

Revisão da literatura sobre os métodos e fundamentos do design de personagens

Thalia Pereira Perotto | thalia.pp@ifsc.edu.br¹
Filipe Aguiar Cargnin, Dr. | filipe.cargnin@ifsc.edu.br²

Trabalho de Pesquisa
DT 1 - Cultura, Comunicação, Territórios e Mediações Organizacionais

Resumo:

O design de personagens é uma área essencial na indústria do entretenimento, responsável por traduzir narrativas em representações visuais coerentes. Diante da complexidade desse processo, este estudo teve como objetivo mapear métodos e fundamentos do design de personagens, além de estudar o potencial do mapa mental como ferramenta de apoio ao processo criativo. Para isso, realizou-se uma revisão da literatura, complementada por livros da área, resultando em um portfólio de artigos e obras relevantes. Os resultados indicam convergência entre autores quanto aos fundamentos, além da complementaridade entre métodos e abordagens conceituais, além de sugerir o mapa mental como ferramenta organizadora e facilitadora.

Palavras-chave: design de personagens; processo criativo; mapa mental; animação.

Introdução

Personagens são elementos centrais nas animações e marcam a vida das pessoas desde a infância, sendo frequentemente o ponto de partida para desenhistas que evoluem da reprodução à criação autoral. Nesse contexto, o design de personagens consolida-se como uma etapa fundamental do desenvolvimento de uma animação, responsável por dar vida aos seres ficcionais que foram descritos no roteiro, conforme destaca Kevin Crossley em *Character Design: From the Ground Up* (2014).

O design de personagens consiste em um processo criativo que materializa história, personalidade e função narrativa em personagens coesos. Trata-se de uma atividade complexa, que envolve aspectos como formas, cores e estilo, exigindo a capacidade de expressar características do personagem por meio de sua aparência. De acordo com Yi (2017, p. 2) para que um personagem seja plausível, sua aparência deve ser projetada com base em características como origem, idade e status social etc.

¹ Estudante do Design do IFSC Câmpus Florianópolis.

² Docente do Curso de Bacharelado em Design do IFSC Câmpus Florianópolis.

Diante dessa complexidade, especialmente para profissionais iniciantes, surge o problema de como desenvolver estratégias que auxiliem na orientação do processo criativo. Nesse sentido, o uso de ferramentas visuais mostra-se pertinente, destacando-se aqui os mapas mentais, que permitem estruturar informações de forma não linear, conectando conceitos e imagens a partir de um elemento central (Buzan, 2009). O objetivo desta pesquisa, portanto, é mapear, por meio de uma revisão da literatura, os métodos e fundamentos mais recorrentes e relevantes do design de personagens, além de estudar a utilidade dos mapas mentais como instrumento de apoio ao processo criativo, de maneira que possibilite propor, em uma etapa futura desta pesquisa de iniciação científica, uma ferramenta visual de apoio para profissionais iniciantes da área da animação.

Procedimentos metodológicos

Primeiramente, foi realizada uma revisão da literatura com o objetivo de identificar estudos sobre os métodos e fundamentos do design de personagens, de maneira a embasar a construção da ferramenta proposta. Os termos de busca foram organizados em dois eixos, “design de personagem” e “método”, traduzidos para o inglês e combinados por meio da expressão ("character design" OR "character creation") AND (method* OR "process").

A busca foi conduzida na base Scopus em 20 de março de 2026, resultando inicialmente em 120 publicações. Após uma primeira filtragem, baseada em títulos, resumos e palavras-chave, o número de estudos foi reduzido em nove. Em seguida, realizou-se uma segunda filtragem, por meio da leitura completa, considerando critérios de exclusão como: não expressar com clareza os procedimentos metodológicos da pesquisa; focar em ferramentas para etapas isoladas do método; redigido em línguas que não fossem português, inglês ou espanhol; não estar disponível gratuitamente. Ao final, quatro artigos compuseram o portfólio de análise. Esse portfólio foi complementado por livros de referência na área, como os de Silver (2017) e Crossley (2014).

Além disso, foi realizada uma revisão da literatura sobre mapas mentais, para determinar a sua utilidade para a orientação do processo criativo, a partir da leitura de autores como Buzan (2009), que foi responsável pela proposta desse instrumento.

Design de personagens

A partir da análise dos materiais selecionados, foi possível estabelecer uma comparação entre os métodos e fundamentos apresentados por livros e artigos da área de design de personagens. Embora existam diferenças nas abordagens, algumas estruturadas como métodos e outras compostas apenas por fundamentos, observam-se pontos de convergência quanto aos elementos essenciais para o desenvolvimento de personagens.

Alguns autores apresentam métodos estruturados, organizando o processo em etapas bem definidas. Entre eles, destacam-se Silver (2017), Yi (2017), Jintapitak (2023) e Rocha (2023), cujas abordagens orientam o designer desde a concepção até o refinamento, como é demonstrado no Quadro 1. Silver (2017), por exemplo, observando que muitos designers focam em detalhes em vez de construir uma base sólida, desenvolveu o método “The Silver Way”, voltado à criação eficaz de personagens, dividido em cinco fases: História, Gesto, Design, Forma e Detalhes.

Quadro 1 – Comparação Métodos

Silver	Yi	Jintapitak	Rocha
História	Organização das Informações de Base	Briefing	Problema de Design
Gestos	Extração dos Componentes de Aparência	Estudo, Pesquisa e Referência	Coleta de Dados
Design	Criação do Personagem	Seleção e Desenvolvimento de Design	Análise de Dados
Forma		Finalizar esboço de design	Criatividade Conceitual
Detalhes		Apresentação	Concept Art
			Verificação do Projeto
			Melhoria Projetual
			Solução e Refinamento do Personagem

Fonte: elaborado pelo autor.

Por outro lado, alguns autores não apresentam métodos estruturados, mas contribuem significativamente ao discutir fundamentos do design de personagens. Nesse grupo, destacam-se Tillman (2011), Crossley (2014), Bancroft (2006), Hart (2013) e

Kantaryuk (2025), que abordam aspectos como narrativa, forma, silhueta, cor e construção visual, como pode ser visto no Quadro 2.

Quadro 2 – Comparação Fundamentos

Tillman	Crossley	Bancroft	Hart	Kantaryuk <i>et al.</i>
Arquétipos	Frankenstein	Perguntas(história)	Formas Básicas da Cabeça	Forma
História	Referências	Hierarquia	Escultura da Cabeça	Silhueta
Referências	Miniaturas	Fundamentos	"Tipo de Corpo Universal"	Cor
Formas, Silhuetas e Função	Anatomia	Apelo	Roupas	Proporções
Estética e Execução	Refinamento	Proporções e idade	Linha de Ação	Elementos Visuais de Detalhe
Fator WOW	Turnarounds	Elenco	Criação de Cenas	Expressividade e Emoção
Turnarounds	Apresentação			Contexto e Storytelling

Fonte: elaborado pelo autor.

A partir da comparação entre as diferentes abordagens, foi possível identificar os fundamentos recorrentes no desenvolvimento de personagens. Entre os principais, destacam-se a narrativa como base para o personagem, o uso da forma para comunicar personalidade e a valorização da silhueta para garantir a legibilidade da expressão visual. Também se destacam a construção do design até o detalhamento, o uso de referências e o refinamento final. Esses aspectos evidenciam uma base comum no design de personagens, indicando que, independentemente da existência de um método estruturado, os princípios fundamentais são compartilhados entre os autores.

Uso de mapas mentais no processo criativo

De acordo com Pazmino (2015 apud Silva *et al.*, 2022), mapa mental é uma técnica que organiza o pensamento de forma não linear a partir de palavras-chave, cores, imagens, símbolos e figuras, partindo-se de um elemento central que pode ser uma ideia, um conceito, um conteúdo, como ilustra a Figura 1. Essa abordagem favorece a compreensão

e a memorização ao integrar palavras-chave, imagens e relações hierárquicas em uma única representação. Como afirma Buzan (2009, p. 6), “o Mapa Mental (*Mind Map*) é uma ferramenta dinâmica e estimulante que contribui para que o pensamento e o planejamento se tornem atividades mais inteligentes e rápidas”.

Imagem 1 - Mapa Mental



Fonte: Silva (2022, p. 11)

Segundo o autor, os mapas mentais podem ser aplicados em estudos, planejamentos e projetos, auxiliando na organização do pensamento, na geração de ideias e na síntese de informações complexas, além de favorecerem a compreensão, o aprendizado colaborativo e a externalização do raciocínio.

Sendo assim, sugerem-se mapas mentais como auxílio aos profissionais iniciantes da área do design de personagens para animações, apresentando os fundamentos e etapas do processo criativo de forma visual e descomplicada. Por serem não lineares e flexíveis, permitem estruturar o pensamento sem rigidez, preservando a liberdade criativa.

Discussões

A partir da revisão e análise comparativa dos materiais selecionados, foi possível identificar que, embora existam diferentes abordagens, há uma convergência entre os autores quanto aos elementos fundamentais do processo de design de personagens. Entre

os fundamentos, narrativa, forma, silhueta, expressão, referências e refinamento destacam-se como principais.

O estudo indicam que os métodos contribuem para a orientação do processo, tornando-o ordenado. Porém, autores que abordam apenas os fundamentos aprofundam a compreensão dos elementos que compõem o design de personagens. Nesse sentido, a utilização de mapas mentais pode ser pertinente, pois permite a organização visual não linear dos fundamentos, facilitando a compreensão quanto à aplicação prática no processo criativo. Dessa forma, o estudo aconselha que um mapa mental, fundamentado na síntese das contribuições de diferentes autores, pode atuar como uma ferramenta eficaz para orientar profissionais iniciantes no desenvolvimento de personagens.

Considerações finais

Para a elaboração de uma ferramenta visual de apoio a profissionais iniciantes da área da animação, foram revisados os principais métodos e fundamentos de design de personagens apresentados nos livros e artigos selecionados.

Os dados obtidos e analisados neste estudo serão futuramente complementados com informações coletadas mediante entrevistas com designers de personagens atuantes no mercado, para que se consolide esses elementos de forma prática em um mapa mental, que contribua significativamente para a orientação do processo criativo, tornando-o mais estruturado, claro e acessível. Esse mapa mental deve esquematizar os fundamentos identificados, detalhando os aspectos de cada etapa do processo criativo, ao mesmo tempo deve permitir ao designer transitar entre elas, favorecendo a exploração ampla e flexível da criatividade.

Declaração de uso de IA: os autores utilizaram o ChatGPT 5.3, para auxílio na revisão ortográfica e gramatical deste texto. Todo o conteúdo gerado pela IA foi revisado e validado pelos autores, que assumem total responsabilidade técnica e científica pelo trabalho final, conforme as normas de integridade acadêmica do IFSC.

Referências

BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality**. Nova York: Watson-Guption Publications, 2006.

BUZAN, Tony. **Mind mapping**. Tradução: Paulo Polzonoff Jr. Rio de Janeiro: Sextante GMT Editores Ltda, 2009.

CROSSLEY, Kevin. **Character design from the ground up**. Lewes, East Sussex: Ilex Press Ltd, 2014.

HART, Christopher. **Modern cartooning**: essential techniques for drawing today's popular cartoons. Nova York: Watson-Guption Publications, 2013.

JINTAPITAK, Manissaward. Equivalent of character design for design thinking in personal character design process. **2023 Joint International Conference On Digital Arts, Media And Technology With Ecti Northern Section Conference On Electrical, Electronics, Computer And Telecommunications Engineering (Ecti Damt & Ncon)**., p. 16-20, 22 mar. 2023. IEEE. <http://dx.doi.org/10.1109/ectidamtncon57770.2023.10139327>.

KANTARYUK, Ekaterina Anatolyevna *et al*. The phenomenon of character image in a virtual educational environment. **2025 5th International Conference On Technology Enhanced Learning In Higher Education (Tele)**, <http://dx.doi.org/10.1109/tele66816.2025.11212051>.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, v. 7, n. 3, p. 1-23, 13 dez. 2023. Universidade do Estado de Santa Catarina. <http://dx.doi.org/10.5965/25944630732023e3938>.

SILVA, Denise Lopes da *et al*. Técnicas usadas para potencializar a criatividade diante de dificuldades criativas. **Revista Brasileira de Expressão Gráfica**, Florianópolis, v. 2, n. 10, p.



16-41, 26 dez. 2022. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/254294>. Acesso em: 21 maio 2022.

TILLMAN, Bryan. **Creative character design**. Waltham: Focal Press, 2011.

YI, Ji Hyun. The structure of extracting a character's appearance components. **International Journal Of Arts And Technology**, v. 10, n. 1, p. 1-26, 2017. <http://dx.doi.org/10.1504/ijart.2017.083900>.