

ANIMAÇÃO E DESIGN DE PERSONAGENS

INTRODUÇÃO

O design e a animação de um personagem vão muito além de sua aparência física ou dos elementos visuais que compõem sua narrativa – como cicatrizes, tatuagens, roupas ou acessórios. Para que um personagem seja realmente memorável, é essencial considerar como ele se expressa em diferentes níveis, desde sua linguagem corporal, expressões faciais, gestos e postura até sua relação com outros personagens em cena. Logo, detalhes que à primeira vista podem parecer simples ou irrelevantes – como a maneira de andar, o inclinar da cabeça ou o jeito como o personagem interage com o espaço ao redor – podem ser justamente o que dão vida, personalidade e autenticidade ao personagem. Ignorar esses aspectos pode comprometer sua credibilidade e o envolvimento do público com a narrativa.

Vamos explorar como posturas, expressões, trajes e dinâmicas interpessoais influenciam na construção de personagens mais ricos e expressivos, alinhados ao tom da obra e à sua função narrativa. Esses elementos são ferramentas essenciais para transmitir emoções, intenções e criar conexões significativas com o público.

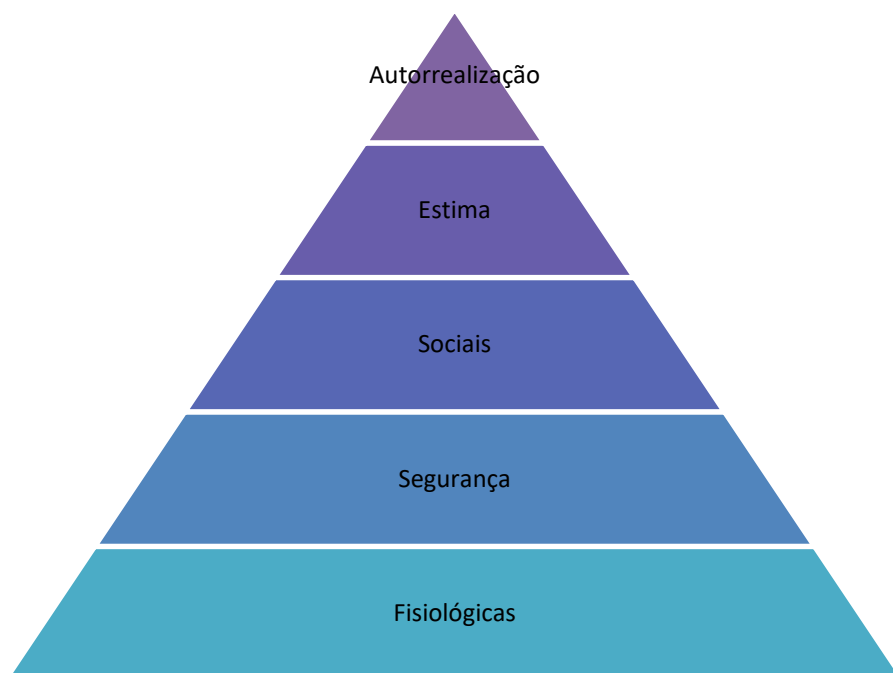
TEMA 1 – LINGUAGEM CORPORAL E POSTURA

A linguagem corporal e a postura de um personagem dizem muito sobre ele, e são essenciais para que o público acredite na sua existência. O personagem é moldado por múltiplos fatores, como suas motivações, objetivos e modo de se relacionar com os demais. Como destaca Isbister (2006), compreender o comportamento psicológico do personagem contribui diretamente para o design, a atuação e a narrativa de forma integrada.

1.1 A hierarquia de necessidades de Maslow no design de personagens

Uma das sugestões apresentadas por Isbister (2006) é observar o personagem com base na pirâmide de necessidades de Maslow (1943), que propõe uma hierarquia de necessidades humanas que podem também ser aplicadas às motivações dos personagens.

Figura 1 – Pirâmide de Maslow aplicada ao design de personagens



Fonte: Elaborado com base em Maslow, 1943.

Essa pirâmide se divide em cinco níveis principais de necessidades:

1. Fisiológicas: alimentação, sono, respiração.
2. Segurança: saúde, emprego, moradia.
3. Sociais: amizades, amor, pertencimento.
4. Estima: autoconfiança, reconhecimento, respeito próprio.
5. Autorrealização: crescimento pessoal, autonomia, superação de desafios.

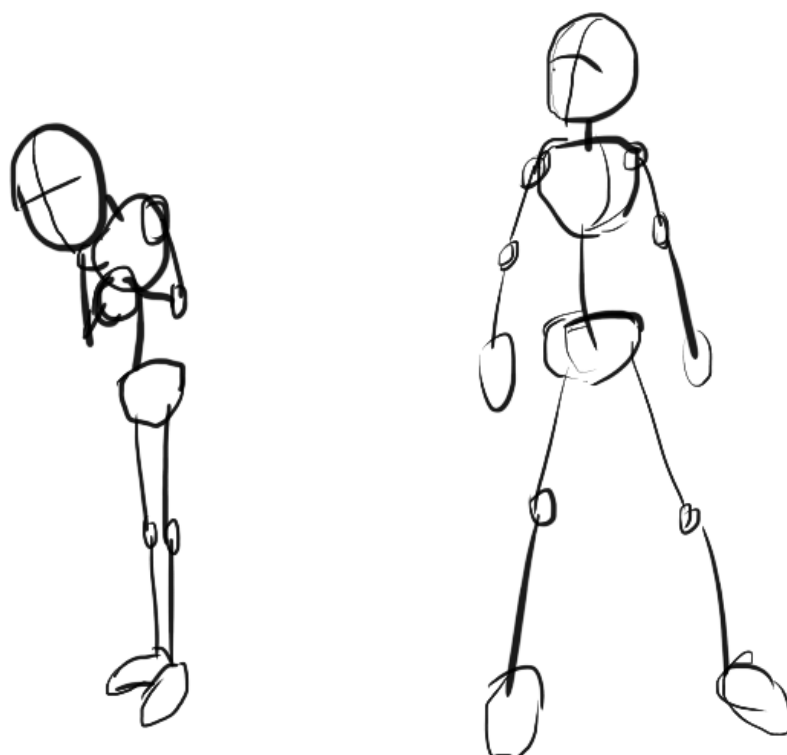
A depender do estado em que o personagem se encontra nessa hierarquia, suas motivações, comportamentos e posturas mudam. Um personagem que luta por necessidades fisiológicas provavelmente demonstrará atitudes mais defensivas, desconfiadas e retraídas. Já um personagem em busca de autorrealização poderá se mostrar mais aberto, confiante e dominante.

1.2 Dominância e submissão na postura corporal

Isbister (2006) apresenta um eixo comportamental baseado na dominância e submissão, que pode ser representado fisicamente por meio da postura do personagem. Personagens dominantes tendem a ocupar mais espaço com o corpo, têm posturas mais abertas, ombros para trás e o queixo erguido. Já

personagens submissos tendem a se encolher, manter os ombros caídos, braços próximos ao corpo e o olhar rebaixado.

Figura 2 – Exemplo de postura submissa e postura dominante



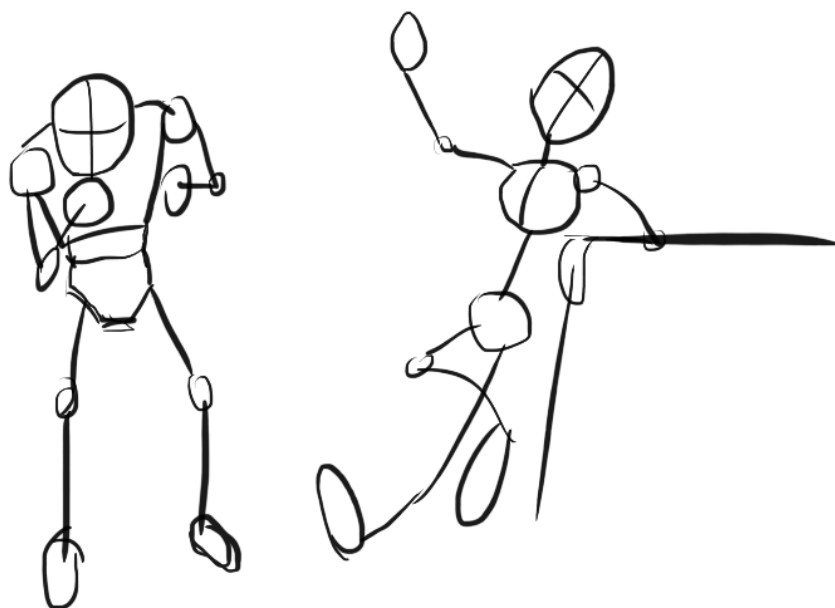
Fonte: Ribeiro, 2025.

Mesmo em personagens que não possuem expressões faciais (como bonecos ou silhuetas simples), é possível transmitir traços marcantes de personalidade apenas com base no espaço corporal que ocupam e na inclinação de sua cabeça ou coluna.

1.3 Amigabilidade versus hostilidade

Outro eixo importante proposto por Isbister (2006) é o que diferencia personagens amigáveis de hostis. Personagens amigáveis tendem a demonstrar posturas mais relaxadas, peso do corpo apoiado em uma perna, braços soltos e olhares suaves. Em contraste, personagens hostis tensionam braços e pernas, seu corpo parece **pronto para atacar**, e o olhar se transforma quase em uma mira, buscando um alvo.

Figura 3 – Postura de personagem hostil versus amigável



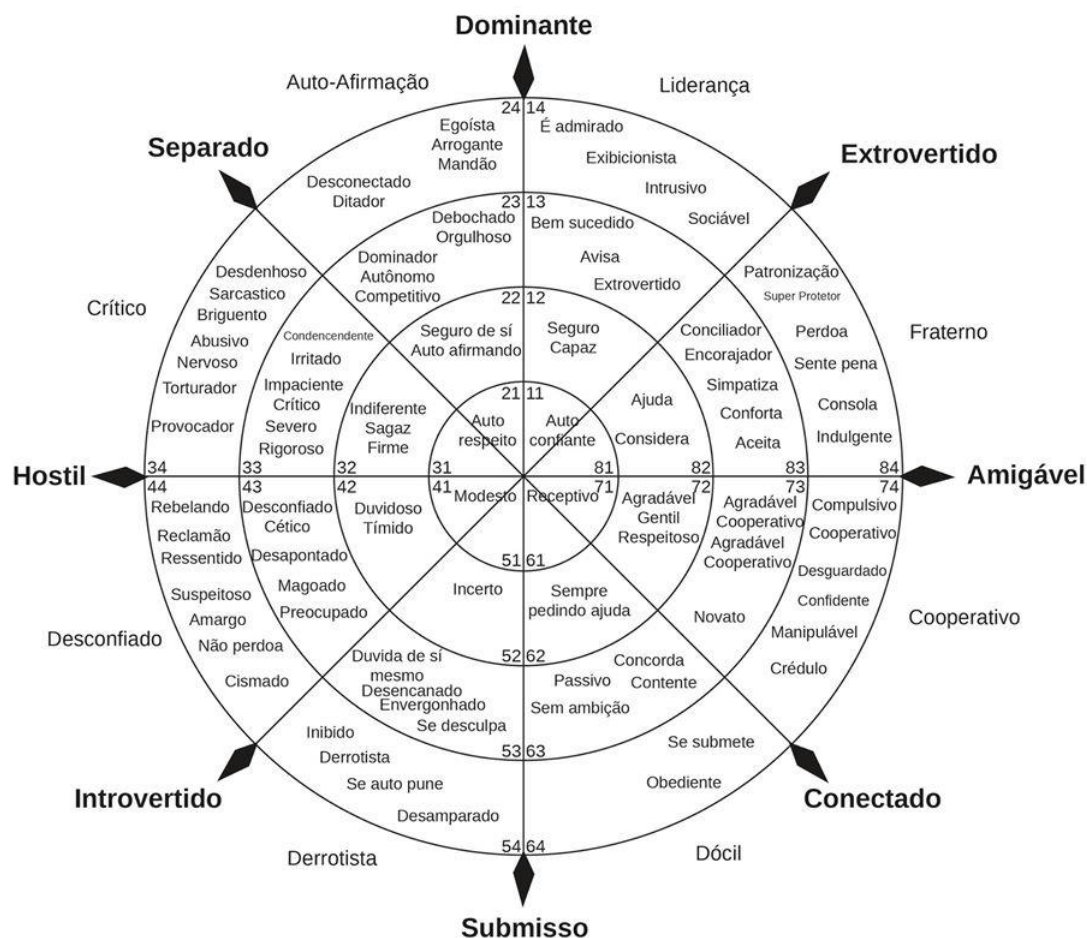
Fonte: Ribeiro, 2025.

A leitura dessas posturas acontece de forma quase instintiva pelo público, gerando empatia, desconfiança ou respeito com base apenas na forma como o personagem está posicionado.

1.4 O círculo de relacionamento interpessoal

Combinando os dois eixos – dominância/submissão e amigabilidade/hostilidade –, Isbister (2006) propõe o que chama de *círculo de relacionamento interpessoal*, uma espécie de diagrama de arquétipos que ajuda a visualizar os comportamentos sociais dos personagens e como eles se posicionam nas interações.

Figura 4 – Círculo de relacionamento interpessoal de Isbister



2.1 O rosto como centro expressivo

As mãos e o rosto são os principais canais de expressão não verbal. Utilizamos ambos com frequência na comunicação cotidiana, o que torna esses elementos ainda mais relevantes no design de personagens. Em especial, os olhos e sobrancelhas são altamente sensíveis na leitura emocional: pequenas variações nesses elementos podem transformar completamente a percepção de uma cena.

2.2 Expressões estilizadas e influências culturais

Personagens estilizados, como os de cartoons ou animes, seguem outra lógica expressiva, muitas vezes inspirada nos princípios da animação, como o exagero. Olhos que crescem ou saem do rosto, pupilas que se transformam em corações ou espirais, bocas que assumem formas extremas ou engolem o rosto inteiro: tudo isso são recursos visuais que comunicam emoções com humor ou intensidade.

Entretanto, é essencial lembrar que gestos e expressões não são universais. Aspectos culturais afetam a forma como determinadas emoções são demonstradas ou percebidas. Em animes, por exemplo, é comum personagens sorrirem com os olhos fechados ou com uma gota na testa para expressar confusão, elementos que nem sempre têm a mesma leitura no Ocidente. Hoje, o público global já está mais familiarizado com essas convenções, mas elas devem ser usadas com consciência e intenção.

2.2 Expression sheets

Uma prática comum no design de personagens é a criação de *expression sheets* – ou folhas de expressões –, que apresentam o personagem em diferentes estados emocionais. Esses *sheets* ajudam tanto na padronização das expressões durante a animação quanto no reforço da personalidade do personagem, permitindo que os animadores compreendam como ele se comporta emocionalmente nas mais diversas situações.

Figura 5 – Exemplo de *expression sheet*



Fonte: Ribeiro, 2021.

TEMA 3 – GESTUALIDADE E MOVIMENTO

A gestualidade e o movimento são elementos essenciais no design de personagens, pois dizem muito sobre sua personalidade, papel narrativo e estado emocional. A combinação da postura corporal com a maneira como o personagem se move – seu ritmo, cadência, fluidez ou rigidez – comunica, mesmo sem falas, valores, intenções e arquétipos associados a ele.

3.1 Movimento como linguagem

Um personagem pode contar uma história apenas com seu ciclo de caminhada. Um andar firme, com passos longos e ritmados, pode sugerir confiança e dominância. Já um caminhar lento, hesitante e com o olhar baixo pode indicar submissão, insegurança ou cansaço emocional. A velocidade dos movimentos, o tempo de reação e até os momentos de pausa dizem muito sobre quem ele é.

Essas escolhas podem – e devem – ser intencionais, especialmente quando se pensa nos eixos de dominância/submissão e amigabilidade/hostilidade, como discutido no início deste texto. Um personagem dominante tenderá a fazer movimentos mais amplos, sem hesitação. Já um personagem submisso tende a se recolher e evitar expansividade.

3.2 Gestos arquetípicos

Assim como a postura, os gestos e a movimentação podem reforçar arquétipos clássicos. Seguem alguns exemplos:

- Mago: tende a adotar uma postura ereta e centrada, como se estivesse em sintonia com forças invisíveis. Seus gestos são precisos e quase ritualísticos – pode usar as mãos para fazer movimentos circulares, manipular objetos invisíveis ou canalizar energia imaginária. Seu ritmo de movimento é fluido, com deslocamentos pensados e simbólicos, como se cada passo tivesse um propósito.
- Cara comum: apresenta uma postura neutra e discreta, com braços soltos e corpo relaxado. Seus gestos são contidos, frequentemente com mãos nos bolsos ou cruzadas de maneira informal. Seus movimentos são simples, cadenciados e sem exageros, transmitindo familiaridade e proximidade com o espectador.
- Inocente: tem o corpo leve e o olhar sempre curioso. Costuma caminhar com leveza, peito aberto e expressões amplas. Seus gestos envolvem braços estendidos, pulos espontâneos e toques suaves. O ritmo de movimento é despreocupado e lúdico, transmitindo esperança, admiração e pureza.
- Bobo da corte: a postura do bobo é instável e exagerada, frequentemente desequilibrada propositalmente. Seus gestos são grandes, caricatos e teatrais, envolvendo palmas, pulos, mímicas e caretas. Seu movimento é irregular, cheio de quebras de ritmo, transmitindo humor e irreverência.
- Herói: mantém uma postura firme, com o peito estufado e o queixo erguido. Mesmo parado, geralmente posiciona uma perna e um braço à frente, como se estivesse sempre pronto para agir. Seus gestos são amplos e confiantes, e sua movimentação é ritmada, com passos decididos e seguros. Em cena, ele se destaca naturalmente como figura central.
- Amante: apresenta uma postura receptiva, com inclinação suave do corpo e olhar intenso. Seus gestos são suaves e envolventes, como tocar o próprio coração, acariciar objetos simbólicos ou fazer movimentos circulares com os braços. Seus movimentos são graciosos, expressando emoção, conexão e sensualidade.

-
- Fora da lei: adota uma postura desafiadora, com o corpo inclinado para o lado ou com a cabeça levemente abaixada, indicando desdém. Mãos nos bolsos, ombros levantados ou gestos bruscos fazem parte do seu repertório. Seu ritmo é imprevisível, pode parar subitamente ou eclodir em movimentos rápidos. Essa gestualidade transmite tensão, rebeldia e imprevisibilidade.
 - Prestativo: inclina o corpo para frente, de forma acolhedora. Seus gestos são abertos, com braços estendidos e movimentos que sugerem escuta e atenção. Pode se mover rapidamente para ajudar, mas sempre com delicadeza. O ritmo de seus movimentos é ágil, mas empático – transmite confiança, apoio e disposição.
 - Criador: geralmente possui uma postura introspectiva, com a cabeça ligeiramente inclinada e o olhar voltado para suas mãos ou para uma criação invisível. Seus gestos são cuidadosos, detalhistas e expressam contemplação. Movimenta-se de forma concentrada, com pausas para observar, experimentar e ajustar. Seu corpo fala da mente que está sempre criando.
 - Explorador: adota uma postura aberta e atenta, como alguém que está sempre em busca de algo. Seu olhar é voltado para o horizonte, e suas mãos costumam estar prontas para interagir com o ambiente. Gesticula com intenção de tocar, apontar ou se orientar. Seus movimentos são constantes, adaptáveis e transmitem liberdade e curiosidade.
 - Governante: tem uma postura ereta e imponente, com o queixo levemente erguido e as mãos dispostas atrás das costas ou cruzadas na frente. Seus gestos são econômicos, mas firmes – apontar, acenar com autoridade ou sinalizar controle. Seus movimentos são lentos, deliberados e calculados, transmitindo ordem, liderança e domínio do espaço.
 - Sábio: mantém o corpo centrado e sereno, com movimentos calmos e bem pensados. Gesticula com leveza – um toque no queixo, um olhar atento, as mãos unidas ao falar. Seu ritmo de movimento é suave e ponderado, como se ele refletisse antes de tomar qualquer ação. O sábio se impõe pela calma e não pela presença física.

3.3 Personagens reconhecíveis pelo gesto

Existem personagens que, mesmo em silhuetas simples ou cenas sem diálogo, são imediatamente reconhecíveis apenas por sua gestualidade. Pense em como o caminhar saltitante do Coringa, o jeito desengonçado do Mr. Bean, ou a postura militar do Darth Vader se tornaram marcas registradas desses personagens. Isso mostra que o movimento não é apenas uma camada de animação, mas uma ferramenta narrativa poderosa.

3.4 Gestualidade como feedback visual

Além de comunicar arquétipos e personalidades, o gesto também pode ser usado como uma ferramenta de linguagem diegética, ou seja, uma forma de mostrar informações diretamente por meio do personagem, sem depender de menus ou indicadores gráficos. Um exemplo notável disso é a série de jogos *Resident Evil* (Capcom, 1997), em que o estado de saúde dos personagens controlados pelo jogador é refletido diretamente em sua movimentação. Quando saudável, o personagem caminha normalmente; à medida que sofre danos, seu ciclo de caminhada se altera: ele manqueja, coloca a mão no abdômen ou nas costelas e diminui a velocidade. Essa abordagem não apenas reforça a imersão, como também permite que o jogador compreenda a situação do personagem visualmente, sem a necessidade de elementos de interface na tela. Esse tipo de uso inteligente da gestualidade torna o movimento do personagem parte integrante da narrativa e da mecânica de jogo, ampliando o potencial expressivo e funcional do design.

TEMA 4 – APARÊNCIA E TRAJES

A aparência e os trajes de um personagem são elementos visuais fundamentais que comunicam muito mais do que estilo: eles ajudam a construir significados narrativos, psicológicos e culturais. Ao projetar um personagem, não basta dominar apenas os aspectos técnicos da forma, cor e composição; é essencial pensar também nos aspectos simbólicos e culturais, pois os conceitos de belo, feio, corajoso ou vilanesco variam enormemente entre culturas e contextos sociais.

4.1 Aparência com intencionalidade

O bom design parte de decisões intencionais. É papel do designer compreender o porquê de cada escolha visual – seja no corte do cabelo de um personagem, seja na paleta de cores ou no tipo de tecido usado. Para isso, é necessário mais do que técnica: é preciso repertório. Quanto mais referências visuais, culturais e narrativas o designer tiver, maior será sua capacidade de criar personagens relevantes e coerentes com o universo da obra.

Um ótimo exemplo disso é o personagem Mestre Kame, da série *Dragon Ball*. Seu nome, Kame Hame Ha, é uma composição fonética que une *kame* (tartaruga) e *ha* (onda), mas que também faz alusão ao nome do rei havaiano Kamehameha. Essa referência se estende ao visual do personagem: ele usa uma camisa havaiana, óculos escuros, vive em uma ilha e carrega um casco de tartaruga. Além disso, sua aparência – a de um idoso frágil – contrasta com sua real força, revelada em momentos específicos da narrativa. Essa construção gera impacto tanto no público quanto nos personagens da história e demonstra como design visual e narrativa podem se complementar profundamente.

4.2 Cultura, símbolos e códigos visuais

Elementos culturais e folclóricos podem ser incorporados ao design de personagens sem a necessidade de serem reproduzidos literalmente. Um personagem pode fazer referência a uma criatura mítica, por exemplo, sem necessariamente ser uma réplica dela. O uso de símbolos, cores e formas pode comunicar muito sutilmente aspectos como origem, função e personalidade.

As formas geométricas básicas são muito úteis para isso:

- O triângulo remete à agressividade, ao dinamismo e até ao perigo – por ter pontas.
- O quadrado comunica solidez, força e estabilidade – ideal para personagens protetores ou autoritários.
- O círculo sugere suavidade, fluidez e mobilidade – funcionando bem para personagens amigáveis, leves ou ingênuos.

4.3 Cores e significados culturais

O uso da cor, no design de personagens, vai além da estética. As cores carregam significados simbólicos que podem mudar completamente de uma cultura para outra. Por exemplo:

- No Ocidente, o preto costuma ser associado ao luto ou à sofisticação, enquanto o branco simboliza pureza.
- No Oriente, o branco pode estar ligado ao luto e à morte, e o vermelho, à sorte e à celebração.

Além disso, o conhecimento sobre relações cromáticas – como cores complementares, análogas ou triádicas – ajuda o designer a construir harmonias visuais eficazes, reforçando contrastes e hierarquias presentes na composição do personagem.

4.4 Marcas visuais como elementos narrativos

Nem todo elemento visual serve apenas à estética – muitos acessórios, marcas e ornamentos carregam significados profundos, capazes de comunicar aspectos da personalidade, história ou jornada do personagem. Um simples colar, tatuagem ou cicatriz pode conter uma carga simbólica poderosa que dispensa explicações verbais. A cicatriz na testa de Harry Potter, por exemplo, é muito mais do que uma marca física. Ela é símbolo de sobrevivência, conexão com o vilão e identidade mágica, sendo reconhecida imediatamente pelos leitores e espectadores. Sua presença constante torna-se um elemento de empatia e pertencimento. Já as tatuagens vermelhas de Kratos, protagonista da franquia *God of War*, são igualmente significativas: além de visualmente marcantes, representam culpa, memória e transformação, pois têm origem em uma homenagem ao seu irmão. Essas marcas, aliadas ao seu porte e expressão, tornam o personagem imediatamente reconhecível e carregado de significado.

Outros exemplos incluem personagens com colares herdados de familiares, anéis que selam pactos ou até mesmo uma jaqueta que simboliza um grupo, um trauma ou uma escolha de vida. Esses elementos podem funcionar como extensões da narrativa e da personalidade do personagem, facilitando a identificação e a construção de vínculos com o público.

TEMA 5 – DINÂMICA ENTRE PERSONAGENS

De acordo com Isbister (2006), toda vez que nos deparamos com outra pessoa, realizamos automaticamente dois julgamentos: o nível de dominância e o grau de afabilidade (ou hostilidade) desse indivíduo. Esses julgamentos inconscientes determinam como reagimos socialmente – se adotando uma postura defensiva, colaborativa ou competitiva. Essa mesma lógica pode (e deve) ser aplicada ao design de personagens em narrativas fictícias.

Essa estrutura nos permite mapear personagens de forma mais profunda, utilizando o chamado *círculo de relacionamento interpessoal* (Isbister, 2006), que considera a combinação entre os eixos dominância/submissão e hostilidade/afabilidade. Ao entender a posição de cada personagem nesse mapa, é possível prever – ou melhor, projetar – suas possíveis reações diante dos outros, criando relações mais críveis, naturais e coesas.

Por exemplo, um personagem altamente submisso dificilmente irá interromper, de forma abrupta, um personagem dominante, durante um discurso, dizendo algo como *Cale-se!*. Esse tipo de ação só será verossímil se for construída ao longo da narrativa, como parte de um arco de desenvolvimento do personagem. O mais comum seria que, diante de uma situação de opressão, esse personagem submisso reagisse buscando ajuda, fugindo ou se rebelando junto a outros – e não partindo para o confronto direto.

Ao conceber personagens já com suas posições sociais e psicológicas definidas, o designer ou roteirista pode elaborar mapas de relacionamento que se antecipam a possíveis conflitos, alianças ou transformações. Isso não apenas dá mais profundidade à narrativa, como também torna mais fácil a visualização das relações em grupo e de como essas relações podem evoluir ao longo do tempo.

Além disso, a dinâmica entre personagens influencia diretamente o visual. Um personagem submisso pode adotar posturas mais encolhidas, evitar contato visual ou gesticular menos. Já um dominante tende a ocupar mais espaço, manter o queixo erguido e usar gestos amplos. Esses contrastes físicos também ajudam o público a entender rapidamente a hierarquia social e emocional entre eles – mesmo sem diálogo.

Em suma, compreender a dinâmica entre personagens é essencial para desenvolver interações realistas e envolventes. Desde o design visual até a

atuação e os diálogos, tudo deve refletir a posição e a transformação dos personagens, em suas relações.

FINALIZANDO

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

MASLOW, A. H. A Theory of Human Motivation. **Psychological Review**, v. 50, 1943. p 370-396.

RESIDENT EVIL. Direção: Shinji Mikami. Produção: Capcom. Intérpretes: Capcom. [S.l.]: Capcom, 1997.

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