

ANIMAÇÃO E DESIGN DE PERSONAGENS

Prof. Paulo Francisco Lemos Ribeiro

INTRODUÇÃO

O design de personagens envolve diversos aspectos além do desenho ou da modelagem. Assim como um jogo é um sistema complexo (Schell, 2008), um personagem também depende de múltiplos fatores e deve estar incorporado ao projeto. Ele deve cumprir um papel integrado a esse sistema, considerando aspectos como direção artística, mecânicas, dinâmicas e estética do jogo (Hunicke, 2004), além de elementos muitas vezes ignorados ou subestimados, como as limitações tecnológicas e a viabilidade da produção para concretizar sua concepção.

Assim como o design de jogos, o design de personagens é uma atividade multidisciplinar e frequentemente colaborativa. Esse processo exige atenção aos detalhes para assegurar que o personagem seja compreendido corretamente e integre-se ao universo desenvolvido. Como em qualquer processo de design, é fundamental seguir uma metodologia de produção, que pode ser conhecida como workflow (fluxo de trabalho) dentro de um pipeline (linha de produção).

No entanto, para além da teoria, surge a questão prática: diante de uma folha em branco, como começar a esboçar um personagem?

TEMA 1 – FUNDAMENTOS DO DESIGN DE PERSONAGENS

Muitas pessoas enfrentam ansiedade diante da folha em branco e do início do processo criativo, levantando a questão: por onde começar? Para Rogers (2013), um bom ponto de partida é estudar o que ele chama de "papelada". Ele destaca que o maior problema é que quase ninguém tem interesse em ler o GDD (*game design document*), um documento essencial para o desenvolvimento de um jogo, que ele próprio apelidou dessa forma. Tavares (2022) também reforça essa visão, argumentando que, antes de tudo, é fundamental definir o caráter e a natureza humana do personagem, garantindo uma base sólida antes de iniciar qualquer ilustração.

O GDD pode ter tamanhos e estilos variados. No início de um projeto, pode ser algo tão simples quanto uma única página, como sugere Rogers (2013), ou um documento mais estruturado no formato de apresentação de vendas (Schuytema, 2008). Independentemente do modelo, é nele que você sairá do absoluto zero para começar a construção do personagem.

É essencial lembrar que um personagem faz parte de um mundo e precisa estar integrado à narrativa desse universo. Assim como em qualquer bom trabalho de design, suas soluções – tanto comportamentais quanto visuais – devem ser planejadas e não aleatórias. E quando falamos em planejamento, significa que, antes mesmo de começar a desenhar (que eu sei que é o que mais queremos fazer), é preciso produzir mais "papelada".

1.1 Documentação sobre personagens

Ao ler um GDD, é muito provável que haja um capítulo dedicado aos personagens, detalhando suas funções dentro do jogo. Compreender o papel de um personagem no projeto é essencial para garantir a fluidez do desenvolvimento. Ter clareza sobre seu propósito desde o início evita desperdício de recursos e aumenta as chances de um design bem-sucedido.

Diferentes tipos de documentação ajudam a integrar o personagem ao jogo, definindo sua personalidade, estética, narrativa e mecânicas de forma alinhada ao projeto.

1.1.1 Escopo do personagem

A criação de um escopo ou briefing de personagem é uma etapa fundamental para definir os principais aspectos desejados em sua concepção. Esse documento funciona como um guia inicial, reunindo informações essenciais que ajudarão a estabelecer a identidade visual, a narrativa e a mecânica do personagem dentro do jogo.

Para facilitar esse processo, podem ser utilizados *moodboards* ou painéis semânticos, que auxiliam o designer a visualizar e compreender melhor os caminhos estéticos e narrativos que se desejam alcançar. Esses recursos são especialmente úteis para manter a coerência visual e temática do personagem dentro do universo do jogo.

Geralmente, os documentos de escopo são mais sucintos, servindo como base para discussões e reuniões entre os membros da equipe. No contexto do desenvolvimento de jogos, é essencial que o escopo esteja alinhado com profissionais de outros setores, como designers, roteiristas e programadores, garantindo que o personagem não enfrente limitações técnicas no projeto. Essas

restrições podem envolver desde as tecnologias disponíveis para sua produção até as especificações da plataforma-alvo (consoles, PCs, smartphones).

Modelo simplificado de escopo de personagem

A seguir, apresentamos um modelo inicial de que pode ser expandido conforme as necessidades do projeto.

1. Informações básicas

- Nome do personagem.
- Papel no jogo (protagonista, NPC (*non player character*/personagem não jogável), vilão etc.)
- Personalidade-chave (traços principais que definem seu comportamento).

2. Aparência e estilo

- Descrição física (altura, tipo de corpo, traços marcantes).
- Referências visuais (*moodboard*, paleta de cores, estilo artístico).

3. Narrativa e motivação

- História de fundo (contexto e eventos que moldaram o personagem).
- Objetivos e conflitos (o que ele busca e quais desafios enfrenta).

4. Integração com o jogo

- Mecânicas específicas (habilidades, movimentação, sistemas interativos).
- Interações com outros personagens (relações e impacto na história).

5. Restrições técnicas

- Plataforma-alvo (PC, console, mobile).
- Limitações gráficas e de animação (quantidade de polígonos, texturas, *frame rate*).

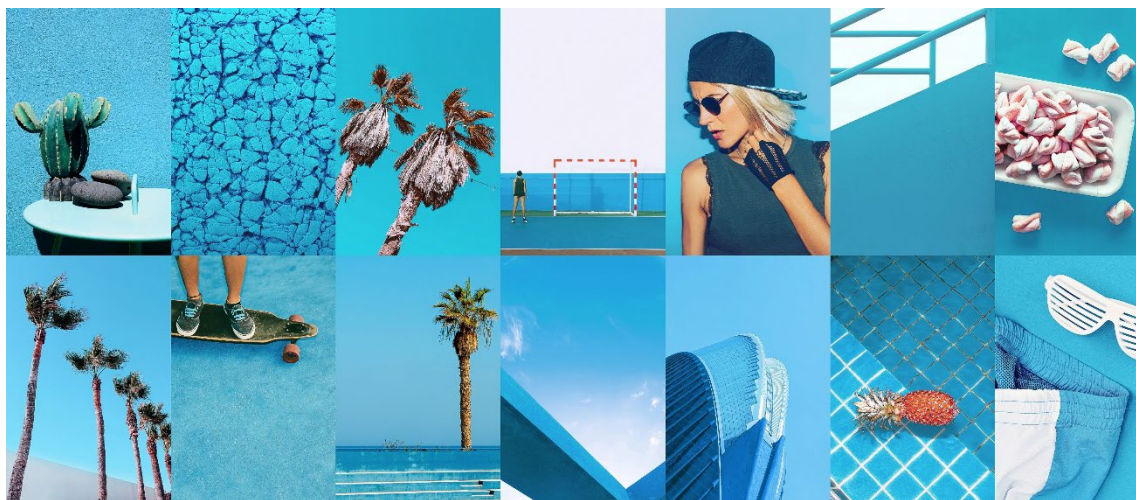
Esse modelo de escopo permite que o personagem seja pensado de maneira estruturada e funcional, garantindo que sua concepção esteja alinhada tanto com a narrativa quanto com os aspectos técnicos do jogo.

1.1.2 Moodboard

A tradução literal de *moodboard* é "painel de humor", mas ele também pode ser chamado de *painel semântico*. Trata-se de uma seleção de imagens que

auxiliam o designer na criação do personagem, incluindo referências visuais, elementos importantes da narrativa e uma ideia geral do estilo do personagem.

Figura 1 – Modelo de *moodboard*/painel semântico



Crédito: Eugenia Porechenskaya/Shutterstock.

Não há um padrão rígido para a construção de um *moodboard*, mas alguns aspectos devem ser considerados. A equipe de designers pode discutir pessoalmente ou online o significado das imagens e como elas funcionam em conjunto. No entanto, como o trabalho remoto é cada vez mais comum na área de design de personagens e jogos, pode ser necessário incluir explicações sobre as escolhas visuais. Isso pode ser feito diretamente no escopo do projeto ou em um documento adicional, garantindo que todos compreendam a intenção do *moodboard*. Mesmo ao trabalhar sozinho, é uma boa prática organizar materiais de forma clara, para que outras pessoas possam entender facilmente os objetivos do personagem.

A construção de um *moodboard* pode ser facilitada pelo uso de inteligência artificial (IA), que pode ajudar a visualizar conceitos de forma mais clara, funcionando como uma ferramenta complementar aos bancos de imagens. Em alguns casos, expressar uma ideia por meio dessas tecnologias pode ser mais eficiente do que buscar referências manualmente. No entanto, é fundamental ter consciência dos limites éticos do uso de IA. Criar um personagem do zero utilizando IA é possível, mas pode esbarrar em barreiras legais e éticas, tornando-se um problema para o projeto. Portanto, a IA deve ser utilizada como uma ferramenta de inspiração, e não como um substituto para o processo criativo.

TEMA 2 – PSICOLOGIA APLICADA AO DESIGN DE PERSONAGENS

Os aspectos psicológicos de um personagem estão presentes em todas as fases do seu design – desde a formatação da ficha até a forma como ele interage e se movimenta no jogo. É fundamental que o designer vá além do mero “efeito legal” de um recurso, buscando coerência e sentido no que se espera do personagem. Criar personagens com uma abordagem psicológica não só aumenta seu apelo, mas também enriquece a experiência do jogador, pois considera tanto o personagem quanto a percepção do público.

Humanos são complexos, mas personagens de videogame geralmente têm funções mais definidas. Enquanto a vida real é ambígua, a ficção busca narrativas claras e sem falhas. Assim, não é incomum que personagens possuam menos camadas do que um ser humano real, justamente para que sejam mais facilmente compreendidos e seus dilemas possam ser resolvidos de maneira factível.

Essa simplificação muitas vezes ocorre por meio da criação de estereótipos. Contudo, é preciso ter cautela, pois o uso indiscriminado de estereótipos pode reforçar estigmas sociais e se tornar pejorativo. Ao mesmo tempo, ao observar um personagem – ou uma pessoa – julgamos suas características com base em nossos repertórios sociais, e os aspectos estéticos são extremamente relevantes nesse processo.

Quando falamos em estética, estamos nos referindo a um conceito amplo. Por um lado, a palavra *estética* deriva de *aesthesis* (ou *estésis*), que diz respeito à sensação que algo provoca; por outro, envolve o aspecto visual, como o que consideramos belo ou feio, e a construção social desses conceitos. Por exemplo, um herói cuja estética remete ao belo, conforme os padrões de sua cultura, pode trazer uma abordagem narrativa com dilemas específicos. Em contrapartida, um herói que seja considerado esteticamente feio impactará a narrativa de forma completamente diferente, podendo inclusive transformar a estética em uma temática central da história. É importante frisar que os conceitos de belo e feio são extremamente subjetivos e dependem de fatores locorregionais.

Observe a Figura 2. Qual dos dois personagens você consideraria como o herói de sua história?

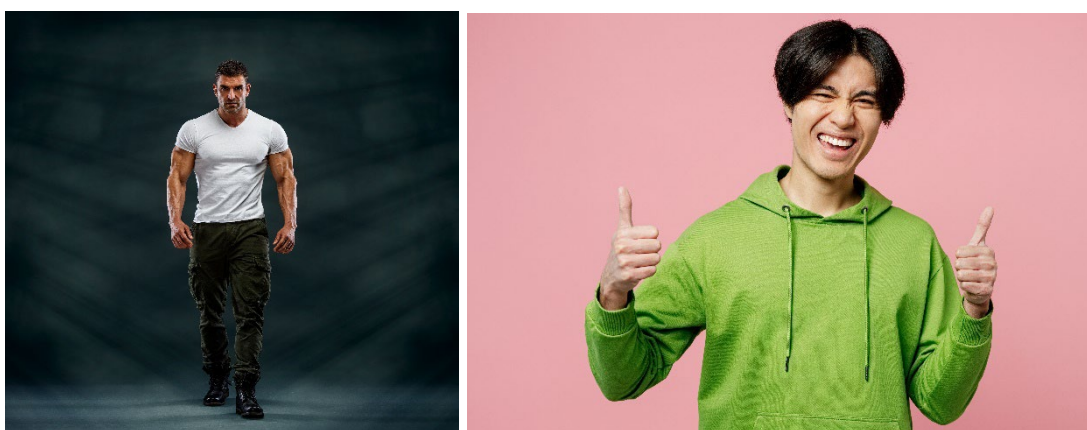
A escolha de um ou outro impactará diretamente a experiência do espectador, pois cada um transmite significados diferentes.

O primeiro personagem, um homem forte e robusto, remete a feitos de força e ações extraordinárias, sugerindo um herói clássico de aventuras.

Já o segundo personagem pode gerar uma expectativa completamente distinta, talvez evocando astúcia, superação ou um tipo de heroísmo menos convencional.

Essa decisão influencia o modo como o público se conecta com a narrativa, demonstrando o impacto da estética e do design de personagens na construção da história.

Figura 2 – A estética do herói



Crédito: mrbigphoto/Shutterstock; ViDI Studio/Shutterstock.

O formato do rosto também pode ser um elemento crucial. Quando um personagem apresenta um *baby face* (rosto infantil), tendemos a duvidar de sua capacidade em situações sérias (Isbister, 2006), ou seja, infantilizamos sua imagem. Esse fator pode impactar diretamente a narrativa. Por exemplo, um personagem com essas características pode, surpreendentemente, revelar-se um vilão extremamente calculista, gerando um *plot twist* (Field, 1995) que surpreende o público. Contudo, como essa técnica é frequentemente utilizada, há o risco de o público interpretar a situação de maneira previsível. Personagens com traços infantis desempenhando ações sérias ou perturbadoras tendem a gerar um impacto maior do que aqueles com aparência mais madura.

Observe a Figura 3. Qual das duas personagens você imaginaria como a chefe do departamento cirúrgico de um grande hospital? E qual delas pareceria ser uma médica inexperiente em busca de seu espaço?

Mais uma vez, a escolha visual de um personagem impacta a percepção do espectador. Mesmo sem conhecermos a idade exata das duas mulheres, elementos como postura, penteado e expressão facial influenciam a forma como as interpretamos.

A primeira personagem transmite uma sensação de juventude e inexperiência, devido a seus traços mais suaves e expressões mais leves.

Já a segunda, com uma postura mais firme e traços mais maduros, pode ser percebida como alguém mais experiente e com autoridade.

Mesmo que ambas tenham a mesma idade, a construção visual cria percepções diferentes, destacando a importância da estética no design de personagens e na narrativa visual.

Figura 3 – Exemplo de *baby face*



Crédito: Maria Markevich/Shutterstock; Roman Samborskyi/Shutterstock.

Além disso, sempre que dois personagens se encontram, diversos julgamentos ocorrem: qual é o nível de dominância de um sobre o outro? Eles são amigáveis ou hostis? Esses fatores influenciam diretamente suas interações – desde a postura corporal até a forma de falar.

Essa abordagem levanta ainda mais questionamentos sobre nosso personagem, especialmente do ponto de vista estético e sensorial. Qual é o formato do rosto do personagem? Qual a cor de sua pele, de seus olhos e de seus cabelos? Qual é a sua altura? E seu peso?

TEMA 3 – ARQUÉTIPOS DE JUNG

Os arquétipos são modelos universais de personalidade que facilitam a compreensão e a identificação dos personagens. Inspirados nas ideias de Jung e aplicados em obras como *O herói de mil faces* (Campbell, 1949), esses arquétipos auxiliam no *storytelling* e na construção de personagens que se conectam de forma profunda com o público. Além de servir como guia para a criação, os arquétipos podem ser subvertidos para gerar surpresas e evoluções na narrativa.

3.1 Mago

- Descrição: visionário, sábio e misterioso, o mago busca conhecimento e transformação. Ele pode ser tanto um mentor quanto uma ameaça, dependendo de como usa seu poder.
- Exemplos: Gandalf (*O senhor dos anéis*), Merlin (lendas arturianas), Dr. Strange (Marvel).
- Fatores notáveis: inteligência elevada, habilidades mágicas ou tecnológicas, desejo de compreender os mistérios do universo.

3.2 Cara comum

- Descrição: representa a pessoa comum, com quem o público pode se identificar. Ele busca pertencimento e estabilidade, resistindo a grandes aventuras.
- Exemplos: Mario (*Super Mario*), Frodo (*O senhor dos anéis*), Joel (*The last of us*).
- Fatores notáveis: personalidade realista, motivações cotidianas, habilidades modestas, mas eficazes.

3.3 Inocente

- Descrição: um personagem otimista e ingênuo, que acredita no bem e deseja um mundo melhor. Sua pureza pode ser sua força ou sua fraqueza.
- Exemplos: Ori (*Ori and the blind forest*), Goku jovem (*Dragon ball*), Forrest Gump (*Forrest Gump*).

-
- Fatores notáveis: idealismo forte, falta de malícia, desejo de ajudar os outros.

3.4 Bobo da corte

- Descrição: usa o humor para enfrentar desafios e desestabilizar inimigos. Às vezes, sua tolice esconde uma inteligência afiada.
- Exemplos: Deadpool (Marvel), Junkrat (*Overwatch*), Coringa (*Batman*).
- Fatores notáveis: estilo de fala debochado, habilidades baseadas em improvisação e caos.

3.5 Herói

- Descrição: determinado e corajoso, o herói luta para superar desafios e alcançar um objetivo grandioso.
- Exemplos: Link (*The legend of Zelda*), Lara Croft (*Tomb raider*), Kratos (*God of war*).
- Fatores notáveis: forte senso de dever, habilidades físicas e emocionais acima da média.

3.6 Amante

- Descrição: movido pelo desejo e pela conexão emocional, o amante busca experiências intensas e significativas.
- Exemplos: Tidus (*Final fantasy X*), Morrigan (*Dragon age*), Juliet (*Romeu e Julieta*).
- Fatores notáveis: empatia elevada, habilidades relacionadas a persuasão e emoção.

3.7 Fora da lei

- Descrição: um personagem que desafia as regras e busca mudança, muitas vezes lutando contra sistemas opressores.
- Exemplos: V (*Cyberpunk 2077*), Ezio Auditore (*Assassin's creed*), Han Solo (*Star wars*).

-
- Fatores notáveis: espírito independente, tendência a quebrar regras, habilidades furtivas ou de combate.

3.8 Prestativo

- Descrição: vive para ajudar os outros, muitas vezes sacrificando o próprio bem-estar.
- Exemplos: Aerith (*Final fantasy VII*), Joel (*The last of us* no final), Baymax (*Operação Big Hero*).
- Fatores notáveis: habilidades curativas ou de suporte, motivação voltada para proteção dos outros.

3.9 Criador

- Descrição: gênio inovador que busca expressar sua criatividade e construir algo duradouro.
- Exemplos: Tony Stark (*Homem de ferro*), Leonardo da Vinci (*Assassin's creed*).
- Fatores notáveis: inteligência elevada, habilidades voltadas para invenções ou criação artística.

3.10 Explorador

- Descrição: tem um desejo incontrolável de conhecer o desconhecido, recusando-se a ser limitado por regras ou rotinas.
- Exemplos: Nathan Drake (*Uncharted*), Indiana Jones (*Indiana Jones*), Aloy (*Horizon zero dawn*).
- Fatores notáveis: vontade de aventura, habilidades de exploração e sobrevivência.

3.11 Governante

- Descrição: alguém que busca ordem e controle, podendo ser tanto um líder justo quanto um tirano.
- Exemplos: Rei Arthur (lendas arturianas), Andrew Ryan (*Bioshock*), Daenerys Targaryen (*Game of thrones*).

- Fatores notáveis: carisma elevado, tendência a liderar e tomar decisões estratégicas.

3.12 Sábio

- Descrição: busca conhecimento e verdade, frequentemente atuando como mentor para outros personagens.
- Exemplos: Yoda (*Star wars*), Dumbledore (*Harry Potter*), Cortana (*Halo*).
- Fatores notáveis: inteligência e percepção acima da média, habilidades voltadas para a estratégia e o aprendizado.

Esses arquétipos nos levam a questionar: qual a personalidade do nosso personagem? Ele age conforme algum desses modelos? Como os outros o percebem? O que ele pensa de si mesmo? Qual visão tem do mundo? Tem medos ou fraquezas? De toda forma, é importante considerar a jornada do personagem. Ele pode combinar diversos arquétipos ao longo de sua jornada, como por exemplo Anakin Skywalker, de *Star wars*, que quando jovem mescla herói e inocente e mais ao fim de sua jornada traz o arquétipo do Mago e por vezes até o do Governante.

TEMA 4 – TRIÂNGULO DA ESQUISITICE

Para Rogers (2013), uma abordagem interessante na criação de narrativas ou personagens é o chamado *triângulo da esquisitice*, composto por três elementos: personagens, atividades e mundo. Em termos práticos, cada um desses elementos pode adotar propostas não convencionais, o que torna a história mais intrigante.

- Personagens: podem ser seres com anatomias e aparências não convencionais, o que traz um destaque interessante para a obra.
- Atividades: os personagens podem buscar objetivos ou realizar tarefas incomuns, enriquecendo a narrativa.
- Mundo: o ambiente do jogo pode ser estranho ou fora do habitual, desafiando o jogador a compreender suas peculiaridades.

O excesso de esquisitice pode afastar o jogador. Para manter a originalidade sem perder conexão, é importante equilibrar o incomum com o familiar.

Isso nos leva a questionamentos importantes sobre o personagem em desenvolvimento. Qual é a sua profissão? Por que a escolheu? Ele possui mentor? Qual é sua trajetória e seus objetivos profissionais? E quanto ao mundo em que habita: onde vive? Quais os problemas desse ambiente?

TEMA 5 – FICHA DE PERSONAGEM

Com base nos fundamentos analisados até aqui, chegamos à etapa prática: a construção da ficha de personagem.

Essa ferramenta reúne todos os aspectos estudados – desde a documentação e o escopo, passando pela psicologia e os arquétipos, até a integração com o mundo do jogo – e serve como guia para a criação do personagem, antes mesmo de pensarmos nas artes conceituais.

Além de definir a aparência e as características emocionais do personagem, a ficha garante que ele esteja alinhado à direção artística, às mecânicas de jogo e à narrativa, evitando inconsistências que possam comprometer sua construção.

Uma ferramenta muito útil para a construção de fichas é a inteligência artificial generativa (exemplos: ChatGPT, Convai e outras IAs integradas a *game engines*), que pode oferecer análises sobre os dados inseridos e, em alguns casos, até interpretar o personagem. Esse planejamento prévio confere uma direção mais coerente e fundamentada à arte e à animação.

A seguir, sugerimos um modelo de ficha de personagem, que pode ser adaptado conforme as necessidades do projeto.

Nome:

Características físicas

- Idade:
- Sexo:
- Pele:
- Face (forma do rosto):
- Olhos:
- Cabelos:
- Característica pessoal (mania ou tique):
- Característica física mais notada:

-
- Tipo sanguíneo:

- Aniversário:

Definições do corpo

- Altura:

- Peso:

Características emocionais e psicológicas

- Personalidade:
- Como os outros o descrevem?
- O que ele mudaria no mundo?
- Do que tem medo?
- Qual é sua fraqueza?
- Quais são seus defeitos?
- O que mais valoriza?
- Qual é seu objetivo?
- Qual é sua motivação?
- Qual é sua sexualidade?
- Filosofia de vida:
- Modo de falar:
- Estilo:

Família

- Pai:
- Mãe:
- Tem ou tinha irmãos? (Quantos? Como se chamam? No que trabalham?)
- Como é a sua relação com a família?
- Onde nasceu e cresceu?
- Como foi sua infância?

Gostos e preferências

- Como passa o tempo quando não está fazendo nada?
- Quais são seus hobbies ou passatempos preferidos?
- Coleciona alguma coisa?
- Que tipo de companhia prefere?

-
- Que tipo de amante é?
 - Tem amigos? Eles sabem o que ele faz?
 - O que o deixa mais feliz?
 - O que mais o irrita?
 - Qual é sua comida preferida?
 - Qual comida ele odeia?
 - Que roupas gosta de vestir?
 - De que roupas não gosta?
 - Tem algum equipamento ou objeto único? Qual?
 - Pessoa que adora:
 - Pessoa que odeia:

Ambiente

- Em qual distrito ou cidade ele mora? Como é esse lugar?
- Como é sua casa, apartamento ou alojamento?
- Como é seu quarto e/ou local de repouso?
- Por que escolheu esse local para morar?
- Quais são os problemas comuns desse lugar?
- Como é sua rotina diária nesse local?

Profissão

- Qual é sua profissão? (Ex.: Estudante – potencialmente/futuramente engenheira ou pesquisadora.)
- Por que escolheu essa profissão?
- Possui algum mestre ou mentor na área?
- Como foi sua trajetória desde o início até chegar onde está?
- Possui inimigos ou concorrentes na profissão?
- Qual é seu objetivo profissional?
- Quais são seus equipamentos de trabalho?

Equipe

- Possui equipe?
- Como entrou em contato com a equipe?
- Como se relaciona com seus colegas?
- Qual é o objetivo da equipe em médio e em longo prazo?

-
- Há alguém que ele considera mentor ou mestre dentro da equipe?

Poderes

- Que tipo de poderes possui?
- Como ganhou seus poderes?
- Quais são suas principais técnicas?
- Ele é humano? Se não for, o que é?

História de vida

- Como foi sua trajetória desde o nascimento até este momento?
- Como ele será modificado ao longo da história? (Arco do personagem)
 - Desafios pessoais:
 - Amizades e crescimento pessoal:
 - Superação de obstáculos:
 - Mudança de perspectiva:

Esse modelo serve como um guia prático que reúne todos os elementos discutidos nos capítulos anteriores, permitindo que o personagem seja concebido de maneira coerente e integrada com o universo do jogo. Ao preencher essa ficha, o designer não só define as características essenciais do personagem, mas também estabelece um vínculo claro entre sua concepção teórica e a aplicação prática na criação de artes conceituais.

DECLARAÇÃO DE USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Este material foi integralmente elaborado pelo autor, contando, no entanto, com o auxílio de uma ferramenta de inteligência artificial generativa – especificamente o ChatGPT, versão 4.0 – para sugestões pontuais de organização do conteúdo. Todas as decisões finais sobre a redação, estrutura e argumentação foram tomadas pelo autor, garantindo a originalidade e a autoria do texto.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Princeton: Princeton University Press, 1949.

FIELD, S. **Manual do roteiro**. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R.. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. **Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI**, 2004.

ISBISTER, K. **Better Game Characters by Design: A Psychological Approach**. San Francisco: Elsevier, 2006.

ROGERS, S. **Level up!**: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Edgard Blücher, 2013.

SCHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

TAVARES, L. M. **Design de personagens**. Curitiba: InterSaberes, 2022.