autora faz um ensaio sobre a representação feminina no mundo patriarcal, levando em consideração não apenas a leitura dos textos, mas também as condições de produção e circulação das obras escritas por mulheres e afirma que “(...) um fato incontestável, com o qual a pesquisadora de literatura de autoria feminina se defronta, é o apagamento da produção literária feminina.” (SCHWANTES, 2006.)

Primeiramente Schwantes analisa a inserção da mulher na produção literária, declarando que a língua tem o poder de expressar através das palavras aquilo que antes

não existia, levando a linguagem como uma possibilidade de exprimir uma experiência inexistente, ou recusada, como uma representação de um grupo paradigmático numa sociedade excludente. Analogamente, sendo tal grupo pragmático a sociedade feminina, entende que através da linguagem é possível criar personagens femininos sem cair nas definições do atual patriarcado. Porém, em contraponto com a afirmação, Schwantes, quando leva em consideração o peso que o contexto social influencia na produção literária, afirma: “(...) um autor, independentemente de seu gênero, precisa criar personagens femininas, e essa criação vai derivar do conceito de feminilidade professado por sua sociedade”. Quando se questiona a veracidade prática de tal afirmação, considerando uma sociedade que limita a psique feminina ao casamento e maternidade, percebe-se a subjetividade ao qual a criação está condicionada.

Schwantes ainda firmou que “(...) então, a representação consiste em despir um objeto do que lhe é acessório e conservar o que é essencial, de modos que ele possa corresponder a todos os objetos daquele tipo. A questão que eu levanto é que toda a representação passa por uma subjetividade: alguém que determina o que é essencial e deve ser preservado e o que é acessório e pode ser descartado. Em uma sociedade em que a experiência masculina é valorizada e a experiência feminina é trivializada, o traço essencial a qualquer representação vai se prender à experiência masculina.” (SCHWANTES, 2006, p. 68)

Essas particularidades são nitidamente percebidas ao passo que a autora analisa um trecho do livro *Adeus às Armas*, de Ernest Hemingway, onde é retratado o sofrimento e ansiedade da espera do nascimento de uma criança, pela perspectiva do pai. Não obstante, narrativamente, a existência da mulher que dava a luz limitava-se apenas em referência aos sentimentos do homem que fumava na sala de espera.

Um dos objetos de estudos de Schwantes, que é reflexo da subjetividade da criação, é o Bildungsroman. Em crítica literária, Bildungsroman é uma categoria de romance onde é apresentado, pormenorizadamente, o processo de formação físico, moral, psicológico, estético, social ou político de um personagem, também conhecido como “romance de formação”. No ensaio, Schwantes, baseada nos estudos de gênero, traz a reflexão sobre a limitação em escrever sobre o desenvolvimento social, por exemplo, de protagonistas cujo gênero na vida real sofrem restrições ao acesso de mercado de trabalho, implicando certo grau de contenção no processo de

desenvolvimento narrativo. A autora conclui afirmando que “(...) em uma cultura centrada em valores masculinos, as personagens femininas estão encerradas nos ‘textos da feminilidade’, nos quais elas seguem destinos à sombra dos personagens masculinos, cumprindo as expectativas deles em relação a elas.”

O debate por Schwantes (2006) desenvolvido, trás uma vívida ideia da representação do feminino no espaço amostral da literatura, que é uma mídia bastante distinta do cinema e às vezes esquecida quando o assunto é entretenimento midiático ou transmidiático.

Nas Histórias em quadrinhos

As personagens femininas não estão apenas ligadas ao estereótipo de submissa e dependente. Também é retratado com características pejorativas que demonstram um outro lado do estereótipo feminino. Como dissertado por Thaís Fonseca (2016), em seu artigo ‘Mulher-Gato: políticas da mulher, modos de presença e narrativa transmídia’, a personagem Mulher Gato é trazida como principal objeto de estudo em sua tese, dentro de uma análise da representação feminina em HQs, no universo de super-heróis. Os estudos apresentados são análises desse espaço amostral, compreendido entre as décadas de 1940 até 2010, concluindo novamente numa constatação estereotipada da mulher hipersexualida, mas dessa vez com uma variação no estereótipo até aqui representado: a mulher selvagem.

Na tese de Fonseca (2016), a Mulher Gato é definida pela ‘malícia, ganância e sensualidade’, caracterizada como um ‘objeto sexual e não um sujeito sexual’, explicitando que na representação da protagonista feminina “é demonstrada uma visão de que a sexualidade feminina é algo perigoso ao homem e que deve ser domesticada”, (FONSECA, 2016).

Após toda análise em sua tese, nas vestes, comportamento, narrativa e discurso da mulher gato, que neste artigo não cabe estender detalhadamente, a autora conclui que “(...) *para público ao qual são direcionados estes produtos, nenhum superpoder ou narrativa será mais relevante do que corpos que se encaixam em padrões de beleza pré estabelecidos pela mídia. Em razão disso, a Mulher-Gato continua a ser produzida com o intuito de agradar consumidores masculinos, e, sendo assim, tem sua sexualidade direcionada ao olhar do outro, ao invés de a si.*”

Nos mitos da antiguidade

Representado desde os tempos antigos, registrados por meio dos mitos que sobreviveram ao longo dos séculos e perduram até os dias atuais e que pode-se conjecturar como uma categoria de objeto de análise importante para a pesquisa de criação e desenvolvimento de personagens femininos.

A face selvagem e perigosa do ‘feminino’ que não se submete ao masculino, é percebido por Gomes e Almeida (2007) na análise do mito de Lilith em diferentes culturas no artigo O Mito de Lilith e a Integração do Feminino na Sociedade Contemporânea. Essa estrutura psicológica e simbólica que o mito representa foi usada como base para se compreender a integração de alguns aspectos do feminino na sociedade atual. Todavia é importante explicar o contexto do mito:

- Na narrativa da criação do primeiro homem (Adão) e a suposta primeira mulher (Eva), a “(...) Lilith é um mito arcaico que, segundo a mitologia rabínica, de tradição oral, antecede a narrativa da criação de Eva” (GOMES E ALMEIDA, 2007, p.10).
- Lilith teria sido criada tão bonita e interessante que suas relações com Adão foram marcadas pela paixão e luxúria que o fez perder a razão. Acredita-se que a sedução produzida por ela o fazia afastar-se de seus compromissos com a divindade. Deus transformou Lilith em um demônio e a condenou a vagar no mar vermelho. Para compensar a tristeza de Adão, Deus resolveu criar Eva, moldada exatamente para as exigências da sociedade patriarcal, reunindo características estereotipadas da mulher idealizada até aqui debatidas: obediente, bonita, companheira e submissa.

Segundo os autores, Eva é o arquétipo, modelo feminino idealizado, segundo a tradição judaico-cristã, enquanto Lilith, de maneira geral, representa então o ápice da repressão dos aspectos obscuros e negativos da personalidade da mulher na cultura patriarcal do ocidente e do oriente.

As conseqüências da repressão da sexualidade de Lilith são, entre outras, a dissociação entre a maternidade e a sexualidade, o duplo padrão de moral e o controle da sexualidade masculina. O artigo explica em termos psicológicos essa ligação do feminino com um lado obscuro, o medo do homem com o anima, que a divide em duas

fragmentações principais: a esposa boa e do lar e a amante selvagem. A ruptura em dissociar a mulher em dois extremos é um dos exemplos da fragmentação da psique feminina pelo patriarcado.

Existem inúmeros mitos que podem ser utilizados como objeto de estudo para a psique feminina, mas as versões do mito da ‘primeira mulher’, Lilith e/ou Eva, em especial, carregam consigo uma síntese dualística estereotipada da mulher até aqui debatido, de diferentes mídias, enquanto simultaneamente carregam consigo uma carga arquetípica da mulher do ponto de vista masculino.

O Protagonismo Feminino Proativo

O século XXI é marcado por transformações, embora a passos lentos, de representação da maneira de ver e representar o feminino, como na dissertação de Carolina Mayer, sobre O Protagonismo Feminino Proativo nas Narrativas Audiovisuais de Ficção Científica (MAYER, 2018).

Primeiramente “*considera-se uma protagonista feminina aquela que participa ativamente da trama, desempenhando ou não papel de liderança, representada de forma equivalente aos protagonistas masculinos, exercendo influência e relevância nos acontecimentos da narrativa*” (MAYER, 2018, p.48).

Mayer faz uma análise a partir do conceito de protagonismo feminino proativo, identificando as personagens proativas e seu desempenho na narrativa, numa pesquisa qualitativa em conjunto com aplicação de questionários online para bases quantitativas, que complementam os estudos e trazem consigo fatos interessantes que instigam à reflexão.

Depois das análises e levantamentos de dados do público, Mayer desenvolveu um modelo de análise de personagem de protagonismo feminino que mostrou um avanço na questão da representatividade factual mas, em contraponto, conceitos que mostram o quanto ainda é necessário avançar: a percepção da hipersexualização das protagonistas, por exemplo, pelo público feminino, tem 85% das entrevistadas do mesmo gênero que concordam totalmente ou parcialmente com a afirmação de que as protagonistas femininas são muito sensuais. Logo, novamente retorna-se a questão da hipersexualização da mulher.

É possível concluir que quando relaciona-se os movimentos sociais atuais com a comunicação midiática, em específico o cinema que tem a capacidade de “massificar modos de comportamento” e é reflexo de bases para o “reconhecimento cultural dos grupos”, que encontram-se paralelos de convergentes contemporâneos: as mudanças de comportamento, de ver, ouvir e compreender o feminino com sua representatividade midiática emergente.

A importância social e mercadológica da representatividade

Os fatos observados e debatidos anteriormente revelam períodos transitórios de compreender e retratar o feminino na mídia como reflexo de uma sociedade em determinada época. Logo, é importante ressaltar que a representatividade midiática é orgânica: ela se modifica de acordo com a realidade fluída de certa sociedade. Por conseguinte, é cognoscível a importância da representação de todos os campos sociais na mídia, para a validação e identificação do público, agregando ao trabalho transmidiático mais riqueza à construção de realidade em um mundo ficcional e, consequentemente, a empatia do público-alvo.

No artigo *Steven Universe e a Representatividade LGBT*, as autoras aduzem à reflexão a importância da representatividade para a validação das crianças, enquanto indivíduos de formação em desenvolvimento (MELO et al, 2017). Abrangendo os discurso de outros pesquisadores no corpo de seu artigo, Melo debate sobre a construção pessoal da cultura do indivíduo como um aglomerado de discursos sustentados pelas diferentes informações que chegam até ele. Devido a crescente importância dos veículos midiáticos, grande parte dessas referências de artefatos culturais influenciam na formação da psique do indivíduo (FELIPE, 2006), o que permita que se possa fazer atualmente um paralelo com os recursos transmidiáticos ascendente no mercado.

Saindo do mérito da importância em si da representatividade para a validação de um indivíduo, um fato que não pode ser esquecido é que toda representação tem como intuito principal um público-alvo que irá recebê-la e aboná-la ou não em sua concepção (SCHWANTES, 2006). Representar algo é tornar compreensível sua identificação por outrem. Dito isto, do ponto de vista mercadológico, onde é imprescindível a cativação do público-alvo na narrativa transmidiática, é necessário a

sensibilidade de enxergar com os olhos do outro, indo além das aparências superficiais estereotipadas, para conseguir a identificação por empatia com os personagens.

Seguindo a lógica mercadológica da narrativa transmídia, que é induzir o público de determinada mídia a consumir outras tanto quanto possível, é necessário instigar o desejo do consumidor de se aprofundar e interagir com esse universo tanto quanto possível, concentrando aplicação no aprofundamento de histórias e personagens em equilíbrio com a representatividade da sociedade contemporânea (DENA, 2009; JENKINGS, 2008).

Uma forma de atingir tal desígnio do marketing é atender a necessidade de narrativas comunitárias, como debatido pela autora Marie-Laure Ryan (2013) no artigo Narrativa Transmídia e Transficcionalidade à revista *Celeuma* da Universidade de São Paulo. Uma forte representatividade social somatizada ao efeito que o transmídia possui de interações capazes de criar comunidades mundiais adeptas a um estatuto com identidade marcante, é possível estender a popularização desse universo.

A DEFINIÇÃO DE PSIQUE FEMININA

Dada a vasta quantidade de artigos pesquisados sob o tema de análise da representatividade feminina na mídia, e tendo as pesquisas debatidas anteriormente funcionado como uma representatividade amostral para a equipe de desenvolvimento do *The Rotfather*, tornou-se evidente e necessário um aprofundamento sobre a psique feminina para uma representatividade em universos transmidiáticos mais forte e coerente com o redespertar do feminino na sociedade contemporânea. Mas para seguir adiante na pretensão da pesquisa sobre a psique feminina, primeiramente foi necessário delimitar seu significado.

A definição da palavra psique, segundo a sua origem grega *psykhé*, significa alma ou espírito. Partindo para a análise do ponto de vista mitológico, o mito *Metamorfose* escrito por Lúcio Apuleio no século II d.C. retrata uma divindade grega que simboliza a expressão da alma. A narrativa conta a história de Psique, uma linda mortal por quem Eros, filho da deusa Afrodite, se apaixonou. Para poder ficar com seu amado, a donzela enfrenta quatro desafios impostos pela própria deusa Afrodite. Ao concluí-los, Eros transforma Psique em imortal, com a ajuda de Zeus, e eles se casam.

Psique representa a personificação da alma que, após purificada, está pronta para a verdadeira felicidade, enquanto o mito do seu romance com Eros representa a aliança do amor romântico com a alma humana.

Fugindo de uma ligação com religião ou espiritualidade, a psicologia define “psique” como a mente ou ego. O fundador da psicologia analítica Carl Gustav Jung, foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço que dividiu a psique em duas instâncias: O consciente e o inconsciente. Dentro do consciente encontra-se o ego (a vontade e percepção geral do próprio corpo e existência), as recordações, sentimentos e pensamentos conscientes do indivíduo. Já o inconsciente fraciona-se em dois: o pessoal e o coletivo. O inconsciente pessoal contém sentimentos e idéias reprimidas, desenvolvidas durante a vida de um indivíduo. Enquanto que o inconsciente coletivo é uma camada mais profunda que contém o pensamento universal, conjunto de sentimentos e lembranças compartilhadas por toda a humanidade, os instintos e imagens primordiais (JUNG, 2011).

Usando a definição da palavra psique como a mente do ser humano, e seguindo a linha psicanalítica Junguiana, considera-se a mesma então como todos os pensamentos, sentimentos e comportamentos que podem ser conscientes e inconscientes do ser humano. Toma-se também o ‘feminino’ não como gênero, mas na ampla definição da palavra, dentro do inconsciente coletivo da cultura da sociedade ocidental como um todo. Logo, a pesquisa tomou por diretriz interpretar a psique feminina como as imagens primordiais e sentimentos em comum, tanto no homem quanto na mulher, do subconsciente coletivo de todo ser humano, do ponto de vista da estrutura social patriarcal. Ou seja, examinar o feminino enquanto psicologia coletiva dos padrões sociais contemporâneos a partir da interpretação da psicologia dos arquétipos.

O FEMININO E OS ARQUÉTIPOS

Segundo a definição de Carl Gustav Jung, os arquétipos são representações simbólicas do inconsciente coletivo gerados pelas vivências típicas primitivas da ancestralidade em comum de todo ser humano e que servem, serviram e continuarão a servir de substrato para a construção dos mitos, ritos, fábulas e histórias (JUNG, 2011).

Quando os gregos e outras culturas antigas percebiam os complexos que resultavam em determinados aspectos e comportamento da experiência humana, nomeavam esse fenômeno de “compulsão dos deuses e das deusas” e que Jung parafraseou mais tarde em suas pesquisas “que há um deus ou deusa no âmago de todo complexo” (WOOLGER & WOOLGER, 2007).

Tão prontamente, em meados de 1998, Jung estabeleceu uma ponte entre o arquétipo e o mito (GOMES e ALMEIDA, 2017), como forma de expressão dos arquétipos por meio da narrativa. Seguindo essa linha de pensamento e inspirado nas teorias junguianas, Joseph Campbell trouxe em seu livro *A Jornada do Herói* uma análise de vários mitos que embasaram a construção de um padrão narrativo, reforçando essa capacidade construtora (CAMPBELL, 2004).

Jung com seus trabalhos do inconsciente coletivo, também influenciou grandes obras como *Myth of Analysis* (1972), de James Hillman, e *The New Polytheism* (1974) de David Miller, que defendem com afinco uma psicologia baseada na pluralidade dos mitos e arquétipos (GOMES e ALMEIDA, 2017).

Os mitos antigos representam uma psicologia altamente sofisticada que simplesmente não é expressa nos termos das abstrações mecanicistas da psicologia acadêmica, e sim numa linguagem poética de imagens e narrativas dramáticas (WOOLGER & WOOLGER, 2007) que permitem examinar o feminino dentro do sofisticado instrumento de interpretação que a psicologia dos arquétipos oferece.

Em suma, fundamentado no que foi explanado sobre a teoria junguiana, tornou-se possível desenvolver a representatividade do feminino baseando-se em mitos, enquanto representação da psicologia arquetípica. Por conseguinte, foi admissível para as pesquisas inseridas no *The Rotfather*, em específico, a utilização das “deusas” gregas, justificadas pelas referências aqui descritas,.

Considerou-se que as “deusas” seriam a expressão psicológica de um tipo de complexo de personalidade feminina que se reconhece intuitivamente em todo ser humano e também nas imagens e ícones que formam a cultura. Segundo Woolger e Woolger (2007), a deusa seria uma forma que um arquétipo feminino poderia assumir no contexto de uma narrativa ou epopéia mitológica.

PROPOSTA DE ADAPTAÇÃO PARA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS – UM MÉTODO DESENVOLVIDO PELO G2E

Antes de explicar a proposta da pesquisa de representação da psique feminina em personagens transmidiáticos que ainda está em desenvolvimento, é necessária a exposição de algumas informações atuais e internas do projeto transmídia The Rotfather (TRF), no G2E, para uma compreensão íntegra, pois antes de entender as partes, primeiramente ambienta-se o contexto.

Pesquisas de alguns anos – o G2E desenvolve o The Rotfather desde 2011 - resultaram em um método próprio de desenvolvimento de personagens, bem como alguns projetos de conclusão de curso e artigos acerca do tema. Tal método trabalha com uma ficha padronizada para categorização de personagens visando a coerência do universo narrativo (storyworld), desenvolvida pela pesquisadora do grupo Heloisa Cardoso da Rosa, que resulta da soma de dois métodos de base sobre a criação de personagens somados a duas teorias da personalidade.

O primeiro método de base provem de Eric e Ann Maisel (2006), que em seu livro *What Would Your Character Do?* propõem uma série de itens, ou categorias, que abordam diferentes aspectos relevantes para a formação da personalidade. O segundo método trata do Circumplexo Interpessoal definido por Jesse Schell em seu livro *The Art of Game Design* (2008), que delimita um gráfico que objetiva entender os relacionamentos entre os personagens de determinada história.

Em relação as teorias, a primeira, e principal, aborda os tipos psicológicos formulados por Jung (2011), que apresenta quatro funções psíquicas principais que variam no eixo Extroversão x Introversão, criando oito tipos psicológicos diferentes. A segunda teoria pertence a Katharine Briggs e sua filha Isabel Briggs Myers que, com base nos estudos de Jung, aprofundaram e expandiram a teoria de Jung (2018).

Como a essência da ficha de personagem do TRF é basicamente de teorias Junguianas, coube como aceitável considerar o estudo dos mitos de deusas gregas enquanto arquétipos femininos para o aprofundamento das construção da representação feminina. Aliado a essa soma das bases de construção, considerou-se também todas as pesquisas sobre a representativa do feminino estudadas, juntamente com bibliografia de base empregada até então.

Regência Arquetípica

Dentro do universo amostral escolhido, tomou-se como base as seis deusas gregas propostas por Woolger e Wolger (2007). Pós estudos de sua simbologia narrativa e suas regências (principal âmbito de influência dos seus atributos), desenvolveu-se a tabela abaixo:

ATENA	Guerreira das cidades	Rege tudo relacionado com a civilização, aspectos da vida urbana e ocupações que mantém o Estado que comanda. Rege a tecnologia, a ciência e todos os ofícios práticos; A vida intelectual e artes literárias.
AFRODITE	Deusa do amor carnal	Rege o amor e a eroticidade, os aspectos da vida íntima e das relações pessoais, o poder de incitação e sedução dos sentidos. Rege beleza, e por isso as artes visuais, a poesia e a música. Rege a inspiração artística e todo contato criativo entre os sexos..
PERSÉFONE	Rainha dos mortos	Rege todos os aspectos de contato com os poderes transpessoais superiores da psique, os espíritos. Rege a mente inconsciente mais profunda, o mundo onírico e tudo que se relaciona com fenômenos psíquicos, paranormais e o misticismo. Rege a morte, tragédias e traumas.
ÁRTEMIS	Guerreira das florestas	Rege as selvas e os ermos, a natureza em sua forma virgem e indomada. O animal e o humano. O corpo físico, o atletismo e a dança. O instinto, a caça, a matança e sacrifícios sangrentos. Os ciclos da natureza e parturição.
DEMETER	Deusa do amor materno	Rege a maternidade e tudo que se relaciona às funções reprodutivas. A semente e o fruto, a alimentação e o crescimento. Proteção de todos os bebês, crianças e criaturas em crescimento.
HERA	Rainha dos céus	Rege o poder e a governança. o casamento, o companheirismo e todas as funções públicas que uma mulher exerce o poder, responsabilidade ou liderança. Mantém os valores patriarcais, mas no cenário familiar é a matriarca.

Fichas com detalhes mais completos desses arquétipos femininos foram organizadas, e colocadas à disposição como recursos de consulta interna para a equipe produtora TRF, sendo a função da tabela apenas uma síntese de conhecimento público.

Composição Arquetípica

Os arquétipos femininos aqui debatidos seriam as diversas facetas da psique feminina fragmentada de nossa sociedade. Logo, seria necessário aplicar a regência do arquétipo por intensidade, e não como predominância absoluta, pois o complexo que estaria por trás do comportamento e da configuração psicológica do feminino não seria composto por apenas um, mas pela variação das deusas em diversas combinações

(WOOLGER e WOOLGER , 2007), trazendo a necessidade da criação de uma forma, ou meio, para identificar, ou especificar, essas porcentagens.

Apesar de já existir um teste de identificação dos arquétipos femininos no livro de Woolger e Woolger (2007) aqui empregado, sua aplicabilidade para ficção seria impraticável, visto que o teste é demasiadamente longo e complexo, o que resultaria num processo de criação de personagem muito exaustivo. Esse fato gerou a necessidade de desenvolvimento de um questionário pelo G2E que tem se mostrado eficiente nos testes iniciais a que tem sido submetido, e que hierarquiza as porcentagens das deusas em cada personagem feminina criada de forma prática e concisa. Os testes tem sido feitos na HQ MEDUSAS, que conta a história de um conjunto de personagens femininas na década de 20 e 30 que habitam o universo narrativo do The Rotfather, em que cada personagem configura-se como um conjunto diferenciado de porcentagens das deusas, além de todas as determinações das bases do método de desenvolvimento do G2E prévio.

Neste sentido, estão em estudo atualmente a hierarquização destas porcentagens, bem como as possibilidades de sua transformação por conta das decomposições arquetípicas, e os respectivos desequilíbrios psicológico e neuroses, que serão disponibilizados cientificamente tão logo tenha-se os parâmetros que validam esta parte final da pesquisa, que permitirão disseminar este método do G2E em toda a sua completude.

CONCLUSÃO

A utilização dos mitos, em especial as deusas gregas, tem se mostrado bastantes promissor quanto ao objetivo de desenvolver propostas de adaptação à ficha de construção das personagens femininas do TRF e claramente também estender-se a outros - não restringindo-se apenas a personagens femininas, mas sim definir o feminino existente em cada um dos personagens, inclusive masculinos.

Grandes consequências também foram perceptíveis à equipe produtora do projeto The Rotfather, como o desejado acréscimo de novas dimensões as personagens da HQ MEDUSAS em produção, no que refere-se a psique feminina e sua representatividade, além da expansão dessas dimensões aos demais personagens do universo.

No decorrer do debate da revisão literária, foi cognoscível o redespertar da consciência feminina, mas em contraponto, o notável caminho pela frente sobre a reflexão sobre como poderiam os construtores de mundos ficcionais e dimensões narrativas validarem uma representação feminina fiel a sua psique.

Acredita-se que um olhar mais empático ao tema se faz necessário para trazer à reflexão medidas e meios alternativos e singulares de transmitir, através da narrativa transmidiática, a representatividade dos grupos marginalizados e normalmente estereotipados, e assim abranger a demanda social.

Vale reforçar, por fim, que a intenção desse estudo, ainda em andamento, é organizar e sintetizar os dados de pesquisas de outrem, em torno de imagens arquetípicas para uma aplicação prática, a fim de acrescentar dimensões durante a construção de personagens em universo transmidiático, tendo em vista uma representatividade do feminino mais factual, e disseminação do conteúdo trabalhado e apreendido sempre que possível, ora de forma científica e acadêmica, ora nos produtos trabalhos pela grupo que estão sendo disponibilizados na franquia TRF para o seu público-alvo.

REFERÊNCIAS

AHMED, Shumaila; WAHAB, Juliana Abdul. **Animation and Socialization** Process: Gender Role Portrayal on Cartoon Network. *Asian Social Science*, [s.l.], v. 10, n. 3, p.44-53, 27 jan. 2014. Disponível em: . Acesso em: 03 jul. 2017.

ANDERSON, Hanah; DANIELS, Matt. Film Dialogue: from 2,000 screenplays, Broken Down by Gender and Age. 2016. **The Pudding**. Disponível em: . Acesso em: 03 jul. 2017.

BRIGGS, Katharine; BRIGGS, Isabel Myers. **Whats' s your type**. New York: William Collins 2018

ESTÉS, Clarissa P. **Mulheres que correm com os Lobos**. RJ:Rocco, 2014.

CAMPBELL, Joseph.A **Jornada do Herói**. São Paulo: Ágora, 1ª. edição, 2004.

DENA, C. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments**. Sidney: University of Sidney, 2009.

FELIPE, Jane. **Representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia.** Revista Tecnologia e Sociedade, v. 2, n. 3, 2006.

FONSECA, Thaís. **Mulher-Gato: políticas da mulher, modos de presença e narrativa transmídia.** Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, PUC-SP, 2016.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

JUNG, Carl. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo.** São Paulo: Editora Vozes. 11ª. Edição. 2011.

GOMES, Antonio Maspoli de Araújo; ALMEIDA, Vanessa Ponstinnicoff de. **O Mito de Lilith e a Integração do Feminino na Sociedade Contemporânea.** Âncora - Revista Digital de Estudos em Religião. Volume 2, p 1-22, Junho 2007.

MAYER, Carolina Arres. **Protagonismo Feminino Proativo nas Narrativas Audiovisuais De Ficção Científica.** Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2018.

MAISEL, Eric e MAISEL, Ann. **What Would Your Character Do?** NY: Writer's Digest Books, 2006.

MELO, C. C.; NASCIMENTO, H. M. G.; ANDRADE, W. M. de.. **Steven Universe e a Representatividade LGBT.** XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Pg. 1 a 14, 2017.

RODRIGUES, Sonia. **Como Escrever Séries.** São Paulo: Aleph. 1ª Edição, 2014.

ROSA, Heloisa Cardoso da.; ANDRADE, W.de. **Representação Feminina e A Lenda de Korra.** Intercom - XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2018.

RYAN, Marie-Laure. **Narrativa Transmídia e Transficcionalidade.** Revista Celeuma número 3, P. 96 -128. Dez/2013.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design.** NY: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SCHWANTES, Cíntia, em sua publicação **Dilemas da Representação Feminina à OPSIS - Revista do NIESC, vol 6, 2006.**

WOOLGER, Jennifer B; WOOLGER, Roges J. **A Deusa Interior.** São Paulo: Cultrix, 2007.