



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB**  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA - DCET  
CAMPUS I –SALVADOR

**ARISTÓTELES SANTOS SOUZA**

O PROCESSO DO DESIGN DE ANIMAÇÃO  
DO CURTA-METRAGEM 2D "ANIVERSÁRIO"

Salvador  
2025

**ARISTÓTELES SANTOS SOUZA**

O PROCESSO DO DESIGN DE ANIMAÇÃO  
DO CURTA-METRAGEM 2D "**ANIVERSÁRIO**"

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado do curso de Design do Departamento de Ciências Exatas e da Terra da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

**Orientador:** Felix de Souza Neto

Salvador

2025



## FOLHA DE APROVAÇÃO

**TÍTULO: DESIGN DE ANIMAÇÃO 2D: Processo Criativo e Impacto narrativo no curta-metragem  
“ANIVERSÁRIO”**

**ARISTÓTELES SANTOS SOUZA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Estadual da Bahia, em 04 de julho de 2025, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design, conforme avaliação da Banca Examinadora:

Orientador: Prof. Me. Félix de Souza Neto – UNEB  
Mestrado em Modelagem Computacional e Tecnologia Industrial – SENAI/CIMATEC

Profa. Ma. Adriana Sousa Fernandes da Silva – UNEB  
Mestrado em Artes Visuais - UFBA

Prof. Dr. Marcelo Geraldo Teixeira - UNEB  
Doutorado em Engenharia Industrial - UFBA

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar meus mais sinceros agradecimentos a todas as pessoas que, de forma direta ou indireta, contribuíram para a realização deste trabalho e para a minha trajetória acadêmica.

Agradeço especialmente aos professores **Marcus Vinícius Cordeiro Sampaio e Félix de Souza Neto**, por toda a orientação, dedicação e apoio durante a construção deste projeto de curta-metragem 2D, bem como ao longo de todo o processo de pesquisa e escrita.

Minha eterna gratidão à minha mãe, aos meus irmãos e, em especial, ao meu pai, que sempre foram minha maior fonte de força, motivação e suporte.

Aos meus amigos **Ricardo Henrique, Pedro Henrique, Ana Carolina Melgaço Fuchs, Yuki e Lars**, sou profundamente grato por nunca terem desistido de mim, por estarem presentes nos momentos em que mais precisei e por me oferecerem acolhimento, amizade e apoio nos períodos mais difíceis da minha vida.

Meu agradecimento especial ao **Lucas Crippa**, pelo presente do computador que utilizo atualmente, e ao **Fens**, pela placa de vídeo sem esses recursos, a finalização da animação 2D e deste TCC não teria sido possível.

Agradeço com carinho à minha namorada **Marilia**, por ser uma presença tão especial na minha vida, por permanecer ao meu lado mesmo nos dias mais difíceis e por me oferecer amor, compreensão e suporte incondicional. Também sou muito grato às minhas amigas **Ilana, Laila e Pândila**, pelo incentivo constante, pelas conversas, as fofocas e principalmente aos conselhos que tanto me ajudaram durante esse percurso, sem vocês quatro, eu sei que não teria chegado tão longe. Por fim, estendo meu agradecimento aos amigos do grupo **Big N**, que foram fundamentais para manter minha motivação viva durante todo o processo de criação do curta-metragem.

## RESUMO

Este trabalho aborda a produção do curta-metragem 2D Aniversário, explorando o papel essencial do design de animação como elemento narrativo e estético incluindo aspectos como cor, forma, movimento e composição visual. O tema central gira em torno da solidão e da superação emocional, representadas visualmente pelo personagem principal, Moon. O problema investigado é: como os elementos do design de animação contribuem para a construção de uma experiência significativa para o espectador em curtas-metragens animados? Como objetivo, desenvolveu-se uma animação autoral, aplicando conceitos e recursos do design para provocar impacto emocional no público. De natureza descritiva e exploratória, a metodologia adotada baseou-se em uma adaptação do modelo proposto por Winder e Dowlatabadi (2011), no livro Producing Animation. As etapas de pré-produção, produção e pós-produção foram cuidadosamente planejadas e executadas, com ênfase no valor expressivo do design em cada fase. O resultado foi um curta-metragem cuja estética minimalista e uso estratégico de cores reforçaram a carga emocional da narrativa, evidenciando o design de animação como uma ferramenta essencial na construção de experiências significativas.

**Palavras-chave:** design de animação, curta-metragem, narrativa visual, cor, design de personagem.

## **ABSTRACT**

This work discusses the production of the 2D animated short film aniversário, exploring the essential role of animation design as both a narrative and aesthetic element including aspects such as color, shape, movement, and visual composition. The central theme revolves around loneliness and emotional resilience, visually represented through the main character, Moon. The research problem investigated is: how do elements of animation design contribute to creating a meaningful experience for viewers in animated short films? The main objective was to develop an original short film, applying design concepts and techniques to generate emotional impact. The project is descriptive and exploratory in nature, and the methodology was adapted from the model presented by Winder and Dowlatabadi (2011) in Producing Animation. The stages of pre-production, production, and post-production were carefully planned and executed, with an emphasis on the expressive value of design at every phase. The result was a short film whose minimalist aesthetic and strategic use of color enhanced the emotional tone of the narrative, highlighting animation design as a key tool in building meaningful viewer experiences.

**Keywords:** animation design, short film, visual storytelling, color, character design.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

**Figura 1** – Etapas do processo de produção de uma animação 2D tradicional

Fonte: *Producing Animation* (2011)

**Figura 2** – Fluxograma mostrando de forma simplificada e reduzida o processo de produção adaptado

Fonte: *Producing Animation* (2011)

**Figura 3** – Quadro demonstrando onde cada um dos recursos foi aplicado durante a produção das cenas do curta.

**Figura 4** – Os 12 princípios de animação de Walt Disney

Fonte: Canal do YouTube: Fábrica de Jogos (2024)

**Figura 5** – Exemplo de aplicação do *Squash and Stretch*

Fonte: *Disney Animation: The Illusion of Life* (1981)

**Figura 6** – Demonstração de *Anticipation* na versão restaurada de 2013 do livro *Walt Disney's Tips on Animation*

Fonte: *Walt Disney's Tips on Animation – Art Corner Book* (2013)

**Figura 7** – Exemplo de aplicação da encenação

Fonte: *Disney Animation: The Illusion of Life* (1981)

**Figura 8** – Exemplo de aplicação de *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Fonte: PixStudios: Os 12 princípios da animação (2015)

**Figura 9** – Exemplo de aplicação de *Follow Through and Overlapping Action*

Fonte: Animost: *Follow Through and Overlapping Action – 12 Principles of Animation* (2022)

**Figura 10** – Exemplo de aplicação de *Slow In and Slow Out*

Fonte: PixStudios: Os 12 princípios da animação (2015)

**Figura 11** – Exemplo de aplicação do princípio *Arcs* durante um diálogo

Fonte: *Arc – The 12 Basic Principles of Animation* (2017)

**Figura 12** – Exemplo de aplicação das *Secondary Actions*

Fonte: *12 Principles of Animation: Big Review With Examples* – Darvideo Animation Studio (2025)

**Figura 13** – Exemplo de aplicação do princípio *Timing*

Fonte: PixStudios: Os 12 princípios da animação (2015)

**Figura 14** – Exemplo de aplicação do princípio *Exaggeration*

Fonte: DeeDee Animation Studio: *12 Rules of Animation – All About Exaggeration* (2022)

**Figura 15** – Exemplo de aplicação do princípio *Solid Drawing*

Fonte: Darvideo Animation Studio – *Solid Drawing Animation* (2010)

**Figura 16** – Exemplo de aplicação do princípio *Appeal*

Fonte: Design Course – *Principles of Animation* (2016)

**Figura 17** – Imagem do curta *Paperman*, demonstrando a tristeza e melancolia do personagem principal

Fonte: YouTube (2012)

**Figura 18** – Imagem do curta *Father and Daughter*, demonstrando a simplicidade gráfica

Fonte: YouTube (2013)

**Figura 19** – Cena do curta *Umbrella*

Fonte: IMDb (2020)

**Figura 20** – Mapa visual relacionando design e emoção no público

Fonte: Autoria própria (2025)

**Figura 21** – Sketch do character design do personagem Irmão do Jorel

Fonte: ArtStation do Vini Wolf – Concept Artist / Storyboarder / Animation Director (2019)

**Figura 22** – Cena do filme *O Menino e o Mundo*

Fonte: Amora Brinquedos (2023)

**Figura 23** – Logo oficial do festival Animai

Fonte: Animai Festival (2024)

**Figura 24** – Esboços iniciais do personagem principal, Moon

Fonte: Autoria própria (2022)

**Figura 25** – Teste de mesclagem de fotografia com desenho do personagem e efeito VHS

Fonte: Animação independente de autoria própria (2020)

**Figura 26** – Imagem de um homem sentado sozinho à beira do mar

Fonte: Freepik (2024)

**Figura 27** – Mudança de cor do cenário representando o estado de pânico do personagem

Fonte: Animação independente de autoria própria (2024)

**Figura 28** – Contraste visual entre início e fim da animação

Fonte: Animação independente de autoria própria (2024)

**Figura 29** – Exemplo de storyboard com cena cortada

Fonte: Esboços de autoria própria (2020)

**Figura 30** – Exemplo de animatic em cena de transição

Fonte: Autoria própria (2023)

**Figura 31** – Ajustes utilizando o Adobe Flash

Fonte: Autoria própria (2024)

**Figura 32** – Edição final no software Sony Vegas Pro

Fonte: Autoria própria (2024)

**Figura 33** – Demonstração do quadro cromático utilizado na animação

Fonte: Autoria própria (2024)

## LISTA DE TABELAS

**Tabela 1** – Tabela construída a partir dos conceitos apresentados por Richard Williams

Fonte: Autoria própria (2025)

## LISTA DE SIGLAS

- GUI** – *Graphical User Interface*, Interface Gráfica do Usuário
- UX** – *User Experience*, Experiência do Usuário
- UI** – *User Interface*, Interface do Usuário
- IDLE** – Tradução do inglês de “parado”, Animação estática
- UNEB** – Universidade Estadual da Bahia
- VHS** – *Video Home System*, Videocassete
- 2D** – Bidimensional
- 3D** – Tridimensional
- RGB** – *Red, Green, Blue*, Modelo de cores aditivas utilizado em telas digitais
- FPS** – *Frames Per Second*, Quadros por Segundo
- PNG** – *Portable Network Graphics*, Formato de arquivo de imagem
- MP4** – *Moving Picture Experts Group 4*, Formato de arquivo de vídeo
- CGI** – *Computer Generated Imagery*, Imagens Geradas por Computador
- IMDb** – *Internet Movie Database*, Base de Dados de Filmes e Séries

## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	13
1.1.	PROBLEMA DE PESQUISA.....	14
1.2.	OBJETIVOS.....	14
1.2.1.	OBJETIVO GERAL.....	14
1.2.2.	OBJETIVO ESPECÍFICOS.....	14
1.2.3.	JUSTIFICATIVA.....	15
2.	METODOLOGIA.....	17
2.1.	PRÉ-PRODUÇÃO.....	18
2.2.	PRODUÇÃO.....	19
2.3.	PÓS-PRODUÇÃO.....	20
3.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	21
3.1.	DESIGN DE ANIMAÇÃO.....	21
3.1.1.	OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO E SUA ORIGEM.....	24
3.1.2.	O PAPEL DO DESIGN DE ANIMAÇÃO NA NARRATIVA.....	33
3.1.3.	CURTA METRAGEM DE ANIMAÇÃO.....	36
3.2.	DESIGN EMOCIONAL E ANIMAÇÃO.....	38
3.3.	IMPACTO DO DESIGN DE ANIMAÇÃO NA PERCEPÇÃO E ENGAJAMENTO DO ESPECTADOR.....	39
3.3.1.	PSICOLOGIA DA PERCEPÇÃO APLICADA AO AUDIOVISUAL.....	40
3.3.2.	ENGAJAMENTO DO ESPECTADOR: EMOÇÃO, ATENÇÃO E RECEPÇÃO.....	41
3.3.3.	Definição de engajamento no audiovisual.....	41
3.3.4.	O papel do design na manutenção da atenção.....	41
3.3.5.	Design emocional aplicado ao envolvimento.....	41
3.3.6.	Recepção afetiva do público.....	42
3.3.7.	Exemplos práticos e comparativos.....	42
3.4.	PANORAMA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: CONTRIBUIÇÕES REGIONAIS.....	46
3.4.1.	INTEGRAÇÃO COM O PROJETO.....	47
4.	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	49
4.1.	ROTEIRO.....	49

4.2.	CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM.....	50
4.3.	DESIGN DOS CENÁRIOS.....	51
4.4.	METÁFORA.....	52
4.5.	DESENVOLVIMENTO DO STORYBOARD.....	54
4.6.	DESENVOLVIMENTO DO ANIMATIC.....	55
4.7.	PREPARAÇÃO DAS CENAS.....	56
4.7.1.	EDIÇÃO FINAL.....	57
5.	ANÁLISE E DICUSSÕES.....	58
5.1.	A Relação Entre Design e Narrativa.....	58
5.2.	Aplicação dos Princípios da Animação.....	59
5.3.	Percepção Visual e Engajamento.....	59
5.4.	Aplicação Prática da Metodologia e Aprendizados Pessoais.....	60
5.5.	Limitações e Aprendizados.....	60
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
	REFERÊNCIAS:.....	64

## 1. INTRODUÇÃO

No campo do design, a animação ocupa um espaço significativo como uma ferramenta poderosa para a comunicação visual e narrativa. As animações são capazes de transcender as barreiras da linguagem, transmitindo mensagens e emoções de forma universal. Em particular, os curtas-metragens animados têm se destacado pela capacidade de contar histórias complexas e ressoar emocionalmente com o público em um espaço de tempo reduzido.

O design de animação vai além da simples criação visual; ele engloba a construção de um universo narrativo onde cada elemento é cuidadosamente planejado para contribuir para a experiência do espectador. Isso inclui o design de personagens, cenários, paletas de cores e até mesmo a movimentação e expressões dos personagens, cada um desempenhando um papel crucial na transmissão da mensagem pretendida. A estética visual e as escolhas de design, portanto, não são apenas decorativas, mas fundamentais para o sucesso de uma animação.

Nesse contexto, este trabalho tem como foco a investigação do processo de design na animação, com ênfase na produção do curta-metragem "Aniversário". O curta explora a solidão e o consolo encontrados nas pequenas interações cotidianas, temas estes que são amplificados e enriquecidos através de escolhas de design estratégicas. A animação, que combina elementos visuais simples com uma narrativa emocionalmente carregada, serve como um estudo de caso para demonstrar como o design pode ser utilizado para amplificar a profundidade emocional e a ressonância da narrativa.

Neste trabalho, que segue abordagem qualitativa de base descritiva/exploratória realizou-se a revisão bibliográfica através de consultas a livros, artigos, animações para fundamentar o estudo e a construção do curta-metragem como forma de demonstrar as escolhas projetuais e as etapas do projeto para entender como as tomadas de decisões do design impactam a construção da animação, enquanto narrativa visual.

O presente trabalho está organizado em seis capítulos, que sistematizam o escopo teórico/conceitual e a proposta do projeto do curta-metragem. O primeiro capítulo, Introdução, apresenta o tema, o problema da pesquisa, os objetivos e a justificativa do estudo. O segundo capítulo, metodologia, descreve a abordagem adotada, os procedimentos metodológicos utilizados e a natureza da pesquisa. O terceiro capítulo,

Fundamentação Teórica, reúne as categorias teóricas, os autores que embasam o projeto: design de animação, design emocional, engajamento do espectador. O quarto capítulo, intitulado como Desenvolvimento do Projeto, apresenta detalhadamente o processo criativo e técnico da construção do curta-metragem. O quinto traz a Análise e Discussão dos Resultados. Por fim, sexto capítulo, Considerações Finais retoma os objetivos propostos, apresenta as conclusões obtidas e aponta possíveis desdobramentos futuros da pesquisa.

## **1.1. PROBLEMA DE PESQUISA**

Como os elementos do design de animação contribuem para a construção de uma experiência significativa para o espectador em curtas-metragens animados?

## **1.2. OBJETIVOS**

### **1.2.1. OBJETIVO GERAL**

Investigar como os elementos do design de animação contribuem para a construção de uma experiência significativa para o espectador em curtas-metragens animados, investigando escolhas visuais e narrativas que influenciam a percepção emocional e estética da obra.

### **1.2.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS**

- Identificar os principais elementos visuais do design de animação com potencial expressivo como cor, forma, ritmo e movimento e suas funções comunicativas na narrativa animada.
- Investigar como esses elementos são aplicados em curtas-metragens animados, investigando de que forma contribuem para a construção de sentido e engajamento emocional do espectador.
- Elaborar um curta-metragem autoral, utilizando conscientemente os princípios e elementos visuais identificados e investigados ao longo do estudo.
- Descrever detalhadamente o processo de criação da animação, destacando como as decisões de design interferem na narrativa, no impacto emocional e na construção de uma experiência significativa para o público.

### 1.2.3. JUSTIFICATIVA

O design de animação representa uma confluência entre arte, comunicação e tecnologia, desempenhando um papel essencial na construção de narrativas visuais que emocionam, comunicam e envolvem. Em um cenário no qual a produção de conteúdo digital se torna cada vez mais acessível e diversificada, os curtas-metragens animados emergem como uma linguagem potente para a expressão de temas complexos, como a solidão, o afeto e o crescimento emocional especialmente quando mediados por escolhas visuais conscientes.

A motivação para a realização deste trabalho surgiu da observação de que, apesar do crescimento da produção de animações independentes no Brasil, muitas vezes o processo de design envolvido nessas criações não é amplamente documentado ou valorizado como parte integrante da narrativa. Em especial, o curta-metragem "Aniversário", desenvolvido de forma autoral, busca refletir sobre as potencialidades expressivas do design aplicado à animação 2D, utilizando elementos como cor, ritmo, forma e movimento para traduzir emoções silenciosas e simbólicas que atravessam a experiência do espectador.

A escolha do tema se justifica pela necessidade de aprofundar o olhar sobre o design como ferramenta estratégica e emocional no campo da animação. Mais do que uma etapa técnica ou decorativa, o design de animação se constitui como parte do discurso narrativo e sensível, capaz de transformar a estética em significados afetivos. Essa abordagem dialoga diretamente com os estudos de autores como Donald Norman (2008), que destaca a importância do design emocional, e Richard Williams (2002), que valoriza os princípios clássicos da animação como base para a expressividade do movimento.

A relevância acadêmica deste trabalho se fundamenta na articulação entre teoria e prática: ao mesmo tempo em que realiza uma revisão conceitual sobre os fundamentos do design de animação e seus impactos na recepção do público, também propõe a criação de um curta original como forma de materializar essas reflexões em um produto visual concreto. Do ponto de vista profissional, o projeto contribui com o campo do design ao registrar e refletir criticamente sobre o processo criativo, algo fundamental para profissionais e estudantes que desejam atuar na área da animação.

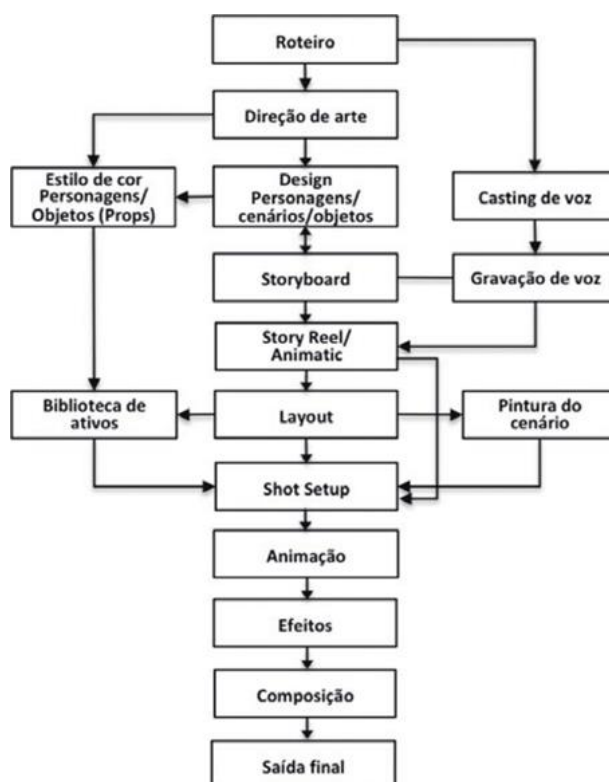
Do ponto de vista social e cultural, o curta "Aniversário" oferece uma narrativa sensível que convida o público a refletir sobre temas subjetivos e emocionais, por meio de uma linguagem visual acessível e poética. Ao promover esse tipo de engajamento, o design de animação revela-se também como uma ferramenta de empatia e conexão humana, reafirmando seu valor além do entretenimento. Assim, este trabalho pretende contribuir com o campo do design ao defender o papel do design de animação como estrutura narrativa e sensível, demonstrando seu impacto não apenas no aspecto estético da obra, mas na experiência afetiva e interpretativa do público.

## 2. METODOLOGIA

O presente trabalho constitui um projeto prático desenvolvido no âmbito do componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC II). Para sua realização, adotou-se a abordagem qualitativa de natureza descritiva e exploratória, com o objetivo de investigar como os elementos do design de animação contribuem para a construção de experiências significativas no espectador. Tal abordagem permitiu tanto a fundamentação teórica quanto o detalhamento das decisões criativas envolvidas na concepção da animação autoral intitulada “Aniversário”.

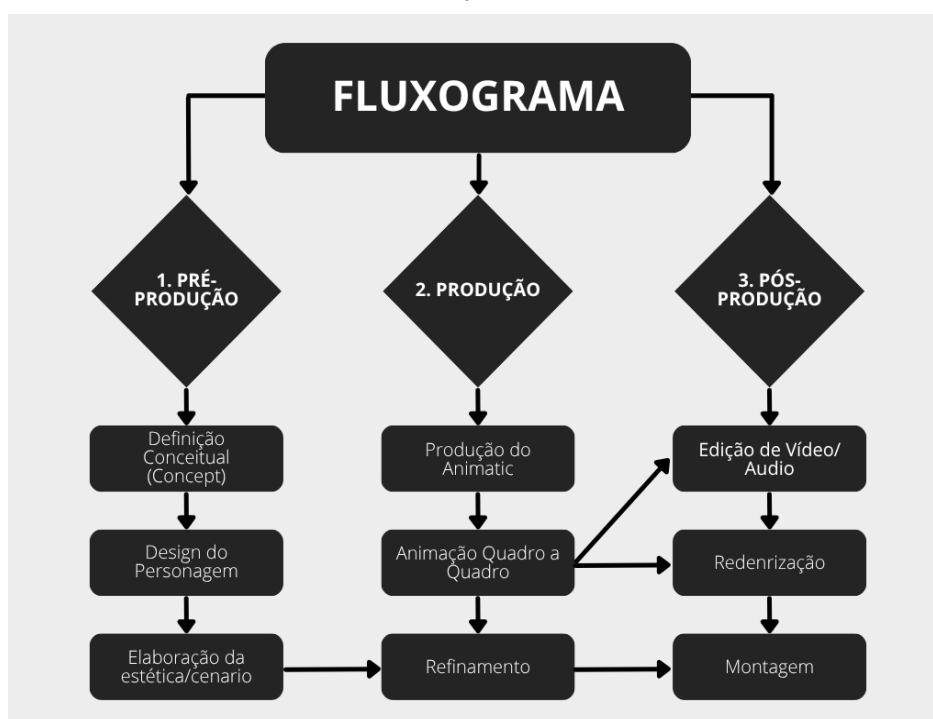
Para orientar o processo projetual, foi adotado o modelo metodológico apresentado por Winder e Dowlatabadi (2011) na obra “Producing Animation”, reconhecido como referência na indústria de animação tradicional. No entanto, considerando as especificidades do projeto — como sua autoria individual e enfoque narrativo —, foi necessária a adaptação de etapas do modelo original, a fim de valorizar os aspectos visuais e emocionais na construção da narrativa.

**Figura 1** - Etapas do processo de produção de uma animação 2D tradicional



O processo descrito por Winder e Dowlatabadi é uma referência consolidada na indústria da animação, reconhecido como um modelo clássico para a produção de animações 2D tradicionais. No entanto, considerando que este trabalho se concentra no desenvolvimento de um curta-metragem autoral, foi necessário adaptar a estrutura do modelo às especificidades do projeto, especialmente no que se refere à valorização da narrativa e dos aspectos visuais — como cores, formas e composição — na construção de uma experiência emocional significativa para o espectador.

**Figura 2** - Fluxograma mostrando de forma simplificada e reduzida o Processo de Produção Adaptado.



Fonte: Producing Animation (2011)

## 2.1. PRÉ-PRODUÇÃO

Na fase de pré-produção, o foco principal foi a construção da identidade visual da animação e o planejamento das escolhas estéticas que refletissem a mensagem central do curta-metragem. Esta etapa foi dividida em sub-etapas, cada uma com uma ênfase particular no design:

### **Desenvolvimento do Conceito e Roteiro**

O conceito da animação foi desenvolvido com a intenção de explorar a solidão e a reconexão por meio do design de um ambiente que transmitisse emoções. O roteiro foi escrito levando em consideração como os elementos visuais, como a paleta de cores e o design dos personagens, poderiam reforçar a narrativa.

### **Criação da Concept Art**

A concept art foi fundamental para definir a estética geral da animação. Aqui, foram exploradas diferentes abordagens de design para garantir que o estilo visual estivesse alinhado com o tom emocional do roteiro. Cada cena foi planejada para maximizar o impacto visual, utilizando o design como uma ferramenta narrativa.

### **Planejamento da Paleta de Cores**

A escolha de cores foi orientada para criar uma atmosfera que evoluísse com o desenvolvimento da história. Tons mais frios e escuros foram utilizados no início para representar a solidão, enquanto cores mais quentes foram introduzidas gradualmente para simbolizar a esperança e a reconexão.

### **Storyboard**

O storyboard serviu como uma tradução visual do roteiro, com foco na composição e no design das cenas.

## **2.2. PRODUÇÃO**

Durante a fase de produção, a animação foi criada seguindo os parâmetros de design estabelecidos na pré-produção, com um enfoque contínuo em como o design poderia servir à narrativa. Os 12 Princípios da Animação foram aplicados diretamente aqui para garantir fluidez e expressividade.

### **Line Art:**

Após feito o storyboard, começou o processo de line art para planejar o design de movimentos e expressões que seriam feitos pelo personagem durante a animação.

**Planejamento Sonoro:**

A sonorização foi pensada como uma extensão do design visual. Os sons foram selecionados para complementar e realçar a atmosfera criada, reforçando as emoções transmitidas pela animação.

**2.3. PÓS-PRODUÇÃO**

A pós-produção é a etapa final, onde foi feita a finalização da animação e todos os ajustes adicionais necessários no final.

**Edição de vídeo**

Com auxílio do editor de vídeo Sony Vegas foi feita uma edição de vídeo para unir todas as partes da animação junto com os efeitos sonoros e músicas para dar uma continuidade visual e emocional.

**Renderização**

Na fase final, todos os elementos animados foram editados e combinados em um único vídeo. A edição incluiu a sincronização da trilha sonora e a renderização do vídeo final.

A adaptação da metodologia proposta por Winder e Dowlatabadi (2011) à realidade do projeto permitiu o equilíbrio entre rigor técnico e liberdade criativa, possibilitando que o design atuasse como elemento estruturante não apenas estético, mas também emocional e narrativo.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para sustentar teoricamente as escolhas visuais e conceituais desenvolvidas neste projeto, a fundamentação teórica apresentada a seguir discute o papel do design de animação na construção da experiência do espectador. Mais do que um recurso estético, o design atua de forma estratégica na organização dos elementos visuais, guiando o olhar, despertando emoções e facilitando a compreensão da narrativa. No curta *Aniversário*, essas abordagens teóricas fundamentam a criação do personagem Moon e da ambientação narrativa, ressaltando como o design foi utilizado de forma intencional para reforçar os sentimentos de solidão e superação emocional propostos na obra.

#### 3.1. DESIGN DE ANIMAÇÃO

Ao falarmos sobre design de animação devemos antes de tudo considerar que estamos falando de uma atividade projetual que possui métodos, processos e técnicas envolvidas na criação de um conjunto de imagens sobrepostas dentro de uma fração de segundos gerando a percepção de um movimento contínuo, a este movimento chamamos de animação.

Para autores como Lowe e Schnotz (2008) a animação é uma representação pictórica que modifica sua estrutura, ou propriedades, ao longo de um intervalo de tempo e que desencadeia a percepção de uma mudança contínua, entenda-se ações contínuas e mutantes. Em síntese, animação é a passagem rápida de imagens ou objetos posicionados de uma forma criar uma ilusão de movimento, isto é, a impressão de movimento.

Outra perspectiva é a apresentada por Whitker e Halas (2001), segundo os autores podemos compreender a animação como sendo uma mídia formada pelo imbricamento entre linguagens verbais, visuais e sonoras. Um produto capaz de contar narrativas e disseminar informações com base em uma “mágica” a sucessão de imagens de que se metamorfoseiam dentro de um determinado tempo. Sua matéria-prima: imagens, movimento, tempo. É sobre a definição de Whitker e Halas (2001), que sustentamos o desenvolvimento deste trabalho, uma vez que o objetivo desta pesquisa foca em como construir uma experiência significativa para o espectador.

Com o desenvolvimento da indústria cinematográfica, a animação se tornou uma profissão. Assim, conceitos e métodos passaram a ser estabelecidos de maneira que as animações fossem realizadas de forma mais planejada.

O design de animação é uma atividade projetual que envolve métodos, processos e técnicas para criar um conjunto de imagens sequenciais que, ao serem exibidas em rápida sucessão, geram a ilusão de movimento. Lowe e Schnotz (2008) definem animação como uma representação pictórica cujas propriedades mudam ao longo do tempo, provocando a percepção de ações contínuas. Já Whitaker e Halas (2001) compreendem a animação como uma mídia que integra linguagens visuais, verbais e sonoras, combinando imagem, tempo e movimento para transmitir narrativas.

No contexto da indústria cinematográfica, a animação consolidou-se como profissão, impulsionando o desenvolvimento de métodos projetuais específicos. Nesse sentido, o design de animação assume papel crucial na experiência do espectador, organizando os elementos visuais de maneira estratégica para conduzir o olhar, despertar emoções e facilitar a compreensão da narrativa. Segundo Williams (2012), a clareza comunicacional está diretamente ligada ao bom design de personagens e cenários, sendo a simplicidade um recurso eficaz. Dondis (2007) reforça essa ideia ao afirmar que o equilíbrio entre forma e conteúdo intensifica o impacto emocional da mensagem.

Neste projeto, essas diretrizes teóricas foram aplicadas ao design do personagem Moon, cuja simplicidade formal visa gerar empatia. Essa escolha dialoga com o conceito de design emocional proposto por Norman (2008), para quem a estética influencia diretamente o envolvimento afetivo do espectador.

A aplicação desses conceitos foi organizada durante o processo de produção por meio da identificação de elementos visuais-chave e seus respectivos efeitos sobre a experiência do espectador. Esses elementos foram empregados estrategicamente para reforçar a construção emocional e narrativa do curta.

A seguir, o quadro resume onde cada um desses recursos foi aplicado durante a produção:

**Figura 3** - Quadro demonstrando onde cada um dos recursos foi aplicado durante a produção das cenas do curta.

Elemento do Design	Efeito do Espectador	Exemplo de aplicação no projeto
<p>Forma Arredondada</p> 	<p><b>Sensação de Suavidade</b></p>	<p>Design do Personagem</p> 
<p>Paleta de cores neutras</p> 	<p><b>Sensação de Solidão</b></p>	<p>Cenário Inicial</p> 
<p>Progressão Cromática</p> 	<p><b>Transição Emocional</b></p>	<p>Cores vivas em cena final</p> 
<p>Espaços Vazios</p> 	<p><b>Sensação de Isolamento</b></p>	<p>Composição do Enquadramento</p> 
<p>Simplicidade Visual</p> 	<p><b>Foco na Expressão Emocional</b></p>	<p>Close-up nas expressões do personagem Moon</p> 

Fonte: Autoria Própria (2025)

Esse quadro evidencia como os recursos de design não apenas cumprem uma função estética, mas operam como mediadores da emoção, orientando o olhar do espectador e contribuindo para a clareza da mensagem. A forma arredondada do personagem, por exemplo, comunica de imediato a ideia de fragilidade e empatia; já os espaços vazios e a paleta de cores sóbrias no início reforçam a sensação de solidão, que é gradualmente transformada à medida que a narrativa avança para tons mais quentes e acolhedores.

Essas decisões visuais foram planejadas em conjunto com a construção narrativa e embasadas nos níveis de percepção propostos por Donald Norman (2008), que articulam as respostas emocionais viscerais, comportamentais e reflexivas. A intenção era criar um percurso visual que acompanhasse o desenvolvimento emocional do personagem e, por consequência, gerasse ressonância afetiva no público.

A construção desse percurso também dialoga com os estudos de Lowe e Schnotz (2008), que compreendem a animação como uma representação pictórica em constante transformação ao longo do tempo. Assim, cada elemento visual foi pensado como parte de uma engrenagem emocional, cuja função é transformar uma história simples em uma experiência sensível e memorável.

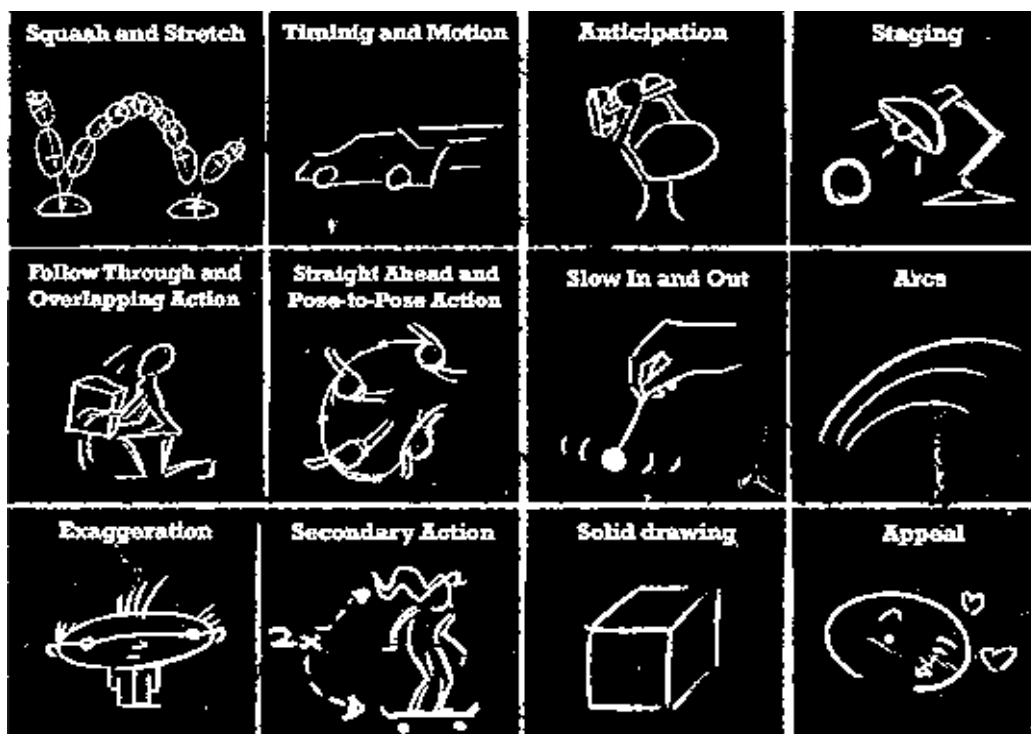
### **3.1.1. OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO E SUA ORIGEM**

A palavra "animação" tem origem no latim *animatio*, que significa "dar alma" ou "dar vida", refletindo seu propósito essencial: conferir movimento e expressão a elementos inanimados. Magalhães (2015, p. 10) define animação como "a arte de gerar novas formas de vida a objetos inanimados, através da ilusão de ótica". No entanto, a criação desse movimento não se dá de forma aleatória. Existe um conjunto de diretrizes técnicas e expressivas que orienta os artistas e designers na construção de animações eficazes: são os chamados princípios da animação.

Mais do que entreter, a animação tem o poder de conduzir o olhar do espectador, organizando visualmente o conteúdo de forma a facilitar a compreensão de eventos complexos e a transmissão de emoções. Matias et al. (2000, p. 8) destacam essa capacidade ao afirmar que a animação "é adequada para explicar processos ou esclarecer informações baseadas no tempo que envolvam complexidade, como por exemplo, demonstrar o funcionamento de aparelhos, explicar modelos, fluxogramas". Nesse contexto, os 12 princípios da animação, desenvolvidos pelos animadores da Disney Frank Thomas e Ollie Johnston, surgem como uma base estruturante para

tornar os movimentos mais críveis, dinâmicos e expressivos. Entre esses princípios estão: antecipação, ação secundária, overlapping, squash and stretch, entre outros. Aplicá-los adequadamente contribui para a criação de personagens vivos, com gestos fluidos e coerentes, capazes de gerar engajamento emocional com o público.

Figura 4 – Os 12 Princípios de Animação de Walt Disney



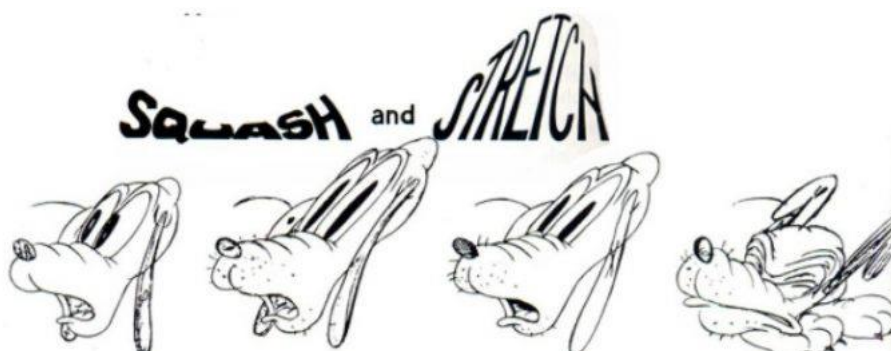
Fonte: Canal do Youtube: Fábrica de Jogos (2024)

### **Esmagar e esticar (Squash and Stretch)**

Consiste em deformar temporariamente um objeto ou personagem enquanto se movimenta, criando uma sensação de peso e elasticidade. Essa técnica adiciona mais vida e expressividade às animações, tornando-as mais naturais e impactantes. Ao aplicar o "Squash and Stretch", é possível transmitir movimentos físicos, como saltos, impactos e ações elásticas, gerando animações dinâmicas e envolventes. É um recurso essencial para dar vida aos personagens e proporcionar uma experiência visualmente atraente aos espectadores.

Como visto na figura abaixo é possível notar nos frames individuais a distorção de movimento, essa distorção geralmente não é notada em animações de 24fps (frames por segundo) mas auxiliam em uma maior expressividade ao ser visto rapidamente pelo espectador.

Figura 5 - Exemplo de aplicação do "Squash and Stretch"



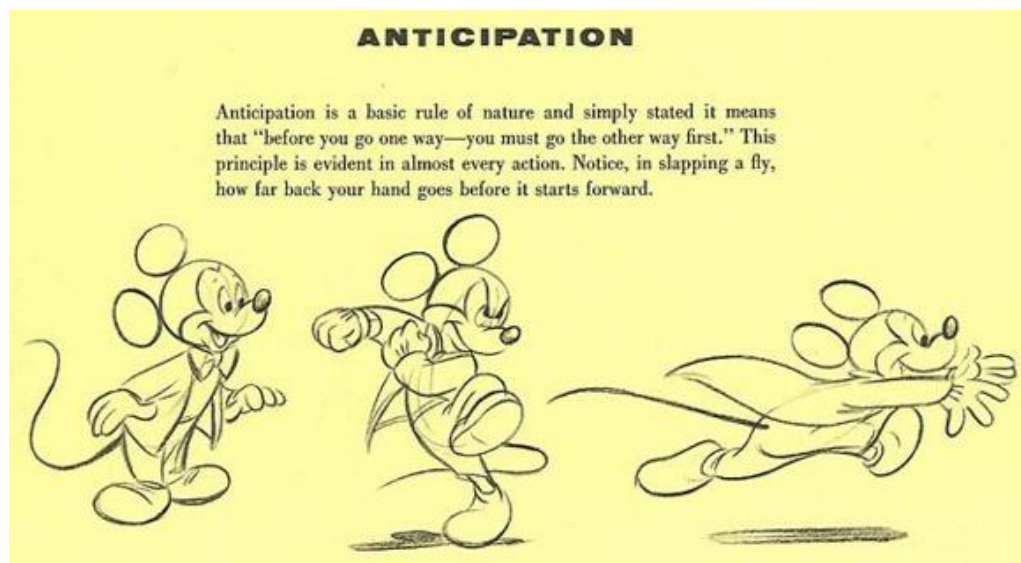
Fonte: Disney Animation: The Illusion of Life (1981)

### **Antecipação (Anticipation)**

A antecipação é uma técnica utilizada para preparar o público para uma ação e assim fazer a animação mais realista colocando um frame de antecipação, um personagem ao olhar para o lado pode abaixar a cabeça ou piscar os olhos (visto também no exemplo de figura anterior), um personagem ao pular do chão irá dobrar os joelhos primeiro ou um jogador de golfe irá fazer um breve movimento com os braços antes de fazer a sua tacada.

Na figura abaixo é possível notar como frames únicos de antecipação entre o movimento principal foram criados para dar uma sensação maior de fluidez na animação.

Figura 6 – Demonstração de Anticipation na versão restaurada de 2013 do livro "Walt Disney's Tips on Animation" Art Corner Book originalmente publicado em 1955



Fonte: "Walt Disney's Tips on Animation" Art Corner Book (2013)

### Encenação (Staging)

A encenação é um princípio baseado em valores teatrais para chamar a atenção do espectador para os elementos mais importantes de uma animação. Esse princípio consiste em mover os elementos para que o público fique focado naquilo que é mais importante. A encenação envolve desde a localização dos personagens até os elementos de fundo e em primeiro plano, o humor do personagem, o ângulo da cena e o tempo dos movimentos. Ampliar o zoom ajuda a chamar a atenção para a expressão de um personagem, enquanto a câmera afastada destaca os movimentos em cenas de ação.

Figura 7 – Exemplo de aplicação da Encenação

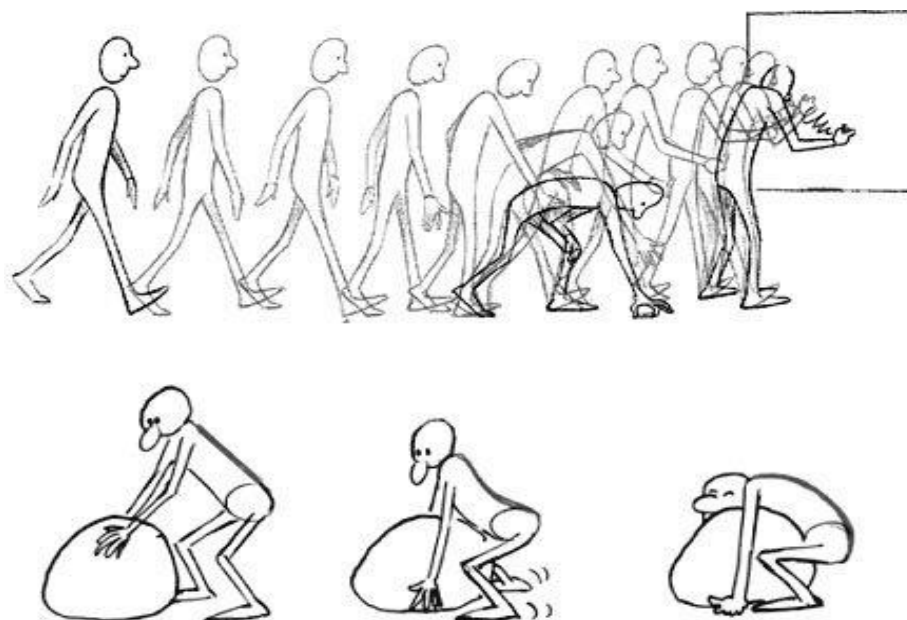


Fonte: Disney Animation: The Illusion of Life (1981)

### **Animação direta e Pose a pose (Straight Ahead Action and Pose to Pose)**

Na primeira, denominada Siga direto (Straight Ahead), as cenas são animadas quadro a quadro do início ao fim; enquanto que a Pose a pose (Pose to Pose) envolve desenhar uns poucos quadros chaves primeiro, para depois preencher os intervalos de transição. A primeira técnica cria uma ilusão de movimento mais fluida e dinâmica e é melhor para produção de sequências de ação realística. Por outro lado, é difícil manter proporções e criar poses exatas e convincentes ao longo do caminho. "Pose a pose" funciona melhor para cenas dramáticas ou emotivas, onde a composição e a relação com os arredores são de grande importância.

Figura 8 - Exemplo de aplicação de "Straight Ahead Action and Pose to Pose"

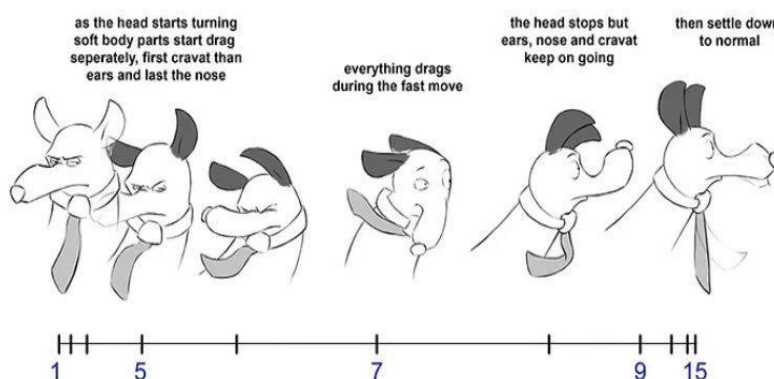


Fonte: PixStudios: Os 12 princípios da animação (2015)

### **Ação seguida e Ação Sobreposta (Follow through and Overlapping)**

O princípio de sobreposição e continuidade da ação trabalha com a ideia de que nenhuma ação para imediatamente de forma completa. Para deixar os movimentos mais naturais, os animadores exageram um pouco as leis da física, e fazem com que diferentes partes do corpo ou do objeto se movam em velocidades específicas, o que pode ser facilmente visto quando o personagem enfrenta uma parada brusca.

Figura 9 - Exemplo de aplicação de "Follow through and Overlapping"

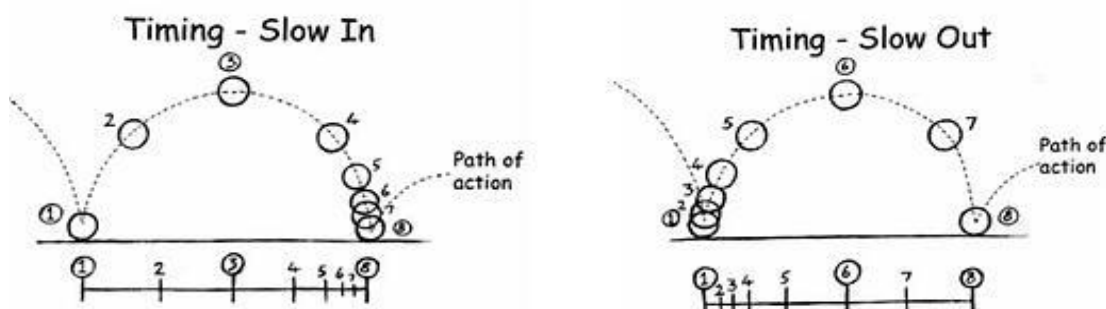


Fonte: Animost: Follow Through and Overlapping Action: 12 Principles of Animation (2022)

### Aceleração e desaceleração (Slow In and Slow Out)

A aceleração e desaceleração definem a velocidade inicial e final de cada um dos movimentos do personagem, é importante trabalhar para que cada ação tenha seu tempo de "entrada" e "saída" através do número de quadros entre os keyframes definidos no começo e no final de cada ação. Quanto mais quadros entre dois pontos na linha do tempo, mais tempo a ação demora para acontecer.

Figura 10 - Exemplo de aplicação de "Slow In and Slow Out"



Fonte: PixStudios: Os 12 princípios da animação - (2015)

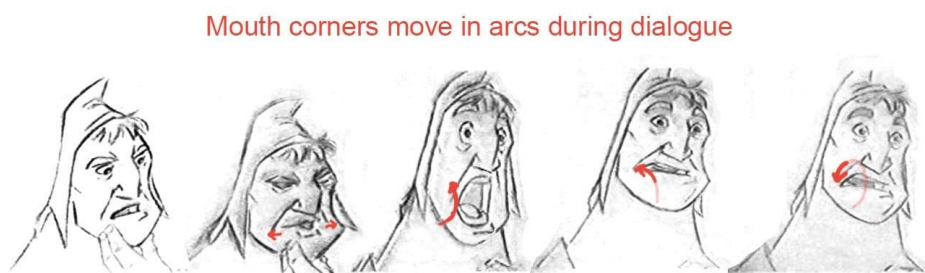
### Movimento em arco (Arcs)

"Arcs" é um princípio da animação que propõe que o movimento dos objetos aconteça trajetórias curvas. Ao seguir arcos suaves, os movimentos se tornam mais fluidos, orgânicos e realistas. Essa técnica adiciona uma sensação de naturalidade aos movimentos, tornando a animação mais agradável visualmente. Os arcos são

especialmente visíveis em movimentos como balançar de braços, pernas em caminhadas e trajetórias de objetos em movimento. A maioria dos objetos segue naturalmente um **movimento circular** quando entra em movimento, os arcos operam ao longo de uma trajetória curva que adiciona a ilusão de vida a um objeto animado em ação e sem arcos, uma animação é rígida e mecânica.

Por exemplo, se um personagem estiver virando a cabeça, ele primeiro baixará a cabeça durante a virada para criar um movimento de arco, no exemplo da figura Nº 8 é possível notar como diferentes partes do corpo do personagem se movem não só em diferentes velocidades como também com diferentes números de frames por segundo.

Figura 11 - Exemplo de aplicação da "Arcs" durante um diálogo.

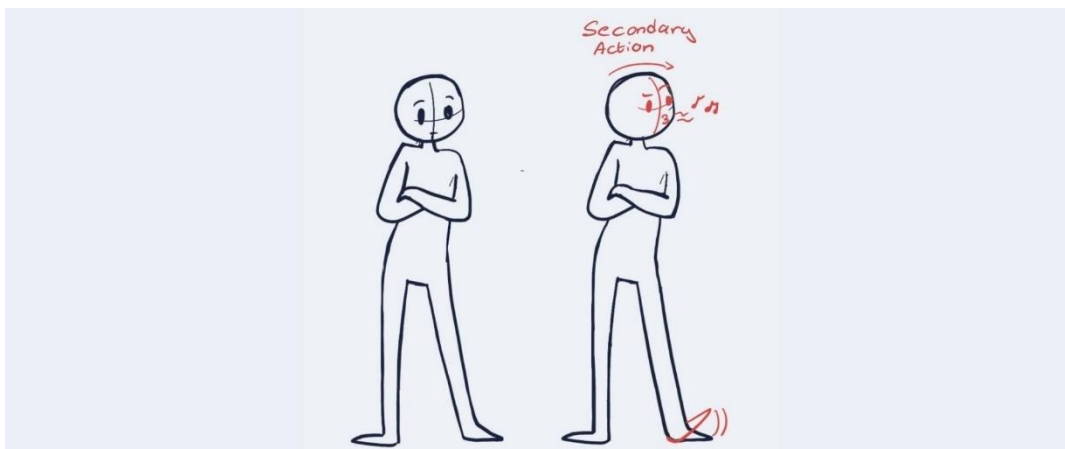


Fonte: Arc: The 12 Basic Principles of Animation (2017)

### **Ação secundária (Secondary Actions)**

Todo tipo de movimento vai influenciar diversos outros objetos da cena. A ação secundária deriva do movimento principal, com o objetivo de reforçar a primeira ação e adicionar dimensão e realismo a imagem. Quando uma pessoa anda, o movimento é produzido pelas pernas, mas o cabelo e a roupa também vão se mexer. Na animação, é importante identificar o movimento primário, aquele que comanda a cena, e produzir os movimentos secundários a partir dessa primeira ação. Na figura mostrada anteriormente acima também é possível notar a aplicação dessa técnica em conjunto com os arcos, como por exemplo o personagem fechar os olhos e abaixar a cabeça ao mesmo tempo que abaixa o braço e levanta as orelhas como ações secundárias.

Figura 3 - Exemplo de aplicação da “Secondary Actions”

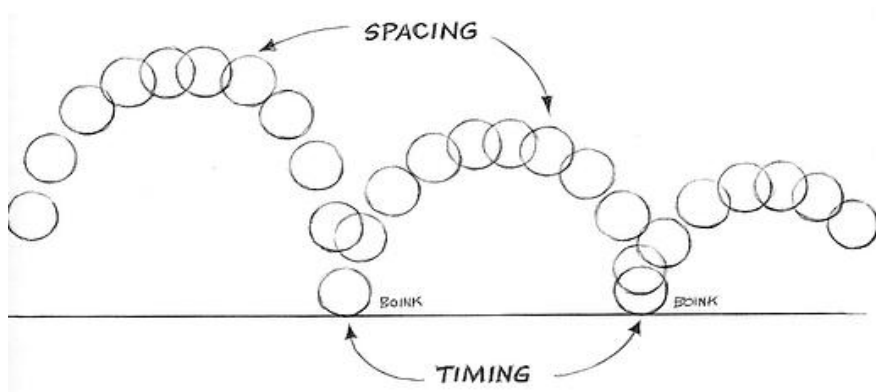


Fonte: 12 Principles Of Animation: Big Review With Examples - Darvideo Animation Studio (2025)

### Temporização (Timing)

Quanto maior o número de quadros desenhados entre dois keyframes, mais lento será o movimento. A temporização utiliza essa ideia para definir diferenças de velocidade que fazem com que os movimentos pareçam mais reais e obedeçam às leis básicas da física.

Figura 4 - Exemplo de aplicação do “Timing”

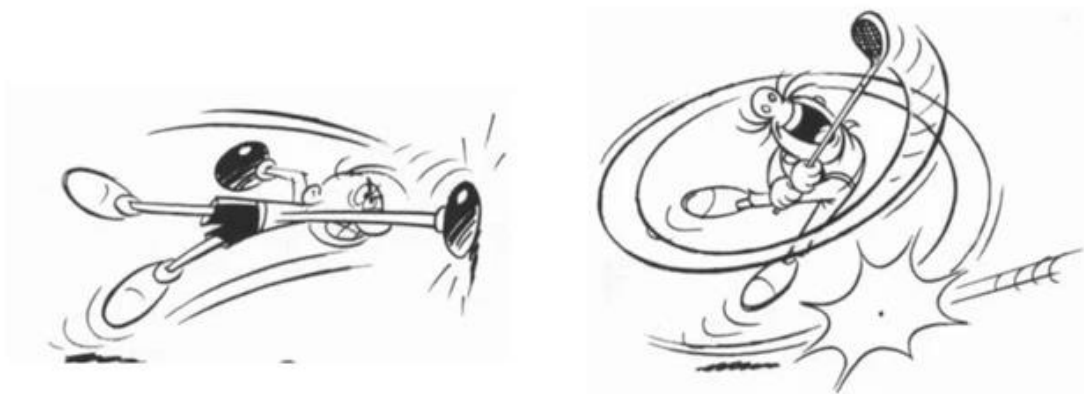


Fonte: PixStudios: Os 12 princípios da animação (2015)

### Exagero (Exaggeration)

Junto à encenação, o exagero é o que ajuda a mostrar um pouco mais da história ao público. Para que isso seja transmitido de forma simples, esse conceito faz com que expressões faciais e movimentos simples na vida real sejam extrapolados.

Figura 5 - Exemplo de aplicação do “Exaggeration”



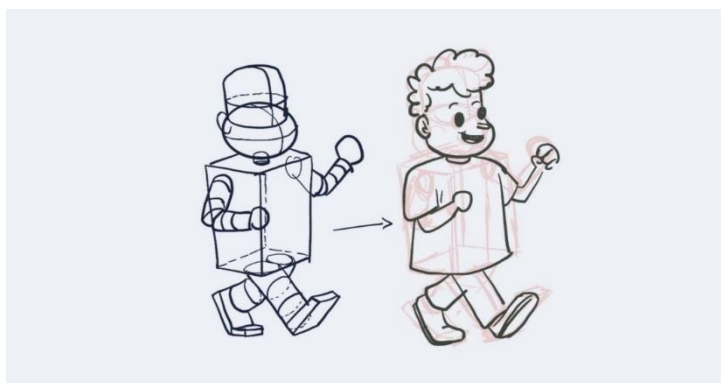
Timing for Animation, Whitaker & Halas

Fonte: DeeDee Animation Studio: 12 rules of animation: All about Exaggeration (2022)

### Desenho volumétrico (Solid Drawing)

É o processo de adicionar altura, profundidade e peso a um desenho, na animação 2D, “Solid Drawing” é a técnica pela qual você adiciona profundidade e peso a uma imagem. Este método dá à imagem 2D um efeito 3D. A forma como um objeto é colocado em uma superfície 2D decide sua aparência e dá a ilusão de um objeto 3D.

Figura 6 - Exemplo de aplicação do “Solid Drawing”

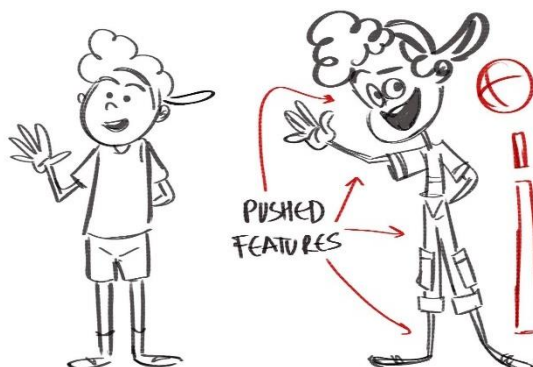


Fonte: Solid Drawing Animation - Darvideo Animation Studio - (2010)

## Apelo (Appeal)

O apelo é um dos princípios da animação que faz com que o personagem ou design se destaque. O espectador sente realismo e gera ainda mais interesse quando um apelo é adicionado ao design, em resumo, um personagem mais carismático é mais atrativo para o espectador e chama atenção.

Figura 16 - Exemplo de aplicação do “Appeal”



Fonte: Design Course - Principles of Animation - (2016)

No curta-metragem 2D Aniversário, fruto desta pesquisa, os princípios da animação foram revisitados e adaptados conforme as necessidades do projeto autoral. Diante das limitações de tempo e recursos, foram incorporadas estratégias metodológicas baseadas em Producing Animation (WINDER; DOWLATABADI, 2011), permitindo alinhar eficiência técnica com expressividade narrativa.

Essa integração entre método, narrativa e emoção demonstra como a animação ultrapassa os limites da ilustração estática, constituindo-se como uma linguagem sensorial completa, capaz de provocar empatia e construir experiências visuais que permanecem na memória do espectador.

### 3.1.2. O PAPEL DO DESIGN DE ANIMAÇÃO NA NARRATIVA

O design de animação desempenha um papel central na forma como as narrativas visuais são estruturadas e compreendidas. Muito além de um recurso estético, ele funciona como uma linguagem visual que organiza os elementos gráficos e direciona a experiência do espectador, influenciando diretamente sua percepção emocional da história. Conforme destaca McCloud (1993), escolhas como o estilo do traço, a

disposição dos elementos no quadro e o uso de símbolos visuais atuam como ferramentas expressivas que enriquecem o conteúdo narrativo. Com isso, o design assume uma função comunicativa indispensável, ultrapassando a ideia de mero ornamento.

Elementos como a seleção cromática são capazes de sugerir atmosferas, indicar estados afetivos dos personagens ou marcar momentos de transição no enredo. Já o desenho dos personagens pode favorecer a conexão emocional do público, sobretudo quando se utiliza uma estética simplificada ou simbólica, que facilita a identificação. Para Norman (2008), o apelo visual é um fator direto de engajamento, sendo a estética um ponto de partida importante na construção de vínculos emocionais entre a obra e o espectador. Dessa forma, o design contribui para intensificar e aprofundar a intenção comunicativa do projeto.

Tabela 1 - Construída a partir do conceito apresentados por Richard Willians

<b>Elemento de Design</b>	<b>Função Narrativa</b>	<b>Impacto na Experiência do Espectador</b>
<b>Paleta de Cores</b>	Estabelece o clima emocional (ex: tristeza, alegria, tensão).	Desperta emoções e antecipa mudanças de tom na narrativa.
<b>Design de Personagem</b>	Representa simbolicamente arquétipos e estados emocionais.	Facilita a empatia e identificação com o personagem.
<b>Composição Visual</b>	Organiza o olhar do espectador e orienta a leitura da cena.	Ajuda na clareza da narrativa e na compreensão rápida da ação.
<b>Estilo Gráfico/Estético</b>	Define o tom visual da obra (realista, minimalista, lúdico, etc.).	Influencia a percepção geral da obra e seu apelo emocional.
<b>Movimento/Animação</b>	Transmite ações, intenções e ritmo da história.	Dá vida aos personagens e mantém o interesse visual.
<b>Design de Cenário</b>	Cria o ambiente simbólico e reforça o contexto da narrativa.	Contribui para a imersão do espectador no universo ficcional.
<b>Tipografia (se usada)</b>	Complementa visualmente títulos, créditos ou falas.	Refina o estilo e pode reforçar o tom emocional ou temporal da obra.

<b>Som e Design Sonoro</b>	Sincroniza com a animação para intensificar emoções e ritmo.	Enriquecimento sensorial e emocional da narrativa (mesmo que não visual).
----------------------------	--	---

Fonte: Autoria Própria

Essa função narrativa do design se intensifica ainda mais em curtas-metragens, nos quais há pouco tempo para desenvolver a trama de forma verbal. Nesses casos, os elementos visuais assumem a responsabilidade de comunicar emoções e ideias com rapidez e eficácia. Um exemplo claro dessa abordagem é o curta “Paperman” (2012), que utiliza traços simples, estética monocromática e ausência de falas para criar uma atmosfera emocional envolvente, conduzindo a narrativa de maneira sensível e poética.

Figura 7 - Imagem do curta Paperman ( ou "O Avião de Papel" no Brasil ) demonstrando a tristeza e melancolia do personagem principal em traços leves com ausência de cores.



Fonte: YouTube (2012)

Outro exemplo notável é *Father and Daughter*, de Michael Dudok de Wit, que aposta na simplicidade do design gráfico para criar uma atmosfera melancólica e poética. As formas reduzidas ao essencial reforçam o vazio emocional da protagonista. No meu projeto “Aniversário”, esse princípio também se manifesta na cenografia, onde os

espaços vazios ao redor de Moon tem a intenção de reforçar o sentimento de isolamento.

Figura 18 - Imagem do curta Father and Daughter demonstrando a simplicidade no design gráfico com a ausência de detalhes exagerados.



Fonte: YouTube (2013)

Assim, pode-se dizer que o design de animação é uma ferramenta essencial na construção de significados, ampliando o potencial comunicativo e afetivo das obras audiovisuais.

### 3.1.3. CURTA METRAGEM DE ANIMAÇÃO

O curta-metragem é uma forma de expressão cinematográfica caracterizada por sua brevidade e objetividade narrativa. Embora sua duração varie conforme a definição adotada por diferentes instituições, a Agência Nacional do Cinema (ANCINE) estabelece que, no Brasil, curtas-metragens são produções audiovisuais com duração inferior ou igual a quinze minutos (ANCINE, 2020). Apesar do tempo reduzido, esse formato é amplamente reconhecido por sua potência expressiva, permitindo a exploração de narrativas densas, simbólicas e emocionalmente carregadas em um espaço de tempo limitado. Historicamente, os curtas-metragens desempenharam um papel fundamental na evolução da linguagem audiovisual. Desde os primeiros experimentos com dispositivos ópticos no século XIX como o taumatrópio, o

praxinoscópio e o zootrópio o ser humano demonstrou fascínio pelo movimento, pela ilusão ótica e pelas histórias visuais. Essas invenções marcaram as origens da animação e abriram caminhos para que, posteriormente, o cinema se tornasse um meio narrativo e artístico.

Com o avanço das tecnologias de produção e a popularização das plataformas digitais, os curtas-metragens de animação ganharam ainda mais espaço e visibilidade. Hoje, é possível encontrar milhares de obras independentes e autorais que utilizam esse formato como meio de expressão artística, crítica social ou experimentação visual. Além de serem uma importante porta de entrada para novos realizadores, os curtas permitem um exercício de concisão criativa: é necessário sintetizar ideias complexas em poucos minutos, utilizando os recursos visuais com precisão e intencionalidade.

Nesse contexto, o design de animação assume um papel central. Por se tratar de um formato curto, cada elemento visual precisa ser cuidadosamente planejado para comunicar com clareza e intensidade. A escolha das cores, a construção dos personagens, o ritmo das cenas e o estilo de movimentação são decisões de design que impactam diretamente a maneira como o espectador interpreta e sente a narrativa.

O curta-metragem de animação, portanto, não é apenas uma versão reduzida de um filme longo; é um gênero com identidade própria, que exige domínio técnico, sensibilidade estética e conhecimento das ferramentas do design visual para que a história ganhe vida de forma impactante. Ao articular imagem, som e movimento de maneira sintética, ele cria experiências significativas e memoráveis especialmente quando as escolhas de design estão alinhadas à intenção emocional da obra.

O curta “Aniversário”, objeto de estudo e produção deste trabalho, insere-se nesse universo. Através de uma narrativa sensível sobre solidão e conexão, e utilizando uma linguagem visual minimalista, o projeto busca demonstrar como os princípios do design de animação podem ser aplicados para potencializar o impacto emocional do curta e engajar o espectador, mesmo em poucos minutos de duração.

### 3.2. DESIGN EMOCIONAL E ANIMAÇÃO

O conceito de design emocional, trabalhado por Donald Norman, ressalta como o design pode evocar respostas afetivas no usuário (ou espectador). Para Norman, existem três níveis de processamento emocional: visceral, comportamental e reflexivo

“Em uma animação, a estética impacta diretamente o nível visceral, gerando uma resposta imediata; a clareza do movimento afeta o comportamento; e a narrativa, junto ao design, atua no nível reflexivo, provocando associações profundas”. (NORMAN, 2008, p. 25).

Esses níveis se aplicam também à experiência do espectador com a animação:

- **Visceral:** refere-se às reações instintivas e imediatas diante da estética visual, como o uso de cores, formas, sons e ritmo. Em animações, isso se manifesta, por exemplo, em paletas cromáticas agradáveis, movimento fluido e design amigável dos personagens fatores que impactam o público antes mesmo de qualquer compreensão consciente da narrativa.
- **Comportamental:** diz respeito à usabilidade e à interação. No caso das animações, esse nível está relacionado à legibilidade dos movimentos, à clareza das ações e à previsibilidade visual. É nesse estágio que o espectador "entende" o que está vendo, aprecia a fluidez da sequência e reconhece gestos, reações e emoções dos personagens.
- **Reflexivo:** envolve julgamento consciente e construção de significado. Trata-se da camada mais profunda, na qual o espectador reflete sobre o que assistiu, conecta a narrativa com experiências pessoais, valores culturais ou questões existenciais. A história contada, o arco do personagem e os símbolos visuais utilizados ganham relevância emocional duradoura nesse estágio.

Um exemplo elucidativo da aplicação desses níveis está na análise do jogo eletrônico *Journey*, conforme descrito no artigo “O Design Visceral, Comportamental e Reflexivo de Journey” (2021). O autor demonstra como a estética minimalista e simbólica (visceral), a navegação fluida e intuitiva (comportamental) e os temas sobre jornada, transcendência e colaboração (reflexivo) convergem para criar uma experiência emocional profunda e memorável. A lógica é semelhante à da animação

autoral apresentada neste TCC: o curta *Aniversário* foi construído para impactar nesses três níveis, utilizando o design como ferramenta expressiva e narrativa.

Assim, uma animação bem projetada atua simultaneamente nesses três níveis, criando uma experiência envolvente e memorável. Como reforça Norman, “o bom design deve agradar tanto à razão quanto à emoção” (NORMAN, 2008, p. 35). O espectador se conecta não apenas com o que vê, mas com o que sente ao ver.

Segundo o artigo da ABEMD,

“o audiovisual tem o poder de criar uma conexão emocional direta com o público, tornando a mensagem mais memorável e impactante”. (ABEMD, 2023)

Dessa forma, o design da animação contribui ativamente para criar vínculos emocionais, empatia com personagens e identificação com situações apresentadas. O uso de formas arredondadas, expressões faciais claras e movimentos suaves, por exemplo, pode aumentar a simpatia por um personagem. Compreender e aplicar os três níveis do design emocional no contexto da animação é essencial para desenvolver obras que transcendam o visual e alcancem o espectador em um nível mais íntimo e duradouro. O curta *Aniversário*, ao adotar uma estética minimalista e explorar temas universais como solidão e esperança, se propõe a dialogar com o espectador nesses três níveis, transformando o design em elo entre o conteúdo e a experiência emocional do público.

### **3.3. IMPACTO DO DESIGN DE ANIMAÇÃO NA PERCEPÇÃO E ENGAJAMENTO DO ESPECTADOR**

O design de animação exerce influência direta na forma como o espectador percebe e se envolve com a narrativa, como demonstram estudos sobre carga cognitiva, design emocional e recepção audiovisual. A teoria da carga cognitiva, discutida por Mayer (2001), destaca que elementos visuais mal organizados ou excessivamente complexos podem comprometer a compreensão da mensagem, dificultando o engajamento emocional do público.

Donald Norman (2004), por sua vez, investiga como o design de produtos e experiências desperta respostas emocionais, influenciando diretamente o comportamento do usuário. Segundo ele, um design visual bem estruturado facilita o entendimento e promove vínculos afetivos com a obra. Essa perspectiva é especialmente relevante no campo da animação, onde cores, formas e movimento colaboram para estabelecer conexões emocionais entre personagem e espectador. A experiência do espectador, nesse contexto, vai além da atração estética: ela envolve o estímulo de respostas emocionais e cognitivas provocadas pelas decisões de design. Autores como Bordwell e Thompson (2010) argumentam que, quando o design está alinhado à narrativa, ele contribui para uma experiência mais imersiva, mantendo o espectador envolvido de forma contínua.

No projeto do curta-metragem "Aniversário", o design visual foi cuidadosamente planejado para guiar o olhar do espectador e estimular empatia. Cores frias, traços simples e expressões faciais suaves foram utilizadas para representar estados emocionais como solidão e ansiedade, facilitando o processamento visual e a conexão emocional com a narrativa.

### **3.3.1. PSICOLOGIA DA PERCEPÇÃO APLICADA AO AUDIOVISUAL**

A Psicologia da Percepção é uma área essencial para o design e a animação, pois investiga como o ser humano interpreta estímulos visuais e sonoros. No contexto audiovisual, compreender esses processos permite a criação de composições gráficas eficazes, que comuniquem com clareza e impacto emocional.

A teoria da Gestalt oferece princípios fundamentais — como figura e fundo, continuidade, proximidade e semelhança — que são aplicados tanto no design de personagens quanto na composição de cenas. Rudolf Arnheim (2001) afirma que a organização visual baseada nesses princípios intensifica a expressividade da narrativa e potencializa sua clareza.

Além dos aspectos estáticos, o movimento — elemento central da animação — é processado de maneira instintiva pelo cérebro, que reage a mudanças súbitas de ritmo e direção. Designers e animadores utilizam esse conhecimento para guiar o olhar do espectador e enfatizar momentos-chave da narrativa.

O uso da luz e da cor também atua fortemente sobre a percepção. Donis A. Dondis (2007) reforça que a combinação desses elementos pode sugerir atmosferas e

emoções. No curta "Aniversário", o contraste entre tons escuros e cores quentes foi empregado para marcar transições emocionais e aprofundar a relação do público com o protagonista.

### **3.3.2. ENGAJAMENTO DO ESPECTADOR: EMOÇÃO, ATENÇÃO E RECEPÇÃO**

O engajamento do espectador é fundamental para a eficácia de qualquer obra audiovisual. Na animação, que mescla narrativa visual, trilha sonora e ritmo, esse engajamento depende de uma combinação harmoniosa entre forma e conteúdo, despertando tanto atenção quanto emoção.

### **3.3.3. Definição de engajamento no audiovisual**

Engajamento pode ser definido como o nível de envolvimento emocional e cognitivo do espectador com a obra. Conforme Nichols (2016), o audiovisual não é apenas uma exposição de imagens, mas um processo de comunicação ativa, em que o público interpreta e ressignifica o que assiste. Assim, o engajamento se estrutura em três pilares: emoção, atenção e recepção — sendo todos influenciados diretamente pelo design.

### **3.3.4. O papel do design na manutenção da atenção**

O design gráfico e visual atua diretamente na captação e retenção da atenção do público. Através de enquadramentos focais, uso de contrastes cromáticos e ritmo visual adequado, é possível conduzir o olhar e evitar dispersões. A psicologia da percepção comprova que elementos visuais mais organizados favorecem a atenção contínua.

No curta "Aniversário", a escolha de cores vibrantes para o personagem Moon, em contraste com cenários escuros, foi pensada para direcionar o foco visual do espectador e reforçar o sentimento de isolamento vivido pelo personagem.

### **3.3.5. Design emocional aplicado ao envolvimento**

Donald Norman (2004) propõe o conceito de design emocional, composto por três níveis: visceral, comportamental e reflexivo. Na animação, o impacto estético imediato (visceral), a fluidez de movimentos (comportamental) e a profundidade temática (reflexivo) são essenciais para criar uma experiência completa.

O curta “Aniversário” foi desenvolvido considerando esses níveis: do impacto visual inicial às reflexões sobre temas como solidão e afetividade, a obra busca provocar identificação e envolvimento emocional.

### 3.3.6. Recepção afetiva do público

O envolvimento se consolida quando o espectador se identifica emocionalmente com a narrativa. Isso ocorre pela empatia com os personagens, pelo interesse genuíno na trama e pela interpretação subjetiva da mensagem. Em “Aniversário”, a jornada emocional de Moon reflete sentimentos universais, gerando uma recepção sensível e personalizada por parte do público.

### 3.3.7. Exemplos práticos e comparativos

Curta-metragens como "Umbrella" (2020), da Stratostorm, ilustram como o design pode ser emocionalmente poderoso. A produção conta uma história de afeto e memória quase sem falas, utilizando cores simbólicas, expressões faciais sutis e música emocional. O personagem Joseph se conecta ao espectador através de escolhas visuais e sonoras cuidadosamente planejadas, assim como Moon em “Aniversário”.

Figura 19 - Cena do curta Umbrella



Fonte: IMDb - (2020)

O uso de tonalidades suaves e movimentos fluidos criam empatia e ressaltam a narrativa de esperança e empatia, uma ponte direta com as estratégias visuais usadas em *Aniversário* (e.g. progressão cromática da solidão ao acolhimento).

Figura 20 - Quadro demonstrando o mapa visual seguido da relação entre o design e a emoção com a relação ao público



Fonte: Autoria Própria - (2025)

De maneira similar, a animação nacional *Irmão do Jorel*, embora em série, demonstra como o design pode reforçar o tom emocional da narrativa por meio da caricatura visual e humor gráfico. O personagem Jorel, por exemplo, usa traços simples e paletas coloridas que refletem sua ingenuidade, moldando a conexão com o público.

Figura 21- Sketch do Character Design do personagem Irmão do Jorel

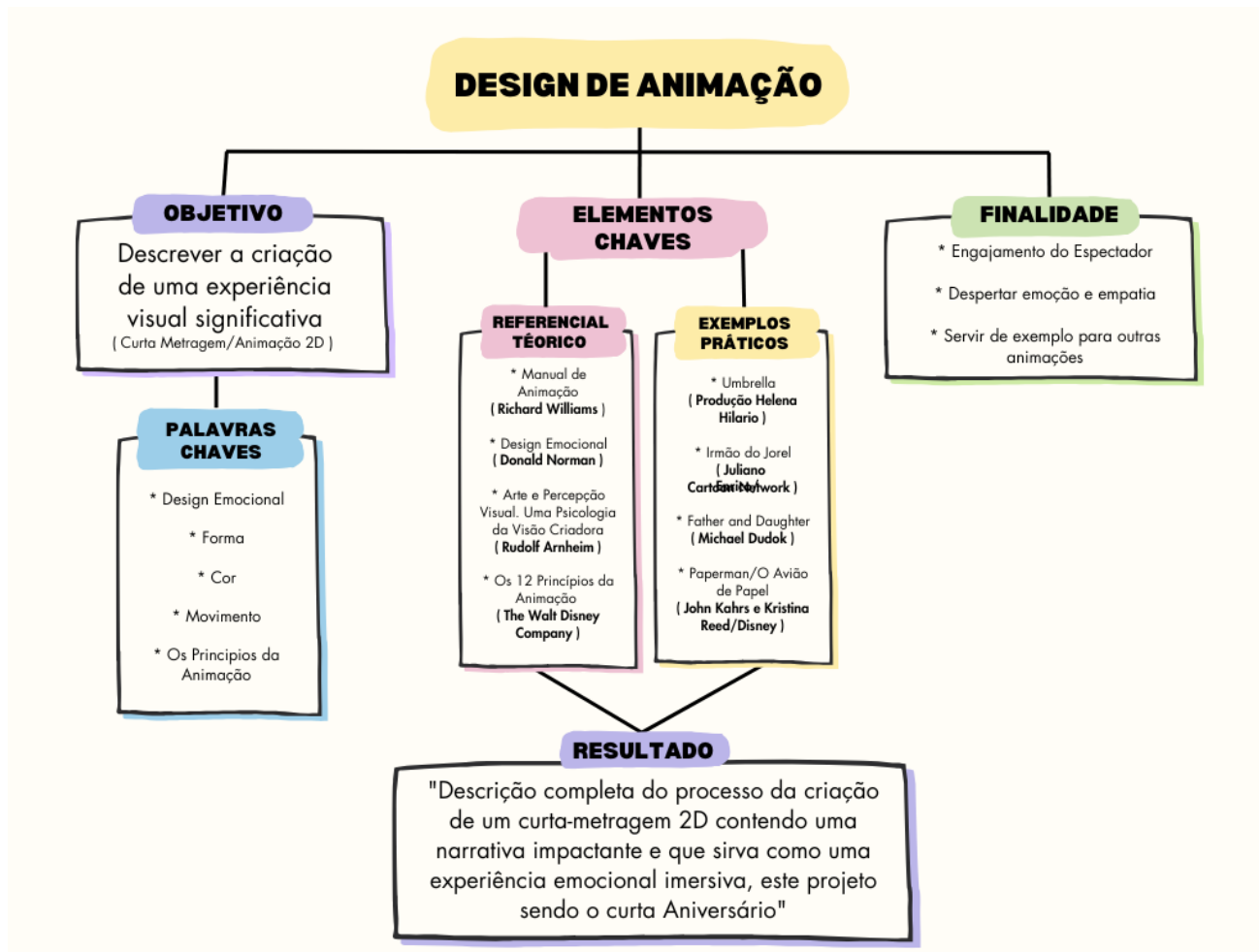
## Irmão do Jorel



Fonte: Artstation do Vini Wolf - Concept Artist / Storyboarder/ Animation Director  
(2019)

O paralelo entre *Umbrella*, *Irmão do Jorel* e *Aniversário* ilustra uma convergência estética e funcional: todas trabalham com paletas contidas, expressões limpas e movimentos que priorizam a emoção. No meu curta, a transição de tons frios para quentes acompanha a jornada emocional de Moon, assim como Joseph em *Umbrella* e Jorel em momentos introspectivos. Essas animações estruturam a atenção, evocam emoções e promovem identificação através de estratégias visuais consistentes.

Para sintetizar essa análise, elaborei um simples **mapa conceitual** que articula:



Fonte: Autoria Própria (2024)

O mapa oferece uma visão integrada de como essas escolhas colaboram para o resultado final, orientando desde a concepção mental até a resposta emocional que a produção deste projeto busca oferecer.

### 3.4. PANORAMA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: CONTRIBUIÇÕES REGIONAIS

O cenário da animação no Brasil vem ganhando cada vez mais espaço no panorama audiovisual internacional. Embora historicamente a produção de animações tenha enfrentado desafios como limitações orçamentárias e falta de incentivo, o talento e a criatividade dos animadores brasileiros têm superado essas barreiras, resultando em obras que conquistaram reconhecimento global. Essa evolução demonstra o amadurecimento do setor e a consolidação do design como elemento central na produção animada nacional.

Produções como **Irmão do Jorel**, da Copa Studio em conjunto com a Cartoon Network, mostram o vigor da animação brasileira contemporânea. A série, criada por Juliano Enrico, tornou-se a primeira animação original latino-americana do Cartoon Network, com prêmios como o Quirino em 2025. Essa visibilidade reforça a afirmação do Brasil na cena global, abrindo espaço para narrativas únicas e representativas.

Além disso, curtas de grande repercussão como **O Menino e o Mundo** e **World of Tomorrow** ilustram como a animação nacional vem conquistando espaço em festivais internacionais, mostrando criatividade, estética refinada e engajamento emocional com públicos diversos.

Figura 22 - O Menino e o Mundo



Fonte: Filme: O menino e o mundo - Amora Brinquedos (2023)

Na Bahia, o movimento de animação também tem ganhado força. Desde a retomada do **Festival Animaí!**, que estreou em 2007 e está em sua sexta edição, com mostras, workshops e presença ativa da comunidade local, até oficinas voltadas a jovens talentos como a ministrada por Jamile Coelho e Cíntia Maria na Dimas/Barris, essas iniciativas fomentam a formação de novos profissionais e o intercâmbio cultural. Outros eventos, como a “Semana do Audiovisual Baiano” e a “Jornada Internacional de Cinema da Bahia”, complementam esse ecossistema, reforçando a produção e circulação audiovisual no estado.

Figura 83 - Logo oficial da Animaí.



Fonte: Animaí Festival (2024)

Entre os Estúdios sediados na Bahia, podemos destacar o **Origem Content**, de Salvador, é reconhecer a força da produção baiana na área de conteúdo. O estúdio tem se destacado por unir narrativas regionais com qualidade técnica, contribuindo para a identidade local. Ainda que não tenham sido mencionados títulos específicos, a atuação de estúdios como esse abre caminho para curtas, séries e parcerias com grandes plataformas.

Na vertente autoral, curtas como **Òrun Àiyé A Criação do Mundo (2016)** e **Ritos de Passagem (2016)** ambos dirigidos por *Jamile Coelho* são marcos da produção baiana, combinando estética visual e temas culturais, simbolizando o potencial local.

### 3.4.1. INTEGRAÇÃO COM O PROJETO

A investigação comparativa realizada neste capítulo não se limita a destacar referências externas, mas também evidencia as conexões diretas entre essas produções e a proposta desenvolvida no meu projeto. A construção estética e emocional do curta foi orientada justamente pelos princípios observados nessas

obras, buscando alcançar um equilíbrio entre simplicidade visual e profundidade narrativa.

Assim como *Umbrella* utiliza uma paleta de cores contida e contrastes sutis para potencializar a emoção, *Aniversário* adota uma abordagem visual minimalista, com cores suaves e uma linguagem gráfica que favorece a identificação emocional do público. A ausência de diálogos, por exemplo, reforça a necessidade de um design expressivo, em que a comunicação se dá por gestos, expressões e movimentos cuidadosamente planejados, recurso também amplamente utilizado em curtas como *Father and Daughter* (2000) e *Paperman* (2012), citados anteriormente.

Além disso, o processo de desenvolvimento do projeto seguiu a lógica apresentada no mapa mental elaborado nesta pesquisa, evidenciando a interdependência entre planejamento visual, narrativa e psicologia da percepção. Cada decisão de design tomada ao longo da produção esteve alinhada à proposta de envolver o espectador emocionalmente, utilizando o design não apenas como suporte estético, mas como elemento estruturante da experiência audiovisual.

Essa integração entre teoria e prática reforça a proposta central desta monografia: demonstrar que o design de animação é um componente essencial não só para a clareza e eficiência narrativa, mas também para a construção de experiências emocionais significativas no campo do audiovisual.

## 4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O desenvolvimento deste projeto teve início em 2020 tendo os seus primeiros sketches iniciais ainda nessa época, com a ideia do roteiro baseada em vivências pessoais e experiências emocionais profundas que eu estava passando na época. A ideia surgiu de reflexões sobre solidão e pertencimento, evoluindo para uma abordagem poética e sensível.

O processo conceitual envolveu a definição do personagem principal, Moon, sua ambientação simbólica e a escolha de uma estética minimalista que reforçasse a carga emocional do enredo. Após o roteiro, foram desenvolvidos os estudos visuais de personagem e cenários, buscando coerência com os sentimentos retratados. Com base na metodologia de Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi (Producing Animation, 2011), a produção seguiu uma estrutura profissional, incluindo storyboard, animatic, organização de cenas e aplicação de princípios da animação. A etapa de animação foi conduzida no estilo 2D digital, priorizando a expressividade gestual e emocional. Cada detalhe visual foi planejado com base no design emocional e nos estudos sobre percepção, de modo a proporcionar uma experiência sensível e envolvente para o espectador.

### 4.1. ROTEIRO

A escrita do roteiro para a animação "Aniversário" foi concebida em 2020, refletindo experiências pessoais inspirado por momentos de introspecção e desafios emocionais, o roteiro busca transmitir que, mesmo nos momentos de maior solidão, nunca estamos verdadeiramente sozinhos.

O personagem principal, "Moon", é um personagem antropomórfico (Que tem formas ou características do homem e de outro ou outros animais) inspirado em mim mesmo, não apenas me representando, mas também qualquer pessoa que já enfrentou sentimentos de isolamento e desespero. O cenário, um ambiente cinza e vazio inspirado na minha sala de estar de alguns anos atrás, reforça o estado emocional do personagem e simboliza a ausência de conforto e conexão.

A narrativa se desenrola no dia do aniversário de Moon. Ele prepara uma festa para si mesmo, com bolo e refrigerante, na esperança de que seus amigos compareçam. O tempo passa, e a ausência de convidados começa a pesar, levando Moon a uma crise de pânico. Essa crise é representada não apenas pelas expressões faciais e

corporais do personagem, mas também pela personificação das "vozes em sua cabeça", que lhe transmitem mensagens pesadas e negativas. Essas vozes são uma metáfora para as lutas internas associadas à depressão, inspiradas em minhas próprias experiências passadas.

No auge do desespero, Moon se isola agachado no quarto. É nesse momento que seu celular apita, quebrando o silêncio e a escuridão. Ao checar o telefone, Moon encontra uma enxurrada de mensagens de amigos, desejando-lhe feliz aniversário. Essa pequena conexão virtual se torna uma âncora, puxando Moon de volta da beira do abismo emocional. O ato de abraçar o celular simboliza a reconexão com o mundo exterior e o alívio que surge ao perceber que não está sozinho.

A animação conclui com uma transição para a praia, um lugar que, para mim, simboliza calma e renovação. Essa cena final, onde Moon ergue a cabeça e sente a brisa do mar, representa um momento de paz interior, livre dos pensamentos negativos que antes o atormentavam.

#### 4.2. CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM

O único personagem presente na animação, "Moon", é uma extensão do próprio autor, tanto em aparência quanto em experiência emocional. Moon é um jovem personagem antropomórfico, cuja forma física reflete a introspecção e a vulnerabilidade humanas, com um design minimalista, com traços simples e expressões sutis.

Figura 24 - Esboços do design inicial do personagem principal da animação, Moon.



Moon enfrenta o medo da solidão e os pensamentos negativos, representados visualmente através de mudanças sutis em sua postura, expressão facial e, especialmente, nas interações com o ambiente ao seu redor.

#### 4.3. DESIGN DOS CENÁRIOS

A escolha dos cenários em "Aniversário" reflete a intenção de transmitir a narrativa emocional do curta-metragem através de uma paleta visualmente simples, porém carregada de significado. A minha falta de experiência em desenhar cenários complexos levou a uma decisão consciente de simplificar os ambientes, o que, por sua vez, reforçou a sensação de vazio e desolação na história.

Figura 25 - Teste inicial de mesclagem de fotografia de um cenário real com um desenho do personagem da animação e efeito visual de filtro VHS.

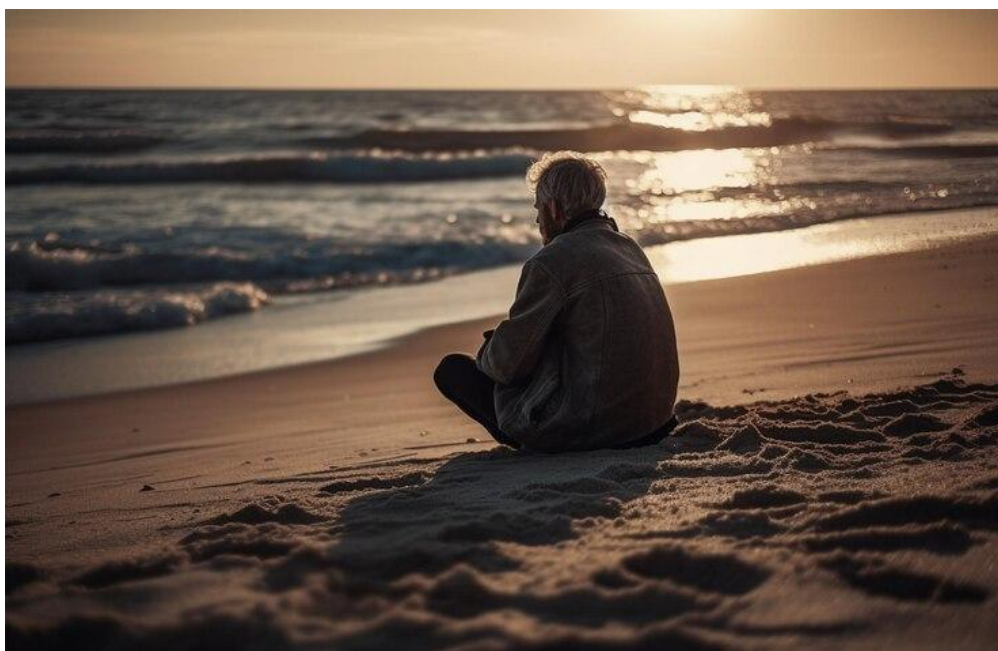


Fonte: Animação independente de autoria própria (2020)

O cenário principal, inspirado na minha sala de estar, é desprovido de detalhes excessivos, consistindo apenas em uma mesa e uma cadeira de bar simples. Esse espaço minimalista serve para concentrar a atenção do espectador nas emoções de Moon, sem distrações. A simplicidade do design não apenas reflete a solidão do

personagem, mas também permite que a animação se concentre nas nuances das expressões e movimentos de Moon, fundamentais para transmitir a narrativa emocional.

Figura 26 - Imagem de um homem sentado sozinho à beira do mar.



Fonte: Freepik (2024)

A cena final, ambientada em uma praia, foi inspirada por momentos de calma onde eu me encontrava no ambiente costeiro. Embora não seja uma representação literal de uma praia específica, a cena capta a essência de serenidade e renovação que o mar proporciona, servindo como um contraste poderoso com o cenário anterior e simbolizando a jornada emocional de Moon rumo à paz interior.

#### **4.4. METÁFORA**

A animação "Aniversário" usa a jornada do personagem Moon como uma metáfora visual para a luta contra a solidão e os desafios emocionais. O design da animação desempenha um papel crucial na comunicação dessa metáfora. O cenário cinza e vazio reflete o estado emocional de Moon, enquanto o design simples, mas expressivo do personagem, destaca sua vulnerabilidade e isolamento. Quando Moon enfrenta uma crise de pânico, o design da cena se intensifica, com sombras e distorções visuais representando os pensamentos negativos que o envolvem. As mensagens positivas

dos amigos, transmitidas através do design do celular iluminado e das cores mais quentes, quebram essa escuridão, simbolizando a conexão e o apoio que ele recebe.

Figura 27 - Exemplo de mudanças sutis na mudança de cor do cenário ao decorrer do estado de pânico do personagem.



Fonte: Animação independente de autoria própria (2024)

A transição final para a cena da praia, onde o design se torna mais leve e arejado, com cores suaves e um horizonte amplo, simboliza a paz interior que Moon encontra ao superar seus medos. O design aqui não apenas complementa a narrativa, mas é essencial para transmitir a ideia de que, mesmo nos momentos mais sombrios, há esperança e conexão à nossa volta.

Figura 9 - Exemplo da finalização e abertura da animação, dando contraste ao copo transbordando em um cenário cinza para uma praia calma com cores vibrantes.

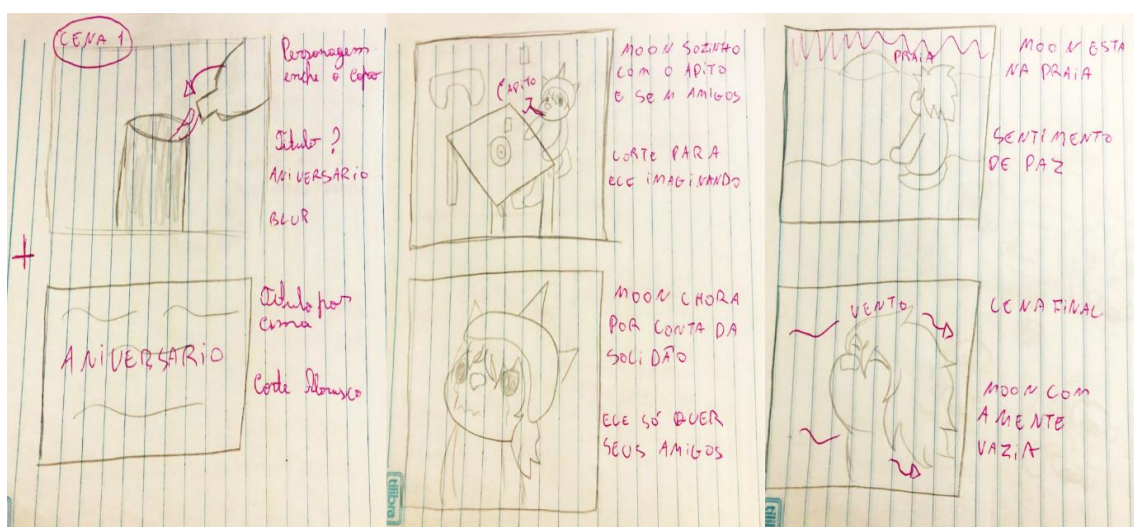


Fonte: Animação independente de autoria própria (2024)

#### 4.5. DESENVOLVIMENTO DO STORYBOARD

O storyboard é uma etapa fundamental na produção de qualquer animação, seja ela 2D ou 3D, servindo como a primeira tradução visual do roteiro. Essa ferramenta de pré-produção organiza a narrativa em uma sequência de quadros, permitindo uma visão clara de como as cenas se desenrolam. Inspirado pela tradição de storyboard da Disney, onde cada quadro serve como uma unidade narrativa, o storyboard de "Aniversário" foi desenvolvido com o objetivo de capturar tanto a emoção quanto a dinâmica visual da história.

Figura 29 - Exemplo de storyboard inicial para a animação com uma das cenas cortadas.



Fonte: Esboços de autoria própria (2020)

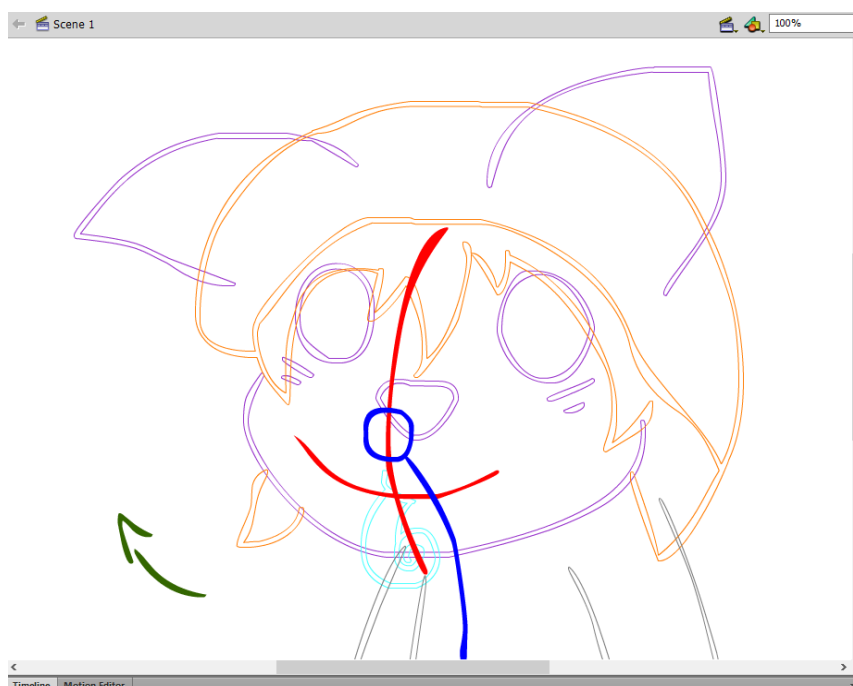
No desenvolvimento do storyboard, o foco foi na clareza das ações e na representação dos sentimentos de Moon. Desenhos com traços grossos foram utilizados para evitar preciosismos e garantir que as emoções e movimentos principais fossem comunicados de maneira eficaz. Além disso, foi dada ênfase a ações expressivas, considerando que a linguagem corporal de Moon seria mais impactante do que diálogos extensos.

A flexibilidade foi uma prioridade durante essa etapa, permitindo ajustes rápidos e eficazes conforme a visão do projeto evoluía. O storyboard também considerou o impacto financeiro e logístico da produção, mapeando recursos necessários e garantindo que a animação pudesse ser completada dentro das limitações de tempo e orçamento que eu possuía durante o desenvolvimento deste projeto.

#### 4.6. DESENVOLVIMENTO DO ANIMATIC

Após a conclusão do storyboard, o próximo passo foi a criação do animatic, uma versão audiovisual que integra os quadros desenhados. O animatic de "Aniversário" serviu como um protótipo mais avançado, permitindo uma visualização mais dinâmica das cenas e facilitando ajustes antes da produção final.

Figura 30 - Exemplo de animatic em uma das cenas de transição



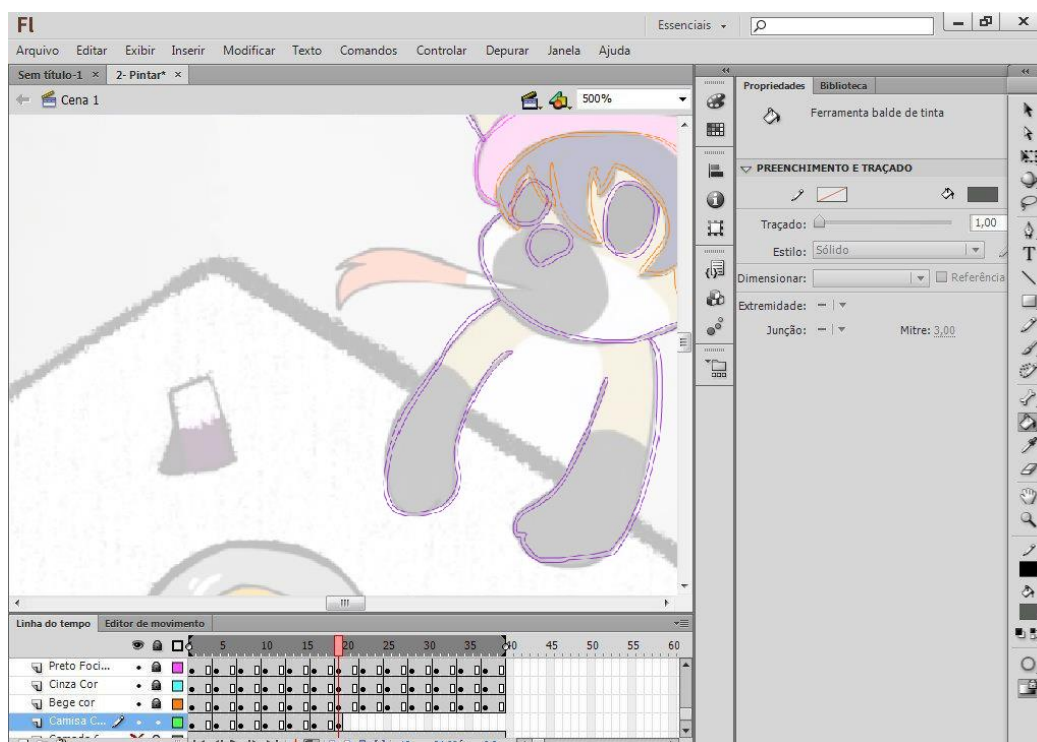
Fonte: Autoria Própria (2023)

Esse processo me permitiu refinar a narrativa, garantindo que cada cena transmitisse a emoção desejada. A simplicidade dos traços no animatic foi intencional, focando na agilidade das iterações e na eficácia dos testes, em vez de detalhes visuais.

#### 4.7. PREPARAÇÃO DAS CENAS

Com o animatic finalizado, iniciou-se o processo de preparação das cenas para a animação. Esta etapa envolveu a separação dos elementos de cada frame, facilitando a agilidade no momento de animar. A organização foi feita principalmente no Adobe Flash, enquanto o Adobe Photoshop foi utilizado para os recortes e ajustes necessários.

Figura 31 - Ajustes utilizando o Adobe Flash



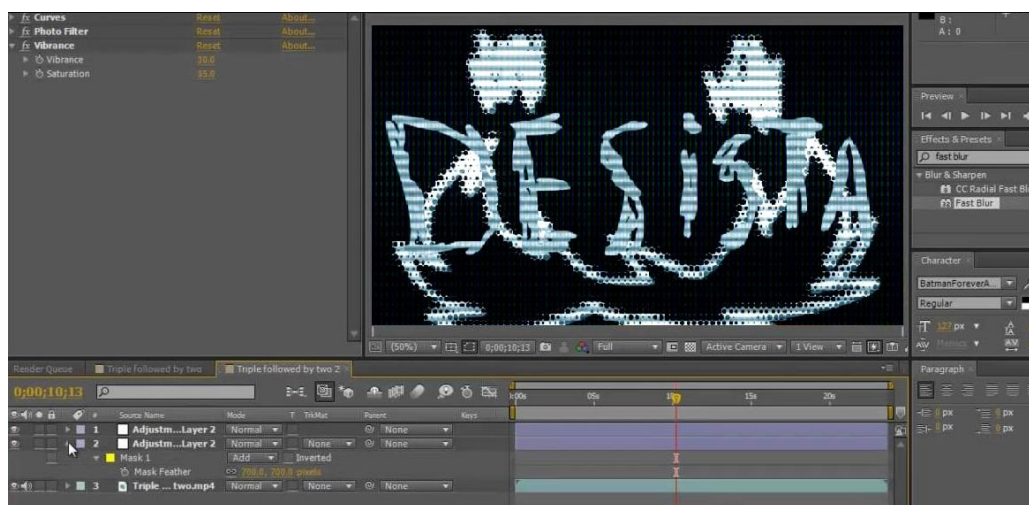
Fonte: Autoria Própria (2024)

Durante essa fase, foi possível visualizar a animação de forma mais clara e avaliar a necessidade de ajustes, mantendo o foco na entrega dentro do prazo estipulado. A preparação metódica das cenas garantiu que a animação fosse coesa e eficiente, permitindo uma transição suave para as etapas subsequentes.

### 4.7.1. EDIÇÃO FINAL

A edição final consolidou todas as cenas animadas em uma peça única. Foram adicionados trilha sonora, filtros e efeitos sonoros, cuidadosamente selecionados para se adequar à atmosfera emocional de "Aniversário". A escolha dos softwares, incluindo Audacity para edição de áudio e Sony Vegas para edição de vídeo, refletiu a necessidade de precisão e qualidade na entrega do produto final.

Figura 32 – Edições finais sendo realizadas pelo editor de vídeo Sony Vegas Pro.



Fonte: Autoria Própria (2024)

A edição final não apenas unificou o conteúdo visual, mas também aprimorou a narrativa através do som e efeitos visuais, culminando em uma animação que não apenas conta uma história, mas também envolve emocionalmente o espectador. A construção da animação *Aniversário* representou uma jornada criativa e emocional que uniu teoria, prática e vivência pessoal. Cada etapa do roteiro ao design dos personagens, cenários e metáforas visuais, passando pela produção técnica com storyboard, animatic, preparação das cenas e edição final foi guiada por decisões de design cuidadosamente fundamentadas, com o objetivo de traduzir sentimentos complexos em uma linguagem audiovisual acessível e sensível. O projeto evidencia como o design de animação, quando bem planejado, pode provocar empatia e gerar experiências significativas para o espectador.

## 5. ANÁLISE E DICUSSÕES

Este capítulo investiga o processo criativo e os resultados obtidos com a produção do curta-metragem *Aniversário*, com base nas referências teóricas anteriores. O objetivo é avaliar como os elementos do design de animação como cor, forma, movimento e composição contribuíram para gerar engajamento emocional, clareza narrativa e ressonância afetiva no espectador.

### 5.1. A Relação Entre Design e Narrativa

Desde a concepção do projeto, houve o intuito de aplicar os fundamentos do design emocional (Norman, 2004) e os princípios da linguagem visual (Dondis, 2007), criando uma narrativa curta, mas emocionalmente sensível. O personagem *Moon* foi desenvolvido com traços minimalistas e formas suaves, o que, segundo Williams (2012), incentiva a identificação imediata do público, além de reforçar a expressividade. Essa estética simples privilegia a comunicação emocional sem poluição visual, permitindo que sentimentos como solidão, esperança e conforto se destaquem por meio da sutileza e economia de elementos.

A paleta cromática evolui ao longo da narrativa. No início, predominam tons frios e acinzentados, sugerindo isolamento e introspecção. Com o desenrolar da história, há uma transição gradual para cinzas intermediários, marcando uma mudança de humor. No desfecho, as cores se tornam vivas amarelos, laranjas e vermelhos comunicando acolhimento e esperança. Essa progressão visual atua como um recurso narrativo que guia a percepção afetiva do público, demonstrando que o design pode atuar não só como estética, mas como estrutura emocional da história.

Além da cor, o som e o ritmo visual dão apoio à narrativa emocional. O uso de efeitos sonoros pontuais como o silêncio que precede as mensagens que *Moon* recebe intensifica momentos-chave, reforçando o impacto da experiência de solidão e reconexão. Esses elementos combinados demonstram como o design visual e sonoro pode orquestrar a sensibilidade do espectador.

Figura 33 – Demonstração do Quadro Cromático.



Fonte: Autoria Própria (2024)

Este conjunto demonstra como o design visual atua em parceria com narrativa e som, ampliando o impacto emocional da obra.

## 5.2. Aplicação dos Princípios da Animação

A produção seguiu, com adaptações, os 12 princípios clássicos da animação da Disney. Técnicas como antecipação, arco de movimento, apelo visual e follow-through foram fundamentais para criar fluidez, expressividade e naturalidade nos gestos de *Moon*. A ação secundária, por exemplo, foi aplicada com delicadeza nos movimentos dos olhos e pequenas expressões faciais, reforçando momentos carregados emocionalmente, como quando *Moon* vê seu bolo com um sorriso melancólico.

A técnica *squash & stretch* também foi usada de forma sutil, suavizando transições de posicionamento e adicionando leveza à movimentação. Em conjunto com o “slow in/out”, isso reforçou o caráter introspectivo da narrativa. A escolha entre animação “pose-to-pose” e “straight ahead” foi feita estrategicamente: poses dramáticas importantes foram estruturadas com “pose-to-pose” para garantir composição clara, enquanto cenas fluidas, como transições na praia, adotaram o estilo direto para espontaneidade.

Esses princípios estruturaram a animação de modo a manter o equilíbrio entre legibilidade emocional e fluidez narrativa.

## 5.3. Percepção Visual e Engajamento

O planejamento visual considerou elementos da Psicologia da Percepção figura-fundo, hierarquia visual e contraste com o objetivo de direcionar o olhar do espectador e evitar sobrecarga cognitiva (Mayer, 2001). Esse cuidado foi observado no storyboard, que garantiu coerência e continuidade visual. Os cortes lentos, transições suaves e enquadramentos focados reforçaram o tom poético e introspectivo da narrativa.

A hierarquização visual foi aplicada no uso do contraste entre *Moon* e o fundo em cenas iniciais escuras, direcionando o olhar ao protagonista. Isso gerou empatia imediata e permitiu à audiência conectar-se facilmente com as emoções do personagem. Ao longo da produção, o equilíbrio entre informação suficiente e não dar

excesso de detalhes contribuiu para uma recepção mais fluida, emocionalmente significativa e cognitivamente confortável.

#### **5.4. Aplicação Prática da Metodologia e Aprendizados Pessoais**

Ao longo da produção do curta-metragem *Aniversário*, o conhecimento teórico reunido durante a pesquisa foi colocado à prova na prática, o que resultou em uma profunda compreensão sobre o papel do design na construção da linguagem da animação. Um dos principais referenciais foi o livro *The Animator's Survival Kit*, de Richard Williams (2012), do qual extrai os 12 princípios da animação e adaptei em uma tabela que organizei para guiar cada etapa da animação. Esses princípios foram utilizados não apenas como técnicas de animação, mas como instrumentos narrativos e emocionais. Além desses princípios, adaptei o processo de produção baseado na metodologia proposta por Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi (2011), dividindo a animação em etapas práticas como: roteiro, design visual, storyboard, animatic, preparação de cenas e edição final. Essa divisão permitiu um fluxo de trabalho mais coeso e organizado, mesmo diante de limitações técnicas e de tempo.

Do ponto de vista pessoal, esse projeto se tornou uma oportunidade de amadurecimento artístico e emocional. Aprendi que o design de animação não é apenas sobre estética, mas sobre empatia. Foi necessário olhar para minhas próprias experiências com vulnerabilidade para transformar isso em linguagem visual. Também percebi a importância de planejar cada decisão de design com intencionalidade das cores aos cortes, tudo precisava servir à emoção da cena.

Essa experiência consolidou minha visão do design como ferramenta sensível de comunicação. Através do projeto *Aniversário*, pude aplicar teorias com profundidade, adaptar metodologias profissionais à minha realidade independente, e desenvolver uma consciência mais crítica e madura sobre o papel do design na construção de sentido e emoção no audiovisual.

#### **5.5. Limitações e Aprendizados**

Apesar das restrições técnicas, de tempo e de orçamento, o projeto possibilitou uma exploração profunda do design de animação como ferramenta narrativa. A adaptação da metodologia de Winder & Dowlatabadi (2011) conferiu estrutura ao processo

criativo, permitindo ajustes coerentes em fases distintas. Entretanto, foi identificado que o uso de uma abordagem empírica, como testes de recepção com públicos reais, poderia fortalecer a validação dos resultados, especialmente na investigação de impacto emocional.

As limitações operacionais incentivaram soluções criativas, como o uso de softwares acessíveis (Flash, Photoshop, Audacity, Sony Vegas), demonstrando que projetos independentes podem alcançar rigor conceitual e sensorial sem grandes recursos técnicos. Esse aprendizado foi fundamental para mostrar que o design consciente é, mais do que nunca, o alicerce do storytelling em animação.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo investigar de que forma os elementos do design de animação contribuem para a construção de uma experiência significativa para o espectador. A proposta partiu da necessidade de destacar o design não apenas como recurso estético, mas como um elemento narrativo capaz de provocar emoção, envolvimento e atribuição de sentido.

Para alcançar esse propósito, o estudo foi conduzido com base em quatro objetivos específicos: identificar os principais elementos visuais com potencial expressivo; investigar sua aplicação em curtas-metragens animados; aplicar esses conhecimentos na criação de uma obra autoral; e documentar detalhadamente o processo de produção. Essas etapas foram fundamentais para aprofundar a compreensão da linguagem do design de animação.

A fundamentação teórica contou com contribuições de autores como Rudolf Arnheim, Donis A. Dondis, Donald Norman, Richard Williams e Catherine Winder. A metodologia foi adaptada a partir do livro *Producing Animation* (2011), sendo aplicada tanto na investigação de obras de referência — como *Umbrella* (2020), *Father and Daughter* (2000) e *Paperman* (2012) — quanto no desenvolvimento do curta-metragem autoral *Aniversário*.

Os resultados obtidos ao longo do projeto evidenciam que o design de animação, quando aplicado de forma consciente e estratégica, exerce papel central na criação de experiências significativas. Elementos como a paleta de cores, o ritmo narrativo, a estilização dos personagens, o uso do espaço negativo, a expressividade gestual e a construção visual de metáforas demonstraram ser fundamentais para provocar empatia, transmitir sensações e manter o engajamento emocional do público. A transição entre tons acinzentados e cores vibrantes ao longo da narrativa, por exemplo, reforça a transformação emocional do personagem e simboliza a superação do isolamento. Da mesma forma, o uso do silêncio e da linguagem corporal, em substituição aos diálogos verbais, intensificou o valor emocional das cenas e permitiu uma comunicação mais sensível e universal.

Com base nesses resultados, confirma-se a hipótese proposta: o design de animação possui, de fato, elementos que interferem significativamente na construção de experiências impactantes para o espectador. Esses elementos atuam de forma integrada, não apenas como ornamentos visuais, mas como componentes estruturais da narrativa. Quando empregados com intenção e domínio técnico, os recursos

visuais contribuem para tornar a animação mais envolvente, clara e emocionalmente ressonante.

Assim, este estudo contribui tanto para o campo acadêmico quanto para a prática profissional em design de animação, reforçando seu papel como linguagem expressiva e estratégica na criação audiovisual. Apesar das limitações de tempo e recursos, foi possível atingir os objetivos propostos com coerência, profundidade e fundamentação teórica consistente.

Pesquisas futuras poderão explorar mais amplamente a relação entre design e emoção em diferentes estilos visuais e contextos culturais, bem como adotar metodologias empíricas para avaliar a recepção do público. O curta-metragem Aniversário demonstrou que, mesmo em produções independentes, o design de animação é um elemento transformador, capaz de converter histórias simples em experiências memoráveis.

## REFERÊNCIAS:

**ANCINE.** Instrução Normativa Nº 2020/..., definindo duração de curta-metragem. Brasília: ANCINE, 2020.

**ALVES, Sérgio.** História da animação no Brasil. São Paulo: Senac, 2013.

**AMAZON.** Capa do livro *Manual de Animação*. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Manual-animação-princípios-animadores-computador-ebook/dp/B07Z5J1K2N>. Acesso em: 2024.

**ANIMOST – VIETNAM 3D ANIMATION STUDIO.** *Follow Through and Overlapping Action*. Disponível em: <https://animost.com/tutorials/follow-through-and-overlapping-action/>. Acesso em: 2024.

**ARNHEIM, Rudolf.** Arte e percepção visual: uma psicologia da visão. São Paulo: Thomson Learning, 2005.

**BLOG PIX STUDIOS.** *Os 12 princípios da animação*. 2015. Disponível em: <https://www.pixstudios.com.br/blog/os-12-principios-da-animacao/>. Acesso em: 2024.

### CANAIS NO YOUTUBE:

– Fabrica de Jogos. *12 Princípios de Animação de Walt Disney – Parte 1*. YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/Vvn2bm0w3qk>. Acesso em: 2024.

– AlanBeckerTutorials. *12 Principles of Animation*. YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/uDqjldl4bF4>. Acesso em: 2024.

– Cartoon Network Brasil. *Irmão do Jorel – episódios*. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/@CartoonNetworkBrasil>. Acesso em: 2024.

**DISNEY, Walt; THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie.** *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion, 1995.

**DONDIS, Donis A.** *A sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

**DOWLATABADI, Zahra; WINDER, Catherine.** *Producing Animation*. 2. ed. Burlington: Focal Press, 2011.

**DUDOK DE WIT, Michael (diretor).** *Father and Daughter*. Cloudrunner Ltd., 2000. Curta-metragem, animação, cor. Sem diálogos.

**EFEITOS DE SOM E SONORIZAÇÃO (AUDACITY).** *Projetos de áudio e trilha sonora, produção própria*, 2024.

**FREEPIK.** Imagem de um homem sentado sozinho à beira do mar. Disponível em: <https://www.freepik.com>. Acesso em: 2024.

**FREEPIK.** Imagem de uma festa de aniversário com balões coloridos. Disponível em: <https://www.freepik.com>. Acesso em: 2024.

**FREEPIK.** Ilustração de criança sozinha em um campo. Disponível em: <https://www.freepik.com>. Acesso em: 2024.

**IMDB.** *Umbrella* (2020) – curta-metragem. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt11768948/>. Acesso em: 2024.

**MAGALHÃES, Marcos.** *A trajetória do curta-metragem de animação brasileiro*. Disponível em: <https://marcosmagalhaes.com.br/>. Acesso em: 2024.

**McCLOUD, Scott.** *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

**NORMAN, Donald A.** *Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

**ORIGEM CONTENT.** Portfólio e produções. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/origemprodutora/>. Acesso em: 2024.

**PAUL, R.** (2011). Estudos sobre design emocional em animação. periódico X.

**STRATOSTORM.** *Umbrella* (2020) – making of. Disponível em: <https://www.stratostorm.com/umbrella>. Acesso em: 2024.

**VIANA, Pedro.** A importância do design na animação contemporânea. *Revista Brasileira de Design e Comunicação*, v.12, n.2, 2022.

**YOUTUBE – AMORA BRINQUEDOS.** *O Menino e o Mundo* (filme/extra). Disponível em: 2023.

**YOUTUBE – CARTOON NETWORK BRASIL** (já citado acima).

**ARTSTATION – Vini Wolf.** Sketch character design *Irmão do Jorel*. 2019.

**CANAL BLUCHER OPENACCESS.** "O design visceral, comportamental e reflexivo de *Journey*". Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-details/o-design-visceral-comportamental-e-reflexivo-de-journey-20248/>. Acesso em: 2025.

**ABEMD.** Associação Brasileira de Marketing Direto – estudo sobre impacto emocional do audiovisual. Artigo inédito, 2023.

---