

O PAPEL DAS VOZES NA CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS DO GÊNERO HIGH FANTASY EM JOGOS DIGITAIS

Pâmela Adami Martins¹
Lucas Meneguette²

RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de discutir a influência das vozes na caracterização de personagens fantásticas. Para isso, estabelece um paralelo entre a aparência física de personagens, os estereótipos acústicos vocais apresentados por Sonnenschein (2001), os arquétipos de Vogler (1998) e os relaciona com o gênero *high fantasy*, utilizando como objeto de estudo o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Palavras-chave: Dublagem. Caracterização sonora. High Fantasy. Jogos digitais. *Skyrim*.

ABSTRACT

This paper aims at discussing the influence of voice in the characterization of fantastic characters. In order to do so, it is established a parallel between the physical appearance of characters, the vocal acoustic stereotypes as presented by Sonnenschein (2001), the archetypes of Vogler (1998), which are then related to the high fantasy gener, using as subject the game *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Keywords: Voice acting. Sonic characterization. High Fantasy. Digital games. *Skyrim*.

1 INTRODUÇÃO

O termo “fantástico” apresenta no domínio comum diversos significados possíveis: “1. aquilo que só existe na imaginação, na fantasia; 2. caráter caprichoso, extravagante; 3. o fora do comum; extraordinário, prodigioso; 4. o que não tem nenhuma veracidade; falso, inventado” (HOUAISS, 2012). De acordo com Batista e Garcia (2005), essas mesmas acepções, em sentido lato, articulam traços marcantes ou definidores do campo literário conhecido como gênero fantástico, que é compreendido de diferentes modos, nem sempre consensuais, pois dependem do olhar que cada escritor ou estudioso lança sobre ele.

Na literatura, no cinema e nos jogos digitais, esse mesmo termo pode adquirir ainda muitos outros significados e pormenores conceituais. É o caso do termo *high fantasy* ou alta fantasia, que designa um subgênero fantástico com características próprias. Para Stableford (2005), o termo é definido tanto pelo fato de o cenário ser ambientado em um mundo imaginário, alternativo, diferente do mundo “real”, como pelo cunho épico de suas personagens, temáticas e tramas narrativas.

Partindo da premissa de que tanto o fantástico quanto a alta fantasia seriam uma materialização de, entre outras coisas, seres provenientes do imaginário, como seria possível definir e criar vozes que caracterizassem apropriadamente essas personagens? A única maneira possível para tanto, seria baseá-las em sons ou vozes reais ou sintetizadas que pudessem comunicar a ideia concebida pelo autor na qual se baseia a personagem.

A voz de uma personagem é como uma assinatura de sua personalidade: assim como na vida real, os seres imaginados possuem vozes ou sons únicos, timbres e formas expressivas que fazem com que eles possam ser reconhecidos por outros. Ao se assistir a um filme de animação, por exemplo, a voz, juntamente à estética visual das personagens, cria uma identidade para elas, despertando no espectador reações emocionais das mais variadas naturezas. Este conjunto audiovisual tem este mesmo papel para personagens de jogos digitais, sendo imprescindível no processo de imersão do jogador.

2 CARACTERIZAÇÃO SONORA: CONSTITUIÇÃO FÍSICA E PSICOLÓGICA

Em jogos digitais, o jogador encarna geralmente o papel do herói. Porém, esse protagonista nem sempre possui as mesmas características físicas ou psicológicas. A diversidade de tipos de heróis pode ser encontrada em uma miríade de formatos midiáticos, como pode ser notado nas bandas desenhadas de Stan Lee, que constantemente subverte a imagem estereotípica dos heróis musculosos, super-poderosos e incorruptíveis, para criar heróis mais verossímeis, frágeis, questionáveis, e inclusive anti-heróis. Em alguns jogos, no entanto, acrescenta-se a possibilidade de criação de personagens de forma não-linear, dependendo das ações tomadas

¹ Graduanda no curso de Tecnologia em Produção Fonográfica - Fatec Tatuí.

² Doutorando e Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP). Professor de Tecnologia em Produção Fonográfica (Fatec Tatuí).

pelo jogador.

Em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)³, ao iniciar sua aventura, o jogador pode escolher entre diversas raças para criar seu personagem. Cada uma delas possui atributos físicos iniciais completamente diferentes, sendo alguns fixos por se tratarem de características raciais e outros estéticos mutáveis que podem ser personalizados em relação à proporção, à cor, ao formato. Para cada raça, há uma pré-descrição de sua história, características culturais relacionadas ao seu local de origem e suas inclinações de classe e função (para guerreiro, mago etc.). Desse modo, apresenta-se também uma prévia dos aspectos psicológicos, que podem servir de base para que o jogador realize sua escolha.

Ao criar seu herói e iniciar sua jornada, o jogador pode se ater a algum estereótipo relacionado à raça ou à classe que escolheu, ou buscar fugir de padrões pré-estabelecidos. Desse modo, um galante *Nord*⁴ pode ser também um assassino ou um vilão de persona duvidosa, bem como um intimidador *Orc*⁵ pode se tornar um mago de atitudes muito nobres, um “mocinho”, contrariando o estereótipo esperado e assumindo imagens arquetípicas de maior complexidade.

Figura 1 - Tela de criação de personagens, seleção de raças



Fonte: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)

No que diz respeito à sonoridade, a relação entre a voz ou som emitido pela personagem e o estereótipo esperado ocorre da mesma forma. No caso de *Skyrim* (2011), a personagem principal, encarnada pelo jogador, não possui diálogos vocais, apenas frases de ação (emitidas em golpes e magias) e interage com o mundo através de diálogos escritos. Os *NPCs* (*non playable characters* ou personagens não-jogáveis), porém, possuem vozes que variam de acordo com sua raça, local de origem e também com o seu papel narrativo. Desse modo, a voz representa a junção entre os atributos físicos e psicológicos, que muitas vezes fogem aos padrões estritamente estereotípicos, conferindo facetas mais humanas às personagens.

³ *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) é um RPG eletrônico desenvolvido pela Bethesda Games Studios e publicado pela Bethesda Softworks em 11 de novembro de 2011. É o quinto jogo da série *The Elder Scrolls*, seguindo *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.

⁴ Uma das quatro raças humanoides jogáveis de *Skyrim*, natural do país homônimo.

⁵ Ou Orsimer, uma das quatro raças élficas jogáveis de *Skyrim*, natural das montanhas *Wrothgarian* e montanhas *Dragontail*, *High Rock*, *Hammerfell* e parte de *Skyrim*.

3 PERSONALIDADES VOCAIS

O combustível da mídia são os estereótipos de forma geral, incluindo a voz. O jeito de falar, o timbre e o sotaque são apenas algumas das muitas formas de distinguir as pessoas e são características geralmente estereotipadas.

Ao citar alguns tipos de personagem, já vêm à cabeça essas características, quase que permitindo uma imagem completa, por exemplo: um *gangster*, um caipira, uma mulher sedutora ou um cavalheiro.

De acordo com David Sonnenschein (2001) em sua obra *Sound design: the expressive power of music, voice and sound effects in cinema*, essas vozes são identificadas pelo seu ritmo, melodia, timbre e vocabulário, geralmente aparecendo em um contexto social específico.

Através da análise de Sonnenschein (2001) sobre o estudo de Peter Ostwald a respeito da voz como som (excluindo a fonética) e das diferentes bandas de frequência ou formantes a partir desse som, sugere-se que tais características podem ajudar a definir muitos aspectos da identidade da personagem em questão e sua personalidade.

“A primeira formante fundamental nos permite julgar se a pessoa está falando (ou cantando) como um baixo, barítono, tenor, alto ou soprano. A segunda formante, feita de frequências de médio alcance, produz a energia de ressonância da voz, exibindo o nível de energia ou entusiasmo presente. Localizado entre 1,000-2,000Hz, as terceiras formantes dão um tipo de som infantil para a voz. A quarta formante é composta de sons sibilantes e o atrito do som na parte da frente da boca, e é muito fraca quando em fala mal articulada, mas muito forte em risinhos, sussurros, ou outras demonstrações de emoção.” (SONNENSCHIN, 2001, p.144)

Portanto, Ostwald (apud SONNENSCHIN, 2001) identifica quatro estereótipos vocais acústicos, são eles: afiado ou agudo, plano, oco e robusto.

Afiado: o autor descreve que a formante com picos duplos, característica desse estereótipo, cria um reforço do som, enriquecendo a estrutura sonora; para locutores de voz aguda, isso os ajuda a serem ouvidos melhor. No nível psicológico, este estereótipo define um tipo de som que, não verbalmente, leva a mensagem "me ajude", uma chamada de socorro subjacente não importando quão calmas as palavras possam parecer.

Plano: em uma voz dita plana, a segunda formante é literalmente achatada no gráfico espectral. O som é fraco, sem energia, e passa a impressão de apatia, hesitação, resignação ou depressão, independentemente do que o locutor diz estar sentindo. Frequentemente acompanham este estereótipo erros de fala, erros de pronúncia, suspiros, pausas e sons não-verbais, com a voz sumindo antes do final das frases.

Oco: a voz oca carrega quase nenhuma energia em qualquer banda de frequência, que não a primeira formante. Isso cria um som vazio que é característico em pessoas com grave doença crônica e acompanha os estados de debilidade geral, depressão ou fadiga profunda. A aparência física de alguém neste estado é a de uma pessoa com pele pálida, olhos fixos e fundos, como alguém que testemunhou recentemente uma catástrofe.

Robusto: a voz robusta caracteriza-se por formantes simétricas com a energia distribuída uniformemente. O estereótipo acústico é de expansão, sucesso, voz que soa bem e é característica de personagens extrovertidas, agressivas ou confiantes. Pessoas que falam com desenvoltura em público geralmente possuem este estereótipo de voz, o que ajuda em influenciar, vender, dar palestras, representar e cantar.

4 OS ARQUÉTIPOS DE VOGLER EM SKYRIM E O PARALELO DIANTE DOS ESTEREÓTIPOS FÍSICOS E VOCAIS

O termo arquétipo tem como significado “*sm (gr arkhétypon)* 1 Modelo dos seres criados. 2 O que serve de modelo ou exemplo, em estudos comparativos; protótipo.” (MICHAELIS, 2009). Dentro desse significado, o escritor e roteirista hollywoodiano Christopher Vogler (1998), inspirado pelo trabalho do antropólogo Joseph Campbell em, particularmente, *O Herói de Mil Faces*, onde este apresenta o conceito de monomito ou Jornada do Herói⁶, criou sua obra *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers* (A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Roteiristas), como um guia interno de criação de personagens para os roteiristas dos estúdios Walt Disney.

“Os arquétipos são impressionantemente constantes através dos tempos e das mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como na imaginação mítica do mundo inteiro. Uma

⁶ O monomito ou Jornada do Herói de Campbell, propõe um conceito de jornada cíclica presente em mitos de diversas culturas ao longo da história que serviu e serve até os presentes dias, como referência para a criação de roteiros e produções diversas

compreensão dessas forças é um dos elementos mais poderosos no baú de truques de um moderno contador de histórias” (VOGLER, 1998, p.48).

A partir da obra de Vogler (1998), pode-se apresentar então na figura seguinte, a forma arquetípica das personagens mais comuns que circundam e emanam do herói e permeiam a literatura, teatro, cinema e aqui em questão, os jogos digitais.

Figura 2 - Os arquétipos como emanções do Herói - Os arquétipos mais comuns e mais úteis

Os arquétipos como emanções do Herói



Fonte: Vogler (1998, p.50)

4.1 HERÓI OU HEROÍNA

A palavra herói vem do grego e a partir da raiz, representa a função de proteger e servir, sacrificar-se em prol de outrem. A raiz da ideia de herói está ligada a um sacrifício de si mesmo.

No que se refere ao psicológico, Vogler (1998), diz que o arquétipo do herói representa a busca de identidade e totalidade do ego, e dessa forma o homem se identifica como herói a partir do processo de crescimento humano, superando obstáculos, contando com aliados, professores, guias, demônios, deuses, companheiros, servidores, bodes expiatórios, mestres, sedutores, traidores e auxiliares, como aspectos de nossas personalidades ou como personagens de nossos sonhos. Os heróis têm qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer.

O arquétipo do herói pode ainda se manifestar em outras personagens no decorrer da narrativa e não necessariamente no protagonista. Isso pode acontecer a partir evolução de uma personagem, a princípio sem características heróicas, que em algum momento crucial, sacrifica-se para um bem maior.

Essa oportunidade de evolução é que cria a possibilidade de fugir do estereótipo físico, psicológico e até mesmo sonoro tradicional do herói para transformá-lo por exemplo, em um ogro de voz gutural, um gatuno sedutor ou assassino sibilante – no entanto mantém-se todos heróis, que vestem máscaras de outros arquétipos, assim como suas respectivas características clássicas.

"A lenda de Skyrim conta sobre um herói conhecido como *Dragonborn*, um guerreiro com o corpo de um mortal e alma de um dragão, do qual o destino é destruir o maligno dragão *Alduin*." (Skyrim, 2011).

De acordo com Allen (2006), dentro do gênero *high fantasy*, encontramos no herói ou heroína algumas peculiaridades que podem de certa forma inclusas no arquétipo clássico além das características já citadas como por exemplo: o fato de que uma grande parte das vezes, após ser testado e bem sucedido, o herói se casa com uma princesa ou nobre, ou então se torna rei, cavaleiro ou uma espécie de protetor do mundo em contexto. Quando heroína, geralmente possui habilidades incomuns ou mesmo dons sobrenaturais e tem um papel especial no reino, que geralmente é ocupado por um homem na sociedade daquele mundo (líder espiritual, guerreira, juíza, protetora, guardiã).

Ela ou ele geralmente cresce na ausência dos pais naturais (mantido por pais adotivos), ou é ou se torna um forasteiro que foi criado por estranhos, longe, e retorna como um desconhecido com soluções para os problemas do reino.

Em Skyrim (2011), o herói que o jogador controla já tem uma pista de história pregressa, iniciando o

jogo em uma espécie de carroça, preso e condenado a execução, mais tarde iniciando a jornada como fugitivo, encarnando o papel do forasteiro desconhecido que trilhará seu caminho na história e terá importância ao mundo.

O herói dentro do gênero fantástico pode assumir variadas características físicas principalmente por se tratar de um ser imaginário. Em *Skyrim* (2011), o jogador assume o papel do herói já com algumas características físicas pré-estabelecidas devido a escolha da raça, porém atributos como cor da pele/pelagem, proporções, cor dos olhos, cabelos e até detalhes minuciosos como formato da boca, nariz e outros são editáveis pelo jogador permitindo uma variação física considerável da personagem.

Contudo, mesmo modificando os traços físicos o jogador geralmente atribui pelo menos em parte, características agradáveis a ele, ou que ele desejaria ter como uma certa estética esperada de determinada raça. Vocalmente, pode-se dizer que o estereótipo clássico do herói remete ao tipo robusto de voz, descrito anteriormente.

Como o herói em *Skyrim* (2011) não possui falas de interação, mas apenas de ação como gritos ao golpear ou a pronúncia dos Dragon Shouts⁷ entre outras, a voz existe e possivelmente mantém as características semelhantes às dos NPCs de mesma raça, porém, não se pode afirmar ao certo como seria em meio a um diálogo. Nos NPCs, ao contrário, podemos notar claramente o estereótipo vocal de acordo com cada raça e biotipo. Por exemplo: Argonians⁸ (Figura 3) geralmente têm voz sibilante, rouca ou atípica se comparada à de um humano, o que parece se encaixar perfeitamente no estereótipo reptiliano da raça, mas não é uma regra.

Figura 3 - Argonians feminino e masculino



Fonte: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)

4.2 Mentor

A partir dessa definição do arquétipo de mentor, pode-se sugerir que os mentores seriam como pais que o herói não teve ou que não estão presentes, no sentido de que desempenham o papel de professores e de provedores, além de representar uma aspiração futura para o herói, um exemplo a seguir ou meta de crescimento.

“Um arquétipo que frequentemente encontramos nos sonhos, mitos e histórias é o Mentor. Em geral, uma figura positiva que ajuda ou treina o herói. O nome que Campbell dá a essa força é Velho Sábio ou Velha Sábia. Esse arquétipo se expressa em todos aqueles personagens que ensinam e protegem os heróis e lhes dão certos dons.” (VOGLER, 1998, p. 62)

Contudo, a flexibilidade deste arquétipo, assim como de todos os outros, permite que ele assuma várias facetas. Como aponta Vogler (1998, p.68), “um personagem que manifesta primordialmente outro arquétipo – o herói, o camaleão, o pícaro, até mesmo o vilão – pode usar, provisoriamente, a máscara de Mentor, para ensinar ou dar algo ao herói”. Um exemplo notável é o lobo em *Chapeuzinho Vermelho*, que utiliza uma máscara para enganar a protagonista.

Vistas as possibilidades psicológicas que podem ser combinadas ao arquétipo de mentor, vale descrever os principais conjuntos de características de cada tipo de mentor:

- Mentores escuros, que através da máscara de mentor confundem o herói e proporcionam obstáculos;

⁷ No jogo *Skyrim: The Elder Scrolls V*, o Thu'um, também referido como "the Voice", é a forma de magia que aqueles chamados de *Dovahkiin*, *Dragonborn* ou nascidos do dragão, possuem naturalmente e que utiliza a língua dos dragões para formar os Dragon Shouts.

⁸ Uma das duas raças antropomórficas jogáveis de *Skyrim*. *Argonians* ou *Saxhleel* são reptilianos nativos da província de *Black Marsh* em *Tamriel*.

- Mentores caídos, que podem estar no meio de sua jornada pessoal de herói ou em dificuldades momentâneas e buscam a redenção;
- Mentores continuados, que são constantes designando missões e desencadeando ações;
- Mentores múltiplos, que se trata de um grupo, ou mais de um personagem que dividem as funções do mentor;
- Mentores cômicos, que são aqueles que aconselham com boas intenções mas que o herói ao seguir seus conselhos acaba em situações inusitadas e engraçadas;
- Mentor como xamã, que é o mentor que guia o herói por outros mundos através de sonhos e visões.

Podemos relacionar o arquétipo do mentor em *high fantasy* com a imagem do guia mais velho que aconselha o herói ou de um líder de clã que provém novos ensinamentos e técnicas ou mesmo o grupo de companheiros de aventura. Em *Skyrim* (2011) há várias personagens às quais pode ser atribuída a função de mentor mista com outras máscaras, como a personagem *Night Mother*, que é uma figura assustadora que ao mesmo tempo age como mãe para os participantes do clã dos assassinos, uma espécie de deusa da morte que encarrega seus discípulos de cumprir contratos de assassinato, e uma provedora de sabedoria.

Fisicamente, o que esperar de um mentor? Provavelmente ao tentar ligar a palavra a uma descrição, sabendo do seu significado, virá a imagem de um mago de idade avançada ou uma bruxa igualmente idosa, pois são símbolos clássicos de sabedoria dentro da literatura fantástica em geral. Porém em fantasia, nada se trata de regra. No caso da personagem *Night Mother*, exemplificada anteriormente, ela possui as características físicas de um cadáver (literalmente uma múmia em um caixão) e vocais de uma senhora muito velha e doente, encaixando-se no arquétipo vocal Oco.

Figura 4 - *Night Mother*



Fonte: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)

4.3 Guardião de limiar

Ao longo de sua jornada, o herói encontra obstáculos ora menores, ora desafiadores. Geralmente esse segundo tipo se encontra no limite ou limiar de uma fase da jornada para outra e só pode ser vencido por aqueles que são dignos de tal façanha.

Este obstáculo é representado pelo guardião do limiar, de estereótipo muitas vezes intimidador, mas que dependendo da atitude do herói, pode ser superado, ultrapassado ou até mesmo se tornar um aliado.

Muitas vezes o guardião não é o vilão principal, mas um capanga ou aliado do vilão. Nos jogos ele pode ser encontrado no chamado *mini-boss* ou sub-chefe que guarda a passagem de um novo território ou nova fase. Ele tem como função testar o herói e muitas vezes, despertar novos poderes através da superação de limites, podendo estar encarnado em uma personagem ou um animal, relíquia ou portal que exerça o mesmo papel.

No gênero *high fantasy*, o guardião de limiar está frequentemente ligado a criaturas míticas que precedem o desafio final ou um grande acontecimento, personagens de poder como magos, guerreiros, demônios menores, dragões. No jogo *Skyrim* (2011) pode-se citar os muitos dragões comuns, de nível mais baixo,

encontrados no meio do caminho para novos territórios, assim como os gigantes que guardam equipamentos e relíquias valiosas em seus baús, algumas vezes necessárias para a conclusão de tarefas e o andamento do jogo, dentre muitas outras personagens. Pode-se dizer que nesse jogo, encontra-se guardiões de limiar em uma grande quantidade de tarefas ou *quests*, principalmente nas *main quests* ou tarefas-chave.

Supõe-se que um guardião, que representa um desafio ao herói, tenha atributos físicos no mínimo intimidadores, não necessariamente pelo tamanho mas por características que chocam e causam receio.

Criaturas mitológicas como dragões, anjos, demônios, monstros e até mesmo personagens comuns de grande poder parecem se encaixar bem no papel de guardião. Vocalmente, pensa-se logo em vozes graves e guturais, ou grunhidos e rugidos que podem ser inseridos no estereótipo vocal robusto ou em um misto deste último com um ou mais estereótipos vocais.

Figura 5 - Exemplo de dragão de *Skyrim*



Fonte: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)

4.4 Arauto

O Arauto é a força que move o herói para novos acontecimentos, a motivação da jornada encarnada ou não em um personagem. Este arquétipo não tem uma figura fixa, podendo esta ser positiva, neutra ou negativa dependendo da narrativa, contanto que seja algo que desafie o herói e o conduza a mudança, ele pode vir através de um vilão, um emissário, mensageiro ou evento que lançará o desafio direta ou indiretamente, criando de alguma forma uma situação de envolvimento inevitável.

"Numa construção típica, na fase inicial de uma história, os heróis de alguma forma "iam levando". Levavam uma vida um tanto desequilibrada, por meio de uma série de mecanismos de defesa ou de tolerância. De repente, entra na história uma nova energia que torna impossível que o herói simplesmente continue a "ir levando". Uma nova pessoa, condição ou informação desequilibra de vez o herói; daí por diante, nada, nunca mais, será igual. É preciso tomar uma decisão, agir, enfrentar o conflito. Foi entregue um Chamado à Aventura, geralmente por um personagem que é a manifestação do arquétipo do Arauto." (VOGLER, 1998, p.75)

O Arauto para *high fantasy* normalmente vem com algum acontecimento que muda drasticamente a rotina do herói o compelindo a mudar de atitude, a aceitar um desafio. Novamente, os dragões representam mais um papel chave na história de *Skyrim* (2011). O ataque do dragão Mirmulnir à *Western Tower de Whiterun*, durante o que seria a provável execução do herói, logo no começo do jogo, faz com que ele escape e fique livre para iniciar a sua jornada.

Outras personagens como os *Greybeards*, que chamam o herói para o conhecimento e aprendizado de suas habilidades como *Dragonborn*, ou o acontecimento da ressurreição dos dragões em *Skyrim* (2011), que leva o jogador a iniciar a busca do porquê e conhecer a raiz desse mal, são exemplos dos diversos arautos encontrados no jogo.

O estereótipo vocal pode ser considerado basicamente, o mesmo que para o guardião de limiar, (quando o arauto for representado por uma personagem, é claro) porém, não se limita a ele.

Pela grande possibilidade de formas de apresentação desse tipo de personagem, a voz dependerá da índole, sexo, forma e outros aspectos de sobre como o arauto se apresentará em determinada narrativa. Contudo, em comum, de acordo com o significado estudado, todos os tipos de personagem possíveis para esse arquétipo teriam de chamar a atenção do herói para o "chacoalhar", a reviravolta da narrativa e o início do

desafio ou objetivo. Sendo assim, o estereótipo vocal que melhor se encaixa é o robusto.

4.5 Camaleão

Trata-se do arquétipo mais instável, e que parece estar sempre mudando do ponto de vista do herói e do público, tornando muito difícil ter certeza de sua índole e lealdade, inspirando a dúvida sempre.

“Quanto a função psicológica, uma das descrições seria expressar a energia do animus e da anima, termos usados pelo psicólogo Carl Jung. O animus é o nome que Jung dá ao elemento masculino no inconsciente feminino, ao emaranhado de imagens positivas e negativas de masculinidade nos sonhos e fantasias de uma mulher. A anima é o elemento feminino correspondente no inconsciente masculino” (VOGLER, 1998, p.78).

Este arquétipo pode ser encarnado em personagens geralmente do sexo oposto, que representem as características mais profundas ou reprimidas do herói. Ao lidar com um Camaleão, o herói pode mudar seu comportamento em relação a o outro sexo ou se identificar com o arquétipo e suas energias. Assim como nos outros arquétipos o camaleão pode ter a função de máscara e ser usada por qualquer personagem em qualquer ponto da história para atribuir dúvida, suspense e tensão a narrativa.

A adaptação para esse subgênero pode ser encontrada por exemplo em uma companheira de clã do herói, ou em um companheiro de aventuras da heroína. Em *Skyrim* (2011), existem várias personagens que podem ser duvidosas e mudar, além de ter características opostas as do herói, como por exemplo as personagens Aela *the Huntress*, Mjoll *the Lioness*, Camilla Valerius entre outras.

Por se tratar de um estereótipo que causa dúvida, é misterioso e envolvente e também pela função da representação de sentimentos reprimidos e da dualidade o estereótipo físico que se pode pensar de imediato seria um indivíduo do sexo oposto do herói, com características sedutoras, proporções bem distribuídas e que traduzam o positivo e o negativo ou por outro lado, com características físicas comuns mas atitudes opostas.

A voz segue o mesmo raciocínio auxiliando no sentimento de atração e oposição. Um arquétipo vocal que pode traduzir de forma satisfatória esses sentimentos, seria uma mistura do robusto e do plano.

4.6 Sombra

A Sombra como arquétipo representa tudo que é rejeitado, não realizado, não dito, enfim, o lado negro das coisas.

Psicologicamente, a sombra, a escuridão, pode representar coisas que não se quer admitir, sentimentos e segredos obscuros que gostaríamos de manter escondidos. Este arquétipo tão escuro também pode conter coisas positivas ou qualidades que por algum motivo foram rejeitadas ou que ainda não se conhece a existência e estão escondidas.

Os vilões, inimigos, fatores antagônicos e personagens com papel representativo muito negativo (morte, destruição, derrota, tragédia) em grande parte das vezes, são a projeção do lado negro desse arquétipo. Alguns antagonistas podem ser até aliados do herói porém, divergindo em pontos como estratégia ou estilo de vida e não são necessariamente tão agressivos quanto os vilões.

Sendo igualmente flexível e adaptável, a sombra pode vir acompanhada de algumas características de humor, ou alguma humanização em forma de um sentimento nobre, uma fraqueza ou vulnerabilidade.

O arquétipo da sombra não tem necessidade de ser adaptado ao *high fantasy*, pois apresenta as mesmas características clássicas, comuns a todos os subgêneros fantásticos. Em *Skyrim* (2011) existe mais de uma personagem com esse papel. A principal delas pode ser reconhecida no dragão devorador de mundos, Alduin, que, de acordo com a história, retornará e dominará o mundo de *Skyrim* (2011).

Como tudo o que se imagina ser maléfico, o estereótipo de uma sombra supõe-se que tenha características que inspirem terror, intimidação, medo, repulsa e entre outras coisas. Corpos humanos com modificações, seres decrepitos, demônios, animais repulsivos ou muito agressivos. O estereótipo vocal que se pode imaginar para seres cuja descrição foi dada acima mistura provavelmente o robusto e o oco.

4.7 Pícaro

O pícaro é o que puxa o espectador e o herói para a realidade, aponta defeitos, traz os egos mais inflados de volta para a terra, e desperta o humor, mudando a atmosfera de certas cenas e acontecimentos inserindo leveza. Esse alívio emocional de cunho cômico é necessário para que a narrativa não fique cansativa partindo do princípio de que toda tensão necessita de um alívio.

“O arquétipo do Pícaro incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Todos os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo. A forma especializada denominada Herói Picaresco é a figura dominante em muitos mitos e é muito popular no folclore e nos contos de fadas.” (VOGLER, 1998, p.87)

O herói pícaro é um dos conjuntos arquetípicos mais populares nos jogos, cinema de animação e contos de fada. Esse herói veste a máscara picárica encarnando-se em personagens de estereótipo pouco provável para tal (indivíduos que não passam a ideia de força, graciosidade e outros atributos de típicos que podem ser transmitidos por características físicas como estatura avantajada, porte físico atlético etc.) e mesmo um história pregressa duvidosa, mantém o psicológico do arquétipo e incluindo as características humorísticas do pícaro.

O pícaro pode ser representado em *high fantasy* por animais falantes, companheiros de viagem, e inclusive outros arquétipos que vestem sua máscara para dar humor a uma cena. Em *Skyrim* (2011), não temos muitos pícaros mas dois se destacam: Cícero o bobo da corte que acompanha a *Night Mother*; e mais genericamente, os bardos. Cícero apresenta ao mesmo tempo características de pícaro e sombra, já o bardo atribui a levesa através de canções e contos, sobre outros personagens, inclusive o próprio herói.

Como imaginar um pícaro? Uma figura que passa humor de alguma forma também com seus atributos físicos. Características como muito magro, ou muito gordo, muito alto ou muito baixo, dentes salientes, desproporcionalidade em geral, costumam atingir de forma humorística o público. O estereótipo vocal segue a mesma linha, basicamente robusto mas talvez uma mistura entre este e os outros formando algo inusitado e criando um atributo cômico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se, através deste estudo, iniciar o estabelecimento de um paralelo entre o arquétipo, o estereótipo físico e vocal e a caracterização de personagens dentro da temática *high fantasy* em jogos digitais, além de perceber e firmar, por mais de um ponto de vista, a importância da dublagem ao se tratar de personagens fantásticas que exigem um alto grau de envolvimento do jogador e que permitem múltiplos papéis interpretativos para um único indivíduo ao longo da história.

Nota-se também, que este é um assunto que ainda tem muito a ser estudado tanto do ponto de vista da produção fonográfica e de *games* quanto pelo lado artístico abrindo dessa forma, o caminho para a continuação dos estudos. Este trabalho é o início e origem de uma iniciação científica na Fatec Tatuí, pelo curso de Tecnologia em Produção Fonográfica, e em possíveis trabalhos posteriores será possível aprofundar alguns dos conceitos aqui levantados.

6 REFERÊNCIAS

- ALLEN, M. et al. Character Archetypes in High Fantasy Literature. In: **YA Hotline**, n.76, 2006. Disponível em: <<https://ojs.library.dal.ca/YAHS/issue/view/FANTASY>>. Acesso em: 15 ago. 2015.
- BATISTA, A. M. S.; GARCÍA, F. **Dos Fantásticos ao Fantástico: um percurso por teorias do gênero**. SOLETRAS, São Gonçalo: UERJ, n.10, p.107-115, 2005.
- HOUAISS. **Grande dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Disponível em: <<http://houaiss.uol.com.br/>>. Acesso em: 15 ago. 2015.
- MICHAELIS. **Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>>. Acesso em: 15 ago. 2015
- RODRIGUES, C. S. **O fantástico**. São Paulo: Editora Ática, 1988. 77p.
- SONNENSCHNEIN, D. **Sound Design: the expressive power of music, voice and sound effects in cinema**. EUA: Michael Wiese Productions, 2001. 250p.
- STABLEFORD, D. **The A to Z of Fantasy Literature**. Scarecrow Press, EUA: Plymouth, 2005.
- TODOROV, T. **Introduction a litterature fantastique**. 1ª. ed. França: Editions du Seuil, 1980. 96p.
- VOGLER, C. **A Jornada do Escritor - estruturas míticas para escritores**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998. 301p.

The Elder Scrolls comunidade. Disponível em: <<http://www.elderscrolls.com/community/>>. Acesso em: 16 ago. 2015.

