

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE CINEMA DE ANIMAÇÃO E A ARTES DIGITAIS**

**JULIA FUMES URBANJOS**

**PSICOLOGIA EM DESIGN DE PERSONAGEM:  
INFLUENCIANDO EM UM DESIGN VISUAL MAIS EFETIVO**

**Belo Horizonte - MG  
2021**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**JULIA FUMES URBANJOS**

**PSICOLOGIA EM DESIGN DE PERSONAGEM:**  
**INFLUENCIANDO EM UM DESIGN VISUAL MAIS EFETIVO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Daniel L. Werneck (EBA / UFMG)

**Belo Horizonte - MG**  
**2021**

JULIA FUMES URBANJOS

**PSICOLOGIA EM DESIGN DE PERSONAGEM: INFLUENCIANDO EM UM DESIGN VISUAL MAIS EFETIVO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA / UFMG).

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Daniel L. Werneck – Escola de Belas Artes / UFMG – Orientador  
Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa (EBA / UFMG) – Membro Titular  
Camila Almeida Lopes - Membro Titular

Data de aprovação: 06/09/21

## RESUMO

A presente monografia propõe analisar alguns componentes usados no design de personagem para animação que partem de princípios psicológicos. Apesar de sua importância no design do personagem animado, os aspectos internos de conceptualização da personalidade geralmente recebem menos importância durante o processo de criação. Teorias em psicologia analítica e psicologia humanista foram investigadas, discutidas e então vinculadas ao design de personagens. Livros como *O herói de mil faces*, *Jornada do escritor: Estrutura mítica para escritores* e *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* foram usados como referência. A relação entre psicologia e visualidade também foi discutida, na tentativa de demonstrar o valor da delimitação psicológica para a construção de um design que funcionasse bem no suporte à narrativa, ao mesmo tempo em que explicita ao público o funcionamento interno dos personagens.

**Palavras-chaves:** Design de Personagem, Psicologia, Arquétipos, Forma, Cor.

## ABSTRACT:

This monograph proposes to analyze some components used in character design for animation that depart from psychological principles. Despite their importance in animated character design, the inner aspects of personality conceptualization are generally given less importance during the creation process. Theories in analytical psychology and humanistic psychology were investigated, discussed and then linked to character design. Books such as *The Hero with a Thousand Faces*, *The Writer's Journey: Mythical Structure for Writers*, and *The Archetypes and the Collective Unconscious* were used as references. The relationship between psychology and visuality was also discussed, in an attempt to demonstrate the value of psychological delimitation for the construction of a design that would work well in supporting the narrative, while explaining to the public the characters' inner workings.

**Keywords:** Character design, Psychology, Archetypes, Shape, Color.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>05</b>
<b>2 A PSICOLOGIA NA CONCEPTUALIZAÇÃO INTERNA DE UM PERSONAGEM.....</b>	<b>06</b>
<b>2.1. Fundamentos do arquétipo contemporâneo.....</b>	<b>06</b>
2.1.2. O Inconsciente.....	07
2.1.3. Arquétipos.....	09
2.1.4. Os arquétipos junguianos na narrativa.....	09
2.1.4.1. O Herói.....	11
2.1.4.2. O Mentor.....	12
2.1.4.3. O Guardião do Limiar.....	13
2.1.4.4. O Arauto.....	14
2.1.4.5. O Camaleão.....	14
2.1.4.6. A Sombra.....	15
2.1.4.7. O Pícaro.....	15
2.1.5. Estereótipo.....	16
<b>2.2. Backstory.....</b>	<b>17</b>
<b>2.3. Motivação.....</b>	<b>19</b>
<b>2.4. Linguagem corporal e movimento.....</b>	<b>20</b>
<b>3 FUNDAMENTOS VISUAIS DE DESIGN DE PERSONAGEM.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1. Forma.....</b>	<b>22</b>
<b>3.2. Cor.....</b>	<b>27</b>
<b>4 ESTUDO DE CASOS: ANÁLISE DOS CONCEITOS NA PRÁTICA.....</b>	<b>31</b>
<b>4.1. Considerações iniciais.....</b>	<b>31</b>
4.1.1. Kung Fu Panda 1.....	32
4.1.2. Kung Fu Panda 2.....	35
<b>4.2. Sombra vs Sombra: Tai Lung e Lord Shen.....</b>	<b>36</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>41</b>

## 1. INTRODUÇÃO

*Design* de Personagem<sup>1</sup> é um termo amplo que engloba vários significados para a criação de personagem, tanto na área visual quanto na escrita. Entretanto, quando se fala em design de personagem dentro da animação, o primeiro conceito que vem à mente geralmente é o aspecto visual do processo. Quando o público assiste a um filme, a primeira coisa que ela nota e absorve é a aparência dos personagens em cena. Os detalhes visuais dizem muito sobre o personagem e o seu papel na narrativa.

A primeira impressão do público em relação ao personagem é formada entre 7 a 12 segundos (Ballon, 2009). Em uma animação, que normalmente tem crianças como seu público alvo principal, é crucial que a personalidade do personagem seja projetada através da sua aparência para que o público consiga se relacionar e criar empatia pelo personagem e pela narrativa.

Assim sendo, antes de começar a pensar no visual de um personagem, é necessário entender como a personalidade pode influenciar nos atributos físicos de maneira a apoiar a proposta da narrativa. O “quem” (mental) e “o que” (físico) são características igualmente importantes no design de personagem. Segundo o autor BRYAN TILLMAN (2011, p.5) a chave para um design forte é primeiro conhecer e entender quem é o personagem, sua história, para depois projetá-lo no design.

É necessário, então, estudar o campo da psicologia para compreender as noções em torno das quais se constrói o mundo interno dos personagens. No entanto, como a psicologia é uma ciência extremamente ampla, esta pesquisa se concentrou em dois campos: a psicologia analítica de Jung e a psicologia humanista. Ambas serão usadas na construção do personagem como indivíduo, sem deixar de considerar a interação do personagem com o mundo a sua volta, assim como as reações do público a um grupo de personagens.

Essa pesquisa se concentra nos designs de personagem voltados para animação, discutindo como funciona o processo de conceptualização de um personagem e como podemos usar a psicologia para ajudar nas escolhas visuais do mesmo. Nesse sentido, foi também elaborada uma análise de designs da animação profissional que a autora julga serem exemplos didáticos de personagens que transparecem visualmente o seu papel na narrativa para o público.

---

<sup>1</sup> Design de personagem é um termo comumente utilizado no contexto de filmes de animação, histórias em quadrinhos e videogames. Além de determinar a aparência física do personagem, o processo também pode envolver o desenvolvimento de padrões de sua fala, linguagem corporal e comportamentos, entre outras coisas.

## **2. A PSICOLOGIA NA CONCEPTUALIZAÇÃO INTERNA DE UM PERSONAGEM**

Segundo autores como BANCROFT ( 2006, p. 17) e SILVER ( 2017, p. 13), a primeira etapa da criação de um personagem normalmente é desenvolver seu mundo interno: o quem, o porquê, o quando, o onde. Por isso é fundamental compreender os elementos que contribuem para a construção de personagens. Se não houver algo com que se importar em um personagem, o público não terá razão para sentir empatia.

Os personagens servem como condutores para as emoções e experiências do público. Se o público não consegue se relacionar com algum personagem, ele não vai se interessar pela história. Por isso, em uma produção comercial de animação (filmes para cinema e séries de TV) é fundamental extrair empatia do público, a fim de torná-lo conectado emocionalmente com os personagens que estão assistindo.

Muitos elementos básicos de design de personagem, tanto na parte escrita quanto na visual, se enraízam em teorias psicológicas. No campo da animação comercial, designers<sup>2</sup> podem usar esses princípios para criar personagens que são mais relevantes para o espectador; e que também são mais interessantes, envolventes e convincentes - qualidades que ajudam a aprimorar a experiência do público ao assistir um filme ou uma série.

A vantagem de adotar uma abordagem psicológica é que não é preciso começar do zero quando se trata de desenvolver o personagem. Durante os séculos, estudiosos como FREUD e BASTIAN observaram como a mente humana funciona e como as pessoas interagem umas com as outras, e suas descobertas provaram ser orientações e inspirações úteis para os designers de personagens.

### **2.1. Fundamentos do arquétipo contemporâneo**

A ideia de arquétipos existe há centenas de anos, e foi explorada primeiro por Platão na Grécia Antiga. A hipótese arquetípica de Platão dizia que qualquer ideia, impressão ou objeto no plano físico é uma cópia de uma forma primordial ideal que sempre existiu no mundo das ideias. Ao longo da história, vários antropólogos, como Franz Boas e James Frazer, exploraram essa hipótese de elementos universais inatos que percorrem a psique e influenciam a percepção humana e sua compreensão de mundo, ao identificar semelhanças

---

<sup>2</sup> Neste contexto, o termo designer foi usado na pesquisa para se referir apenas a artistas que constroem e produzem designs de personagens.

entre elementos mitológicos de diferentes culturas, inclusive de tribos arcaicas isoladas ( ANAZ, 2020).

Um tópico comum de estudo era a comparação entre diferentes mitologias e culturas ao redor do globo, apontando suas semelhanças em estrutura. Neste cenário, o etnólogo alemão Adolf Bastian cunhou o conceito da "união psíquica da humanidade", que afirma que todos os seres humanos, independentemente de cultura ou etnia, compartilham a mesma constituição psicológica e cognitiva básica. Ele reconheceu que qualquer grupo étnico gerava suas próprias representações distintas; porém, dentre a diversidade de características representadas, havia ideias elementares em comum.

As conjecturas de Bastian foram base e grande inspiração para vários estudos de etnólogos e antropólogos nos séculos XX e XXI. Inserido neste contexto, Carl G. Jung<sup>3</sup> utilizou da sua experiência clínica como psiquiatra e as pesquisas etnográficas existentes, como a de Bastian (MÜHLMANN, 1948, p. 181), para desenvolver sua própria hipótese: a existência de padrões de comportamento primordiais e atemporais que são compartilhados por toda raça humana. Esses padrões residem no que o psiquiatra denominou *Inconsciente Coletivo* (2002, p.53).

### 2.1.2. O Inconsciente

De acordo com o psicanalista Sigmund Freud<sup>4</sup>, no inconsciente vivem impulsos sexuais, emoções e memórias reprimidas. Apesar de raramente termos ciência disso, o inconsciente influencia a tomada de decisão e o comportamento das pessoas. Traços de personalidade, como maus hábitos e indisponibilidade emocional, podem ser mecanismos de defesa usados pela mente inconsciente para se proteger contra eventos e memórias indesejáveis.

Jung concordava parcialmente com a teoria freudiana; ele acreditava que a psique é feita a partir de incontáveis interações entre o consciente e o inconsciente pessoal. O consciente é constituído por partes que o ser humano está ciente da existência, como memórias e emoções (JUNG, 2002); e tem um impacto significativo no senso de identidade

---

<sup>3</sup> Carl Gustav Jung (1875-1961) foi um psiquiatra suíço, fundador da Psicologia Analítica. Desenvolveu os conceitos da personalidade extrovertida e introvertida, de arquétipos e do inconsciente coletivo. Disponível em: <[https://www.ebiografia.com/carl\\_gustav\\_jung/](https://www.ebiografia.com/carl_gustav_jung/)> Acesso em 20/08/21.

<sup>4</sup> Sigmund Freud (1856 - 1939) foi um neurologista austríaco e fundador da psicanálise. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Sigmund-Freud>> Acesso em 20/08/21.

de uma pessoa. Em suma, ele contém aspectos concretos de nós mesmos, que normalmente usamos para nos caracterizar como indivíduos.

O inconsciente, por outro lado, foi separado por Jung em duas categorias. A primeira é o inconsciente pessoal, que é constituído de memórias reprimidas, experiências e pensamentos esquecidos. Os elementos do inconsciente pessoal são adquiridos individualmente no decorrer da vida e eles formam o que chamamos de *complexos*.

Os *complexos* são grupos de pensamentos, desejos, emoções e sentimentos organizados em torno de um núcleo afetivo, podendo ter associações boas ou ruins (JUNG, 2002). Quando sujeitos a certos estímulos, os *complexos* se manifestam de maneira frequentemente incontrolável e interferem no funcionamento da mente consciente. No complexo de inferioridade, por exemplo, o indivíduo pode tentar compensar seu pensamento inseguro assumindo riscos ou se envolvendo em comportamentos arriscados. Ele pode se sentir compelido a se gabar na frente dos outros ou ele pode ficar frustrado com sua baixa autoestima e insultar as pessoas.

A outra categoria é o *inconsciente coletivo*, a camada mais profunda da mente. Jung afirma que lá residem todas as informações e memórias ancestrais da evolução da raça humana e que, diferente do inconsciente pessoal, é adquirido hereditariamente. Ou seja, todo ser humano tem acesso ao mesmo inconsciente coletivo desde seu nascimento:

Minha tese é a seguinte: à diferença da natureza pessoal da psique consciente, existe um segundo sistema psíquico, de caráter coletivo, não pessoal, ao lado do nosso consciente, que por sua vez é de natureza inteiramente pessoal e que – mesmo quando lhe acrescentamos como apêndice o inconsciente pessoal – consideramos a única psique passível de experiência. O inconsciente coletivo não se desenvolve individualmente, mas é herdado. Ele consiste de formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência. (JUNG, 2002, p. 54)

A teoria do *inconsciente coletivo* foi usada por Jung para explicar por que crianças e adultos podem desenvolver medos e fobias sociais sem causa aparente. Acredita-se que fobias como medo do escuro, de ruídos altos e de altura, por exemplo, estejam ancoradas nesse inconsciente coletivo, que foi postulado como uma característica hereditária.

Segundo Jung, esse inconsciente abriga imagens primordiais universais que operam na psique e resultam em padrões de comportamento suprapessoais (ANAZ, 2020). Esses padrões foram denominados de arquétipos e são refletidos em diversas civilizações por temas universais manifestados na literatura, na arte e nos sonhos.

### 2.1.3. Arquétipos

Os arquétipos em si são irrepresentáveis, pois eles transcendem a consciência, e sua presença eterna no inconsciente não é visível (NEUMANN, 1974). Contudo, o arquétipo pode se materializar simbolicamente no consciente através de mitologias e narrativas. Isso significa que um mesmo arquétipo pode ser representado de maneiras diferentes, dependendo da cultura e da época. “De toda forma, é importante destacar que enquanto o arquétipo em si é universal e atemporal, a imagem arquetípica que o preenche ou o materializa no plano simbólico é conectada a aspectos culturais e históricos” (ANAZ, 2020, p. 5).

Um exemplo fácil de compreender é o do arquétipo da Grande Mãe, que existe como a deusa principal de várias culturas e é representada visualmente de variadas maneiras. Apesar da diversidade na imagem, todas elas se encaixam dentro do mesmo arquétipo, pois elas exercem a mesma função e contêm os mesmos aspectos da figura materna.

O conceito de arquétipo é uma ferramenta útil para descobrir qual é o propósito ou papel que um personagem desempenha em uma história. Se você identificar qual função arquetípica um personagem está expressando, é possível dizer se o personagem está ou não realmente oferecendo todo seu potencial na história.

Embora existam muitos arquétipos diferentes, alguns aparecem em quase todas as histórias no decorrer da humanidade. Para compreender melhor como os arquétipos são ferramentas úteis na criação de um personagem, é necessário primeiro entender um pouco mais sobre como ele é usado em narrativas no contexto contemporâneo.

### 2.1.4. Os arquétipos junguianos na narrativa

Em 1949, o antropólogo estadunidense Joseph Campbell publicou seu livro *O Herói de Mil Faces*, no qual ele estabelece o conceito do *monomito*, conhecido também como Jornada do Herói (FIGURA 1). Utilizando parcialmente da teoria junguiana de arquétipos e dos seus próprios estudos sobre mitologias, Campbell afirma que toda narrativa humana segue uma mesma estrutura universal.

FIGURA 1 - ESTRUTURA DO *MONOMITO*



FONTE: Medium.com<sup>5</sup>

Em sua obra, ele separa e explica cada etapa da jornada de forma detalhada, apontando os padrões narrativos mais recorrentes, e identifica os principais arquétipos que continuamente aparecem nas produções humanas. *A Jornada do Herói* é uma base que deve ser preenchida com as nuances e excentricidades individuais de cada história. A estrutura não precisa ser seguida à risca, pois ela não deve ser o foco aparente da narrativa: alguns elementos podem ser removidos, enquanto outros podem ser adicionados ou até mesmo misturados para formar algo diferente e novo.

O *monomito* é até hoje muito utilizado por escritores quando desenvolvem suas obras. Por isso, o roteirista hollywoodiano Christopher Vogler achou pertinente pegar os ensinamentos de Campbell e adaptá-los em um guia prático direcionado para o mercado audiovisual. Esse guia, o livro chamado *A Jornada do Escritor*, direciona os elementos da jornada do herói para encaixar melhor nas necessidades dos roteiristas. Dentre esses direcionamentos, Vogler separou os arquétipos que julgou serem os mais recorrentes nas histórias, portanto, os mais úteis para os escritores:

HERÓI  
 MENTOR (IDOSO SÁBIO)  
 GUARDIÃO DE LIMIAR  
 ARAUTO

<sup>5</sup> Disponível em:

<<https://medium.com/educa%C3%A7%C3%A3o-fora-da-caixa/jornada-do-her%C3%B3i-fc8f04079585>>  
 Acesso em julho 2021.

## CAMALEÃO SOMBRA PÍCARO

Esses não são os únicos arquétipos existentes em narrativas, obviamente. Há inúmeras imagens arquetípicas em contos de fadas como a Princesa, a Bruxa, a Madrasta Má ou em histórias mais modernas, como Policial Bom, Policial Mau, a Prostituta de bom coração etc. Porém, todas essas são variantes de arquétipos base, que apresentam padrões mais fundamentais e de fácil adaptação.

É importante ressaltar que os arquétipos não são papéis fixos que os personagens irão representar por toda duração da história. Eles são funções que os personagens desempenham na narrativa de maneira flexível. Os personagens podem mudar de arquétipo no decorrer da narrativa ou até mesmo possuir características de diversos arquétipos ao mesmo tempo. Se feito de maneira correta isso pode atribuir muita dimensionalidade ao personagem.

### 2.1.4.1. O Herói

O Herói é o personagem mais ativo da trama, o protagonista. Suas ambições e seus desejos são o que empurram e desenrolam a narrativa. O personagem é descrito como alguém corajoso e destemido, que se auto sacrifica pelo bem maior. Ele representa o ego e é responsável por incorporar e integrar todos os outros arquétipos para se tornar completo.

Ou seja, o Herói obrigatoriamente passa por aprendizados em sua jornada a fim de crescer e tornar-se a melhor versão de si mesmo; e cada personagem (cada qual contendo pelo menos um arquétipo) que o herói interage irá contribuir para esse aprendizado. Durante a história, o protagonista irá sair do seu mundo comum, familiar, e entrar em um novo mundo, no qual suas experiências e habilidades não serão o suficiente para alcançar seus objetivos. O Herói irá aprender sobre esse novo mundo e se desenvolver para triunfar no final.

Uma característica marcante desse arquétipo é seu propósito dramático: o Herói é a janela do público para a história. O espectador se identifica no Herói e passa a experienciar a narrativa através de seu ponto de vista. Por isso é importante que, ao escrever o Herói, o criador encontre harmonia entre características universais e únicas. O Herói tem qualidades que o público pode se relacionar e possui motivações que todos podem entender e empatizar. Apesar de sua universalidade, é importante que o Herói tenha nuances que o destaque e o torne um personagem único e marcante:

Os Heróis devem ter qualidades, emoções e motivações universais, que todo mundo já tenha experimentado uma vez ou outra: vingança, raiva, desejo, competição, territorialidade, patriotismo, idealismo, cinismo ou desespero. Mas os Heróis também precisam ser seres humanos únicos, e não criaturas estereotipadas ou deuses metálicos, sem manchas e previsíveis. (VOGLER, 2006, p.53)

Exemplos claros desse arquétipo são Alice de *Alice no país das Maravilhas* (*Alice in Wonderland*, Disney, 1951), Solução de *Como treinar o seu dragão* (*How to Train Your Dragon*, DreamWorks, 2010), Po de *Kung Fu Panda* (*Kung Fu Panda*, DreamWorks, 2008), Luke Skywalker de *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, Lucasfilm, 1977), Coraline Jones de *Coraline* (*Coraline*, Laika, 2009), entre outros.

#### 2.1.4.2. O Mentor

A palavra mentor originou em *Odisséia* de Homero<sup>6</sup>. Nela, um homem chamado Mentor, que é na verdade a deusa da sabedoria Atena disfarçada, ajuda o herói Telêmaco e o guia em sua aventura. Comumente os mentores são inspirados pela sabedoria divina e por isso Cambell denominou esse arquétipo como O Velho Sábio.

Esse arquétipo tem a função de ensinar e guiar o Herói, muitas vezes dando a ele certos dons ou objetos que o irão auxiliar durante sua jornada, como por exemplo Obi Wan Kenobi de *Guerra nas Estrelas*, que dá um sabre de luz para Luke Skywalker e o ensina a ser um *jedi*<sup>7</sup>. Outro papel importante do Mentor é motivar o Herói a responder o chamado à aventura, seja o presenteando, o mostrando algo que o inspire a agir ou, até mesmo, o forçando a assumir a ação.

Muitas vezes o Mentor também tem a função de plantar informações que serão importantes para o desenvolver da história e que podem amarrar o começo e o fim da narrativa, mostrando que tudo que foi aprendido com um Mentor teve utilidade (VOGLER, 2006). Alguns mentores têm o papel de ser a consciência do herói e reforçar um código moral, como o Grilo Falante em *Pinóquio* (*Pinocchio*, Disney, 1940).

---

<sup>6</sup> *Odisseia* é um poema épico da Grécia Antiga, escrito por Homero. É uma sequência da *Iliada*, outra obra creditada ao autor, e é um poema fundamental no cânone ocidental. Historicamente, é a segunda — a primeira sendo a própria *Iliada* — obra da literatura ocidental. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Odisseia>> Acesso em 20/08/21.

<sup>7</sup> Jedi é o nome dado aos membros da ordem de cavaleiros místicos nos filmes *Star Wars*, treinado para guardar a paz e a justiça no Universo.

Assim como os outros arquétipos, o Mentor não necessariamente se manifesta no mesmo personagem durante toda a história. Vários personagens que expressam outros arquétipos, como Camaleão, Pícaro ou até mesmo Sombra podem vestir o manto de Mentor por um determinado tempo e ensinar alguma coisa ao protagonista. E, diferentemente do que a denominação de Campbell implica, o Mentor não necessariamente precisa ser velho ou sábio (VOGLER, 2006).

Vale também ressaltar que muitas histórias não possuem um personagem específico que seja identificado como Mentor, mas no geral toda história em algum momento utiliza da energia desse arquétipo. Outros exemplos claros desse arquétipo são Shi Fu de *Kung Fu Panda*, Dumbledore de *Harry Potter* (*Harry Potter*, Warner, 2001-2011), Phil o sátiro de *Hércules* (*Hercules*, Disney, 1997).

#### 2.1.4.3. O Guardião do Limiar

O Guardião representa um obstáculo para o Herói. Ele não é a principal oposição do herói em sua jornada, mas está na história para testar sua capacidade e disposição. Muitas vezes o Guardião tem um vínculo com o vilão, podendo ser um capanga. Outras vezes ele pode ser um agente neutro, um aliado secreto ou até mesmo uma situação:

Nas histórias, um Guardião de Limiar pode assumir uma fantástica variedade de formas diferentes. Podem ser guardas de fronteira, sentinelas, vigias, guarda-costas, bandidos, editores, porteiros, professores que aplicam exames de admissão, qualquer um cuja função seja bloquear temporariamente o caminho do herói e testar seus poderes. A energia de um Guardião de Limiar pode até não estar encarnada num personagem, mas pode ser encontrada num adereço, num elemento arquitetônico, num animal ou numa força da natureza que impeça o progresso do herói e o ponha à prova. (VOGLER, 2006, p.73)

A representação mais óbvia desse arquétipo são os personagens que guardam a passagem entre o mundo familiar do herói e o novo mundo onde a aventura o espera. Ele não está lá com a finalidade de impedir definitivamente a jornada do herói, mas de servir como teste de provação, como o Guarda da Mureta em *Stardust: o mistério da estrela* (*Stardust*, Paramount Pictures, 2007). Esse personagem é responsável por guardar a passagem entre o mundo comum e o mundo fantástico da história, impedindo qualquer um de passar de um lado para o outro. Ele é um dos primeiros obstáculos que o Herói Tristan enfrenta para responder o chamado à aventura. Outros exemplos de Guardião são Morpheus de *Matrix* (*Matrix*, Warner

Bros, 1999) e o *Black Knight* de *Monty Python and the Holy Grail* (*Monty Python and the Holy Grail*, 20th Century Fox, 1975).

#### 2.1.4.4. O Arauto

O Arauto é aquele que anuncia a mudança e o início da aventura, impulsionando o herói a agir. O Arauto pode ser um personagem, um objeto ou uma situação. Este arquétipo pode entrar em cena em qualquer ponto da história, mas geralmente é empregado no começo da narrativa a fim de tirar o protagonista do seu mundo comum e alavancar a aventura. Hagrid de *Harry Potter* é um bom exemplo: É ele que encontra Harry e dá a notícia sobre a existência de magia, sobre a escola e também sobre Voldemort. O enorme demônio javali que surge pela primeira vez na animação *Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, Studio Ghibli, 1997) é um arauto que carrega as cicatrizes de uma guerra distante. Ashitaka, o protagonista, derrota o demônio mas não sem sofrer uma marca amaldiçoada que o condena ao exílio. Isso motiva o Herói a sair em sua jornada e prenuncia as dificuldades que ele enfrentará no futuro.

#### 2.1.4.5. O Camaleão

O Camaleão é o arquétipo que gera dúvida no herói e traz suspense à história. Aos olhos do protagonista, o Camaleão está sempre mudando, andando na linha tênue entre aliado e inimigo. Muitas vezes é representado pelo sexo oposto ao Herói, podendo se transformar ou aludir a um interesse romântico. Um exemplo de Camaleão é Snape de *Harry Potter*, que é um espião para ambos os lados da Luz e da Sombra. Durante a aventura que se desenrola nos 7 livros<sup>8</sup> fica difícil saber a verdadeira lealdade de Snape, com o protagonista sempre duvidando das reais intenções dele.

Os Camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o herói como para o público, é difícil ter certeza do que eles são. Podem induzir o herói ao erro ou deixá-lo na dúvida, sua lealdade ou sinceridade estão sempre em questão. Um Aliado ou amigo do mesmo herói pode também agir como Camaleão, nas

---

<sup>8</sup>*Harry Potter* é uma série de sete romances de fantasia escrita pela autora britânica J. K. Rowling. A série narra as aventuras de um jovem chamado Harry James Potter, que descobre aos 11 anos de idade que é um bruxo ao ser convidado para estudar na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. O arco de história principal diz respeito às amizades de Harry com outros bruxos de sua idade, como Ronald Weasley e Hermione Granger, e também com o diretor de Hogwarts Albus Dumbledore, considerado o maior dos magos, e seus conflitos com o bruxo das trevas Lord Voldemort, que pretende se tornar imortal, conquistar o mundo dos bruxos, subjugar as pessoas não-mágicas e destruir todos aqueles que estão em seu caminho, especialmente Harry Potter, a quem ele considera seu maior rival. Disponível em : <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry\\_Potter](https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter)> Acesso em 20/08/21.

comédias de amizade ou aventura. Magos, bruxas e ogros são Camaleões tradicionais no mundo dos contos de fadas. (VOGLER, 2006, pg.78)

#### 2.1.4.6. A Sombra

A Sombra tem a função de desafiar o protagonista e apresentar a ele um grande oponente. As Sombras criam o conflito da história e trazem à tona o melhor do Herói, pois esse arquétipo representa o lado obscuro e qualidades que renunciamos. Embora normalmente se refira a vilões, inimigos e antagonistas, qualquer personagem pode expressar a energia desse arquétipo; “Uma Sombra pode ser um personagem ou uma força externa ao herói, ou pode ser uma parte dele mesmo profundamente reprimida” (VOGLER, 2006, p. 86).

A Sombra é tão importante em uma história quanto o Herói: uma história é tão boa quanto seu vilão, por que este oponente irá ditar o quanto o Herói precisará melhorar e crescer para vencer o desafio. Por isso é essencial que o criador se empenhe em desenvolvê-lo bem e dá-lo tridimensionalidade. A Sombra não é necessariamente má por completo e atribuir qualidades positivas a essa personagem a humanizará e a tornará mais convincente.

O conceito psicológico do arquétipo da Sombra é uma metáfora útil para compreendermos os vilões e antagonistas em nossas histórias, e também para captarmos os aspectos do herói que não se manifestam, ou ficam ignorados, ou ocultos. (VOGLER, 2006, pg.86)

Se a Sombra de alguma maneira se assemelha ao herói, ela se torna muito mais eficaz. Ela retrata a pessoa distorcida em que o herói pode se tornar se tomar o caminho errado, bem como o conflito interno do herói. Como resultado, a vitória do herói se torna mais significativa. Exemplos claros de Sombra são Cruela de *101 Dálmatas (101 Dalmatians)*, Disney, 1996), Tai Lung de *Kung Fu Panda*, Hades de *Hércules*, Voldemort de *Harry Potter*.

#### 2.1.4.7. O Pícaro

O Pícaro traz senso de humor e prazer à história, o alívio cômico. Quando o humor está sombrio ou emocionalmente carregado, ele oferece uma distração agradável. Também tem a tarefa de perturbar o *status quo*, frequentemente fazendo piadas com tom de crítica e agindo de maneira a causar incômodo nos outros personagens. Um bom Pícaro oferece um ponto de vista único e levanta questões vitais dentro da narrativa, gerando mudanças ao seu redor mas em geral permanecendo imutável. Exemplos claros de Pícaro são Pernalonga (*Bugs*

*Bunny*, Warner Bros.), Papa-Léguas (*Road Runner*, Warner Bros.), Pica-Pau (*Woody Woodpecker*, Universal Studios).

### 2.1.5 Estereótipo

Os humanos fazem julgamentos precipitados segundos depois de ver alguém, pois o indivíduo irá atribuir características à outra pessoa com base em suas primeiras impressões, mesmo antes de falar com ela. Por causa dessa pequena janela de tempo, usamos nossas experiências de vida e opiniões previamente ensinadas para desenvolver impressões sobre uma pessoa a fim de calibrar nosso comportamento em relação a ela. Essas conclusões são alcançadas por meio dos padrões de comportamento, bem como de estereótipos (ISBISTER,2006).

Quando conhecemos uma pessoa nova, podemos usar suas roupas, raça, sexo, idade, dentre outras características óbvias e compará-las com nosso banco de dados interno de estereótipos e obter uma imagem mental falsa de quem ela é, sem ter o trabalho de realmente conhecê-las. Usar esses estereótipos para julgar alguém a princípio é inevitável, quase instintivo, mas eles são um mecanismo raso. Usá-los não apenas minimiza a quantidade de esforço mental necessário, mas também faz com que tenhamos impressões erradas.

O *estereótipo* em si já carrega uma conotação negativa. É frequentemente usado no contexto de situações odiosas e preconceituosas. Alguns estereótipos foram desenvolvidos especialmente para depreciar vários grupos de indivíduos com base em sua etnia, sexualidade ou gênero. Por muito tempo, a indústria do cinema usou estereótipos em personagens para causar efeito cômico, mas muitos tinham atitudes e visuais enraizados em preconceito e racismo, como por exemplo o Sr. Yunioshi em *Bonequinha de Luxo (Breakfast at Tiffany's*, Paramount Pictures, 1961) um personagem *asiático* interpretado por um ator *branco*, que tem feições caricaturescas, com um sotaque japonês forte e que no geral tem uma postura bem ofensiva. É uma personificação pura dos estereótipos racistas contra asiáticos daquela época, com o intuito de ridicularizar os japoneses, generalizados como vilões dos EUA na *Segunda Guerra Mundial*.

Os estereótipos cinematográficos refletem e moldam preconceitos comuns. As percepções do público podem ser influenciadas por retratos de asiáticos como nerds<sup>9</sup>, homens negros como perigosos e latinas fogosas, por exemplo. Representações estereotipadas

---

<sup>9</sup> *Nerd* significa uma pessoa muito dedicada aos estudos, que exerce atividades intelectuais muitas vezes inadequadas para sua idade. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/nerd/>> Acesso em: 21/08/21.

continuamente influenciam e solidificam os preconceitos da sociedade e os perpetuam. Por essa razão, os estereótipos negativos devem ser evitados no design do personagem animado, e os estereótipos humilhantes ou insultuosos devem ser eliminados deste repertório.

Embora os estereótipos possam ser uma ferramenta útil quando é necessário criar um personagem cuja impressão do público precisa ser rápida e precisa; se não for construído com cuidado, ele pode cair no previsível e se tornar um personagem entediante, raso e potencialmente ofensivo à representação das minorias. O ideal para construir um personagem interessante é se apoiar nos arquétipos e usar periodicamente os estereótipos quando cabe na narrativa, principalmente se é para contrariá-los.

Subverter expectativas, ao projetar um personagem com algumas características que vão contra as primeiras impressões, é uma técnica eficaz para criar personagens memoráveis. É fundamental considerar o que seria esperado deles nessas situações, bem como por que as ações desse personagem não combinam com sua aparência ou comportamento esperado. (ISBISTER,2006).

Um exemplo interessante é o filme *Shrek* (*Shrek*, DreamWorks, 2001) que faz uma brincadeira com a expectativa de um Herói de conto de fadas ser um cavaleiro nobre em armadura reluzente em justaposição com o verdadeiro Herói da narrativa: um ogro<sup>10</sup> mal-humorado. Esse roteiro trabalha o arquétipo de Herói para construir seu protagonista, em vez de se apoiar no estereótipo de Herói. O filme não apenas contrapõe o estereótipo do Herói mas também acaba contrapondo o estereótipo do “monstro” de contos de fada, mostrando que o Shrek, apesar de ser um ogro, tem a capacidade de ser tão valente, leal e companheiro quanto um cavaleiro.

## 2.2. Backstory

*Backstory* é uma visão abrangente da história de um personagem que se estende além da narrativa em que ele aparece. Ela tem dois propósitos bem claros: revelar detalhes importantes sobre o personagem e contribuir para a construção de um universo bem desenvolvido no qual a história se passa.

---

<sup>10</sup> Ogro (ou ogre) é um lendário monstro de contos populares que, de acordo com a lenda, possui a particularidade de devorar seres humanos. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/ogro/>> Acesso em: 20/08/21.

Fazer uma linha do tempo de eventos importantes na vida do personagem pode nos ajudar a entender melhor sua personalidade e ponto de vista. Não apenas ajudará a compreender os pensamentos, comportamento e peculiaridades do personagem, mas também fornecerá uma visão panorâmica de suas experiências formativas.

O comportamento humano no presente é moldado por experiências passadas, de maneiras boas e ruins. Por causa de uma experiência anterior, o comportamento do indivíduo se altera dramaticamente em resposta à situação em que é colocado. No entanto, deve sempre haver uma relação de causa e efeito entre as ações do personagem. Ou seja, se algum trauma é estabelecido para um personagem e ele não reage de forma diferente perante esse trauma, ele perde credibilidade.

Elaborar a *backstory* é uma parte crucial da criação do personagem, uma vez que o histórico de um personagem informará suas ações dentro da narrativa principal, pois contém todas as informações sobre seu passado, indicando como ele se tornou quem é e por que age e pensa de tal maneira. Ela também indicará a existência de algum elemento indispensável no design visual, como cicatrizes, por exemplo.

Esse é o caso do Príncipe Zuko, personagem da animação *Avatar: a lenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*; Nickelodeon, 2005-2008). Zuko é o filho do Senhor do Fogo, Ozai, e um dominador do elemento natural fogo. Alguns anos antes dos eventos da série, Zuko se opôs ao plano de um general, em que soldados novatos da Nação do Fogo seriam usados como isca em uma batalha contra o Reino da Terra. Para ensinar respeito a Zuko, o Senhor do Fogo Ozai ordenou que ele participasse de um Agni Kai, um duelo ritual travado com dobra de fogo<sup>11</sup>. Zuko aceitou o desafio, esperando lutar contra o general que desrespeitou, mas em vez disso ele foi colocado contra Ozai. Quando Zuko se recusou a lutar contra seu pai, o Senhor do Fogo mutilou seu rosto e o exilou, deixando uma cicatriz de queimadura em seu olho esquerdo. Ozai diz a Zuko que ele só pode recuperar sua reputação e lugar no Reino do Fogo se capturar o Avatar, que não é visto há um século.

Como a *backstory* reflete experiências passadas, ela também serve como uma fonte para a motivação do personagem. Qualquer personagem que tem um desejo forte, sua *backstory* expõe a origem desse desejo. No caso de Zuko seu objetivo é capturar o Avatar, com a motivação sendo recuperar sua honra e reputação para finalmente voltar para casa. Sua cicatriz é um eterno lembrete do seu exílio.

---

<sup>11</sup> A Dobra de Fogo é a habilidade pirocinética de controlar o fogo, uma das quatro artes de dobra elementares presentes no universo da série animada *Avatar: A lenda de Aang* (NICKELODEON).

### 2.3. Motivação

A *motivação* de um personagem é a causa de suas ações e comportamentos em uma cena ou durante o curso da narrativa. Essas motivações podem ser necessidades fundamentais: externas e relacionadas com a sobrevivência, mas também podem ser psicológicas ou existenciais, como o amor, sucesso ou busca por poder. A *motivação* tem origem no passado do personagem e é a força motriz por trás de suas ações; a força que impulsiona o personagem para a frente e o faz agir.

A teoria mais conhecida sobre a *motivação* foi feita pelo psicólogo estadunidense Abraham Maslow. Em seus estudos, Maslow queria encontrar o motivo por trás do comportamento humano e formulou uma lista de necessidades, que veio a ser conhecida como teoria da hierarquia de necessidades. Nessa teoria, ele divide em 5 grupos as necessidades que julga controlar o comportamento humano: necessidades fisiológicas, necessidade de segurança, necessidade social, necessidade de estima e necessidade de autorrealização. E esses 5 grupos obedecem a uma hierarquia (FIGURA 2): ou seja, certas necessidades são mais importantes que outras e portanto, segundo o autor, são prioridades.

Na base da pirâmide temos as necessidades fisiológicas, o essencial para a sobrevivência do ser humano, como comida, água e oxigênio. Logo acima temos a necessidade de segurança, ter abrigo e estar fora de situações perigosas. Depois vem a social, a necessidade de interação, pertencer a um grupo social e ter relações afetivas com outro ser humano. Em seguida, temos a necessidade de estima que é relacionada à autoestima, *status* e reconhecimento. Por fim, temos a necessidade de autorrealização, o desejo de atingir seu potencial máximo como ser empreendedor e sentir como se estivesse fazendo aquilo que nasceu para realizar.

Ao considerar a *motivação* de um personagem, a hierarquia de Maslow pode ser um lugar referencial para começar. Ela fornece uma estrutura para pensar sobre a *motivação* de um personagem em relação à sua situação na história. O desejo de atender a uma necessidade impulsiona a *motivação* de um personagem. É mais fácil aprofundar as motivações e o comportamento de um personagem uma vez que seu objetivo final tenha sido estabelecido, deixando apenas a questão de como ele tentará alcançá-los.

FIGURA 2 - PIRÂMIDE DE MASLOW



FONTE: Hitt, Miller e Colella, (2012).

Ao conhecer a *motivação*, o espectador consegue ver a personalidade do personagem, que é refletida nos meios que ele usa para atingir seus objetivos. Dois personagens com o mesmo objetivo, com a mesma *motivação*, podem ter maneiras completamente diferentes de alcançá-lo. Um personagem que deseja ter influência e poder pode escolher praticar o bem e se envolver nos assuntos da comunidade que habita para ganhar o respeito popular; enquanto outro com o mesmo desejo utiliza da força bruta para instigar o medo e controlar sua comunidade. A mesma *motivação* pode ter efeitos opostos em uma narrativa dependendo do personagem.

A *motivação* pode criar complexidade em um personagem: um vilão que fez coisas ruins durante a história pode ter como *motivação* proteger sua família ou parceiro romântico. Embora não seja uma desculpa para seus atos criminosos, essa *motivação* emocional geralmente desperta simpatia do público e cria opiniões conflituosas. Isso não apenas torna o personagem complexo, mas também o torna memorável, já que ele provocou uma ampla gama de emoções no público. Nesse sentido, *motivação* é um fator importante a se considerar para criar um personagem, se o designer quiser que o público esteja imerso na trama.

#### **2.4. Linguagem corporal e movimento**

As impressões externas que emitimos influenciam a maneira como os outros veem nossa personalidade. Uma pessoa que se apruma e ocupa espaço ao seu redor, por exemplo, dá a impressão de ter uma personalidade confiante e dominante. Se uma pessoa frequentemente fica em uma posição fechada e olha em volta continuamente, ela pode ser considerada insegura ou suspeita.

Uma pessoa dominante ocupa mais espaço físico - por exemplo, sentar-se com os membros estendidos. Eles também podem exigir mais espaço físico ao seu redor. Eles podem se sentar ou ficar em um nível fisicamente mais alto do que os outros. Em geral, pessoas dominantes movem menos a cabeça e tendem a ter movimentos corporais mais calmos do que pessoas menos dominantes, embora seus gestos possam ser mais enfáticos. (ISBISTER, 2006, p. 31)

Reações físicas e mudanças de comportamento em várias situações também contribuem para a veracidade do personagem. Como resultado, conhecer a personalidade de um personagem pode ajudar a prever como ele reagirá em determinada situação. Na mídia audiovisual, em que não é possível demonstrar os sentimentos internos pela escrita, o público precisa *ver* como os personagens estão se sentindo.

Ao desenvolver um novo personagem, é interessante pensar em como eles se movem e como lidam com suas emoções. Na verdade, o movimento de um personagem é tão vital quanto sua aparência ou comportamento. Um personagem bem projetado pode ganhar vida quando possui uma linguagem corporal distinta.

A *linguagem corporal* é uma estratégia eficaz para estabelecer personalidades visualmente únicas. Cada pessoa no planeta tem suas próprias reações a certas emoções e eventos, bem como características comportamentais únicas. Prestando atenção à *linguagem corporal*, gestos e movimentos pessoais de um personagem, você pode dar a ele uma camada de originalidade que o ajuda a se destacar.

Por fim, outra coisa interessante sobre pensar na *linguagem corporal* do personagem é que, dependendo de seus gestos e movimentos, o design visual pode precisar de fatores específicos para funcionar. Por exemplo, um personagem que fará movimentos rápidos, precisos e fluidos geralmente não possui um design muito arredondado, pois isso pode prejudicar na leitura do movimento e também no seu impacto visual. O ideal para um personagem que necessita realizar esses movimentos é ter extremidades (braços e pernas) mais pontudas.

### **3. FUNDAMENTOS VISUAIS DE DESIGN DE PERSONAGEM**

*Design* de personagem é o processo em que um personagem original é criado com a finalidade de servir a história de um livro, filme, série, jogo, quadrinho, ou qualquer outra mídia audiovisual. Os personagens funcionam como uma janela para o público experimentar

uma variedade de mundos e situações. Em outras palavras, os personagens devem se conectar com o público, a fim de provocar sentimentos e investimento emocional no enredo.

A estética, ou a aparência do personagem, é frequentemente considerada no início do processo de design do personagem em conjunto com a construção do seu mundo interior. Em todas as produções em que a visualidade é importante, a aparência tem um impacto significativo em como o público percebe o personagem.

Ainda mais crucial do que a aparência física do personagem, um designer deve considerar como o personagem se destacará em um mundo repleto de personagens semelhantes. Existem vários conceitos básicos dentro do design de personagem: forma, proporção, silhueta, cor, movimento (SILVER, 2017). Dominar esses conceitos é o primeiro passo para o artista criar um personagem com design sólido. Neste trabalho vamos olhar mais a fundo os fundamentos principais citados que se baseiam também em conceitos psicológicos: forma e cor.

### **3.1. Forma**

Como um personagem é percebido varia de pessoa para pessoa. No entanto, existem alguns mecanismos de linguagem das formas que foram comprovados como consistentes em todo o mundo. O trabalho do designer consiste em investigar diferentes formas para aplicá-las no momento apropriado e local correto para dar vida ao seu personagem.

Na construção de personagens são geralmente usados 3 tipos de formas: orgânica, abstrata e geométrica (SILVER, 2017). As formas orgânicas são quaisquer formas não simétricas, geradas aleatoriamente na natureza. As formas abstratas são uma combinação de duas ou mais formas, sem nenhum objetivo ou estrutura precisa em mente. Por fim, as formas geométricas são regulares e matemáticas.

Primeiramente, o uso de formas geométricas no processo de design de personagem para animação traz alguns benefícios técnicos tangíveis. Um designer pode manter a consistência estética de um personagem, definindo as formas básicas subjacentes do mesmo. A capacidade de quebrar e reorganizar um design em formas deve permitir o uso de muitos ângulos e poses diferentes para o personagem sem que o animador desvie do modelo (BANCROFT, 2006).

Além disso, a linguagem das formas é um conceito usado em arte e animação para comunicar significado (TILLMAN, 2011). Sem usar palavras, as formas podem transmitir

uma mensagem, mostrar personalidade e provocar uma resposta emocional no espectador quando empregadas na construção de personagens.

Para ser eficaz, uma mensagem visual deve ser clara. A forma de um personagem deve demonstrar sua personalidade, pois ela desempenha um papel importante na sensação geral que o personagem transmite. É crucial, então, entender o significado vinculado às formas básicas (FIGURA 3).

FIGURA 3 - FORMAS BÁSICAS



FONTE: A autoria própria (2021)

Por não conterem cantos agudos e ameaçadores, as formas curvas e redondas são consideradas as mais amigáveis. Na natureza, as formas circulares são suaves e inócuas e evocam impressões agradáveis. O círculo também sugere infinito, unidade e harmonia por não ter um começo nem um fim marcado.

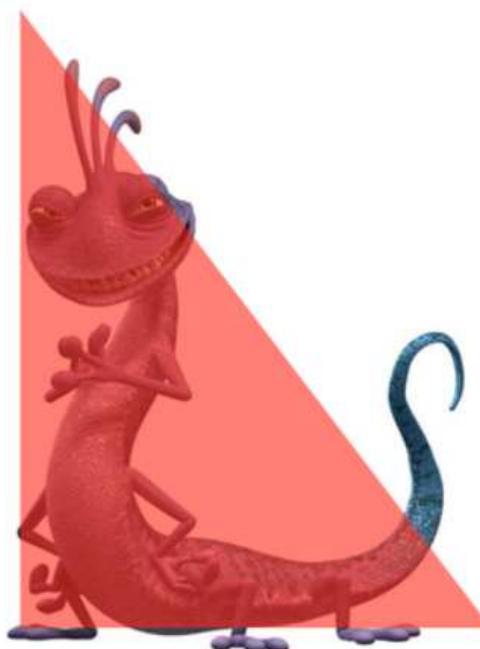
As formas quadradas estão associadas com linhas retas verticais e horizontais, lados largos, simétricos e difíceis de derrubar, o que indica força, estabilidade e confiança. Quadrados podem ser grandes e intimidadores, ou reconfortantes. Eles são frequentemente usados para representar indivíduos firmes e confiáveis, e especialmente super-heróis (BANCROFT, 2006).

Os triângulos são os mais dinâmicos das três formas, pois estão relacionados a linhas diagonais fortes e ângulos afiados. Porque eles parecem maliciosos, sinistros e sugerem

maior agressividade, os triângulos são comumente mais usados nos designs de vilões ou antagonistas (BANCROFT, 2006). É a forma oposta do círculo, sendo frequentemente usada para representar os adversários do protagonista.

Enquanto se pensa na forma para construir um personagem, é fundamental ter atenção não apenas às suas formas explícitas, mas também às formas implícitas que ele possa ter (SLOAN, 2015, p.30). Às vezes, o personagem é composto por várias formas, mas sua disposição acaba sugerindo uma única forma maior (FIGURA 5). Randall, um dos antagonistas do filme da Pixar, *Monstros S.A (Monsters, Inc., Pixar, 2001)*, tem o corpo longo e fino como de um lagarto e cabeça achatada, mas sua forma geral é de um triângulo, o que demonstra que ele é um personagem afiado e perigoso; com seus braços e pernas formando triângulos quando ele posa.

FIGURA 5 - RANDALL DE *MONSTROS SA ( Monsters Inc., PIXAR, 2001)*



FONTE: AnniMation Blog<sup>12</sup>

A forma de um único personagem tem o poder de transmitir uma mensagem por si só, mas quando posicionado em relação a outro personagem, a comunicação visual torna-se ainda mais forte: quando um personagem pequeno é colocado ao lado de um grande, ele vai parecer ser ainda menor e vice-versa (FIGURA 4). É crucial fazer com que os personagens fiquem

---

<sup>12</sup> Disponível em:

<[http://annushkaanni.blogspot.com/2014/03/use-of-shapes-in-character-design\\_18.html](http://annushkaanni.blogspot.com/2014/03/use-of-shapes-in-character-design_18.html)> Acesso em agosto de 2021

interessantes um do lado do outro, sejam eles da mesma equipe ou oponentes. Contrastando dimensões e formas corporais, você pode criar interesse visual enquanto também revela algo sobre a natureza do personagem (BANCROFT, 2006).

FIGURA 4 - MIKE E SULLY DE MONSTROS S.A (Monsters, Inc., PIXAR, 2001)



FONTE: Imagens e moldes<sup>13</sup>

O contraste de forma e tamanho diferencia facilmente os personagens, e a forma geométrica base parece transmitir uma ideia fundamental da personalidade de cada um. Mike e Sulley são projetados para serem diametralmente opostos, o que cria um subtexto significativo entre eles. Em comparação, um personagem enorme e quadrado como Sulley representa uma figura imponente, estável e segura, enquanto Mike, pequeno e redondo, representa um indivíduo modesto, inconsequente e instável, mesmo que por si só ele transpareça uma energia amigável.

Além disso, a variedade nos tamanhos e nas formas pode resultar em alguns designs extremamente intrigantes. Para alcançar equilíbrio e estabilidade, é comum e sensato empilhar formas menores sobre as maiores. Alterar essa sequência pode passar a mensagem inversa. No

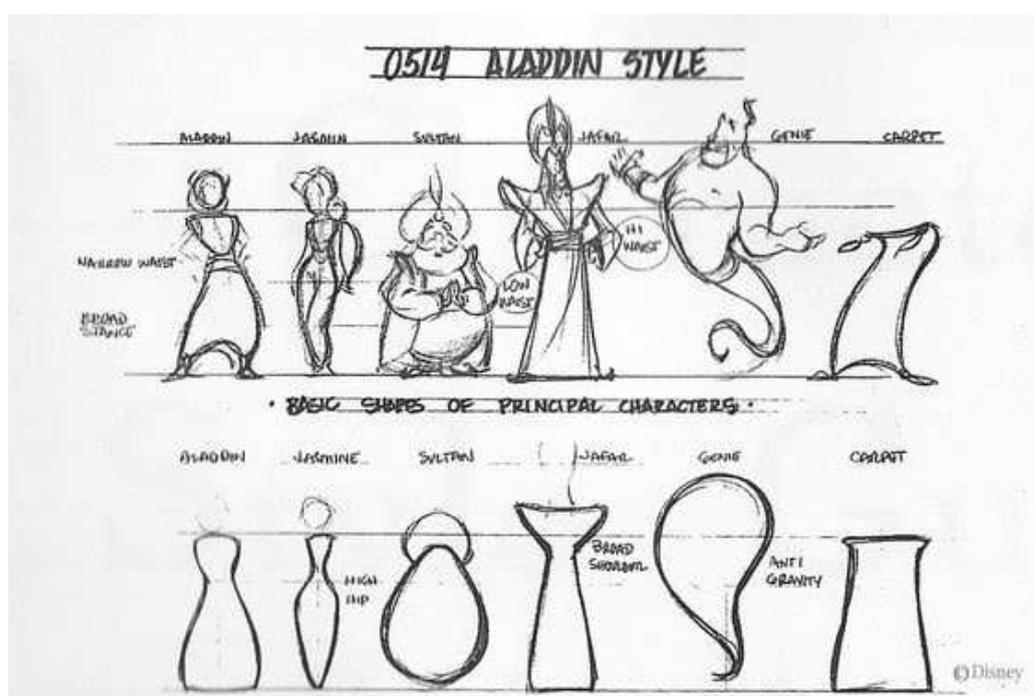
---

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://imagensemoldes.com.br/imagem-mike-e-sullivan-monstros-sa-png/>> Acesso em agosto de 2021

caso do Mike, sua instabilidade é reforçada por suas pernas finas sustentando seu corpo redondo e aparentemente pesado.

Muitas vezes, as formas geométricas básicas são um bom ponto de partida para planejar o visual do personagem e a impressão que ele deve passar, mas não precisam estar explicitamente presentes no design final. Os personagens não necessitam ser compostos por apenas uma forma geométrica, inclusive muitos são na verdade construídos por uma variedade de formas, o que torna seu design mais complexo e por tanto mais interessante (BANCROFT, 2006):

FIGURA 6 - LINGUAGEM DAS FORMAS PARA PERSONAGENS



FONTE: Disney

Este comparativo entre as formas básicas de personagens da animação da *Aladdin* (*Aladdin*, Disney, 1992), é um exemplo didático sobre o uso de construções simples para criar personagens interessantes, distintos, mas que ainda assim funcionam bem um do lado do outro, formando uma unidade coesa.

As formas às vezes enganam em sua aparência. Um triângulo, por exemplo, pode parecer estável quando colocado em um de seus lados, mas se torna instável quando se equilibra em um de seus vértices. A aparência de um personagem pode criar uma expectativa,

que mais tarde é quebrada. Um personagem feito de formas arredondadas e acolhedoras que acaba por ser um vilão desafia as expectativas do público e cria um personagem memorável.

O Rei Doce, da animação *Detona Ralph* ( *Wreck-it Ralph*, Disney, 2012), é um exemplo efetivo sobre quebrar a expectativa do público. Esse personagem é um homem pequeno, velho e meio calvo em um estilo caricato, puxando para formas bem arredondadas. Ele tem pele clara, olhos castanhos, bochechas rosadas brilhantes, pálpebras arroxeadas e um grande nariz vermelho bulboso como um desenho animado. No geral o seu design tem praticamente todos os elementos visuais de um personagem bom e inofensivo, mas no final é revelado que ele é o antagonista da história.

É possível desenvolver um design de personagem que seja mais original e intrigante fazendo jogadas interessantes em cima de conceitos comuns, o que pode resultar em um personagem ainda mais memorável que deixa uma impressão maior no público. Qualquer sugestão visual pode receber qualquer significado, desde que o conceito seja desenvolvido de forma adequada para o público (BLOCK, 2008).

### 3.2. Cor

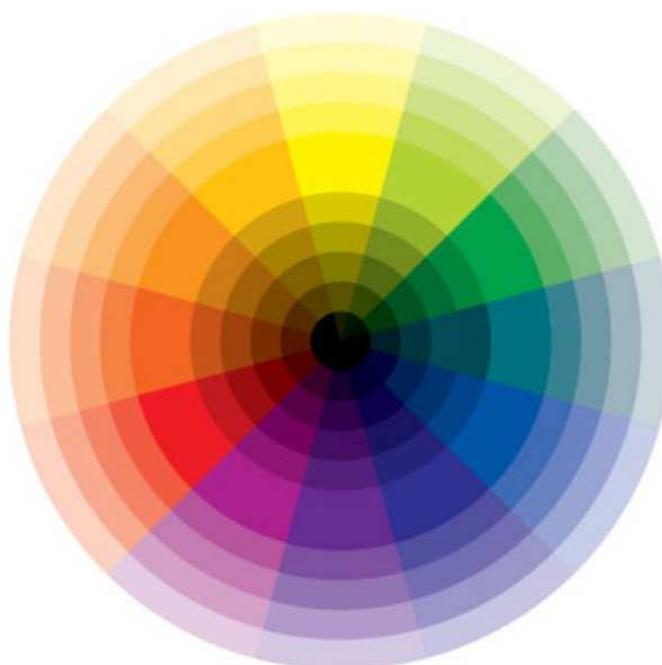
Devido à sua natureza inconsistente, a cor é um elemento muito intrigante no design. Diferentemente das formas, que têm um significado mais universal atribuído a elas, as cores podem ter significados diferentes em cada cultura. Branco é a cor da paz no mundo ocidental, mas também é a cor do luto e dos funerais em várias culturas orientais.

As cores têm um papel essencial na projeção da personalidade de um personagem, primeiro pelos simbolismos culturais a elas vinculados e, depois, por razões estéticas. É crucial considerar as diferenças culturais na percepção das cores ao selecionar a paleta para seus personagens: se a história se passa na China, então é necessário que o artista leve em consideração os significados das cores naquela região do país.

As cores podem ser primeiramente divididas em três categorias na roda de cores: Primárias, Secundárias e Terciárias. As cores primárias são cores que existem por si só, ou seja, não são resultado da mistura de outras cores, e se misturadas formam cores novas. Elas são o vermelho, amarelo e azul. As cores secundárias são as cores resultantes da mistura entre duas cores primárias: laranja, verde e roxo. E as terciárias provêm da mistura entre uma cor primária e uma secundária.

Ademais, as cores possuem três propriedades: Matiz, Saturação e Brilho (ARTY, 2016). Matiz é o nome da cor: vermelho, laranja e verde. Saturação é relacionada com a pureza da cor e tem ligação com a quantidade de cinza presente; quanto menos cinza tiver, mais pura e saturada é a cor. Por fim, temos o brilho, também chamado de valor, que diz respeito à quantidade de luz (branco) ou a falta de luz (preto) em uma cor.

FIGURA 7 - RODA CROMÁTICA



FONTE: Chief of Design<sup>14</sup>

Os designers podem compreender melhor as cores e saber como escolhê-las para seus designs se tiverem conhecimento sólido da roda cromática e das relações entre as cores. As cores devem ser selecionadas para fornecer uma estética mais atraente e uma melhor experiência para o espectador. A aparência e a sensação de um personagem podem ser dramaticamente influenciadas apenas por uma paleta de cores.

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/teoria-das-cores/>> Acesso em agosto de 2021

Por isso, é uma boa estratégia considerar a paleta de cores no início do processo de construção do personagem, pois a maneira como as cores são combinadas pode melhorar ou prejudicar a aparência geral. Os designers podem estabelecer harmonia em seus designs usando um dos cinco esquemas básicos de cores (e certas combinações e modificações desses esquemas).

- **Monocromático:** Cores feitas de tonalidades distintas de uma cor (mudando apenas a saturação e o brilho) compõem o esquema monocromático. É, em teoria, o mais simples de todos os esquemas. Como o uso de apenas uma matiz resulta em um arranjo menos distrativo, um esquema monocromático é amplamente empregado em designs simples.
- **Análogo:** O esquema análogo é baseado em três matizes na roda de cores que são vizinhas umas das outras. Normalmente é constituído por uma cor primária e suas adjacentes. Por conter cores tão próximas na matiz, esse esquema tem pouco contraste.
- **Complementares:** Os esquemas de cores complementares combinam um par de cores que são exatamente opostas umas às outras na roda cromática. Esse esquema tem um contraste muito grande, por isso normalmente é usado cores de tonalidade (saturação e brilho) diferentes para agirem como intermediárias e deixar a paleta mais harmoniosa.
- **Triádico:** O esquema triádico é baseado no uso de três cores na roda cromática que estão em distâncias iguais umas das outras. Colocar um triângulo equilátero na roda de modo que cada canto entre em contato com uma cor é a abordagem mais simples para obter um esquema triádico. Paletas com esse esquema são consideradas vibrantes e elas mantêm a harmonia enquanto fornecem muito contraste visual. Muitas obras de arte usam esquemas triádicos porque é mais fácil obter um bom efeito estético com um esquema triádico do que com um esquema complementar.
- **Tetrádica:** Os esquemas tetrádicos fazem uso de dois pares complementares, totalizando quatro cores. Eles podem fornecer alguns efeitos visuais extremamente interessantes, mas são difíceis de manter em equilíbrio. Em um esquema tetrádico, uma cor deve dominar a composição, mas sem apagar as outras. Usar uma quantidade igual de cada cor resulta em um design estranho e não agradável.

Outro fator importante é a temperatura das cores. Como em quase toda a abordagem psicológica das cores, isto também é uma questão mais subjetiva, que depende da experiência e da percepção de cada espectador (ARTY, 2016). Mesmo assim, podemos separá-las entre frias e quentes. Cores frias têm um impacto relaxante. Em um dos extremos elas representam

frieza, impessoalidade e tristeza, por outro lado podem também representar calma, lealdade e uma energia confiável. Os tons frios incluem azul, verde e os neutros branco, cinza e prata. Os tons quentes incluem amarelo, laranja e vermelho e são encontrados na metade esquerda da roda de cores. Essas cores usualmente representam paixão, poder, prazer e vitalidade.

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. (HELLER, 2013, p. 18)

A psicologia da cor é um grande negócio no *branding*<sup>15</sup> e em outros campos do design. Não existe cor sem significado e efeito. O efeito de cada cor é ditado pelo contexto, pelo entrelaçamento de significados em que o experimentamos. O contexto é o que determina se uma cor é vista como agradável e apropriada ou como inadequada e desagradável (HELLER, 2013).

Em seu livro *A psicologia das cores*, a socióloga e psicóloga Eva Heller afirma que cada efeito intervém em várias cores, o que chamou de acorde cromático. Um acorde cromático é composto por 2 até 5 cores que possuem um efeito similar frequentemente associados a elas. A escolha de cores que formam a composição de um acorde cromático não é aleatória e determina o efeito da cor principal. “O vermelho com amarelo e laranja tem outro efeito do que o vermelho com preto ou violeta; o verde com preto age de modo diferente do que o verde com o azul.” (HELLER, 2013).

- Azul - Confiança, segurança, inteligência, serenidade, fidelidade, distância, divino, céu, frio, gelo, ordem, estabilidade, harmonia etc.;
- Vermelho - Excitação, energia, paixão, amor, desejo, velocidade, força, poder, calor, agressão, perigo, fogo, sangue, guerra, violência etc.;
- Amarelo - Alegria, felicidade, amizade, otimismo, idealismo, imaginação, esperança, sol, verão, ouro, fogo, desonestidade, covardia, ciúme, cobiça, doença, perigo, traição etc.;

---

<sup>15</sup> *Branding* ou *Brand Management* é uma estratégia de gestão da marca que visa torná-la mais reconhecida pelo seu público e presente no mercado. (...) Seu objetivo principal é despertar sensações e criar conexões fortes, que serão fatores relevantes para a escolha do cliente pela marca no momento de decisão de compra. Disponível em: <<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/pb/artigos/branding-o-que-significa-e-qual-sua-importancia.79cd6fcf8e24b610VgnVCM1000004c00210aRCRD>> Acesso em 21/08/21.

- Verde - Natureza, meio ambiente, saúde, boa sorte, renovação, juventude, primavera, generosidade, fertilidade, ciúme, inexperiência, inveja, infortúnio, vigor, abundância etc.;
- Laranja - Energia, entusiasmo, calor, vibrante, expansivo, extravagante, diversão, alegria, competição, ofensa, agressão etc.;
- Rosa - amor e romance, carinho, ternura, aceitação, feminino, doçura, charme, infância etc.;
- Roxo - Realeza, nobreza, poder, espiritualidade, mistério, transformação, sabedoria, crueldade, honra, arrogância, magia etc.;
- Marrom - Terra, estabilidade, casa, natureza, confiabilidade, conforto, resistência, simplicidade, feio, preguiça, decomposição, sujeira etc.;
- Preto - Poder, sexualidade, sofisticação, formalidade, elegância, riqueza, mistério, medo, mal, infelicidade, profundidade, estilo, tristeza, remorso, violência, dureza etc.;
- Branco - Reverência, pureza, nascimento, alma, simplicidade, limpeza, paz, humildade, precisão, inocência, juventude, inverno, neve, bom, esterilidade, morte (culturas orientais), frio, clínico etc.;
- Cinza - Segurança, confiabilidade, inteligência, sobriedade, modéstia, dignidade, maturidade, sólido, conservador, prático, velhice, tristeza, tédio, solidão, inflexão etc.;

No entanto, deve-se ter em mente que a cor sozinha não deve ser usada para expressar a mensagem do personagem, pois nem todos os espectadores têm a habilidade de distinguir cor e nem toda cor tem o mesmo significado para cada indivíduo. Mesmo assim, ela é uma ferramenta que pode ser usada para complementar os outros componentes do seu design. A cor é um componente que pode ajudar o designer a dar vida ao seu trabalho, contar uma história e envolver o público, tornando-o mais interessado em seu personagem.

## **4. ESTUDO DE CASOS: ANÁLISE DA APLICAÇÃO DOS CONCEITOS NA PRÁTICA**

### **4.1. Considerações iniciais**

Para compreender como os tópicos discutidos nesta pesquisa são colocados em prática é preciso analisar designs de personagem existentes na animação comercial. Para essa análise, foi escolhido realizar uma comparação simples entre dois designs de personagens que exercem a mesma função arquetípica na narrativa: Tai Lung e Lord Shen, ambos antagonistas da trilogia *Kung Fu Panda* da Dreamworks SKG<sup>16</sup>. A intenção é comparar como a motivação, o backstory, a personalidade e a função narrativa desses personagens influenciaram nas escolhas de design.

#### 4.1.1. Kung Fu Panda 1

*Kung Fu Panda* é um filme de animação 3D digital<sup>17</sup> produzido pelo estúdio estadunidense DreamWorks Animation, lançado em 2008. Desde então foram lançadas duas sequências: *Kung Fu Panda 2*, em 2011, e *Kung Fu Panda 3*, em 2016. A história se passa na China Antiga, em um mundo habitado por animais antropomórficos<sup>18</sup>, mais especificamente em um lugar chamado Vale da Paz, onde uma pequena vila se aloja no pé de uma montanha. Em seu topo, há um antigo templo, o Palácio de Jade, onde guerreiros kung fu treinam.

O protagonista da história é um panda chamado Po, um fanático por kung fu que sonha um dia lutar ao lado dos Cinco Furiosos - Tigresa, Macaco, Louva-a-deus, Víbora e Garça; um quinteto de guerreiros kung fu que Po admira fervorosamente. Apesar de ter grandes aspirações de se tornar um mestre na arte marcial, Po trabalha no restaurante de seu pai, um ganso chamado Ping, e não parece ter possibilidade de realizar seu sonho.

Depois de sermos apresentados ao protagonista em seu mundo comum, o filme nos leva ao Palácio de Jade. Lá, Mestre Shifu, o professor dos Cinco Furiosos, é informado por Mestre Oogway de uma profecia: o ex-aluno e filho adotivo de Shifu, o leopardo das neves Tai Lung, que foi preso após atacar o Vale da Paz, irá escapar e retornar ao templo buscando

---

<sup>16</sup> *DreamWorks Pictures SKG* ou *DreamWorks Studios*, é uma das maiores empresas cinematográficas dos Estados Unidos, desenvolvendo, produzindo e distribuindo filmes, *videogames* e programas de televisão. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/DreamWorks\\_SKG](https://pt.wikipedia.org/wiki/DreamWorks_SKG)> Acesso em 21/08/21.

<sup>17</sup> Animação 3D digital é uma técnica de animação que tem o processo de criar imagens em movimento tridimensionais e colocá-las em um ambiente digital. Esses objetos são gerados em softwares projetados especificamente para animação 3D. Esses programas permitem que os animadores 3D criem a ilusão de movimento necessária para dar vida aos objetos. Disponível em:

<<https://pointintimestudios.com/what-is-3d-animation/>> Acesso em: 20/08/21.

<sup>18</sup> São animais com comportamentos e características humanas, usualmente podendo falar, usar roupas, andar em duas patas, etc. Disponível em:

<

vingança. Desesperado para evitar essa profecia, Shifu manda o mensageiro do palácio, o ganso Zeng, ir até a prisão Chorh-Gom exigindo que a segurança seja dobrada.

Oogway informa, então, que é hora de escolherem o Dragão Guerreiro, um mestre de tremenda habilidade que receberá os mistérios do cosmos ao ler o Pergaminho do Dragão, que está escondido no teto do templo. Shifu prepara um torneio para determinar qual dos Cinco Furiosos se classificará, assumindo que um deles será o escolhido.

Os panfletos da competição são distribuídos pela cidade e os residentes correm para o templo. Po segue com seu carrinho de macarrão a reboque, ansioso para ver seus ídolos pessoalmente, mas ele luta na longa escalada até o templo. Ele é o último a chegar aos portões e descobre que eles o impediram de entrar. Po conecta foguetes a seu carrinho e se lança bem no ar em uma tentativa desesperada de ver a competição antes que ela acabe, apenas para cair na arena quando Oogway está prestes a escolher entre os Cinco. Po fica surpreso, junto com todos os outros, quando vê o dedo de Oogway apontado diretamente para ele e é nomeado o Guerreiro Dragão.

A decisão de Oogway é final, para a insatisfação de Mestre Shifu, e Po é levado para dentro do palácio. Antes de levar Po para a sala de treinamento dos Cinco e colocá-lo à prova, Shifu promete que Po se arrependerá de ter sido escolhido. Po aceita o desafio, entusiasmado para tentar alguns movimentos de kung fu, mas é arremessado e espancado até ser designado ao Nível 0.

A partir daí o treinamento de Po começa, mesmo que a contragosto de seu novo mestre e dos Cinco Furiosos. Ele treina com cada um dos Cinco Furiosos, sofrendo surras rápidas, sem nunca desistir. Shifu fica perplexo com a tenacidade de Po e não sabe o que fazer para que ele desista. Os Cinco, com exceção da Tigresa, ficam impressionados com a bravura de Po e logo começam a tratá-lo com simpatia.

De acordo com os Cinco, Shifu nem sempre foi tão severo. Tigresa explica que a mudança de personalidade de Shifu foi causada pelo próprio Tai Lung. Depois de encontrar Tai Lung ainda bebê nos degraus do templo, Shifu o adotou. Quando o filhote demonstrou dom natural para o kung fu, Shifu o treinou arduamente, enchendo-o de esperança de que um dia Tai Lung virasse o Dragão Guerreiro.

Quando chegou a hora de aparecer diante de Oogway, no entanto, o grão-mestre detectou a escuridão de Tai Lung e recusou-lhe a honra de obter o Pergaminho do Dragão. Tai Lung ficou furioso e saiu devastando a vila, tentando roubar o pergaminho à força. Shifu foi

incapaz de lutar contra Tai Lung porque se importava demais com ele, e Oogway foi obrigado a derrotá-lo bloqueando seu chi<sup>19</sup> e o aprisionando para sempre. Depois disso, Shifu nunca mais foi capaz de realmente se importar com ninguém, até mesmo sua nova filha adotiva, Tigresa.

Enquanto o treinamento de Po continua, Zeng finalmente chega à prisão de Chorh-Gom e é levado pelo super confiante Comandante Vachir, um rinoceronte, para o confinamento de Tai Lung. Quando Vachir afirma a Zeng que a prisão é inquebrável, uma das penas do ganso cai ao alcance de Tai Lung. Ele então usa sua cauda para mover a pena e remover os bloqueadores de chi na engenhoca em forma de casco de tartaruga que fica em suas costas, permitindo que ele escape livre.

Em uma demonstração explosiva de seus ferozes poderes de kung fu, Tai Lung escapa da prisão e captura Zeng, dizendo-lhe para voar de volta para Shifu e anunciar o retorno do verdadeiro Dragão Guerreiro. A partir daí, o treino de Po se intensifica, assim como as dúvidas sobre sua capacidade. Eventualmente os Cinco Furiosos deixam o palácio de Jade, escondidos, a fim de achar Tai Lung e lutar com ele, mas falham miseravelmente.

Garça consegue trazer os outros 4 de volta, antes de colapsar no chão, machucado. Eles relatam a Shifu e Po que Tai Lung estava quase chegando ao templo. Po fica desencorajado pelo fato de que os cinco mestres não foram capazes de derrotar Tai Lung, mas Shifu garante que ele terá o Pergaminho do Dragão, que irá lhe conceder poderes inimagináveis.

Entretanto, quando Shifu pega o pergaminho e entrega para Po ler, o panda fica surpreso ao descobrir nada além de um espaço em branco, refletindo o brilho do pergaminho. Sem opções, Shifu ordena que os Cinco Furiosos evacuem a vila, enquanto ele fica para trás para impedir Tai Lung. Durante a evacuação, Po conversa com seu pai e aparenta ter uma epifania sobre o pergaminho. Ele, então, começa a correr em direção ao Palácio.

Shifu espera por Tai Lung no topo da escada e a luta começa rapidamente. Tai Lung quer o pergaminho como seu direito de nascença, culpando Shifu por incutir nele sonhos sobre seu destino e por não conseguir enfrentar Oogway quando a tartaruga se opôs. Shifu se recusa a ceder e a luta violenta continua, com o leopardo das neves ganhando vantagem a cada golpe. Po o impede de atingir Shifu com um golpe fatal.

---

<sup>19</sup> *Chi* é a energia espiritual encontrada em todas as coisas vivas no universo fictício de *Kung Fu Panda*.

Apesar de ficar perplexo com a aparência rechonchuda do Dragão Guerreiro, Tai Lung ataca Po quando ele expõe o Pergaminho do Dragão em sua palma. A luta os leva ao vilarejo, onde competem pelo controle do pergaminho. Tai Lung finalmente pega o pergaminho após uma longa batalha e o abre, ansiando pelo lendário poder prometido. No entanto, quando ele vê apenas seu reflexo dourado dentro, ele fica absolutamente perplexo, completamente ignorando seu significado simbólico. Tai Lung se recusa a aceitar a explicação de Po ou a realidade de que tudo o que o leopardo da neve traiu e sacrificou em sua vida foi em vão.

Tai Lung, agora dominado pela ira e pelo desespero, ataca Po mais uma vez, mas desta vez sem qualquer senso de propósito ou disciplina. Usando uma técnica que aprendeu com Mestre Shifu, o panda consegue derrotar Tai Lung e garantir que a vila ficasse segura. Assim, ele finalmente é reconhecido por todos como Dragão Guerreiro.

#### 4.1.2. Kung Fu Panda 2

Muitos anos atrás, Lord Shen, o herdeiro do clã do pavão que governava a cidade de Gongmen na China, tentou aproveitar a força dos fogos de artifício como uma arma para governar o país inteiro. Quando a vidente da corte previu que "um guerreiro de preto e branco" um dia iria vencê-lo e matá-lo, Shen interpretou que o guerreiro seria um panda. Para evitar esse destino, ele foi atrás de todos os pandas da China e os matou. Os pais de Shen ficaram horrorizados com a atrocidade e exilaram Shen, que jurou vingança.

Vinte anos depois dos acontecimentos em Gongmen City, Po está vivendo seu sonho como o Guerreiro Dragão, protegendo o Vale da Paz ao lado de seus amigos e colegas mestres de kung fu, os Cinco Furiosos. Apesar de ter se estabelecido como guerreiro kung fu, Po é informado pelo Mestre Shifu que ele ainda precisa alcançar a paz interior como parte de seu treinamento.

Enquanto luta contra um bando de bandidos lobos que roubavam metal refinado para Lord Shen, Po é distraído por um símbolo na armadura do lobo-chefe, que faz Po ter um *flashback* de sua mãe e permite que os lobos escapem. Po pergunta a seu pai ganso, Sr. Ping, de onde ele veio, mas tudo que Ping pode dizer a ele é que ele encontrou Po quando criança em uma caixa de rabanete e o adotou.

Shifu logo depois recebe a notícia que Lord Shen assassinou Mestre Rhino, o comandante do conselho de kung fu da cidade de Gongmen, com sua arma recém-projetada, um canhão, que ameaça destruir a tradição do kung fu. Po e os Cinco partem do Palácio de Jade para detê-lo, mas quando chegam à cidade de Gongmen, ela já está sob as mãos do exército de Shen.

O líder lobo então descobre Po e os Cinco e os captura, levando-os para a torre de Shen. Eles conseguem fugir e tentam destruir o canhão de Shen, mas a asa do Garça é queimada, e Po é distraído por uma memória quando ele vê o símbolo na plumagem de Shen, permitindo o vilão fugir e demolir a torre com uma série de canhões.

Tigresa confronta Po sobre sua distração após escaparem da torre destruída. Po explica que ele se lembra da presença de Shen na noite em que foi separado de seus pais e que ele quer confrontar Shen sobre seu passado. Tigresa, embora compreensiva, pede que ele fique para trás para sua própria segurança. Entretanto, Po resolve invadir a fábrica de canhões de Shen sozinho para confrontá-lo, involuntariamente frustrando os planos dos Cinco de destruí-la. Antes de atirar em Po para fora da fábrica e capturar os Cinco, Shen afirma que os pais de Po o abandonaram.

A vidente de Shen, que foi exilada para a vila devastada onde Po nasceu, o salva. Ela guia Po para que ele recupere sua memória do dia em que se separou da sua família, fazendo com que ele se lembre de seus pais arriscando suas vidas para salvá-lo dos homens de Shen, sua mãe o abrigando em uma caixa antes de ser capturada. A vidente também conta a Po que, apesar da catástrofe, ele viveu uma vida feliz e plena no Vale da Paz.

Po retorna à cidade de Gongmen após alcançar a paz interior para salvar os Cinco Furiosos, que serão executados por Shen no cais da cidade. Po consegue parar o tiro de canhão de Shen e desviá-lo para a armada durante a batalha que se seguiu. Ele então tenta convencer Shen a deixar de lado sua própria história, mas o vilão recusa e ataca, por engano cortando as cordas que prendem seu último canhão, fazendo com que a arma caia e o esmague até a morte. Po retorna ao Vale da Paz após sua vitória e declara que o Sr. Ping é seu pai.

#### **4.2 Sombra vs. Sombra: Tai Lung e Lord Shen**

Quando o espectador é apresentado ao primeiro vilão da trilogia de Kung Fu Panda, fica bem claro o quão perigoso ele é. Tai Lung está detido em Chorh-Gom, uma prisão afastada da sociedade, cercado por mil guardas e com o corpo completamente imobilizado,

exceto sua cauda. Mesmo assim, Tai Lung consegue se soltar - usando uma simples pena para abrir a fechadura intrincada do dispositivo que o imobiliza - e mostra uma sofisticada habilidade ao escapar da prisão (que é supostamente impossível de escapar), derrotando todos os guardas no processo. Essa sequência demonstra perfeitamente o quão formidável, imponente e forte é o vilão.

Um dos papéis de Tai Lung na trama como antagonista é exatamente esse: contrastar o protagonista a fim de evidenciar ainda mais o quão inadequado Po é como o Dragão Guerreiro. Po é um panda ( um animal relativamente inofensivo) enquanto Tai Lung é um leopardo das neves (um predador perigoso); Po está acima do peso e é sedentário, sem nenhum tipo de habilidade para luta. Tai Lung foi treinado por um dos melhores Mestres de kung fu desde a infância, é grande, musculoso e ágil, mesmo depois de ter ficado encarcerado por 20 anos.

Ao estabelecer o quão forte e habilidoso o vilão é, a narrativa também estabelece a urgência com que o protagonista tem de sair do seu mundo comum e se tornar um Herói à altura. Po precisa aprender a lutar o mais rápido possível. E não apenas saber lutar mas como também estar no nível de Tai Lung.

O design de Tai Lung é bem interessante pois ele não só contrasta com o personagem principal mas também com a personagem secundária Tigresa. Tai Lung e Tigresa são dois lados da mesma moeda: ambos foram abandonados no Palácio de Jade, ambos foram adotados por Mestre Shifu e ambos têm grande aptidão para a arte marcial. Mas enquanto Tai Lung foi tratado com muito carinho e estima pelo Mestre, Tigresa foi tratada com certa distância.

As escolhas visuais que compõem esse antagonista parecem ter sido selecionadas para enfatizar a oposição e as semelhanças entre esses dois personagens. Ambos personagens são felinos de grande porte, embora de espécies diferentes: Tigresa é um tigre-de-bengala, com cores vibrantes; Tai Lung é um leopardo-das-neves, possui cores acinzentadas e escuras. As feições de Tai Lung são mais angulares, seus olhos e sobrancelhas parecem ser maliciosos. Em contrapartida, a Tigresa tem um rosto mais arredondado e olhos maiores. Ambos são guerreiros, mas enquanto Tigresa aparenta ser mais contida e disciplinada com seu visual e sua postura, Tai Lung usa roupas simples e tem uma linguagem corporal mais agressiva.

FIGURA 8 - TAI LUNG E TIGRESA



FONTE: Kung Fu Panda, Dreamworks (2008).

Em contrapartida, o vilão do segundo filme da trilogia tem uma abordagem diferente: Lord Shen é um pavão, que comparado ao vilão anterior aparenta ser uma escolha inusitada de animal para um antagonista. Apesar disso, no desenrolar da trama é possível perceber que Lord Shen é ainda mais cruel e sanguinário que Tai Lung.

Não vemos Shen claramente até ele retornar à cidade de Gongmen para buscar vingança e tomar o trono. Quando surge, ele parece calmo e elegante. Ele incapacita alguns guardas e age de maneira bastante arrogante, mas sua estatura modesta e penas delicadas não transmitem extrema hostilidade; especialmente quando comparado com o Conselho, responsável por proteger e governar Gongmen City, que inclui o Mestre Boi, Mestre Crocodilo e Mestre Rinoceronte - todos animais capazes de facilmente derrotar um pavão. Shen passa alguns minutos simplesmente conversando com o Conselho antes de atacar.

A característica física mais marcante de Shen é sua cor, que lhe serve bem tanto a nível técnico quanto narrativo. Sua plumagem fantasmagórica é particularmente notável na tela do ponto de vista técnico, se destacando nas cenas e causando impacto visual. A falta de cor de Shen contrasta com os fundos brilhantes e ricos do universo do *Kung Fu Panda*, chamando a atenção do público para ele. Sua cor branca funciona bem com o tema de fogo associado ao personagem: Shen está frequentemente cercado por chamas e a luz que emana do fogo reflete em sua penugem de forma marcante.

FIGURA 9 - LORD SHEN



FONTE: Kung Fu Panda 2, Dreamworks (2011).

No nível narrativo, a cor de Shen possui diversos significados. O branco é a cor do luto na China e costuma ser associado à morte. Isso se refere não apenas ao mal que ele inflige aos outros, mas também à sombra inevitável da derrota que o persegue, que eventualmente leva-o à sua própria morte. A cor dele também o separa e isola visualmente de sua família (ambos pai e mãe com plumagem bem colorida), o que reforça a narrativa que ele tem uma visão de mundo bem diferente da dos pais.

No filme, a vidente diz que Shen será derrotado por um guerreiro preto e branco, que se torna realidade quando Po, um panda, vai atrás dele para impedir seus planos. Entretanto, outra interpretação dessa profecia seria que o agente responsável pela derrota de Shen sempre foi ele mesmo. Shen é um "guerreiro preto e branco" da mesma maneira que Po: seu design consiste primariamente de branco, preto e vermelho e não é por acaso. Durante o clímax, Shen, com sua armada de navios destruída, faz mais uma tentativa de derrotar Po, cortando as cordas que seguram seu último canhão, que desmorona e o esmaga no processo. Como resultado, ele é tão responsável por sua derrota final quanto Po.

Shen utiliza uma variedade de armas. Suas facas de arremesso em forma de pena, escondidas na sua cauda e asas, são mais usadas durante suas lutas. Ele também emprega frequentemente uma lâmina em forma de chama, o que se encaixa perfeitamente com o tema de fogo que envolve o personagem, dado seu envolvimento com fogos de artifício e canhões.

Seu estilo de luta é elegante e fluido, quase como uma dança, ele maneja sua cauda como se fosse um leque, bloqueando e desviando golpes de seus oponentes. Shen também usa as viseiras nas penas da cauda como uma distração em várias circunstâncias, especialmente contra Po, que associa os símbolos com memórias terríveis de quando sua vila foi massacrada.

Este é um ponto de contraste interessante entre Shen e Tai Lung: Enquanto Tai Lung usa força bruta e seu corpo como arma, Shen, sendo um pavão e não tendo a mesma habilidade física, usa armas e dispositivos para compensar sua falta de força e causar grande dano.

Essa diferença no método de luta, além da escolha de animal para cada um, é um reflexo dos papéis que eles desempenham como vilões. Apesar de ambos Shen e Tai Lung serem os antagonistas e terem a mesma *motivação* - a vingança - eles têm *propósitos narrativos* diferentes. Tai Lung é um antagonista que desafia o protagonista na habilidade e no físico: Po precisa aprender kung fu e se tornar forte para derrotá-lo. Para desempenhar esse papel, o design de Tai Lung necessita transparecer o desafio físico. Por essa razão ele precisa ser visualmente imponente e intimidador, contrastando bem com a aparência mais arredondada e maciça do personagem principal.

Por outro lado, Lord Shen é um antagonista que desafia o herói mentalmente e emocionalmente. O desafio que Shen representa para Po é o de encarar o passado e encontrar paz interior. A habilidade de lutar kung fu já não é o fator mais importante na história, pois Po já se tornou um guerreiro habilidoso, por isso Shen não necessariamente precisa ter um design que demonstra força física, mas que ainda transparece um ar ameaçador e perigoso.

Quando se cria um personagem é preciso analisar todos os componentes que constituem seu mundo interior, antes de partirmos para as escolhas visuais. Um personagem com um design interessante normalmente relaciona bem o interior com o exterior, usando o visual para reforçar a personalidade, a história e sua função na narrativa. Tai Lung e Lord Shen desempenham o papel arquetípico de *Sombra* na história de *Kung Fu Panda*, mas possuem designs bem diferentes que se encaixam nas necessidades da narrativa.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na animação, o design de personagens é assunto artístico e técnico bem abrangente. Um personagem bem construído é formado por combinação de traços artísticos e psicológicos. Todos os tópicos listados neste trabalho ajudam o designer de personagem a criar um personagem real com características humanas. Cada aspecto visual deve refletir a

personalidade do personagem e sua história. A primeira impressão sobre a personalidade de um personagem é formada por características físicas como cor, forma e linguagem corporal. Um design de personagem complexo é o resultado da mistura desses fatores estéticos e da sua conceptualização interna. Visuais bem desenhados causam uma impressão inicial mais consistente, fazendo com que o público acompanhe a trama com maior envolvimento emocional.

A aparência física e o comportamento de um personagem refletem seu mundo interior. A aparência física, a percepção interna e o comportamento psicológico estão todos ligados de alguma maneira. A maneira como um personagem anda, veste-se e reage a vários estímulos dá ao público impressões significativas sobre sua natureza e individualidade, sem ter que declará-las abertamente.

Os personagens devem usar uma linguagem de design de fácil compreensão, o que significa que o espectador deve ser capaz de reconhecer as emoções e os tipos de personalidade dos personagens simplesmente olhando para eles. Tornar o design excessivamente complexo e abstrato desagradará parte do público. Quanto menos componentes forem necessários para distinguir um personagem, maior será a probabilidade de o resultado final ser agradável e consistente. Um modelo de personagem de sucesso frequentemente terá um design simples e limpo, mas efetivo.

Quando falamos de um design efetivo estamos nos referindo a como todas as características físicas e psicológicas do personagem se complementam e são representadas para o espectador, e não apenas a qualidade gráfica do design ou quão profundamente o desenvolvedor pensou sobre os aspectos psíquicos para estabelecer a forma final do personagem. Um design efetivo é o equilíbrio entre o visual e o psíquico, ambos trabalhando juntos para apoiar a narrativa e deixá-la mais interessante e consistente para seu público alvo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANAZ, S. A. L. *Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries*. Significação, São Paulo, v. 47, n. 54, p. 251-270, jul-dez. 2020.

ARTY, David. *Chief of Design*, [s.d]. *Teoria das Cores – Guia sobre teoria e harmonia das cores no Design*. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/teoria-das-cores/>>. Acesso em: 01 de ago. de 2021.

- BALLON, R. *Breathing Life Into Your Characters. How to give your characters emotional & psychological depth*. Cincinnati: Writer's digest books, 2003.
- BANCROFT, T. *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guption Publications, 2006.
- BLOCK, B. *The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV and New Media, second edition*. Burlington: Focal Press, 2008.
- CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- FRANCISCO, E. *Chief of Design*, 2018. *Psicologia das Cores Design*. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/psicologia-das-cores/>> Acesso em: 01 de ago. de 2021.
- HELLER, E. *A psicologia das cores : como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- ISBISTER, K. *Better game characters by design: a psychological approach*. São Francisco: Elsevier Inc, 2006.
- JUNG, C.G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis, RJ : Vozes, 2000.
- JUNG, C.G. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- MÜHLMANN, W. E. *Geschichte der Anthropologie*. Bonn: Universitäts-Verlag, 1948.
- NEUMANN, E. *A grande mãe*. São Paulo: Cultrix, 1974
- SILVER, S. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Los Angeles: Editora Design Studio Press, 2017.
- SOARES, M. *Direção Concursos*, 2021. *Teoria da hierarquia das necessidades – Pirâmide de Maslow*.  
Disponível em:<<https://www.direcaoconcursos.com.br/artigos/teoria-da-hierarquia-das-necessidades-piramide-de-maslow/>>. Acesso em: 30 de jul. de 2021.
- TILLMAN, B. *Creative character design*. Oxford: Elsevier Inc, 2011.
- VOGLER, C. *A jornada do escritor : estruturas míticas para escritores*, 2.ed. -Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2006.

