v7.n8.2026

REVISTA CIENTÍFICA - RECIMA21 ISSN 2675-6218

ESTÉTICA DAS FORMAS: A CONSTRUÇÃO VISUAL DO ARQUÉTIPO DE PROTAGONISTAS E ANTAGONISTAS NA ANIMAÇÃO

ESTHETICS OF FORM: THE VISUAL CONSTRUCTION OF PROTAGONIST AND ANTAGONIST ARCHETYPES IN ANIMATION

ESTÉTICA DE LA FORMA: LA CONSTRUCCIÓN VISUAL DE LO ARQUETIPO DE PROTAGONISTAS Y ANTAGONISTAS EM LA ANIMACIÓN

Yago Gonçalves Prazeres[1], Diego Moreau de Carvalho[2], Ana Cristina Alves Piza Duarte[3], Pedro Henrique de Toledo Menezes[4], Ana Beatriz Reinaldo Corrêa[5], Vinícius Gil Vidal[6], Nicholas Bruggner Grassi[7], Milton Luiz Horn Vieira[8]

e788738

https://doi.org/10.47820/recima21.v7i8.8738

PUBLICADO: 08/2026

RESUMO

O presente artigo investiga a relação entre design de personagens, percepção visual e construção narrativa na animação. Partindo dos princípios da Psicologia da Gestalt e das contribuições de Rudolf Arnheim sobre a expressividade das formas visuais, discute-se como a organização formal de silhuetas e volumes pode influenciar a leitura perceptiva e narrativa de personagens. Em seguida, apresenta-se o conceito de arco de personagem como trajetória de transformação dramática ao longo da narrativa. Como estudos de caso, analisam-se os longas-metragens de animação Wolfwalkers (2020), dirigido por Tomm Moore e Ross Stewart, Megamente (Megamind, 2010), dirigido por Tom McGrath, e Operação Big Hero (2014), dirigido por Don Hall e Chris Williams. No primeiro, observa-se como a transformação narrativa da protagonista é acompanhada por uma alteração progressiva em sua estrutura formal, marcada pela transição de formas angulosas para composições mais circulares. No segundo, discute-se como o filme inicialmente mobiliza convenções visuais associadas a heróis e vilões, para posteriormente subvertê-las ao longo do desenvolvimento narrativo. Já em Operação Big Hero, analisa-se como a transformação visual do personagem Baymax, da suavidade circular associada ao cuidado para uma configuração mais angular relacionada ao conflito, acompanha o processo emocional vivido pelo protagonista. Argumenta-se que o design de personagens na animação opera como um dispositivo expressivo capaz de articular forma visual, percepção e construção dramática.

PALAVRAS-CHAVE: Animação. Design de personagens. Gestalt. Narrativa. Forma visual.

[1] Graduado em Design de Animação pela Faculdade Méliès, especialista em animação 3D, pesquisador independente.
[2] Graduado em Publicidade e Propaganda pela PUCRS, mestre em Ciência da Linguagem pela UNISUL, doutorando em Design e Mídias da UFSC.
[3] Graduada em Animação pela UFSC, mestranda em Design e Mídias na UFSC.
[4] Graduado em Design de Jogos pela Univali, mestrando em Design na UFSC.
[5] Graduada em Animação pela UFSC, pesquisadora independente.
[6] Graduando em Animação e pesquisador na UFSC.
[7] Graduado em Design Gráfico pela Unesp, mestre em Mídia e Tecnologia pela Unesp, doutor em Mídia e Tecnologia pela Unesp, professor e pesquisador da área de Animação na UFSC.
[8] Graduado em Engenharia Mecânica pela UFSC, mestre em Engenharia Química (cerâmica) pela UFSC, especialista em Engenharia Química (cerâmica) pela Universidade de Valencia, doutor em Engenharia de Produção pela UFSC, professor e pesquisador do departamento de Gestão, Mídias e Tecnologia da UFSC.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

REVISTA CIENTÍFICA - RECIMA21 ISSN 2675-6218

ABSTRACT

This article investigates the relationship between character design, visual perception, and narrative construction in animation. Drawing on the principles of Gestalt psychology and Rudolf Arnheim's contributions concerning the expressiveness of visual forms, it discusses how the formal organization of silhouettes and volumes can influence the perceptual and narrative interpretation of characters. It then presents the concept of the character arc as a trajectory of dramatic transformation throughout the narrative. As case studies, the animated feature films Wolfwalkers (2020), directed by Tomm Moore and Ross Stewart, Megamind (2010), directed by Tom McGrath, and Big Hero 6 (2014), directed by Don Hall and Chris Williams, are analyzed. In the first film, the protagonist's narrative transformation is accompanied by a progressive change in her formal structure, marked by a transition from angular forms to more circular compositions. In the second, the analysis discusses how the film initially mobilizes visual conventions associated with heroes and villains and subsequently subverts them throughout the narrative development. In Big Hero 6, the analysis examines how the visual transformation of the character Baymax, from the circular softness associated with care to a more angular configuration related to conflict, accompanies the emotional process experienced by the protagonist. It is argued that character design in animation operates as an expressive device capable of articulating visual form, perception, and dramatic construction.

KEYWORDS: *Animation. Character design. Gestalt. Narrative. Visual form.*

RESUMEN

El presente artículo investiga la relación entre el diseño de personajes, la percepción visual y la construcción narrativa en la animación. Partiendo de los principios de la Psicología de la Gestalt y de las contribuciones de Rudolf Arnheim sobre la expresividad de las formas visuales, se analiza cómo la organización formal de siluetas y volúmenes puede influir en la lectura perceptiva y narrativa de los personajes. A continuación, se presenta el concepto de arco de personaje como una trayectoria de transformación dramática a lo largo de la narrativa. Como estudios de caso, se analizan los largometrajes de animación Wolfwalkers (2020), dirigido por Tomm Moore y Ross Stewart; Megamind (2010), dirigido por Tom McGrath; y Big Hero 6 (2014), dirigido por Don Hall y Chris Williams. En el primero, se observa cómo la transformación narrativa de la protagonista va acompañada de una alteración progresiva de su estructura formal, marcada por la transición de formas angulosas a composiciones más circulares. En el segundo, se analiza cómo la película moviliza inicialmente convenciones visuales asociadas a héroes y villanos para posteriormente subvertirlas a lo largo del desarrollo narrativo. Por su parte, en Big Hero 6 se analiza cómo la transformación visual del personaje Baymax, desde la suavidad circular asociada al cuidado hasta una configuración más angular relacionada con el conflicto, acompaña el proceso emocional vivido por el protagonista. Se sostiene que el diseño de personajes en la animación opera como un dispositivo expresivo capaz de articular forma visual, percepción y construcción dramática.

PALABRAS CLAVE*: Animación. Diseño de personajes. Gestalt. Narrativa. Forma visual.*

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

INTRODUÇÃO

No campo do design de personagens, a análise das formas e silhuetas revela que a construção visual não opera apenas em nível de aparência, mas também na compreensão e cognição. À luz da Psicologia da Gestalt, desenvolvida no início do século XX, compreende-se que a percepção humana organiza os estímulos visuais em totalidades estruturadas, e não como a simples soma de partes isoladas. Partindo da premissa de que “o todo é diferente da soma das partes” (KOFFKA, 1935, p. 176, tradução nossa), essa abordagem sustenta que formas, direções e equilíbrios são percebidos como configurações dinâmicas que produzem sentido antes mesmo de uma interpretação consciente.

Nesse contexto teórico, destacam-se as contribuições de Rudolf Arnheim, na obra Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora, na qual o autor aplica os princípios gestálticos à análise da arte e da experiência estética. Conforme Arnheim (2011), a percepção visual organiza-se como um campo de forças dinâmicas, no qual formas, direções e equilíbrios produzem efeitos expressivos. Nesse sentido, silhuetas angulosas instauram tensões perceptivas, enquanto formas arredondadas tendem a produzir continuidade e estabilidade visual. A forma, portanto, não é neutra: ela carrega vetores perceptivos que organizam a leitura do observador antes mesmo da interpretação narrativa consciente.

Na animação ocidental, observa-se a recorrente associação entre formas angulosas compostas por diagonais, pontas e estruturas triangulares e personagens antagonistas. Já formas circulares e arredondadas são frequentemente vinculadas a protagonistas ou figuras simpáticas. Sob a perspectiva arnheimiana, tal associação pode ser compreendida como efeito das forças estruturais relacionadas às formas: ângulos agudos instauram tensões visuais e direcionalidade, sugerindo instabilidade e conflito; por sua vez, formas curvas tendem a promover continuidade, equilíbrio e fechamento perceptivo.

Essa codificação visual não implica uma dicotomia rígida entre Bem e Mal, mas evidencia um padrão recorrente de organização formal que dialoga com mecanismos perceptivos amplamente compartilhados. Assim, o design de personagens na animação pode ser entendido como uma linguagem visual estruturada por princípios perceptivos, nos quais estabilidade, tensão, peso e direção atuam como operadores semióticos da construção narrativa.

Este artigo adota uma abordagem qualitativa baseada na análise visual de design de personagens em obras de animação ocidentais. A investigação parte dos princípios da Psicologia da Gestalt e das proposições de Rudolf Arnheim acerca da expressividade das formas visuais, buscando compreender como a organização formal das silhuetas e volumes contribui para a

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

construção perceptiva e narrativa dos personagens. Para isso, são analisados três estudos de caso Wolfwalkers (2020), Megamente (Megamind, 2010) e Operação Big Hero (Big Hero 6, 2014), selecionados por apresentarem estratégias distintas de articulação entre forma visual e desenvolvimento narrativo. A análise considera aspectos como a estrutura geométrica predominante no design dos personagens, a pregnância das formas na composição visual e as transformações formais que acompanham o arco dramático ao longo da narrativa. A partir dessa comparação, busca-se identificar de que maneira o design de personagens opera como um elemento expressivo capaz de articular percepção visual e construção narrativa na animação.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

1.1. Princípios da Gestalt e a organização perceptiva

Para aprofundar a compreensão de como o design comunica traços de personalidade, é necessário detalhar os pilares da Psicologia da Gestalt. Entre seus princípios fundamentais, destaca-se a Lei da Pregnância, segundo a qual o sistema perceptivo tende a organizar estímulos da maneira mais simples, estável e coerente possível (KOFFKA, 1935). Posteriormente, Rudolf Arnheim (2011) amplia essa discussão ao aplicar tais princípios ao campo da arte e da percepção visual, enfatizando como formas, tensões e equilíbrios estruturam a experiência estética.

No campo da animação, esses princípios perceptivos desempenham um papel essencial na construção da comunicação visual, pois orientam a forma como o espectador interpreta personagens, movimentos e cenas. Dentre eles, quatro são particularmente relevantes. O primeiro é a Percepção do Todo, que ocorre de forma global. Antes de processar detalhes, o espectador identifica a silhueta geral do personagem, processo fundamental para o *staging* na animação. O segundo princípio é a Relação Figura-Fundo. É ela que define a clareza com que o personagem se destaca do ambiente, permitindo que a intenção narrativa seja compreendida rapidamente pelo espectador. O terceiro é o princípio da Continuidade, que determina que o olhar é guiado por meio de fluxos visuais orgânicos, padrões direcionados, elementos alinhados, percebendo-os como sendo pertencentes ao mesmo grupo. Por último, o Fechamento, que permite que a mente complete formas geométricas sugeridas. Assim, configurações como círculos ou triângulos passam a carregar valores simbólicos associados, podendo remeter a equilíbrio, suavidade ou agressividade (ARNHEIM, 2011).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

1.2. Design de personagens e comunicação visual na Animação

Na área da animação, o design de personagens constitui um elemento central na construção da narrativa visual. Diferentemente de outras formas de representação audiovisual, nas quais o corpo do ator já apresenta características físicas definidas, a animação exige que todos os aspectos visuais do personagem sejam concebidos deliberadamente, incluindo proporções corporais, silhueta, estrutura geométrica e organização das formas.

Segundo Bancroft (2006), o design de personagens envolve a criação de uma identidade visual capaz de comunicar, de maneira imediata, aspectos fundamentais da personalidade, função narrativa e contexto do personagem. Nesse sentido, elementos como forma, proporção, gesto e expressão facial atuam como recursos comunicativos que permitem ao espectador reconhecer rapidamente características psicológicas e papéis dramáticos.

Entre os princípios frequentemente discutidos na literatura especializada, destaca-se a importância da silhueta como elemento estruturador da legibilidade visual do personagem. Como observa Tillman (2011), um design eficaz deve ser reconhecível mesmo quando reduzido à sua forma mais simples, isto é, à silhueta. Esse princípio está diretamente relacionado ao conceito de *staging* na animação, que busca garantir clareza visual e comunicativa nas ações e poses dos personagens.

Outro aspecto fundamental refere-se ao uso de formas geométricas básicas na construção da estrutura corporal dos personagens. Quadrados, círculos e triângulos frequentemente funcionam como matrizes formais que orientam o design. Conforme argumenta Bancroft (2006), tais formas carregam associações perceptivas amplamente compartilhadas: estruturas quadradas tendem a sugerir estabilidade e força; formas circulares evocam suavidade, simpatia e acessibilidade; enquanto formas triangulares e angulosas frequentemente comunicam tensão, agressividade ou dinamismo.

Essas associações dialogam diretamente com os princípios da psicologia da percepção discutidos anteriormente. A organização das formas no design de personagens pode, portanto, ser compreendida como uma aplicação prática das forças visuais descritas por Arnheim (2011), nas quais equilíbrio, peso visual, direção e tensão atuam como elementos expressivos da imagem.

Nesse contexto, o design de personagens não se limita à criação de uma aparência estética, mas constitui um sistema visual capaz de orientar a leitura narrativa do espectador. Ao estruturar a silhueta e as proporções corporais a partir de determinadas configurações formais, os animadores estabelecem expectativas perceptivas que influenciam a forma como o público interpreta o papel e a trajetória dramática de cada personagem.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

1.3. Arcos narrativos e transformação de personagens

No campo dos estudos narrativos, o conceito de arco de personagem refere-se à trajetória de transformação ou de reafirmação experimentada por um personagem ao longo do desenvolvimento da narrativa. Tal percurso é estruturado a partir dos conflitos enfrentados e das escolhas realizadas diante das circunstâncias dramáticas da história, produzindo alterações ou consolidações em crenças, valores e identidades.

Autores contemporâneos da teoria do roteiro propõem diferentes classificações para esses processos. Conforme sistematizado por Weiland (2016), os arcos de personagem podem ser compreendidos em três configurações principais: o arco positivo, no qual o personagem supera uma crença limitante e alcança crescimento psicológico ou moral; o arco negativo, caracterizado pela deterioração ética ou emocional do personagem; e o arco plano, no qual o personagem mantém suas convicções e atua como agente de transformação do mundo ao seu redor.

Nessa perspectiva, o arco narrativo não se restringe à sucessão de eventos da trama, mas constitui um processo de revelação do caráter por meio das decisões tomadas em contextos de conflito. Como observa McKee (1997), a verdadeira natureza de um personagem se manifesta nas escolhas realizadas sob pressão dramática.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa adotou uma abordagem qualitativa de caráter analítico-interpretativo, centrada na análise visual do design de personagens em obras de animação. O corpus de estudo é composto pelos longas-metragens Wolfwalkers (2020), Megamente (2010) e Operação Big Hero (2014), selecionados por apresentarem estratégias distintas de articulação entre forma visual e desenvolvimento narrativo.

O procedimento metodológico foi estruturado em etapas complementares. Inicialmente, foi realizada a visualização integral das obras, com o objetivo de compreender seus contextos narrativos e identificar os arcos de transformação dos personagens. Em seguida, as obras foram revisadas por meio de revisitações sistemáticas, com pausas em trechos específicos considerados relevantes para a análise.

Durante essa etapa, foram capturadas imagens de cenas que evidenciam alterações significativas na construção formal dos personagens, especialmente no que se refere à organização de suas silhuetas, às estruturas geométricas predominantes e às variações de

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

volume ao longo da narrativa. A seleção das imagens teve como critério a presença de mudanças formais que acompanham ou sugerem transformações no arco narrativo dos personagens.

Com o objetivo de tornar mais evidente a leitura das estruturas formais analisadas, as imagens coletadas foram editadas com a inserção de marcadores gráficos, como contornos e destaques visuais, aplicados sobre os personagens. Esses recursos visuais foram utilizados para explicitar as formas geométricas predominantes em cada momento da narrativa, evidenciando aspectos como angularidade, circularidade e direcionalidade das composições.

As imagens, assim tratadas, foram analisadas à luz do referencial teórico adotado, fundamentado nos princípios da Psicologia da Gestalt e nas proposições de Rudolf Arnheim (2011) acerca da expressividade das formas visuais, bem como nas contribuições de autores do campo do design de personagens e da teoria narrativa. A análise busca compreender de que maneira elementos formais como equilíbrio, tensão, direção e organização geométrica atuam na construção perceptiva e dramática dos personagens.

Dessa forma, o percurso metodológico articula a observação sistemática das obras audiovisuais com a interpretação teórica, permitindo compreender o design de personagens como um dispositivo expressivo que opera na intersecção entre forma visual, percepção e construção narrativa na animação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1. Contextualização do objeto de análise: Wolfwalkers

O longa-metragem de animação Wolfwalkers (2020), dirigido por Tomm Moore e Ross Stewart e produzido pelo estúdio irlandês Cartoon Saloon, constitui um caso relevante para a análise das relações entre design de personagens, percepção visual e estrutura narrativa. Ambientado na Irlanda do século XVII, o filme acompanha a jovem Robyn Goodfellowe, filha de um caçador encarregado de eliminar os lobos que habitam as florestas ao redor de uma cidade murada.

Ao explorar o território além das muralhas, Robyn conhece Mebh, uma garota pertencente a um grupo de seres conhecidos como wolfwalkers, capazes de assumir a forma de lobos enquanto dormem. A amizade entre as duas personagens conduz a protagonista a questionar as crenças e valores associados ao mundo da cidade, aproximando-a progressivamente do universo da floresta.

Produzido em animação 2D desenhada, o filme destaca-se por sua construção visual estilizada, na qual diferentes espaços narrativos são associados a distintas organizações

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

formais. A cidade é representada por composições geométricas rígidas e linhas retas, enquanto a floresta apresenta formas orgânicas e estruturas visuais mais fluidas. Essa oposição estética estabelece uma base visual para o desenvolvimento do arco da protagonista.

3.2. Transformação formal e arco narrativo em Wolfwalkers

No caso de Wolfwalkers, a relação entre forma visual e arco narrativo torna-se evidente na construção da protagonista Robyn. No início do filme, a personagem apresenta uma silhueta marcada por estruturas triangulares e angulosas, especialmente quando veste o capuz e o traje de caçadora. O capuz pontiagudo e as tranças organizadas de maneira rígida contribuem para uma composição visual dominada por diagonais e vértices definidos (Figura 1).

Figura 1. Robyn no início de seu arco



Fonte: Wolfwalkers (2020), Apple TV, adaptada pelos autores.

Essa organização formal aproxima a personagem da linguagem visual associada ao universo da cidade e às figuras de autoridade presentes na narrativa. Conforme discutido anteriormente a partir das proposições de Arnheim (2011), estruturas angulares tendem a instaurar tensões perceptivas e direcionalidade, sugerindo rigidez e controle.

À medida que Robyn se aproxima do mundo da floresta e estabelece uma relação com Mebh, observa-se uma transformação progressiva em sua silhueta. Seus cabelos deixam de estar presos em tranças e passam a aparecer soltos, ampliando a presença de curvas e volumes orgânicos. Gradualmente, a personagem passa a apresentar uma composição visual mais

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

arredondada e circular, aproximando-se da linguagem formal associada aos wolfwalkers (Figura 2).

Figura 2. Robyn depois da sua transformação



Fonte: Wolfwalkers (2020), Apple TV, adaptada pelos autores.

Essa transformação ocorre em contraste com os demais personagens. Como pode ser visto na Figura 3, Mebh é concebida desde o início a partir de uma estrutura visual predominantemente circular, marcada por cabelos volumosos e linhas orgânicas que reforçam sua associação com a natureza.

Figura 3.  Formas arredondadas de Mebh.

Fonte: Wolfwalkers (2020), Apple TV, adaptada pelos autores.

Já o antagonista da narrativa, Oliver Cromwell, mantém ao longo de todo o filme uma composição dominada por linhas retas, ângulos agudos e estruturas visuais rígidamente triangulares, evidenciando sua associação simbólica com autoridade, disciplina e repressão (Figura 4).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

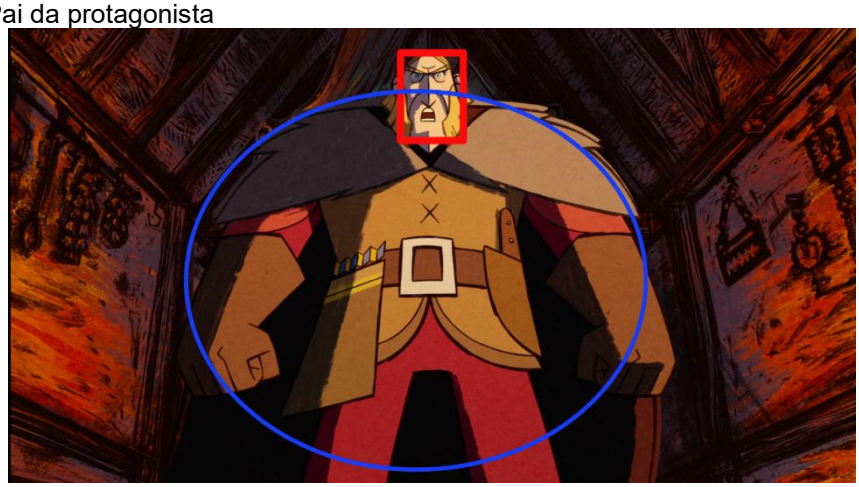
Figura 4. Oliver Cromwell, o antagonista



Fonte: Wolfwalkers (2020), Apple TV, adaptada pelos autores.

Entre esses dois polos formais encontra-se Bill Goodfellowe, pai da protagonista e caçador encarregado de proteger a cidade. Embora seu design compartilhe elementos da linguagem visual associada à ordem urbana como linhas mais rígidas e certa predominância de estruturas angulares, sua construção formal não apresenta a mesma rigidez geométrica observada em Cromwell. Como pode ser visto na Figura 5, a presença de curvas sutis no corpo e na postura do personagem sugere uma maior flexibilidade expressiva, refletindo sua posição intermediária na narrativa: ao mesmo tempo em que representa o sistema de controle da cidade, também demonstra afetividade e empatia em relação à filha. Dessa forma, o design de Bill estabelece uma mediação visual entre os dois regimes formais que estruturam o universo do filme.

Figura 5. Pai da protagonista



Fonte: Wolfwalkers (2020), Apple TV, adaptada pelos autores.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Assim, Wolfwalkers estabelece uma dinâmica estética na qual o desenvolvimento do arco da protagonista é acompanhado por uma transição entre regimes formais distintos. A passagem de uma silhueta triangular para uma organização mais circular atua como indicador perceptivo do deslocamento da personagem entre dois universos simbólicos: o da ordem disciplinadora da cidade e o da vitalidade orgânica da floresta.

3.3. Contextualização do objeto de análise: Megamente

O longa-metragem de animação Megamente (2010), dirigido por Tom McGrath e produzido pela DreamWorks Animation, apresenta uma narrativa que revisita e subverte convenções clássicas das histórias de super-heróis. Ambientado na fictícia cidade de Metro City, o filme acompanha a trajetória de Megamente, um supervilão que passa a vida tentando derrotar seu rival, o herói Metro Man.

Desde a infância, Megamente é socialmente percebido como antagonista, sendo constantemente colocado em oposição ao herói admirado pela população. Ao longo dos anos, a rivalidade entre ambos estrutura o equilíbrio narrativo da cidade, no qual o herói derrota repetidamente os planos do vilão. No entanto, após conseguir aparentemente eliminar Metro Man, Megamente descobre que a ausência de seu rival provoca um vazio existencial e narrativo, uma vez que sua própria identidade havia sido construída em função desse conflito.

Na tentativa de restaurar a dinâmica heroica que estruturava sua vida, Megamente decide criar um novo super-herói por meio de tecnologia avançada. Contudo, o experimento resulta no surgimento de Titan, personagem que inicialmente assume a posição de defensor da cidade, mas que progressivamente se revela incapaz de lidar com o poder adquirido, tornando-se uma ameaça ainda maior para Metro City.

Nesse contexto, Megamente passa por um processo de reconfiguração de sua própria identidade, sendo levado a reconsiderar sua posição na estrutura narrativa que opõe heróis e vilões. A trajetória do personagem conduz, assim, a uma inversão das expectativas iniciais, na qual o antigo antagonista assume gradualmente o papel de agente de proteção da cidade.

Essa dinâmica narrativa torna Megamente um objeto relevante para a análise das relações entre design de personagens, percepção visual e construção dramática, especialmente no que diz respeito à forma como convenções visuais tradicionalmente associadas a heróis e vilões podem ser tensionadas ou subvertidas ao longo do desenvolvimento do arco narrativo.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

3.4. Subversão da codificação formal em Megamente

Outro aspecto relevante na análise de Megamente refere-se à forma como o filme utiliza o design de personagens para inicialmente reforçar e posteriormente questionar convenções visuais amplamente estabelecidas na animação e na cultura dos super-heróis.

Desde sua primeira aparição, Megamente é concebido a partir de uma composição visual dominada por formas angulosas e alongadas. Seu corpo apresenta proporções irregulares, com uma cabeça significativamente ampliada em relação ao tronco e membros estreitos que reforçam a sensação de instabilidade estrutural (Figura 6). O formato pontiagudo do traje, a presença de diagonais na silhueta e o contraste entre volumes ampliados e estruturas finas produzem uma organização formal que dialoga com a tradição visual frequentemente associada a antagonistas na animação ocidental. Algo reforçado por elementos do figurino como o couro, pregos e as cores escuras.

Figura 6. Megamente sendo herói mesmo com visual de vilão



Fonte: Megamente (2010), Max, adaptada pelos autores.

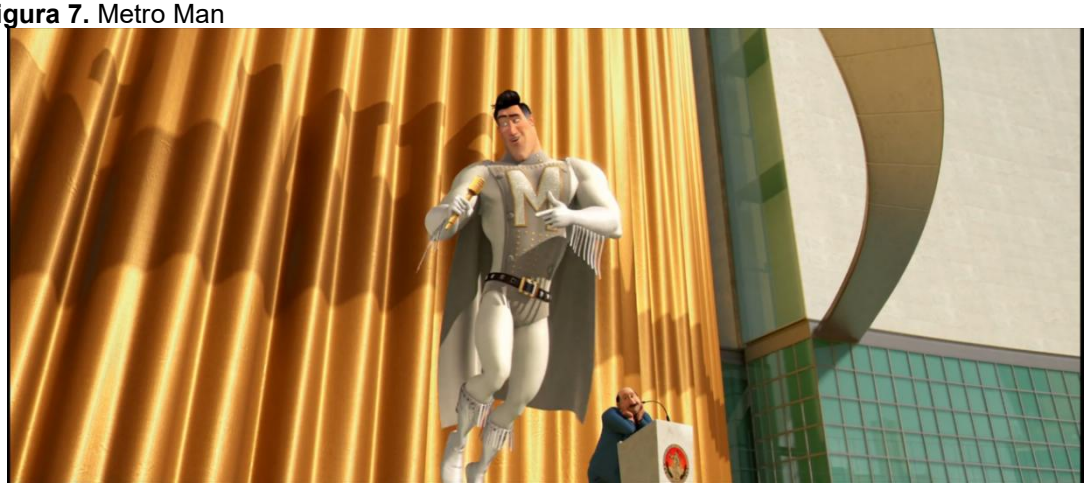
Sob a perspectiva da psicologia da forma discutida anteriormente, tais características instauram tensões perceptivas que sugerem imprevisibilidade e potencial conflito. Conforme argumenta Arnheim (2011), estruturas visuais marcadas por diagonais e ângulos agudos tendem a gerar vetores de força que conduzem o olhar e produzem uma sensação de dinamismo instável. No caso de Megamente, essa configuração formal reforça, em um primeiro momento, sua posição narrativa como vilão clássico, em oposição ao herói Metro Man.

Metro Man, por sua vez, apresenta um design fortemente baseado em proporções equilibradas e volumes estáveis. Como pode ser visto na Figura 7, a silhueta aproxima-se de estruturas retangulares e quadradas, com ombros largos, tronco robusto e postura ereta,

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

elementos que evocam força, estabilidade e controle. A organização formal do personagem remete à iconografia tradicional do super-herói, na qual a estabilidade geométrica funciona como indicador visual de confiabilidade e autoridade moral.

Figura 7. Metro Man



Fonte: Megamente (2010), Max, adaptada pelos autores.

Essa oposição formal estabelece inicialmente uma codificação visual clara entre herói e vilão, alinhando-se ao padrão recorrente observado em diversas produções de animação. Contudo, à medida que a narrativa se desenvolve, essa correspondência entre forma visual e função moral começa a ser tensionada.

Ao longo do filme, o arco narrativo de Megamente conduz o personagem a uma progressiva reconfiguração de sua identidade. Após a aparente derrota definitiva de Metro Man, Megamente experimenta um vazio existencial decorrente da ausência de propósito que estruturava sua posição como antagonista. Esse deslocamento narrativo leva o personagem a confrontar as expectativas que o próprio sistema de papéis heroicos e vilanescos havia estabelecido.

Nesse contexto, o surgimento do personagem Titan introduz uma nova configuração formal que intensifica a inversão de papéis. Titan apresenta uma estrutura corporal massiva e amplamente estável, marcada por volumes musculares amplificados e proporções que remetem diretamente ao arquétipo clássico do super-herói (Figura 8). Entretanto, diferentemente de Metro Man, sua trajetória narrativa conduz à corrupção moral e ao abuso de poder.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Figura 8. Titan, o vilão do filme



Fonte: Megamente (2010), Max, adaptada pelos autores.

Durante sua jornada pessoal, Megamente chega a assumir uma identidade secreta, roubando o visual do bibliotecário Bernard. Sua imagem se encaixa no clichê do bom moço, com um ar intelectual e confiável (Figura 9). É com esse visual que ele se apaixona pela protagonista Roxanne, que também passa a ter sentimentos pelo falso Bernard. Tal conexão é fundamental para a alteração no personagem. Megamente deseja agora salvar a cidade da nova ameaça e conquistar o respeito de seu amor, passando a agir como herói.

Figura 9. Megamente disfarçado de Bernard em um piquenique com Roxanne



Fonte: Megamente (2010), Max, adaptada pelos autores.

Corajosamente, ele se coloca contra Titan, mesmo sabendo não ter poderes para tal. E faz isso sem mudar o seu visual, reforçando o discurso da obra de que as atitudes são mais

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

importantes do que a estética para definir o que é ser um herói. Afinal, o outrora heroico Metro Man simplesmente abandonou a cidade, deixando sua população à mercê do perigo.

Dessa forma, Megamente estabelece uma dinâmica na qual as associações tradicionais entre forma visual e função narrativa são deliberadamente questionadas. Embora a codificação perceptiva baseada em formas geométricas continue operando como recurso expressivo, o filme demonstra que tais associações não determinam de maneira absoluta a posição moral dos personagens.

3.5. Contextualização do objeto de análise: Operação Big Hero (2014)

Lançado pela Walt Disney Animation Studios e dirigido por Don Hall e Chris Williams, Operação Big Hero (2014) representa um momento significativo na consolidação da animação digital tridimensional como meio capaz de articular tecnologia e narrativa emocional. Ambientado na cidade fictícia de San Fransokyo, o filme acompanha Hiro Hamada, um jovem prodígio da robótica que enfrenta um processo de luto após a morte de seu irmão mais velho, Tadashi.

O legado de Tadashi manifesta-se na figura de Baymax, um robô inflável projetado para assistência médica e concebido segundo princípios próximos ao campo da robótica mole (*soft robotics*). Diferentemente de representações tradicionais de robôs na cultura audiovisual frequentemente associadas a estruturas rígidas e mecânicas Baymax é caracterizado por volumes infláveis e superfícies suaves, configurando uma silhueta simplificada e altamente reconhecível.

No início da narrativa, Baymax atua como mediador entre o estado emocional fragilizado de Hiro e o processo de reconstrução de sua vida após a perda do irmão. Entretanto, ao descobrir que a tragédia que vitimou Tadashi está relacionada às ações de um antagonista mascarado conhecido como Yokai, o protagonista passa a reinterpretar o papel do robô. Nesse momento, Hiro modifica tanto a programação quanto a aparência visual de Baymax, equipando-o com uma armadura de combate.

Essa intervenção estabelece uma tensão fundamental para a narrativa: o contraste entre a função original do personagem associada ao cuidado e à preservação da vida e a nova função projetada pelo protagonista, orientada pela lógica da vingança. A transformação visual de Baymax torna-se, assim, um elemento central para compreender como o design de personagens pode acompanhar e expressar conflitos psicológicos e narrativos dentro da animação.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

3.6. Forma visual e arco narrativo em Operação Big Hero

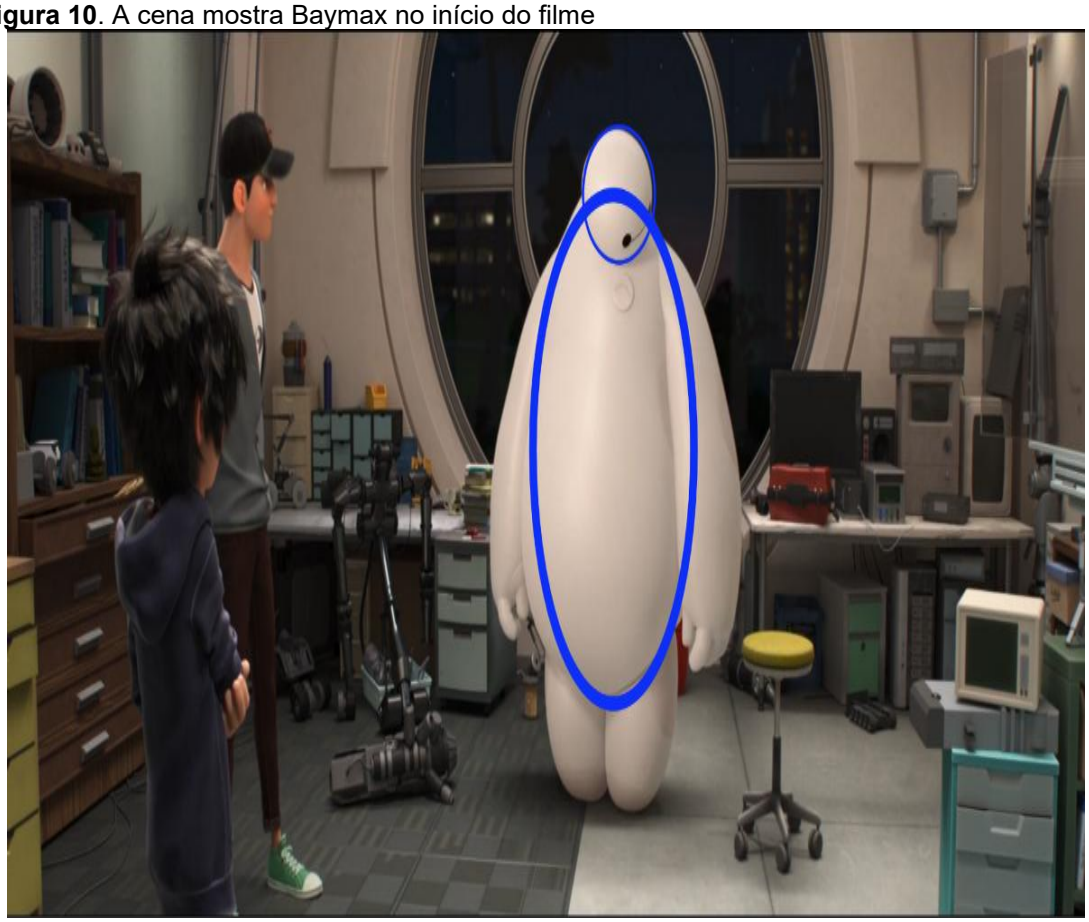
A construção visual de Baymax constitui um exemplo significativo da articulação entre design de personagens e desenvolvimento narrativo. Conforme argumenta Arnheim (2011), a forma visual não deve ser compreendida como um invólucro neutro da imagem, mas como uma estrutura expressiva capaz de comunicar tensões, equilíbrios e direções perceptivas. No caso de Baymax, essa dimensão torna-se evidente na oposição entre sua configuração formal original e a transformação imposta pelo protagonista ao longo da narrativa.

Em sua concepção inicial, o design do personagem é estruturado predominantemente a partir de formas circulares e volumes elipsoidais contínuos. O corpo de Baymax é composto por superfícies infláveis e conexões suaves entre segmentos arredondados, sem a presença de arestas ou articulações rígidas. Essa configuração produz uma silhueta altamente simplificada, facilmente reconhecível mesmo quando reduzida a sua forma mais básica. Sob a perspectiva da Psicologia da Gestalt, tal organização formal apresenta elevado grau de pregnância, uma vez que sua estrutura geométrica simples e simétrica pode ser processada rapidamente pelo sistema perceptivo do espectador.

A ausência de ângulos agudos ou direcionalidade marcante reduz a presença de tensões visuais e favorece a percepção de continuidade e estabilidade. Nesse sentido, a predominância de formas circulares contribui para a construção de uma imagem associada à suavidade e à acessibilidade. Essa organização formal dialoga diretamente com a função narrativa do personagem, concebido como robô de assistência médica dedicado à preservação da vida e ao cuidado com pacientes. Como pode ser visto na Figura 10, a simplicidade da silhueta e a suavidade de seus movimentos reforçam perceptivamente essa função, estabelecendo uma associação imediata entre forma visual e acolhimento.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Figura 10. A cena mostra Baymax no início do filme



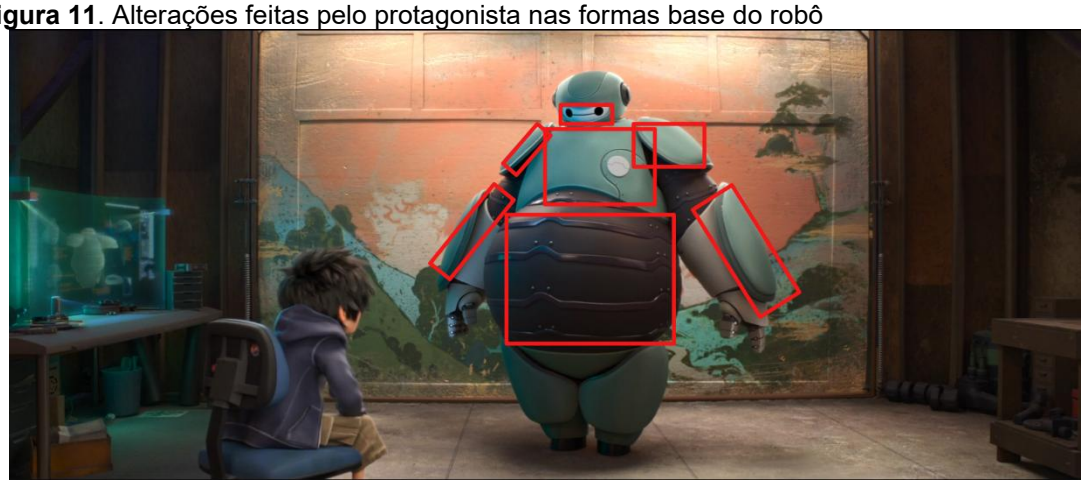
Fonte: Operação Big Hero (2014), Disney Plus, adaptada pelos autores.

Entretanto, essa configuração sofre uma transformação significativa quando Hiro decide equipar Baymax com uma armadura de combate. A introdução de placas rígidas e superfícies angulosas altera profundamente a silhueta do personagem, rompendo a continuidade das formas circulares que caracterizavam sua estrutura original. A armadura amplia a região superior do corpo e afunila a base da silhueta, aproximando o design de uma configuração triangular invertida.

Segundo Arnheim (2011), estruturas visuais baseadas em diagonais e ângulos agudos tendem a instaurar vetores de força que sugerem dinamismo e conflito. No caso de Baymax, essa reorganização formal traduz visualmente o estado emocional do protagonista, que projeta no robô sua própria raiva e desejo de vingança (Figura 11). A modificação da face do personagem contribui ainda mais para esse efeito: o visor anguloso da armadura substitui a expressão minimalista original, reduzindo a empatia perceptiva anteriormente associada ao design do robô.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Figura 11. Alterações feitas pelo protagonista nas formas base do robô



Fonte: Operação Big Hero (2014), Disney Plus, adaptada pelos autores.

A oposição formal torna-se ainda mais evidente quando o personagem é contrastado com o antagonista Yokai. Diferentemente de Baymax, cuja estrutura se baseia em volumes contínuos e estáveis, Yokai manipula enxames de micro-robôs que se agregam para formar massas visuais fragmentadas e pontiagudas. Essas estruturas móveis produzem silhuetas irregulares e dinâmicas, reforçando uma sensação de imprevisibilidade e ameaça.

Nesse sentido, o conflito central do filme pode ser interpretado também como um confronto entre diferentes organizações perceptivas. De um lado, Baymax representa a unidade estável e contínua associada às formas circulares; de outro, Yokai encarna uma multiplicidade fragmentada marcada por estruturas angulosas e tensões visuais constantes. No desfecho da narrativa, quando Hiro abandona a lógica da vingança e reafirma a função original do robô como agente de proteção, restabelece-se a coerência entre a forma circular do personagem e seu papel narrativo. Dessa maneira, Operação Big Hero evidencia como o design de personagens pode funcionar como extensão visual dos conflitos psicológicos e das transformações dramáticas que estruturam a narrativa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo deste artigo buscou investigar de que maneira o design de personagens na animação pode articular princípios de percepção visual e construção narrativa. A partir das contribuições da Psicologia da Gestalt e das proposições de Rudolf Arnheim acerca das forças expressivas das formas visuais, argumentou-se que a organização

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

formal de silhuetas e volumes atua como um importante operador perceptivo na leitura e interpretação de personagens.

No caso de Wolfwalkers, observou-se que o desenvolvimento do arco narrativo da protagonista é acompanhado por uma transformação progressiva em sua estrutura formal. A passagem de uma silhueta inicialmente marcada por elementos angulosos para uma organização visual mais circular e orgânica acompanha o deslocamento simbólico da personagem entre o universo disciplinador da cidade e a vitalidade da floresta. Nesse contexto, a forma visual funciona como indicador perceptivo do processo de transformação dramática da personagem.

Já em Megamente, a relação entre forma e narrativa assume um caráter distinto. O filme inicialmente mobiliza convenções visuais amplamente reconhecíveis na cultura da animação e das narrativas de super-heróis, associando estruturas angulosas ao vilão e formas mais estáveis ao herói. Entretanto, ao longo do desenvolvimento da história, essa correspondência é progressivamente subvertida, revelando que a configuração formal dos personagens não determina de maneira absoluta sua posição moral dentro da narrativa.

Em Operação Big Hero, por sua vez, observa-se uma dinâmica distinta, na qual o design de personagens funciona como extensão visual do conflito emocional do protagonista. A transformação de Baymax originalmente concebido a partir de formas circulares associadas à suavidade, ao cuidado e à estabilidade perceptiva para uma configuração em que o personagem passa a usar uma armadura marcada por estruturas mais rígidas e direcionalidade visual acompanha o processo de luto e de desejo de vingança experimentado por Hiro. Nesse sentido, a alteração formal do personagem evidencia como mudanças na organização visual podem expressar estados psicológicos e tensões narrativas.

A comparação entre os três estudos de caso evidencia diferentes estratégias de articulação entre forma visual e arco narrativo na animação. Enquanto Wolfwalkers utiliza a transformação formal da protagonista como extensão perceptiva de seu processo de mudança, Megamente explora as expectativas visuais do público para questionar e reconfigurar convenções narrativas estabelecidas. Já Operação Big Hero demonstra como o design de personagens pode funcionar como manifestação visual de conflitos emocionais internos, associando transformações formais a processos psicológicos vividos pelos personagens.

Desse modo, a análise reforça a ideia de que o design de personagens constitui um elemento central da linguagem visual da animação, capaz de operar simultaneamente em níveis estéticos, perceptivos e narrativos. Ao organizar formas, silhuetas e vetores visuais, a animação

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

não apenas constrói identidades visuais marcantes, mas também orienta a interpretação do espectador acerca dos conflitos e transformações que estruturam a narrativa.

A partir dessas observações, pesquisas futuras podem ampliar o corpus de análise, investigando um número maior de produções de animação a fim de verificar se as relações entre organização formal do design de personagens e construção narrativa identificadas neste estudo também se manifestam em diferentes estilos visuais, contextos de produção e tradições da animação. Além disso, investigações posteriores podem desenvolver estudos de recepção com espectadores, buscando compreender de que maneira diferentes configurações formais no design de personagens influenciam efetivamente a interpretação do público e a percepção das transformações narrativas.

Declaração de uso de Inteligência Artificial

Durante a elaboração deste manuscrito foram utilizadas, de forma restrita e assistida, ferramentas de Inteligência Artificial, especificamente o ChatGPT, com uso exclusivo e assistido para revisão ortográfica, correção gramatical, aprimoramento da redação em língua portuguesa, refinamento da coesão, bem como apoio à tradução e ao aperfeiçoamento linguístico dos resumos em língua estrangeira (*Abstract* e *Resumen*). Todas as sugestões geradas pela ferramenta foram analisadas criticamente, revisadas e validadas pelos autores, que mantiveram total controle sobre o processo de elaboração do manuscrito e assumem integral responsabilidade pelo conteúdo final, pelas interpretações, análises e conclusões apresentadas neste trabalho.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*: uma psicologia da visão criadora. Nova versão. Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

BANCROFT, Tom. *Creating characters with personality*: for film, TV, animation, video games, and graphic novels. New York: Watson-Guptill, 2006.

BIG HERO 6 (Operação Big Hero). Direção: Don Hall; Chris Williams. Produção: Roy Conli. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2014. Online. Disponível em: www.disneyplus.com.br.

KOFFKA, Kurt. *Principles of Gestalt psychology*. New York: Harcourt, Brace and Company, 1935.

MCKEE, Robert. *Story*: substance, structure, style, and the principles of screenwriting. New York: ReganBooks, 1997.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

MEGAMENTE (Megamind). Direção: Tom McGrath. Produção: Lara Breay; Denise Nolan Cascino. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2010. Online. Disponível em: www.hbomax.com.

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

WEILAND, K. M. *Creating character arcs*: the masterful author's guide to uniting story structure, plot, and character development. Scottsbluff, NE: PenForASword Publishing, 2016.

WOLFWALKERS. Direção: Tomm Moore; Ross Stewart. Produção: Paul Young; Nora Twomey; Tomm Moore; Stéphan Roelants. Irlanda; Luxemburgo; França: Cartoon Saloon; Melusine Productions; StudioCanal, 2020. Online. Disponível em: tv.apple.com/br.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.