

ANIMAÇÃO E DESIGN DE PERSONAGENS

INTRODUÇÃO

Desenvolver um personagem é um termo que pode assumir muitos significados. Podemos analisá-lo do ponto de vista técnico — ou seja, como esse personagem será criado em softwares, modelado, rigado e preparado para funcionar dentro de um jogo ou animação. Por outro lado, também é possível observar sua construção sob uma ótica narrativa e psicológica, pensando em sua história, personalidade e evolução ao longo da trama.

De toda forma, em qualquer uma dessas abordagens, é fundamental entender que um personagem faz parte de um todo: o projeto. Ele precisa estar tecnicamente integrado ao sistema e, ao mesmo tempo, fazer sentido dentro da narrativa, colaborando com a coesão do universo em que está inserido.

TEMA 1 – DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM

O desenvolvimento de um personagem pode ser compreendido sob diferentes perspectivas: técnica, gráfica, narrativa e até psicológica. Cada uma delas contribui para a construção de um personagem funcional e significativo dentro do projeto, seja ele um jogo, uma animação, um filme ou uma peça publicitária.

1.1 Perspectiva técnica e narrativa

Do ponto de vista técnico, o personagem envolve decisões relacionadas à sua execução visual (como modelagem, *rigging* ou ilustração), suas funcionalidades dentro de um sistema (especialmente em jogos) e sua participação na narrativa. Já a dimensão narrativa se refere ao arco do personagem: sua história, motivações, transformações e papel na trama.

Importante destacar que nem todo personagem precisa necessariamente passar por uma transformação ao longo da narrativa. Existem personagens fixos e icônicos – como Mario, da franquia Super Mario (Nintendo, 1985), ou Snoopy, da obra *Peanuts* (Sculz, 1950) – cuja função principal é manter identidade visual e consistência de marca. A imutabilidade desses personagens é proposital e serve à construção de uma presença reconhecível e universal.

Por outro lado, quando o personagem está contextualizado dentro de uma narrativa em desenvolvimento, ele pode – e muitas vezes deve – se transformar

para se alinhar às exigências do universo em que está inserido. Em jogos, filmes ou séries narrativas, essa transformação é muitas vezes o centro da experiência.

1.2 Contexto do projeto: onde o personagem existe?

O desenvolvimento do personagem sempre começa com a compreensão do projeto ao qual ele pertence. As seguintes perguntas precisam ser respondidas logo no início:

- É um personagem para um jogo? Uma animação? Um filme?
- O personagem será ilustrado em 2D ou modelado em 3D?
- Ele será animado? Interativo? Precisa de diferentes expressões ou poses?

Essas definições impactam diretamente na pipeline de produção, nos recursos utilizados e nas decisões artísticas e técnicas que virão em seguida.

Além disso, o desenvolvimento do personagem não termina quando o modelo está pronto ou a arte está finalizada. Projetos criativos estão em constante transformação. Como destaca Schuytema (2008), o GDD (Game Design Document) é um documento vivo, que sofre alterações ao longo do projeto – o mesmo pode (e deve) acontecer com os personagens.

1.3 Tipos de desenvolvimento e função do personagem

Existem diferentes formas de usar um personagem dentro de uma experiência:

- Personagens com personalidade fixa e estabelecida: utilizados para marcas longevas ou ícones culturais.
- Personagens neutros ou passivos: muitas vezes silenciosos ou com poucas características definidas, permitindo maior identificação por parte do jogador (como em jogos de exploração ou RPGs com protagonista mudo).
- Personagens com arcos de transformação narrativa: cujas motivações, postura, aparência e comportamento mudam ao longo da trama, promovendo imersão e profundidade emocional.

Independentemente do tipo, todo personagem precisa ser visto como parte de um ecossistema maior. Ele deve interagir com os demais elementos do projeto, seja através de sistemas de jogo, relações com outros personagens ou da própria linguagem visual.

1.4 O personagem como interface com o público

Além de seu papel narrativo ou mecânico, o personagem também serve como ponte entre a obra e o público. Através da identificação com suas motivações, falhas e conflitos, o jogador ou espectador cria uma conexão emocional com a história.

Essa conexão pode ocorrer de diferentes formas:

- Pela empatia direta com o protagonista;
- Pela imersão em um grupo de personagens que representam diferentes visões e perfis;
- Pela representação de arquétipos universais, que despertam no público sensações familiares e reconhecíveis.

Por isso, o desenvolvimento de personagens não é apenas uma etapa técnica ou artística – é uma construção simbólica que ajuda a definir a identidade da obra como um todo.

TEMA 2 – EXECUÇÃO VISUAL: TÉCNICAS E ESTRUTURA DO PERSONAGEM

A execução visual de um personagem envolve uma série de decisões técnicas e criativas que variam de acordo com o tipo de projeto – seja uma animação, um jogo ou outra aplicação interativa. Essas decisões devem ser guiadas tanto pela intencionalidade estética e narrativa quanto pelas necessidades técnicas do produto.

2.1 Personagens em 2D: sprites, quadros e interpolação

Ao criar personagens ilustrados, uma das primeiras decisões a se tomar é a forma como a animação será executada: quadro a quadro (*frame-by-frame*) ou por interpolação de movimento (*rigging* com esqueleto).

- Animação quadro a quadro: o artista desenha manualmente cada pose do personagem. No caso de jogos, cada pose é chamada de *sprite*, e o código do jogo é responsável por alternar esses quadros de acordo com os estados do personagem – por exemplo, caminhar, pular ou atacar.

Um detalhe importante nesse processo é a transição entre estados. O personagem retorna imediatamente ao estado parado após um pulo, ou há uma

pose intermediária de aterrissagem? Essas decisões influenciam diretamente na fluidez e no apelo da animação.

- Interpolação de movimento (*rigging*): nesse caso, o personagem é construído a partir de partes separadas (braços, pernas, tronco etc.), que são articuladas por meio de um esqueleto digital. Isso permite animações mais controladas e reutilizáveis, otimizando o tempo de produção.

Essa abordagem também favorece a modularidade, permitindo criar variações de personagens com as mesmas peças-base. Além disso, facilita a customização – o mesmo personagem pode ser reutilizado com roupas diferentes, acessórios ou até silhuetas distintas.

2.2 Otimização por canais de cor (RGB)

Outro aspecto importante na execução visual é o sistema de cores. Em muitos projetos, especialmente jogos, os personagens não são pintados com suas cores finais nos softwares de ilustração. Em vez disso, utiliza-se uma textura-base com canais de cor (RGB).

Nesse modelo:

- O vermelho (R) representa uma área do personagem;
- O verde (G) representa outra;
- O azul (B) representa a terceira área.

No código, cada canal pode receber uma cor diferente, permitindo uma ampla personalização com apenas uma textura. Isso reduz o uso de memória e aumenta a eficiência do jogo, especialmente em plataformas como mobile. Também é possível utilizar máscaras personalizadas para definir áreas de cor, mas o uso de RGB é uma prática bastante comum por sua simplicidade e versatilidade.

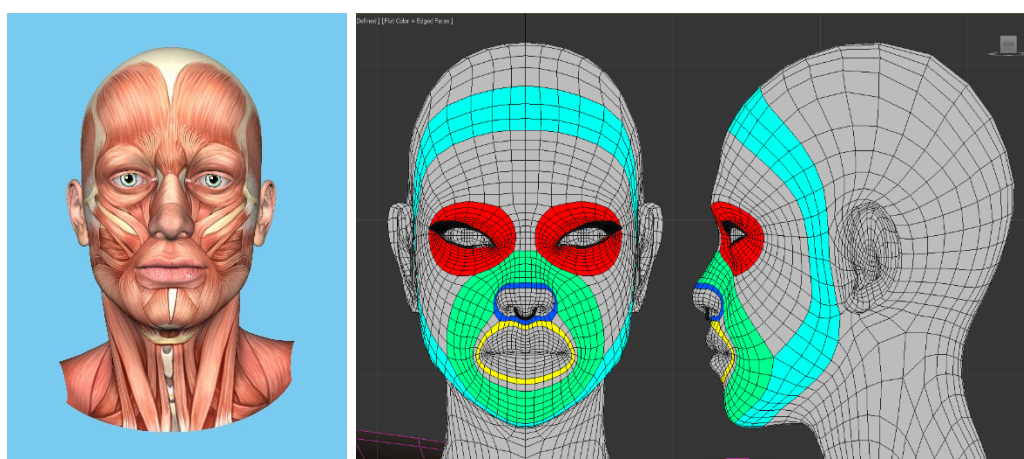
2.3 Personagens 3D: topologia e estrutura

No caso de personagens modelados em 3D, os cuidados se estendem à organização da malha, também conhecida como topologia. Um bom personagem 3D precisa de uma malha limpa e organizada, com edge loops bem posicionados – especialmente no rosto, para permitir animações faciais realistas e naturais.

- Os *edge loops* são circuitos circulares de polígonos que acompanham a estrutura anatômica do personagem.
- Eles facilitam deformações durante movimentos, como sorrisos, piscadas ou expressões de esforço.

Para criar uma boa topologia, o estudo da anatomia humana e animal pode ser extremamente útil, mesmo que o personagem seja estilizado ou cartunesco. Compreender a forma como os músculos se movimentam ajuda a decidir onde posicionar os loops e como a malha deve ser construída para reagir bem às animações (Figura 1).

Figura 1 – Anatomia muscular da face e topologia 3d



Crédito: ForeverLee/Shutterstock. Crédito: Ribeiro, 2021.

Além disso, assim como no 2D, o personagem 3D pode (e deve) ser pensado de forma modular. Equipamentos, roupas, adereços e variações físicas podem ser montados sobre uma base comum, facilitando a produção e a customização em tempo real.

2.4 Uso da inteligência artificial na ilustração

Atualmente, diversas ferramentas baseadas em inteligência artificial podem ser utilizadas no processo de criação de personagens, trazendo agilidade e novos caminhos criativos. Essas soluções são capazes de gerar imagens detalhadas, estilos variados e até auxiliar em etapas de animação e edição visual. Entre as principais aplicações, destacam-se:

- Stable Diffusion (SDXL) – Ideal para a geração de imagens com alto nível de detalhe.
- Leonardo.AI – Muito utilizada na criação de artes conceituais e variações estilísticas.
- Runway ML – Focada em edição de vídeo e aprimoramento de animações com recursos baseados em IA.
- ControlNet para Stable Diffusion – Permite a modificação de imagens com preservação da estrutura original, o que é útil para manter coerência visual ao aplicar variações.

Embora essas ferramentas ofereçam ganhos em produtividade e versatilidade, é importante destacar que a inteligência artificial não substitui a criatividade e o olhar crítico do artista. Seu uso deve ser visto como um apoio ao processo criativo – seja para gerar referências visuais, seja para desenvolver elementos que serão refinados posteriormente em softwares de edição.

Para alcançar resultados mais consistentes e personalizados, é comum o uso de LoRA (*Low-Rank Adaptation*) – uma técnica de treinamento que permite adaptar modelos de IA a estilos específicos ou conjuntos de dados mais restritos.

TEMA 3 – EVOLUÇÃO NARRATIVA: ARCOS, JORNADA E PSICOLOGIA

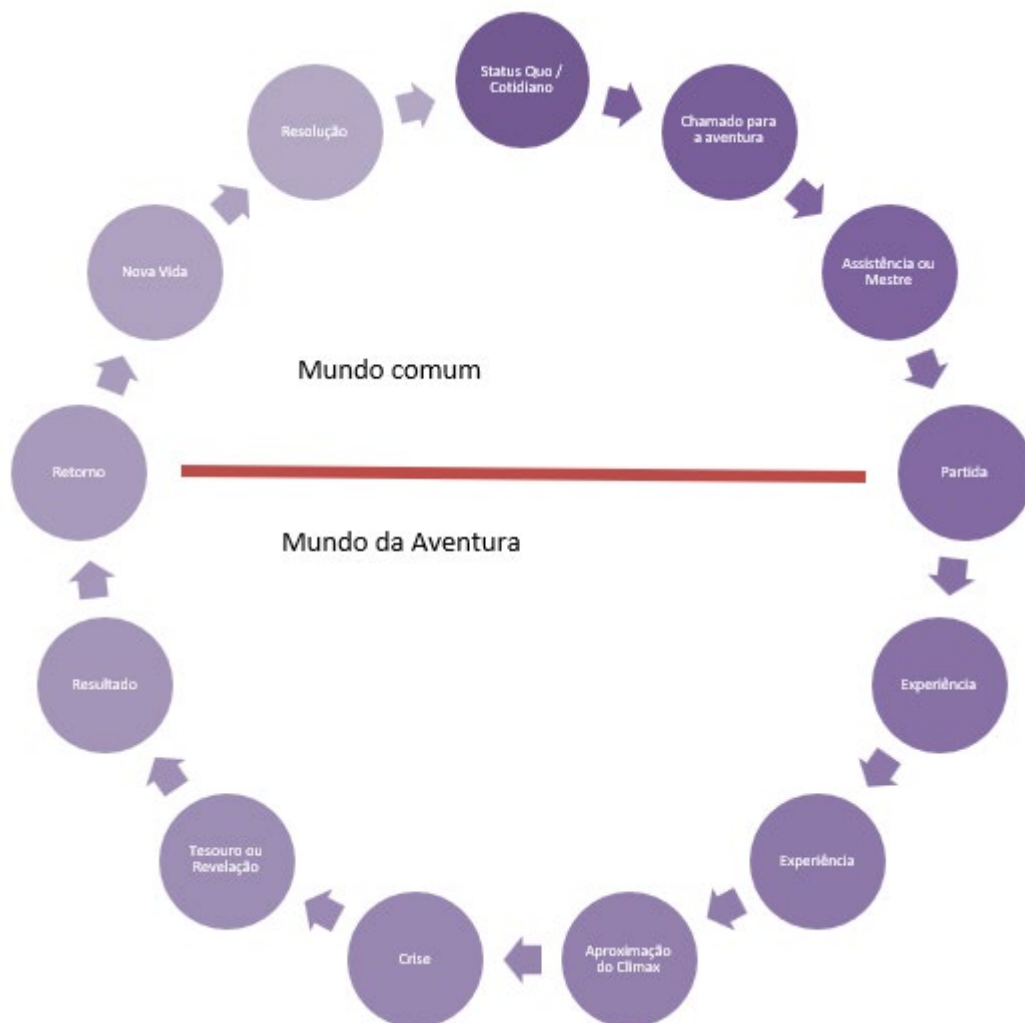
A evolução de um personagem é um dos elementos mais importantes no design narrativo, seja em jogos, filmes, animações ou histórias em quadrinhos. Quando falamos em “arco de personagem”, nos referimos à transformação que esse personagem sofre ao longo da narrativa, seja ela emocional, psicológica, moral ou mesmo física.

Essa transformação pode ser analisada por diferentes abordagens, sendo duas das mais conhecidas a Jornada do Herói, de Joseph Campbell (1949), e a estrutura de três atos, proposta por Syd Field (2001). Ambas contribuem para organizar a narrativa e permitir que a construção do personagem ocorra de forma coerente com o enredo e seus desafios.

3.1 Jornada do Herói (Campbell)

A Jornada do Herói é um ciclo narrativo comumente utilizado para estruturar a trajetória de um protagonista. Ela pode ser dividida nas seguintes etapas:

Figura 2 – Jornada do Herói



Fonte: elaborada por Ribeiro, 2025, com base em Campbell, 1949.

- Status Quo / Cotidiano: o personagem é apresentado em sua rotina, revelando seu mundo atual.
- Chamado para a Aventura: surge uma situação que exige mudança ou ação. Normalmente, o herói recusa o chamado a princípio.
- Assistência ou Mestre: o personagem encontra auxílio – pode ser um mentor, guia ou elemento sobrenatural que o prepara para a jornada.
- Partida: o herói deixa seu mundo conhecido e parte rumo ao desconhecido.
- Experiência: ele se adapta ao novo mundo, encontra aliados e inimigos, e começa a superar desafios.
- Aproximação do Clímax: ele se sente pronto para enfrentar o maior obstáculo – o "chefe final" da narrativa.

- Crise: a derrota. O ponto mais baixo da jornada, quando tudo parece perdido.
- Tesouro ou Revelação: surge uma nova descoberta, força ou recurso que muda o rumo da história.
- Resultado: o herói volta ao conflito e desta vez triunfa.
- Retorno: o herói deixa o mundo da aventura, mas carrega consigo as marcas da transformação.
- Nova Vida: ele retorna ao mundo cotidiano, mas transformado – já não é mais o mesmo.
- Resolução: o impacto de sua jornada é sentido no mundo real, revelando as consequências de suas ações.

Essa estrutura é aplicável tanto a heróis quanto a vilões, e funciona especialmente bem quando combinada com transformações psicológicas e comportamentais perceptíveis no personagem – como mudanças em sua linguagem corporal, arquétipos ou posição no círculo de relacionamento interpessoal proposto por Isbister (2006).

3.2 Estrutura de Três Atos (Syd Field)

A jornada do herói pode ser mapeada dentro da estrutura de três atos, popularizada por Syd Field (2001), especialmente para roteiros:

- Ato I – Apresentação

Introduz os personagens, o universo e o conflito central. Termina com o “ponto de virada”, que leva o protagonista a sair da zona de conforto.

- Ato II – Confronto

O personagem enfrenta obstáculos e começa a mudar. Aqui ocorre o desenvolvimento do arco: surgem aprendizados, derrotas e amadurecimento.

- Ato III – Resolução

O personagem age de forma transformada, enfrentando o conflito de forma definitiva. A narrativa se encerra com a revelação das consequências.

Essa estrutura pode funcionar como um esqueleto narrativo, enquanto a jornada do herói serve como tecido emocional e simbólico da história. Juntas, elas proporcionam uma trajetória rica e envolvente para o público.

3.3 Aplicações no Design de Personagem

A jornada de um personagem pode ser representada visualmente por meio de mudanças sutis (ou intensas) em sua aparência, postura corporal ou roupas ao longo do tempo. Essas transformações ajudam a comunicar ao público a evolução emocional, simbólica e narrativa vivida pelo personagem. Em jogos, essa evolução também pode ser reforçada por mecânicas específicas: a aquisição de novas habilidades, equipamentos ou poderes costuma refletir diretamente a progressão do personagem – por exemplo, a transição de um camponês comum para um herói lendário.

O uso de arquétipos, como os propostos por Jung (1959), também contribui para estruturar essas mudanças. Um personagem pode começar a história como Inocente ou Cara Comum e, conforme avança na narrativa, migrar para arquétipos como Herói, Fora-da-Lei ou Sábio.

Em alguns casos, o próprio corpo do personagem se torna uma ferramenta narrativa. Nos jogos da série Resident Evil (Capcom, 1997), por exemplo, o estado de saúde do protagonista é comunicado unicamente por seu gestual: ele começa ereto e confiante, mas à medida que sofre danos, passa a andar curvado, com passos lentos e respiração ofegante, mesmo sem pronunciar uma palavra. Essa é uma forma poderosa de evolução narrativa por meio do movimento, que dispensa explicações e reforça a imersão do jogador na experiência.

TEMA 4 – INTEGRAÇÃO DO PERSONAGEM AO PROJETO

Um personagem precisa fazer parte do contexto geral do projeto ao qual pertence. Seu design não deve ser pensado de forma isolada, mas sim integrado aos objetivos narrativos, técnicos e estéticos do projeto. Para isso, é fundamental que o designer compreenda os padrões definidos pelo projeto – seja em termos técnicos, como modularidade, ou em relação à linguagem visual da obra.

Do ponto de vista técnico, muitos projetos, especialmente em jogos digitais, trabalham com sistemas modulares. Isso significa que os personagens são construídos com base em "moldes" ou estruturas predefinidas, tais como personagens compostos por uma cabeça, tronco e mãos intercambiáveis. O personagem, então, deve ser criado respeitando essas diretrizes. Ignorar esse tipo de padronização pode gerar retrabalho, problemas de compatibilidade com o código ou dificuldades na hora de animar e integrar o personagem ao restante do

sistema. Isso vale tanto para a parte técnica (*rigging*, texturização, controle por código) quanto para a direção de arte.

A direção de arte é um ponto crucial. Todos os personagens de uma obra devem parecer pertencer ao mesmo universo – e isso passa por elementos como paleta de cores, estilo de traço ou modelagem, tipos de materiais e mesmo a linguagem corporal. Quando um personagem destoa do resto do projeto, mesmo que de forma sutil, isso pode quebrar a coerência interna, gerando o famoso “vale da estranheza” ou simplesmente desconexão estética. Personagens que compartilham um mesmo mundo devem parecer influenciados pelas mesmas leis físicas, culturais e visuais. Um exemplo claro disso está em animações ou jogos em que personagens com estilos visuais muito diferentes (realista x cartunesco, por exemplo) coexistem sem justificativa dentro da narrativa — o que pode comprometer a imersão do público.

Além disso, criar cada personagem totalmente do zero é pouco produtivo e aumenta significativamente o custo e o tempo de desenvolvimento. Projetos com um nível maior de complexidade precisam de pipelines bem estruturados e workflows otimizados, que possibilitem consistência visual, reaproveitamento de ativos e fluidez no processo de criação. Isso é especialmente importante em equipes grandes ou projetos com múltiplas entregas, onde cada membro precisa seguir padrões para garantir que todos os elementos conversem entre si.

Em suma, a integração do personagem ao projeto não é apenas uma questão de eficiência técnica, mas também uma escolha artística e narrativa essencial para que a obra seja percebida como coesa, funcional e envolvente.

TEMA 5 – PERSONAGEM COMO EXPERIÊNCIA

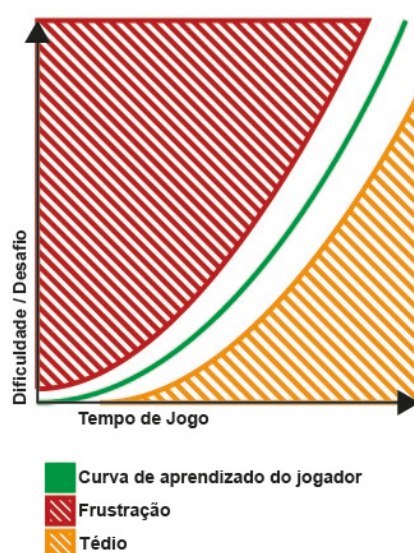
Os personagens, dentro de um projeto de mídia, não devem ser vistos apenas como elementos estéticos ou narrativos isolados. Eles também funcionam como interfaces – pontos de conexão entre o público (seja espectador, jogador ou usuário) e o universo da obra. Essa conexão pode se dar por empatia, imersão ou pela representação simbólica de arquétipos. Em todos os casos, o personagem é um dos principais responsáveis por tornar o mundo narrativo crível e coerente.

Como afirma McKee (1997), os personagens são fundamentais para que ocorra a suspensão da descrença – isto é, o acordo tácito entre criador e público de que aquele universo fictício faz sentido em suas próprias regras. Sem

personagens bem construídos e integrados ao contexto da obra, essa conexão emocional pode se perder, prejudicando a experiência.

Para além da narrativa em si, o gestual, a psicologia e até mesmo as mecânicas de interação que envolvem o personagem contribuem para essa imersão. No caso dos jogos, por exemplo, os personagens podem ser compreendidos como mediadores do estado de fluxo – conceito desenvolvido por Mihaly Csikszentmihalyi (1990). O estado de fluxo (Figura 3) é caracterizado por um alto nível de envolvimento e concentração, no qual o jogador se sente completamente absorvido pela atividade que está realizando.

Figura 3 – Teoria do Fluxo



Fonte: elaborada por Ribeiro, 2025, com base em Csikszentmihalyi (1990).

Embora geralmente aplicado à análise da estrutura dos jogos como um todo – envolvendo curva de aprendizado, desafios e recompensas – o estado de fluxo também pode ser estimulado por personagens bem desenvolvidos. Quando o jogador se identifica com o personagem, compreende suas motivações e se sente engajado em sua jornada, há maior chance de atingir esse estado de engajamento profundo.

Por outro lado, atividades excessivamente repetitivas ou mal justificadas dentro da narrativa (como *grinding* ou ações sem propósito) podem romper esse fluxo e gerar tédio ou frustração. Um bom design de personagem – com motivações claras, gestualidade coerente e papel bem definido na narrativa e na mecânica – ajuda o jogador a permanecer imerso, mesmo em ações recorrentes.

Em outras mídias, como filmes, animações ou quadrinhos, o princípio é o mesmo: o personagem é o elo entre o mundo diegético e o público.

É importante frisar que esse processo não deve ser usado como forma de manipulação, mas sim como uma ferramenta para enriquecer a experiência narrativa e estética. Um personagem bem construído representa valores, ideias e conflitos que ressoam com o público. Quando essa conexão acontece, o personagem não é apenas uma figura na tela – ele se torna parte da experiência emocional do espectador ou jogador.

Declaração de uso de Inteligência Artificial Generativa

Este texto 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.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. Nova York: Harper & Row, 1990.

FIELD, S. **Manual do Roteiro**. Tradução de Alvaro Ramos. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.

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

MCKEE, R. **Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting**. New York: ReganBooks, 1997.

PEANUTS. Direção: Charles M. Schulz. Intérpretes: Charles M. Schulz. [S.I.]: **United Feature Syndicate**, St. John Publications. 1950.

RESIDENT Evil. **Direção**: Shinji Mikami. Produção: Capcom. Intérpretes: Capcom. [S.I.]: Capcom. 1997.

SCHUYTEMA, P. **Design de Games: Uma Abordagem Prática**. São Paulo - SP: Cengage Learning, 2008.

SUPER Mario Bros. **Direção**: Shigeru Miyamoto. Produção: Nintendo. Intérpretes: Nintendo. [S.I.]: Nintendo. 1985.