

Aula 5

Animação e Design de Personagens

Prof. Paulo Francisco Lemos Ribeiro

1

Linguagem Corporal e Postura

2

Linguagem corporal

- A linguagem corporal e a postura de um personagem dizem muito sobre ele e são essenciais para que o público acredite na sua existência

3

Pirâmide de Maslow



Fonte: Elaborado por Ribeiro (2025), baseado em Maslow (1943).

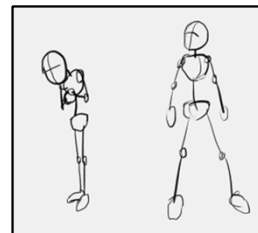
4

Posição na pirâmide

- O personagem vai ter motivações relacionadas com a fase na pirâmide
- Comparar os personagens na pirâmide pode dar pistas sobre o seu possível comportamento

5

Postura submissa e postura dominante



Fonte: Ribeiro, 2024.

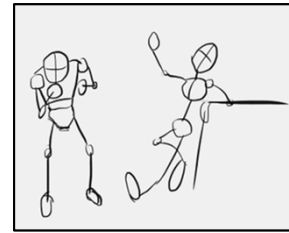
6

Postura submissa e postura dominante

- Personagens submissos ocupam menos espaço e tendem a ser cabisbaixos
- Personagens dominantes ocupam mais espaço e têm olhar mais confiante

7

Postura hostil e postura amigável



Fonte: Ribeiro, 2024.

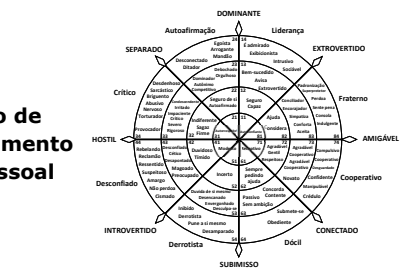
8

Postura hostil e postura amigável

- O personagem com postura hostil tende a tensionar os membros, como se estivesse sempre pronto para a luta
- O personagem com postura amigável tende a ficar relaxado, podendo deixar o peso do corpo em apenas uma perna, ou até mesmo se escorar em outros objetos

9

Círculo de relacionamento interpessoal



Fonte: Elaborado por Ribeiro (2025), baseado em Isbister (2006).

10

Expressões Faciais

11

Centros expressivos

- O rosto e as mãos são os principais elementos de expressão
- O rosto utiliza combinações que mobilizam os olhos, a boca, o nariz e as bochechas, combinando expressões

12

Aspectos culturais

- Não há uma universalização de expressões faciais, elas mudam de acordo com questões regionais
- Estilos de animação podem ter expressões características

13

ExpressionSheet



Fonte: Ribeiro, 2024.

14

Gestualidade e Movimento

15

Movimento como linguagem

- Ritmo e velocidade podem comunicar a personalidade e a intenção
- Um personagem que se move de forma hesitante pode demonstrar submissão
- Um personagem de movimentos intensos pode demonstrar um comportamento hostil

16

Postura baseada em arquétipos

- Um sábio é preciso e necessário
- Um bobo da corte é exagerado e instável
- Saber utilizar os arquétipos também na postura é um diferencial

17

Personagens reconhecíveis pelo gesto

- Em associação com esses arquétipos, podemos reconhecer personagens somente pelos seus movimentos
 - Caminhar saltitante do Coringa
 - Jeito desengonçado do Mr. Bean
 - Postura militar do Darth Vader

18

Gestualidade como feedback visual

- Em *Resident Evil*, podemos saber o estado de saúde do personagem de acordo com sua postura → quanto mais baixo o nível de saúde, o personagem começa a mancar e segurar o abdômen

19

Aparências e Trajes

20

Aspectos fundamentais

- Forma
- Cor
- Composição
- Aspectos culturais
- Repertório

21

Intencionalidade

- Um designer de personagens deve evitar trabalhar com aleatoriedade
- O mestre Kame, em *Dragon Ball*, traz, nos seus trajes, referências culturais e relacionadas ao seu nome, assim como sua habilidade especial, o *kamehameha*

22

Cultura, símbolos e códigos visuais

- Personagens podem referenciar criaturas míticas ou conceitos sem serem réplicas literais
- Cores, símbolos e formas comunicam origem, função e personalidade

23

Cultura, símbolos e códigos visuais

- Significado das formas:
 - Triângulo: agressividade, dinamismo, perigo
 - Quadrado: força, estabilidade, autoridade
 - Círculo: suavidade, fluidez, simpatia

24

Cores e significados culturais

- As cores podem ou não ter significado dentro da obra, mas seus sentidos variam entre culturas. Exemplo:
 - Ocidente: preto = luto ou sofisticação | branco = pureza
 - Oriente: branco = luto | vermelho = sorte e celebração

25

Marcas visuais como elementos narrativos

- Marcas visuais podem contar uma história se preciso, não precisam ser apenas aspectos cosméticos
 - Cicatrizes, histórias ou traumas, por exemplo a cicatriz de Harry Potter
 - Tatuagens, como as de Kratos, dão significado profundo à obra de *God of War*

26

Dinâmica entre Personagens

27

Mapa de relacionamento entre os personagens



28

Saber que reações são possíveis

- Como vimos na imagem anterior, podemos fazer considerações sobre possíveis interações entre os personagens, auxiliando a narrativa e criando coerência

29