

---

## Design de Personagens por meio da Teoria da Forma<sup>1</sup>

Rodrigo Clark ROSSI<sup>2</sup>

Lucas Emanuel GOMES<sup>3</sup>

Wiliam Machado de ANDRADE<sup>4</sup>

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

### RESUMO

Este artigo toma como exemplo a construção dos designs dos personagens do filme “Como Treinar o Seu Dragão” (EUA, 2010), para entender seu desenvolvimento através da coerência visual de suas formas com as respectivas características comportamentais dos personagens e assim demonstrar ao leitor que a aplicação dos conhecimentos sobre formas e silhuetas, com base na teoria Gestalt, pode guiar o desenvolvimento artístico de uma animação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Design de Personagens; Teoria da Forma; Gestalt; Concept Art.

### INTRODUÇÃO

O Design de Personagens é uma das etapas da criação de uma narrativa que consiste na construção de personagens que vão fazer parte da trama apresentada (BANCROFT, 2016).

O presente texto visa demonstrar que o processo criativo do design dos personagens de uma trama, se baseado nos conhecimentos sobre *Shapes*<sup>5</sup> e Teoria de Gestalt, é propenso a se tornar mais coerente com a finalidade narrativa das individualidades comportamentais de cada personagem.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação do 2º semestre do Curso de Animação da UFSC, e-mail: [clarkrossi.rodrigoo@gmail.com](mailto:clarkrossi.rodrigoo@gmail.com).

<sup>3</sup> Estudante de Graduação do 2º semestre do Curso de Animação da UFSC, e-mail: [mixkukki@gmail.com](mailto:mixkukki@gmail.com)

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Animação da UFSC, e-mail: [w.andrade@ufsc.br](mailto:w.andrade@ufsc.br)

<sup>5</sup> *Shapes*: A tradução para “formas” não foi feita por se tratar de um conceito que está voltado à animação que, no entendimento dos presentes autores, supera a tradução literal.

Segundo descrito por Ekström (2015), não existe uma única fórmula correta para caracterizar o processo de Design de Personagens; é uma característica adquirida por cada profissional. Entretanto, alguns padrões processuais são identificados em trabalhos de artistas já inseridos na indústria, como Matt Kohr, nome presente em “Madagascar 3: The Game (EUA, 2012)” e “Smite” (EUA, 2014), entre outros. O processo deste e de outros artistas se divide em três majoritárias etapas (EKSTRÖM, 2015):

Tabela 1 – Etapas do Design de Personagens

1. PESQUISA	2. DESIGN	3. DESIGN FINAL
a. Quem e o Que?	a. Ideias Iniciais	a. Clean up
b. Palavras-Chave	b. Thumbnails	b. Valores
c. Referência	c. Desenvolvimento	c. Cores

Fonte: Os autores, baseados em Ekström, 2015.

### **Pesquisa**

O estágio de pesquisa se refere ao direcionamento de referências do artista e de toda a equipe (EKSTRÖM, 2015). Nesta etapa, o artista deverá conhecer o personagem, fazendo as seguintes perguntas: Ele é bom ou mal? Por qual motivo? Qual a sua idade? Ele tem limitações? Quais as características emocionais desse personagem?

Baseado nestas respostas, serão escolhidas Palavras-Chave para encontrar referências visuais e a partir dessas informações, construindo um painel semântico que norteará a linguagem visual do resto do projeto (id., 2015).

### **Design**

Como aponta Ekström (2015), o estágio de design é o momento onde o artista tem o seu momento mais livre. Pode ser iniciado com um “*brainstorm*”, onde o artista tem as suas ideias principais e faz testes soltos e rápidos. Um desses testes se chama “*Thumbnails*”, que consiste em fazer esboços de pequenas miniaturas do personagem, explorando características marcantes e testando novas composições. Ainda segundo Ekström (2015), uma maneira de trabalhar nessa fase é utilizando a técnica de pintar “*shapes*”, que as formas dos personagens expressos em silhuetas, para ter sua identificação por parte do público facilitada.

---

### **Design final**

Após o artista ter explorado diferentes opções, há a tentativa de juntar as melhores ideias em busca de um resultado condizente com o propósito narrativo. O artista busca exagerar certos aspectos do design, mudando proporções e alterando a estrutura visual do personagem, respeitando a linguagem proposta para o projeto.

Ainda nessa etapa são feitos testes de Valores, que consistem em pintar o personagem utilizando apenas tons de cinza, com a finalidade de encontrar harmonia entre contrastes, como explica Ekström (2015). A etapa seguinte é a realização de testes de cores, explorando combinações cromáticas que melhor possam representar o personagem.

Por fim, ainda segundo Ekström (2015), é realizado o “*clean-up*” do design (refinamento da peça a fim de torná-la apresentável como referência para os outros artistas que farão a animação ou modelagem 3D).

Todo esse processo de concepção do design dos personagens pressupõe que a narrativa da obra seja conduzida por seus personagens; portanto, atingir seus objetivos comerciais possivelmente depende da adequada execução de tal etapa. Neste artigo, a fim de fazer com que esse estágio criativo se torne mais eficiente, é proposta a utilização de conhecimentos sobre Gestalt e Formas, por se apresentarem como estudos sobre o impacto visual adequados para a compreensão da questão.

### **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Segundo Ekström (2015), moldar a impressão que o telespectador tem ao visualizar personagem X ou Y é a função de um Designer de Personagens: “*Quando olhamos para uma pessoa, nós, imediatamente, criamos uma certa impressão sobre seu próprio personagem*” (ASCH, 1946).

O rosto é o canal primário para expressar emoções de alguém. Um estudo feito por Karen K. Dion (1972) concluiu que indivíduos fisicamente atraentes são comumente associados a traços de personalidade mais positivos, como felicidade e sucesso na carreira, do que indivíduos não atraentes. Essa relação é referida como “O estereótipo do que é belo é bom”.

Voltando a Ekström (2015) e a silhueta, é possível haver identificação a respeito das características comportamentais de um personagem pela sua aparência (se é preguiçoso ou rápido, ou confiante ou retraído). Pode-se também identificar quais são os

---

membros que lideram suas ações. Por exemplo: sábios usam sua cabeça, heróis os seus peitos, preguiçosos suas pélvis e covardes os seus joelhos. Uma pessoa com muito contato com o chão também parecerá mais pesada que uma com menos contato.

Linguagem corporal também está ligada a comunicação não verbal, segundo Ekström (2015). Poder e dominância podem ser identificados a partir de uma linguagem corporal definida (cf. CUDDY, 2012).

## **SHAPES**

As formas geométricas são uma ferramenta comunicativa praticamente universal, pois a origem delas está na natureza. Formas circulares tendem a ser inofensivas, enquanto formas angulares tendem a ser mais perigosas (EKSTRÖM, 2015). Esses instintos são baseados no tato dos seres humanos que, por mais que não seja presente nas artes visuais, resultam experiências anteriores que atribuem características ao que está sendo observado (id., 2015).

## **OS SHAPES PRIMÁRIOS**

Os *shapes* primários referem-se às formas geométricas básicas correspondentes aos círculos, quadrados e triângulos.

### **Círculos**

O círculo é considerado a forma geométrica mais segura e amigável de todas por não possuir nenhuma parte pontiaguda. Na natureza, há a tendência de terem a sua superfície macia e aquecida. No design de personagens, a forma circular remete a calma, proteção e suavidade. Protagonistas que pretendem emitir tais valores tendem a ter o seu design baseado em formas circulares (BANCROFT, 2006).

### **Quadrados**

Os quadrados são compostos por linhas verticais e horizontais que comunicam confiança, razão, estabilidade e, principalmente, força. Eles frequentemente descrevem personagens firmes que são confiáveis, além de serem comumente utilizados na construção gráfica de super-heróis. (id., 2006).

### **Triângulos**

Triângulos são construídos por linhas diagonais que os tornam as mais dinâmicas das formas geométricas. Por ser a forma com os ângulos mais proeminentes e pontiagudos, os triângulos acabam por comunicar agressão e força. Dessa forma, vilões

e antagonistas costumam ter sua silhueta remetendo a forma de um triângulo (BANCROFT, 2006). O círculo é a forma geométrica que mais se opõe ao triângulo.

## GESTALT

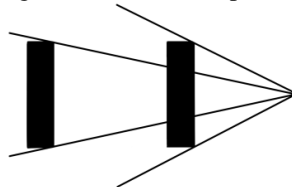
A Gestalt é uma escola alemã de psicologia experimental que teve a sua origem com Max Wertheimer, em 1910. Sua teoria sugere uma resposta ao motivo pelo qual algumas formas podem agradar e outras não. É uma maneira de tratar o assunto estético se opondo ao relativismo com o qual, geralmente, foi percebida a estética pela psicologia clássica (FRACCAROLI, 1952).

### Princípios básicos da teoria da forma

Na psicologia clássica, a percepção da forma era resultado da soma de isoladas sensações. Segundo Fraccaroli (1952), a luz entra pela retina e, a partir desse estímulo, uma mensagem se propaga na área visual do lado occipital do cérebro dando origem a sensações visuais. A forma daquilo que se vê é dada, posteriormente, por um processo onde o cérebro associa as sensações parceladas entre si. Para explicar essas associações, essa teoria recorre à experiência. Em outras palavras, o indivíduo, pelo contato sucessivo com objetos idênticos, aprende a associar os estímulos luminosos providos pelos mesmos (FRACCAROLI, 1952).

Por outro lado, para essa teoria, havia um insolúvel problema. Dentro dessa psicologia não havia resposta que pudesse explicar o fenômeno da ilusão de ótica. Se a ilusão é um fenômeno onde o que é visto não existe objetivamente, de que forma a retina poderia captar estímulos luminosos daquilo que, objetivamente, não existe?

Figura 1 – Ilusão de ótica



Fonte: Os autores.

No exemplo da figura 1, a projeção luminosa na retina, correspondente aos retângulos da esquerda e da direita, é idêntica, uma vez que os dois retângulos são idênticos; porém, um deles parece maior que o outro. Isso acontece porque, segundo os Gestaltistas, a excitação cerebral não se dá em pontos isolados, mas em sua extensão. Dessa forma, não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação

das várias sensações, como sugeria a psicologia clássica. A primeira sensação já é a forma, global e unificada.

É possível inferir que um retângulo é maior ou menor que o outro graças à sua posição dentro das retas que formam os ângulos. Não há partes isoladas, mas sim relações interdependentes: “As partes são inseparáveis do todo e são outra coisa que não elas mesmas fora desse todo” (FRACCAROLI, 1952, p. 12).

A Gestalt sugere, portanto, a presença de um atributo dinâmico e autorregulador que, em busca de sua própria estabilidade, tende a organizar as formas em conjuntos coerentes e unificados. Essas organizações são espontâneas e independentes de vontade própria e de qualquer aprendizado. Isto é, a percepção visual não é arbitrária e não depende de experiências anteriores (id., 1952).

### **As forças da percepção visual**

Quando Kurt Koffka (1935) estudou o fenômeno da percepção visual, estabeleceu uma primeira divisão geral entre as chamadas *Forças Externas* e *Forças Internas* (apud FRACCAROLI, 1952).

As Forças externas são formadas pelos estímulos luminosos da retina através da luz proveniente do objeto exterior. Essas forças têm a sua origem no objeto observado, nas condições de luz que se encontra (id., 1952).

As Forças internas são as forças de organização que estruturam as formas numa determinada ordem a partir das informações adquiridas por meio das forças externas. (id., 1952).

## **AS LEIS DA GESTALT**

Através de pesquisas sobre o fenômeno da percepção, os psicólogos da Gestalt encontraram certas constantes nessas forças internas. Essas constantes das forças de organização são os que os Gestaltistas chamam de “Leis de organização da forma perceptual” (FRACCAROLI, 1952). Neste artigo serão apresentadas somente as leis que são diretamente aplicadas ao design de personagens.

a.) Segregação Figura e Fundo: O vaso Rubin é um exemplo. Se tomado o preto como fundo, pode-se identificar uma figura de um vaso branco. Caso tomado o branco como fundo, pode-se identificar uma figura correspondente a dois rostos face a face. Isso

acontece pois não se pode perceber unidades visuais isoladas, mas sim relações, um ponto na dependência de outro ponto (FRACCAROLI, 1952).

Figura 2 – Vaso de Rubin

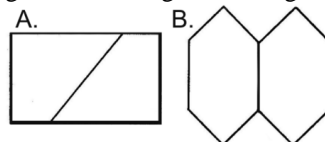


Fonte: <https://psicoativo.com/2016/09/edgar-john-rubin.html>

b.) **Fechamento:** As forças de organização atuam de maneira espontânea em busca de organizar as figuras de maneira espacial, construindo figuras globais fechadas, segregando superfícies. Há, também, a tendência psicológica de unir intervalos com a finalidade de estabelecer ligações e formar outras superfícies, mesmo que elas não existam objetivamente (id., 1952).

c.) **Continuidade:** Toda unidade linear tende, psicologicamente, a se prolongar na mesma direção e com o mesmo movimento. Uma linha reta é mais estável que uma curva, porém, ambas são capazes de direcionar o olhar do observador em seus respectivos rumos naturais (id., 1952).

Figura 3 – Retângulo e hexágonos



Fonte: Gomes (2019).

Em função desses fatos pode-se perceber que na figura 3 – A, vê-se um retângulo com uma linha que o atravessa, na figura 3 – B, porém, percebe-se dois hexágonos juntos. Isso acontece, pois, na figura 3 – B não é possível ver dois quadriláteros irregulares graças à linhas retas que formam o retângulo (FRACCAROLI, 1952).

d.) **Semelhança:** Elementos ópticos cuja cor e forma são semelhantes despertam a tendência dinâmica de constituir um conjunto unitário. Semelhança e proximidade são fatores que agem em comum. Se reforçam ou enfraquecem mutuamente (FRACCAROLI, 1952).

## ANÁLISE DA OBRA

A fim de aplicar os conceitos de Formas e Gestalt apresentados anteriormente, foram realizadas quatro análises de personagens do filme “Como Treinar o Seu Dragão” (EUA, 2010). Tal obra foi escolhida por apresentar um trabalho de uso de formas e coerência visual que servem para demonstrar a utilização do conteúdo abordado no artigo. Os designs foram desenvolvidos por Nicolas Marlet, designer de personagens do longa (MILLER-ZARNEKE, 2010). Os personagens escolhidos, por serem exemplos que possuem silhuetas baseadas em todas as formas anteriormente explicadas, demonstram adequadamente o propósito do estudo.

Para isso, foi feita uma breve descrição da personalidade de cada um e como sua construção visual trabalha a favor de reforçar e transmitir tais traços, apoiando-se nos conhecimentos a respeito da percepção que foram expostas pela Gestalt. A lei da figura e fundo é constante nas análises, pois para que uma silhueta seja identificada, é necessário que haja contraste entre ela e o fundo. Há também uma relação dos personagens com o design de seus respectivos dragões, a fim de demonstrar como se torna necessário que tenham coerência visual. Nessas associações, a lei de semelhança é aplicada para que se mantenha uma relação imagética entre os personagens.

### Caso 1: Solução e Banguela

#### Solução:

Figura 4 - Solução



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada no design da obra analisada.

Solução (Fig.4) é o protagonista do longa-metragem e, portanto, presume-se que é necessário que seja desenvolvida certa empatia com o mesmo por parte do público. A ideia principal da narrativa a ser transmitida com esse personagem é a de uma pessoa



desajeitada que, apesar de tentar, não se encaixa no seu meio e não corresponde às expectativas do pai de se tornar um forte e bravo guerreiro viking (daquele universo narrativo), pois não tem o porte físico e não nutre a mesma paixão pelo combate e ódio a dragões.

A construção de seu design é propriamente feita para transmitir que é um garoto desengonçado e sem força física, com foco nas suas outras qualidades mais latentes, sua inteligência e caráter espirituoso. Primeiramente, em relação à sua silhueta geral, percebe-se como um personagem esguio com um *shape* predominantemente retangular, que se repete no torso e nas botas do personagem, porém com arestas arredondadas visando passar um tom amigável. A repetição do shape retangular na construção do personagem reforça a percepção de conjunto unitário, como apresenta a lei da proximidade da Gestalt. Assim como a lei da continuidade, pois não há, objetivamente, ângulos retos, e mesmo assim é possível identificar retângulos na imagem. Ele possui ombros curtos que servem para reforçar sua característica física e postura mais reclusa, o que evidencia o contraste em comparação ao seu pai (Fig.6), um homem robusto e confiante. Sua expressão amistosa, sem denotar ironia ou fúria, reforça sua bondade, por meio do singelo sorriso e sobrancelhas arqueadas. Essas características fazem com que sejam atribuídas características positivas de personalidade, conforme o que foi estudado por Dion (1972).

### **Banguela**

Figura 5 - Banguela



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada no design da obra analisada.

Banguela (Fig.5) é, na mitologia do filme, um dragão intitulado como Fúria da Noite, retratado pelos vikings daquele universo narrativo como o mais poderoso e temido dragão. Ele se camufla pela escuridão noturna, sendo inteligente, ágil, veloz e inicialmente apresentado como perigoso. Após começar sua relação com o protagonista, ele revela sua real personalidade, dócil, amigável e brincalhona.

---

A sua silhueta é composta por formas predominantemente triangulares, identificadas primeiramente nas suas asas e posteriormente na postura de seu corpo. Isso é identificável graças à lei da continuidade, pois não há objetivamente um triângulo, mas uma sugestão de sua presença por meio da organização do conjunto. As suas orelhas, isoladas, possuem formato de projétil, e as asas, mesmo que possuam arestas arredondadas, formam um triângulo que denota o conceito de perigo. Apesar de ter um *shape* baseado em triângulos, suas arestas são arredondadas em certas partes do corpo, o que é visto em sua cabeça e orelhas; essas características servem para suavizar seu caráter perigoso. Ele tem um corpo compacto, que mostra sua capacidade furtiva e sua aparência se assemelha a de um gato, se afastando da ideia de um dragão como um lagarto com asas.

Este design visa transmitir, *a priori*, caráter perigoso do personagem. Posteriormente, ele se contrasta à silhueta de outros dragões apresentados no longa, quando tem sua personalidade amigável exposta ao decorrer da narrativa. Sua expressão facial é composta por olhos grandes, arredondados e com pupilas dilatadas.

Outra característica são os seus dentes, que são pequenos e pouco pontiagudos, distintos dos outros dragões. Tais elementos pretendem ajudar o seu “*appeal*”<sup>6</sup> para torná-lo simpático e amigável. Em certos momentos seu visual é modificado com o intuito de mostrar suas alterações de humor. Quando bravo, estado em que ele é volátil e perigoso, seus olhos tomam um formato triangular e a sua pupila fecha, ficando com uma forma pontiaguda. Tais elementos evocam a ideia de perigo através das formas mais angulares.

A relação de seu visual com o do Soluço pode ser percebida pela construção de uma aparência atraente e pela suavização, através do arredondamento, das arestas de suas formas predominantes. Essas características pretendem transmitir a simpatia que se presume que os dois, como protagonistas, têm que passar para a audiência.

## **Caso 2: Stoico**

Stoico (Fig.6) é o pai de Soluço e líder da aldeia dos vikings, sendo retratado como um matador de dragões, confiante, forte e destemido. Como líder, é construído para ser uma figura com autoridade e firmeza.

---

<sup>6</sup> *Appeal* é um dos doze princípios da animação, que consiste, resumidamente, na importância de criar personagens com carisma que instiguem o público (JOHNSTON; THOMAS, 1981).

Figura 6 - Stoico



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada no design da obra analisada.

Sua construção visual tem o principal objetivo de passar a ideia de ser um homem robusto e pesado. Para isso foi utilizada uma silhueta baseada na repetição da forma quadrada, retomando a lei de fechamento e a lei de proximidade. A repetição dessas formas busca transmitir essa força e estabilidade, enfatizando sua confiança. Ele é um personagem alto, com um torso evidente, além de ter ombros largos e uma capa que serve para reforçar sua silhueta.

Esses elementos são utilizados para compor seu formato quadrangular. Ele possui um capacete com chifres longos e pontiagudos e uma capa também pontiaguda, que contribuem para evidenciar sua força e perigo. Sua feição passa a ideia de bravura intimidadora com sobrancelhas grossas e uma barba comprida, que restringe o movimento de sua cabeça para expressar ser um homem rígido e inflexível. Por não ter um dragão no recorte apontado, não foi feita comparação como com os outros personagens analisados.

### **Caso 3: Perna-de-peixe e Batatão**

#### **Perna-de-peixe**

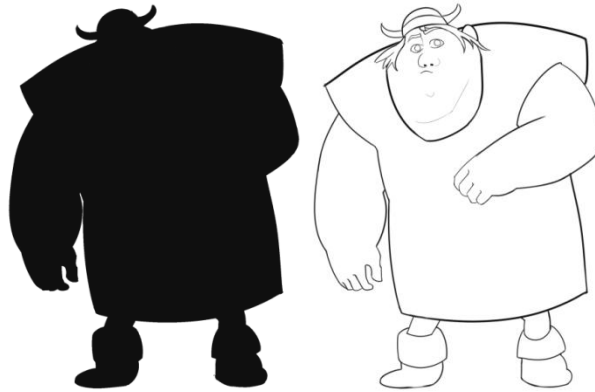
Perna-de-peixe (Fig.7) é um dos amigos de Solução, aficionado por dragões que se mostra sem habilidade e amedrontado durante combate, o que é uma contradição com o seu biotipo, mais semelhante ao de Stoico.

Há um peculiar trabalho no design desse personagem. Seu tronco tem uma forma quadrada, porém, ele tem uma silhueta que é predominantemente arredondada, sem o torso retangular de Stoico (e, portanto, sem o aspecto comportamental representado por

tal forma). Tais traços são passados pela forma curvada que os braços tomam e a coluna arqueada, com sua cabeça encaixada frontalmente em seu torso, eliminando qualquer traço que evidencie o seu pescoço (que continua identificável por meio da lei de continuidade). Contrapondo seu design ao de Stoico (Fig.6), que possui características semelhantes, contudo, em proporções diferentes, é reforçado o caráter inofensivo do personagem. Isto pode ser inferido na relação do par de chifres no artefato de Stoico e o de Perna-de-peixe. Apesar dos dois comporem um conjunto visualmente semelhante, eles são, conceitualmente, o oposto um do outro.

Perna-de-peixe possui elementos do rosto pequenos em relação à cabeça e uma bochecha superdimensionada, com sua expressão facial inicialmente mais aflita servindo para ratificar seu caráter inofensivo.

Figura 7 – Perna-de-peixe



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada no design da obra analisada.

## Batatão

Figura 8 - Batatão



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada no design da obra analisada.

Batatão (Fig.8) é de uma espécie com uma silhueta diferente da maioria dos dragões do filme. Ele não é grande, porém é pesado, tem asas proporcionalmente pequenas que podem remeter à impressão de ser atrapalhado e lento.

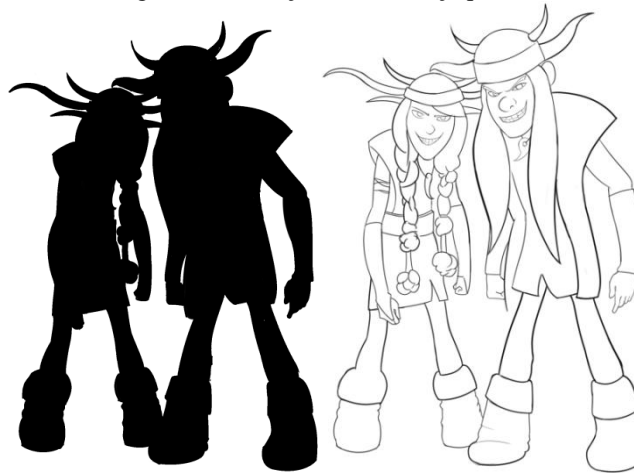
Sua silhueta lembra a de uma abelha e resgata as características de seu dono, sendo composto por formas circulares. Possui uma cabeça grande e não tem pescoço visível, igual ao Perna-de-peixe, buscando coesão visual entre ambos.

#### **Caso 4: Cabeçadura e Cabeçaquente; Bafo e Arroto**

##### **Cabeçadura e Cabeçaquente**

Os irmãos gêmeos Cabeçadura e Cabeçaquente (Fig.9) são personagens que constantemente brigam entre si, cuja apreciação pelo combate dificulta seu foco, pois são instáveis e agitados.

Figura 9 – Cabeçadura e Cabeçaquente



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada no design da obra analisada.

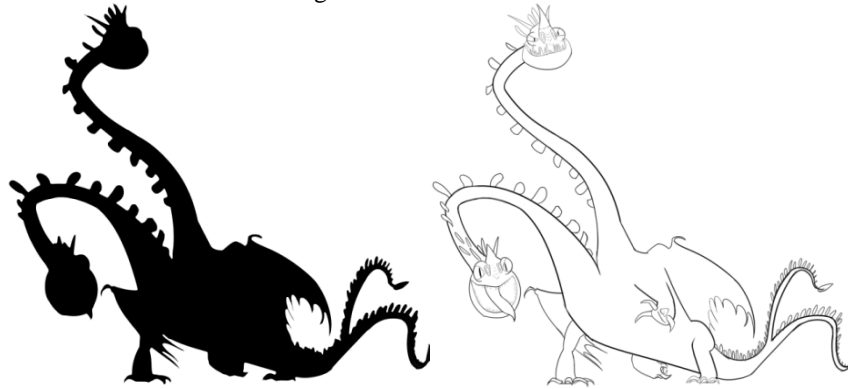
A inquietação dos dois é explorada em suas silhuetas através do uso de formas triangulares, evidenciadas em seus capacetes com chifres compridos e afiados. O formato de seus rostos também utiliza desse artifício, com queixos pontiagudos que reforçam os seus perfis mais agressivos. São personagens magros que possuem uma postura curvada, como se sempre estivessem prontos para se engajar numa briga, denotando brutalidade. Suas expressões faciais, com sobrancelhas cerradas e um sorriso sarcástico com bocas afinadas em suas pontas procuram ressaltar seu caráter perigoso.

##### **Bafo e Arroto**

Bafo e Arroto (Fig.10) é um dragão mais parecido com uma serpente, tendo olhos com pupilas finas e elementos em seu pescoço que remetem ao caráter venenoso do animal que se assemelha. A relação mais evidente desse dragão com os irmãos gêmeos é a presença de duas cabeças, mas a coerência visual vai além. Assim como Cabeçadura e Cabeçaquente, é um personagem esguio de formas mais afinadas que

podem ser vistas nos pescoços e caudas, estas que repetem as formas dos chifres dos capacetes de seus donos. O uso dessas formas angulares passa a ideia de um dragão mais perigoso que os citados anteriormente, o que é condizente com o comportamento de seus donos e demonstra a aplicação da Lei da Semelhança.

Figura 10 – Bafo e Arroto



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada no design da obra analisada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os casos analisados evidenciam que o uso adequado e a repetição de formas são maneiras efetivas de manter a coerência visual do personagem em relação não só a sua personalidade, mas também a outros elementos relacionados ao mesmo, como é observado nesse filme com os dragões e seus donos.

Uma maneira de confirmar isso é trocando os dragões de donos. Por exemplo, o dragão dos irmãos gêmeos (Fig.9) não se adequaria ao personagem Perna-de-peixe (Fig.7), pois suas silhuetas são compostas por formas opostas, triângulos e círculos, e essa relação de personagens potencialmente causaria um estranhamento visual (Fig. 11).

Figura 10 – Estranhamento visual



Fonte: Reprodução livre dos autores baseada no design da obra analisada

O mesmo aconteceria se Banguela (Fig.5) fosse um dragão com características mais angulares que a sua versão final, diferindo do tom amigável e carismático que as formas arredondadas tentam transmitir e que o Soluço (Fig.4) possui, provocando uma dissonância visual entre os dois.

Finalmente, este trabalho serve para exemplificar que a utilização dos conhecimentos de *Shapes* e teoria da Gestalt, utilizadas como base para a construção do design dos personagens de uma obra, pode facilitar a atingir um resultado consonante com o propósito narrativo na reprodução das características comportamentais de cada personagem.

## REFERÊNCIAS

ASCH, Solomon. Forming Impressions of Personality. **The Journal of Abnormal and Social Psychology**, New York, v. 41, n. 3, p.258-290, Julho, 1946. Disponível em:

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.463.2813&rep=rep1&type=pdf>

Acesso em: 25 abr. 2019

BANCROFT, Tom. **Creating Characters With Personality, first edition**. New York: Watson-Guptill Publications, 1996.

BANCROFT, Tom. What is Character Design? **Taught By a Pro**, [S.L.], 29 fev. 2016.

Disponível em: <https://taughtbyapro.com/news/what-is-character-design/>. Acesso em: 22 abr. 2019

CUDDY, Amy. Palestra proferida no **TED Talks**, Edimburgo, Escócia, Jun. 2012. Disponível em:

[https://www.ted.com/talks/amy\\_cuddy\\_your\\_body\\_language\\_shapes\\_who\\_you\\_are?language=pt-br#t-111165](https://www.ted.com/talks/amy_cuddy_your_body_language_shapes_who_you_are?language=pt-br#t-111165) Acesso em: 24 abr. 2019.

DION, Karen; BERSCHIED, Ellen; WALSTER, Elaine. 1972. What is beautiful is good.

**Journal of Personality and Social Psychology**, Minneapolis, v.24, n.3, p. 285-290, dec. 1972.

Disponível em: <https://faculty.uncfsu.edu/tvacantfort/Syllabi/Research/Readings/17Dion.pdf>

Acesso em: 25 abr. 2019

EKSTRÖM, Hanna. **How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape**.

Orientador: Iwona Hrynczenko; Göran O:son Waltå. 2013. 54 f. TCC - Game Design,

Universidade de Uppsala, Gotland, 2013. Disponível em: [https://www.diva-](https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2%3A637902/FULLTEXT01.pdf)

[portal.org/smash/get/diva2%3A637902/FULLTEXT01.pdf](https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2%3A637902/FULLTEXT01.pdf) Acesso em: 20 abr. 2019

FRACCAROLI, Caetano. **A Percepção da Forma e sua relação com o fenômeno artístico - O problema visto através da Gestalt (Psicologia da forma)** 1952. 33 f. Tese – Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1952. Disponível em:

[http://www.fau.usp.br/atelier/A\\_percepcao\\_da\\_forma\\_e\\_sua\\_relacao\\_com\\_o\\_fenomeno\\_artistico.pdf](http://www.fau.usp.br/atelier/A_percepcao_da_forma_e_sua_relacao_com_o_fenomeno_artistico.pdf)

Acesso em: 20 abr. 2019

HOW to Train Your Dragon. Direção de Chris Sanders e Dean DeBlois. Estados Unidos:

DreamWorks, 2010.

JOHNSTON, O; THOMAS, F. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Nova Iorque: Disney

Publishing, 1982.

MILLER-ZARNEKE Tracey. **The Art of How to Train Your Dragon**. [S.L.]: Newmarket Press, 2010