



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

**DA PARAÍBA - CAMPUS CABEDELO**

**CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

**HIAGO VINICIUS MONTENEGRO DE FARIAS**

**METAZOA: CHARACTER DESIGN ENTRE FORMA, FUNÇÃO E SIMBOLISMO**

CABEDELO-PB

2025

HIAGO VINICIUS MONTENEGRO DE FARIAS

**METAZOA: CHARACTER DESIGN ENTRE FORMA, FUNÇÃO E SIMBOLISMO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para a obtenção do grau de Tecnólogo no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Rafael dos Santos

CABEDELO-PB

2025

**Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)**  
**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB**

---

**F224m Farias, Hiago Vinicius Montenegro de.**  
**Metazoa: Character Design entre forma, função e simbolismo / Hiago Vinicius**  
**Montenegro de Farias – Cabedelo, 2025.**  
**91 f.: il.**

**Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico)**  
**– Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.**  
**Orientador: Prof. Rafael dos Santos.**

1. *Character Design*. 2. Narrativa visual. 3. Design Gráfico. I. Título.

**CDU 741.5**

---



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**

**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO  
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA**

**GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

**Hiago Vinicius Montenegro**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.**

**Aprovado em 09 de dezembro de 2025.**

**Membros da Banca Examinadora:**

**Prof. Dr. Rafael dos Santos Oliveira**

**IFPB Campus Cabedelo**

**Prof. Me. Vítor Feitosa Nicolau**

**IFPB Campus Cabedelo**

**Prof. Me. Ana Carolina dos Santos Machado**

**IFPB Campus Cabedelo**

**Cabedelo-PB/2025**

Documento assinado eletronicamente por:

- Rafael dos Santos Oliveira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 18/12/2025 11:05:07.
- Vitor Feitosa Nicolau, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 18/12/2025 14:19:44.
- Ana Carolina dos Santos Machado, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 22/12/2025 05:16:06.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 05/12/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 805077  
Verificador 884d12afd3  
Código de Autenticação:



**Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772**

**<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400**

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o projeto Metazoa, focado na criação de personagens dentro de um universo fictício. O objetivo é explorar o *character design* como uma prática que une forma, função e simbolismo, usando elementos visuais e narrativos para dar sentido a cada personagem. O projeto utilizou métodos de design como *Design Thinking* e o Duplo Diamante, que organizaram todo o processo criativo. As etapas incluíram coleta de referências, estudos anatômicos, *moodboards*, esboços, testes visuais e finalização digital, sempre buscando coerência estética e clareza narrativa. O universo de Metazoa apresenta humanos transformados em animais, o que abre espaço para reflexões sobre sociedade e identidade. A pesquisa também inclui referências literárias e artísticas, como as obras *A Metamorfose*, de Franz Kafka (1915), e *A Revolução dos Bichos*, de George Orwell (1945), além de *artbooks* e jogos digitais. O resultado é uma coleção de personagens esteticamente coerentes e carregados de significado, mostrando como o *character design* pode ir além da aparência e contribuir para reflexões sociais e culturais.

Palavras-chave: *Character Design*. Narrativa Visual. Simbolismo. Antropomorfismo. Design de Personagens.

## **ABSTRACT**

*This Final Course Project presents the Metazoa project, focused on creating characters within a fictional universe. The goal is to explore character design as a practice that unites form, function, and symbolism, using visual and narrative elements to give meaning to each character. The project used design methods such as Design Thinking and the Double Diamond, which structured the entire creative process. The stages included reference collection, anatomical studies, moodboards, sketches, visual tests, and digital finalization, always aiming for aesthetic coherence and narrative clarity. The universe of Metazoa features humans transformed into animals, which opens space for reflections on society and identity. The research also includes literary and artistic references, such as the works The Metamorphosis, by Franz Kafka (1915), and Animal Farm, by George Orwell (1945), as well as artbooks and digital games. The result is a collection of aesthetically coherent and meaningful characters, showing how character design can go beyond appearance and contribute to social and cultural reflection.*

*Keywords: Character Design. Visual Narrative. Symbolism. Anthropomorphism. Character Design.*

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Concept art oficial de Teemo .....	16
<b>Figura 2</b> – Centauro Thricetrod .....	16
<b>Figura 3</b> – Personagens feitos a partir de formas básicas .....	20
<b>Figura 4</b> – Desenho gestual de pessoas e poses .....	22
<b>Figura 5</b> – De um desenho gestual ao rascunho e finalização .....	23
<b>Figura 6</b> – O emprego da técnica de exagero e seu impacto visual .....	25
<b>Figura 7</b> – Figuras arredondadas aplicadas em personagens .....	26
<b>Figura 8</b> – Formas pontudas aplicadas em personagens .....	26
<b>Figura 9</b> – Formas arredondadas aplicadas em personagens .....	27
<b>Figura 10</b> – Personagem Carl Fredickson .....	28
<b>Figura 11</b> – Personagem Yzma .....	28
<b>Figura 12</b> – Marcações de corpo separadas por formas geométricas .....	29
<b>Figura 13</b> – Marcações de corpo separadas por formas geométricas .....	30
<b>Figura 14</b> – Formas simplificadas do corpo feminino .....	31
<b>Figura 15</b> – Formas simplificadas do corpo feminino .....	31
<b>Figura 16</b> – Formas simplificadas do corpo feminino .....	31
<b>Figura 17</b> – Equilíbrio e contraste .....	33
<b>Figura 18</b> – Equilíbrio de personagem a partir de base oval .....	34
<b>Figura 19</b> – Equilíbrio usando hexagramas .....	34
<b>Figura 20</b> – Equilíbrio usando linhas verticais .....	34
<b>Figura 21</b> – Exemplo de estilo dark cartoon .....	41
<b>Figura 22</b> – Personagem do jogo Hades .....	42
<b>Figura 23</b> – Personagem do jogo Hollow Knight .....	43
<b>Figura 24</b> – Personagem do jogo Blasphemous .....	43
<b>Figura 25</b> – Personagem do jogo Baldur's Gate .....	44
<b>Figura 26</b> – Blastoise, Rattata e Gengar .....	44
<b>Figura 27</b> – Moodboard de anatomia animal .....	46
<b>Figura 28</b> – Moodboard de vestimentas medievais .....	46
<b>Figura 29</b> – Moodboard de texturas e materiais .....	47
<b>Figura 30</b> – Moodboard de artbooks de jogos .....	47
<b>Figura 31</b> – Siegfried, o cavaleiro morto-vivo .....	57

<b>Figura 32</b> – Rykard, o indomável .....	59
<b>Figura 33</b> – Mileto, o sábio de mil conselhos .....	60
<b>Figura 34</b> – Silvana, a última gata bruxa .....	62
<b>Figura 35</b> – Edgar, o artista viajante .....	64
<b>Figura 36</b> – Tezca, Ulfir e Jhorm, a mente colmeia .....	66
<b>Figura 37</b> – A horda abissal, o exército do mar morto .....	67
<b>Figura 38</b> – Scutum Throne, a proteção imperial .....	69
<b>Figura 39</b> – Conde Durkheim, o governante da corte .....	70
<b>Figura 40</b> – Rascunho gestual da Horda Abissal .....	73
<b>Figura 41</b> – Rascunho inicial de Edgar .....	74
<b>Figura 42</b> – Rascunho de um personagem não desenvolvido .....	74
<b>Figura 43</b> – Rascunho inicial de Rykard .....	75
<b>Figura 44</b> – Rascunho inicial do Scutum Throne .....	75
<b>Figura 45</b> – Rascunho inicial de Conde Durkheim .....	76
<b>Figura 46</b> – Rascunho inicial de Mileto .....	76
<b>Figura 47</b> – Rascunho inicial de Siegfried .....	76
<b>Figura 48</b> – Evolução visual de personagem .....	77
<b>Figura 49</b> – A influência da forma no design final .....	78
<b>Figura 50</b> – Exemplo de consistência visual .....	79

## SUMÁRIO

<b>1.INTRODUÇÃO</b> .....	11
1.2. O QUE É O CHARACTER DESIGN?.....	14
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	15
2.1. DEFINIÇÕES E ABORDAGENS CONTEMPORÂNEAS .....	15
2.2. PERSONAGENS ANTROPOMÓRFICOS .....	16
2.3. SIMBOLISMO, ARQUÉTIPOS E LINGUAGEM VISUAL .....	17
<b>3. FUNDAMENTOS INTERNOS DO CHARACTER DESIGN</b> .....	18
3.1. PERSONALIDADE ATRAVÉS DO DESENHO GESTUAL .....	20
3.2. CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM PELO GESTUAL .....	22
3.3. EXAGERO COMO FERRAMENTA GESTUAL .....	24
3.4. LINGUAGEM DAS FORMAS .....	25
3.5. CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM POR FORMA .....	28
3.6. CONTRASTE E EQUILÍBRIO .....	30
3.7. NARRATIVA E WORLDBUILDING .....	35
3.8. A FANTASIA COMO LINGUAGEM CRÍTICA .....	36
3.9. CONCEPT ART E PROCESSOS CRIATIVOS .....	37
<b>4. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	39
4.1. REFERÊNCIAS ADOTADAS .....	42
4.2. REFERÊNCIAS E MOODBOARDS .....	45
<b>5. METODOLOGIA</b> .....	48
5.1. DESIGN THINKING .....	48
5.2. MÉTODO DO DUPLO DIAMANTE .....	49
5.3. INTEGRAÇÃO DESIGN THINKING + DUPLO DIAMANTE .....	50
5.4. TIPO DE PESQUISA .....	51
5.5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....	52
<b>6. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO</b> .....	53
6.1. PROCESSO DE CRIAÇÃO .....	53
6.2. O QUE É LORE? .....	54
6.3. CONSTRUÇÃO DE LORE E UNIVERSO .....	54
6.4. O UNIVERSO DE METAZOA .....	55
6.5. SIMBOLISMO DE PERSONAGENS .....	57

6.5.1 SIEGFRIED – O CAVALEIRO MORTO-VIVO .....	57
6.5.2 RYKARD – O INDOMÁVEL .....	59
6.5.3 MILETO – O SÁBIO DE MIL CONSELHOS .....	60
6.5.4 SILVANA – A ÚLTIMA BRUXA .....	62
6.5.5 EDGAR – O ARTISTA VIAJANTE .....	64
6.5.6 TEZCA, ULFIR E JHORM – A MENTE COLMEIA .....	66
6.5.7 A HORDA ABISSAL – O EXÉRCITO DO MAR MORTO .....	67
6.5.8 SCUTUM THRONE – A PROTEÇÃO IMPERIAL .....	69
6.5.9 CONDE DURKHEIM – O GOVERNANTE DA CORTE .....	70
6.6. PROCESSO DE CRIAÇÃO DOS RASCUNHOS .....	72
6.7. ESTUDO E DESENVOLVIMENTO DE FORMAS .....	77
6.8. APLICAÇÃO DE CONSISTÊNCIA VISUAL .....	78
6.9. DESENVOLVIMENTO DO ESTILO .....	79
<b>7. RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>80</b>
7.1. APRESENTAÇÃO GERAL .....	80
5.4 ANÁLISE DE RESULTADOS .....	81
5.6 IMPACTO DO ESTILO FINAL .....	81
6. COERÊNCIA DO MUNDO .....	82
7. CONCEPÇÃO INICIAL .....	83
8. DISCUSSÃO DE NARRATIVA .....	83
4.1. JORNADA CRIATIVA .....	84
4.1. FERRAMENTAS UTILIZADAS .....	85
4.1. FINALIZAÇÃO .....	86
<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>87</b>
<b>9. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>90</b>
<b>10. APÊNDICES .....</b>	<b>92</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O *character design* é a área do design responsável pela criação e desenvolvimento visual de personagens, unindo forma, função e personalidade em uma construção estética coerente. Seu objetivo é transformar ideias narrativas em figuras visualmente expressivas, capazes de comunicar emoções, intenções e simbolismos por meio de silhueta, proporção, cores e linguagem corporal. No contexto de projetos criativos, o *character design* funciona como uma ponte entre narrativa e imagem, permitindo que cada personagem se torne um elemento significativo dentro do universo ficcional ao qual pertence. Já a *concept art* é um campo voltado à visualização inicial de ideias que compõem mundos, cenários, objetos e personagens. Ela serve como uma etapa exploratória e investigativa, onde diferentes possibilidades estéticas são testadas antes da definição final. Enquanto o *character design* aprofunda a identidade individual de cada personagem, a *concept art* estabelece as bases visuais do projeto como um todo, ajudando a construir a atmosfera, o estilo e a coerência do universo narrativo. Ambas as áreas trabalham de forma complementar, garantindo que o projeto mantenha consistência visual, clareza conceitual e força expressiva.

Nesse sentido, observa-se que a construção de personagens não se limita à criação de traços físicos ou vestimentas detalhadas; envolve também a definição de sua função narrativa e de sua capacidade de expressar conceitos abstratos. Segundo Luft (2015), personagens consistentes e visualmente coerentes desempenham papel crucial na imersão do público, permitindo que ele compreenda a história sem necessidade de exposição textual excessiva. Assim, elementos como proporção, silhueta, cor e postura são selecionados não apenas por critérios estéticos, mas por sua capacidade de comunicar informações psicológicas e sociais de forma imediata.

No caso de Metazoa, cada personagem é concebido como um híbrido entre humano e animal, refletindo traços de personalidade e marcas sociais por meio de escolhas visuais deliberadas. Essa abordagem permite ao projeto explorar temas complexos, como identidade, transformação e relações sociais,

de maneira simbólica e acessível, mantendo o caráter lúdico que caracteriza universos fantásticos.

Portanto, a contextualização do tema evidencia a relevância do *character design* como disciplina capaz de unir estética, narrativa e análise social, reforçando seu papel central em projetos de jogos, quadrinhos e animações.

O projeto Metazoa estrutura-se como um mundo fictício focado em personagens para um universo de ação e aventura. O enredo parte de um evento que transforma a humanidade em híbridos antropomórficos, resultando em uma sociedade onde as características animais refletem aspectos psicológicos e traços de personalidade dos indivíduos.

Diferente de propostas que priorizam apenas a estética visual, este projeto busca articular forma e significado, permitindo que o visual do personagem funcione como uma extensão de sua narrativa interna. Nesse contexto, cada escolha estética, incluindo a paleta cromática e a silhueta, é fundamentada em critérios de comunicação visual para que o público perceba os elementos simbólicos e emocionais pretendidos (GURNEY, 2010).

Essa abordagem evidencia que personagens podem operar como ferramentas de reflexão, permitindo discutir aspectos contemporâneos da experiência humana, como comportamento social, identidade e valores culturais, sem que o caráter lúdico seja perdido. Assim, o projeto não apenas propõe uma experiência estética, mas também uma experiência crítica e narrativa.

Nos processos de criação de jogos, observa-se que muitos projetos, sejam eles independentes ou acadêmicos, enfrentam dificuldades em definir identidades visuais e narrativas realmente marcantes. Essa lacuna frequentemente resulta em universos pouco aprofundados ou personagens que não reforçam o tom e o significado pretendidos pelos criadores. Diante desse cenário, surge o problema central que orienta este trabalho: como podemos enriquecer o conceito de um jogo a partir do *character design*?

A questão é relevante porque a construção de personagens não se limita apenas à aparência, desempenhando um papel fundamental na comunicação de temas, atmosferas, conflitos e valores presentes no universo ficcional. Investigar esse problema permite compreender de que maneira elementos

como forma, silhueta e paleta cromática, aliados a símbolos visuais e escolhas narrativas, contribuem para fortalecer o conceito central de um jogo, ampliando sua profundidade, coerência e impacto emocional no público.

Com isso, torna-se possível demonstrar que o *character design* é uma ferramenta estratégica para elevar a qualidade conceitual e estética de projetos de games, mesmo quando desenvolvidos em contextos acadêmicos ou com recursos limitados.

O presente projeto tem como foco a criação de *character design* para um jogo fictício, mas sua relevância vai além do universo dos games. Em primeiro lugar, destaca-se a importância de incentivar a exploração do *character design* no contexto acadêmico do campus Cabedelo do IFPB, onde essa área ainda é pouco explorada. Ao demonstrar que, com uma boa metodologia e estudo, é possível produzir materiais de qualidade, o projeto visa desmistificar a ideia de que o *character design* exige um profissionalismo inacessível, incentivando futuros alunos a explorarem essa área criativa.

Em segundo lugar, é fundamental ressaltar que o *character design* e o *concept art* têm aplicação em diversas mídias, como filmes, séries, novelas, livros, HQs e quadrinhos. A criação de personagens marcantes e bem desenvolvidos enriquece a narrativa de qualquer obra, aumentando a imersão e a conexão do público com o universo ficcional. Assim, o projeto não só contribui para o desenvolvimento de jogos, mas também reforça a importância do design de personagens em qualquer meio narrativo.

Dessa forma, o TCC se configura não apenas como um exercício acadêmico, mas também como uma contribuição significativa para o campo do design e da narrativa visual, abrindo novas possibilidades para os futuros profissionais da área.

A partir dessa problemática, este trabalho estabelece como propósito principal o desenvolvimento do *character design* para o universo de Metazoa, focando na criação de protagonistas e antagonistas que expressem a dualidade entre o instinto animal e a consciência humana. Para alcançar esse resultado, a pesquisa propõe a aplicação de métodos práticos de design que guiem desde a concepção narrativa até a finalização visual de cada personagem.

Complementarmente, busca-se investigar referências teóricas sobre antropomorfismo e simbolismo, além de explorar técnicas de silhueta e paleta de cores para garantir a legibilidade visual no contexto de jogos. Por fim, o projeto visa documentar todo o processo criativo, demonstrando como a união entre teoria e prática pode elevar a qualidade narrativa e estética de um universo ficcional.

Por fim, o trabalho propõe-se a sistematizar o processo de criação de personagens por meio de um guia visual detalhado. O intuito é demonstrar, de forma prática e técnica, como a integração entre fundamentos de design e narrativa pode elevar a qualidade estética de universos ficcionais, consolidando os resultados obtidos ao longo do desenvolvimento do projeto Metazoa.

## 1.2. O QUE É O CHARACTER DESIGN?

O *character design* pode ser compreendido como uma disciplina do campo do design visual dedicada à concepção e representação de personagens destinados a mídias diversas. Mais do que uma atividade estética, trata-se de um processo metodológico que articula forma, função e narrativa para produzir figuras coerentes e expressivas. De acordo com Tillman (2011), o design de personagens consiste em transformar ideias abstratas em construções visuais claras, capazes de comunicar identidade e emoção de maneira imediata.

Do ponto de vista metodológico, o *character design* envolve etapas iterativas como pesquisas visuais, esboços gestuais, geração de *thumbnails* e construção de silhuetas. Essas práticas, conforme defende Tillman (2011), configuram um processo de resolução de problemas que busca o equilíbrio entre estética, legibilidade e função narrativa. Além disso, o campo dialoga com referências culturais, simbólicas e sociológicas, permitindo que personagens carreguem arquétipos e significados que ampliam a compreensão do universo ficcional.

Por fim, o *character design* possui natureza interdisciplinar, combinando fundamentos do desenho, psicologia da forma e técnicas digitais contemporâneas. Segundo Hart (2016), personagens bem construídos podem

reforçar a narrativa e aumentar a imersão do público, independentemente da mídia. Assim, o *character design* consolida-se como ferramenta essencial para enriquecer narrativas e criar símbolos visuais capazes de transcender a própria obra.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica constitui a base para o desenvolvimento do projeto Metazoa, permitindo compreender conceitos centrais, metodologias aplicáveis e referências estéticas que orientam a criação de personagens e universos ficcionais. Para tal, este capítulo organiza-se em quatro eixos principais: *character design* e construção de personagens, narrativa e *worldbuilding*, metodologias de design e *artbooks*, *concept art* e processos criativos. A integração desses elementos demonstra a relação entre teoria e prática, evidenciando como decisões conceituais e visuais se articulam para criar universos coerentes e significativos.

### 2.1. DEFINIÇÕES E ABORDAGENS CONTEMPORÂNEAS

O *character design* é uma área do design e da ilustração dedicada à criação da identidade visual e conceitual de personagens destinados a mídias diversas, como jogos, animações, quadrinhos e cinema. Hart (2016) descreve o design de personagens como a interseção entre forma, função e narrativa, na qual decisões estéticas e psicológicas se articulam para gerar personagens coerentes, expressivos e capazes de comunicar seu papel dentro da história.

Nos jogos digitais, essa prática assume um papel estratégico: o personagem não apenas integra o universo ficcional, mas também estabelece conexão emocional com o jogador. De acordo com BANCROFT (2016) elementos visuais como silhueta, postura e paleta cromática são fundamentais para a legibilidade imediata, enquanto aspectos invisíveis como personalidade, arquétipos e simbolismo fortalecem a imersão e a identificação do público. Assim, o *character design* transcende a aparência, funcionando como linguagem narrativa que traduz informações complexas em elementos visuais intuitivos.

1 - Concept art oficial de Teemo explora traços e cores característicos do universo de League of Legends.



Fonte: (Riot Games, 2014).

## 2.2. PERSONAGENS ANTROPOMÓRFICOS NA NARRATIVA VISUAL

A antropomorfização, definida como a atribuição de características humanas a animais, é uma prática presente em narrativas desde a Antiguidade. Bettelheim (1978) destaca que personagens híbridos permitem a exploração de metáforas acessíveis para discutir moralidade, fragilidade e virtudes humanas, ao mesmo tempo em que criam uma distância lúdica que suaviza conteúdos.

2- Centauro Thricerod



Fonte: Reynolds, (2021, p. 256).

Em jogos e universos visuais, personagens antropomórficos ampliam o potencial expressivo ao unir elementos humanos e animais. A forma animal pode evidenciar traços internos, como medos, traumas ou desejos, enquanto o corpo humano mantém a capacidade de identificação emocional. No projeto Metazoa, cada personagem híbrido reflete aspectos de sua psique por meio de sua anatomia, permitindo que o visual comunique nuances psicológicas sem necessidade de exposição textual.

### **2.3. SIMBOLISMO, ARQUÉTIPOS E LINGUAGEM VISUAL**

O design de personagens frequentemente se apoia em arquétipos universais, conceitos amplamente estudados por Jung (1964) e reorganizados por Campbell (2004) em sua leitura da jornada do herói. Esses arquétipos funcionam como estruturas narrativas capazes de sintetizar padrões psicológicos presentes no imaginário coletivo. Figuras como o herói, o mentor, o *trickster*, o inocente, o corrompido e o soberano não apenas orientam expectativas narrativas, mas também oferecem ao designer um conjunto de referências simbólicas que ajudam a comunicar identidade e propósito de forma imediata. Assim, a presença de determinado arquétipo torna possível que o público reconheça intuitivamente motivações, valores e conflitos inerentes ao personagem, mesmo antes de qualquer diálogo ou ação explícita.

O simbolismo visual desempenha papel igualmente fundamental na construção de personagens, uma vez que amplia a capacidade narrativa dos elementos formais que os compõem. Cores, formas, silhuetas, texturas e gestos carregam significados culturalmente compartilhados. Por exemplo, tons escuros e formas angulares tendem a evocar agressividade ou ameaça, enquanto linhas curvas e paletas claras frequentemente remetem à leveza, inocência ou vulnerabilidade. Conforme apontam teóricos do design visual e da semiótica, esses elementos funcionam como signos capazes de transmitir informações complexas de maneira rápida e não verbal, fortalecendo a legibilidade e a expressividade do personagem dentro da narrativa audiovisual.

Além disso, o simbolismo não se limita a transmitir características superficiais, mas pode articular significados profundos relacionados a valores

culturais, conflitos internos ou temas sociais. Elementos como cicatrizes, amuletos, ornamentos, padrões tribais ou marcas corporais podem funcionar simultaneamente como indicadores narrativos, pistas psicológicas e expressões estéticas, enriquecendo a leitura do personagem e oferecendo múltiplas camadas de interpretação. Nesse sentido, o *character design* opera como um campo em que a linguagem visual e a simbologia se entrelaçam, transformando o personagem em um veículo de comunicação narrativa.

### **3. FUNDAMENTOS INTERNOS DO *CHARACTER DESIGN***

No campo do *character design*, os fundamentos internos correspondem aos elementos conceituais que sustentam a construção de um personagem antes de sua materialização visual definitiva. Esses fundamentos abrangem decisões de natureza simbólica, narrativa e conceitual que orientam a forma, a aparência e o comportamento do personagem, assegurando coerência, legibilidade e verossimilhança no interior do universo ficcional. Trata-se de uma base estrutural de caráter imaterial, porém essencial, sobre a qual o *design* visual é desenvolvido. Entre esses fundamentos, destaca-se a pesquisa de referências, considerada uma etapa central do processo criativo.

A pesquisa de referências consiste na coleta e análise de informações visuais e conceituais capazes de sustentar a construção do personagem. A ausência desse levantamento tende a resultar em caracterizações genéricas, pouco expressivas ou carentes de credibilidade. Essa investigação compreende aspectos culturais relacionados ao contexto em que o personagem está inserido, características anatômicas compatíveis com idade e gênero, expressões faciais condizentes com sua personalidade e formas capazes de comunicar seu temperamento.

Além disso, envolve o estudo de paletas cromáticas, estilos de penteado, vestimentas e comportamentos típicos de indivíduos que habitam ambientes semelhantes, bem como a observação de como esses personagens se movem, caminham, interagem e se expressam.

Embora esse processo possa demandar tempo, sua relevância é inegável. O uso consistente de referências possibilita transmitir com maior precisão a intenção do *designer* ao público, agrega autenticidade e consistência

ao personagem e amplia o repertório visual do artista, fortalecendo sua capacidade criativa. Desse modo, recorrer a referências não indica ausência de originalidade, mas sim constitui um fundamento essencial do processo de *design*, contribuindo para evitar estereótipos, repetições visuais e soluções superficiais.

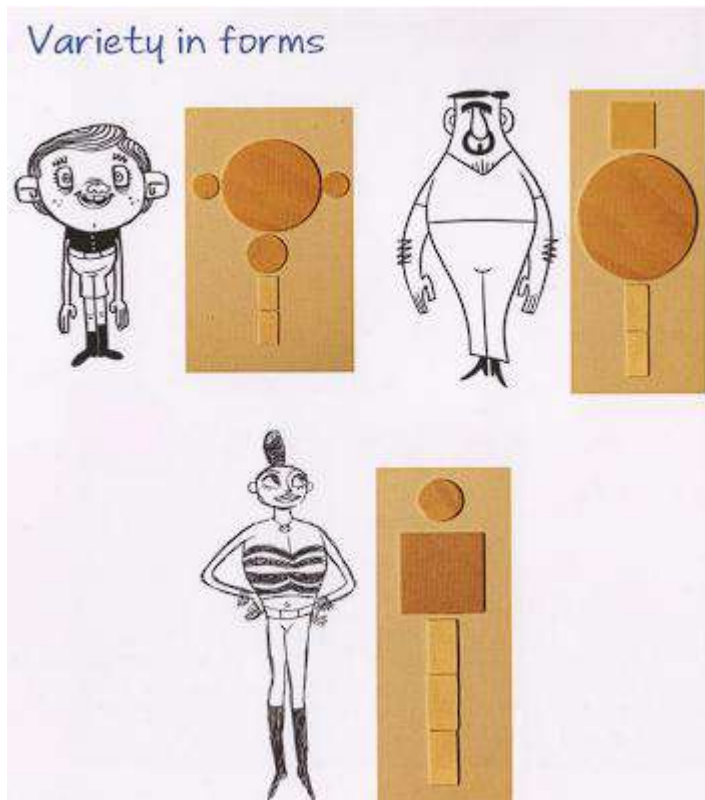
Diversos profissionais da área reforçam a importância desse fundamento. Vanessa Morales (2020), ilustradora e artista contribuidora da obra *Fundamentals of Character Design*, recomenda a coleta de imagens provenientes de livros, da internet e de fotografias do cotidiano, além da observação de pessoas reais com características semelhantes às do personagem em desenvolvimento. A autora também sugere o uso de *moodboards* como ferramenta de apoio visual e o estudo do trabalho de outros artistas, com o objetivo de compreender diferentes formas de expressar personalidade por meio da forma. Morales ressalta ainda a necessidade de o *designer* questionar a essência do personagem, sua mensagem, motivações e papel narrativo, para que as decisões visuais sejam tomadas de maneira intencional e coerente.

Tom Bancroft (2016) igualmente enfatiza a pesquisa como um dos fundamentos do *character design*, indicando que artistas busquem referências em filmes, programas de televisão e acervos *online*. O autor destaca a importância de se manter atento a novas informações e de realizar a leitura cuidadosa de roteiros e materiais complementares relacionados ao personagem, de modo a aprofundar sua compreensão narrativa e visual. Stephen Silver (2017), *character designer* reconhecido por trabalhos como *Padrinhos Mágicos* e *Kim Possible*, propõe em *The Silver Way Techniques Tips and Tutorials for Effective Character Design* um conjunto de práticas voltadas à ampliação do repertório visual e ao aprimoramento técnico.

Entre suas recomendações estão a observação constante da natureza e de objetos cotidianos, a análise de formas e proporções presentes no ambiente e o estudo dos fatores que determinam o sucesso ou fracasso de um *design*. Silver também sugere o uso de formas geométricas básicas, como círculos, quadrados, retângulos e triângulos, para a criação de silhuetas iniciais que sirvam como ponto de partida para personagens. Além disso, enfatiza

hábitos como desenhar diariamente, visitar museus e observar embalagens, objetos e pessoas, registrando aquilo que desperta interesse. Segundo o autor, essas práticas ampliam a capacidade de observação do artista e contribuem para a construção de um vocabulário visual sólido.

3 – Personagens feitos a partir de formas básicas em placas de MDF.



Fonte: The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design (2017)

### 3.1. PERSONALIDADE ATRAVÉS DO DESENHO GESTUAL

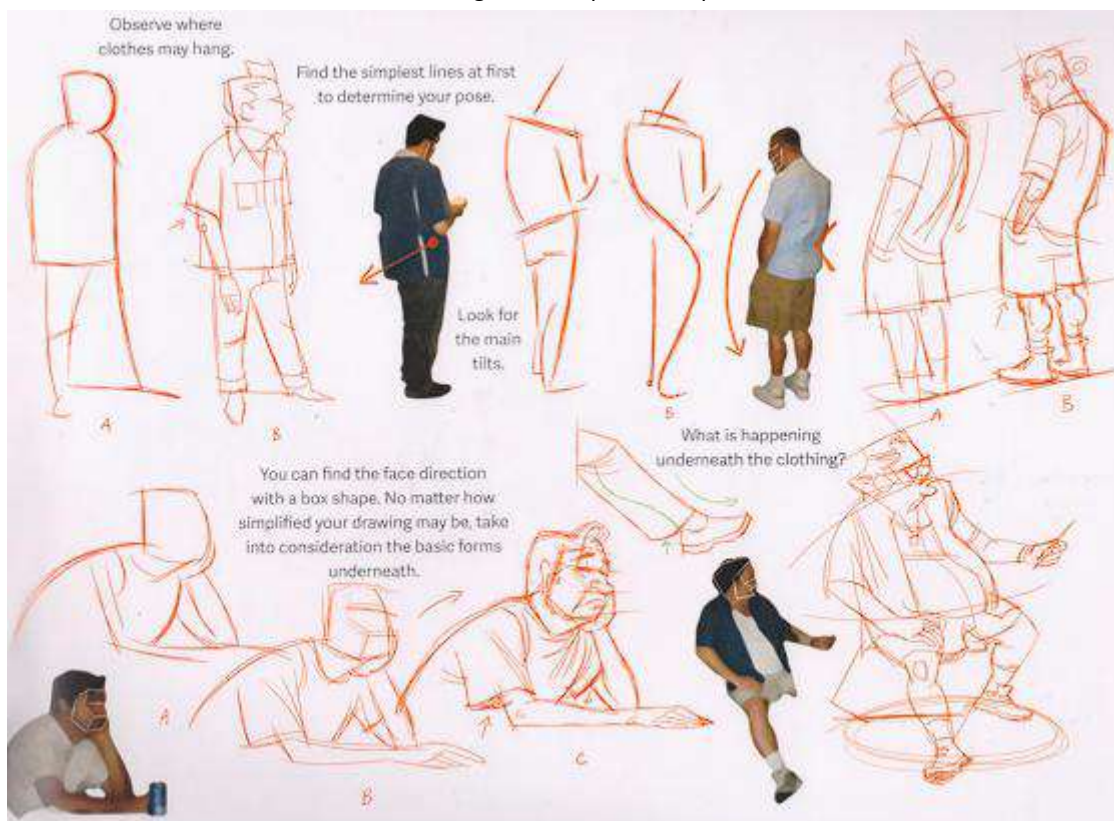
A fase subsequente no processo de criação de um personagem envolve a aplicação das referências coletadas para iniciar a elaboração de esboços que explorem interpretações possíveis desse indivíduo ficcional, tendo o desenho gestual como ferramenta estruturante. Essa técnica, descrita por autores fundamentais como Kimon Nicolaides (1941), Preston Blair (1994) e posteriormente aprofundada por Walt Stanchfield (2007, 2009), busca representar não apenas a forma, mas o movimento e a energia da figura. O gesto inicial geralmente é construído a partir da linha de ação, uma linha

imaginária que orienta a pose, refletindo intensidade, direção e fluxo do movimento, conceito também abordado em materiais contemporâneos como *Fundamentals of Character Design* (2020). Essa linha, localizada frequentemente ao longo do eixo da coluna, pode estender-se para guiar a posição dos ombros, quadris e pelve, oferecendo uma leitura dinâmica e coerente da postura do personagem.

Construir o personagem a partir de seus movimentos constitui um método eficaz de transmitir personalidade, pois diferentes indivíduos executam as mesmas ações de modos distintos, algo já observado por Nicolaidis e reforçado nas análises de Stanchfield sobre intenção corporal. O propósito do desenho gestual, portanto, é capturar rapidamente a essência do movimento e da energia que definem o personagem, em um estágio de experimentação no qual múltiplas possibilidades são testadas antes da definição de detalhes. Stephen Silver (2017), em sua obra *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*, destaca que compreender como o personagem fala, se move e se expressa é essencial para revelar emoções e consolidar sua identidade visual. O autor também aponta que poses diagonais sugerem dinamismo, poses verticais indicam firmeza e poses horizontais evocam relaxamento, permitindo que o artista utilize a linguagem corporal como um recurso narrativo para comunicar estados emocionais.

Além disso, Silver apresenta o conceito de evitar a escada, técnica destinada a aprimorar a expressividade do gesto. A metáfora diz respeito às linhas de ação dos ombros e quadris, que, para gerar dinamismo, devem inclinar-se em direções opostas, evitando alinhamentos paralelos que tornam a figura rígida. A postura dos ombros, por sua vez, comunica significados simbólicos: ombros caídos sugerem tristeza ou exaustão, enquanto ombros erguidos e firmes remetem à força e confiança, algo frequentemente explorado na representação de heróis. Por fim, Silver (2017) enfatiza que a identidade e a ação do personagem devem ser compreensíveis já nos primeiros gestos; caso contrário, o detalhamento posterior torna-se ineficaz, reafirmando a centralidade do desenho gestual como fundamento estruturante do design de personagens, princípio amplamente defendido tanto pelos métodos clássicos quanto pelos contemporâneos.

## 4 – Desenho gestual de pessoas e poses.



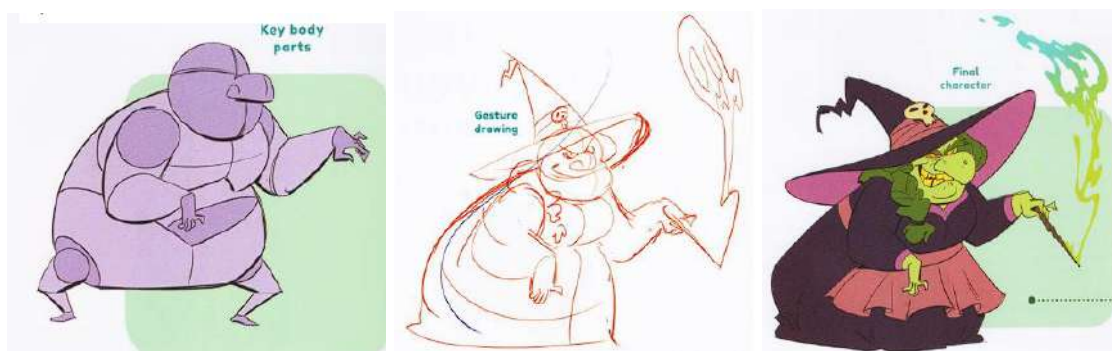
Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

### 3.2. CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM PELO DESENHO GESTUAL

A aplicação do desenho gestual na construção de personagens proporciona a compreensão do processo lógico subjacente à criação de um design final, ao mesmo tempo que otimiza o potencial em cada fase desse processo criativo. Esse método não apenas permite uma representação inicial do personagem, mas também serve como uma estratégia eficaz para refiná-lo e aperfeiçoá-lo. Por meio do desenho gestual, os artistas podem explorar novas possibilidades e garantir que a personalidade do personagem seja coerente com suas ações e aparência. A artista e *character designer* Ida Hem delinea uma abordagem sistemática para a construção de personagens com base no desenho gestual no livro "*Fundamentals of Character Design*" de Ida Hem (2020). De acordo com a artista, o processo pode ser dividido em três passos. O primeiro passo consiste em estabelecer a linha de ação do personagem e,

posteriormente, esboçá-lo utilizando a técnica do desenho gestual. Hem enfatiza que a escolha apropriada da linha de ação e a execução precisa do gestual constituem um design eficaz. O gestual, nesse contexto, é elaborado rapidamente, permitindo a exploração de várias variações sem um grande dispêndio de tempo. O segundo passo envolve a identificação e simplificação das seis partes principais do corpo do personagem. Hem aconselha a estilizar e exagerar as formas dessas partes, o que contribui para o desenvolvimento de uma linguagem de formas própria ao artista. Essas seis partes primárias compreendem o peito,

5 – De um desenho gestual ao rascunho e a finalização.



Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

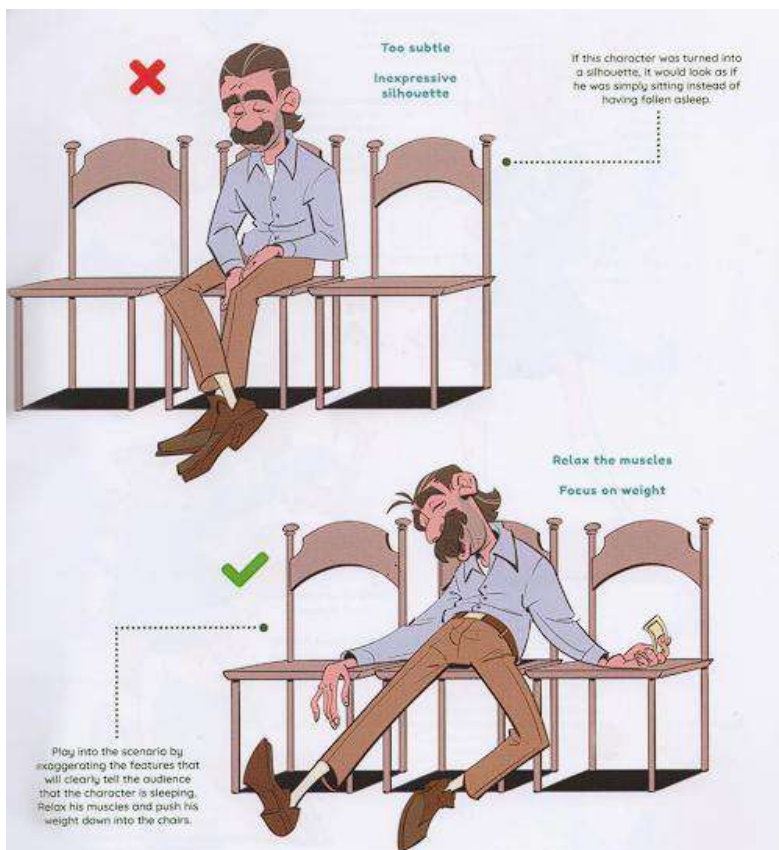
o tronco, as pernas, os braços, os ombros e a cabeça, pois, segundo a autora, elas não podem ser consideradas como elementos independentes, uma vez que estão intrinsecamente interligadas. O terceiro e último passo concentra-se na etapa de finalização do personagem, na qual a anatomia é refinada e os detalhes são adicionados. Nesse estágio, ocorre a criação do rosto do personagem, o desenvolvimento de seu vestuário e a definição da paleta de cores.

Podemos inferir que essas três etapas correspondem, respectivamente, ao esboço inicial, no qual o movimento e a ação do personagem são delineados; à fase de estruturação, onde as formas do corpo são delimitadas; e, por fim, à etapa de detalhamento, caracterizada pelo refinamento do design, inclusão de elementos como o rosto, e a incorporação de cores e texturas.

### 3.3. EXAGERO COMO FERRAMENTA GESTUAL

É de extrema importância a habilidade de apresentar um personagem de forma que suas ações, emoções e humor estejam em consonância com sua personalidade. De acordo com Ida Hem, a criação de um personagem eficaz não se trata apenas de escolhas de design e linguagem das formas, engloba também a maneira como o personagem se comporta e se apresenta. A artista enfatiza a importância de garantir que a personalidade do personagem seja prontamente identificável através de seu gestual, e uma das abordagens para alcançar esse objetivo é a utilização do exagero. Quando o design de um personagem é excessivamente sutil, ele tende a ser suscetível a interpretações variadas por parte do público. No entanto, o objetivo do *character design* é assegurar que todos os espectadores tenham uma percepção unificada do personagem, evitando ambiguidades na interpretação. O emprego do exagero no gestual permite eliminar qualquer ambiguidade, de forma que o design seja compreendido em sua essência, ao invés de ser alvo de interpretações divergentes. Além de garantir a interpretação correta, o exagero contribui para a legibilidade da pose e da silhueta do personagem. Hem argumenta que, se o público necessitar de mais do que alguns segundos para compreender esses elementos, isso indica que tanto a pose quanto a silhueta não estão suficientemente claras, o que pode prejudicar a experiência do espectador. Portanto, o exagero desempenha um papel fundamental na comunicação efetiva da personalidade e das características do personagem.

### 6 - O emprego da técnica de exagero e seu impacto visual.



Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

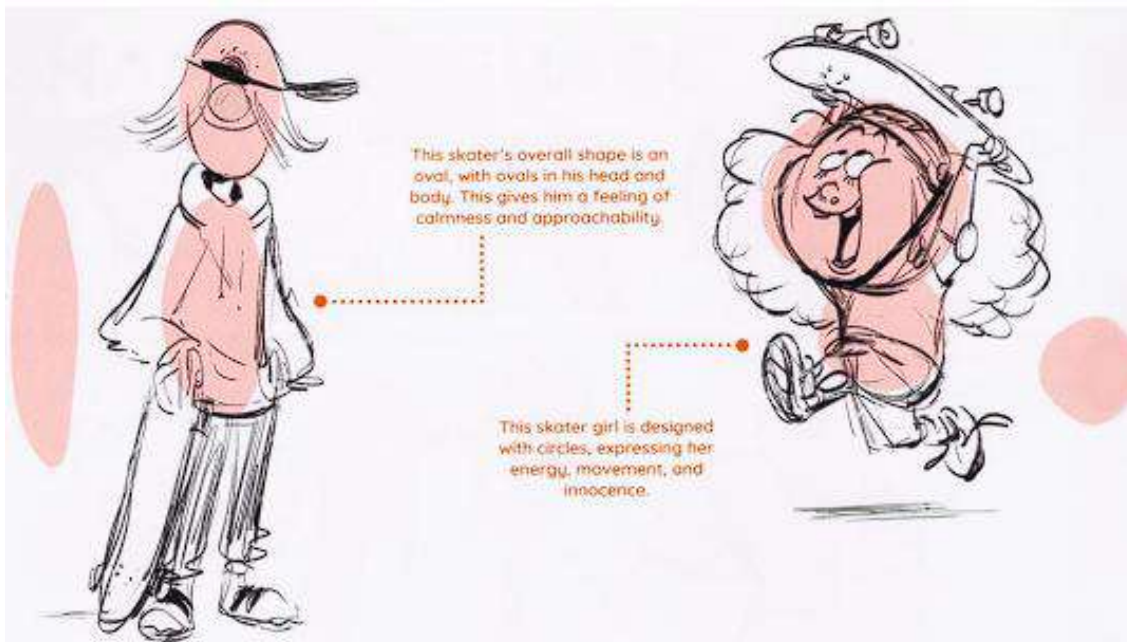
## 3.4. LINGUAGEM DAS FORMAS

A linguagem das formas constitui uma etapa fundamental após a seleção dos esboços gestuais que melhor capturam a energia do personagem. A partir dessas escolhas iniciais, desenvolvem-se volumes e estruturas que moldam a figura, consolidando as bases da personalidade visual. Assim como o desenho gestual, a manipulação consciente das formas opera como ferramenta estratégica para transmitir traços psicológicos e padrões comportamentais. A literatura especializada converge em torno da ideia de que três formas geométricas básicas como o círculo, o triângulo e o quadrado sustentam grande parte da expressividade no *character design*. A partir dessas formas primárias, compõem-se silhuetas, estruturas faciais, escolhas de vestuário, penteados e outros elementos que reforçam o temperamento de cada personagem.

Segundo a definição de Stephanie Garcia Rizo no livro *Fundamentals of Character Design*, o círculo transmite movimento, vitalidade e energia,

evocando conexão, simplicidade e, frequentemente, inocência e vulnerabilidade (Rizo, 2020). Formas arredondadas tendem a sugerir personagens acessíveis e amigáveis.

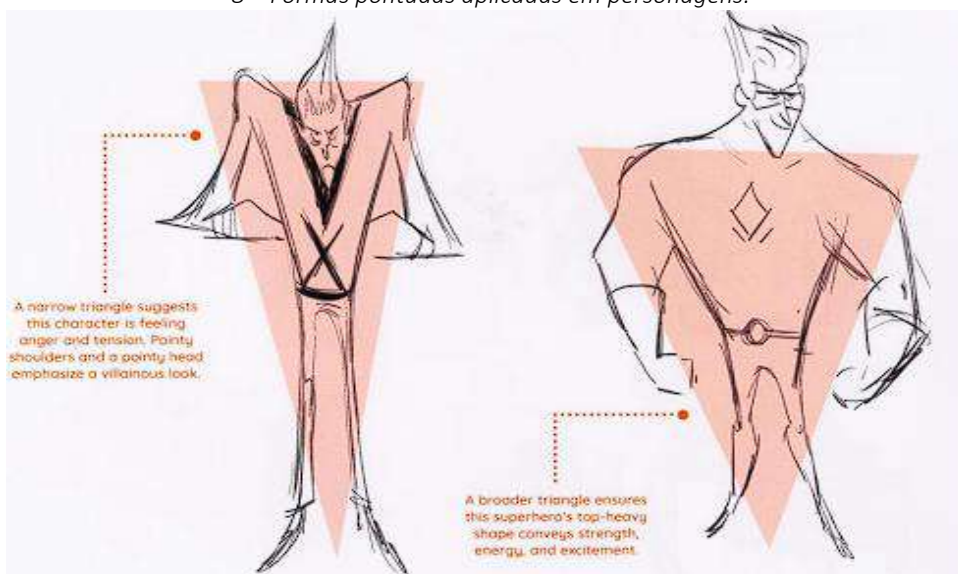
7 – Formas arredondadas aplicadas em personagens.



Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

O triângulo, por sua vez, comunica intensidade, dinamismo e perigo; é associado a emoções fortes, como raiva e tensão, sendo recorrente em antagonistas ou personagens cuja personalidade exige sensação de força,

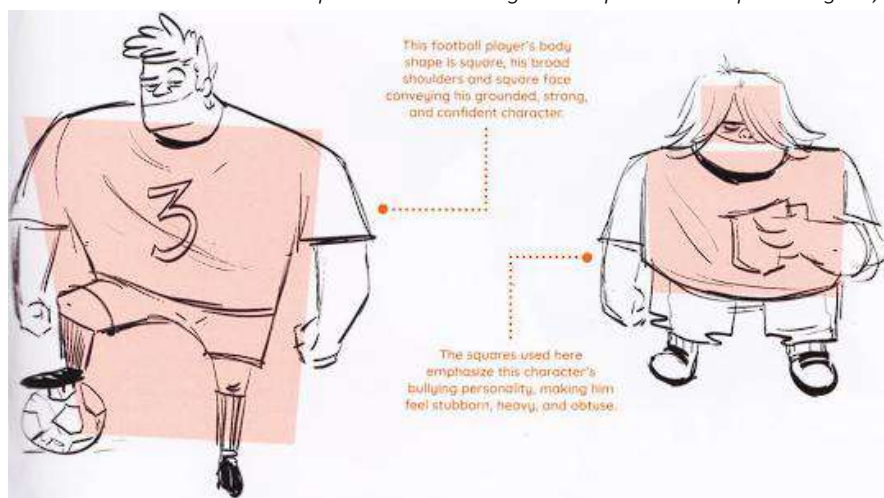
8 – Formas pontudas aplicadas em personagens.



Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

agressividade ou imprevisibilidade. Já os quadrados são tradicionalmente utilizados para representar personagens robustos, estáveis e até antiquados, ressaltando firmeza e resistência. Essas interpretações simbólicas estão apoiadas em estudos científicos sobre a preferência humana por contornos, fenômeno conhecido como *Contour Bias*. Zimbaldist (2006) observa que o ser humano tende a preferir formas curvas, enquanto formas angulares ativam respostas ligadas ao medo, especialmente na amígdala.

9 – Formas quadradas e retangulares aplicadas em personagens;



Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

Tais tendências foram analisadas empiricamente no estudo de Tawil, Asconi e Kühn (2022), no qual 198 participantes avaliaram ambientes com diferentes níveis de curvatura. Os resultados indicaram que formas curvilíneas foram associadas a maior beleza, apelo estético e tranquilidade, enquanto formas angulares elevaram sensações de estresse, confirmando parcialmente o *Contour Bias* e demonstrando que a preferência por contornos depende ainda de fatores individuais e contextuais.

No campo do *character design*, Kenneth Anderson (2020) propõe que essas preferências sejam utilizadas de maneira estratégica, mas ressalta que as formas, isoladamente, não definem um personagem; a personalidade só se completa por meio da performance e atuação visual. Ainda assim, Anderson recomenda o exagero das formas — princípio também defendido por Ida Hem — como meio de acentuar identidades e evitar ambiguidades interpretativas. Formas arredondadas exageradas reforçam jovialidade e inocência; formas

quadradas acentuadas sugerem força e obstinação; e formas triangulares intensificadas ampliam a sensação de ameaça. Esse princípio pode ser observado em exemplos da animação.

Carl Fredricksen, de *Up: Altas Aventuras*, apresenta formas quadradas exageradas que reforçam sua postura rígida, teimosa e resistente. Já Yzma, de *A Nova Onda do Imperador*, é construída a partir de formas triangulares acentuadas, enfatizando sua função antagonista e sua personalidade maliciosa e ambiciosa. Assim, a linguagem das formas, articulada a evidências simbólicas e psicológicas, integra um sistema expressivo capaz de comunicar intenções, emoções e papéis narrativos antes mesmo que o personagem entre em ação.

10 – Personagem Carl Fredricksen



Fonte: *Up: Altas Aventuras* (2009)

11 – Personagem Yzma



Fonte: *A nova Onda do Imperador* (2000)

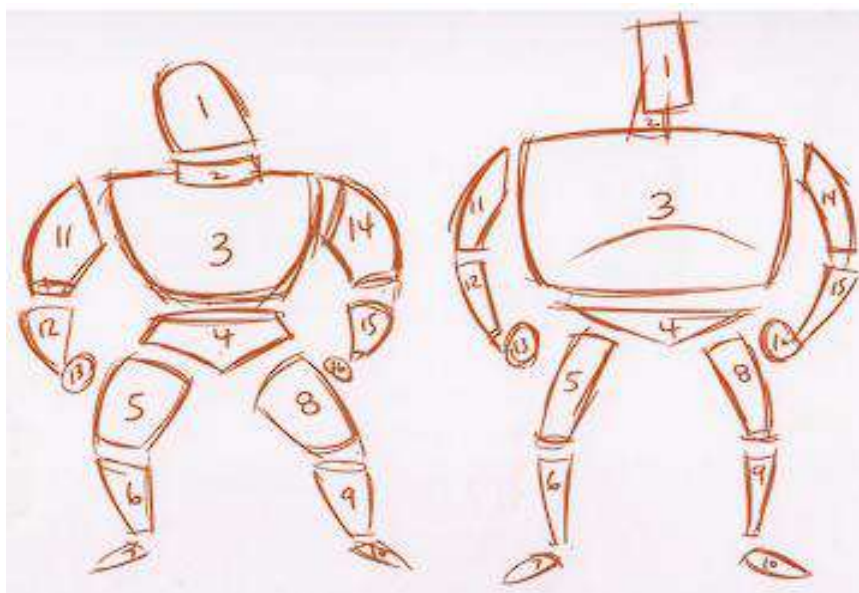
### 3.5. CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM POR FORMAS BÁSICAS

As formas que compõem um personagem desempenham um papel significativo na comunicação de sua personalidade. De acordo com Stephen Silver (2017), a figura humana pode ser dividida em dezesseis partes distintas, o que permite tratar cada segmento de maneira independente e inspirar o design de cada um deles com base nas formas básicas que melhor

representem a personalidade do personagem. O autor também propõe um método de construção envolvendo o uso do formato de um ponto de exclamação para representar as costelas e a pelve, afirmando que a variação entre essas proporções possibilita múltiplas interpretações de um mesmo design. Silver destaca ainda que a escolha da forma desse ponto de exclamação deve refletir o temperamento do personagem: personagens amigáveis tendem a se beneficiar de formas mais arredondadas, enquanto figuras velozes ou intensas podem ser melhor representadas por formas triangulares ou pontudas.

No livro *Fundamentals of Character Design*, Kenneth Anderson (2020) também propõe a simplificação da figura humana por meio de formas básicas, sobretudo para artistas que ainda não possuem domínio

12 - Marcações do corpo separadas por formas geométricas.



Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

profundo de anatomia. O autor enfatiza que focar prematuramente em detalhes pode prejudicar o desenvolvimento do design, sendo mais eficaz estabelecer primeiro uma estrutura gestual sólida e uma pose coerente. Anderson sugere dividir o corpo em partes como cabeça, peito, pelve, ombros, braços e pernas, compreendendo subdivisões nos membros superiores e inferiores. Tanto Silver quanto Anderson convergem ao afirmar que a utilização

de formas geométricas facilita a rotação, a visualização e o desenho de um personagem em diferentes ângulos, garantindo maior versatilidade e clareza no processo de construção visual.

13 - Marcações do corpo separadas por formas geométricas.

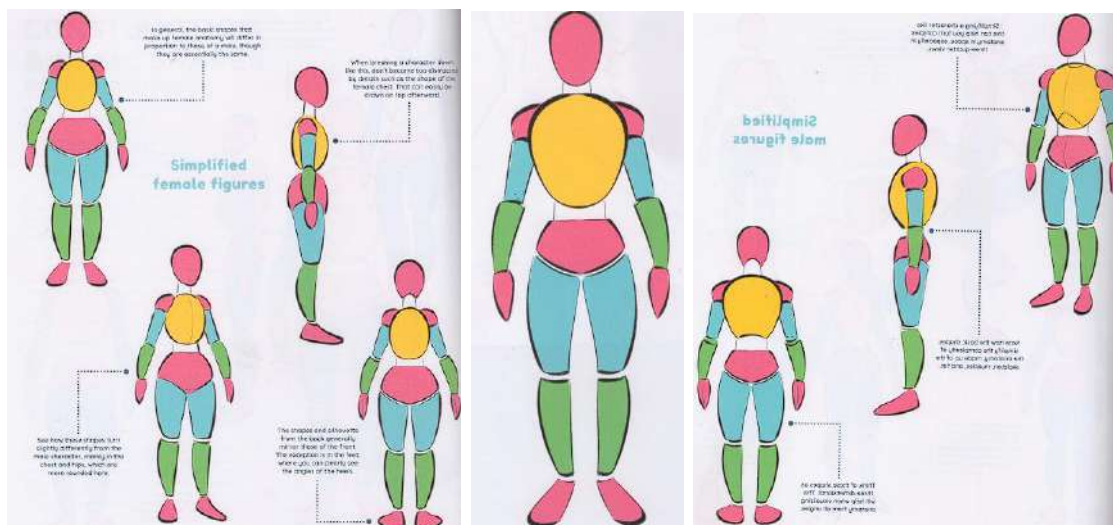


Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

### 3.6. CONTRASTE E EQUILÍBRIO

Após a definição do movimento e da forma do personagem, a estrutura básica encontra-se estabelecida, restando a incorporação dos detalhes, os quais serão abordados com maior profundidade no capítulo referente à finalização do personagem. No entanto, há princípios que demandam avaliação a fim de assegurar que essa estrutura tenha sido construída de forma sólida e permitir seu desenvolvimento mais aprofundado, visando alcançar seu potencial máximo.

14, 15 e 16 – Formas simplificadas do corpo feminino.



Fonte: Fundamentals of Character Design (2020)

Profissionalmente falando, é da responsabilidade do autor não se acomodar com o primeiro design concebido, mas, ao contrário, buscar constantemente maneiras de aprimorá-lo. É neste contexto que a aplicação do contraste e do equilíbrio se faz necessária.

Contraste e equilíbrio constituem princípios fundamentais para a construção de personagens visualmente autênticos, coerentes e legíveis. No *character design*, esses elementos não atuam apenas como recursos estéticos, mas como ferramentas estruturais que organizam a informação visual e orientam a percepção do observador. A aplicação consciente do contraste permite destacar formas, volumes e áreas de interesse, enquanto o equilíbrio assegura harmonia e estabilidade à composição, evitando sobrecargas visuais ou assimetrias não intencionais.

Stephen Silver (2017), em *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*, propõe uma abordagem prática para o entendimento do equilíbrio no design de personagens, dividindo-o em três categorias principais. A primeira refere-se à distribuição uniforme da massa visual ao longo do corpo do personagem, de modo que nenhuma parte pareça excessivamente pesada ou desproporcional em relação às demais. Esse tipo de equilíbrio contribui para uma leitura clara da forma e reforça a sensação de solidez estrutural.

A segunda categoria diz respeito ao equilíbrio por meio do peso visual, no qual formas maiores podem ser compensadas por conjuntos de formas menores, desde que organizadas estrategicamente. Nesse caso, o equilíbrio não depende da simetria ou da igualdade de tamanho, mas da percepção subjetiva do peso que cada elemento exerce na composição. Silver (2017) destaca que essa estratégia amplia o dinamismo do design e evita soluções previsíveis, enriquecendo a linguagem visual do personagem.

O terceiro tipo de equilíbrio apresentado pelo autor está relacionado à proximidade e ao agrupamento de elementos semelhantes. Ao concentrar detalhes em determinadas áreas e manter outras mais simplificadas, criam-se zonas de descanso visual que facilitam o deslocamento do olhar e impedem a saturação de informações. Esse princípio contribui diretamente para a legibilidade imediata do personagem e para a clareza de sua silhueta, aspecto essencial no *character design*.

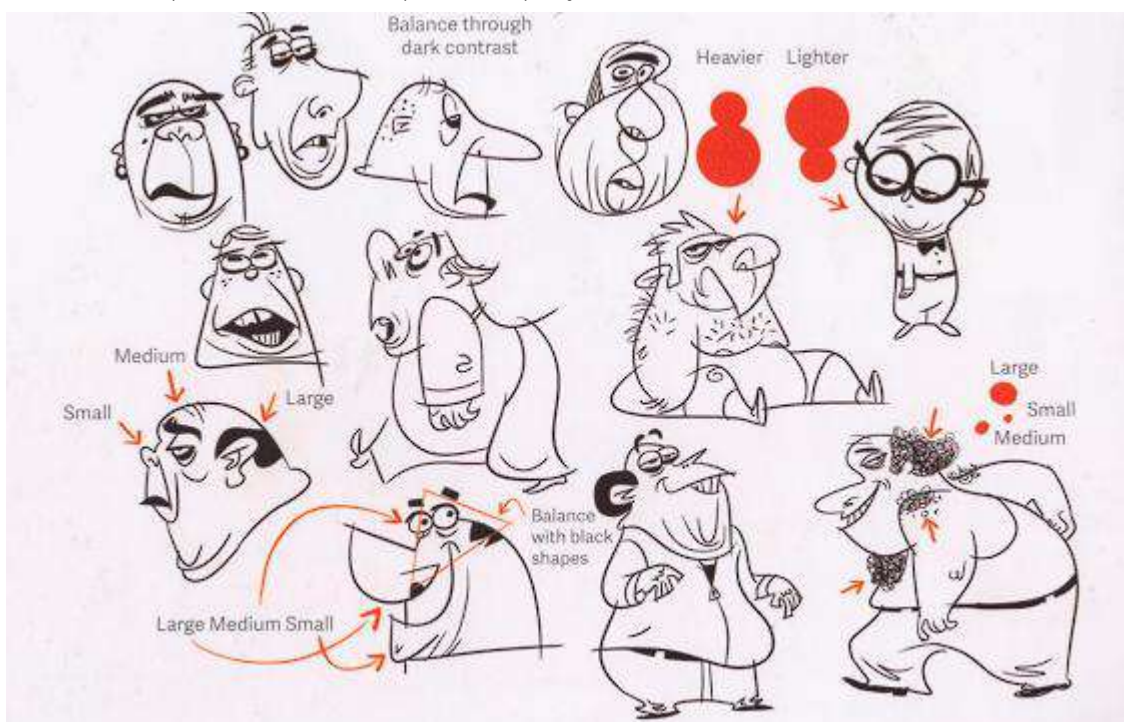
A importância do equilíbrio como organizador da percepção visual também é discutida por Rudolf Arnheim (1986), que compreende a composição como um campo de forças no qual cada elemento exerce influência sobre os demais. Segundo o autor, o equilíbrio visual emerge da relação entre essas forças e da maneira como são organizadas no espaço, reforçando a ideia de que decisões formais no design possuem impacto direto na leitura e na compreensão da imagem.

No contexto da animação e do design de personagens, Frank Thomas e Ollie Johnston (1981) associam o equilíbrio à clareza da ação e da pose. Em *The Illusion of Life: Disney Animation*, os autores afirmam que um personagem equilibrado visualmente comunica suas intenções de forma mais eficiente, permitindo que o público compreenda rapidamente seu movimento, emoção ou atitude. Assim, o equilíbrio atua como mediador entre forma e narrativa, fortalecendo a comunicação visual.

Tom Bancroft (2006), por sua vez, enfatiza o papel do contraste e da variação de formas no fortalecimento do equilíbrio compositivo. Em *Creating Characters with Personality*, o autor destaca que a combinação consciente de formas grandes, médias e pequenas é essencial para criar personagens expressivos e visualmente interessantes. Bancroft ressalta que não basta variar

tamanhos; é fundamental observar como essas formas são distribuídas no corpo do personagem, garantindo coerência, apelo visual e personalidade. Dessa forma, o equilíbrio e o contraste no *character design* devem ser compreendidos como princípios interdependentes, que atuam tanto no nível estético quanto no narrativo. A partir das contribuições de Silver, Arnheim, Thomas, Johnston e Bancroft, evidencia-se que o domínio desses fundamentos amplia a capacidade do designer de construir personagens claros, expressivos e funcionalmente integrados ao universo ficcional em que estão inseridos.

17 – Equilíbrio e contraste a partir da repetição de formas idênticas em tamanhos diferentes.



Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

Outra estratégia para alcançar o equilíbrio em um personagem, conforme destaca Silver, é considerar a relação do corpo com o espaço. O uso de uma base oval auxilia na compreensão da perspectiva e da profundidade, permitindo visualizar com maior clareza como o personagem se posiciona

18 - Equilíbrio do personagem a partir de uma base oval.

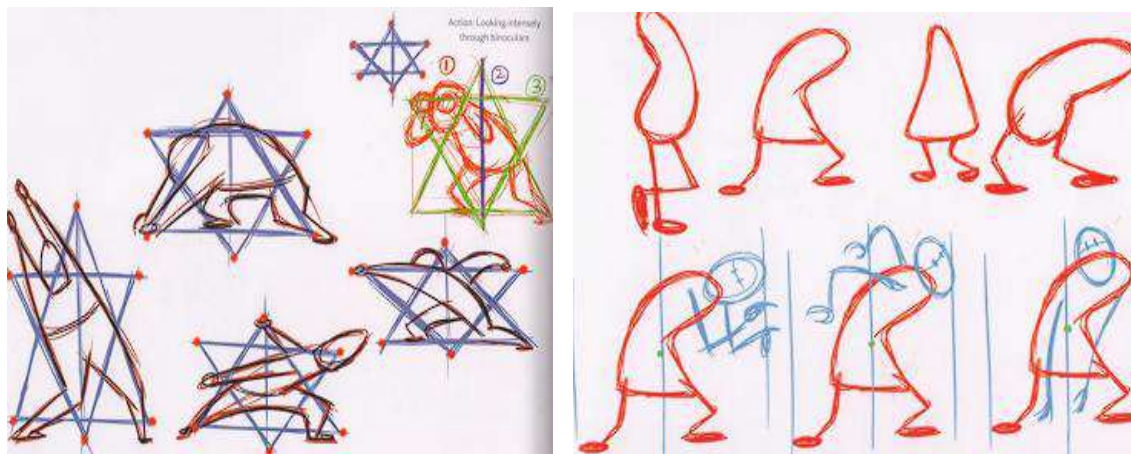


Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials*

for *Effective Character Design* (2017)

em relação ao ambiente. Silver menciona ainda que formas triangulares podem servir como guias úteis para transmitir estabilidade e firmeza no design do personagem. Além disso, o autor propõe um método que consiste na sobreposição de um hexagrama sobre a estrutura do personagem. Essa figura, composta principalmente por triângulos, ajuda a visualizar até que ponto os membros podem ser posicionados em relação às extremidades do hexagrama, contribuindo para o equilíbrio geral da composição.

19 e 20 - Equilíbrio utilizando hexagramas e linhas verticais como guia.



Fonte: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (2017)

Outra estratégia sugerida por Silver (2017) para avaliar o equilíbrio do personagem em relação ao espaço envolve o uso de linhas guia. O método consiste em traçar três linhas verticais paralelas, posicionando a linha central na altura aproximada do umbigo do personagem. Essa divisão em duas partes

permite analisar se o peso visual está distribuído de maneira equilibrada entre os lados da figura.

Tom Bancroft (2006) também discute o equilíbrio no design de personagens, enfatizando sobretudo o uso do tamanho e da variação das formas. Em *Creating Characters with Personality*, o autor destaca que a relação entre formas de diferentes dimensões é fundamental para consolidar um design e aumentar seu apelo visual. Assim como Silver, Bancroft recomenda combinar formas pequenas, médias e grandes, mas reforça a importância de observar como essas variações são organizadas dentro da composição, garantindo autenticidade, dinamismo e uma construção visual mais interessante.

### **3.7. NARRATIVA E WORLDBUILDING**

A narrativa, ao estruturar eventos, personagens e conflitos, constitui o eixo organizador que confere coesão, progressão e sentido à obra, orientando a experiência do público e favorecendo o estabelecimento de vínculos emocionais. Por meio da articulação entre ações, motivações e consequências, a narrativa não apenas apresenta uma sequência de acontecimentos, mas também constrói significados, estabelece tensões e direciona a leitura ou fruição da obra. Nesse sentido, a narrativa atua como um mecanismo de mediação entre o universo ficcional e o público, permitindo que este compreenda, interprete e se envolva com o mundo apresentado.

No âmbito da literatura fantástica e da ficção especulativa, essa função narrativa torna-se indissociável da criação de universos ficcionais consistentes. O fantástico pressupõe a existência de elementos que extrapolam a realidade empírica, como criaturas imaginárias, sistemas mágicos ou leis físicas alternativas, exigindo do autor um cuidado redobrado na organização interna desse universo para que ele seja aceito como verossímil. A obra de J. R. R. Tolkien exemplifica esse princípio ao apresentar mundos dotados de história própria, geografia detalhada, culturas distintas e sistemas simbólicos coerentes, aspectos que conferem profundidade e credibilidade à narrativa, mesmo diante de elementos irrealistas.

Nesse contexto, o *worldbuilding* pode ser compreendido como o processo de concepção e estruturação do universo ficcional e de suas regras internas. Esse processo envolve a definição de aspectos históricos, culturais, sociais, políticos e simbólicos que sustentam o funcionamento do mundo criado, garantindo sua coerência interna. Mais do que um simples pano de fundo, o *worldbuilding* estabelece limites, possibilidades e conflitos que influenciam diretamente as ações dos personagens e o desenvolvimento da trama, funcionando como uma base estrutural para a narrativa.

A narrativa, por sua vez, desempenha papel fundamental na ativação desse universo ficcional, pois é por meio dela que o *worldbuilding* se manifesta e ganha sentido. Um mundo, por mais detalhado que seja, permanece estático sem uma narrativa que o explore, revele suas regras e coloque seus elementos em tensão. Conforme aponta Campbell (2004), a organização cuidadosa do universo narrativo é essencial para o envolvimento do público, uma vez que possibilita uma identificação mais profunda com a jornada do protagonista e com os valores simbólicos ali representados. Assim, a narrativa não apenas se apoia no *worldbuilding*, mas também o dinamiza, selecionando quais aspectos do mundo serão revelados e de que forma eles impactarão a experiência do leitor ou espectador.

### **3.8. A FANTASIA COMO LINGUAGEM CRÍTICA**

A fantasia, enquanto gênero narrativo, ultrapassa a função de entretenimento ao se consolidar como uma linguagem capaz de expressar críticas, reflexões e questionamentos sobre a realidade. Ao recorrer a mundos imaginários, criaturas fantásticas e sistemas simbólicos próprios, a fantasia cria um distanciamento do mundo empírico que permite ao público observar temas complexos sob novas perspectivas. Esse afastamento do real imediato não implica fuga da realidade, mas, ao contrário, oferece um espaço seguro para a problematização de conflitos sociais, morais, políticos e existenciais de forma metafórica e acessível.

Nesse contexto, a criação de mundos desempenha papel central na construção dessa linguagem crítica. O *worldbuilding* possibilita a elaboração de

universos que operam segundo regras próprias, refletindo, de maneira simbólica, estruturas e tensões presentes no mundo real. Sistemas de poder, relações sociais, crenças religiosas, conflitos territoriais e dilemas éticos podem ser reconfigurados em cenários fantásticos, permitindo que o autor explore suas implicações sem as limitações impostas por contextos históricos ou culturais específicos. Dessa forma, o mundo ficcional torna-se um espelho deformado da realidade, no qual problemas conhecidos são apresentados de forma amplificada ou deslocada, favorecendo a reflexão crítica.

A narrativa atua como o elemento articulador dessa dimensão simbólica, pois é por meio dela que o universo fantástico se transforma em discurso. Ao acompanhar a trajetória dos personagens, o público vivencia conflitos que, embora situados em mundos imaginários, dialogam diretamente com experiências humanas universais. Conforme observa Tolkien, a fantasia permite uma “recuperação” do olhar sobre o mundo, ao renovar a percepção do leitor diante de temas cotidianos por meio do extraordinário. Assim, a narrativa fantástica não apenas apresenta um mundo alternativo, mas conduz o público a interpretar suas estruturas como comentários sobre a condição humana e a sociedade.

### **3.9. CONCEPT ART E PROCESSOS CRIATIVOS**

A *concept art* constitui uma etapa essencial nos processos de criação visual, atuando como o primeiro estágio de materialização das ideias que orientam o desenvolvimento de um projeto. Trata-se de uma prática voltada à exploração conceitual, cujo objetivo é traduzir abstrações narrativas, estilísticas e funcionais em representações visuais preliminares capazes de orientar decisões criativas e técnicas. Conforme apontam Shinde e Kapoor (2013), a *arte conceitual* não busca a finalização estética, mas sim estabelecer diretrizes formais que definem identidade visual, atmosfera e linguagem gráfica, funcionando como uma ponte entre a concepção imaginativa e a execução.

A relevância dessa prática reside em sua função estratégica dentro dos fluxos de produção visual. Ao antecipar soluções estéticas e estruturais, a *concept art* contribui para a redução de retrabalhos, para a manutenção da

coerência visual e para a comunicação eficiente entre equipes multidisciplinares. Segundo Brown (2009), processos criativos baseados em exploração visual e prototipagem conceitual favorecem a tomada de decisões mais consistentes, pois permitem testar possibilidades antes de sua implementação definitiva. Nesse sentido, a *concept art* atua como um instrumento de organização do pensamento visual, alinhando intenção criativa e viabilidade técnica.

Além de sua função organizacional, a *concept art* desempenha um papel narrativo significativo. As escolhas relacionadas à forma, cor, textura e composição visual comunicam informações sobre personalidade, contexto e simbolismo, contribuindo para a construção de significado dentro da obra. Lupton e Phillips (2015) destacam que elementos visuais não atuam apenas como ornamentos, mas como sistemas de comunicação capazes de transmitir ideias complexas de maneira imediata. Assim, a *concept art* estabelece bases visuais que reforçam a narrativa e ampliam a imersão do público no universo ficcional.

Embora frequentemente associada ao desenvolvimento de jogos digitais, a *concept art* é amplamente utilizada em outras áreas da criação visual, como cinema, animação, quadrinhos e literatura fantástica. Em todas essas aplicações, sua função permanece consistente ao fornecer uma base visual estruturada que orienta o processo criativo e assegura unidade estética ao produto final. Hart (2016) observa que a clareza conceitual no design de personagens e ambientes depende diretamente da etapa de concepção visual, na qual ideias são organizadas antes de sua execução definitiva. No contexto específico dos jogos digitais, a *concept art* assume um caráter metodológico mais rigoroso, em razão das demandas técnicas e interativas do meio.

O processo inicia-se com a coleta de informações fundamentais sobre o projeto, incluindo referências temáticas, narrativas e mecânicas de jogo. Em seguida, desenvolvem-se esboços rápidos e gestuais que exploram múltiplas possibilidades formais. Essa fase experimental permite investigar proporções, silhuetas e atmosferas distintas, aprofundadas posteriormente por meio de variações visuais mais elaboradas.

Gurney (2010) destaca que esse tipo de abordagem favorece a construção de mundos visuais coerentes, especialmente quando se trata da representação de elementos inexistentes ou fantásticos.

Na etapa subsequente, as alternativas desenvolvidas convergem para um design preliminar mais refinado, no qual se consolidam aspectos como luz, volume e estrutura visual. Por fim, produzem-se materiais técnicos, como *turnarounds* e *model sheets*, que servem como referência direta para modeladores, animadores e demais profissionais envolvidos na produção. Esse processo integrado assegura que o design final esteja alinhado tanto à proposta narrativa quanto às exigências funcionais do jogo, reforçando a coerência interna do universo ficcional, conforme defendem Garcia Rizo et al. (2020).

Dessa forma, a *concept art* consolida-se como um componente estruturante dos processos criativos contemporâneos. Ao articular experimentação visual, metodologia e narrativa, essa prática garante que cada elemento gráfico esteja fundamentado conceitualmente, contribuindo para a construção de universos ficcionais consistentes, expressivos e visualmente significativos.

#### **4. REFERENCIAL TEÓRICO**

O estilo conhecido como dark cartoon pode ser entendido como uma estética híbrida que combina a simplicidade formal do cartoon com atmosferas sombrias, densas e emocionalmente carregadas. Trata-se de uma abordagem que preserva a linguagem acessível e caricatural dos desenhos animados, mas que a integra a temas melancólicos, críticos ou dramáticos, produzindo personagens e universos visuais que, ao mesmo tempo, parecem lúdicos e perturbadores. Essa dualidade permite que obras construídas nesse estilo alcancem apelo amplo sem deixar de transmitir complexidade simbólica, psicológica ou social.

Visualmente, o dark cartoon caracteriza-se pelo uso de silhuetas simplificadas, traços exagerados e gestualidade expressiva, elementos que facilitam a leitura imediata de um personagem, conforme aponta Hart (2016) ao discutir o papel da caricatura na comunicação audiovisual. Entretanto, esses

traços leves são contrapostos por uma paleta cromática reduzida, frequentemente composta por tons dessaturados, contrastes fortes e ênfase em regiões de sombra. Gurney (2010) destaca que escolhas específicas de iluminação podem intensificar dramaticidade e direcionar a interpretação emocional do espectador, e o dark cartoon absorve esse princípio ao utilizar luz lateral, contrastes bruscos e ambientes obscurecidos para reforçar temas de mistério, decadência ou introspecção. Birn (2012) também demonstra que a cor, quando usada de maneira restrita, adquire valor simbólico, muitas vezes transmitindo sensações como melancolia, perigo, opressão ou fragilidade.

Embora não constitua um movimento estético isolado ou formalmente sistematizado, o *dark cartoon* deriva de um conjunto de influências contemporâneas oriundas dos jogos digitais, da animação, dos quadrinhos e de produções independentes. No campo dos games, obras como *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) exemplificam o uso maduro dessa linguagem ao articular personagens de formas simplificadas com atmosferas densas e narrativas marcadas por melancolia e decadência. Nesse tipo de produção, a estilização não atua como mero recurso estético, mas como estratégia simbólica capaz de sustentar universos fantásticos carregados de significado, conforme observa Ferreira (2020) ao discutir processos de síntese visual em narrativas ficcionais. Títulos como *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) e *Hades* (Supergiant Games, 2021) também exploram a tensão entre caricatura estilizada e temáticas densas, utilizando o contraste entre uma aparência visual acessível e conteúdos narrativos dramáticos para intensificar o impacto emocional da experiência do jogador.

No âmbito da animação, séries como *Over the Garden Wall* (McHale, 2014) adotam uma estética aparentemente infantil aliada a uma atmosfera gótica e reflexiva, evidenciando a ambiguidade característica do *dark cartoon*. Essa combinação entre o lúdico e o sombrio permite a abordagem de temas como morte, amadurecimento e perda de forma simbólica e sensível. De modo semelhante, a obra cinematográfica de Tim Burton, ainda que não se enquadre integralmente nessa categoria, constitui uma referência recorrente por articular simplificação formal, estranheza, melancolia e teatralidade sombria, elementos que dialogam diretamente com os princípios visuais e narrativos do *dark*

*cartoon*. Nas artes sequenciais, observa-se ainda um número significativo de produções independentes e *webcomics* contemporâneas que reiteram esse diálogo entre formas estilizadas e conteúdos inquietantes, reforçando a difusão dessa linguagem estética.

A dimensão simbólica do *dark cartoon* manifesta-se, sobretudo, em sua capacidade de abordar temas complexos por meio de soluções visuais simplificadas e altamente comunicativas. Dondis (2003) argumenta que a síntese formal facilita a leitura simbólica dos elementos visuais, tornando conceitos abstratos mais acessíveis ao observador. Arnheim (1986), por sua vez, demonstra que o uso de contrastes tonais e compositivos intensifica as respostas emocionais, ampliando o impacto perceptivo da imagem. Complementarmente, Zakia (2013) destaca que decisões estéticas direcionam a experiência psicológica do espectador, influenciando a forma como significados são interpretados. Dessa maneira, ao unir traços simplificados a atmosferas sombrias, o *dark cartoon* estabelece um campo fértil para a representação metafórica de conflitos internos, alienação, crítica social, decadência e transformações psicológicas, utilizando a estilização não como limitação expressiva, mas como meio eficaz de comunicar conteúdos conceituais profundos por meio de metáforas visuais.

26 - Exemplo de estilo Dark Cartoon no jogo Darkest Dungeon



Fonte: produtora Red Hook Studios (2016)

No contexto do character design, o dark cartoon torna-se especialmente relevante por unir legibilidade imediata e densidade simbólica. Bancroft (2006) afirma que silhuetas claras e formas simples ampliam a eficiência comunicativa do personagem, enquanto o teor sombrio empregado nesse estilo adiciona maturidade estética e emocional à composição. A versatilidade do dark cartoon permite sua aplicação em jogos, animações, quadrinhos e concept art, modulando a intensidade da escuridão ou do lúdico conforme as necessidades narrativas. Em projetos como *Metazoa*, essa estética contribui para materializar tensões sociais, metáforas críticas e personalidades complexas por meio das cores, das formas e da iluminação, aproximando a acessibilidade visual do cartoon da profundidade discursiva de universos simbólicos mais densos.

#### 4.1. REFERÊNCIAS ADOTADAS

O jogo *Hades* (2021) da produtora *Supergiant Games* é conhecido por seu estilo visual que combina o *dark cartoon* com sombras marcantes e um uso expressivo de cores contrastantes. Essas características influenciaram o estilo de *Metazoa*, conferindo uma estética que une o sombrio e o dinâmico, criando uma atmosfera única e envolvente.

21 – Zagreus, protagonista do jogo *Hades*, (2021)



Fonte: produtora *Supergiant Games* (2021)

Inspirado pela estética de *Hollow Knight* (2017) da produtora *Team Cherry*, Metazoa incorporou o uso de pinturas com aparência aquarelada e uma atmosfera sombria, que traz uma sensação de melancolia e mistério. Isso contribui para uma ambientação rica e emocionalmente envolvente.

22 – Personagem protagonista do jogo *Hollow Knight* (2017)



Fonte: produtora *Team Cherry*, (2017)

De *Blasphemous* (2021) da produtora *Game Kitchen*, Metazoa assimilou o uso de simbolismo denso e silhuetas bem definidas, o que permite criar

23 - Personagens do jogo *Blasphemous II* (2023)



Fonte: produtora *The Game Kitchen*, (2023)

personagens com uma forte carga simbólica e uma presença visual marcante, reforçando a crítica social e o tom sombrio do universo.

A influência de *Baldur's Gate 3* foi crucial para estabelecer bases anatômicas realistas e vestimentas medievais, garantindo que os personagens híbridos possuíssem uma aparência plausível e imersiva.

24 – Concept Art de La'ezel, de Baldur's Gate III, (2023)



Fonte: produtora Larian Studios, (2023)

*Pokémon*, uma franquia originalmente criada por *Satoshi Tajiri* em 1995, contribuiu com a ideia de criaturas híbridas amigáveis, o que permitiu a criação de personagens que, além de visualmente cativantes, também transmitissem uma sensação de familiaridade e simpatia.

25 – Pokémons Blastoise e Rastata da série Pokémon, (1997)



Fonte: Satoshi Tajiri, Designer de jogos (1996)

O estilo final de Metazoa resulta dessa síntese cuidadosa entre influências clássicas e contemporâneas, criando personagens visualmente coerentes, simbolicamente ricos e integrados narrativamente ao universo ficcional. Essa combinação de referências possibilitou uma estética única, equilibrando ludicidade e crítica social de forma harmoniosa.

## 4.2. REFERÊNCIAS VISUAIS E MOODBOARDS

Para garantir que o universo ficcional e os nove personagens apresentassem unidade, coerência e identidade própria, tornou-se necessário estabelecer um repertório visual consistente que funcionasse tanto como referência quanto como guia conceitual.

Nesse sentido, foi elaborado inicialmente um **moodboard geral** utilizando a plataforma Pinterest. Esse painel visual reuniu um conjunto amplo de imagens relacionadas às temáticas e diretrizes estéticas previstas para o jogo digital fictício. A seleção incluiu referências conforme a necessidade de produção. O objetivo foi criar um acervo que refletisse a atmosfera desejada para o projeto e possibilitasse a identificação de padrões que pudessem ser traduzidos para o character design.

Além de auxiliar na definição do estilo visual predominante, o moodboard serviu como instrumento de análise comparativa, permitindo observar recorrências estéticas, contrastes temáticos e elementos que poderiam ser incorporados ou reinterpretados no desenvolvimento dos personagens. Essa etapa também colaborou para delimitar os limites da identidade visual, evitando escolhas arbitrárias e proporcionando maior assertividade na fase criativa.

Assim, o moodboard não funcionou apenas como um repositório de imagens inspiracionais, mas como uma ferramenta metodológica essencial para estruturar o vocabulário visual do projeto, orientar o processo de ideação e garantir a unidade estética entre o elenco de personagens.

- ANATOMIAS ANIMAIS E ANTROPOMÓRFICAS



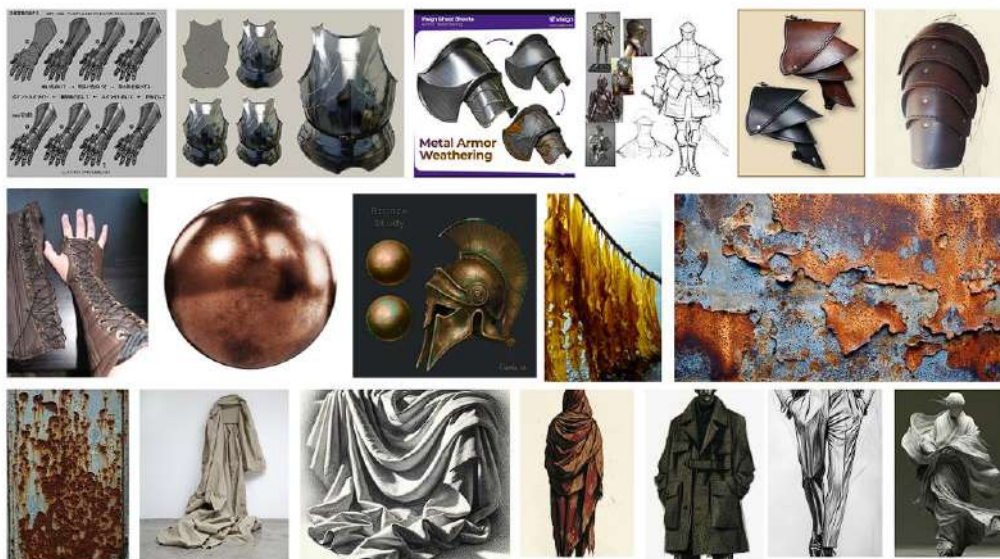
Fonte: diversos autores (Pinterest)

- VESTIMENTAS MEDIEVAIS



Fonte: diversos autores (Pinterest)

- TEXTURAS E MATERIAIS;



Fonte: diversos autores (Pinterest)

- ARTBOOKS DE JOGOS;



Fonte: diversos autores (Pinterest)

Esses recursos funcionaram como guias de consulta constantes, mantendo coerência estilística mesmo diante de novas ideias ou ajustes emergentes.

## 5. METODOLOGIA

A metodologia adotada neste projeto visa fornecer uma base estruturada para a criação do universo e dos personagens do concept book *Metazoa*, articulando conceitos de design, processos iterativos e práticas visuais. Para tanto, esta pesquisa combina abordagens aplicadas, exploratórias e descritivas, buscando compreender e documentar não apenas o produto final, mas também todo o percurso criativo que o sustentou.

### 5.1. DESIGN THINKING

A metodologia de *Design Thinking* foi adotada como eixo central do processo criativo do projeto, em razão de seu caráter exploratório, empático e orientado à geração de soluções inovadoras. Trata-se de uma abordagem centrada no usuário, que privilegia a experimentação, a colaboração e o pensamento divergente como meios para compreender problemas complexos e transformá-los em propostas expressivas e significativas. Estruturada em cinco fases empatia, definição, ideação, prototipagem e teste, a metodologia, conforme apresentada por Brown (2009), integra sensibilidade humana, intuição criativa e análise crítica em ciclos iterativos e não lineares.

No contexto deste trabalho, o *Design Thinking* atuou principalmente como impulsionador da criação conceitual e estética, permitindo liberdade investigativa sem a perda de coerência metodológica. Suas etapas funcionaram como estímulos para a construção de soluções visuais alinhadas à narrativa, ao simbolismo e às intenções críticas do universo ficcional desenvolvido.

A fase de empatia concentrou-se na compreensão profunda das necessidades narrativas, emocionais e simbólicas do projeto. Esse momento envolveu a análise do tom da história, das críticas sociais abordadas, do papel dos personagens e das sensações pretendidas para o público. Mais do que compreender um usuário real, buscou-se compreender o espectador enquanto sujeito sensível, capaz de interpretar signos, atmosferas e metáforas visuais. Essa etapa garantiu que as decisões criativas permanecessem alinhadas ao propósito expressivo da obra.

Na etapa de definição, as informações obtidas anteriormente foram organizadas e sintetizadas em diretrizes conceituais claras. Ideias amplas e abstratas foram convertidas em parâmetros visuais e narrativos, como atmosfera estética, paleta cromática, densidade simbólica e coerência temática. Esse processo foi fundamental para transformar a liberdade criativa inicial em fundamentos sólidos que orientassem as escolhas posteriores.

A ideação representou o momento de maior expansão criativa dentro da metodologia. Caracterizada pelo pensamento divergente, essa fase priorizou a geração de possibilidades antes de qualquer seleção. No desenvolvimento dos personagens, esse estágio incluiu a produção de esboços, estudos gestuais, variações de silhueta e experimentações estilísticas. Essa amplitude criativa contribuiu para o enriquecimento do repertório visual do projeto e exploração de soluções expressivas mais consistentes.

A prototipagem consistiu na materialização das ideias mais promissoras em versões visuais preliminares. Esses protótipos funcionaram como ferramentas de investigação criativa, possibilitando testar hipóteses estéticas, narrativas e simbólicas. Foram realizados estudos de composição, testes anatômicos, experimentações com textura, iluminação, cor e turnarounds iniciais, permitindo observar o comportamento visual das propostas antes de sua consolidação.

Por fim, a fase de teste teve como objetivo avaliar a clareza comunicacional, a coerência estética e a eficácia simbólica das soluções desenvolvidas. Essa etapa reforçou o caráter cíclico do *Design Thinking*, possibilitando revisões contínuas a partir da análise da legibilidade das formas, da unidade visual entre os personagens e de sua integração ao universo ficcional. Os ajustes realizados contribuíram para fortalecer a consistência narrativa e expressiva do conjunto.

## **5.2. O MÉTODO DO DUPLO DIAMANTE**

Complementando o caráter exploratório do *Design Thinking*, o método do Duplo Diamante, proposto pelo Design Council, foi adotado como estrutura de organização, aprofundamento e refinamento projetual. Essa metodologia divide o processo criativo em quatro fases investigar, definir, desenvolver e

entregar, alternando momentos de expansão e convergência, o que favorece decisões mais conscientes e fundamentadas (Randall, 2019).

No projeto Metazoa, o Duplo Diamante foi aplicado principalmente nas etapas de detalhamento visual e consolidação das soluções, atuando como instrumento de sistematização após a fase de intensa exploração criativa. Seu uso garantiu que as propostas avançassem do campo conceitual para soluções visualmente consistentes e tecnicamente resolvidas.

A fase de investigação concentrou-se na análise de referências visuais, estudos estilísticos, simbólicos e cromáticos, permitindo mapear possibilidades coerentes com o universo narrativo. Em seguida, a etapa de definição possibilitou selecionar e delimitar os caminhos visuais mais adequados, estabelecendo critérios claros para o desenvolvimento dos personagens.

Na fase de desenvolvimento, as escolhas previamente definidas foram aprofundadas por meio de testes de estilo, refinamento de formas, ajustes cromáticos e aprimoramento técnico. Esse momento foi essencial para elevar o nível de acabamento visual dos personagens e garantir unidade estética entre os elementos do projeto.

Por fim, a etapa de entrega concentrou-se na finalização das propostas, assegurando que cada personagem fosse resultado de um processo estruturado, coerente e metodologicamente fundamentado. Assim, o Duplo Diamante atuou como ferramenta de maturação projetual, transformando ideias criativas em soluções visuais consolidadas.

### **5.3. DESIGN THINKING INTEGRADO AO DUPLO DIAMANTE**

A metodologia adotada neste projeto resulta da integração entre os princípios do *Design Thinking* e a estrutura do Duplo Diamante, configurando um processo híbrido que articula criatividade exploratória e detalhamento projetual. Essa combinação permitiu equilibrar a liberdade criativa necessária à construção conceitual dos personagens com a organização metodológica exigida para o refinamento e a consolidação das soluções visuais.

O *Design Thinking* atuou como motor criativo do processo, estimulando a empatia, o pensamento divergente e a experimentação contínua. Por meio de suas etapas iterativas, foi possível explorar narrativas, símbolos, atmosferas e

possibilidades estéticas de forma ampla, priorizando a construção de sentido, expressividade e coerência conceitual. Essa abordagem favoreceu a geração de múltiplas alternativas visuais e narrativas, ampliando o repertório criativo do projeto.

O Duplo Diamante, por sua vez, funcionou como estrutura organizadora do processo, orientando a transição entre exploração e refinamento. Suas fases permitiram distribuir o desenvolvimento entre momentos de investigação e expansão, seguidos por etapas de definição, aprofundamento e entrega. Dessa forma, as ideias geradas durante o *Design Thinking* puderam ser analisadas, selecionadas e desenvolvidas de maneira sistemática, assegurando clareza formal, unidade estética e consistência técnica.

A integração dessas metodologias possibilitou que o processo criativo não se limitasse à intuição ou à experimentação isolada, mas avançasse de forma progressiva e fundamentada. Enquanto o *Design Thinking* sustentou a dimensão conceitual, simbólica e narrativa do projeto, o Duplo Diamante garantiu o detalhamento visual, o refinamento das escolhas e a maturação das soluções finais.

Assim, a aplicação conjunta dessas abordagens resultou em um fluxo metodológico coeso, no qual criatividade e rigor caminham de forma complementar. Esse modelo mostrou-se especialmente adequado ao desenvolvimento de personagens para mídias interativas, uma vez que permite construir propostas visualmente expressivas, narrativamente significativas e metodologicamente consistentes.

#### **5.4. TIPO DE PESQUISA**

O projeto configura-se como uma pesquisa aplicada de natureza qualitativa, orientada para a criação de um produto visual com caráter experimental. Segundo Lakatos e Marconi (2010), pesquisas aplicadas buscam gerar conhecimento voltado para a resolução de problemas concretos ou para a produção de soluções práticas, no caso, a elaboração de personagens coerentes com um universo narrativo próprio.

Adicionalmente, o estudo apresenta caráter exploratório, uma vez que grande parte do processo envolveu investigar, comparar e interpretar referências visuais, simbólicas e metodológicas. Esta exploração inicial foi determinante para a construção do mundo ficcional de Metazoa, garantindo coerência interna e consistência estética.

O trabalho também assume caráter descritivo, pois documenta detalhadamente cada etapa do processo criativo, desde a pesquisa de referências até a finalização das ilustrações, permitindo uma análise reflexiva das decisões tomadas. Esse registro oferece subsídios metodológicos para futuras pesquisas e serve como guia para designers e estudantes que desejem compreender a prática do *character design* aplicado ao desenvolvimento de universos ficcionais.

## 5.5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para estruturar a criação do universo e dos personagens, adotou-se uma combinação de *Design Thinking* e do método do Duplo Diamante, metodologias reconhecidas no campo do design por sua capacidade de alternar entre exploração, criatividade e refinamento (BROWN, 2009; DESIGN COUNCIL, 2005). O processo foi organizado em etapas contínuas e iterativas, embora, na prática, muitas delas tenham se sobreposto ou se repetido conforme novas ideias surgiam. As principais fases foram:

**INVESTIGAÇÃO E EMPATIA:** levantamento de referências visuais, análise de estilos e identificação de questões sociais, psicológicas e simbólicas que dariam base conceitual a cada personagem. Esta etapa buscou compreender não apenas o como desenhar, mas, sobretudo, o porquê de cada escolha visual.

**DEFINIÇÃO E ESTRUTURAÇÃO:** delimitação do escopo do projeto, construção de personalidades e arquétipos dos personagens e consolidação da lore geral do universo de Metazoa. Esta fase foi essencial para manter o foco, evitando dispersão e garantindo coesão conceitual.

**IDEAÇÃO E DESENVOLVIMENTO:** criação de moodboards, estudos rápidos, rascunhos e variações estruturais. Nesse estágio, a estética começou a se

consolidar, permitindo experimentações com forma, proporção e expressividade.

**PROTOTIPAGEM VISUAL:** produção de sketches polidos, testes de paleta, experimentação de traços, ajustes de iluminação e estudos de textura. Esta etapa funcionou como um “ensaio geral” do estilo visual, antecipando a padronização estética do universo.

**REFINAMENTO E FINALIZAÇÃO:** pintura digital, ajustes de contraste, lapidação de detalhes e composição das line-ups de personagens. Pequenos ajustes de anatomia e expressão também foram realizados, assegurando coerência narrativa e visual.

Apesar da organização linear apresentada, as etapas ocorreram de forma dinâmica e iterativa, característica comum em projetos de design criativo, em que descobertas em fases avançadas frequentemente motivam retornos a etapas anteriores.

## **6. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

O desenvolvimento do projeto Metazoa representa a materialização prática das decisões teóricas e metodológicas apresentadas nos capítulos anteriores. Este capítulo descreve o percurso criativo adotado, articulando escolhas estéticas, narrativas e simbólicas, bem como a evolução da concepção inicial até a finalização do estilo visual e das personagens.

### **6.1. PROCESSO ITERATIVO DE CRIAÇÃO**

O desenvolvimento dos personagens ocorreu de forma cíclica e progressiva, alternando análise, experimentação e revisão, dividido em três grandes etapas:

Rascunhos Iniciais: estudos rápidos, livres e experimentais, focados na exploração de traços e formas.

Prototipação: ajustes de anatomia com auxílio de IA, definição de personalidade e inserção de simbologia na aparência dos personagens.

Versões Finais: refinamento de proporção, iluminação, pintura digital, textura e peso do traço.

## **6.2. O QUE É LORE?**

A *lore* pode ser compreendida como o conjunto de elementos narrativos, históricos e simbólicos que estruturam a identidade de um universo ficcional. No contexto de produções como jogos digitais, literatura fantástica, cinema e quadrinhos, o termo refere-se ao acúmulo de mitologias internas, regras do mundo, eventos passados, relações entre personagens, sistemas culturais e cosmologias responsáveis por sustentar a coerência do enredo. Sua função ultrapassa o fornecimento de informações complementares, pois estabelece uma base interpretativa que orienta o comportamento dos personagens, a lógica dos conflitos e a ambientação geral da obra.

Ao consolidar essa camada profunda de sentido, o universo narrativo torna-se mais denso e articulado, permitindo que o público não apenas acompanhe os acontecimentos, mas compreenda os fundamentos que regem aquele mundo ficcional. Em projetos de *character design* e *worldbuilding*, a *lore* assume papel central, uma vez que confere densidade temática e contextualiza decisões visuais, simbólicas e estruturais, fortalecendo a unidade entre narrativa e estética.

## **6.3. CONSTRUÇÃO DA LORE E DO UNIVERSO FICCIONAL**

A definição estética permitiu avançar para a criação da *lore* de *Metazoa*, elemento central que estruturou o universo narrativo. O mundo foi pensado como paralelo ao real, mas regido por regras próprias, mantendo familiaridade estrutural para facilitar identificação do público, ao mesmo tempo em que permitia a inserção de metáforas e críticas sociais.

A sociedade ficcional é governada pela Corte Imperial, instituição rígida e centralizadora de poder, refletindo estruturas sociopolíticas concentradoras

do mundo real. O conflito principal surge com o Conde Durkheim, jovem líder carismático cuja ambição desencadeia a transformação da humanidade em híbridos antropomórficos, utilizando uma magia ancestral proibida.

A transformação não se limita ao aspecto físico, mas implica uma ruptura profunda na consciência e na percepção da realidade social. Assim como em *Metamorfose*, de Kafka (2016), na qual a alteração corporal do protagonista revela processos de alienação, isolamento e perda de reconhecimento social, no universo do projeto a mutação induz uma supressão da consciência crítica em grande parte da população. Apenas os Despertos mantêm a capacidade de perceber a degradação social e ambiental que os cerca, tornando-se figuras dissociadas da normalidade imposta. Cada personagem criado emerge dessa premissa, tendo sua forma animal como manifestação simbólica de características psicológicas, sociais e existenciais do indivíduo original, em consonância com os conceitos discutidos na fundamentação teórica

#### **6.4. O UNIVERSO DE METAZOA**

Narrativamente, o universo de Metazoa estrutura-se a partir de um evento de ruptura sobrenatural que desencadeia a transformação antropomórfica da humanidade. Essa metamorfose não se restringe apenas ao corpo físico, mas opera como metáfora central para a perda de consciência crítica e da *pisque*, a alienação social e a degradação ética e ambiental do mundo representado. A maior parte da população passa a aceitar a nova condição de forma passiva, incapaz de questionar as estruturas que regem a sociedade, enquanto um grupo minoritário denominado Despertos, cujo o protagonista faz parte mantém a capacidade de perceber a crise sistêmica instaurada. A narrativa, portanto, organiza-se em torno do conflito entre lucidez e conformismo, utilizando personagens cujas formas animais expressam simbolicamente traços psicológicos, papéis sociais e tensões internas. Cada trajetória individual contribui para a construção de um discurso mais amplo sobre identidade, poder, adaptação e resistência, conferindo densidade temática e coesão ao universo ficcional.

Do ponto de vista estético, Metazoa adota o estilo *dark cartoon* como linguagem visual predominante, estabelecendo um contraste deliberado entre simplificação formal e conteúdo narrativo denso. As figuras apresentam silhuetas claras, proporções estilizadas e traços acessíveis, enquanto a ambientação e o tratamento cromático recorrem a tons escuros, atmosferas opressivas e composições que evocam melancolia e tensão. Essa combinação permite que temas complexos como decadência social, conflito psicológico e crítica estrutural sejam comunicados de maneira visualmente legível e emocionalmente impactante. A estética não atua apenas como revestimento visual, mas como extensão da narrativa, reforçando simbolismos e ampliando a leitura metafórica do universo. O contraste entre aparência lúdica e significado sombrio constitui um dos principais recursos expressivos do projeto, alinhando forma e discurso de maneira intencional.

No âmbito do *worldbuilding*, Metazoa apresenta um universo regido por regras internas coerentes que articulam transformação, consciência e ambiente. A lore do mundo compreende sistemas culturais, relações sociais, eventos históricos e princípios simbólicos que sustentam a verossimilhança do cenário e orientam o comportamento dos personagens. A degradação ambiental e social é integrada como elemento estrutural do mundo, influenciando diretamente a dinâmica narrativa e os conflitos apresentados. O processo de construção desse universo prioriza a consistência entre narrativa, estética e simbolismo, garantindo que cada decisão visual ou conceitual esteja fundamentada nas leis internas do mundo ficcional. Dessa forma, o *worldbuilding* de Metazoa não se limita à criação de um cenário, mas funciona como base interpretativa que organiza sentidos, aprofunda a imersão do público e consolida o universo como espaço de crítica e reflexão.

## 6.5. PSICOLOGIA E SIMBOLISMO DOS PERSONAGENS

Cada personagem foi concebido para transcender o aspecto estético, funcionando como expressão visual de traços psicológicos e sociais. A forma animal reflete forças, fraquezas, medos e virtudes, reforçando a narrativa simbólica.

### 6.5.1. SIEGFRIED — O CAVALEIRO MORTO-VIVO

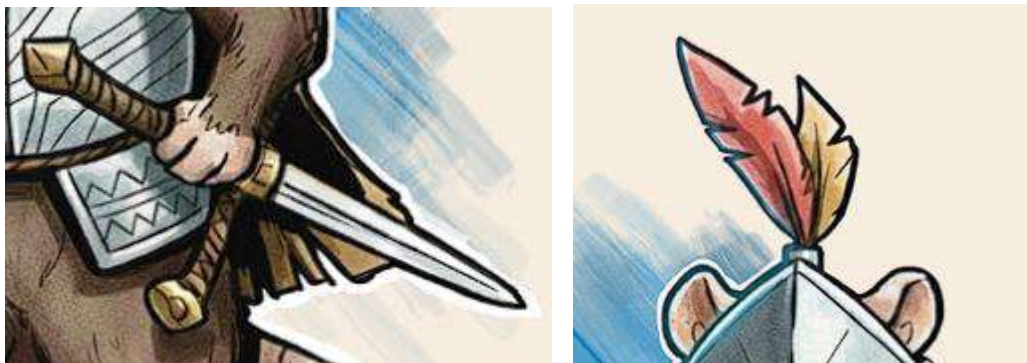


Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

A escolha do rato como base para o design do personagem principal surgiu como uma decisão simbólica, profundamente conectada à trajetória narrativa de Siegfried. Em vida, o personagem percebia a si mesmo como alguém tímido, hesitante e, sobretudo, invisível diante do mundo - características frequentemente associadas ao imaginário popular que envolve pequenos roedores. Essa representação deliberada não se limita a uma metáfora simples, mas estabelece um ponto de partida essencial para compreender sua evolução dramática dentro do universo fictício.

Ao transpor essa autoimagem para a forma de um rato, cria-se um contraste direto com a coragem que Siegfried desenvolve ao longo da narrativa. Tal contraponto reforça a ideia de que a grandeza de um herói não se define por atributos físicos imponentes, mas pelas ações que ele escolhe tomar e

pelas transformações internas que experimenta. Nesse sentido, o personagem foi concebido não apenas como um protagonista funcional dentro da dinâmica do jogo, mas como um veículo expressivo, destinado a comunicar uma mensagem de caráter humano e universal.



O design do rato, portanto, vai além do aspecto visual. Ele incorpora um discurso sobre identidade, autopercepção e superação. O personagem existe para ilustrar que nenhum indivíduo é limitado por seu passado, por seus erros ou pelos rótulos que construiu sobre si mesmo. Em vez disso, sua verdadeira identidade se manifesta nas escolhas que decide assumir e nos caminhos que escolhe trilhar. Dessa forma, o design de Siegfried em forma de rato reforça a temática central do projeto: a valorização da coragem cotidiana e da capacidade de mudança, mesmo quando originadas de alguém que se considera pequeno diante do mundo.

### 6.5.2. RYKARD — O INDOMÁVEL



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Rykard representa o arquétipo da força, caracterizado pela resistência, impulsividade e intensidade emocional, porém movido por uma frustração legítima diante das estruturas sociais que o cercam. Sua forma animal, um javali, foi escolhida por carregar um simbolismo associado à classe trabalhadora: indivíduos essenciais para o funcionamento da sociedade, mas frequentemente subestimados, invisibilizados ou desvalorizados.

No contexto de Metazoa, o javali assume um papel de grande relevância sociológica. Ele é construído como um personagem que sente, de maneira profunda e autêntica, o peso de um sistema que o oprime. Sua revolta não surge do caos ou da maldade, mas de uma percepção instintiva de que algo está fundamentalmente errado. Rykard sente injustiça, carrega raiva e manifesta um desejo de mudança, mas não dispõe das ferramentas necessárias para transformar essa energia em ação estratégica.

Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Essa condição faz dele um símbolo de uma parcela significativa da população na vida real: pessoas fortes, trabalhadoras, resilientes, mas que se veem perdidas dentro de estruturas sociais rígidas, desiguais e excludentes. A

força bruta sem direção expressa no personagem reflete a realidade de muitos indivíduos que sustentam sistemas que, paradoxalmente, nunca os valorizam plenamente. Assim, o design de Rykard não só reforça sua função narrativa, mas também evidencia a crítica social presente no projeto, tornando-o um dos personagens mais significativos dentro da proposta sociológica de Metazoa.



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

### 6.5.3. MILETO — O SÁBIO DE MIL CONSELHOS



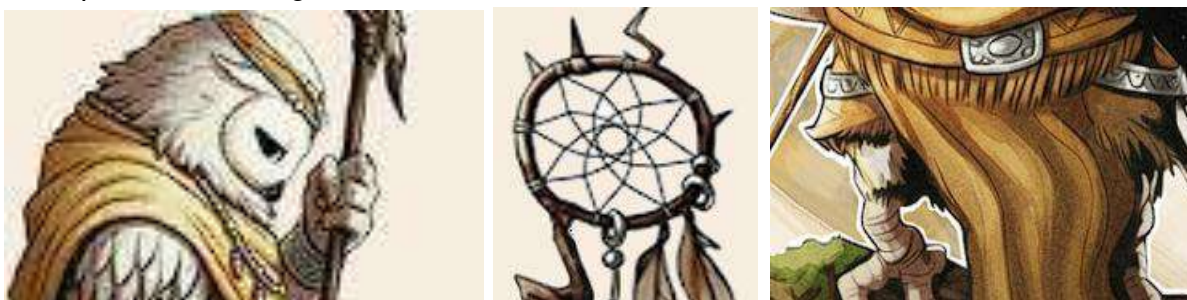
Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

A coruja representa o arquétipo do intelectual consciente, alguém que compreende a estrutura social, reconhece os problemas existentes e possui clareza analítica sobre o funcionamento do mundo ao seu redor, mas permanece inerte devido ao excesso de cautela. Essa escolha dialoga diretamente com a tradição simbólica universal atribuída às corujas,

frequentemente associadas à sabedoria, à lucidez e à capacidade de enxergar além das aparências.

No universo de Metazoa, Mileto personifica uma classe social distinta: a parcela da sociedade que compreende profundamente o sistema e tem pleno acesso à verdade, mas que, por diferentes motivos — medo, prudência excessiva, comodidade ou descrença na possibilidade de mudança — não toma medidas concretas para transformá-lo. Sua postura não nasce da indiferença, mas de uma racionalidade paralisante: ele entende tanto a realidade que se torna incapaz de agir de forma impulsiva ou direta.

Mileto é construído como um personagem sábio, observador e dotado de grande lucidez. Ele acumula conhecimento e oferece orientações valiosas, mas apenas para aqueles que possuem a capacidade ou sensibilidade de decifrá-lo. Sua contribuição, nesse primeiro momento da narrativa, limita-se à transmissão indireta de sabedoria, funcionando mais como um guia intelectual do que como um agente transformador.



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Esse posicionamento evidencia uma crítica social implícita: o personagem representa indivíduos que, embora possuam informação, educação e visão crítica, acabam contribuindo para a manutenção do sistema por não atuarem de forma efetiva. Assim, o design e a construção narrativa de Mileto reforçam sua função simbólica dentro de Metazoa, compondo um retrato fiel de uma classe que observa, compreende e aconselha, mas não interfere diretamente.

#### 6.5.4. SILVANA — A ÚLTIMA BRUXA



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Silvana, concebida como uma figura felina e enigmática, representa o equilíbrio entre vulnerabilidade e resistência emocional. Sua construção narrativa e estética reflete indivíduos que, após experiências negativas, desenvolvem camadas de autoproteção, tornando-se seletivos em suas relações e cautelosos diante do mundo. Essa dualidade — sensível, mas resiliente — é central para compreender sua personalidade e sua função dentro do elenco de Metazoa.

A escolha da gata como forma animal estabelece uma conexão direta com tradições simbólicas presentes em diversas culturas. Historicamente, gatos foram associados à figura das bruxas, considerados seus familiares e parceiros espirituais. Em outras mitologias, são vistos como guardiões sagrados, seres que transitam entre o cotidiano e o espiritual, guardando segredos e protegendo seus lares. Essa dimensão simbólica encaixa-se organicamente na proposta da personagem, que carrega um ar místico e introspectivo.

Além disso, gatos são reconhecidos por características como independência, seletividade, discrição e aparente desinteresse — atributos que dialogam diretamente com o temperamento de Silvana. Essas qualidades ajudam a construir uma personagem cuja presença é marcante não pela força física ou imponência, mas pela postura reservada, pela inteligência emocional e pela capacidade de observar antes de agir.



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Silvana não representa uma classe social específica, diferentemente de outros personagens do projeto. No entanto, seu perfil comportamental reflete o temperamento de muitas pessoas que poderão se identificar com sua maneira de existir no mundo: indivíduos que equilibram fragilidade e firmeza, que prezam pela própria autonomia e que, muitas vezes, carregam marcas emocionais sutis. Assim, sua construção agrega profundidade ao elenco e amplia o espectro interpretativo do universo de Metazoa.

### 6.5.5. EDGAR — O ARTISTA VIAJANTE



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Movido pela arte e pela busca constante de escape, Edgar representa o arquétipo do Perdido, um símbolo do dilema vivido pelo artista sensível cuja identidade se constrói em permanente tensão entre sua expressão pessoal e as expectativas externas. Esse arquétipo reflete indivíduos que transitam entre emoções intensas, estados de instabilidade e uma busca contínua por significado, sem encontrar, contudo, um ponto fixo que dê sustentação plena às suas vivências.

Dentro do universo de Metazoa, Edgar é um dos personagens mais humanos e emocionalmente complexos do elenco. Sua escolha como bode é profundamente coerente com sua dimensão psicossocial. Na cultura ocidental, o bode carrega significados ligados à teimosia, impulsividade, rebeldia e comportamento errante — atributos que se conectam de forma direta à vida boêmia do personagem, marcada por deslocamento, improviso e ausência de propósito. Essa simbologia permite que sua forma animal reforce visual e

narrativamente sua condição interna: alguém que vive à deriva, guiado mais por sentimentos momentâneos do que por metas claras.

Edgar foi desenvolvido para representar a parcela da sociedade emocionalmente perdida, composta por indivíduos que operam movidos por impulso, que seguem a vida sem direção definida e que, apesar de possuírem sensibilidade e talento, não encontram um espaço de pertencimento. Sua relação com a música — sendo o banjo seu instrumento principal — é um dos elementos centrais de sua identidade. Para ele, tocar não é apenas um ato artístico, mas também uma tentativa de preencher o vazio interno e encontrar algum fragmento de significado em sua existência.

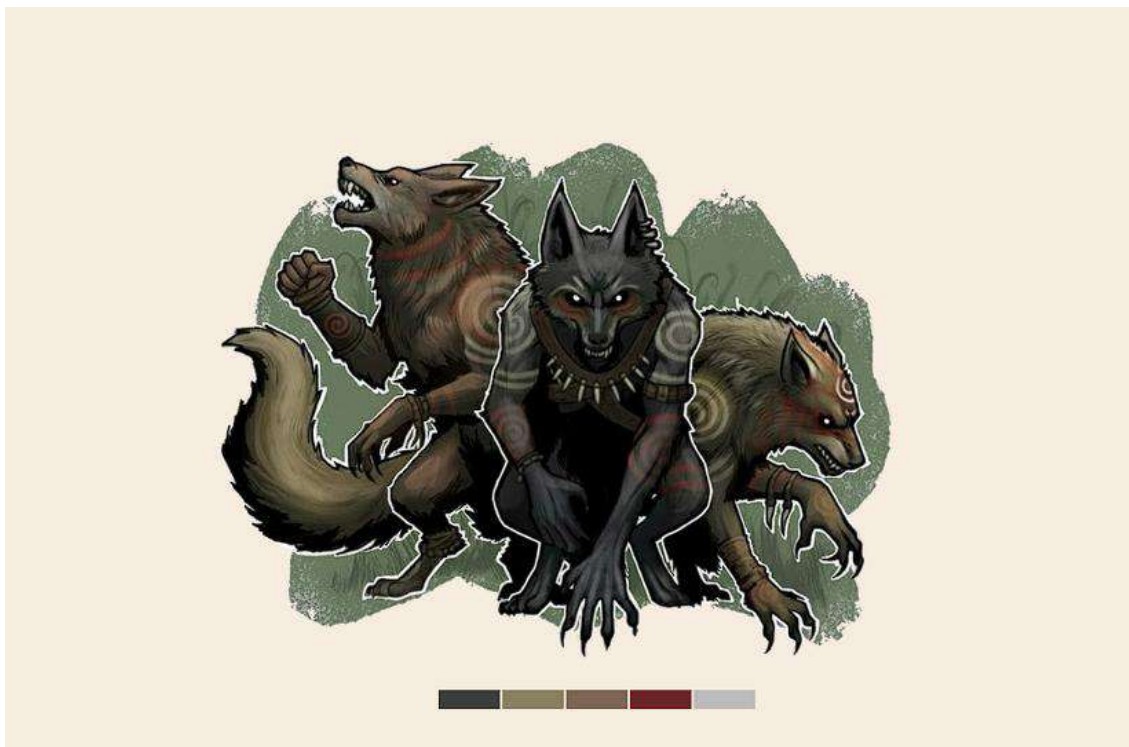


Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

A música funciona como sua única âncora emocional. Ele toca para que outros riem, festejem, celebrem e se deixem levar pela alegria do momento. Entretanto, paradoxalmente, essa mesma arte que produz felicidade nas pessoas ao seu redor não é capaz de gerar o mesmo efeito nele próprio. Existe, portanto, um contraste deliberado entre sua capacidade de inspirar emoções nos outros e sua dificuldade em acessar essas emoções dentro de si mesmo.

Esse conjunto de características torna Edgar um retrato sensível de indivíduos que buscam sentido através de algo, mas que, por estarem emocionalmente fragmentados, não conseguem transformar essa sensibilidade em bem-estar pessoal.

### 6.5.6. TEZCA, ULFIR E JHORM — A MENTE COLMEIA



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Um são três, e três são um. Esses personagens foram concebidos a partir da inspiração nos vínculos familiares do autor, e simbolizam conceitos como união, força coletiva e sincronia. Sua presença no universo de Metazoa destaca a importância das relações humanas, evidenciando como laços afetivos podem influenciar a formação da consciência e da identidade individual, além de fortalecer a coesão do grupo frente aos desafios da narrativa.

A escolha de representá-los como lobos está intimamente ligada à natureza desses animais, que vivem em grupos sociais organizados e demonstram lealdade intensa à sua alcateia. O comportamento coletivo dos lobos reflete diretamente a proposta narrativa de que, mesmo sendo indivíduos distintos, é possível agir com harmonia, mantendo objetivos e valores compartilhados.

Originalmente, esses personagens eram concebidos como um único ser humano antes da transformação. Ao serem transpostos para formas animais, sua complexidade interna se fragmentou, e cada aspecto de sua personalidade

assumiu uma individualidade própria, manifestando-se em três lobos distintos. Dessa forma, cada lobo representa uma faceta de uma mesma vontade comum,



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

funcionando como extensão e personificação das múltiplas dimensões de um mesmo indivíduo. Essa construção narrativa e simbólica reforça a reflexão sobre identidade, coletividade e complementaridade. Ao mesmo tempo, permite explorar visualmente a dinâmica de um grupo coeso, que se mantém unido em seus propósitos e fortalece a narrativa do universo ficcional de Metazoa, transmitindo mensagens de colaboração, lealdade e integração entre diferentes aspectos de uma mesma essência.

#### 6.5.7. A HORDA ABISSAL — O EXÉRCITO DO MAR MORTO

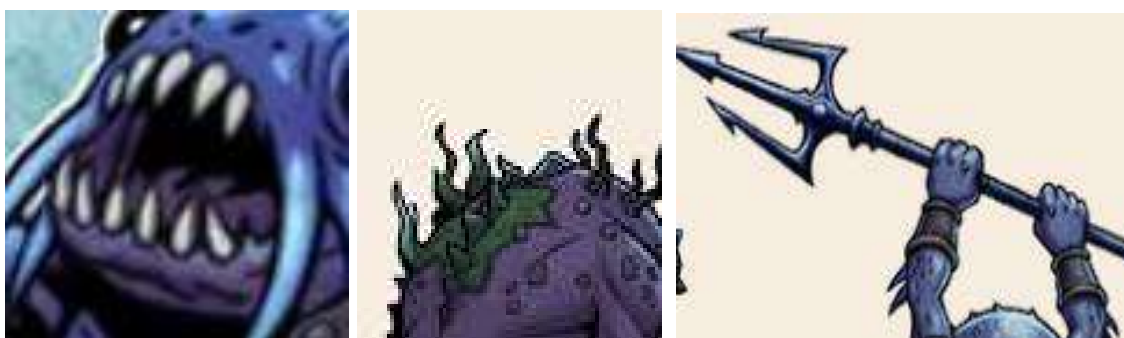


Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

A Horda Abissal foi concebida como um símbolo dos excluídos, representando aqueles que vivem à margem da sociedade e sofrem as consequências do abandono e da violência estrutural. No universo de Metazoa, essas criaturas exercem a função de uma força caótica e primordial, introduzindo tensão e conflito narrativo por meio de sua presença destrutiva.

Formada por seres corrompidos e privados de reflexão consciente, a Horda Abissal é inspirada em comportamentos sociais observáveis: indivíduos ou grupos que se vitimizam, justificando ações prejudiciais e depositando a culpa por seus atos no mundo, nas circunstâncias ou nas demais pessoas ao seu redor. Essa característica psicológica foi transposta para o design e comportamento das criaturas, que agem movidas por instintos e ressentimentos, realizando roubos, ataques e destruições indiscriminadas fora do abismo de onde emergem.

Narrativamente, a Horda Abissal funciona como um contraponto à ordem e à estrutura social do universo fictício. Eles são mercenários, guiados pela necessidade e pela violência, incapazes de pensar de forma autônoma ou de tomar decisões estratégicas por conta própria. Essa limitação reforça a sensação de ameaça descontrolada e evidencia o contraste entre caos e organização dentro do mundo.



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Além de seu papel funcional na narrativa, a Horda Abissal carrega uma dimensão simbólica importante: representa os efeitos da exclusão social, da ausência de oportunidades e da internalização de papéis de vítima, transformando essas forças em agentes de destruição. Dessa forma, os personagens não apenas contribuem para a dinâmica de conflito do universo

de Metazoa, mas também provocam reflexão sobre processos sociais e comportamentais presentes no mundo real.

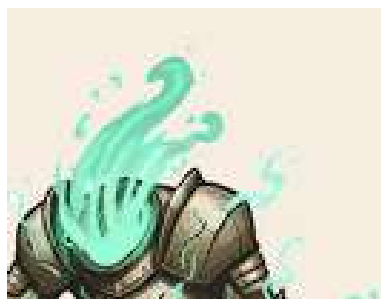
### 6.5.8. SCUTUM THRONE — A PROTEÇÃO IMPERIAL



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Este personagem representa o avanço tecnológico desumanizante, simbolizando máquinas que substituem seres humanos e exercem controle de maneira fria, eficiente, mas desprovida de empatia. No universo de Metazoa, ele é concebido como uma extensão da vontade de Durkheim e da maldade institucionalizada, incorporando a ideia de estruturas sociais rígidas e mecanizadas que operam independentemente de valores éticos ou morais.

Sua aparência é marcada por armaduras carregadas de história. Originalmente, essas armaduras eram utilizadas por homens nobres, portando não apenas proteção, mas também identidade e tradição. Transformadas em



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

casca vazias, agora funcionam como máquinas, desprovidas de emoções, mas altamente funcionais. Esse contraste entre forma e função materializa visualmente a perda da humanidade e a objetificação do ser humano pela tecnologia quando esta é utilizada como instrumento de opressão.

O personagem funciona como metáfora para a substituição da mão humana pela máquina, mostrando como o progresso, quando empregado de forma instrumental e descontextualizada, pode transformar ferramentas em armas. Ele exemplifica o resultado do avanço tecnológico quando este é orientado apenas pelo cumprimento de ordens e pela eficiência mecânica, sem consideração pelas consequências humanas. Nesse sentido, sua presença no universo de Metazoa reforça uma crítica social à desumanização provocada por sistemas institucionais rígidos e pelo uso do progresso tecnológico de forma opressiva, tornando-o um agente simbólico de reflexão ética e narrativa dentro do projeto.

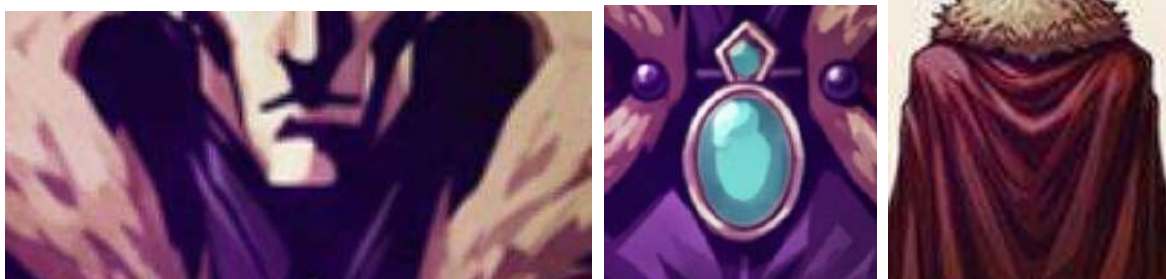
#### 6.5.9 CONDE DURKHEIM — O GOVERNANTE DA CORTE



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Durkheim representa o reflexo dos problemas intrínsecos às sociedades modernas, transcendendo a função de vilão tradicional e tornando-se um símbolo da banalidade do mal. Ele encarna como o egoísmo, a busca pelo poder e a exploração individual podem se revestir de aparente legitimidade, tornando suas ações socialmente aceitáveis ou até admiradas em certos contextos.

Como antagonista, Durkheim é singular dentro do universo de Metazoa. Ele não representa um mal fantasioso ou extraordinário, mas sim o mal cotidiano, aquele que o ser humano escolhe exercer conscientemente. Suas atitudes são guiadas pelo interesse próprio, explorando todas as vantagens disponíveis para obter benefícios individuais, sem consideração pelos impactos sobre os outros. Nesse sentido, ele simboliza características amplamente reconhecíveis na vida real: ganância, egoísmo, abuso de poder, corrupção, vaidade e orgulho. Essa construção torna o personagem reconhecível e, ao mesmo tempo, perturbador, pois remete a figuras reais como políticos, governantes ou influenciadores que operam dentro das estruturas sociais utilizando sua posição para vantagem pessoal.



Fonte: do Autor, Metazoa (2025)

Diferentemente do arquétipo clássico de vilão que é frequentemente caracterizado por monstros, deformidades ou aparência abominável, Durkheim é um jovem de boa aparência, fisicamente imponente, carismático e cativante. Ele combina inteligência, influência, contatos e poder, elementos que ampliam sua capacidade de manipulação e tornam sua presença ainda mais ameaçadora. Esse contraste entre aparência e caráter ressalta sua periculosidade, demonstrando que a verdadeira ameaça não reside apenas na

força física ou no terror explícito, mas na habilidade de explorar a confiança, a admiração e a estrutura social para consolidar interesses individuais.

Dessa forma, Durkheim contribui para a narrativa de Metazoa como uma representação do mal real, presente no cotidiano, e evidencia como escolhas pessoais, quando orientadas pelo interesse próprio, podem impactar e corromper o sistema social ao redor, reforçando a reflexão crítica proposta pelo projeto.

Na criação dos personagens, foi criado uma analogia que mostra a inversão entre o principal protagonista e antagonista:

SIEGFRIED	DURKHEIM
Pequeno	Grande
Frágil	Forte
Morreu	Domina
Consciência	Manipulação
Se culpa	Culpa os outros
Busca redenção	Busca controle
Age com coragem	Age com ganância
Falha que aprende	Falha que destrói

## 6.6 PROCESSO DE CRIAÇÃO DOS RASCUNHOS

A etapa de rascunhos constituiu uma fase essencial do desenvolvimento dos personagens, combinando experimentação tanto no papel quanto em ambientes digitais. Esse processo permitiu explorar diversas possibilidades de composição, poses, silhuetas e proporções, proporcionando uma liberdade criativa controlada que contribuiu diretamente para a definição da identidade visual de cada integrante do elenco.

Cada personagem passou por múltiplas versões até alcançar uma forma que melhor refletisse sua simbologia narrativa. Um exemplo notável é Edgar,

cujo design transitou por diferentes espécies — inicialmente concebido como papagaio, depois como macaco, e finalmente consolidado na forma de bode. Essa evolução ilustra como o processo de experimentação possibilita ajustes finos que equilibram coerência estética, expressividade e função narrativa.

O caráter iterativo e reflexivo dessa etapa evidencia a aplicação prática das metodologias de Design Thinking e Duplo Diamante. Ao permitir ciclos de divergência e convergência, além de testes e refinamentos sucessivos, o projeto garantiu que cada escolha visual fosse fundamentada tanto em pesquisa quanto em intenção narrativa, evitando soluções superficiais.

Ao longo de todo esse processo, vários rascunhos foram produzidos com o objetivo de traçar um caminho consistente em direção ao produto final. Com base na pesquisa de referências e nas diretrizes metodológicas estabelecidas, esses estudos serviram como ponto de partida para experimentações mais detalhadas, consolidando as decisões estéticas e funcionais que orientariam a finalização de cada personagem.

Rascunhos gestuais da Horda Abissal.



Fonte: pelo autor, Metazoa (2025)

Durante o processo de rascunho, foram desenvolvidas diversas prévias gráficas, compreendidas como estudos iniciais destinados à materialização de ideias conceituais ainda em estágio abstrato. Esses esboços preliminares

possibilitaram a avaliação crítica das propostas, uma vez que determinadas ideias, embora coerentes em nível conceitual, revelaram limitações quando transpostas para o suporte visual. A partir dessa confrontação entre intenção e execução, as soluções foram progressivamente ajustadas, reformuladas ou descartadas, permitindo o refinamento das alternativas mais consistentes. Esse procedimento iterativo conduziu, de forma gradual, ao aumento do nível de detalhamento e à consolidação das escolhas visuais adotadas no projeto.

Rascunho inicial de Edgar, como um papagaio.



Rascunho de um personagem não desenvolvido.

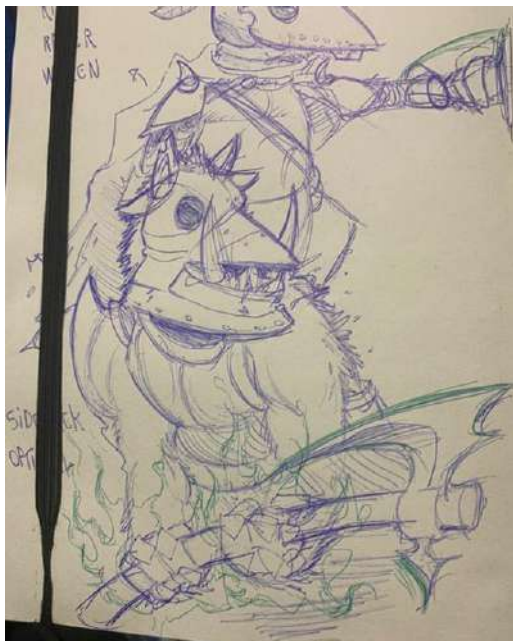


Fonte: pelo autor, Metazoa (2025)

Alguns personagens concebidos durante as etapas iniciais de desenvolvimento foram posteriormente descartados e não integraram o elenco principal do projeto, permanecendo restritos às fases exploratórias e de rascunho, cujo objetivo principal era testar possibilidades formais, simbólicas e narrativas. Outros personagens, embora mantidos no conjunto final, passaram por reformulações profundas, tendo suas versões preliminares abandonadas à medida que o processo de criação avançava e novas decisões conceituais eram tomadas. Nesse contexto, destaca-se o personagem Edgar, cujo design inicial o representava como um papagaio, escolha motivada por associações simbólicas relacionadas à fala excessiva, ao comportamento expansivo e à natureza comunicativa dessa ave. Com o amadurecimento do projeto e a reavaliação de sua função narrativa e psicológica, optou-se pela substituição dessa forma por

um bode, animal frequentemente associado a características como placidez, indiferença e resistência silenciosa. Essa alteração buscou estabelecer um contraste mais significativo entre aparência e personalidade, reforçando a dualidade central do personagem e contribuindo para uma leitura mais complexa e coerente dentro do universo ficcional proposto.

Rascunho inicial de Rykard.



Rascunho inicial das armaduras assombradas.



Fonte: pelo autor, Metazoa (2025)

Outros personagens, por sua vez, já apresentavam conceitos bem definidos desde as etapas iniciais do projeto, possuindo uma base conceitual sólida que se manteve consistente ao longo do desenvolvimento. Nesses casos, o processo criativo concentrou-se majoritariamente no aprofundamento e refinamento de aspectos secundários, como a definição de paletas cromáticas, escolha de materiais, texturas e o desenvolvimento da *lore*, de modo a consolidar sua identidade visual e narrativa. Siegfried e Rykard exemplificam esse grupo de personagens, cujas ideias centrais permaneceram estáveis desde o início, sendo progressivamente lapidadas para se adequarem ao universo proposto. Ainda assim, é importante destacar que, independentemente do grau de maturidade conceitual inicial, todos os personagens passaram obrigatoriamente por etapas preliminares de experimentação e rascunho antes de serem integrados de forma definitiva ao universo visual do projeto, reforçando a importância dessas fases exploratórias no processo de *character design*.

Rascunho inicial do Conde Durkheim, que sofreu várias alterações.



Fonte: pelo autor, Metazoa (2025)

Rascunho inicial de Mileto

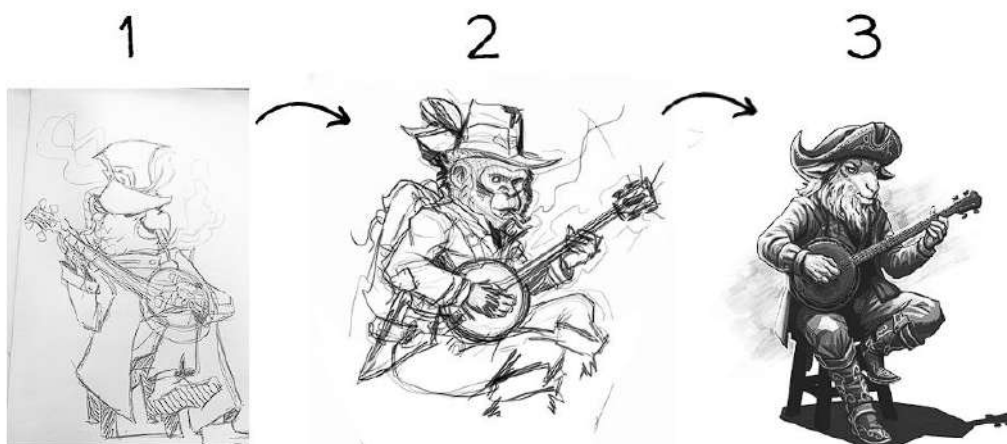


Rascunho inicial de Siegfried



Fonte: pelo autor, Metazoa (2025)

Evolução visual do personagem Edgar, desde o protótipo inicial até a versão final



Fonte: pelo autor, Metazoa (2025)

## 6.7. PROCESSO DE ESTUDO E DESENVOLVIMENTO DE FORMAS

O estudo de formas geométricas no design gestual é fundamental para a construção de personagens - como foi dito em 2.2.5, pois a forma básica de um personagem influencia diretamente sua silhueta, legibilidade e impacto psicológico. A silhueta é o primeiro elemento visual que o público percebe, permitindo identificar o personagem de forma imediata, mesmo à distância ou em movimentos rápidos.

Cada tipo de forma transmite associações psicológicas específicas:

**QUADRADO/RETANGULAR:** transmite estabilidade, força, resistência e confiabilidade. Personagens com essas formas passam sensação de segurança, rigidez ou até teimosia.

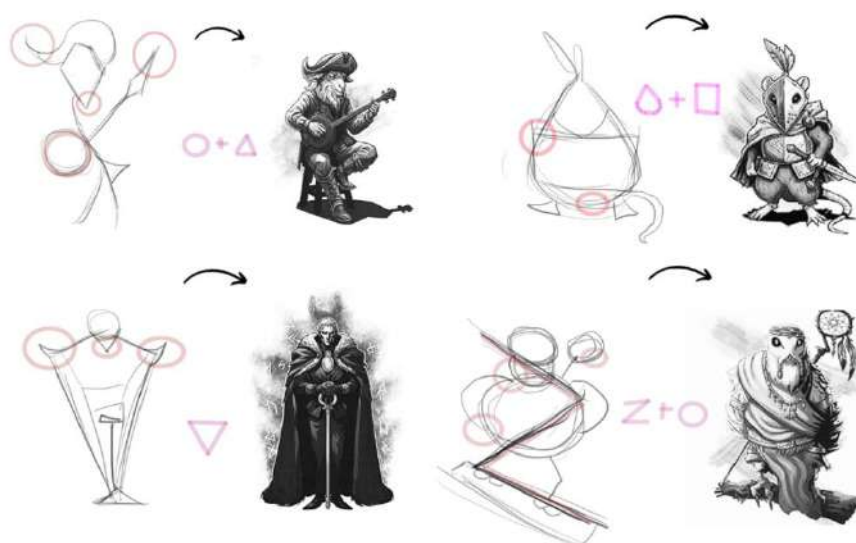
**REDONDO/CIRCULAR:** remete à suavidade, simpatia, inocência e acessibilidade. Personagens arredondados tendem a ser vistos como amigáveis, engraçados ou vulneráveis.

**ANGULAR/QUADRILÁTERO IRREGULAR:** formas com ângulos fortes sugerem agressividade, tensão, dinamismo e perigo. Elas criam personagens instáveis ou ameaçadores.

**TRIANGULAR:** denota movimento, astúcia, velocidade e instabilidade. Triângulos podem indicar malícia, energia ou personagens inteligentes e estratégicos.

No design gestual, essas formas básicas orientam os traços, posturas e movimentos do personagem, reforçando sua personalidade antes mesmo de detalhes como roupas ou expressões faciais serem adicionados. A escolha consciente das formas permite que o designer comunique, de forma quase intuitiva, o caráter psicológico e a função narrativa do personagem.

A influência das formas no design final de alguns personagens.



Fonte: pelo autor, Metazoa (2025)

## 6.8. PROCESSO DE APLICAÇÃO DE CONSISTÊNCIA VISUAL

A consistência visual é um elemento essencial no projeto de character design, garantindo que o elenco de personagens, mesmo com diferenças individuais, seja percebido como parte de um mesmo universo ou comunidade. Na versão final do projeto, essa consistência foi aplicada de maneira

estratégica: todos os personagens compartilham características unificadoras, como o lineart uniforme, o uso de watercolor aplicado tanto no fundo quanto na pintura dos personagens, e a mesma abordagem para os olhos, conferindo coesão e identidade compartilhada. Além disso, o destaque de marcador ao redor dos personagens reforça a apresentação e cria uma linguagem visual reconhecível. Essa harmonia estética permite que cada personagem mantenha sua singularidade, mas ainda assim seja integrado de forma orgânica ao conjunto, fortalecendo a narrativa visual e a percepção de pertencimento dentro do universo do projeto.

Exemplificação de consistência visual aplicada a diferentes ilustrações do projeto.



Fonte: pelo autor, Metazoa (2025)

## 6.9. DESENVOLVIMENTO DO ESTILO VISUAL

O desenvolvimento do estilo visual foi realizado em três fases:

1. Inicialmente foi adotado uma espécie de traço mais realista, mas os protótipos levaram a uma impressão de estranheza e falta de consentimento estético, levando a uma primeira adaptação.

2. Na segunda tentativa de estilo visual, houve um teste para um estilo aquarelado, mas sua atmosfera tornou o character design infantil demais para o tom crítico do projeto, levando a uma segunda e última adaptação.

3. Por último, houve uma combinação de vários estilos, mas o mais predominante deles foi o *Dark Cartoon*, caracterizando-se por possuir linhas fortes, sombras marcadas, texturas aquareladas e cores intensas, conciliando ludicidade e densidade narrativa.

## **7. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O presente capítulo apresenta, analisa e interpreta os resultados obtidos a partir do desenvolvimento do projeto Metazoa, considerando aspectos visuais, narrativos, simbólicos e metodológicos. A análise busca não apenas descrever os produtos finais, mas demonstrar como as decisões tomadas durante o processo refletem os objetivos do TCC e a fundamentação teórica discutida nos capítulos anteriores.

### **7.1 APRESENTAÇÃO GERAL DOS RESULTADOS**

Ao término do desenvolvimento, o projeto consolidou-se como um sistema visual completo, composto por personagens que materializam conceitos narrativos e simbólicos de maneira integrada. Em vez de funcionar como um catálogo isolado de figuras, o conjunto resultante articula estética, enredo e crítica social, formando um corpo coerente capaz de comunicar significados complexos por meio da linguagem visual. Entre os materiais produzidos, destacam-se artes finais de todos os personagens principais, estudos anatômicos e de silhueta, paletas cromáticas definidas, line-ups organizados, *model sheets* e variações estruturais padronizadas, documentação narrativa e conceitual, além de registros metodológicos detalhados, que apresentam reflexões, decisões e ajustes realizados ao longo do processo.

Essa soma de elementos evidencia que o resultado ultrapassa o mero acabamento gráfico, configurando-se como a construção de uma linguagem de design própria, capaz de articular forma, função e crítica simbólica. Tal perspectiva dialoga com princípios discutidos por Hart (2016), que enfatiza a importância da relação entre intenção narrativa e construção visual, e com

Bettelheim (1978), que destaca o valor simbólico das imagens na formação de sentido e na expressão de conflitos internos e sociais.

## 7.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS VISUAIS

Um dos aspectos mais notáveis do projeto é a coerência entre a narrativa e a representação visual de cada personagem. A seleção das formas animais não foi arbitrária; foi determinada pela intenção simbólica. Por exemplo:

Siegfried (rato) é pequeno, frágil, porém é corajoso;  
Mileto (coruja) é sábio, portador de grande sabedoria, mas hesitante;  
Rykard (javali) é poderoso, forte fisicamente, mas ignorante;  
Edgar (bode) é instável emocionalmente e busca por identidade;  
Silvana (gata) é vulnerável e arisca, mas independente;  
Tezca, Ulfir e Jhorm (lobos) são a união e força coletiva da alcateia;  
Horda Abissal (peixes) são alienados socialmente e busca violência;  
Scutum Throne é a tecnologia desumanizada e a ânsia por controle;  
Conde Durkheim é a corrupção cotidiana revestida de poder.

Essa integração entre identidade e aparência aproxima *Metazoa* de obras literárias que utilizam animalização simbólica, como *A Metamorfose* (Kafka, 1915) e *A Revolução dos Bichos* (Orwell, 1945), mas preservando uma estética contemporânea e única.

## 7.3 IMPACTO DO ESTILO VISUAL FINAL

O estilo *Dark Cartoon* adotado para *Metazoa* conseguiu equilibrar diferentes aspectos visuais e narrativos de maneira harmoniosa. Ele mantém o universo lúdico e acessível, sem perder a seriedade necessária para transmitir crítica e densidade simbólica. Ao mesmo tempo, apresenta traços caricaturais que conferem personalidade imediata aos personagens, tornando-os reconhecíveis e expressivos. Por fim, o cuidado com os detalhes garante maturidade estética, permitindo que cada figura seja visualmente sólida e artisticamente consistente.

O estilo permitiu integrar texturas aquareladas, sombreamento por blocos, pinceladas orgânicas, silhuetas marcantes e tridimensionalidade controlada, sem prejudicar a identidade de cada personagem. Assim, a escolha estética contribuiu diretamente para a coerência narrativa e simbólica.

#### **7.4. COERÊNCIA DO MUNDO FICCIONAL**

A estrutura do universo ficcional apresenta uma lógica interna consistente e um sistema simbólico que dialoga diretamente com dinâmicas sociais do mundo real. A divisão entre grupos de personagens funciona como metáfora dessas relações, articulando diferentes níveis de consciência e poder dentro da narrativa. Os seres instintivos representam as massas facilmente conduzidas por discursos manipuladores, caracterizando indivíduos que operam movidos por impulsos, medo ou conformidade. Em contraste, os despertos correspondem à consciência crítica, simbolizando aqueles que questionam, analisam e resistem às estruturas opressivas que moldam o ambiente ao seu redor. Já os governantes figuram como representação da elite e dos sistemas de poder, responsáveis pela manutenção da ordem, pela imposição de normas e pelo controle social que se reflete tanto na forma quanto no comportamento dos personagens.

Essa divisão não apenas sustenta a progressão narrativa, mas também aprofunda a crítica social embutida na ficção, uma vez que a metáfora entre grupos fictícios e estratos sociais reais permite ao público reconhecer tensões contemporâneas sob uma camada simbólica. A organização interna do universo, portanto, reforça a coerência estrutural e contribui para a verossimilhança do cenário, demonstrando como elementos narrativos e visuais se articulam em benefício da imersão. Tal abordagem encontra respaldo em reflexões teóricas segundo as quais mundos ficcionais, quando bem estruturados, ampliam significativamente a credibilidade da narrativa e facilitam o engajamento do público, conforme discutido por Randel (2019) e Tolkien (2006). Assim, o sistema social interno do projeto evidencia que o *worldbuilding* não é apenas um recurso estético, mas um alicerce conceitual indispensável para produzir profundidade, coerência e sentido dentro do universo criado.

## **7.5. CONCEPÇÃO INICIAL DO PROJETO**

O projeto Metazoa teve início em 2024, durante o período de pré-TCC, a partir de uma proposta conceitual ampla: criar um concept book completo, incluindo todo o universo narrativo, level design, roteiro, ambientações e múltiplos personagens. Tal escopo representava uma visão ambiciosa, assemelhando-se a um grande guia artístico para um jogo fictício.

Entretanto, ao longo das primeiras reuniões com o orientador, percebeu-se que o projeto exigiria recursos humanos e temporais incompatíveis com a realidade de um TCC individual. Esse reconhecimento levou à redefinição do escopo, priorizando o desenvolvimento de uma linha completa de character design, mantendo profundidade conceitual, mas com foco mais delimitado e viável.

Curiosamente, a construção do projeto não começou pelo mundo, mas pelo protagonista Siegfried. Inicialmente concebido como cavaleiro humano idoso, típico de cenários medievais tradicionais, sua primeira versão não atendia ao objetivo de criar uma identidade própria, soando esteticamente genérica. A orientação do professor e a análise de referências contemporâneas levaram à decisão do autor de transformar os personagens em seres antropomórficos, estratégia que proporcionou singularidade estética e amplas possibilidades narrativas e simbólicas.

## **7.6. DISCUSSÃO DOS ASPECTOS NARRATIVOS E SIMBÓLICOS**

No universo de Metazoa, cada personagem opera simultaneamente em duas camadas complementares, permitindo que sua função narrativa e simbólica se entrelacem de maneira orgânica e significativa. A primeira camada, de caráter narrativo, estabelece relações entre os personagens, define conflitos, cria vínculos e contribui para o desenvolvimento da lore do universo. Por meio dessas interações, os personagens ganham contexto, motivação e funcionalidade dentro da história, permitindo que o público compreenda suas ações e evoluções de maneira coerente.

A segunda camada, de natureza simbólica, confere profundidade ao projeto. Nessa dimensão, cada personagem representa arquétipos sociais, dilemas humanos e críticas políticas, servindo como metáfora para comportamentos, grupos ou fenômenos observáveis na sociedade real. Essa abordagem cria múltiplos níveis de interpretação, permitindo que o público reconheça não apenas a ação visível do personagem, mas também seu significado implícito e suas implicações filosóficas ou sociológicas.

Ao combinar essas duas camadas, Metazoa se torna um projeto multifacetado, capaz de atrair diferentes públicos. A dimensão visual proporciona apelo lúdico e estético, capturando a atenção e o interesse imediato, enquanto a dimensão simbólica oferece profundidade crítica, estimulando reflexão sobre questões humanas, sociais e políticas. Esse método de construção de personagens está alinhado às teorias de Jung (1964), que enfatizam a importância dos arquétipos na representação da psique coletiva, e de Campbell (2004), que destaca a função simbólica dos personagens dentro da narrativa heroica e mitológica.

Dessa forma, a integração entre narrativa e simbolismo não apenas enriquece a experiência estética e emocional do público, mas também consolida Metazoa como um estudo de character design que vai além do visual, explorando relações humanas, arquétipos e críticas sociais de maneira articulada e intencional.

## **7.7. A JORNADA CRIATIVA COMO RESULTADO**

Além de resultar em um produto final consistente, o processo criativo desenvolvido ao longo deste projeto constituiu um resultado pedagógico significativo. A execução das etapas de pesquisa, experimentação, rascunho e finalização permitiu ao autor aprimorar diversas competências técnicas e conceituais essenciais ao design de personagens e à ilustração digital, incluindo:

Pintura digital e técnicas de ilustração, com desenvolvimento de habilidades em cores, iluminação, texturas e acabamento visual;

Anatomia híbrida e proporções, aplicando princípios anatômicos adaptados a personagens fantásticos e híbridos, garantindo coerência visual e expressividade;

Análise e síntese visual de referências, que permitiu selecionar, interpretar e integrar elementos visuais de forma crítica e organizada;

Construção narrativa e simbólica, relacionando formas, cores e gestos à personalidade, ao papel narrativo e aos arquétipos sociais de cada personagem;

Planejamento e organização metodológica, consolidando competências em gestão de etapas criativas, documentação de processos e aplicação de metodologias como *Design Thinking* e Duplo Diamante.

O caráter iterativo do desenvolvimento, marcado por ciclos de divergência e convergência, favoreceu um aprendizado contínuo, permitindo que teoria e prática se articulassem de maneira integrada. Além disso, o projeto demonstra que criatividade, metodologia e dedicação podem superar limitações estruturais e de recursos, evidenciando que mesmo em ambientes acadêmicos sem laboratórios avançados é possível produzir trabalhos complexos e de qualidade.

## **7.8. FERRAMENTAS UTILIZADAS**

O desenvolvimento do projeto combinou ferramentas digitais e tradicionais, escolhidas para atender às demandas de cada fase do processo: Krita: software principal para pintura digital, acabamento, composição e criação das versões finais dos personagens.

Adobe Photoshop: utilizado para ajustes finais de cor, retoques, efeitos complementares e organização das pranchas de apresentação.

Gemini AI: usado como forma de auxílio para visualização de bases para personagens e alterações simplórias no processo.

Materiais tradicionais: papel, lápis e caneta para primeiros rascunhos, favorecendo exploração rápida e solta de formas.

Bloco de Notas digital: registro de ideias, listas de tarefas e ajustes sugeridos pelo orientador.

As técnicas aplicadas incluíram pintura digital, sombreamento em blocos, hachuras, sobreposição de camadas, mistura de pincéis e texturas, construção de silhuetas e estudos de anatomia híbrida. A combinação dessas ferramentas e técnicas possibilitou criar personagens com identidade própria, coerentes com as referências, mas com liberdade para inovação visual.

### **7.9. PROCESSO PROGRESSIVO DE FINALIZAÇÃO**

A etapa de finalização consistiu em consolidar todas as decisões estéticas e narrativas tomadas ao longo do processo de criação, assegurando que cada personagem alcançasse um nível elevado de clareza, expressividade e coesão visual. Esse estágio envolveu refinamentos anatômicos detalhados, correções e polimento dos traços, ajustes precisos de cor e iluminação, bem como a sobreposição de texturas que conferissem profundidade e realismo às formas e superfícies.

Para garantir consistência entre os personagens e facilitar sua compreensão visual, todos foram organizados em line-ups e model sheets. Essa sistematização permitiu observar simultaneamente a relação entre silhuetas, proporções e identidade estética de cada integrante do elenco, assegurando que todos mantivessem unidade de estilo, mesmo diante de suas características individuais.

Além de reforçar a coerência estética, essa fase também contribuiu para a narrativa visual do projeto, consolidando as expressões, posturas e detalhes que comunicam personalidade, função e simbolismo de cada personagem. Assim, a finalização não se limita a um acabamento técnico, mas atua como elemento integrador entre pesquisa, experimentação e intenção narrativa, assegurando que o resultado final seja compreensível, harmonioso e alinhado aos objetivos do universo de Metazoa.

As ferramentas de Krita utilizadas foram:

PARA RASCUNHOS: *Brush B – Basic Size Opacity, Basic 1, Airbrush Soft e Pencil 3*

PARA COLORAÇÃO E FINALIZAÇÃO: *Kit Fizzy Flowers Brush, Kit David Revoy Brush, Estabilizador de Pincel, Basic-1, Screentone Pressure, Bristles-2 Flat Rough, Marker Dry, Brystles-4 Glaze.*

## **8. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desenvolvimento do projeto Metazoa: Uma Análise de Character Design para um Jogo Fictício alcançou os objetivos propostos neste Trabalho de Conclusão de Curso, tanto no âmbito estético quanto conceitual. O resultado do processo foi a criação de personagens visualmente coesos, narrativamente consistentes e dotados de significado simbólico, atendendo aos objetivos específicos de construir uma narrativa original, desenvolver personagens antropomórficos fundamentados em aspectos psicológicos e críticos, elaborar estudos visuais e moodboards, aplicar metodologias de design e produzir ilustrações digitais finais. Nesse sentido, a prática do *character design* consolidou-se como um exercício que articula forma, função e significado, em consonância com as discussões de Hart (2016), Bettelheim (1978) e Campbell (2004), que ressaltam a importância de personagens capazes de transcender o aspecto puramente estético e dialogar com dimensões simbólicas, arquetípicas e psicológicas.

O percurso criativo de Metazoa demonstrou que, mesmo em um contexto acadêmico caracterizado pela ausência de laboratórios especializados e equipes multidisciplinares, é possível desenvolver um projeto visual relevante e conceitualmente complexo por meio da aplicação consistente de metodologias estruturadas, como o *Design Thinking* (Brown, 2009) e o Duplo Diamante (Design Council, 2005; Randel, 2019). A adoção de uma rotina sistemática de

reuniões com o orientador, aliada ao uso de checklists e ao registro contínuo das decisões projetuais, possibilitou o acompanhamento crítico do desenvolvimento do trabalho e o refinamento progressivo das escolhas estéticas, narrativas e simbólicas ao longo do processo.

Do ponto de vista estético, a consolidação do estilo *Dark Cartoon* representou um equilíbrio intencional entre ludicidade formal e densidade temática, permitindo a abordagem de conflitos emocionais, críticas sociais e arquétipos narrativos de maneira visualmente acessível. A apropriação crítica de referências provenientes de jogos como Hades, Blasphemous, Hollow Knight, Baldur's Gate 3 e Pokémon contribuiu para a formação de uma identidade visual própria, na qual técnica e conceito se alinham sem a reprodução direta das obras analisadas, conforme discutido na fundamentação teórica. A utilização de animais antropomórficos, inspirada nas reflexões de Bettelheim (1978) e em obras literárias de Kafka e Orwell, possibilitou a exploração de simbolismos sociais e psicológicos por meio de metáforas visuais, ampliando o potencial interpretativo dos personagens e reforçando o caráter crítico da narrativa proposta.

O desenvolvimento de Metazoa proporcionou aprendizados significativos ao autor, incluindo o aprimoramento de habilidades em pintura digital, a compreensão de anatomias híbridas, a capacidade de síntese visual e simbólica e o domínio de um planejamento metodológico aplicável a contextos reais de criação. Para além do produto final, a experiência consolidou competências que podem ser transpostas para futuras pesquisas acadêmicas e projetos profissionais, evidenciando o *character design* como um campo legítimo de investigação, experimentação e produção no ambiente universitário.

Ao longo do projeto, algumas dificuldades foram enfrentadas. Entre elas, destaca-se a reformulação da proposta inicial apresentada no Pré TCC, que previa a produção de um *conceptbook* abrangente para um jogo fictício, incluindo identidade visual, *character design*, *prop design*, *level design*, interfaces, telas de carregamento, editoração de um *artbook*, *worldbuilding* e *storytelling*. A delimitação do escopo exclusivamente ao *character design* revelou-se uma decisão estratégica e necessária diante das limitações de

tempo, recursos materiais e mão de obra, possibilitando a realização de um projeto mais coeso, aprofundado e executável dentro do prazo estabelecido.

Outra dificuldade relevante esteve relacionada à incorporação de ferramentas de Inteligência Artificial como apoio ao processo gráfico. Embora essas tecnologias não tenham interferido diretamente no design final dos personagens, desempenharam papel auxiliar ao longo do desenvolvimento. O processo de adaptação e treinamento dessas ferramentas demandou tempo e experimentação, até que seu uso se tornasse sistemático e produtivo. Com o suporte do professor orientador, foi possível treinar especificamente o sistema Gemini, de modo que os resultados obtidos passassem a contribuir de forma efetiva para o andamento do projeto.

Além disso, dificuldades operacionais recorrentes, como o acesso limitado à instituição para orientações presenciais, instabilidades no fornecimento de energia elétrica e internet, bem como problemas técnicos em periféricos essenciais à produção gráfica, estiveram presentes durante os meses de desenvolvimento. Ainda assim, tais obstáculos não comprometeram a conclusão do trabalho, sendo superados por meio de reorganização de cronogramas e adaptação dos fluxos de trabalho.

Por fim, este Trabalho de Conclusão de Curso evidencia a aplicabilidade acadêmica do *character design* não apenas como instrumento de portfólio profissional, mas também como objeto de estudo voltado à construção narrativa, ao desenvolvimento de estilo e à reflexão crítica. O projeto Metazoa permanece aberto a desdobramentos futuros, seja na forma de jogos digitais, quadrinhos, animações, *artbooks* ou romances ilustrados, oferecendo uma base conceitual e visual sólida para continuidade criativa e acadêmica. Dessa maneira, o trabalho reafirma o design como uma prática capaz de articular estética, narrativa e crítica social, transformando o processo criativo em uma ferramenta de aprendizado, investigação e expressão significativa.

## 9. REFERÊNCIAS


- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*. São Paulo: Pioneira, 1986.
- BANCROFT, Tom. *Creating characters with personality*. New York: Watson Guptill, 2006.
- BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- BROWN, Tim. *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: HarperCollins, 2009.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 2004.
- DESIGN COUNCIL. *Eleven lessons: managing design in eleven global companies*. London: Design Council, 2005.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- DUBBERLY, Hugh. *How do you design?* San Francisco: Dubberly Design Office, 2008.
- GAME FREAK; THE POKÉMON COMPANY. *Pokémon Sword & Shield: official artbook*. Tokyo: Shogakukan, 2019.
- GARCIA RIZO, Stephanie; HEM, Ida; ANDERSON, Kenneth; MORALES, Vanessa. *Fundamentals of character design*. 3dtotal Publishing, 2020.
- GURNEY, James. *Imaginative realism: how to paint what does not exist*. Kansas City: Andrews McMeel, 2010.
- GYMPEL, Jan. *The art of drawing manga characters*. 3dtotal Publishing, 2021.
- HART, Christopher. *Cartooning: the ultimate character design book*. New York: Watson Guptill, 2016.
- JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 1964.
- KAFKA, Franz. *A metamorfose*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- LARIAN STUDIOS. *Baldur's Gate 3: official artbook*. Ghent: Larian Studios, 2023.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer. *Graphic design: the new basics*. Princeton: Princeton Architectural Press, 2015.
- ORWELL, George. *A revolução dos bichos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- RANDEL, Don. *The Harvard dictionary of music*. Cambridge: Harvard University Press, 2019.
- RIOT GAMES. *The art of League of Legends*. Los Angeles: Riot Games, 2014.
- SHINDE, Aditya; KAPOOR, Rucha. *Character design: concept art techniques*. Bombay: ZUPA Press, 2013.
- SUPERGIANT GAMES. *The art of Hades*. San Francisco: Supergiant Games, 2021.
- TAWIL, Nour; ASPONI, Leonie; KÜHN, Simone. The contour effect: differences in the aesthetic preference and stress response to photo realistic living environments. *Frontiers in Psychology*, v. 13, p. 1–13, 2022.
- TEAM CHERRY. *Hollow Knight: official artbook*. Adelaide: Team Cherry, 2017.
- THE GAME KITCHEN. *Blasphemous: artbook*. Madrid: Team17, 2019.
- TOLKIEN, J. R. R. *Sobre histórias de fadas*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.
- ZAKIA, Richard. *Perception and imaging*. Oxford: Focal Press, 2013.

## **8. APÊNDICES**

PDF com artes oficiais do Metazoa:

[https://drive.google.com/drive/folders/1glXrtUy-RXBh\\_6spxDzUjRBb-WQr7bo7?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1glXrtUy-RXBh_6spxDzUjRBb-WQr7bo7?usp=sharing)

	<b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA</b>
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### Juntada de TCC

<b>Assunto:</b>	Juntada de TCC
<b>Assinado por:</b>	Hiago Vinicius
<b>Tipo do Documento:</b>	Requerimento
<b>Situação:</b>	Finalizado
<b>Nível de Acesso:</b>	Ostensivo (Público)
<b>Tipo do Conferência:</b>	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Hiago Vinicius Montenegro de Farias, DISCENTE (202317010024) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO**, em 07/04/2026 20:38:32.

Este documento foi armazenado no SUAP em 07/04/2026. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1827408

Código de Autenticação: 322a08ea4f

