



Siga-me



**Siga-me: Composição e Produção Visual em um
curta-metragem de Animação**



Luis Felipe Barbosa Camargos dos Santos

GOIÂNIA
2025

2

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES
ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO
REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Luis Felipe Barbosa Camargos dos Santos

Título do trabalho: Siga-me: Composição e produção visual em um curta-metragem de animação

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Luis Felipe Barbosa Camargos Dos Santos, Discente**, em 14/11/2025, às 06:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 11/12/2025, às 12:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5779843** e o código CRC **10444D3E**.

Siga-me: Composição e Produção Visual em um curta-metragem de Animação

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico, Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira

**GOIÂNIA
2025**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Santos, Luis Felipe Barbosa Camargos Dos
Siga-me: Produção e Composição Visual em um curta-metragem de animação [manuscrito] : O desenvolvimento de um curta-metragem, explorando visualidade e técnicas de animação híbridas / Luis Felipe Barbosa Camargos Dos Santos. - 2025.
XC, 90 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2025.
Bibliografia. Anexos.
Inclui lista de figuras, lista de tabelas.

1. Curta-Metragem. 2. Animação. 3. Produção Visual. I. Oliveira, Flávio Gomes de , orient. II. Título.

CDU 74



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos dois dias do mês de dezembro do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Siga-me: Composição e produção visual em um curta-metragem de animação”, de autoria de Luis Felipe Barbosa Camargos dos Santos, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha (FAV/UFG) e prof.ª Dr.ª Ana Paula Neres de Santana Bandeira - membra externa (PUC-GO). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora Banca Examinadora se reuniu e considerou o TCC **APROVADO**.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 04/12/2025, às 16:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Paula Neres De Santana Bandeira, Usuário Externo**, em 10/12/2025, às 22:27, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 11/12/2025, às 12:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5779848** e o código CRC **F692B1A7**.

DEDICATÓRIA

“Dedico este trabalho à memória de meu querido pai, Luis Fernando Camargos dos Santos, que me ensinou a enxergar histórias para além do que os olhos alcançam. E minha exelentíssima mãe, Ana Paula Silva Barbosa Santos que me ensinou a batalhar e seguir firme com os destinados propósitos.”

AGRADECIMENTOS

“Agradeço a Deus pela oportunidade. À minha mãe, Ana Paula da Silva Barbosa Santos, que sempre me incentivou a seguir meus sonhos e batalhou diariamente para que eu chegasse até aqui. À minha família, pelo apoio incondicional. Ao meu professor orientador, Flávio Gomes de Oliveira, pelos ensinamentos e pela orientação prestada. E aos meus amigos, que compartilharam comigo esta jornada”.

RESUMO

O estudo a seguir tem como objetivo principal o desenvolvimento de um curta-metragem de animação autoral, que explora a integração de técnicas de animação 2D e 3D em conjunto com a pintura digital, com o intuito de investigar e aplicar, de forma prática, os processos envolvidos na criação e desenvolvimento de uma obra audiovisual. Além disso, busca-se refletir sobre métodos de concepção e realização de animações autorais, considerando aspectos técnicos, narrativos e estéticos. A proposta também se dedica ao resgate e valorização de uma narrativa criada pelo autor durante a infância, inserindo-a em um contexto de produção profissional contemporânea. Deste modo, o curta-metragem funcionará como uma pré-visualização conceitual, introduzindo o universo narrativo da obra e destacando sua identidade visual e artística por meio da aplicação interdisciplinar de conhecimentos nas áreas de Design, Audiovisual, Ilustração e Animação, com um estilo visual autoral fundamentado em técnicas de pintura digital.

Palavras-Chave: Curta-Metragem, Animação, .

ABSTRACT

The main objective of the following study is to develop an authorial animated short film, which explores the integration of 2D and 3D animation techniques in conjunction with digital painting, with the aim of investigating and applying, in a practical way, the processes involved in creating and developing an audiovisual work. In addition, it seeks to reflect on methods of conceiving and making authorial animations, considering technical, narrative and aesthetic aspects. The proposal is also dedicated to rescuing and valuing a narrative created by the author during his childhood, inserting it into a contemporary professional production context. The short film will function as a conceptual preview, introducing the narrative universe of the work and highlighting its visual and artistic identity through the interdisciplinary application of knowledge in the areas of Design, Audiovisual, Illustration and Animation, with an original visual style based on digital painting techniques.

Keywords: Short Film, Animation, Visual Production.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	16
FIGURA 2 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL	17
FIGURA 3 - PROCESSO DE PINTURA DIGITAL.....	18
FIGURA 4 - IDENTIDADE.....	19
FIGURA 5 - CAPA DO LIVRO DE ALBERTO LUCENA.....	20
FIGURA 6 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL	20
FIGURA 7 - FOTOGRAFIA DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	21
FIGURA 8 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	22
FIGURA 9 - FOTOGRAFIA DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	23
FIGURA 10 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	24
FIGURA 11 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	25
FIGURA 12 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	27
FIGURA 13 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	28
FIGURA 14 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	24
FIGURA 15 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	30
FIGURA 16 - CAPA DO LIVRO DE BRUNO MUNARI.....	32
FIGURA 17 - IMAGEM DE BRUNO MUNARI.....	35
FIGURA 18 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	36
FIGURA 19 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	37
FIGURA 20 - CAPA DO LIVRO DE SERGI CÂMARA.....	41
FIGURA 21 - ILUSTRAÇÃO DE REPRESENTAÇÃO TEXTUAL.....	48
FIGURA 22 - CAPA DO LIVRO DE RICHARD WILHAMS.....	52
FIGURA 23 - CONCEPT ART DE MAD MAX FURY ROAD.....	53
FIGURA 24 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	54
FIGURA 25 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	55
FIGURA 26 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	56
FIGURA 27 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	57
FIGURA 28 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	57
FIGURA 29 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	57
FIGURA 30 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	59
FIGURA 31 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	59
FIGURA 32 - CENA CURTA-METRAGEM: RESILIENCE.....	59
FIGURA 33 - CENA CURTA-METRAGEM: AFTERNOON CLASS.....	60
FIGURA 34 - CENA CURTA-METRAGEM: AFTERNOON CLASS.....	61
FIGURA 35 - CENA CURTA-METRAGEM: AFTERNOON CLASS.....	62
FIGURA 36 - CENA CURTA-METRAGEM: AFTERNOON CLASS.....	63
FIGURA 37 - CENA CURTA-METRAGEM: KAERU.....	64
FIGURA 38 - CENA CURTA-METRAGEM: KAERU.....	65
FIGURA 39 - CENA CURTA-METRAGEM: KAERU.....	65
FIGURA 40 - CENA CURTA-METRAGEM: KAERU.....	66
FIGURA 41 - CENA CURTA-METRAGEM: KAERU.....	67

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 42 - CENA CURTA-METRAGEM: KAERU.....	68
FIGURA 43- CENA CURTA-METRAGEM: KAERU.....	68
FIGURA 44 - CENA CURTA-METRAGEM: KAERU.....	68
FIGURA 45 - ILUSTRAÇÃO DIGITAL.....	69
FIGURA 46 - ILUSTRAÇÃO DIGITAL.....	69
FIGURA 47 - ILUSTRAÇÃO DIGITAL.....	69
FIGURA 48 - ILUSTRAÇÃO DE <i>CONCEPT ART</i>	73
FIGURA 49 - ILUSTRAÇÃO DE <i>CONCEPT ART</i>	73
FIGURA 50 - ILUSTRAÇÃO DE <i>CONCEPT ART</i>	74
FIGURA 51 - ILUSTRAÇÃO DE <i>CONCEPT ART</i>	75
FIGURA 52 - <i>THUMBNAIL</i>	76
FIGURA 53 - ILUSTRAÇÃO.....	76
FIGURA 54 - CENÁRIO.....	77
FIGURA 55 - <i>STORYBOARD</i> DO CURTA-METRAGEM.....	80
FIGURA 56 - <i>STORYBOARD</i> DO CURTA-METRAGEM.....	80
FIGURA 57 - <i>STORYBOARD</i> DO CURTA-METRAGEM.....	81
FIGURA 58 - PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO.....	82
FIGURA 59 - PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO.....	82
FIGURA 60 - PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO.....	83
FIGURA 61-PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO: KRITA.....	83
FIGURA 62 - PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO: BLENDER.....	84
FIGURA 63 - <i>ONION SKIN</i>	85
FIGURA 64 - PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO: PREMIERE.....	86
FIGURA 65 - CARTAZ.....	87
FIGURA 66 - CONCEITO VISUAL.....	87
FIGURA 67 - TIPOGRAFIA.....	87

LISTA DE TABELAS

TABELA 01 - EXEMPLIFICAÇÃO DE METODOLOGIA BRUNO MUNARI.....	34
TABELA 02 - PROCESSO DE DESIGN BRUNO MUNARI.....	35
TABELA 03 - PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO SERGI CÁMARA.....	42
TABELA 04 - PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO METODOLOGIA APLICADA.....	49
TABELA 05 - PAINEL SEMÂNTICO: CORES - RESILIENCE.....	58
TABELA 06 - PAINEL SEMÂNTICO: ESTRUTURA - RESILIENCE.....	58
TABELA 07 - PAINEL SEMÂNTICO: CORES - AFTERNOON CLASS.....	63
TABELA 08 - PAINEL SEMÂNTICO: ESTRUTURA - AFTERNOON CLASS.....	62
TABELA 09 - PAINEL SEMÂNTICO: CORES - KAERU.....	66
TABELA 10 - PAINEL SEMÂNTICO : ESTRUTURA.....	67

Sumário

APRESENTAÇÃO

Resumo.....	14
Palavras-Chave.....	14
Objetivo.....	14
Justificativa.....	14
Forma de Aplicação.....	15

1.0 COMEÇO..... 16

1.1 A representação da arte na humanidade	19
1.2 A arte representada através da animação	24
1.3 Arte, Animação e Design	28
1.4 Metodologia da Animação	30
1.4.1 Metodologia aplicada em Design	32
1.4.2 Metodologia aplicada em Animação.....	38
1.4.3 Aplicação Prática da Metodologia de Produção.....	43
1.4.4 Processo de Pintura Digital e Desenvolvimento Visual.....	46
1.5 Fundamentos da Animação.....	50

2. ANÁLISE DE SIMILARES..... 53

2.1.1 Curta metragem 1: Resilience.....	54
2.1.2 Curta metragem 2: Afternoon Class.....	60
2.1.3 Curta metragem 3: Kaeru.....	64
2.2 Semelhanças e Diferenças ao Projeto.....	68
2.2.1 Semelhanças ao Projeto.....	69
2.2.2 Diferenças ao Projeto.....	69

3. PROJETO: CONSTRUÇÃO DO CURTA METRAGEM..... 70

3.1 Problematização.....	71
3.2 Arte Conceitual.....	72
3.3 Roteiro do Curta Metragem.....	76
3.4 <i>Storyboard</i> e <i>Storytelling</i>	80
3.5 Animação e <i>Animatic's</i>	82
3.6 Coloração e render.....	85
3.7 Finalização.....	86
3.8 Pós-Produção.....	87

4. MEMORIAL DESCRITIVO..... 88

4.1 Memorial Descritivo.....	88
4.2 Tópicos de Desenvolvimento.....	89

REFERÊNCIAS..... 90

Apresentação

• Proposta

Este trabalho tem como principal proposta desenvolver um curta-metragem de animação autoral, explorando a combinação de técnicas de animação 2D e 3D com pintura digital. O objetivo é realizar um estudo prático sobre o desenvolvimento de projeto aplicado à produção do curta, além de valorizar uma narrativa criada pelo autor na infância. O curta-metragem será uma pré-visualização, introduzindo o universo narrativo da obra e destacando sua identidade visual e artística por meio dos conhecimentos em Design, Audiovisual, Ilustração e Animação, utilizando um estilo visual autoral inspirado em técnicas pictóricas digitais.

• Palavras Chave

Curta-Metragem, Animação, Produção Visual.

• Objetivo

Desenvolver um curta-metragem de animação original, que combina técnicas de animação bidimensional e tridimensional, utilizando as áreas de Design, Ilustração, Audiovisual e Animação como princípios visuais. O projeto baseia-se em um roteiro original criado na infância, buscando explorar a expressividade visual e narrativa da animação para impactar o público. Além disso, visa aplicar técnicas de *storytelling* e *concept art* para criar uma experiência imersiva, promovendo o estilo visual e artístico, desenvolvido a partir dos fundamentos da ilustração e animação, aprendidos de forma autodidata e aprimorados por meio das aulas de design gráfico ao longo dos anos.

• Justificativa

A animação constitui uma forma de expressão artística de elevada eficácia, capaz de narrar histórias de maneira criativa e visualmente impactante. Além de demonstrar interesse pela área, o autor manifesta profundo desejo de desenvolver um projeto com essas características, inspirado nas experiências mais significativas vivenciadas durante as aulas de design gráfico. Trata-se de uma proposta relevante, pois possibilitará a exploração de múltiplas facetas do design em uma única produção.

O autor busca resgatar e reinterpretar uma narrativa criada na infância, agora com uma abordagem mais madura e embasada em fundamentos e técnicas de design. O projeto acompanha todas as etapas da animação, desde a criação do argumento até a publicação, evidenciando a evolução artística e conceitual ao longo do tempo. A proposta integra animação 2D e pintura digital por meio de um estilo visual autoral, que utiliza técnicas pictóricas digitais aplicadas de forma independente e contemporânea, seguindo uma tendência em expansão na indústria cinematográfica, embora ainda recente no cenário audiovisual independente.

Além do valor narrativo, o trabalho explora a aplicação prática dessas técnicas, desenvolvendo um fluxo de produção adaptado à realidade de trabalhos independentes. Cada etapa será documentada, da concepção visual à distribuição, para servir como referência para estudantes, animadores e designers. A iniciativa também demonstra que é possível alcançar alta qualidade estética utilizando recursos acessíveis, democratizando técnicas comuns em grandes produções e ampliando a viabilidade de animações autorais independentes.

Por fim, este curta-metragem servirá como portfólio profissional, evidenciando as habilidades do autor em roteiro, ilustração e animação, além de contribuir para a valorização de produções autorais no cenário da animação independente. Para além de seu valor artístico e acadêmico, o projeto representa um marco pessoal significativo, configurando-se como o primeiro passo concreto em direção ao sonho de se tornar animador, sonho que foi incentivado e estimado por seu falecido pai e que continua a receber forte apoio de sua mãe. Assim, este trabalho não apenas atende ao desejo do autor de criar, mas constitui também um tributo àqueles que, em diferentes momentos de sua vida, lhe ensinaram a importância de preservar os sonhos e lutar por eles.

• Forma de Aplicação

Este trabalho será desenvolvido a partir de um repertório de informações provenientes de livros, artigos e documentações, apresentados nas referências, com o objetivo de introduzir o tema principal e explorar os fundamentos da animação e suas vertentes. Para isso, será abordado o processo histórico da animação, desde sua origem até os dias atuais.

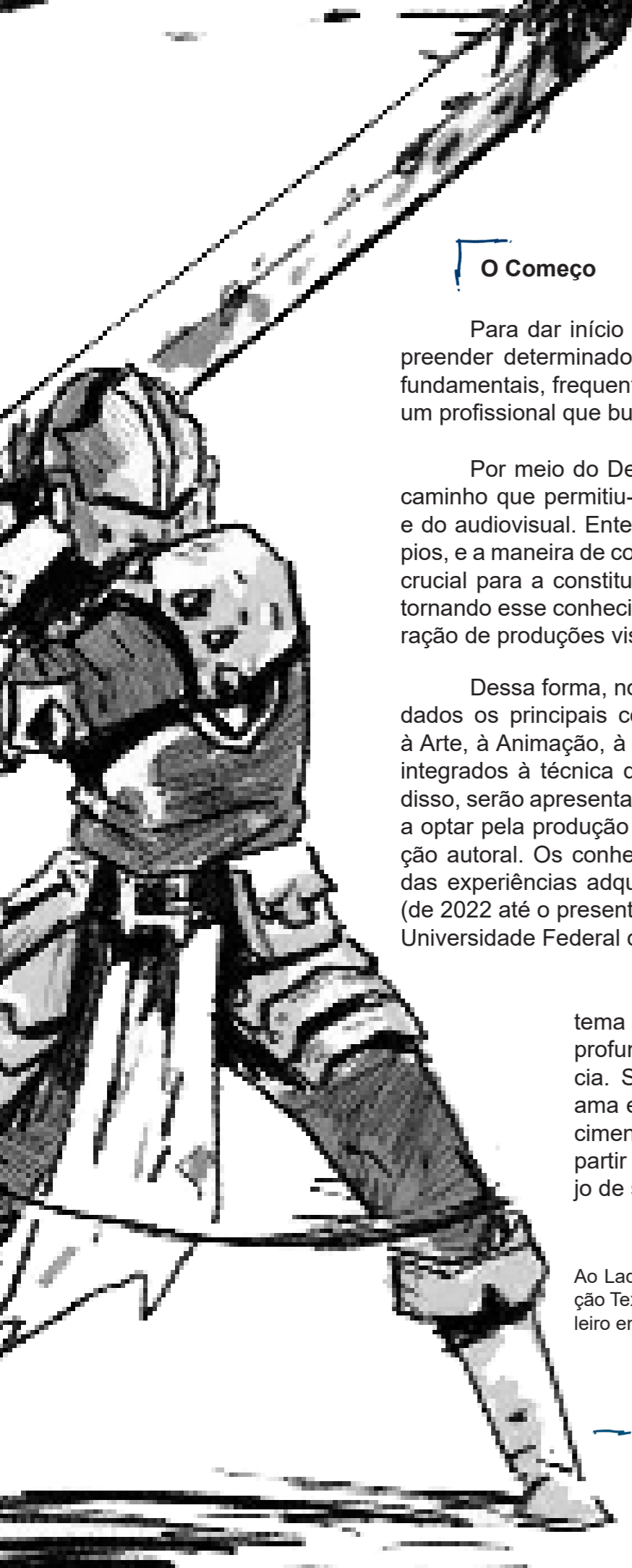
Além da contextualização teórica, será realizada uma análise de similares sobre curtas-metragens amplamente reconhecidos, que apresentam características semelhantes ao projeto em questão. A análise contemplará os aspectos estéticos e visuais de três curtas-metragens animados, detalhando as técnicas empregadas e sua aplicação na construção de um estilo visual autoral. A abordagem do Design Gráfico aplicada neste projeto está centrada em três pilares principais:

- Foco na experiência do espectador (UX): A animação será concebida para proporcionar uma experiência visual e emocional envolvente, utilizando princípios de composição, cor, ritmo visual e legibilidade para guiar e intensificar a vivência do público durante a exibição.
- Aplicação do método de design: O processo de criação seguirá etapas estruturadas típicas do Design Gráfico, tais como pesquisa, brainstorming, prototipagem, testes e refinamento iterativo, assegurando um desenvolvimento organizado, consistente e alinhado aos objetivos do projeto.

Desenvolvimento da identidade visual autoral: Será criado um estilo visual único e coerente que comunique uma mensagem clara, fortalecendo a identidade do curta-metragem e destacando sua singularidade no campo da animação.

Com base nessas referências e na abordagem descrita, o trabalho propõe o desenvolvimento de um curta-metragem de animação, detalhando seu processo de construção e fundamentação metodológica com suporte nas abordagens do Design Gráfico. Como resultado, será produzida uma peça audiovisual voltada à animação, cuja concepção enfatiza a identidade visual autoral.

Por fim, o projeto será concluído com um memorial descritivo que documenta todas as etapas da produção e os aspectos técnicos aplicados na realização do curta-metragem, consolidando o estudo como uma certificação visual do processo de criação.



O Começo

Para dar início a este trabalho, é essencial compreender determinados estudos, conceitos e princípios fundamentais, frequentemente presentes na trajetória de um profissional que busca atuar como animador.

Por meio do Design Gráfico, o autor encontrou o caminho que permitiu-o ingressar na área da animação e do audiovisual. Entender sobre imagem e seus princípios, e a maneira de como o “olhar” é moldado, tornou-se crucial para a constituição de um projeto visual autoral, tornando esse conhecimento indispensável para a elaboração de produções visuais consistentes.

Dessa forma, no início deste trabalho, serão abordados os principais conceitos relacionados ao Design, à Arte, à Animação, à Ilustração e ao Audiovisual, todos integrados à técnica de pintura digital autodidata. Além disso, serão apresentados os fatores que levaram o autor a optar pela produção de um curta-metragem de animação autoral. Os conhecimentos aqui expostos são fruto das experiências adquiridas ao longo dos últimos anos (de 2022 até o presente) nas aulas de Design Gráfico na Universidade Federal de Goiás (UFG).

Antes de tudo, foi escolhido este tema porque o autor possui uma paixão profunda pela animação desde a infância. Sempre se recordando do quanto ama essa forma de arte e seu reconhecimento de seu devido valor, pois foi a partir dessa trajetória que surgiu o desejo de se tornar um profissional da área.

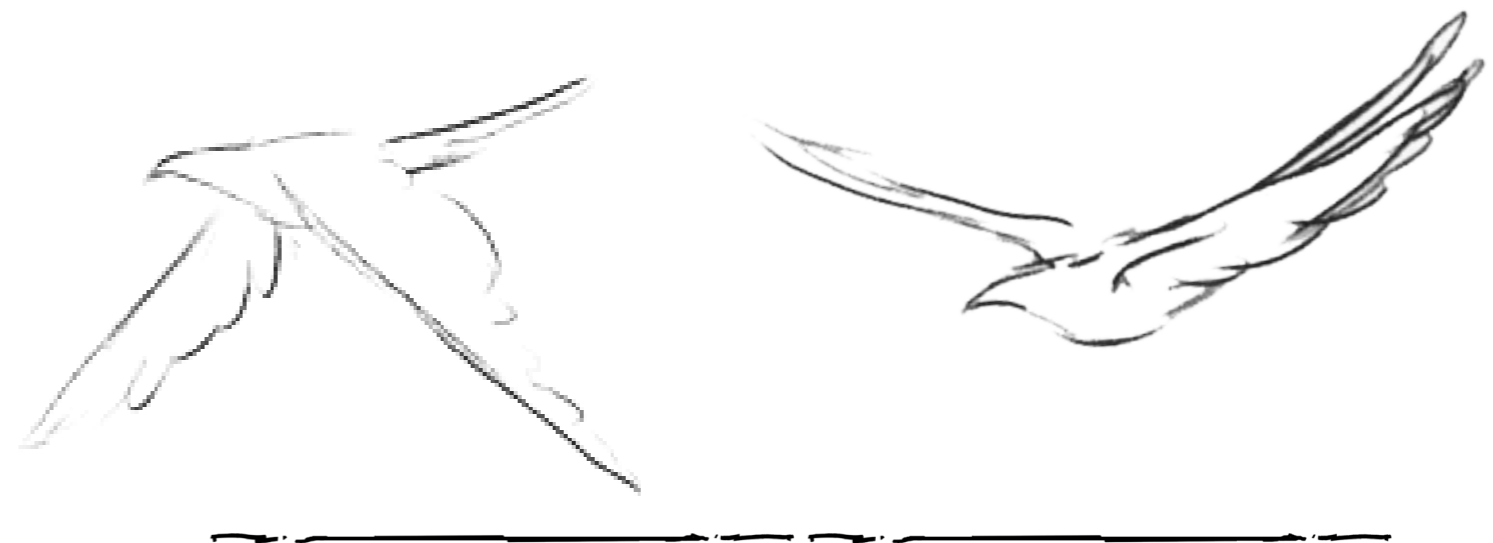
Ao Lado: (Figura 01: Ilustração de Representação Textual - Ilustração em Line Art de um cavaleiro encontrada na Internet).

Ao produzir este trabalho, o autor se recorda de seu pai comprando filmes de animação, às vezes lançamentos recentes, outras vezes clássicos antigos, e que passavam tardes inteiras assistindo a essas produções repetidamente. Até hoje, essas lembranças estão presentes em suas melhores memórias. Foi assim que nasceu o seu interesse pelo universo de dar vida às imagens, a animação.

Ele sempre foi fascinado por longas-metragens animados, pois esses filmes sempre proporcionaram grande alegria. Não apenas por serem produtos do audiovisual ou criações voltadas ao comércio e à venda, mas porque essas animações continham mensagens significativas para sua formação como indivíduo. Essas animações iam além do simples entretenimento, funcionando como verdadeiras ferramentas de aprendizado. Elas contavam histórias, expressavam sentimentos e transmitiam mensagens aos espectadores, não só como formas de entretenimento, mas também como instrumentos de ensino e reflexão. Representavam relatos e acontecimentos vividos por alguém, mas que nunca foram registrados, assim como histórias que desejavam ser contadas e vividas, mas que nunca foram narradas. De certa maneira, as animações são como diários visuais, preservando memórias e sentimentos que, de outra forma, poderiam se perder no tempo.

Assim para o autor, essa é a verdadeira essência da animação: dar vida às imagens e, com isso, atribuir-lhes um significado profundo. Esse brilho, que diferencia a animação de artes, filmes, fotografias, vídeos ou músicas, é algo singular e imersivo. Cada obra é meticulosamente criada, considerando cada detalhe para que a mensagem de seu criador seja transmitida de forma clara e impactante, seja ela feliz ou triste, doce ou amarga. No universo da animação, tudo pode acontecer, pois basta a imaginação e a criatividade para conceber histórias extraordinárias. Elas podem narrar eventos simples, como a jornada de um pássaro aprendendo a voar, ou apresentar enredos grandiosos, como a saga de um cavaleiro em sua grande aventura.

Abaixo: (Figura 02: Ilustração de Representação Textual - Ilustração em sketch de pássaros voando, encontrado na Internet).

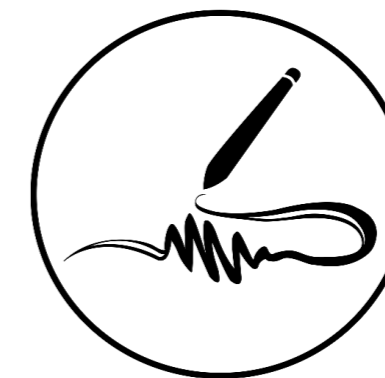
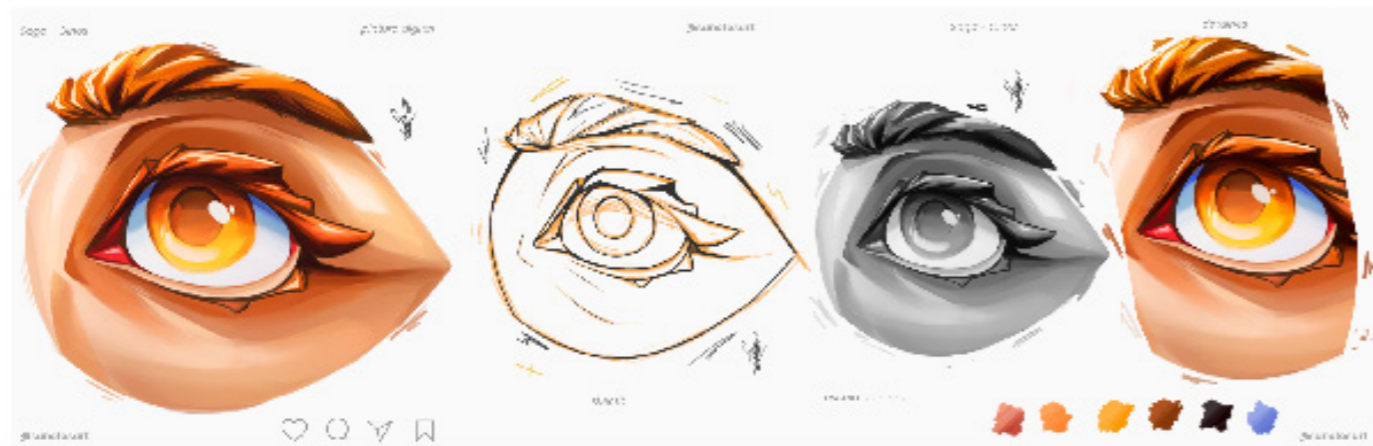


Após o falecimento de seu pai, o autor, sempre assistia aos filmes que seu pai comprou repetidas vezes, tornaram-se uma forma de lembrá-lo. De certa maneira, sempre enxergava traços de sua imagem em algum personagem de animação, o que fortalecia ainda mais as memórias sobre ele. Desde então, trabalhar com animação sempre foi seu grande sonho. Sentia uma curiosidade profunda em entender seu funcionamento: como eram feitas aquelas animações que davam vida aos desenhos que se moviam na tela da antiga TV de tubo? Essa era uma pergunta que constantemente acompanhava em sua mente, e sua mãe sempre lhe incentivou nessa jornada.

A primeira vez que teve contato com um *making-off* foi por meio da internet, quando descobriu o processo por trás da criação das animações. Imediatamente, ele sentiu o desejo de se tornar como aqueles profissionais: ilustradores que desenhavam quadro a quadro. Eles não eram mágicos, mas realizavam verdadeiras magias ao dar vida às imagens. Eram pessoas comuns, mas capazes de transformar traços em movimento. Antes mesmo de compreender plenamente essa arte, já sentia a vontade de fazer parte desse universo. Assim, começou a desenhar. Não como um talento adquirido instantaneamente, mas como um processo contínuo de aprendizado e aprimoramento. Com o passar dos anos, os simples “bonecos de palito” evoluíram para formas mais definidas, que depois se transformaram em rabiscos e *sketches*. Hoje, esses esboços se convertem em ideias, e essas ideias ganham vida através da animação.

Ao longo dos anos, ele foi aprimorando as habilidades em ilustração e desenvolvendo sua técnica de forma significativa. Nunca deixando de acompanhar os filmes; pelo contrário, passando a assistir ainda mais, ampliando seu repertório e aprofundamento na área. Quando ingressou na faculdade, o autor percebe o valor das instruções e ensinamentos que poderiam ser aplicados aos seus trabalhos, o qual buscou aproveitá-los ao máximo. Com todas as aulas que teve, hoje afirma que é capaz de desenhar qualquer coisa. A expressão “tirar o desenho do papel” nunca fez tanto sentido. As disciplinas de Design Gráfico aprimoraram sua percepção sobre os trabalhos visuais e ensinaram como transformar o imaginável em algo concreto. Elas o formaram não apenas como designer, mas como um criador.

Abaixo: (Figura 03: Processo de Pintura digital - Um de seus trabalhos de Ilustração, apresentando meu Estilo Visual).



Acima: (Figura 04: Identidade - Minha primeira marca produzida por mim para início de meu portfólio).

1. Os primeiros passos

Neste primeiro tópico, serão apresentados e explorados os conceitos fundamentais de design, arte, animação, ilustração e audiovisual. Por meio de uma abordagem interdisciplinar, será analisada a relação entre essas áreas e a maneira como sua interação impacta diretamente o usuário final.

No contexto deste projeto, o design será compreendido como o conjunto de soluções visuais e funcionais voltadas para organizar e estruturar a comunicação da animação, considerando composição, hierarquia, legibilidade, ritmo visual e experiência do espectador. A arte, por sua vez, será responsável por imprimir personalidade e sensibilidade estética à obra, criando atmosferas, estilos e elementos que transmitam emoção e reforcem o significado narrativo.

A intersecção entre arte e design acontece quando decisões estéticas também cumprem função comunicacional, como ao escolher uma paleta de cores que, além de evocar sensações, orienta o olhar e destaca informações essenciais. A separação se dá quando cada área preserva seu papel central: a arte como expressão criativa e poética; o design como organização visual voltada à clareza e eficiência da mensagem.

Com essa base conceitual, será possível compreender como a união entre design e arte, aliada às técnicas de animação, ilustração e recursos audiovisuais, potencializa tanto a expressividade quanto a eficácia comunicacional do projeto. Também serão abordadas as metodologias utilizadas nessas áreas, destacando a importância de processos estruturados para a concepção e execução da obra. No design, tais metodologias auxiliam na definição de estratégias visuais, na exploração de alternativas e na validação de soluções. Já na animação, organizam desde o desenvolvimento do roteiro até a composição das cenas, garantindo coerência e fluidez narrativa.

Por fim, será demonstrado como essas metodologias serão aplicadas na construção do projeto, permitindo um planejamento eficiente e alinhado aos objetivos criativos e técnicos estabelecidos. A combinação entre abordagem metodológica e princípios artísticos garantirá harmonia entre estética e funcionalidade, resultando em uma obra audiovisual impactante e bem estruturada.

1.1 A representação da Arte na Humanidade

Desde os primórdios da humanidade, a arte tem sido uma aliada fundamental no processo evolutivo do ser humano. Além de representar a cultura e a contemporaneidade, constitui um meio de expressão capaz de transmitir sentimentos, ideias, crenças e valores que atravessem gerações.

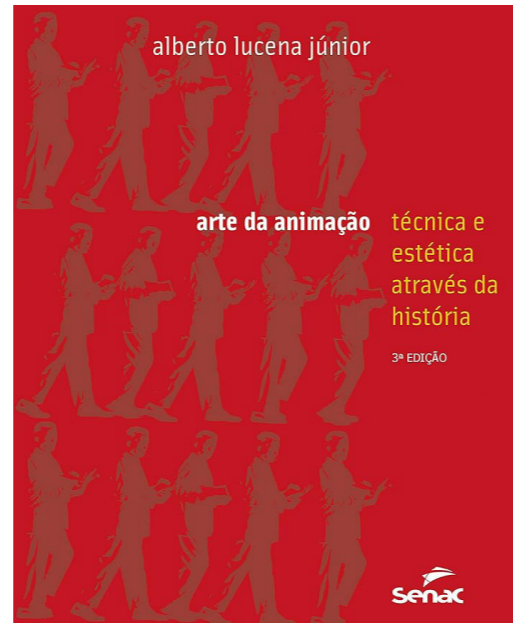
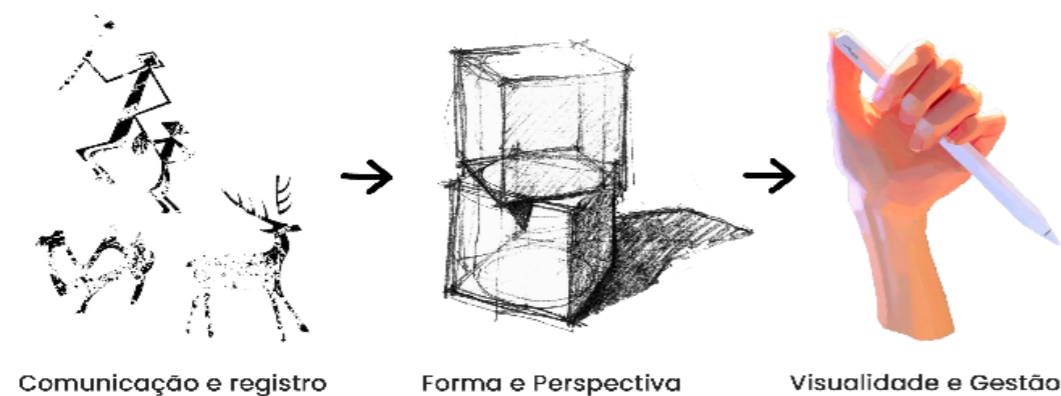
Por meio das diversas manifestações artísticas, o ser humano encontrou formas de registrar sua história, refletir sobre sua existência e transformar a realidade ao seu redor. Dessa maneira, a arte exerce um papel fundamental na construção cultural e simbólica da sociedade, funcionando como um reflexo da condição humana e, sobretudo, como um instrumento de comunicação universal.

De acordo com LUCENA (2001), a Arte como o domínio do Indivíduo Humano em sua essência, é uma verdadeira expressão de conhecimentos e sentimentos em uma única forma. Uma das manifestações mais autênticas do que a Humanidade pode prover. Por meio da Técnica, nós, humanos, impomos sobre a natureza a nossa vontade e controlamos suas forças em um processo organizado, que nomeamos de Criação, diferenciando-nos de outros seres, cujas atividades são mais orgânicas e desprovidas de abstração conceitual. - (LUCENA, p. 17, 2001).

Os seres humanos, devido à sua capacidade de percepção e raciocínio, desenvolvem meios para compreender as ações de outros seres e o mundo em que estão inseridos. Possuem a habilidade única de perceber, interpretar e representar a realidade ao seu redor, sempre a partir de sua própria perspectiva. Essa característica, única à humanidade, possibilita a elaboração de símbolos, formas, figuras e cenas que remetem a conceitos abstratos e concretos. A capacidade de articular ideias, objetos e sentimentos é um dos aspectos que distinguem a humanidade, permitindo a construção de significados e representações. Essa aptidão fundamental reflete a essência criativa humana: o ato de criar.

Acima: (Figura 06: Imagem de Representação Textual).

Arte como:



Acima: (Figura 05: Capa livro de Aberto Lucena.)



Acima: (Figura 07: Fotografia de Representação Textual, Imagem da Internet).

Por meio desses conceitos, é possível expressar impulsos e valores significativos que, de outra forma, seriam incomunicáveis e não representativos sem o uso da forma. Exemplos disso incluem emoções como alegria, música, carinho, desejo, resiliência, simpatia, tempo e, até mesmo, amor. Todos esses elementos são intangíveis e, apesar de não possuírem uma forma física, visual ou silhueta, podem ser sentidos e compreendidos.

A humanidade, ao longo de sua história, desenvolveu formas de interpretar e representar conceitos na sociedade por meio de símbolos, como notas musicais, letras, números, linhas, formas, escalas, grafismos e conceitos visuais. Ao transformar esses impulsos em imagens e signos culturais, possibilita-se a comunicação de ideias e sentimentos de alcance universal, criando conexões visuais entre indivíduos.

Dando origem à arte - manifestação única da nossa capacidade de sentir e comunicar o abstrato. Nesse contexto, a arte surge como uma manifestação única da capacidade humana de sentir e comunicar o abstrato. Sendo uma das expressões mais sofisticadas desse processo, permitindo a tradução de emoções individuais, além de aspectos culturais, históricos e sociais. Ao longo da evolução da humanidade, foi utilizada como objeto de estudo e ferramenta científica, moldando ideias e materializando conhecimentos em formas visuais e palpáveis. Por meio da pintura, escultura, música, literatura e diversas outras manifestações artísticas, torna-se possível dar corpo ao imaterial, tornando visível o invisível e promovendo conexões profundas entre as pessoas.

O desenho e a pintura são efeitos visuais e técnicas fundamentais na formação e metodologia da arte. Além de permitirem ao indivíduo expressar, de maneira prática, o que deseja transmitir, e também representam algumas das primeiras formas de expressividade humana, refletindo sentimentos, pensamentos e descobertas de maneira intrínseca, proporcionando uma verdadeira manifestação do conhecimento.



Acima: (Figura 08: Imagem de Representação Textual, Ilustração de Andreas Rocha Artista Conceitual).

Transformar em imagem aquilo que não pode ser tocado ou visto, mas apenas sentido, é uma das formas mais genuínas de criatividade, uma capacidade singular da humanidade. Algo que, mais uma vez, apenas o ser humano consegue promover. O que podemos ver na seguinte citação:

Sendo componentes do processo visual, esses elementos expressivos adequadamente manipulados em acordo à uma sintaxe plástica, que permitem “atingir a mais pura terminologia visual do significado formal”. É aí que reside todo o poder expressivo do desenho e da pintura. - (LUCENA, p.18,2001).

Ao representar essas abstrações por meio de imagens e signos culturais, estabelecemos uma forma de comunicação acessível a qualquer indivíduo, independentemente de sua língua ou contexto sociocultural. Dessa maneira, não apenas compartilhamos informações, conceitos e ideias, mas também preservamos nossas histórias e conhecimentos, assegurando sua transmissão ao longo do tempo.

A capacidade de registrar e transmitir saberes permite que o passado dialogue com o futuro, perpetuando tradições e memórias ao longo das gerações. Dessa forma, criamos uma linguagem visual universal, capaz de superar barreiras linguísticas e temporais, tornando-se um elo entre diferentes culturas e épocas. A arte, portanto, não se limita a refletir a realidade; ela também se configura como um instrumento poderoso pelo qual a humanidade interpreta, transforma e ressignifica sua própria existência. Ao dar forma ao abstrato e tornar visível o que antes era apenas pensamento, a arte possibilita que sentimentos, ideias e narrativas sejam compreendidos, compartilhados e vivenciados por todos, fortalecendo nossa conexão com o mundo, bem como com aqueles que vieram antes e aqueles que virão depois de nós.

Com o avanço metodológico e tecnológico, a arte deixou de ser apenas um meio de comunicação e registro funcional para se transformar em um instrumento de representatividade emocional e expressão idealista. Desde as pinturas rupestres e a origem da escrita até as formas geométricas e representações humanas das primeiras civilizações, a arte evoluiu, dando origem a movimentos e classes artísticas em todo o mundo.

Logo, atribui-se sentido a ela: um método de estudo para compreender o que não entendemos, uma verdadeira ciência que, até então, não possuía leis ou fórmulas definidas. Pinturas a óleo, esculturas e arquitetura foram transformadas por movimentos artísticos e estilos normovisuais que influenciam o olhar humano até os dias atuais.

Com a chegada da câmera, tornou-se possível não apenas realizar a “captura da realidade” em seu estado mais fiel, mas também modificar a percepção de que a arte não era apenas uma forma de expressão humana. Ela passou a ser, sobretudo, um meio eficaz de transmitir sentimentos a qualquer indivíduo pensante, sem necessidade de palavras.

Ao Lado: (Figura 09: Fotografia de Representação Textual, Imagem da Internet).





Acima: (Figura 10: Imagem de Representação Textual, Ilustração Retirada da Internet).

1.2 A arte representada através da animação

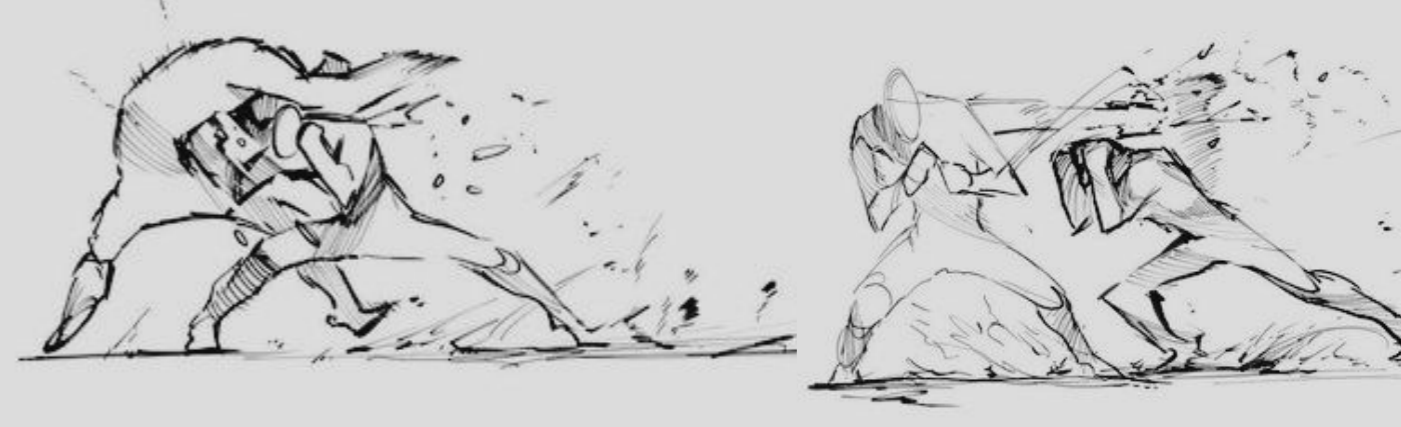
Ao abordar o conceito de arte, compreendemo-la como um meio de expressão capaz de transmitir ideias e pensamentos por meio de representações físicas e visuais. Trata-se, portanto, de uma manifestação criativa que permite ao ser humano exercitar sua cognição, promovendo a criação, construção, modificação e aprimoramento de elementos por meio dos recursos artísticos.

Quando associamos a arte à animação, ampliamos sua perspectiva, conferindo-lhe uma nova dimensão. A animação, por sua vez, constitui-se como uma forma de arte em movimento, caracterizada pela atribuição de vida às imagens. Esse processo consiste em conferir dinamismo a figuras inanimadas, anteriormente restritas ao domínio da imaginação, tornando possível a materialização de seres fictícios, cuja existência seria inviável no mundo real. Exemplifica-se esse princípio ao observar um simples esboço ganhar movimento em uma tela.

Sendo assim, a animação pode ser utilizada como um poderoso meio de criação, no qual o indivíduo que a desenvolve tem liberdade para dar vida a histórias, personagens, universos e fantasias, materializando qualquer conceito que habite sua imaginação. Seu principal objetivo é provocar sensações e reflexões no espectador, transmitindo emoções, conhecimento, ação e inspiração, moldando, dessa forma, sua experiência e percepção, a fim de gerar impacto em quem assiste. Pode-se dizer que a animação é, essencialmente, uma síntese de várias formas artísticas, pois combina desenho, pintura, escultura, fotografia, música e dramaturgia para construir narrativas capazes de cativar públicos de todas as idades. Diferentemente das artes plásticas tradicionais, que se fixam em um único instante no tempo, a animação dá vida às imagens, permitindo que personagens e mundos inteiros se movimentam e se desenvolvem diante do olhar do espectador.

Além de ser uma forma de expressão artística, a animação também desempenha um papel fundamental na educação, no entretenimento e na conscientização, influenciando especialmente aqueles que ainda estão em processo de formação, absorvendo valores e construindo sua percepção de mundo.

Em sua essência, trata-se de um meio de comunicação entre mentes criativas e reflexivas, indivíduos que compreendem o ambiente ao seu redor e estabelecem uma conexão entre a experiência concreta e a imaginação.



Acima: (Figura 11: Imagem de Representação Textual, Ilustração Retirada da Internet).

O alcance da animação pode ser atemporal e paralinguístico, pois sua linguagem visual permite a transmissão de emoções e ideias sem necessidade de palavras. No entanto, sua interpretação pode depender da bagagem cultural, do repertório e do nível de conhecimento do espectador. Dessa forma, embora seja acessível a todos, sua compreensão e impacto variam de acordo com cada indivíduo.

Sua linguagem, também pode de ser maneira: transcender barreiras culturais, linguísticas e geográficas, tornando-se uma forma de arte capaz de se comunicar universalmente, mas sempre considerando as nuances de recepção de cada público.

A palavra "animação", e outra a elas relacionadas, deriva do verbo em latim "animare", que significa "dar à vida", que veio a ser utilizada por volta do século XX, para descrever imagens em movimento. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, animação tem no movimento sua essência. (LUCENA, p.28,2001).

A animação proporciona a sensação de vida a objetos inanimados ou figuras inertes, movimentando-se por meio da sucessão de imagens quadro a quadro, criando a ilusão de que ganham vida. Diferentemente do cinema, onde as imagens são captadas diretamente da realidade, a animação oferece ao criador a liberdade única de moldar e transformar o universo visual que constrói. Essa flexibilidade permite ao animador modificar a realidade de maneiras impensáveis na produção cinematográfica tradicional.

No cinema clássico, especialmente nas décadas de 1930 e 1940, as limitações tecnológicas da época restringiam os cineastas a registrar apenas imagens do mundo real. Contudo, o universo da animação, com sua natureza fantástica e irrestrita, surgiu como uma poderosa ferramenta criativa, permitindo que as leis da física e da realidade fossem reimaginadas conforme a visão do criador-animador. Posteriormente, esses princípios se consolidaram como fundamentos essenciais da animação.

Surpreendentemente, o processo de animação é considerado o "pai do cinema". Antes mesmo da invenção da câmera cinematográfica como a conhecemos, já existiam longas-metragens animados que faziam grande sucesso nos teatros e cinemas. Com sua capacidade de criar mundos inteiramente novos, a animação conquistava o público, oferecendo experiências visuais impossíveis de serem reproduzidas pela captura da realidade. Embora muitas dessas animações iniciais não contassem com falas ou sons, seu processo criativo exigia esforços significativos para torná-las impactantes. Ensaios eram realizados com bandas e instrumentistas, que, por meio da música e dos efeitos sonoros, acompanhavam as cenas.

Já os quadros com falas eram cuidadosamente desenhados para garantir a compreensão da trama e das emoções dos personagens, proporcionando uma experiência imersiva, mesmo sem áudio sincronizado. Em diversos aspectos, a animação foi fundamental para o desenvolvimento da linguagem cinematográfica. O termo “filme”, por exemplo, surgiu inicialmente no contexto da animação, antes de se tornar amplamente associado ao cinema como um todo.

Essa relação estreita entre animação e cinema evidencia como, desde seus primórdios, a animação não apenas impulsionou inovações artísticas, mas também estabeleceu as bases da indústria cinematográfica moderna. Ao longo dos anos, a evolução do cinema foi profundamente influenciada pelas descobertas dos animadores pioneiros, cujas experimentações com movimento, formas e narrativa contribuíram significativamente para ampliar as possibilidades do cinema.

Diante disso, torna-se evidente que a animação desempenha um papel fundamental, não apenas como entretenimento, mas como um pilar histórico e inovador da indústria cinematográfica. Sua capacidade única de moldar mundos, personagens e narrativas confere à animação uma relevância imensurável, não apenas no passado, mas também no presente e futuro das produções audiovisuais.

A arte está intrinsecamente ligada à animação, pois ambas se complementam em diversos aspectos. A estética presente na arte dialoga com a técnica da animação, resultando em efeitos visuais dinâmicos e expressivos nas produções audiovisuais. Dessa forma, essa relação é fundamental para o desenvolvimento contínuo da criação animada, possibilitando uma evolução constante nos processos artísticos e visuais, que se refletem até os dias atuais.

A animação não é apenas uma forma de entretenimento, mas um elemento essencial que evidencia o impacto da arte na vida das pessoas. Representa uma poderosa expressão artística, incentivando a criatividade e a prática artística, inspirando a humanidade a explorar seu potencial criativo. Desde o início, a animação tem sido um meio pelo qual artistas contam histórias, transmitem emoções, desenvolvem ideias e constroem universos imaginários, utilizando a imaginação como matéria-prima.

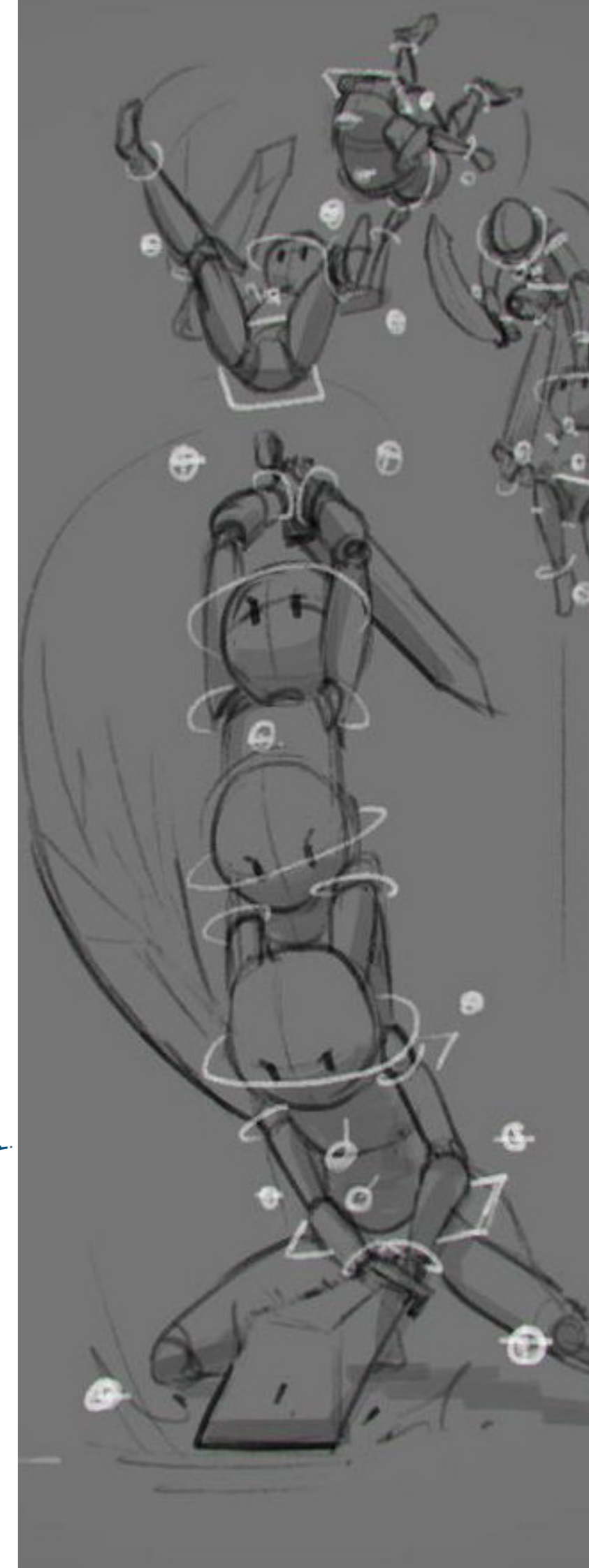
Ela dá vida a ideias abstratas e concepções visuais impossíveis de concretizar no mundo real, tornando-se uma forma de expressão inspiradora. Sua magia está na transformação do inanimado em algo vivo. Desde os primeiros experimentos com imagens em movimento até as produções cinematográficas atuais, a animação tem desafiado os limites da criação. Ao ver personagens, mundos e narrativas surgindo do nada, muitos se sentem motivados a explorar suas próprias ideias. Para artistas em diferentes níveis, ela representa um campo de estudo e experimentação que impulsiona o aprimoramento técnico e estilístico. Muitos ilustradores, pintores, designers e roteiristas encontram na animação uma forma de expandir seus conhecimentos e habilidades.

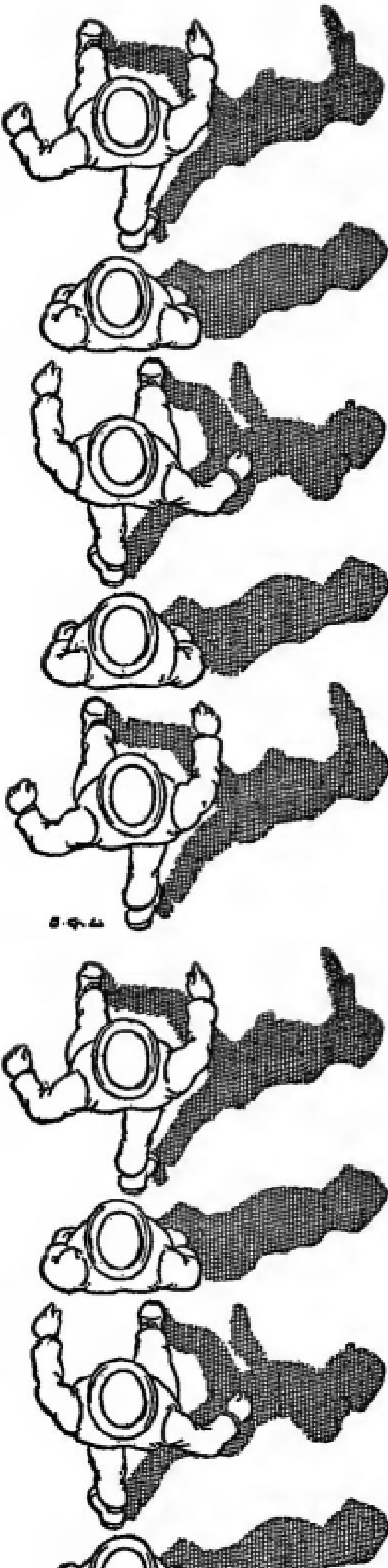
Desde o desenho tradicional até a modelagem 3D, a animação oferece oportunidades para o desenvolvimento artístico e incentiva a busca por novas formas de expressão. A criatividade é um dos aspectos mais valiosos da humanidade, e a animação estimula as pessoas a pensar além dos padrões convencionais, explorando novas maneiras de contar histórias, comunicar ideias e provocar emoções.

A transformação de conceitos abstratos em narrativas visuais amplia as possibilidades da arte e da comunicação. Além disso, a animação tem um impacto social e cultural significativo, permitindo que diferentes culturas compartilhem histórias, mitologias e perspectivas, criando uma ponte entre povos e gerações. Grandes clássicos da animação não apenas entretêm, mas também educam e provocam reflexões sobre temas complexos. Como uma das formas mais impactantes de arte, a animação estimula a criatividade e motiva indivíduos a se tornarem criadores.

Seja no cinema, na televisão, nos jogos eletrônicos ou em produções independentes, a animação continua inspirando e incentivando a prática artística, provando que a imaginação humana é ilimitada. Ao se envolver com essa arte, cada pessoa tem a oportunidade de transformar suas ideias em realidades visuais, demonstrando que a criatividade é, de fato, uma ferramenta poderosa para a criação.

Ao Lado: (Figura 12: Imagem de Representação Textual, Ilustração Ilustração Retirada da Internet).





1.3 Arte, animação e design

Assim, a arte pode ser compreendida como uma ciência da expressividade e da comunicação. Mas como se relaciona com o design? O design, essencialmente, consiste em desenhar, projetar, concretizar e definir a criação de algo com o propósito de gerar um resultado. Criar implica desenvolver um projeto ou objeto que solucione uma demanda específica, auxiliando na resolução de problemas ainda sem resposta e cumprindo um objetivo determinado. Em suma, trata-se do ato de conceber algo com a finalidade de solucionar uma necessidade.

No campo do design, trabalha-se com elementos tangíveis e intangíveis, diferenciando-se de outras áreas de criação que não estabelecem subcategorização dos resultados da mesma maneira. O design está intrinsecamente ligado à inovação, promovendo evolução e construção por meio da criatividade. Para isso, parte-se da história, do passado e da projeção de futuro de um indivíduo, com o objetivo de aprimorar, atualizar ou desenvolver soluções para um problema específico.

A metodologia do design é aplicada por meio de métodos estruturados, compreendidos como processos sequenciais que visam uma solução concreta fundamentada no bom senso. Essa abordagem diferencia-se da arte, que, embora muitas vezes possa surgir de impulsos criativos e inspiração espontânea, também se desenvolve a partir de processos estruturados, baseados em pensamentos, visões de mundo e questionamentos pessoais. Enquanto o design tende a seguir metodologias com etapas claramente definidas, voltadas para solucionar problemas objetivos, a arte busca expressar significados e emoções, podendo ou não partir de um planejamento prévio.

De acordo com Munari: Design é baseado em método, e método é tudo aquilo que se replica a partir de um procedimento ou da utilização de ações já realizadas por outros em processos anteriores. Assim, entende-se que o ato de refazer, passo a passo, aquilo que já foi criado, originando algo novo. O resultado é um objeto, entendido como aquilo que foi feito a partir de um método. Portanto, o método é a sistematização de ações vigentes para se alcançar um resultado, sendo que o projeto de método não precisa ser definitivo, e pode sofrer alterações até se atingir um resultado bom e notável.

- (MUNARI, Bruno, pag 51. 2002)

Ao Lado: (Figura 13: Imagem de Representação Textual, Ilustração Ilustração Retirada da Internet).

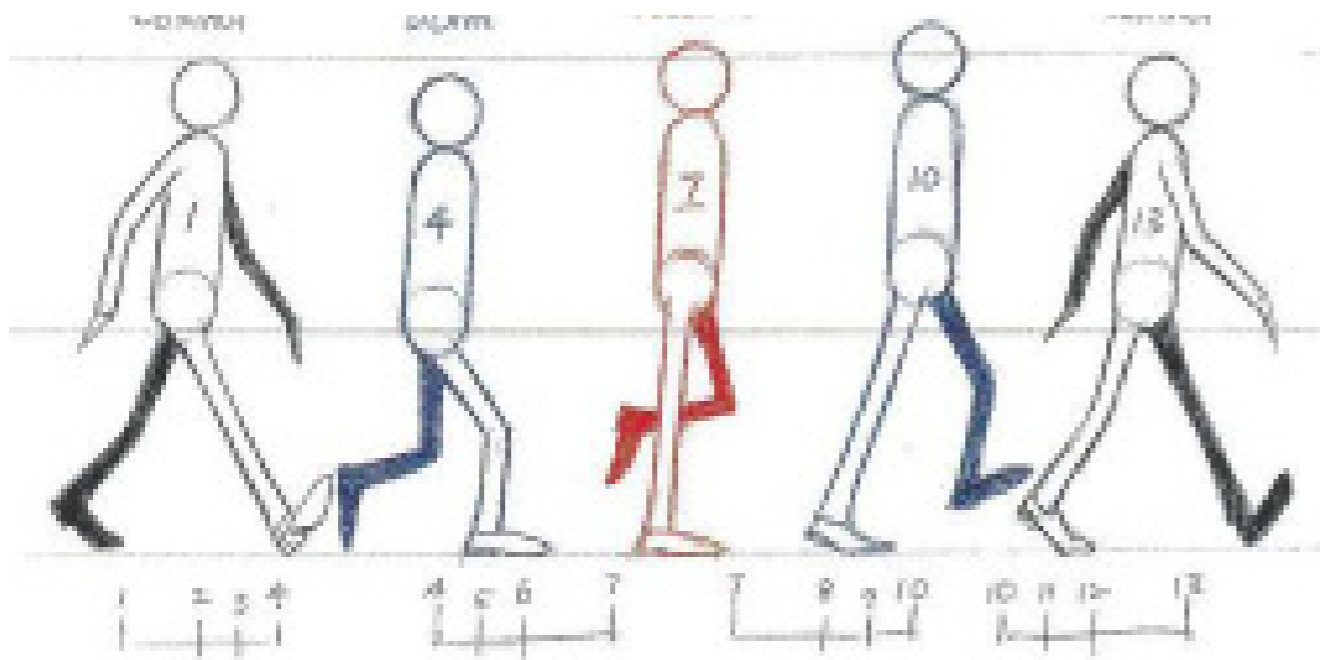
O design pode ser compreendido como um percurso, um objeto de estudo e uma prática inserida no campo da arte, funcionando como uma ferramenta específica. Diferentemente da arte, que se fundamenta exclusivamente na expressividade e na comunicação, o design é concebido com um propósito definido, atendendo a uma necessidade objetiva de resultado. Dessa forma, configura-se como um meio mais pragmático para a obtenção de soluções visuais ou funcionais, considerando o observador não apenas como espectador, mas como usuário ativo. Embora existam grandes diferenças entre arte e design, é possível identificar semelhanças entre essas áreas. No design, há liberdade para criar, mesmo dentro dos métodos estabelecidos, pois estes são módulos passíveis de adaptação ao longo do projeto.

Como afirma Munari em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas*, a arte está presente no design, permitindo o uso de recursos criativos e técnicas oriundas diretamente da arte, tais como cores, texturas, manchas, desenhos, caracteres, entre outros elementos. Ao combinar esses recursos com as leis, fundamentos e técnicas do design, torna-se viável conferir ordem e funcionalidade ao projeto, resultando em um produto tecnicamente preciso, funcional e esteticamente harmonioso.

Assim, chega-se à animação, uma das vertentes do design e do audiovisual que se entrelaça com a arte. No contexto da animação, há todo um processo projetual que deve ser seguido para garantir um resultado satisfatório. A partir dos fundamentos da animação, que constituem um método dentro do design, é possível compreender como a sucessão de quadros em sequência gera a percepção de movimento nas cenas visualizadas. A arte, por sua vez, manifesta-se na fase de concepção e geração de ideias, influenciando diretamente a criação de personagens, cenários e roteiros. Dessa maneira, observa-se uma relação intrínseca entre arte, animação e design, três elementos que atuam em conjunto e caminham lado a lado na construção de produções visuais e narrativas.

A interdisciplinaridade entre arte, design e animação reflete uma realidade contemporânea em que as fronteiras entre campos criativos se tornam cada vez mais fluidas. O profissional criativo atual precisa dominar não apenas técnicas artísticas, mas também compreender processos de projeto e metodologias que possibilitem o desenvolvimento de soluções visuais eficazes e funcionais. Nesse contexto, a animação se destaca como uma linguagem híbrida e potente, que exige sensibilidade artística, raciocínio projetual e domínio técnico. É justamente essa combinação que torna a animação uma ferramenta tão rica para comunicar ideias, contar histórias e resolver problemas por meio de experiências visuais impactantes.

Portanto, compreender as relações entre arte, design e animação é fundamental para ampliar as possibilidades criativas e alcançar resultados significativos. A arte proporciona liberdade conceitual, o design confere direção e propósito, e a animação, por sua vez, articula esses dois universos por meio do tempo, do movimento e da narrativa. Ao integrar esses três elementos de maneira coesa, os criadores dispõem de uma linguagem poderosa, capaz de transformar ideias em experiências visuais harmoniosas, estéticas e eficazes. Isso reforça a importância de conceber o processo criativo de forma holística, estratégica e sensível, garantindo uma abordagem equilibrada entre expressão artística e funcionalidade técnica.



Acima: (Figura 14: Imagem representativa do Livro The Animator's Survival Kit de Richar Wilhams).

1.4 Metodologia da Animação

Agora que se compreende a relação intrínseca entre arte e design por meio da animação, torna-se evidente que a integração desses elementos pode resultar na criação de uma obra a partir de um conceito, seja ele tangível ou intangível, como um objeto, uma forma ou até mesmo uma mensagem. No campo da animação, o design é empregado como ferramenta de criação funcional, enquanto a arte atua como meio de construção estética e sensível de uma peça audiovisual. Para que essa construção seja eficaz, é fundamental a existência de um planejamento estruturado, isto é, um percurso claro que permita transformar a ideia inicial em um produto final, seja um filme, curta ou longa-metragem de animação.

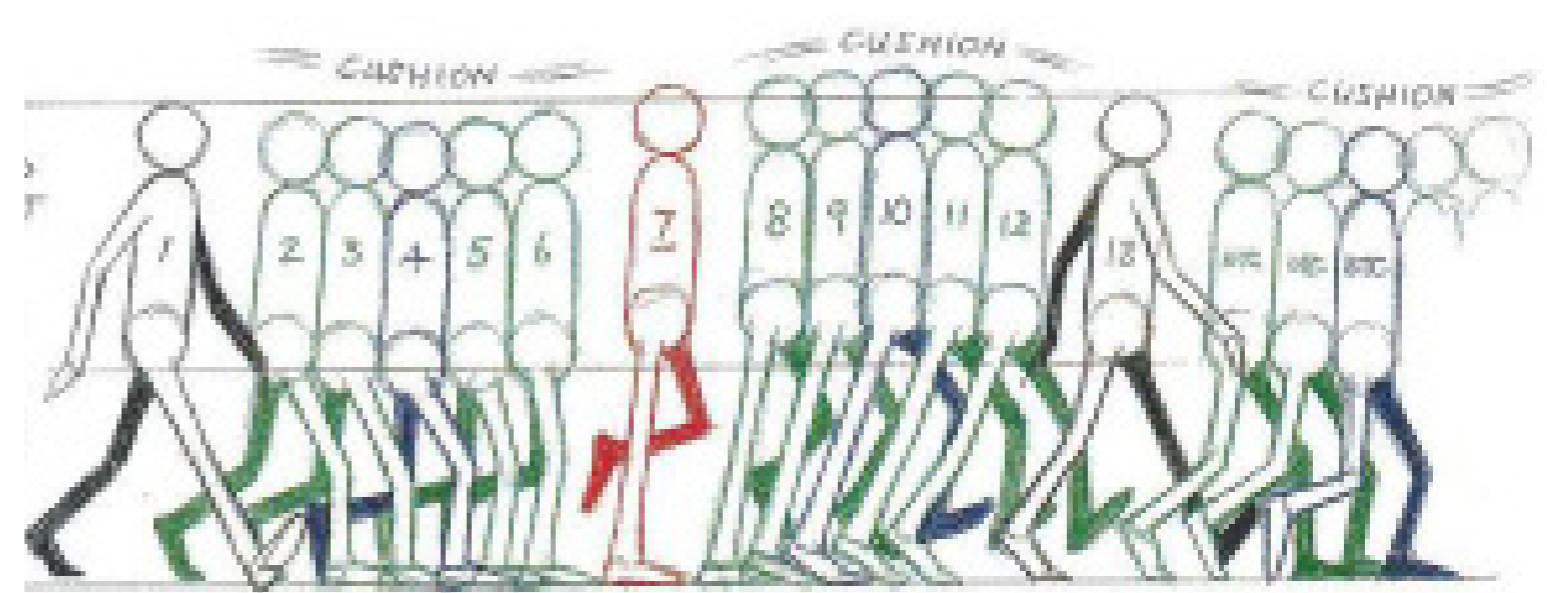
Conforme Bruno Munari (2008), "um método de trabalho serve justamente para evitar improvisações inadequadas e atua como uma garantia de qualidade, eficiência e clareza". Assim, destaca-se a necessidade de empregar uma metodologia que guie o processo criativo e técnico, permitindo que a ideia original seja desenvolvida de forma consistente e transmita, ao espectador, a mensagem principal pretendida.
- (MUNARI, Bruno, pag 34. 2002)

A metodologia, portanto, refere-se ao estudo dos métodos, isto é, à análise dos caminhos que conduzem a um objetivo específico. Além de constituir uma disciplina dedicada à investigação dos métodos, a metodologia pode ser compreendida como um conjunto de diretrizes que orientam a realização de uma pesquisa, projeto ou processo criativo, especialmente em áreas nas quais não há fórmulas exatas. O termo tem origem no grego, derivando de *methodos* (caminho, via) e *logia* (estudo, razão), formando *metodologia*, que significa, literalmente, "estudo dos caminhos".

No contexto do design, a aplicação de metodologias é fundamental para estruturar o processo de desenvolvimento de soluções, abrangendo desde a identificação do problema até a implementação do produto ou serviço.

Como afirma Munari, design é método, não estilo - (MUNARI, 2008, p. 58),

Isso indica que o processo projetual deve ser estruturado e orientado por uma lógica interna, priorizando a funcionalidade e a coerência, em vez de se limitar a uma busca meramente estética.



Acima: (Figura 15: Imagem representativa do Livro The Animator's Survival Kit de Richar Wilhams).

As metodologias desempenham um papel essencial na definição do escopo do projeto, na exploração de alternativas criativas, na construção de protótipos e na avaliação de soluções, garantindo que o produto final seja eficaz e relevante para seu público-alvo.

De maneira similar, a animação, enquanto linguagem audiovisual, também requer uma metodologia específica.

Para Sergi Cámara (2009), "o desenho animado é um processo meticuloso onde cada detalhe importa, e o planejamento prévio é essencial para a fluidez e a eficácia narrativa"
- (CÁMARA, 2009,p. 15).

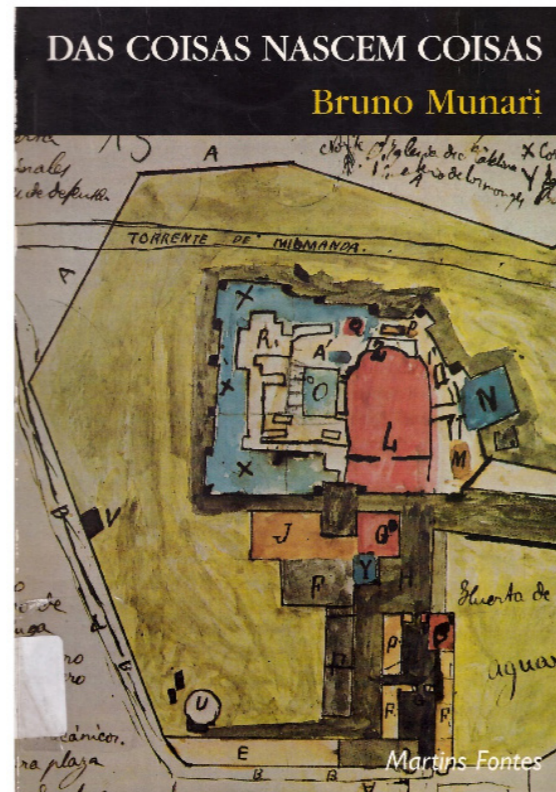
A aplicação de uma metodologia em projetos de animação facilita o controle do desenvolvimento criativo, garantindo que o foco da mensagem principal seja preservado e que o projeto seja conduzido com clareza, organização e autoria. A adoção de metodologias no processo de criação possibilita não apenas a visualização antecipada do projeto, mas também a previsão de seu resultado final, proporcionando maior segurança durante sua execução. A metodologia estrutura o trabalho, fornecendo um roteiro claro das etapas a serem seguidas na produção do curta-metragem de animação, promovendo um fluxo de trabalho mais eficiente e consistente. Dessa forma, evita-se o caos conceitual, assegurando que cada fase do processo contribua de maneira significativa para a construção de um produto coeso e bem planejado.

Neste projeto, serão adotadas duas abordagens metodológicas: a Metodologia de Design e a Metodologia de Animação, detalhadas nos itens 1.4.1 e 1.4.2. A Metodologia de Design será aplicada para estruturar o desenvolvimento do projeto como um todo, organizando as etapas necessárias para a construção de cada parte da obra. Já a Metodologia de Animação será utilizada para orientar o processo técnico de produção, estabelecendo um fluxo claro que abrange desde a criação dos personagens e cenários até a finalização das cenas. O uso de metodologias adequadas garante que a produção do curta-metragem de animação mantenha sua coerência e qualidade, respeitando tanto os princípios do design quanto os fundamentos da arte.

1.4.1 Metodologia Aplicada em design

A metodologia projetual adotada neste trabalho baseia-se na abordagem do designer e autor italiano Bruno Munari, apresentada em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas* (1998). Segundo Munari, o papel do designer é resolver problemas de forma criativa e eficiente por meio de um método estruturado e lógico, sem descartar a possibilidade de ajustes e alternativas ao longo do processo. Além disso, ele enfatiza a importância dos testes e da prototipagem como ferramentas essenciais para a evolução do projeto, permitindo a análise contínua de erros e acertos a fim de aprimorar cada etapa do desenvolvimento.

Ao lado: (Figura 16: Capa do Livro de Bruno Munari, *Das Coisas Nascem Coisas*)



Segundo Bruno Munari, a criatividade, oriunda da arte como meio de expressão e conceitualidade, requer estrutura e método. Não se trata de um dom inato, mas de um processo que pode ser aprendido e aprimorado por meio de uma abordagem sistemática. No design, a criatividade é essencial, porém deve ser aplicada de maneira metódica, evitando soluções improvisadas e prevendo possíveis desafios ao longo do projeto. Dessa forma, demonstra-se sua eficácia na obtenção de resultados concretos a partir de um princípio criativo. Embora Munari considere a criatividade apenas uma etapa do processo, ele reforça sua importância, afirmando que a imaginação permite visualizar aquilo que se deseja criar. No entanto, a materialização dessa ideia ocorre por meio da aplicação de métodos estruturados. Assim, a metodologia viabiliza a organização de informações e dados suficientes para conceber algo novo, transformando conceitos abstratos em resultados concretos.

A metodologia de Bruno Munari sistematiza de forma clara o processo de criação no design, estruturando-o em doze categorias organizadas. Cada etapa possui uma função específica e interligada, orientando o designer desde a identificação do problema até a obtenção da solução final.

A metodologia de Bruno Munari sistematiza de forma clara o processo de criação no design, estruturando-o em doze categorias organizadas. Cada etapa possui uma função específica e interligada, orientando o designer desde a identificação do problema até a obtenção da solução final.

A primeira categoria apresentada por Munari é o problema, que corresponde ao objetivo a ser identificado, compreendido e, posteriormente, resolvido. Como o próprio nome sugere, o problema diz respeito a uma necessidade ou dificuldade enfrentada pelo usuário. Cabe ao designer identificar essa questão, analisá-la detalhadamente e compreender todas as suas características, a fim de desenvolver soluções eficazes que possam minimizar ou até eliminar a dificuldade existente.

Com isso, segue-se para a segunda categoria: a definição do problema. Nessa fase, ocorre a seleção e organização dos tópicos que devem ser solucionados. Esse processo envolve a criação de uma lista que delimita e especifica com maior precisão os aspectos a serem abordados, proporcionando uma compreensão mais clara do objeto de estudo e de seus desdobramentos.

A terceira categoria corresponde aos componentes do problema. Nessa etapa, os tópicos previamente listados são subdivididos em subproblemas mais específicos e de fácil resolução. Essa abordagem permite estruturar a solução como um “quebra-cabeça de resoluções”, no qual o problema é solucionado de forma progressiva. Esse método facilita a visualização e o planejamento do projeto, possibilitando que o designer atue com maior precisão e profundidade em cada fase do processo.

Com o panorama inicial estabelecido, conhecido como briefing, segue-se para a quarta categoria: a coleta de dados. Nessa etapa, realiza-se a pesquisa de informações relevantes ao projeto, incluindo dados, imagens, vídeos, formas, técnicas e referências que contribuirão para a fundamentação e construção da solução. A partir dessa coleta, tornam-se perceptíveis os caminhos possíveis para a resolução do problema proposto.

Sendo as informações reunidas, inicia-se a quinta categoria: a análise de dados. Nesse momento, realiza-se a triagem e seleção do material coletado, avaliando quais dados são realmente relevantes para o desenvolvimento do projeto e descartando aqueles que não contribuem. Trata-se de um processo de refinamento, no qual os conteúdos pesquisados são transformados em referências concretas para a criação. Essa etapa define com maior precisão o repertório de apoio que sustentará as decisões criativas e técnicas ao longo do projeto.

Até este ponto, o material reunido funciona como uma “mesa de trabalho”, reunindo ferramentas e referências essenciais para a construção da solução. A partir disso, segue-se para a sexta categoria: a criatividade.

Nesta etapa, a arte se integra ao design. Segundo Munari, a criatividade representa a fase de aplicação, testes e experimentações. É o momento de explorar ideias, validar hipóteses e elaborar os primeiros esboços conceituais. Trata-se de uma fase crucial do processo, pois é nela que os conceitos abstratos começam a se transformar em resultados visuais concretos.

Com a ideia inicial em desenvolvimento, chega-se à sétima categoria: matérias e tecnologias. Nessa etapa, analisam-se os materiais e ferramentas tecnológicas que melhor atendem ao resultado esperado. Trata-se de uma fase técnica e detalhista, na qual as escolhas feitas impactam diretamente a viabilidade e a qualidade da execução do projeto.

Com os materiais escolhidos, inicia-se a oitava categoria: a experimentação. A produção do protótipo possibilita a realização de testes mais aprofundados, permitindo ao designer avaliar a eficácia de suas decisões e identificar possíveis erros ou aspectos a aprimorar. Essa fase é fundamental para validar hipóteses, corrigir falhas e aperfeiçoar o desenvolvimento do projeto, garantindo maior precisão e qualidade no resultado final.

A nona categoria corresponde ao modelo. Com base na experimentação e nos resultados obtidos, o designer desenvolve uma versão refinada, incorporando aprendizados e ajustes necessários. Esse modelo se aproxima da solução final e é empregado para ajustes detalhados e testes de eficácia, garantindo maior precisão na execução do projeto.

Já na décima categoria, a verificação, realiza-se o teste final do projeto com a participação do usuário, que utilizará o produto ou solução desenvolvida. Esse momento é decisivo, pois os feedbacks obtidos determinam se o projeto está pronto para conclusão ou se requer ajustes em etapas anteriores. Se a verificação for bem-sucedida, o projeto avança; caso contrário, retorna-se às fases necessárias para correções.

Com a aprovação do usuário, segue-se para a décima primeira categoria: o desenho de construção. Nessa fase, elabora-se o desenho final, incorporando todos os detalhes e especificações essenciais para sua materialização. O protótipo é então convertido em um produto final, plenamente desenvolvido e alinhado aos objetivos propostos.

Por fim, a metodologia se encerra na décima segunda categoria: a revisão final. Nessa etapa, registra-se todas as fases, decisões e resultados obtidos ao longo do processo, consolidando o projeto. Esse momento garante que todos os aspectos foram devidamente verificados e que a solução final atende plenamente ao problema inicialmente proposto. Dessa forma, conclui-se a aplicabilidade da metodologia de Bruno Munari no processo criativo e projetual, evidenciando sua eficácia na estruturação e execução de projetos de design.



Acima: (tabela 01: Exemplificação da Metodologia de Projeto de Bruno Munari)



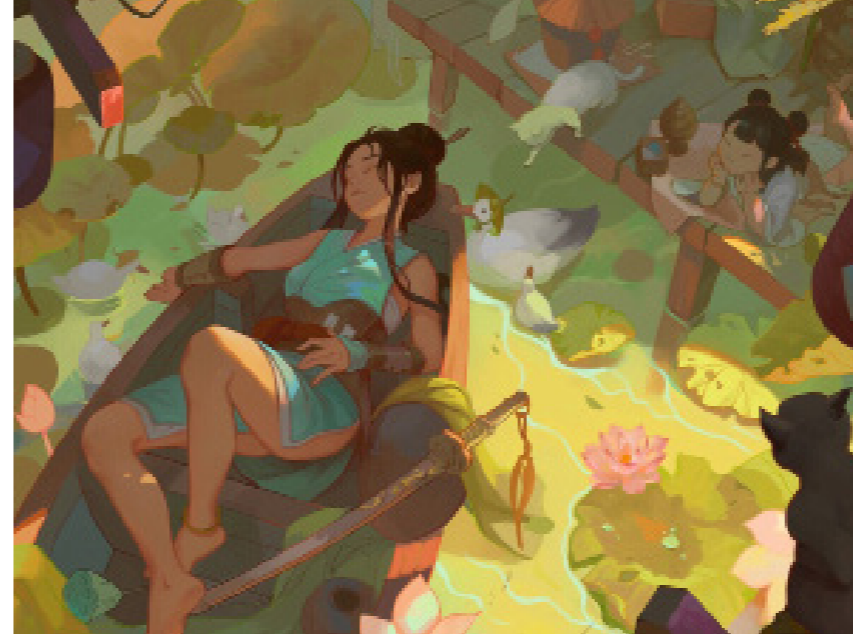
Acima: (Figura 17: Imagem de Bruno Munari).

Processo de Design de 12 passos (de Bruno Munari – Das Coisas Nascem Coisas)

1. Problema (P)	2. Definição do problema (DP)	3. Componentes do problema (CP)	4. Coleta de dados (CD)
O problema do design resulta sempre de uma necessidade humana. Exemplo de Problema: Arroz verde.	A definição do problema delimita os limites e expectativas com as quais o designer vai trabalhar. Exemplo de Definição de problema: Arroz com espinaço para quatro pessoas.	Os componentes do problema se decompõem em componentes ou subproblemas para ser trabalhado de forma mais detalhada. Exemplo: Arroz, espinaço, presunto, cebola, azeite, sal, pimenta e celof.	A coleta de dados reúne todo conhecimento anterior sobre o problema e outras possíveis soluções. Exemplo: Recolha anterior, vídeos no YouTube.
5. Análise de dados (AD)	6. Criatividade (C)	7. Materiais e tecnologia (MT)	8. Experimentação (E)
A análise de dados revê os dados coletados redimensionando para os aprendizados e referências relevantes. Exemplo: O que é possível copiar desses dados? Qual parece ser o processo mais simples?	A criatividade é sua aplicação dentro dos limites dos subproblemas e dos dados coletados. Exemplo: Como juntar tudo em um processo altamente eficiente e dentro de custos específicos?	Materiais e tecnologia disponíveis para o designer realizar o projeto. Exemplo: Arroz integral de marca A, Panela de ferro 7, Fogão grill IV.	A experimentação é a execução da criatividade aplicada aos subproblemas usando os materiais e tecnologia. Exemplo: Execução de porção de arroz e análise sobre o coz, a quantidade e o sabor.
9. Modelo (M)	10. Verificação (V)	11. Desenho de construção (DC)	12. Solução (S)
O modelo retira da experimentação os aprendizados e molda um formato ideal diante das hipóteses testadas. Exemplo: Coz, quantidade e sabor atendendo as expectativas, mas o tempo com a panela usada foi maior que o esperado e será usado outro tipo.	A verificação leva o processo e seu resultado para teste direto com o consumidor final para verificar se atende suas expectativas. Exemplo: Preparo do arroz para menos amigos e coleta de feedback sobre o arroz.	O desenho de construção reúne todas as indicações para a construção em escala da solução indicando os caminhos para ela. Exemplo: Receita detalhada com indicações de tempo e dicas para servir.	A solução é o caminho ou artefato criado para atender o problema e seus limites, dentro do seu contexto. Exemplo: Arroz verde servido em um prato adequado para 4 pessoas.

faberhaus play

Acima: (Tabela 02: Processo de Design de 12 passos de Bruno Munari).



Acima: (Figura 18: Imagem de Representação Textual, Ilustração Retirada da Internet).

Acima: (Figura 19: Imagem de Representação Textual, Ilustração Retirada da Internet).

Assim, apresento a listagem dos 12 passos do Processo de Design, conforme descrito por Bruno Munari, em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas*.

1. Problema

Desenvolvimento de um curta-metragem de animação autoral para mídias digitais, integrando técnicas de animação bidimensional e tridimensional. O projeto fundamenta-se em princípios visuais oriundos das áreas de Design, Ilustração, Audiovisual e Animação.

2. Definição do Problema

Desenvolvimento de um curta-metragem de animação autoral para exibição em mídias digitais. A proposta contempla a aplicação de técnicas de pintura digital, utilizando uma taxa reduzida de quadros por segundo (low framerate), o que confere à obra uma estética visual propositalmente mais rígida. A animação será predominantemente em 2D, fundamentada nos princípios da ilustração — como: anatomia, percepção, proporção, forma, perspectiva, luz e sombra, e composição. Além dos fundamentos da animação. Na construção visual das cenas, serão empregados os Fundamentos da Linguagem Visual (FLV) e as Leis da Gestalt, com uma concepção visual voltada à visão de arte conceitual.

3. Componentes do Problema

Animação, ilustração, framerate, imagens em movimento, quadro a quadro, design, audiovisual, storytelling, storyboard, arte conceitual, transmissão de mensagem, roteiro, entre outros elementos pertinentes.

4. Coleta de Dados

Serão utilizados, como referência, curta-metragens de animação já lançados, exemplos de animatic's, estudos sobre construção de cena, fundamentos de ilustração e animação, making-ofs de produções animadas, depoimentos e entrevistas com profissionais da área. Além disso, serão considerados painéis semânticos, definição de requisitos, estudos de contraste, percepção visual, narrativa e edição.

5. Análise de Dados

Refinamento e filtragem dos dados coletados, com a priorização daqueles que oferecem os melhores insights e contribuem de forma mais eficaz para a construção do projeto.

6. Criatividade

Exploração de abordagens criativas para o desenvolvimento da animação, com ênfase na aplicação de um estilo próprio de pintura digital. O processo envolve a pesquisa de ferramentas, softwares e técnicas que viabilizem a produção dentro dessa linguagem visual.

7. Materiais e Tecnologias

Identificação dos meios de exibição do curta-metragem, incluindo televisão, dispositivos móveis e computadores, bem como dos formatos ideais de apresentação, contemplando abertura e créditos. Além disso, será realizada uma avaliação para determinar qual plataforma proporciona a melhor experiência visual.

8. Experimentação

Produção de animatic's e cenas pré-finalizadas, com o objetivo de visualizar a estética e o ritmo da animação, além de antecipar o resultado final.

9. Modelo

Elaboração da concept art geral da animação, abrangendo o design de personagens, cenários, efeitos visuais e o modelo de corte para edição de vídeo. Para demonstrar a proposta estética e narrativa, será produzida uma cena de aproximadamente 10 segundos.

10. Verificação

Apresentação do material desenvolvido a um espectador externo, sem vínculo direto com a produção, com o objetivo de avaliar falhas, acertos e aspectos a serem ajustados. Preferencialmente, esse espectador será uma pessoa com conhecimento em animação.

11. Desenho de Construção

Esta é a etapa mais longa do processo, abrangendo a renderização e a finalização da animação.

12. Solução

Produto final concluído: curta-metragem pronto para exibição, retornos e feedback's.

1.4.2 Metodologia Aplicada da Animação

Para o desenvolvimento desta animação, adotou-se a metodologia proposta por Sergi Cámara em *O Desenho Animado*. O autor apresenta uma abordagem introdutória e sistematizada para iniciar um projeto de animação, contemplando aspectos essenciais do processo criativo, técnico, narrativo e visual. Entre os temas abordados estão a história da animação (complementada neste trabalho por referências ao livro de Alberto Lucena), técnicas de animação, criação de personagens, expressões faciais, movimentos corporais, movimentação, tempo, elaboração de roteiros visuais e desenvolvimento de *storyboards* (CÁMARA, 2005; LUCENA, 2009).

Dentre os tópicos mencionados, será dada ênfase especial às etapas de produção de um curta-metragem animado, pois constituem um ponto focal para a aplicação prática deste projeto. Essa parte da metodologia de Cámara será explorada com maior profundidade, uma vez que fornece uma base sólida para a organização e execução do processo de animação autoral.

Complementando essa abordagem, será também utilizada a metodologia de Richard Williams, autor do livro *The Animator's Survival Kit*. Embora Sergi Cámara compartilhe princípios semelhantes, a proposta de Williams aprofunda-se nos fundamentos técnicos da animação, oferecendo diretrizes detalhadas para a construção do movimento e aprofundando-se na animação como forma de criação. Sua obra destaca-se por apresentar fórmulas práticas e estruturadas que contribuem significativamente para a fluidez da animação, especialmente no que se refere à movimentação dos personagens.

A principal diferença entre as duas metodologias está no foco de cada uma: enquanto Cámara adota uma abordagem mais conceitual e estratégica, ideal para a estruturação narrativa e visual do projeto, Williams concentra-se nos aspectos técnicos, como temporização (*timing*), movimentação/estruturação (*rigging*) e espaço (*spacing*), proporcionando maior precisão e clareza.

Esses fatores são essenciais, pois impactam diretamente a percepção do movimento e a qualidade geral da animação. Portanto, será apresentada a metodologia prática adotada, detalhando a aplicação dos conceitos, fundamentos e técnicas dessas duas obras no desenvolvimento do curta-metragem.

Sergi Cámara parte do princípio de que a construção de uma animação se assemelha à produção cinematográfica. Para facilitar a compreensão de seu processo construtivo, ele recorre a termos do universo do cinema como forma de comparação. Sua metodologia é estruturada em etapas bem definidas, configurando-se como um modelo sistemático de formulação criativa.

O processo inicia-se com o guia narrativo, que representa a ideia central da animação. Consiste em uma breve história, temática, listagem ou roteiro que transmite, de forma concisa, a mensagem a ser comunicada. A partir desse guia, derivam-se três subcategorias: criação de personagens, guia técnico e concepção dos fundos principais.

A criação de personagens é um processo imaginativo que envolve a definição de características físicas, psicológicas, comportamentais e sociais dos personagens, além de suas motivações, objetivos e arcos de transformação. No livro, Cámara define os personagens como os “atores do filme”, afirmando:

Será quem conduz o público ao longo da história. Por isso, os nossos atores, além de vestidos com a indumentária adequada e os complementos necessários para situar o espectador na época e na situação em que decorre a trama, deverão também dar o perfil psicológico, a morfologia, a estrutura e o carácter adequados em função da história. Para este efeito, a criação realiza uma tarefa de documentação importante e, ao mesmo tempo, um estudo pormenorizado de todas as possibilidades, a fim de encontrar o ator mais indicado para transmitir e dar vida a esse personagem.
- (CÁMARA, Sergi, pag 44. 2002)

A segunda parte do guia técnico refere-se ao início do storyboard, que consiste na representação visual preliminar da narrativa. Trata-se de um esboço sequencial das cenas e ações mais relevantes, estabelecendo também os ambientes, enquadramentos e movimentos de câmera. Cámara afirma:

Não se trata de fazer uma história, mas sim de trabalhar na fase embrionária de um filme, em que devemos considerar todos os aspectos que permitam, posteriormente, a correta realização de um plano acabado. (...) Planeamos os aspectos globais do filme para entendermos o sentido de cada sequência e sermos capazes de exprimir o essencial em cada plano.
- (CÁMARA, Sergi, pag 32. 2002)

A criação de fundos principais compõe a terceira categoria, abrangendo os cenários mais relevantes da trama, responsáveis por situar os personagens no espaço. Apesar de serem o plano de fundo, esses cenários desempenham um papel essencial na construção da atmosfera narrativa e no impacto emocional das cenas, por meio da aplicação de cores, iluminação e composição espacial.

Com a conclusão dessas três etapas, torna-se possível elaborar o storyboard completo, uma sequência de quadros que ilustra o conteúdo do filme e permite visualizar o fluxo da narrativa antes da produção. A partir desse ponto, iniciam-se as primeiras fases da animação propriamente dita, incluindo:

- **Criação da paleta de cores:** (definição das cores predominantes, contrastes, saturação e harmonia cromática)
- **Concepção sonora:** (composição musical, trilha sonora, efeitos sonoros para ambientação e impacto narrativo)
- **Criação de fundos ocasionais:** (cenários secundários que complementam determinadas cenas, como interiores, paisagens transitórias e elementos contextuais)
- **Desenvolvimento da arte conceitual (concept art):** (esboços iniciais dos personagens, cenários e objetos-chave, refinamento visual e exploração de

“A concept art é essencial na pré-produção, pois define visualmente a identidade do projeto. Ela orienta toda a equipe sobre o estilo artístico, design de personagens e ambientação antes da animação final.” Enfatiza Câmara.
- (CÂMARA, Sergi, pag 57. 2002)

A fase de produção tem início com a elaboração dos layouts, os quais estabelecem o posicionamento dos personagens, cenários e câmeras em cada cena. Em seguida, são desenvolvidos os animatics, versões simplificadas das sequências, contendo movimentos básicos e cortes temporários. Embora não constituam animações completas, os animatics oferecem uma visão preliminar do desenvolvimento da obra. Geralmente, não incluem a animação detalhada das cenas, servindo apenas para testar a sequência quadro a quadro.

Com a aprovação dos animatics, inicia-se a construção dos quadros-chave e a sobreposição dos elementos, personagens, objetos e cenários: definindo a estrutura da animação. Essa etapa marca o início da composição visual, semelhante a uma colagem, exigindo a verificação da coerência dos movimentos, da continuidade narrativa e da fidelidade ao guia original. Sergi Câmara denomina essa fase de “animação crua”, caracterizada pela primeira versão animada, ainda sem acabamento final.

As definições podem ser dadas por:

- **Quadros-chave:** Na animação, os quadros-chave (keyframes) representam pontos específicos na linha do tempo em que ocorrem mudanças significativas no movimento. Esses quadros determinam o início e o fim de uma ação, sendo os intervalos entre eles preenchidos automaticamente pelo software de animação para garantir uma transição fluida.
- **Sobreposição dos elementos:** A sobreposição refere-se à ideia de que, em vez de os movimentos de um personagem ou objeto ocorrerem de maneira abrupta e instantânea, diferentes partes do corpo ou elementos se deslocam com pequenas variações temporais. Esse efeito contribui para uma sensação de maior naturalidade e dinamismo na ação.
- **Personagens e cenários:** Os personagens são os elementos animados da narrativa, podendo ser humanos, animais, objetos ou plantas que interagem entre si e impulsionam o desenrolar da trama. Os cenários, por sua vez, representam os ambientes onde a história se desenvolve, sendo responsáveis por estabelecer o local, o contexto e a atmosfera da narrativa.

A seguinte etapa consiste na produção dos quadros intermediários, abrangendo a aplicação da linha base e a coloração das cenas. A linha base é uma técnica que se caracteriza pelo uso de traços sem preenchimento de cores ou sombras, servindo como fundamento para a ilustração, que posteriormente pode ser colorida ou receber outros efeitos. Trata-se de um esboço ou contorno que define a forma e a estrutura dos personagens e objetos.

A coloração, por sua vez, desempenha um papel essencial na forma como o espectador interpreta e se relaciona com a história e seus personagens. As cores possuem o potencial de transmitir emoções, simbolismo e temática, além de influenciar diretamente o estilo visual da animação.

Nesse estágio, a animação começa a adquirir sua forma definitiva, com a aplicação de luz e sombra, texturas e volume. Essa fase é uma das mais demoradas, pois exige ilustração quadro a quadro, demandando precisão técnica e sensibilidade artística.

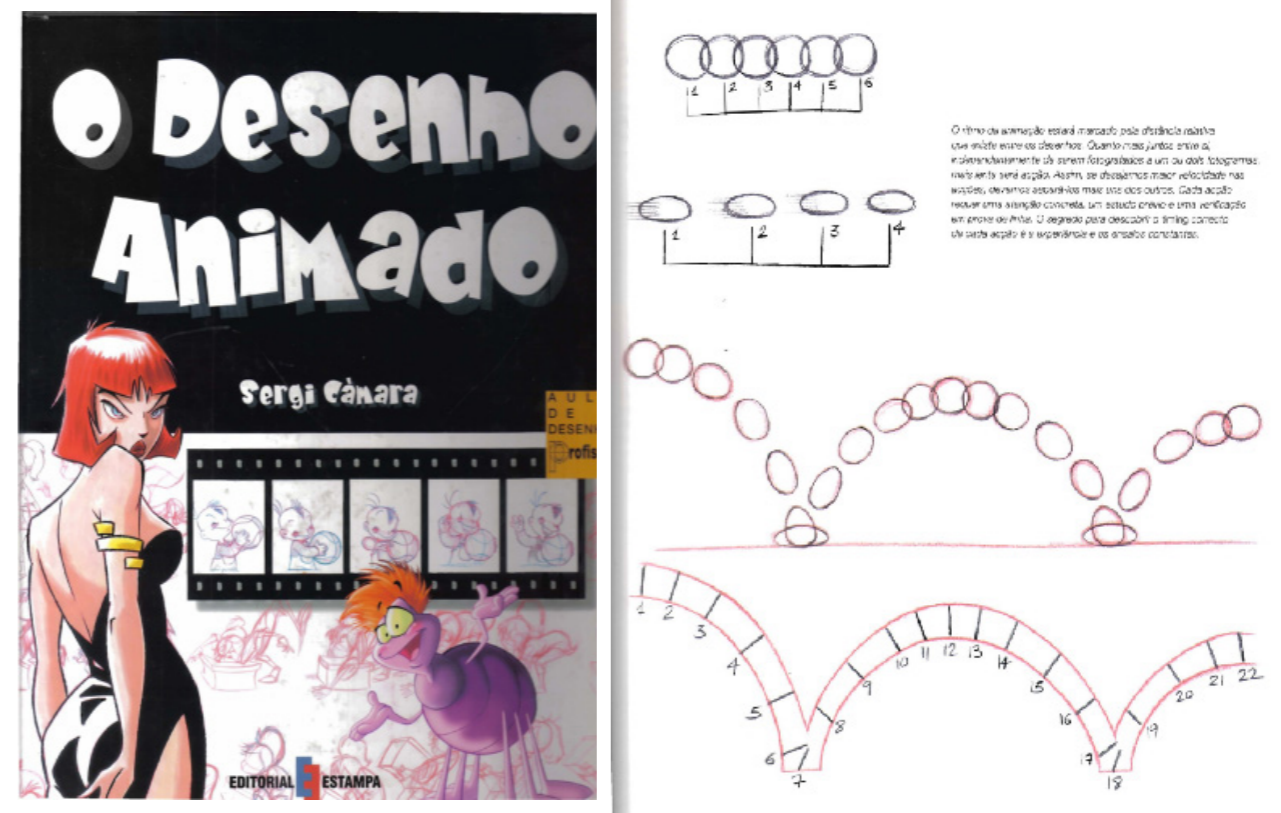
Com a animação próxima da conclusão, inicia-se a fase de pintura digital e renderização, na qual o artista aplica os efeitos visuais previamente planejados. Essa etapa é considerada uma das mais complexas e exigentes, pois define o acabamento estético do projeto, garantindo sua identidade visual e seu apelo artístico.

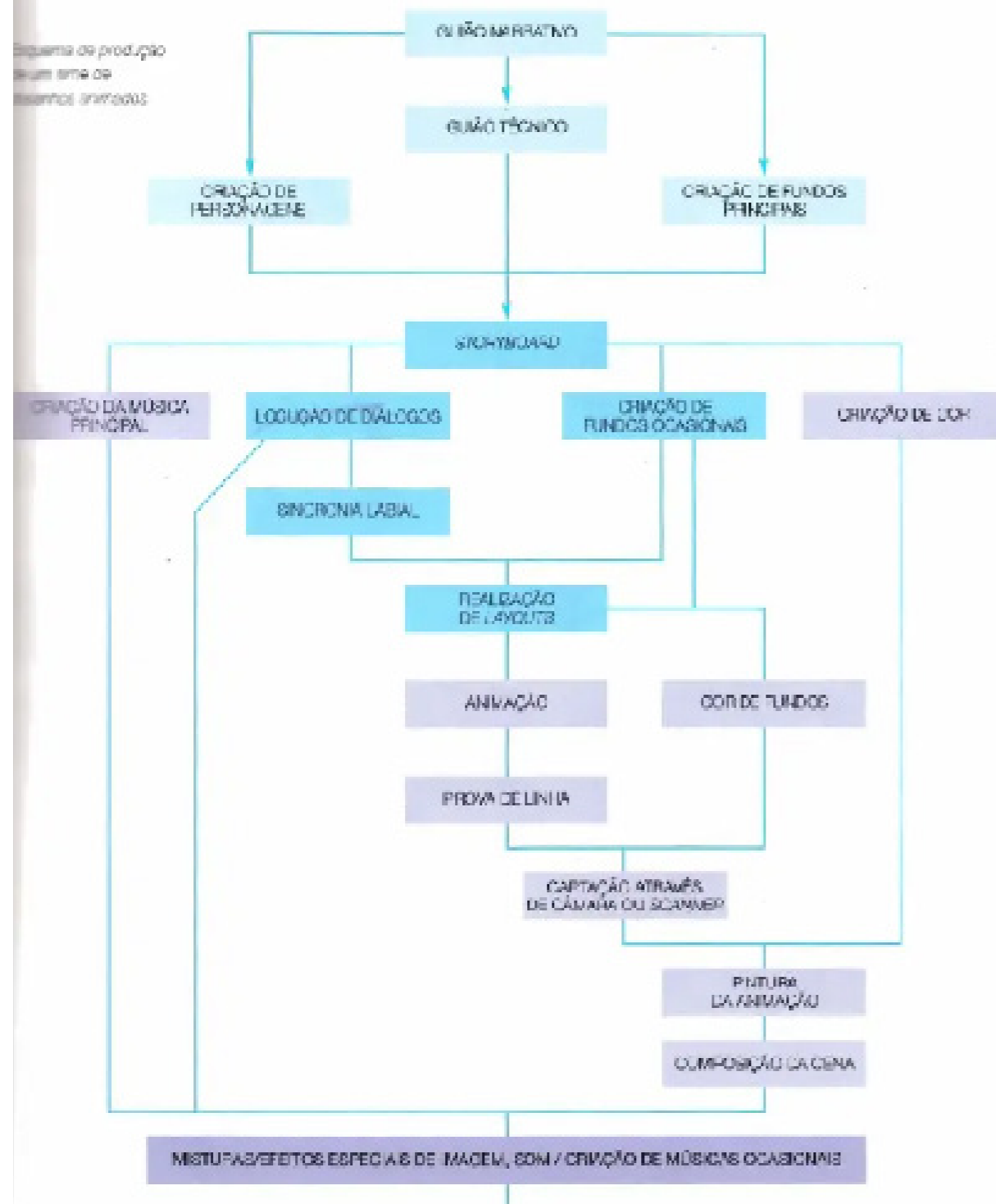
Por fim, chega-se à etapa de edição e pós-produção, essencial para a finalização da obra. Segundo Sergi Câmara, nesse momento são aplicados efeitos visuais, correções de cor, cortes, sombreamento, trilha sonora e efeitos sonoros. Essa fase garante a coesão do conjunto e permite estruturar o filme em sua versão definitiva.

Portanto, a execução do curta-metragem será conduzida com base nesse método estruturado, progressivo e alinhado à realidade das produções independentes. A seguir, será apresentada uma tabela esquemática que ilustra a aplicação prática da metodologia de Sergi Câmara no desenvolvimento da animação autoral.

Portanto, a execução do curta-metragem será conduzida com base nesse método estruturado, progressivo e alinhado à realidade das produções independentes. A seguir, será apresentada uma tabela esquemática que ilustra a aplicação prática da metodologia de Sergi Câmara no desenvolvimento da animação autoral.

Abaixo: (Figura 20: Capa do Livro: O desenho animado de Sergi Câmara).





Acima: (Tabela 03: Esquema de Produção de Animação Por Sergi Cámara).

1.4.3 Aplicação Prática da Metodologia de Produção

Após a explanação da metodologia de Sergi Cámara, passa-se à aplicação prática do projeto. Este é o momento de utilizar os conhecimentos adquiridos para demonstrar o desenvolvimento de um curta-metragem de animação autoral, fundamentado nos princípios metodológicos analisados.

Nesta Fase serão apresentados, de forma estruturada, os passos do processo de produção, contemplando todas as categorias propostas por Cámara e detalhando suas formas de aplicação. Por fim, será elaborado um esquema texto-visual que sintetiza a construção do projeto até a obtenção do resultado final esperado.

A partir desses conhecimentos, segue-se agora para a aplicação da metodologia de animação proposta por Cámara:

- **Guia Narrativo**

Conceito geral da obra: A história gira em torno de um garoto que precisa libertar a alma de um espírito errante da floresta para impedir que uma antiga maldição recaia sobre ele e sua família. Em sua jornada, o protagonista deverá ajudá-lo a reencontrar a luz que um dia foi perdida, restaurando a paz e o equilíbrio antes que a escuridão o consuma para sempre.

Trama – Plot Decupado: Um garoto e sua família mudam-se para uma antiga e isolada casa situada no interior de uma floresta, distante de qualquer vizinhança. Era um dia claro, frio e nevoso, o que não impediu o entusiasmo dos pais, empolgados com o recomeço de uma nova fase da vida. O garoto, por outro lado, não partilhava da mesma animação, sentia saudades da antiga casa e não compreendia os motivos da mudança repentina.

Trama – Plot Decupado: Um garoto e sua família mudam-se para uma antiga e isolada casa situada no interior de uma floresta, distante de qualquer vizinhança. Era um dia claro, frio e nevoso, o que não impediu o entusiasmo dos pais, empolgados com o recomeço de uma nova fase da vida. O garoto, por outro lado, não partilhava da mesma animação, sentia saudades da antiga casa e não compreendia os motivos da mudança repentina.

Durante todo o dia, a família se dedicou à mudança, carregando caixas e organizando o novo lar. Ao anoitecer, os pais decidiram ir até a cidade para participar do festival local, conhecido como “Folia de Máscaras”, onde as ruas estavam iluminadas, repletas de fogos de artifício, fantasias e alegria popular.

O garoto, ainda entristecido, opta por permanecer em casa e decide explorar o ambiente. Com uma lamparina encontrada em um dos quartos, ele percorre os antigos corredores. Um vagalume adentra pela janela, e, entediado, o menino começa a segui-lo. A pequena criatura o conduz por vários cômodos, enquanto, silenciosamente, as luzes da casa se apagam atrás dele. Ao capturar o inseto na lamparina, o garoto percebe estar completamente imerso na escuridão, com apenas o brilho da pequena criatura iluminando o ambiente. Assustado, liberta o vagalume e reacende a lamparina, buscando segurança.

No entanto, algo havia mudado. A atmosfera da casa torna-se hostil. O silêncio inicial dá lugar a sons assustadores, gritos, risadas e ruídos inexplicáveis. O local parece ruir. Ao fechar os olhos e reabri-los, o garoto depara-se com uma figura fantasmagórica. Subitamente, tudo silencia. Diante dele está um espírito que revela precisar de sua ajuda para se libertar. Caso contrário, uma maldição recairá sobre sua família. Assim, o garoto inicia uma jornada ao lado do espírito para desvendar o mistério de sua morte e ajudá-lo a encontrar a paz.

• Criação de Personagens

Levi: Personagem principal da narrativa. Levi é um menino saudável e curioso de 11 anos. Almeja ser o orgulho da família, sobretudo por estar prestes a se tornar o irmão mais velho. Solitário por natureza, possui poucos amigos e costuma passar muito tempo sozinho. Tem medo do escuro e se assusta facilmente, mas não hesita em demonstrar bravura em momentos decisivos. Sua curiosidade e senso de justiça são essenciais para a progressão da história.

Espírito do Souto (Soultus): O segundo personagem central. Um espírito que se autodenomina “guardião da floresta”. Soultus é uma entidade enigmática e silenciosa, que desperta tanto medo quanto fascínio. Embora sua aparência possa ser assustadora, sua presença é neutra e ele se revela benevolente com o tempo.

Os Pais de Levi: Personagens secundários. São pais atenciosos que se mudam para a cidade em busca de uma vida melhor. O pai é trabalhador e a mãe encontra-se grávida, o que justifica parte da urgência e das decisões tomadas pela família.

Moradores da Cidade: Personagens terciários e coadjuvantes que contribuirão pontualmente na narrativa, como o cocheiro, uma vizinha idosa e demais moradores do vilarejo.

Ambientação - Espaço e Tempo: A narrativa se passa em uma cidade fictícia, inspirada na cidade de Goiás no ano de 1927. A ambientação cultural é influenciada pelas tradições do antigo arraial de Sant’Ana. Os principais cenários incluem:

- A velha casa (fachada e interiores: corredores, banheiro, cozinha, sala e quartos);
- A floresta densa;
- A pequena cidade e seu festival tradicional;
- A capela abandonada e os escombros de uma antiga igreja.

• Storyboard

A animação será composta por 12 cenas principais. O storyboard apresenta a chegada da família à nova residência, a separação dos pais e do filho durante a noite, a curiosa exploração da casa e o encontro com o espírito, que desencadeia o conflito central.

Imagem do storyboard será anexada no projeto.

• Fundos ocasionais:

Utilizados nas transições de cena: portas, caminhos, clareiras, corredores etc.

• Criação de Fundos e Cenários

Fundos principais:

- Fachada da casa antiga (inspirada na arquitetura goiana);
- Interiores detalhados (baseados em referências históricas);
- Floresta (com flora característica do Cerrado);
- Vista panorâmica da pequena cidade (para estabelecer localidade e ambientação).

• Paleta de Cores

A estética cromática utilizará paletas triádicas, visando contrastes harmônicos que favoreçam o estudo de valores na composição digital. A escolha por uma paleta reduzida facilita o controle emocional das cenas e direciona a atenção do espectador para elementos-chave.

• Concepção Sonora

A trilha sonora é pensada como um elemento atmosférico, com temas que marquem a abertura e o encerramento da animação. A captação sonora envolverá gravações de sons ambientes e ruídos realistas, além da colaboração de terceiros para composição e produção musical.

• Desenvolvimento da Arte Conceitual

A arte conceitual é fundamental para o desenvolvimento visual do projeto, pois determina a identidade estética da obra. Será elaborada desde os estágios iniciais até a finalização, servindo como guia estilístico. Baseia-se em técnicas de pintura digital, representando personagens, cenários e atmosferas com profundidade e coerência visual.

• Criação dos Layouts

Os layouts definirão enquadramentos, angulações de câmera e pontos de vista, aplicando os fundamentos da linguagem visual e as leis da Gestalt. Essa etapa é essencial para garantir clareza narrativa e impacto visual, reforçando a conexão emocional com o espectador.

• Técnica de Pintura Digital e Renderização

A técnica de pintura digital utilizada pelo autor é resultado de anos de prática em ilustração, incorporando fundamentos como linha, forma, proporção, perspectiva, luz e sombra, anatomia e composição. A renderização envolve estudos aprofundados de volumetria e valores tonais, buscando uma estética semi-realista estilizada, uma releitura pictórica bidimensional com impressão tridimensional. O processo será abordado em etapas posteriores.

• Edição e Pós-Produção

Com todas as cenas finalizadas, inicia-se a etapa de edição. Nela, serão unificadas animação, vídeo, trilha sonora e efeitos, dando origem ao curta-metragem. Cada cena será analisada criticamente para identificar ajustes finais. A etapa inclui aplicação de efeitos visuais, correção de cor, cortes rítmicos e ajuste de dramaturgia. Este é o momento de assegurar a coesão estética e narrativa da obra, finalizando o projeto com excelência.

1.4.4 Processo de Pintura Digital e Desenvolvimento Visual.

O processo de pintura digital apresenta notável semelhança com a elaboração de arte conceitual (concept art), dado que ambos seguem procedimentos bastante similares. No entanto, a concept art desempenha um papel mais amplo e estratégico dentro de um projeto criativo, pois é nessa etapa que se definem todas as características e detalhes que comporão a obra final. Trata-se do momento em que se estabelecem conexões entre os elementos narrativos e a dimensão visual, além de ser a fase em que a ideia do projeto começa a ser desenvolvida de maneira prática.

Por outro lado, o processo de pintura digital enfatiza, sobretudo, a execução manual da construção visual, funcionando como uma etapa específica dentro de uma concept art bem estruturada. Essa relação e aprofundamento serão explorados nos tópicos seguintes.

A concept art, ou arte conceitual, é uma etapa essencial da pré-produção na indústria visual. Sua principal função consiste em criar e definir a ideia, o tom e a identidade visual que serão aplicados ao produto final. Também denominada desenvolvimento visual, essa prática permite antecipar potenciais desafios de produção, contribuindo para a otimização de tempo e recursos.

Além disso, a arte conceitual proporciona uma representação concreta do conceito do projeto por meio de uma imagem que sintetiza informações, características e detalhes, comunicando de maneira objetiva aquilo que será apresentado ao espectador. A máxima “uma imagem vale mais do que mil palavras” ilustra, de forma precisa, a relevância dessa etapa no processo criativo.

A pintura digital, por sua vez, constitui um processo técnico e manual executado por ilustradores e artistas de concept art. Esse procedimento abrange desde os primeiros rascunhos e esboços (conhecidos como sketches) até etapas mais avançadas, como a construção de model sheets, definição de proporções, escolha da paleta de cores, organização da estrutura visual, renderização e finalização da arte.

Ao longo desse processo, busca-se consolidar um conceito que será apresentado ao usuário final, garantindo que a composição visual atenda às expectativas estéticas e narrativas do projeto.

Esse fluxo criativo geralmente inicia-se com a busca por referências, como fotografias, imagens, vídeos e outros materiais visuais que remetam à ideia proposta para a ilustração autoral. O objetivo desse processo é identificar elementos visuais diferenciadores, para aplicar técnicas de pintura digital baseadas em um estilo artístico específico e, sobretudo, explorar caminhos e desafios que contribuam para o aprimoramento da prática artística. Logo, essa etapa envolve um estudo contínuo dos fundamentos da ilustração, com ênfase na aplicação consistente de renderizações, sejam elas realistas ou estilizadas, sempre com o propósito de aperfeiçoar a execução técnica da arte.

Nesse estágio inicial, costuma-se montar um painel semântico (ou mood board), composto por imagens que auxiliam na definição do conceito visual. Esse painel funciona como um guia estético e narrativo, orientando a criação do briefing e colaborando na seleção dos elementos que irão compor a peça visual.

Um exemplo disso pode ser observado na criação de personagens. Em que reúne-se imagens de pessoas com diferentes etnias, regionalidades e culturas para explorar variações de fisionomia, anatomia, vestimenta e traços culturais. Esses elementos enriquecem o esboço inicial e, posteriormente, o model sheet, que define as proporções corporais e faciais do personagem. Com as referências organizadas, inicia-se a fase de sketch, etapa prática e experimental onde surgem os primeiros desenhos do conceito.

Durante o processo de sketching, integra-se o que foi assimilado das referências com a ideia central, possibilitando a criação de alternativas visuais por meio da prototipagem de formas. Essa etapa, fundamental para a ideação, enfatiza a exploração de possibilidades em detrimento da obtenção imediata de um resultado final. Das diversas opções geradas, seleciona-se a versão que melhor se adequa ao conceito inicial, definindo, assim, uma direção visual. Em seguida, elabora-se o model sheet definitivo, que funciona como um manual visual, registrando todas as proporções e detalhes do objeto ou personagem.

Com o modelo estabelecido, passa-se para a fase de desenvolvimento da ilustração, que se divide, geralmente, em três partes principais: definição de cores e volumetria, definição de estilo visual e renderização.

Com base nas referências e no tema geral, a escolha das cores fundamenta-se na busca por uma paleta que transmita adequadamente a ideia e se harmonize com o objeto representado. O estudo da harmonia das cores, aliado à psicologia das cores, contribui significativamente para a comunicação da mensagem visual da obra. Ademais, mediante a aplicação de luz e sombra, orienta-se a volumetria, conferindo a ideação de volume à forma.

Após a coloração base, aplica-se a volumetria: etapa que trabalha com os valores tonais da imagem para gerar a percepção de profundidade. Embora a pintura digital seja uma forma bidimensional, o uso estratégico de luz e sombra cria a ilusão de tridimensionalidade. A simples adição de sombras já proporciona esse efeito, enquanto a iluminação acentua essa percepção, sugerindo formas e materiais que o cérebro reconhece como objetos em três dimensões.

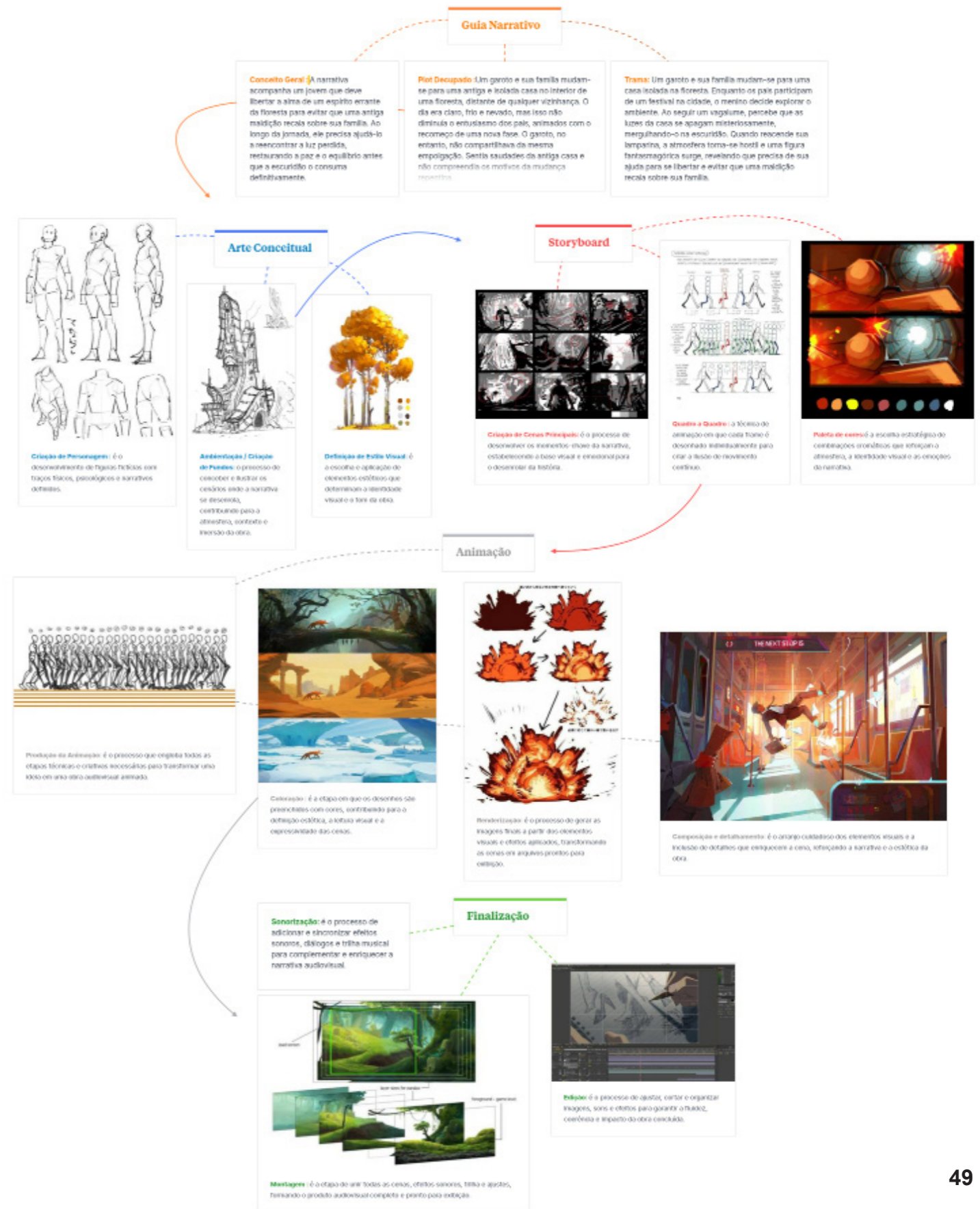
A renderização, por sua vez, constitui a etapa de maior refinamento na pintura digital. Trata-se do processo de incorporar detalhes, texturas e acabamentos que conferem à imagem uma aparência, seja realista ou estilizada, em conformidade com as intenções do artista. A qualidade da renderização depende diretamente de uma volumetria bem estruturada, a qual estabelece as bases para que a obra adquira consistência, profundidade e apelo visual. Nesse estágio, a imagem assume sua forma final, refletindo tanto critérios técnicos quanto escolhas pessoais, uma vez que esta fase é altamente subjetiva e se molda a partir do gosto e do estilo do artista.

Neste estágio, define-se o estilo visual, elemento intrinsecamente relacionado à identidade do artista e à forma como ele enxerga e expressa sua obra. O estilo autoral é construído por meio do desenvolvimento de uma técnica própria, que o diferencia de outros profissionais. Mesmo quando o trabalho se inspira em múltiplas influências, a forma como o artista sintetiza tais referências e aplica sua técnica o torna reconhecível, de modo que seu traço se associa automaticamente a ele.

Embora o estilo visual autoral seja livre por natureza, ele pode ser categorizado em estilos amplamente reconhecidos, como realista, semi-realista, estilizado, HQ, oriental e cartoon. Com o tempo, um estilo autoral pode se consolidar a ponto de se tornar uma categoria própria. O essencial é que o artista experimente e incorpore novas influências em seu repertório, ampliando sua linguagem visual.

Finalmente, chega-se à etapa de finalização da ilustração, na qual são realizados os ajustes e refinamentos finais: aplicação de detalhes minuciosos, correção dos volumes, efeitos de luz, sobreposição de sombras, ajuste dos valores tonais, recortes e edições. Essa fase distingue-se como uma das mais gratificantes para o artista, pois representa a conclusão do processo criativo, a transformação de uma ideia abstrata em uma imagem concreta, ao mesmo tempo em que enriquece o repertório do autor e oferece ao público uma nova experiência visual.

Abaixo: (Figura 21: Imagem de Representação Textual - Ilustração Asaroh's a Head).



Acima: (Tabela 04: Esquema de Produção de Animação Metodologia Aplicada).

1.5 Fundamentos da Animação

Antes de iniciarmos a etapa de produção da animação, é fundamental compreender os seus fundamentos. Tais fundamentos correspondem a princípios essenciais que orientam a construção e o desenvolvimento de uma animação eficaz, funcionando como pilares da produção animada. Esses princípios são aplicados tanto à ilustração quanto à animação, principalmente por meio de efeitos visuais que conferem vida e fluidez às cenas. Sendo assim, cada fundamento será explicado individualmente, detalhando suas características e funções.

Com base nesses fundamentos, os estúdios Disney, um dos maiores e mais influentes da animação mundial, estabeleceram os doze princípios da animação. Inicialmente, esses princípios foram apresentados pelos animadores Ollie Johnston e Frank Thomas, em *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981).

Posteriormente, o animador Richard Williams aprofundou e sistematizou esses fundamentos com maior precisão em sua obra *The Animator's Survival Kit*. A seguir, descrevem-se os doze princípios da animação:

- **Comprimir e Esticar (*Squash and Stretch*):**

Trata-se da compressão e extensão das formas para acentuar o movimento dos personagens, seja durante uma pose ou em uma ação dinâmica. Esse princípio adiciona peso, elasticidade e vida ao objeto ou personagem animado.

- **Antecipação (*Anticipation*):**

Antes de um movimento principal ocorrer, o espectador deve ser preparado para o que está prestes a acontecer. A antecipação serve como um alerta visual, permitindo que a ação principal seja compreendida com mais clareza.

- **Encenação (*Staging*):**

Refere-se à maneira como os elementos são organizados na cena para que a ação ou a intenção seja perfeitamente compreensível ao público. O objetivo é garantir que o foco da cena esteja claro e bem direcionado.

- **Animação Direta e Pose a Pose (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*):**

Animação Direta: O animador desenha uma sequência de movimentos de forma contínua, quadro a quadro, sem a preocupação inicial com quadros-chave ou interpolações. Esse método favorece a espontaneidade.

Pose a Pose: A ação é planejada e estruturada com antecedência. O animador define as poses principais e distribui os quadros intermediários de maneira cronológica e calculada, garantindo controle e precisão.

- **Continuidade e Sobreposição da Ação (*Follow Through and Overlapping Action*):**

Após a execução de uma ação, os elementos do corpo ou objetos continuam seu movimento, obedecendo à inércia. As diferentes partes de um personagem se

movem em tempos ligeiramente diferentes, conferindo naturalidade e credibilidade à ação.

- **Aceleração e Desaceleração (*Slow In and Slow Out*):**

Todo movimento inicia de forma lenta, ganha velocidade e, ao final, desacelera antes de parar. Esse princípio simula a física natural dos objetos, tornando a animação mais realista.

- **Movimento em Arco (*Arcs*):**

A maioria dos movimentos naturais ocorre em trajetórias curvas ou semicirculares. O uso de arcos na animação proporciona maior fluidez e suavidade visual, tornando os movimentos mais agradáveis e convincentes.

- **Ação Secundária (*Secondary Action*):**

Refere-se a movimentos complementares que acompanham a ação principal de uma cena. Esses movimentos adicionais enriquecem a narrativa, oferecendo dinamismo e vida ao personagem sem desviar a atenção do foco principal.

- **Temporização (*Timing*):**

Está relacionada ao controle da velocidade da animação, por meio da quantidade de quadros por segundo (fps). Um bom domínio da temporização permite ajustar o ritmo das ações, garantindo fluidez e impacto na narrativa visual.

- **Exagero (*Exaggeration*):**

O exagero é utilizado para tornar as ações mais claras e expressivas, contribuindo com efeitos cômicos ou dramáticos. Na animação, exagerar certos movimentos ou expressões pode ser crucial para destacar emoções e intenções de forma eficaz.

- **Desenho Volumétrico (*Solid Drawing*):**

Envolve o uso de formas tridimensionais, com volume e angulação, para representar os personagens de maneira sólida. Essa técnica reforça a estrutura e a consistência do corpo animado, contribuindo para a sensação de profundidade e realismo.

- **Apelo (*Appeal*):**

O personagem deve possuir um visual atrativo e cativante. O apelo está diretamente ligado ao carisma visual, sendo essencial para envolver o público e fazer com que o personagem funcione dentro do universo narrativo proposto.

Dessa forma, Richard Williams argumenta que os fundamentos da animação transcendem a mera reprodução de movimentos técnicos. Para ele, a animação é uma forma de arte capaz de transmitir emoções e sentimentos por meio do movimento desenhado. Segundo o autor, um animador competente deve, essencialmente, assemelhar-se a um ator que atua utilizando o lápis, expressando emoções por meio de poses, gestos e da manipulação do tempo.

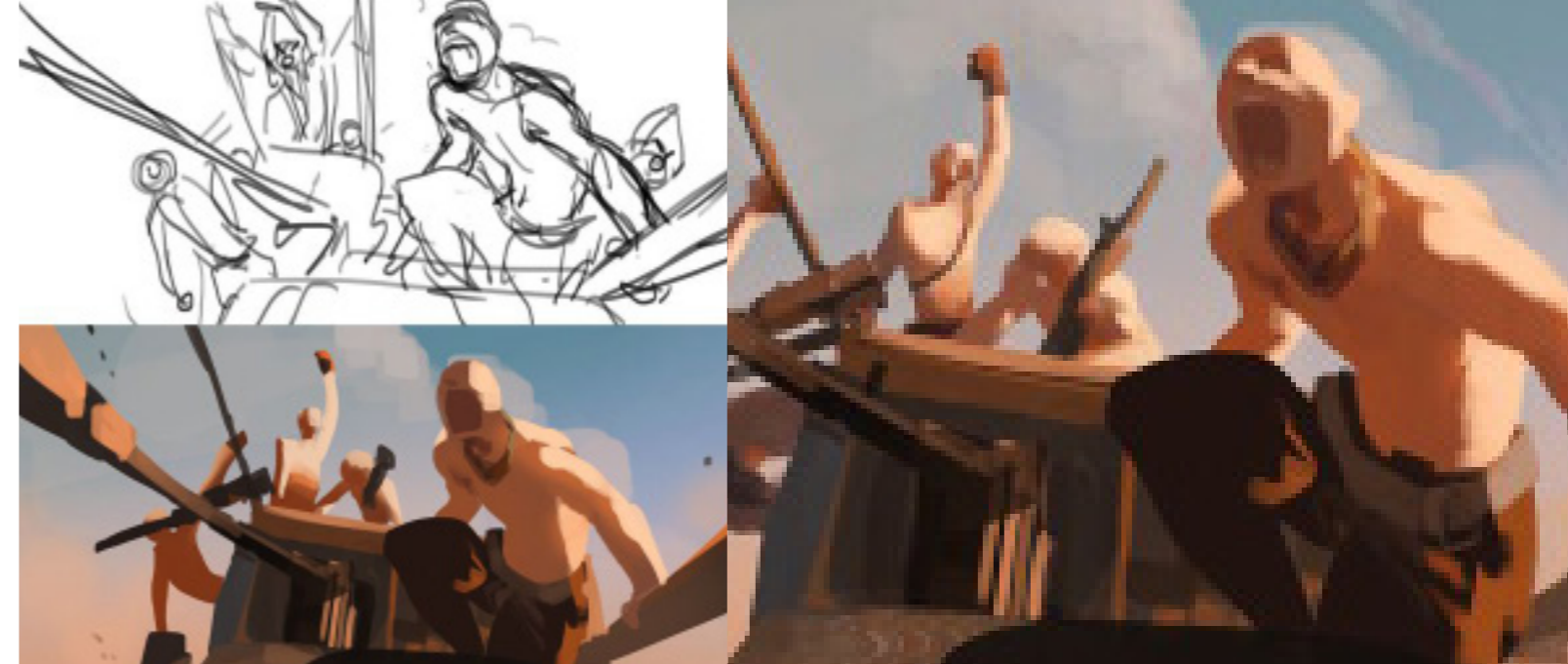
Entre os doze princípios da animação, o timing (ou temporização) desempenha um papel crucial na construção de movimentos eficazes e emocionalmente impactantes. Na animação, o timing refere-se ao número de quadros dedicados a cada ação, e a distribuição temporal desses quadros determina a velocidade, o peso e o ritmo de cada movimento.

Segundo Richard Williams, “a maneira como você distribui os quadros não apenas define o movimento, ela define o personagem.” Isso indica que dois personagens podem realizar a mesma ação (por exemplo, levantar uma mão) de maneiras distintas, devido à variação no timing, o que faz com que o público os perceba de forma diversa—um pode parecer agressivo, enquanto o outro se apresenta como hesitante ou gentil. Essa diferença ocorre porque o timing influencia diretamente a intenção subjacente à ação. Na animação quadro a quadro (frame-by-frame), a temporização torna-se ainda mais crítica, pois cada decisão relativa ao número de quadros entre uma pose e outra impacta significativamente a fluidez do movimento. Por exemplo, a inclusão de quadros adicionais entre duas poses resulta em um movimento mais lento e controlado, enquanto a redução do número de quadros o torna mais rápido e enérgico.

Williams defende que é fundamental estudar o timing não apenas como técnica, mas também como meio de transmitir personalidade, emoção e o peso físico dos movimentos. Ele observa que um movimento leve e ágil requer um timing diferente daquele empregado em movimentos pesados e fatigados. Em sua obra, demonstra que, mesmo com desenhos simples, a aplicação adequada do timing resulta em expressividade e sofisticação. Além disso, o autor enfatiza a importância de compreender a distinção entre o tempo real e o tempo cinematográfico, ressaltando que a animação não precisa seguir rigidamente as leis temporais da realidade. Um bom animador sabe esticar ou comprimir o tempo em favor da narrativa e do impacto visual, fazendo do domínio do timing uma habilidade central que diferencia o animador técnico do expressivo.

Em síntese, o timing confere ritmo à animação, tornando os movimentos naturais, vivos e envolventes. A manipulação consciente da temporização transforma gestos comuns em ações memoráveis, devendo ser estudada com rigor, prática contínua e sensibilidade artística.

Abaixo: (Figura 22: Capa do Livro *The Animator's Survival Kit* de Richard Williams).



Acima: (Figura 23: Cena de *Concept Art* do Filme *Mad Max: Fury Road* para representação Textual).

2. Análise de Similares

Antes de iniciar a produção do curta-metragem, é fundamental analisar como outras obras conhecidas conseguiram, em poucos minutos, construir mundos cativantes, personagens expressivos e transmitir mensagens impactantes. Neste capítulo, apresento análise de similares de curtas-metragens de animação que se destacam pelo uso criativo de elementos visuais e narrativos, servindo, de forma direta e prática, como inspiração para a concepção inicial deste projeto.

Entre os diversos aspectos observados nessas animações, destaca-se a visualidade. Cada uma das obras analisadas apresenta um estilo estético singular, caracterizado por uma linguagem visual marcante, original e experimental. Um traço comum entre elas é a estética que remete à pintura tradicional, como a técnica de tinta sobre tela, conferindo às imagens um aspecto artesanal, com texturas que lembram pinceladas. Essa abordagem cria o que pode ser chamado de “pintura em movimento”, um efeito visual que se torna não apenas um recurso técnico, mas uma camada expressiva essencial da obra. Esse elemento visual é justamente o foco deste projeto: investigar e desenvolver a aplicação da pintura digital na animação, explorando suas possibilidades estéticas e narrativas.

Dessa forma, a análise dessas obras busca observar, de maneira crítica e detalhada, as estratégias artísticas e técnicas utilizadas, a fim de extrair referências que possam contribuir para a construção do curta-metragem autoral aqui proposto. Serão pesquisados aspectos como paleta cromática, enquadramentos e movimentos de câmera, estudo de planos e cenas, construção de personagens, técnicas visuais empregadas, estilo artístico adotado, uso da linguagem audiovisual e narrativa visual.

Além disso, este capítulo propõe uma análise comparativa entre os curtas selecionados, a fim de compreender como diferentes abordagens estilísticas e narrativas influenciam a forma e o conteúdo de uma animação. Embora todos apresentem um estilo visual semelhante, caracterizado por uma estética pictórica inspirada na pintura tradicional, cada curta pertence a um gênero distinto. Essa diversidade de gêneros traz nuances significativas na construção narrativa, no ritmo da obra e no uso dos elementos visuais em relação ao enredo. Assim, torna-se essencial destacar essas distinções ao longo da análise, evidenciando como cada obra equilibra estilo e linguagem de maneira singular.



Acima: (Figura 24: Cena do Curta metragem - Resilience de Yunie Choi).

2.1.1 Resilience | Animated Short | CalArts Film 2023 by Yunie Choi

Análise Geral: Resilience é um curta-metragem de animação criado por Yunie Choi, estudante do California Institute of the Arts (CalArts). A obra foi desenvolvida como projeto de conclusão do segundo ano do curso de animação da autora. Apesar de ter sido inicialmente concebido como uma atividade acadêmica, o curta alcançou ampla visibilidade internacional, sendo amplamente reconhecido por sua qualidade artística e conceitual. Lançado em 2023, com duração de 2 minutos e 32 segundos, Resilience foi dirigido e produzido pela própria autora. Trata-se de uma animação não verbal, ou seja, não há falas, diálogos ou mensagens escritas ao longo do filme. Ainda assim, a narrativa é conduzida com clareza por meio das imagens em movimento e da composição visual. Essa escolha narrativa demonstra uma abordagem inteligente e sensível, na qual a ausência de palavras não compromete a comunicação da mensagem, pelo contrário, reforça seu caráter universal e contemplativo.

Visualmente, a obra se destaca por seu conceito ousado: toda a narrativa se desenrola em um único quadro fixo. Somente sendo constituída por somente uma cena. Embora a câmera permaneça estática, os elementos dentro da composição se transformam constantemente, revelando alterações no tempo, na atmosfera e na paisagem. Essas mudanças são construídas por meio de variações de cores, formas e composições visuais, que exploram fundamentos da linguagem visual e princípios da Gestalt como figura-fundo, continuidade e unidade. O uso preciso da edição, especialmente nos cortes que marcam a passagem do tempo, também contribui para a fluidez da narrativa e a evolução da mensagem.

A temática central do curta é a resiliência, conceito que dá título à obra. Representar visualmente uma ideia abstrata como essa ainda mais em uma animação breve e sem falas: é um grande desafio, mas Yunie Choi o faz com maestria. A passagem do tempo torna-se um elemento simbólico fundamental, sugerindo que, mesmo diante da devastação, a natureza encontra caminhos para se regenerar. A permanência do mesmo enquadramento enfatiza a ideia de continuidade e reforça a sensação de que, apesar das transformações, o tempo segue seu curso e a vida ressurgirá. Assim, o curta transmite com sensibilidade e profundidade a força restauradora da natureza, em perfeita sintonia com a proposta conceitual da animação enquanto meio de expressão artística. Além disso, a sua característica de traçado a partir de ilustração e pintura digital, ressalta bastante a parte visual de sua animação. Gerando a ideia de que essa animação é um concept art que se ganhou vida!



Acima: (Figura 25: Cena do Curta metragem - Resilience de Yunie Choi).

Análise de Roteiro: O curta-metragem Resilience inicia sua narrativa com a imagem de um soldado em meio a um campo de batalha. Em uma cidade devastada pela guerra, ele se encontra em fogo cruzado, disparando contra um inimigo invisível. No entanto, logo nos primeiros instantes da trama, o soldado é atingido e morre no local. Essa cena inicial, breve e intensa, carrega uma forte carga dramática, transmitindo uma atmosfera de tensão, urgência e fragilidade da vida.

Em seguida, a tela se torna negra, e surge o título “Resilience”, nomeando o curta e introduzindo seu tema central. A partir desse ponto, a narrativa passa a acompanhar o processo de transformação do cenário e da própria natureza ao redor do corpo do soldado.

O cadáver permanece encostado em uma parede destruída, enquanto se inicia o processo de decomposição. A guerra chega ao fim, restando apenas um campo destruído e os resquícios do conflito. As chamas consomem o que resta da paisagem, e a paleta de cores torna-se acinzentada e opressiva, provocando no espectador uma sensação de desconforto. Esse momento marca a transição entre o fim da ação humana e o início do domínio da natureza.

Com o tempo, as chamas se apagam, revelando o cadáver do soldado estendido em meio a uma paisagem cinzenta e sem contraste. Essa ausência de cor quebra a expectativa visual do espectador, reforçando a estagnação e o vazio deixado pela guerra. Gradualmente, porém, sinais de vida começam a surgir. Animais silvestres passam a interagir com o corpo: um corvo se aproxima, remove o capacete do soldado e o deixa cair no chão. A câmera revela as larvas que consomem o crânio, enfatizando visualmente a passagem do tempo e a ação inevitável da natureza sobre os restos da humanidade. Logo, a chuva começa a cair, lavando as marcas da destruição. A paleta de cores se transforma novamente: o cinza dá lugar a tons azulados e escuros, simbolizando um novo ciclo. A chuva, elemento purificador, forma uma lagoa ao redor do cadáver, e a narrativa sugere que o tempo continua a fluir. Patos nadam nesse novo lago, trazendo um simbolismo potente: mesmo diante da morte, a vida encontra meios para renascer e se manifestar.

À medida que as estações mudam, chega o verão. A grama e os musgos começam a crescer, sinalizando a regeneração da vegetação. A natureza, lentamente, reconquista o espaço antes dominado pela guerra. Apesar disso, o corpo do soldado permanece ali, inerte, como uma testemunha silenciosa do passado. Um gato aparece em cena e passa o dia inteiro ao lado do cadáver. A ambientação se torna mais acolhedora, com tons quentes e alaranjados característicos do verão, transmitindo ao espectador uma sensação de conforto e paz temporária.

Entretanto, com a chegada da noite, representada por tons azulados e sombras profundas, surgem as hienas. Elas devoram os restos mortais do soldado, reduzindo-o a um esqueleto. Esse momento reintroduz a ideia de perigo e continuidade do ciclo natural, onde a morte alimenta a vida.

Conforme os dias passam, o contraste das cenas aumenta novamente, e a fauna e a flora se intensificam no cenário. Nesse ponto, torna-se evidente que a verdadeira protagonista da narrativa não é o soldado, mas a própria natureza. Ela reconstrói, com persistência, o ambiente outrora destruído, ao ponto de fazer desaparecer quase todas as evidências de que ali ocorreu uma guerra. As cenas passam rapidamente, reforçando a percepção de passagem do tempo. O espectador é levado a se questionar quanto tempo teria se passado — horas, dias, meses ou anos — até que, finalmente, o local se transforma em uma floresta densa e viva.

Em um momento marcante de metalinguagem, uma coruja surge em cena e derruba a “câmera” que acompanha a narrativa, quebrando a quarta parede e proporcionando um impacto direto no espectador. Essa quebra de imersão é seguida pela aparição de um menino, que recoloca a câmera no chão. Descobrimos então que se trata de um futuro distópico: a humanidade, apesar de ter enfrentado a guerra e a destruição, conseguiu sobreviver. O garoto observa o esqueleto do soldado, encerrando o curta com uma poderosa imagem de continuidade e transformação.

Essa cena final reafirma o conceito de resiliência, não apenas como uma capacidade humana, mas como uma força da própria vida natural. A animação nos conduz a refletir sobre a inevitabilidade do tempo, a regeneração da natureza e o ciclo constante de morte e renascimento. Ao unir roteiro, imagem e simbolismo de forma sensível e impactante, Resilience se consolida como uma obra que transcende sua simplicidade formal, oferecendo uma reflexão profunda sobre o mundo em que vivemos e o legado que deixamos para o futuro.

Acima: (Figura 26: Cena do Curta metragem - Resilience de Yunie Choi).



À esquerda: (Figura 27: Cena do Curta metragem - Resilience de Yunie Choi).

À direita: (Figura 28: Cena do Curta metragem - Resilience de Yunie Choi).



Acima: (Figura 29: Cena do Curta metragem - Resilience de Yunie Choi).

• Cores

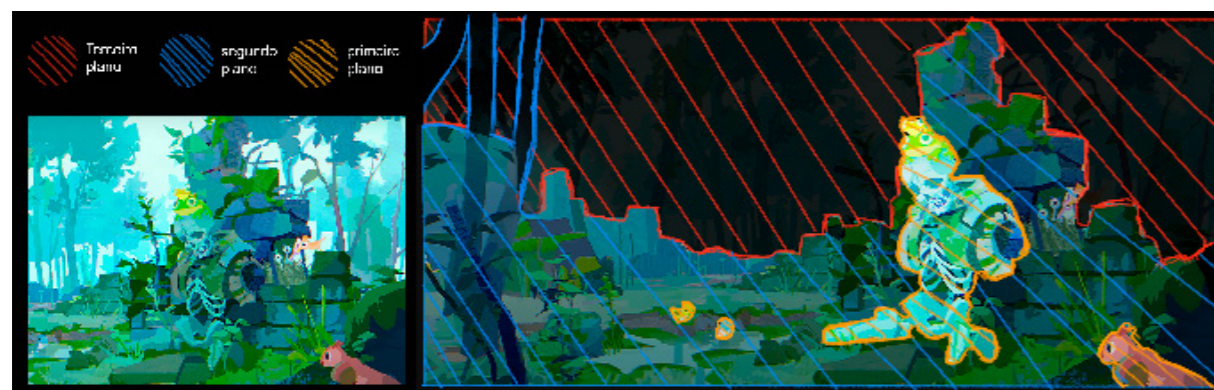
Nesta tabela, apresentam-se quatro cenas do curta-metragem Resilience, nas quais são analisadas as cores presentes na composição de cada imagem. Observa-se que as cenas utilizam cores contrastantes, explorando diferentes temperaturas: quentes e frias, o que confere um alto grau de contraste entre elas. As paletas cromáticas seguem uma organização quadrática no círculo cromático, destacando-se, principalmente, as cores vermelho, laranja, verde e azul.



Acima: (Tabela 05: Painel semântico de Cores de Cenas de Resilience).

• Estrutura

A tabela abaixo apresenta a estrutura dos planos que compõem a maioria das cenas do curta-metragem, classificando de forma clara a organização dos enquadramentos e da composição visual. Em terceiro plano, localiza-se o fundo, composto majoritariamente pela ambientação da floresta. No segundo plano, encontra-se a área do chão e as ruínas sobre as quais os personagens se apoiam, incluindo elementos como rochedos e vegetação. Por fim, no primeiro plano, estão os personagens, representados de maneira nítida e expressiva, destacando-se dentro da hierarquia da profundidade e reforçando a perspectiva visual da cena.



Acima: (Tabela 06: Painel semântico de Estrutura de Cenas de Resilience).

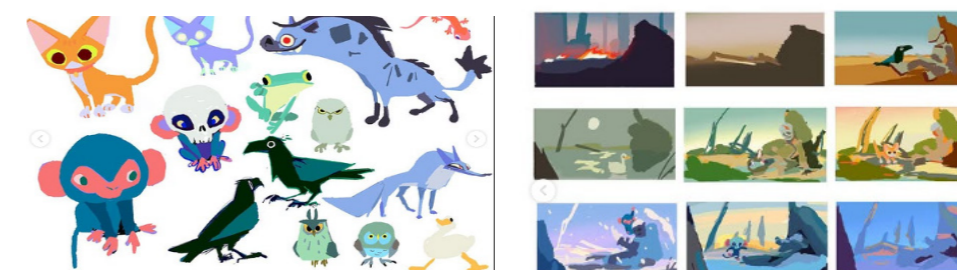
• Características morfológicas

As Características Morfológicas presentes ao longo de toda a animação impactam diretamente a construção da narrativa. Como se trata de uma obra não verbal, esses elementos assumem um papel fundamental na condução da história por meio da visualidade. A autora utiliza-se de mudanças na vegetação e de fenômenos naturais para representar a passagem do tempo, enquanto os animais são inseridos como personagens secundários que interagem com o protagonista.

Essa abordagem confere uma sensação de vitalidade ao universo diegético, além de reforçar a mensagem central de resiliência, evidenciada pelo modo como o tempo transforma o mundo ao longo de diferentes períodos. De certa forma, esses dois elementos (a natureza e os animais) são os únicos que se apresentam como figuras animadas no decorrer da obra.

À Esquerda: (Figura 30: Concept Art de personagens de Yunie Choi).

À Direita: (Figura 31: Concept art de ambientação de Yunie Choi).



• Estilo Visual do Animador ou Ilustrador

a) Elementos visuais: O curta apresenta um estilo autoral e independente, caracterizado por uma estética que remete à pintura sobre tela. Apesar de ser uma obra digital, a autora aplica manchas e formas que conferem originalidade e um aspecto artesanal à composição. Se atentando aos fundamentos da linguagem visual, tecnicamente ligados ao design, utiliza linhas e formas não seguem rigidamente padrões anatômicos realistas, mas apresentam proporções estilizadas que reforçam a identidade visual do personagem principal. As texturas remetem à materialidade da tinta, enquanto a paleta de cores, composta por tons terrosos e suaves, reforça a organicidade da obra. O uso de sobreposição de camadas e variação tonal constrói dimensão e profundidade, destacando a fauna e a flora retratadas.

b) Atmosfera: A ambientação transmite uma sensação contemplativa e melancólica, equilibrando delicadeza e introspecção. O cenário natural, aliado à estilização das formas, cria um clima sereno, mas carregado de significado emocional. A presença da fauna e da flora não se limita ao aspecto decorativo, funcionando como extensão do estado de espírito da narrativa e do personagem.

À direita: (Figura 32: Personagem do Curta metragem - Resilience de Yunie Choi).

59



2.1.2. Afternoon Class | Animation Short Film 2014 by Seoro Oh

Análise Geral: O curta-metragem Afternoon Class, criado por Seoro Oh em 2015, com duração aproximada de 3 minutos e 50 segundos, apresenta uma narrativa simples e ao mesmo tempo extremamente identificável. Inspirado em uma experiência pessoal do autor, o curta retrata de maneira cômica e simbólica o esforço de um estudante tentando permanecer acordado durante uma aula entediante no período da tarde. A proposta é captar a sensação universal de cansaço e sonolência enfrentada por quem estuda, representando com sensibilidade e humor uma realidade comum para muitos.

Trata-se também de uma animação não verbal, isto é, que não apresenta falas ou diálogos. Mesmo assim, a narrativa se desenvolve com clareza e prende a atenção do espectador por meio de uma linguagem visual muito expressiva. O curta consegue entreter e, ao mesmo tempo, provocar identificação ao abordar uma situação cotidiana com leveza e criatividade. Embora não haja uma definição explícita de gênero por parte do autor, é possível perceber elementos de comédia ao longo da trama, especialmente pelas formas exageradas e simbólicas utilizadas para representar a luta contra o sono. O humor surge de maneira sutil, a partir do cotidiano, o que contribui para tornar a experiência mais próxima do espectador.

Visualmente, a obra se destaca por sua estética autoral. As cores são suaves, muitas vezes contrastantes, e transmitem a sensação de calma e monotonia que envolve o ambiente escolar retratado. A sala de aula é o cenário único da animação, mas é explorada com riqueza de detalhes e composições criativas. O protagonista (único personagem com protagonismo na narrativa) enfrenta o desafio de resistir ao sono, e esse conflito interno é transmitido com clareza por meio de expressões faciais, gestos e transformações visuais que ocorrem à medida que o cansaço se intensifica.

Ao Lado: (Figura 33: Cena do Curta metragem - Afternoon Class de Seoro Oh).



Acima: (Figura 34: Cena do Curta Afternoon Class de Seoro Oh).

O traço do artista é bastante característico, com uma estética que remete à ilustração conceitual. A animação apresenta um estilo visual que mistura linhas, formas, grafismos, texturas e cores de maneira harmônica, revelando domínio técnico e sensibilidade artística. Apesar de a cena se passar em um único local, a sensação de movimento é constante. Isso acontece devido à variedade de enquadramentos, cortes e movimentos de câmera, que contribuem para dinamizar a ação e manter o interesse do espectador. A luta contra o sono, ainda que interna, é representada de forma agitada e quase dramática, com a cabeça do personagem ganhando peso visual, transformando-se em objetos como blocos ou halteres.

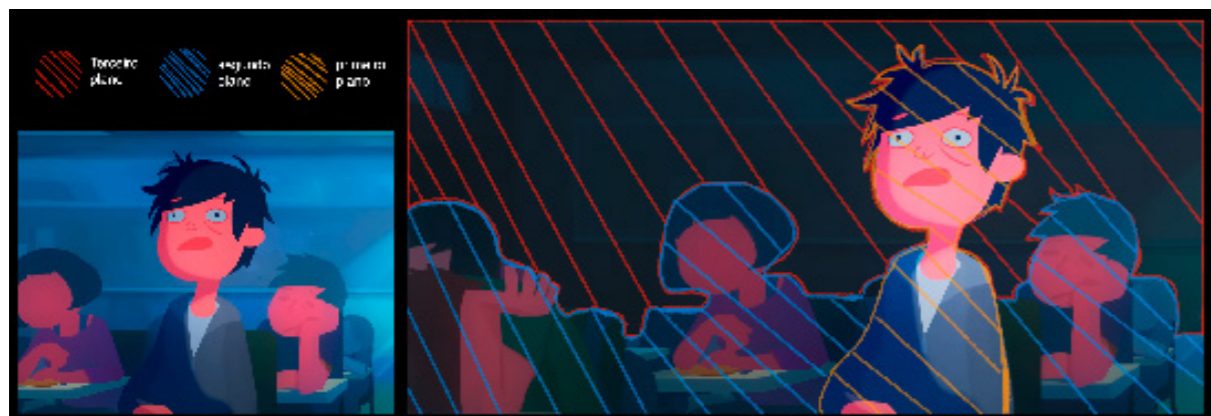
Esses elementos reforçam a carga simbólica da narrativa e adicionam um tom cômico sem deixar de lado o cuidado estético. O uso de rabiscos, manchas e traços soltos é um recurso recorrente ao longo do curta, e serve tanto para dar fluidez ao movimento quanto para reforçar a identidade visual do autor. A sensação é de estar assistindo a uma arte conceitual em constante transformação.

Análise de Roteiro: A narrativa avança com fluidez, começando com a imagem de um relógio, que reforça a ideia de passagem lenta do tempo. A sala, dominada por tons azulados, transmite serenidade e tédio. Os colegas de classe, todos dormindo, ajudam a construir o ambiente de cansaço coletivo. O protagonista é destacado pelo uso de cores mais quentes, o que ajuda a direcionar o olhar do público e a intensificar a conexão com ele. Conforme a animação avança, a câmera alterna entre a visão em primeira pessoa e planos fechados, destacando a luta do personagem para manter os olhos abertos. Quando o sono finalmente o vence, a cena mergulha em uma tela escura e inicia uma sequência feita em sketch, com traços mais soltos e esboçados, simbolizando o momento em que o personagem entra em estado de sono profundo. A escolha estética de usar essa transição reforça a ideia de que o personagem já está sonhando, desconectado da realidade ao seu redor.

No desfecho, o professor percebe que o aluno está dormindo, mas não demonstra irritação. Pelo contrário, retira os óculos e também fecha os olhos, revelando que ele mesmo está cansado. A sala de aula se transforma, então, em um grande espaço de sonho coletivo, encerrando a narrativa com uma atmosfera de empatia e leveza. A maneira como a cena final é construída sugere que o cansaço é uma experiência compartilhada, humana, e que muitas vezes atravessa alunos e professores de forma silenciosa. O curta se destaca justamente por essa abordagem sensível e bem-humorada de uma situação comum. A estética autoral, somada à linguagem simbólica e ao cuidado na construção visual, tornam Afternoon Class uma obra memorável, capaz de dizer muito sem precisar de nenhuma palavra. A originalidade do traço de Seoro Oh e a forma como ele se apropria da linguagem da animação para criar uma narrativa poética e cotidiana conferem ao curta uma identidade única, fazendo com que ele se diferencie de outras produções do gênero e reforce a força expressiva da animação como meio artístico.

• Estrutura

A tabela abaixo apresenta a estrutura dos planos que compõem o cenário desta animação, Em toda a animação se passa em um único cenário: A sala de Aula, onde têm-se o fundo, sendo o “fundão” da sala, o terceiro plano, em segundo plano os personagens secundários, os outros alunos e em primeiro plano o personagem principal.



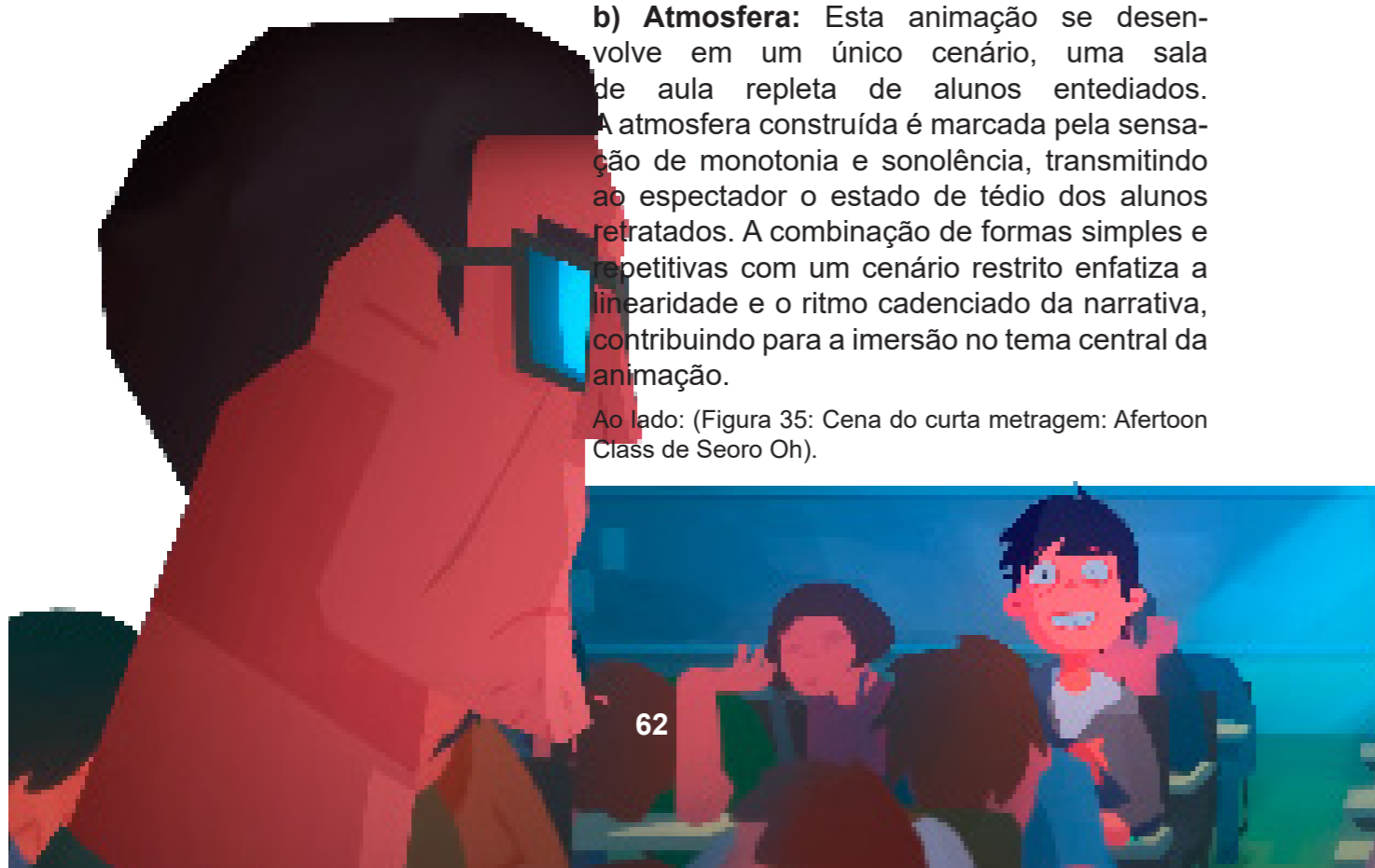
Acima: (Tabela 07: Painel semântico de estrutura da Cena de Afertoon Class de Seoro Oh).

• Estilo Visual do Animador ou Ilustrador

a) Elementos Visuais: Adotando uma abordagem mais geométrica e formal, Seoro Oh aplica seu estilo visual de maneira coesa e autoral. Os fundamentos da linguagem visual, aqui também são utilizados, com um traço simplificado e formas predominantemente concretas e quadradas. A visualidade das formas contribui para a construção de uma atmosfera de tranquilidade e linearidade, reforçando a mensagem principal de transmitir ao espectador uma sensação de cansaço e sonolência. O traçado, composto por formas retas e curvas, é fundamental para esse efeito. A utilização de elementos geométricos na construção do curta-metragem é eficaz tanto na comunicação do tema no reforço estético da ideia. O alto grau de estilização e geometrização das formas, embora pouco usual para o olhar humano, cria um conceito visual próprio, aplicado de maneira consistente ao longo da obra.

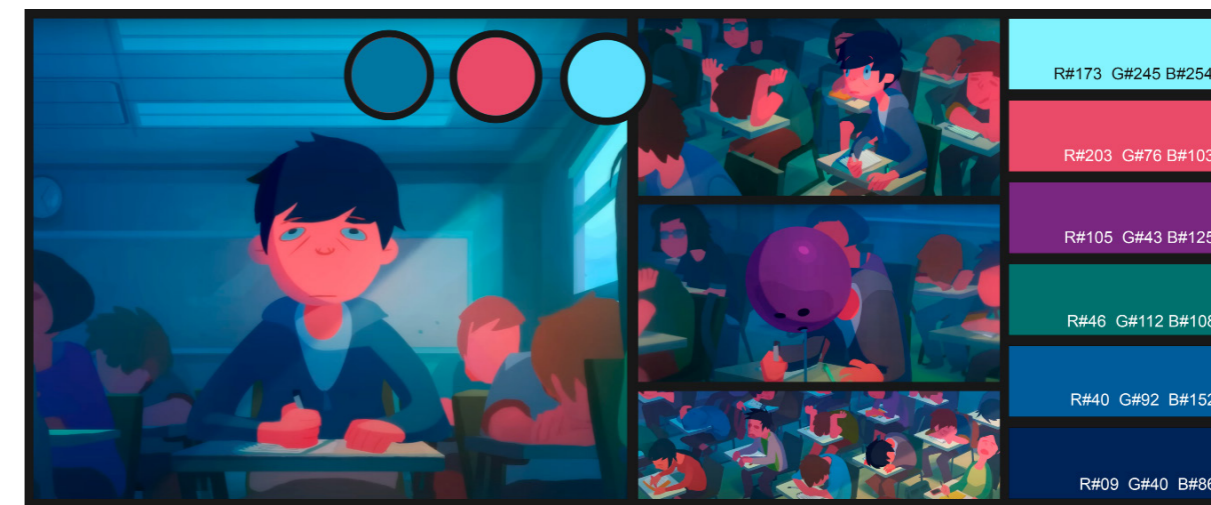
b) Atmosfera: Esta animação se desenvolve em um único cenário, uma sala de aula repleta de alunos entediados. A atmosfera construída é marcada pela sensação de monotonia e sonolência, transmitindo ao espectador o estado de tédio dos alunos retratados. A combinação de formas simples e repetitivas com um cenário restrito enfatiza a linearidade e o ritmo cadenciado da narrativa, contribuindo para a imersão no tema central da animação.

Ao lado: (Figura 35: Cena do curta metragem: Afertoon Class de Seoro Oh).



• Cores

Nesta tabela, apresentam-se quatro cenas do curta-metragem Afternoon Class, nas quais são analisadas as cores utilizadas na composição de cada imagem. Observa-se que as cenas fazem uso de contrastes cromáticos sutis, explorando predominantemente dois tipos de tons, com maior incidência na parte inferior do círculo cromático. A escolha recai, principalmente, sobre tons mais frios e cores análogas, o que contribui para a construção de um contraste harmônico e atmosférico entre as cenas. As paletas seguem uma organização duotônica no círculo cromático, destacando, sobretudo, as cores azul, ciano e rosa.



Acima: (Tabela 08: Painel semântico de Cores de Cenas de Afertoon Class de Seoro Oh).

• Características morfológicas

As Características morfológicas presentes nesta animação são pertinentes e bem aplicadas. Apesar de o cenário ser totalmente comum (uma sala de aula), espera-se encontrar apenas o professor, as carteiras, os alunos e objetos típicos desse ambiente, e é exatamente isso que se apresenta. No entanto, o autor explora de forma criativa o tom com o qual deseja conduzir a narrativa sobre o ato de lutar contra a sonolência. Para isso, recorre a uma abordagem transformativa: o personagem principal tem a cabeça metamorfoseada em diversos objetos ao longo da animação, o que simboliza seus esforços constantes para permanecer acordado. Essa escolha estilística contribui para o tom cômico da obra, ao mesmo tempo em que instiga no espectador a curiosidade sobre o que acontecerá em seguida.

Em baixo: (Figura 36: Cena do curta metragem: Afertoon Class de Seoro Oh).



2.1.3. Kaeru | Animated Short Film 2019 by Denise Chan

Análise Geral: O curta-metragem Kaeru, o último exemplo analisado nesta seção, destaca-se por apresentar uma abordagem distinta das demais obras mencionadas. Trata-se de uma animação com forte apelo emocional e sensível, que aposta na narrativa visual e sonora para transmitir sua mensagem, sem recorrer a diálogos verbais. A trilha sonora exerce um papel fundamental na construção do enredo, funcionando como fio condutor da emoção da protagonista e da atmosfera da obra.

O título Kaeru significa “sapo” em japonês, e esse elemento é utilizado simbolicamente ao longo da trama. O curta foi desenvolvido por Denise Chan em 2019 como projeto de conclusão de curso, em colaboração com colegas do programa de Animação e Ilustração da San Jose State University. Assim como outras produções acadêmicas, Kaeru foi concebido dentro de um contexto universitário, com o objetivo de explorar a expressão artística e técnica dos estudantes.

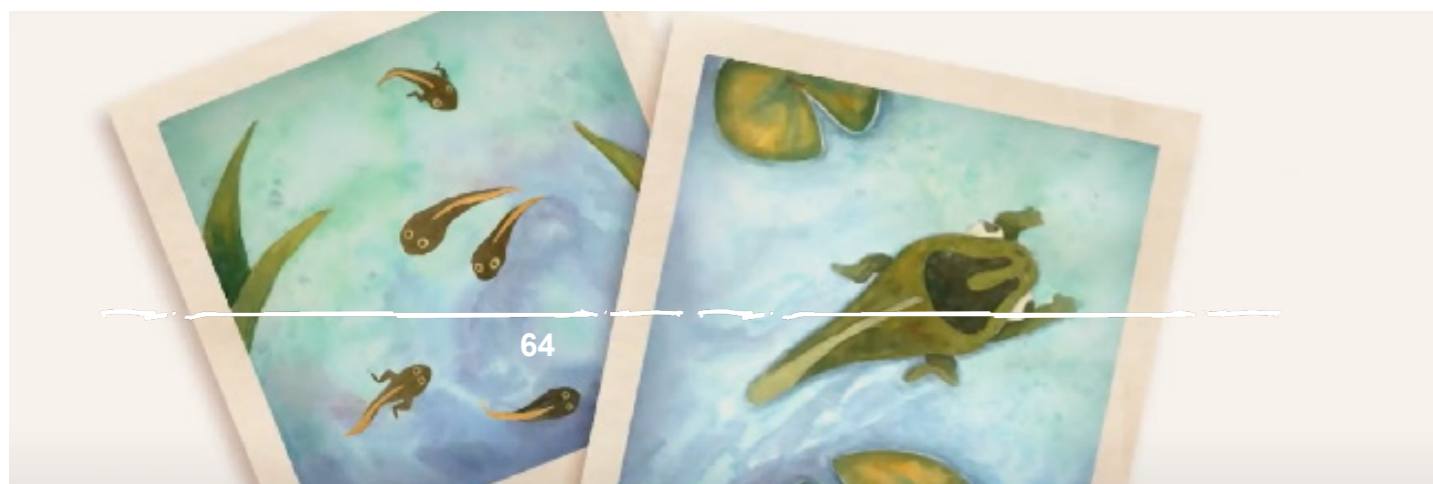
Com duração total de 5 minutos e 37 segundos, este é o curta mais extenso entre os analisados. Um dos aspectos mais notáveis da animação é o uso deliberado da limitação de quadros por segundo (frame rate). Ao optar por uma animação com menor fluidez, o curta cria uma estética mais pausada e contemplativa, conferindo à obra uma atmosfera introspectiva e onírica.

Visualmente, Kaeru utiliza uma paleta de cores triádicas, composta majoritariamente por tons de vermelho, azul e verde. Essa escolha cromática remete ao sistema RGB (Red, Green, Blue), bastante utilizado em mídias digitais, e reforça a ambientação emocional da narrativa. A sobreposição de cores também é explorada de maneira expressiva, com destaque para os contrastes simbólicos entre as tonalidades quentes e frias ao longo da história.

Análise de Roteiro: A narrativa acompanha a protagonista, uma jovem fotógrafa, que compartilha com o espectador um pouco de sua paixão pela arte da fotografia. A partir de um mural de fotos, é possível observar que desde a infância ela se dedica a essa prática, motivada por um sentimento genuíno de inspiração e expressão pessoal.

A história se inicia com a personagem fotografando um sapo em uma lagoa, em um cenário calmo e acolhedor. No entanto, à medida que a trama avança, torna-se evidente que há um incômodo interno na protagonista — ela demonstra insatisfação com os resultados de seu trabalho, sugerindo uma autocrítica exacerbada. Em seguida, a jovem se dirige ao seu estúdio, onde imprime as fotografias em um ambiente completamente avermelhado, o que intensifica a sensação de tensão emocional.

Abaixo: (Figura 37: Cena do Curta metragem - Afternoon Class de Seoro Oh).



Durante o processo de revelação, a personagem percebe uma mancha azul vibrante em uma das fotografias, destoando do restante da imagem. Ao tentar remover a imperfeição, a mancha se expande e passa a se espalhar por todas as fotos, alterando completamente o cenário e mergulhando a narrativa em uma tonalidade azul intensa. A protagonista entra em desespero, tentando salvar suas imagens, mas a mancha já tomou conta de todas elas.

Nesse momento, a mensagem principal da obra se transforma: o tom alegre e caloroso do início dá lugar a uma atmosfera melancólica e angustiante, construída inteiramente por meio da música, das cores e da direção de arte. Em um ato simbólico de frustração e desespero, a personagem começa a chorar, danificando ainda mais as fotografias. Seu choro assume uma forma espectral — uma versão sombria e distorcida de si mesma — que destrói o estúdio e, por fim, sua câmera, instrumento essencial de sua arte.

O ponto de virada ocorre quando, em meio à destruição, ela relembra sua infância. Surge então uma versão infantil de si mesma, em uma cena visualmente distinta, com um estilo artístico em aquarela, o que reforça a mudança de perspectiva e o caráter introspectivo da sequência. Nesse ambiente, que se aproxima de um espaço espiritual ou metafórico, as duas versões da personagem interagem. A criança entrega uma câmera de brinquedo para a versão adulta, e juntas elas tiram fotos sem preocupação com o resultado, apenas pela alegria do momento.

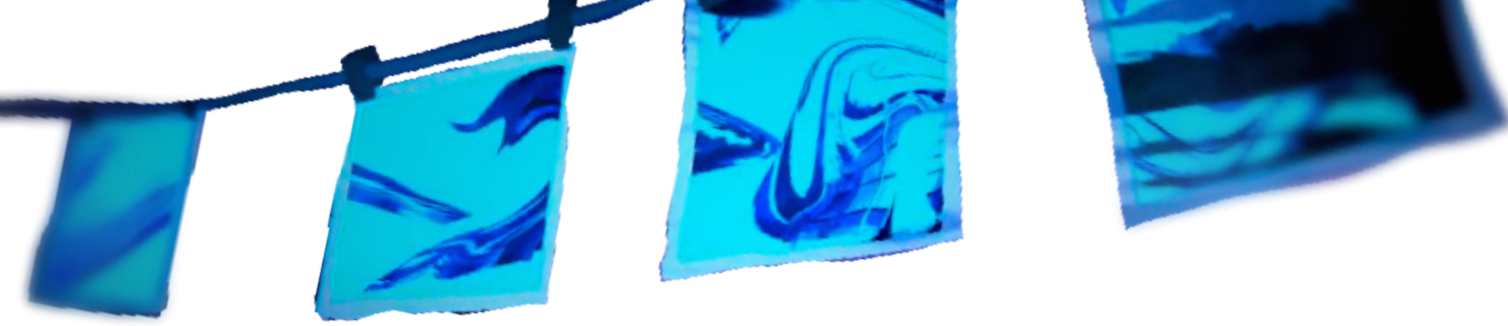
Essa sequência final simboliza o reencontro da protagonista com sua essência e com o verdadeiro propósito por trás de sua arte: registrar momentos, valorizar o presente e se reconectar com a leveza da criação. Ao fim, Kaeru conclui sua narrativa de maneira tocante e poética, demonstrando, sem o uso de palavras, o poder expressivo da animação como forma de comunicação sensível e emocional.

Abaixo: (Figura 38: Cena do Curta metragem - Afternoon Class de Seoro Oh).



Abaixo: (Figura 39: Cena do Curta metragem - Afternoon Class de Seoro Oh).





Acima: (Figura 40: Cena do Curta metragem - Kaeru de Denise Chan).

• Estilo Visual do Animador ou Ilustrador

a) Elementos Visuais: Kaeru apresenta um estilo visual icônico, associado a um tema delicado e a um tom narrativo denso. As cores são um ponto forte neste curta-metragem, se ligando intrinsecamente a um dos fundamentos da linguagem visual. O traço do artista, embora estilizado, é marcado pelo uso predominante de curvas e elementos fluidos, reforçando a carga emocional da obra. As formas regulares são usadas em momentos de maior calma, enquanto as formas irregulares aparecem em sequências intensas, evidenciando variações no tom narrativo. O uso de texturas que remetem à aquarela confere uma estética de pintura digital sobre papel. Recursos de pós-produção, como efeitos de câmera, como zoom, desfoque e foco seletivo, ampliam a expressividade visual. A perspectiva é explorada criativamente, com liberdade na composição dos ângulos de câmera e pontos de vista, enriquecendo a ambientação visual. O cenário único, uma sala de revelação fotográfica, ganha expressividade por meio da construção visual cuidadosa.

b) Atmosfera: A ambientação visual exerce forte impacto na percepção do espectador, sobretudo por se tratar de uma narrativa centrada em lembranças e memórias afetivas. A combinação de elementos fluidos, texturas aquareladas e variações de forma contribui para uma atmosfera emotiva e densa, promovendo a imersão sentimental almejada pelo curta.

• Cores

Nesta tabela, são apresentadas quatro cenas do curta-metragem Kaeru, nas quais se analisa o uso das cores em cada composição. Observa-se que a paleta cromática exerce um papel essencial na definição do tom das cenas. Cores escuras e contrastantes reforçam momentos mais intensos e emocionalmente carregados, enquanto tons claros e pastéis são utilizados em cenas mais leves e sutis. Esse uso das cores contribui significativamente para a construção da atmosfera emocional percebida pelo espectador ao longo da animação.



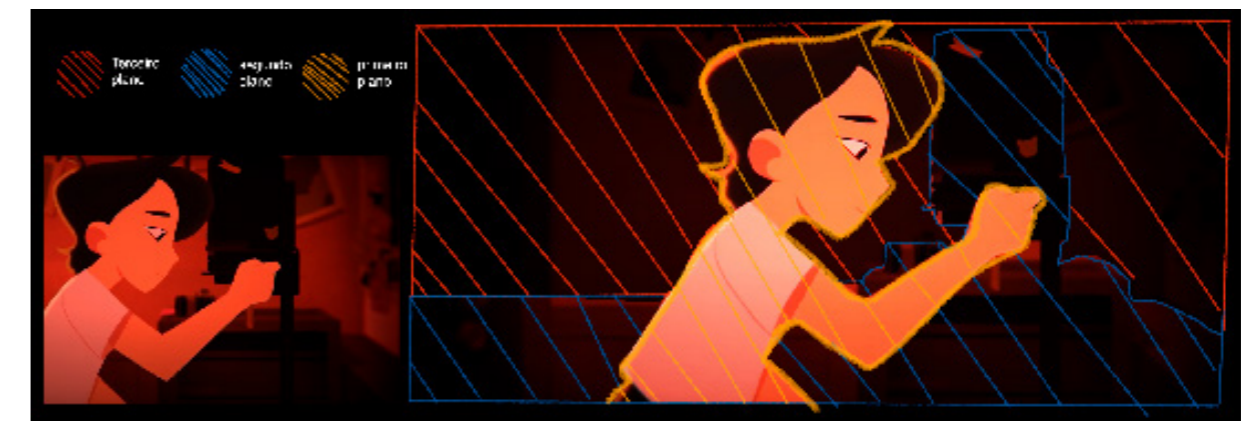
Acima: (Tabela 09: Painel semântico de Cores de Cenas de Kaeru de Denise Chan).

• Estrutura

A tabela a seguir apresenta a estrutura dos planos que compõem o cenário desta animação. Toda a narrativa se desenrola em um único ambiente: uma sala de revelação fotográfica. A análise dos planos torna-se mais complexa devido ao uso constante da variação de perspectiva ao longo da obra.

De forma geral, pode-se observar a seguinte organização: em primeiro plano, encontra-se a personagem principal; em segundo plano, surgem os elementos narrativos relevantes, como as fotografias, a água e a câmera fotográfica; e, por fim, em terceiro plano, está o fundo da sala onde a ação ocorre.

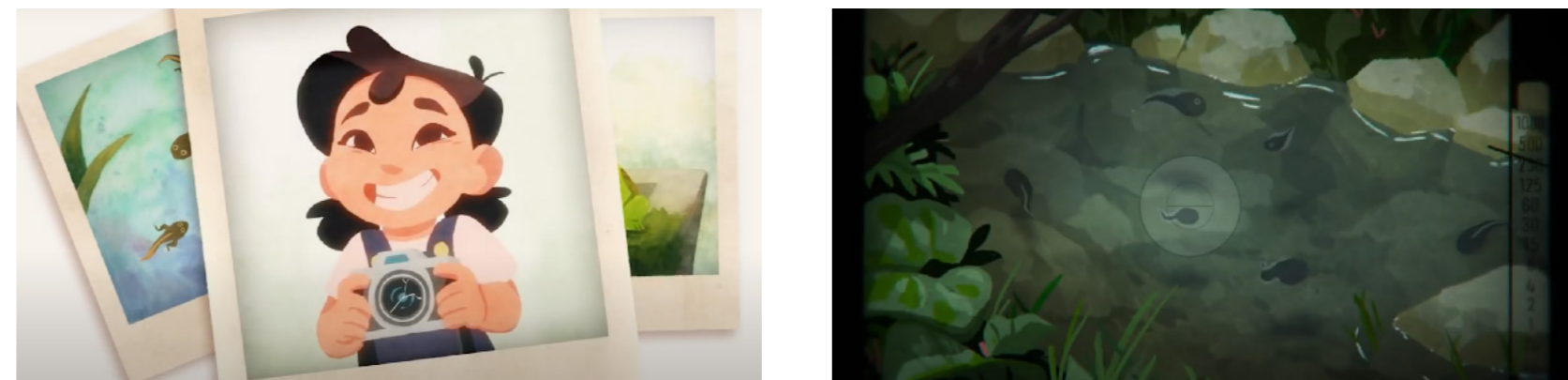
Acima: (Tabela 10: Painel semântico de estrutura da Cena de Afertoon Class de Seoro Oh).



• Características Morfológicas

Já nesta animação as características morfológicas presentes nesta animação são, em sua maioria, objetos e figuras inanimadas que desempenham um papel direto no desenvolvimento da narrativa. Fotos, câmera fotográfica e até mesmo as lágrimas do personagem principal são utilizados como recursos dinâmicos que impulsionam o movimento e a progressão da história.

Essas características, recorrentes ao longo da animação, estão diretamente relacionados ao protagonista e funcionam como ferramentas fundamentais para a construção da narrativa. Tal abordagem torna-se especialmente significativa considerando que a animação não possui falas, o que transfere para os elementos visuais toda a responsabilidade de comunicar ideias, emoções e o enredo ao espectador.



Acima: (Figura 41: Cenas do Curta Kaeru de Denise Chan).

2.2 Semelhanças e Diferenças ao projeto

A partir das análises dos três curtas-metragens, observa-se que a criação e montagem de uma animação seguem um processo estruturado, iniciado a partir da ideia e metodologia previamente definidas. Em todos os casos, há cinco fatores essenciais a serem analisados: narrativa, cores, estrutura, elementos e estilo visual.

Esses fatores constituem as principais ferramentas utilizadas pelos autores para transmitir a ideia central de suas obras. Cada curta-metragem explora um desses aspectos com mais intensidade.

No primeiro curta, Resilience, de Yunie Choi, a troca de cores é utilizada para representar a passagem do tempo, tornando-se um elemento essencial para a construção da narrativa. O segundo curta, Afternoon Class, de Seoro Oh, destaca-se pelo estilo visual único do autor, presente em todas as suas obras, reforçando sua identidade artística. Além disso, emprega com eficácia elementos figurativos que contribuem para a transmissão da mensagem principal. Por fim, o terceiro curta, Kaeru, de Denise Chan, fundamenta-se na estrutura, explorando múltiplos pontos de perspectiva para proporcionar ao espectador uma maior imersão no ambiente da animação.

Um fator comum entre os três curtas é a narrativa, pois todos utilizam formas de contar histórias sem o uso de falas, recorrendo apenas à música e a sons para capturar a atenção do espectador e transmitir suas mensagens. A principal diferença entre eles reside na marca dos próprios artistas, refletida nas técnicas de pintura e representação visual. Enquanto Resilience remete à estética da pintura a óleo, Afternoon Class emprega formas geométricas e Kaeru apresenta uma estética inspirada na pintura em aquarela. Esses estilos distintos impactam o espectador e se tornam reconhecíveis, criando uma identidade visual própria que pode ser lembrada em futuras produções.



Acima: (Figura 42, Figura 43, Figura 44: Cena do Curta metragem - Resilience de Yunie Choi, Cena do Curta metragem - Afternoon Class de Seoro Oh e Cena do Curta metragem - Kaeru de Denise Chan).

2.2.1 Semelhanças ao projeto

Seguindo essa abordagem, pretendo aplicar os cinco fatores mencionados na criação do meu curta-metragem: narrativa, cores, estrutura, elementos e estilo visual. Cada um deles será analisado e desenvolvido para garantir um resultado coeso e impactante.

Entretanto, meu principal foco será a construção do meu estilo visual autoral, utilizando técnicas de pintura digital que venho aprimorando ao longo dos anos por meio de estudos em design gráfico e ilustração. A intenção é criar uma estética refinada e diferenciada, explorando variações de valores tonais para intensificar a profundidade e a ambientação das cenas. Essa abordagem permitirá que minha animação remeta à pintura sobre tela, dando um caráter mais artístico e expressivo à composição visual.

Além disso, buscarei alinhar esses aspectos ao desenvolvimento da narrativa, garantindo que os recursos estilísticos não apenas complementem a estética da animação, mas também contribuam para a construção da atmosfera e da comunicação das emoções. A combinação entre cor, estrutura e elementos visuais será essencial para transmitir a mensagem pretendida, tornando cada quadro significativo na progressão da história.

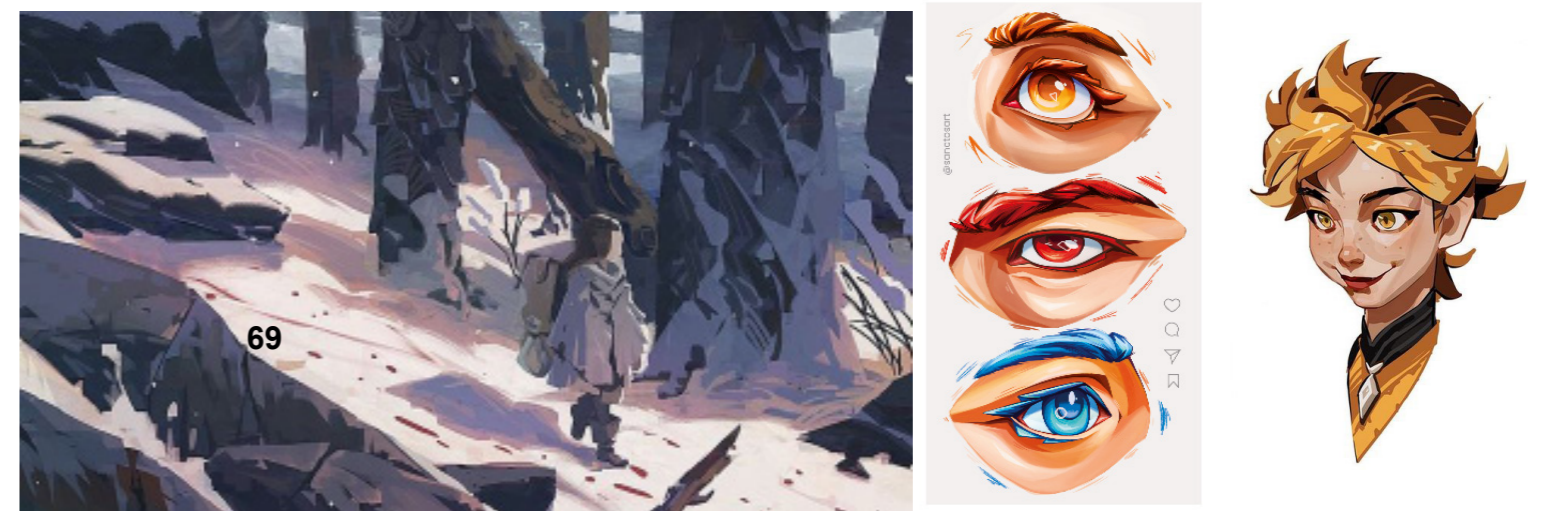
A definição das cores será abordada no próximo tópico, na etapa de criação da arte conceitual, onde analisarei paletas cromáticas adequadas para reforçar a identidade visual do projeto. Assim como a estrutura e os elementos da animação, essa escolha será direcionada para estabelecer um equilíbrio entre estética e funcionalidade, garantindo que todos os aspectos técnicos fortaleçam a experiência do espectador.

2.2.2 Diferenças ao projeto

Algumas peculiaridades também serão consideradas. Uma das decisões a serem tomadas é se a animação será falada ou não, dependendo da construção e compreensão das cenas principais. Além disso, enquanto as animações analisadas apresentam culturas gerais da humanidade sem especificar sociedades ou grupos específicos, desejo dedicar minha animação à cultura goiana. A representação dos personagens, elementos e cenários será inspirada nessa cultura, destacando sua identidade sem necessariamente reproduzir aspectos históricos reais, mas sim referências visuais como vestimentas, arquitetura e caracterização dos personagens.

Por fim, outra diferenciação relevante será a taxa de quadros (frame rate). Pretendo que minha animação tenha uma movimentação levemente reduzida em relação ao convencional. Essa escolha visa facilitar a produção e contribuir para a construção de um estilo visual próprio, reforçando a identidade artística do projeto.

Abaixo: (Figura 45, Figura 46 e Figura 47: Ilustrações retiradas da internet).



3. Construção do Curta Metragem

Nesta etapa, será abordado o processo de construção do curta-metragem de animação, detalhando cada fase do desenvolvimento. A partir deste momento, inicia-se a parte prática do projeto, na qual serão discutidos os elementos essenciais para a produção da animação autoral, desde a concepção da ideia até a finalização da obra. Esse processo envolve a definição da problemática central e da mensagem principal do curta, além da criação da identidade visual e da estrutura narrativa que guiará o espectador pela experiência cinematográfica.

Cabe ressaltar que essa narrativa já passou por diferentes fases de desenvolvimento dentro do curso de Design Gráfico, sendo esta a terceira adaptação do conceito original. As versões anteriores serviram como experimentações fundamentais para aprimorar a abordagem estética e narrativa, permitindo uma evolução significativa da obra. Assim, este curta-metragem representa a consolidação do conhecimento adquirido, reunindo técnicas e estratégias desenvolvidas ao longo das etapas anteriores para alcançar um resultado final mais refinado e expressivo. Antes de chegar a esta versão definitiva, a animação foi disponibilizada em dois formatos distintos. Primeiramente, como uma experimentação em animação bidimensional (2D), permitindo explorar movimento, ritmo e composição visual. Em seguida, foi adaptada para o formato de história em quadrinhos, aprofundando a narrativa e possibilitando o refinamento de enquadramentos e perspectivas. Essa etapa contribuiu para uma melhor compreensão da construção visual e narrativa, orientando escolhas criativas que agora serão aplicadas à animação final.

Com essa base estabelecida, torna-se possível iniciar a produção do curta-metragem de maneira mais estruturada, utilizando as experiências anteriores como referência. O projeto se aprofunda na aplicação da linguagem visual e estética da animação, explorando elementos como paleta cromática, iluminação, movimento de câmera e composição de cena para criar uma atmosfera envolvente. Além disso, aspectos como a construção dos personagens, o ritmo narrativo e a adaptação do enredo ao formato audiovisual são cuidadosamente planejados para garantir uma experiência coerente e impactante ao espectador. Dessa forma, este capítulo busca documentar todas as etapas envolvidas na construção da animação, desde o planejamento inicial até a fase de finalização. A análise crítica do desenvolvimento visa não apenas registrar o processo criativo, mas também permitir futuras reflexões sobre as estratégias utilizadas e seus impactos na obra final. Com isso, o curta-metragem autoral pretende alcançar um resultado que una originalidade, qualidade técnica e uma narrativa visual envolvente, proporcionando uma experiência significativa dentro do universo da animação.

3.1 Problematização

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um curta-metragem de animação autoral voltado para o público juvenil, abrangendo a faixa etária de 15 a 24 anos, com distribuição planejada para plataformas de streaming. A escolha por esse formato de veiculação justifica-se pelo fato de que o público-alvo consome majoritariamente conteúdo em serviços online e sob demanda, como Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, Crunchyroll ou plataformas gratuitas como YouTube, valorizando a flexibilidade para assistir quando e como quiser.

Além de ampliar o alcance para além do público local, o streaming elimina barreiras de programação e distribuição física, possibilitando a divulgação de produções de curta duração e estética experimental, como é o caso deste projeto. Também se mostra compatível com a proposta seriada, facilitando a publicação e o acompanhamento de novos episódios no futuro.

A narrativa introduz uma história que aborda a importância da solidariedade e da ajuda ao próximo, enquanto os personagens enfrentam e superam seus próprios medos e ansiedades em uma jornada misteriosa e altruísta. A proposta busca criar uma trama envolvente, permeada por mistério e drama, transmitindo uma mensagem de coragem e exploração.

O curta-metragem insere-se no gênero fantasia e ficção, com uma abordagem centrada no suspense dramático, mistério e aventura. Sua produção envolve a aplicação de técnicas de animação bidimensional (2D) e tridimensional (3D), utilizando o sistema de camadas, também denominado laminação, para a construção visual da obra. Essa abordagem permite uma fusão entre técnicas tradicionais e digitais, resultando em uma estética híbrida que combina elementos de 2D e 3D com pintura digital desenvolvida pelo autor.

Além da preocupação estética e narrativa, o projeto toma como referência elementos da cultura goiana de forma sutil, incorporando trejeitos, expressões e aspectos visuais que remetam à região, sem que estes se tornem o foco da trama. Essa ambientação busca criar um cenário com identidade própria, aproximando-o da realidade local de maneira indireta. A proposta prevê a produção de até cinco minutos de animação, correspondendo ao primeiro episódio de uma série cuja continuidade será planejada posteriormente. Assim, o curta-metragem marca o início da jornada dos personagens, mantendo a trama aberta para expansões futuras.

• Plot Decupado

Um garoto e sua família mudam-se para uma antiga casa isolada no interior de uma mata, distante de qualquer vizinhança. O dia era frio, mas o entusiasmo dos pais pelo recomeço contrastava com a melancolia do menino, saudosos do antigo lar e intrigados com a mudança repentina.

Enquanto os pais saem para o festival local, a “Folia de Máscaras”, ele decide explorar a casa. Com uma lanterna, percorre os corredores antigos até notar um vagalume que, entrando pela janela, o conduz por diversos cômodos. Atrás dele, as luzes vão se apagando. Ao capturar o inseto, percebe-se cercado pela escuridão e, assustado, o liberta.

A atmosfera então se transforma: sons estranhos, gritos e risadas ecoam pelas paredes, enquanto o ar se torna denso e ameaçador. Subitamente, diante dele surge uma figura fantasmagórica que revela precisar de ajuda para se libertar — caso contrário, uma maldição recairá sobre sua família. Determinado, o garoto embarca em uma jornada ao lado do espírito para desvendar o mistério de sua morte e trazer-lhe paz.

3.2 Concept Art

Nesta etapa do projeto, com o início da produção do curta-metragem, o autor será responsável pela criação de toda a *concept art* da animação. O termo *concept art*, originado do inglês, significa “arte de conceito” e pode ser definido como uma representação visual utilizada na fase de pré-produção de filmes, videogames e animações. Seu objetivo é estabelecer a aparência de personagens, cenários, objetos e demais elementos visuais antes da elaboração do produto final, transformando ideias abstratas em imagens concretas e garantindo uma visão unificada e clara para o projeto.

É importante destacar que *concept art* não deve ser confundida com arte conceitual (*conceptual art*). Enquanto a *concept art* é aplicada no campo do entretenimento e da indústria criativa, servindo como ferramenta prática de planejamento visual, a arte conceitual, surgida como movimento artístico nos anos 1960, valoriza a ideia ou conceito em detrimento da forma estética final da obra. Em outras palavras, a arte conceitual está ligada ao campo das artes visuais e busca provocar reflexão crítica, ao passo que a *concept art* tem caráter funcional, voltado à visualização e à construção de universos narrativos.

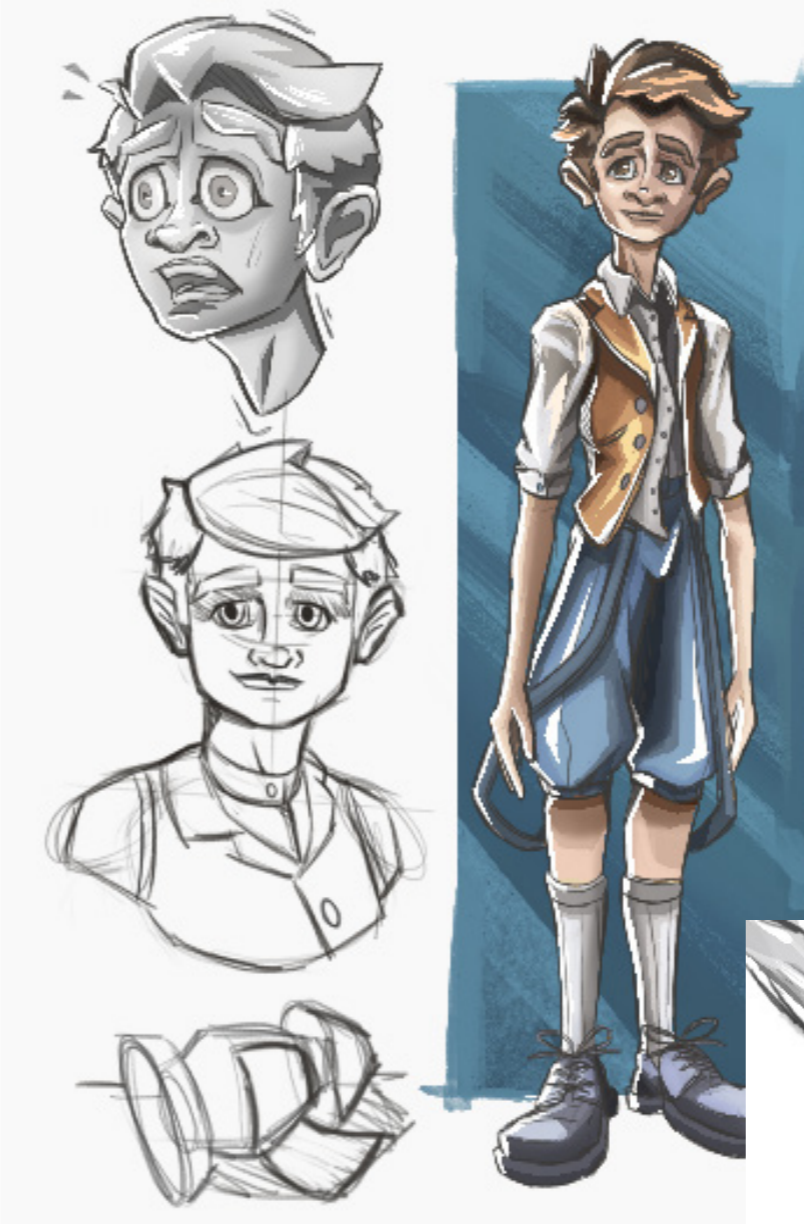
Sendo assim, *Concept Art*: Trata-se de uma das fases fundamentais na construção de uma animação, uma vez que, nesse momento, é definida visualmente a forma que cada componente ocupará na tela. Com a função de servir como guia visual, a *concept art* estabelece o estilo, a estética e o tom do projeto, fundamentando-se na análise de similares já realizada em etapas anteriores. Essa fase possibilita ampla liberdade criativa e expressiva, permitindo a exploração de diversas soluções visuais para personagens, cenários, veículos, armas e criaturas, bem como a apresentação de variações e detalhes que auxiliam na definição de uma linguagem e de uma comunicação visual. Assim, constitui-se como uma ferramenta essencial para transmitir a visão do criador ao espectador.

Entre os principais pontos definidos pela *concept art*, destacam-se:

- **Personagens:** aparência, vestuário, expressões e demais detalhes.
- **Cenários e ambientes:** atmosfera, arquitetura, paisagens e elementos que compõem o universo narrativo.
- **Criaturas:** design de monstros e demais seres fantásticos.
- **Objetos e adereços:** aparência de armas, veículos e outros itens relevantes para a história.

Dessa forma, pode-se afirmar que esta parte do projeto é essencial, pois corresponde ao momento de esboçar, ou até mesmo rascunhar, os elementos que comporão a animação. Funciona, portanto, como um pré-projeto visual, que antecipa o produto final.

Nesse sentido, o autor desenvolveu as *concept arts* dos personagens principais, que serão apresentados ao longo do projeto, com destaque para o protagonista e a criatura que o persegue no curta-metragem.



Nesta parte foi desenvolvida a estrutura e cores do personagem principal, evidenciando suas características e a construção de uma identidade para o personagem, evidenciando os elementos visuais e cores.

A Esquerda : (Figura 48 - Ilustrações de Concept Art do personagem principal feitas pelo autor. Curta metragem Siga-me de Luis Felipe Santos.)



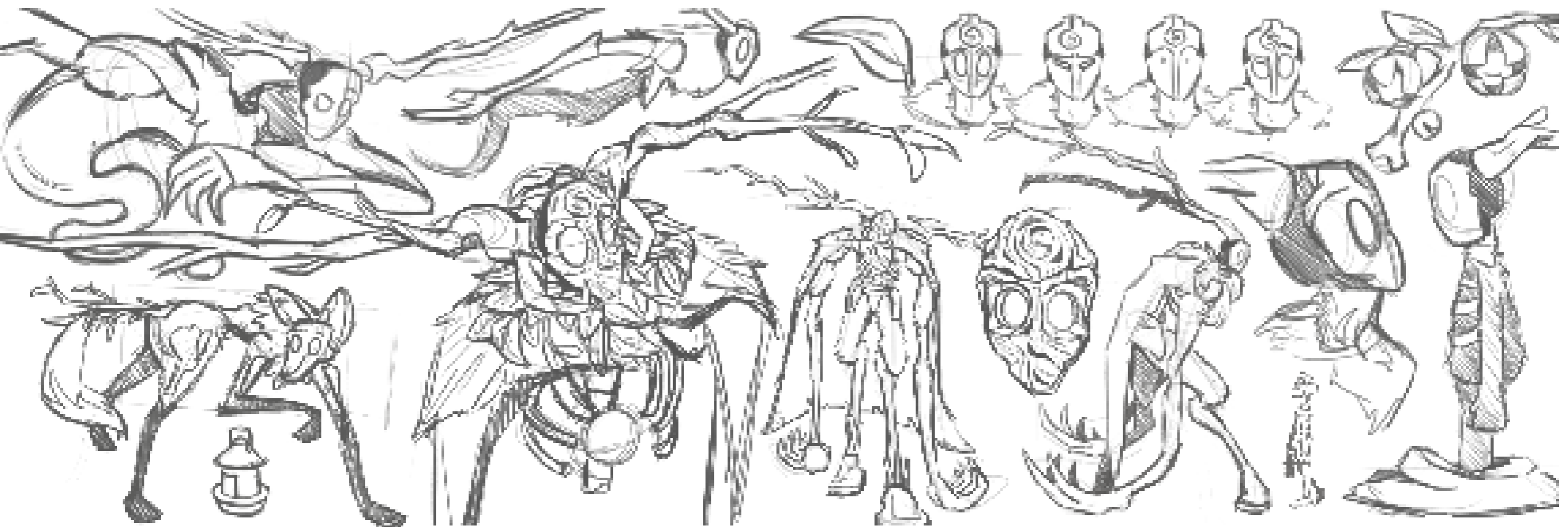
Da mesma maneira, foi feito para o antagonista do curta metragem, evidenciando suas características e a construção de uma identidade para o personagem, evidenciando os elementos visuais e cores.

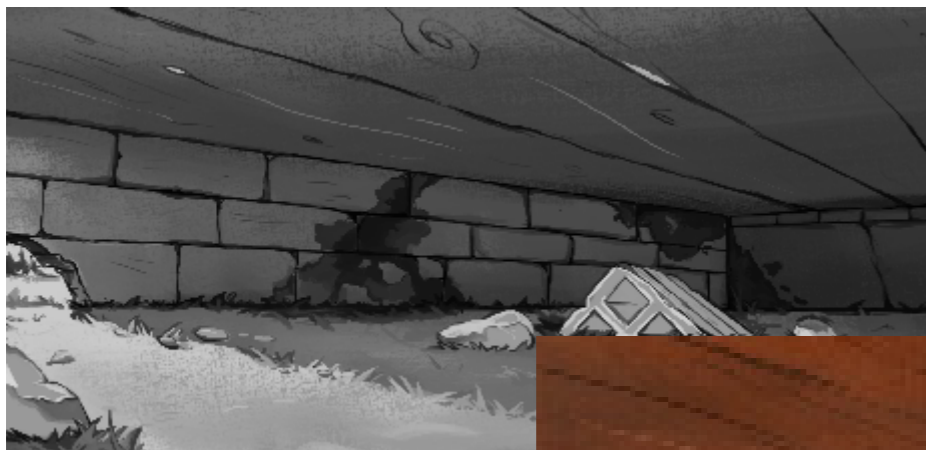
A Direita : (Figura 49 - Ilustrações de Concept Art do antagonista feitas pelo autor. Curta metragem Siga-me de Luis Felipe Santos.)



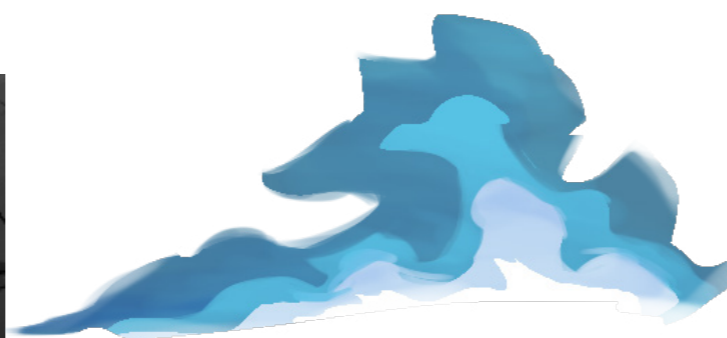
Acima : (Figura 50 - Ilustrações de Concept Art do antagonista feitas pelo autor. Curta metragem Siga-me de Luis Felipe Santos.)

Abaixo : (Figura 51 - Ilustrações de Concept Art do antagonista feitas pelo autor. Curta metragem Siga-me de Luis Felipe Santos.)

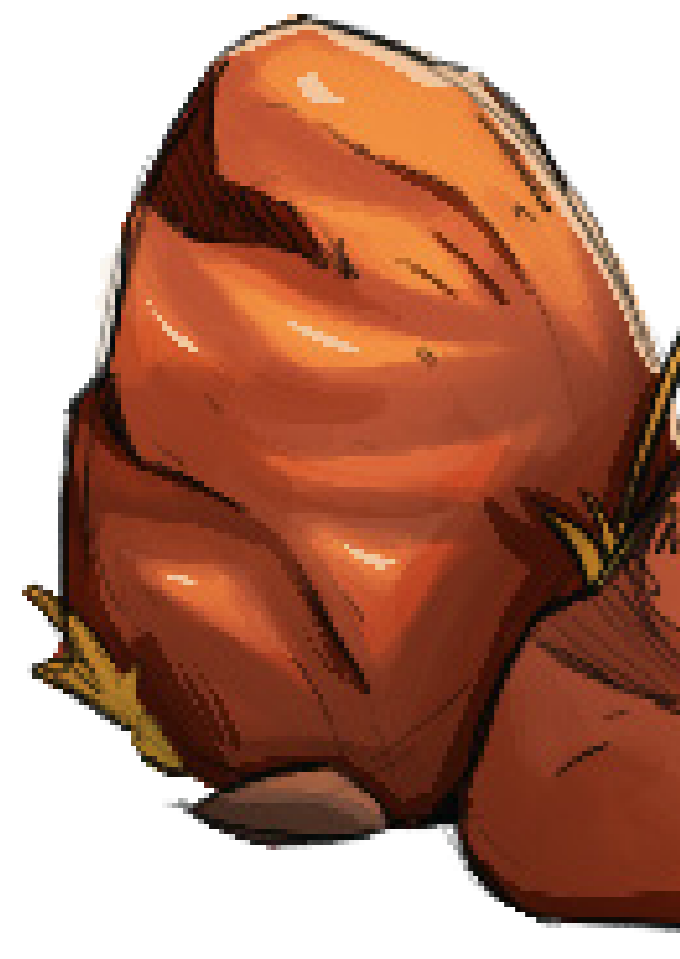




Acima : (Figura 52 - Thumbnail , imagem preparatória do cenário de uma animação em escala de cinzas, feito pelo autor. Uma das cenas do curta Siga-me).



Com os personagens Definidos, O restante era somente fazer a definição dos cenários, estabelecendo a estrutura da animação e Definindo as Características morfológicas que serão apresentadas, assim criando um estilo visual, que será mantido durante todas as cenas da animação.



Acima : (Figura 53 - Ilustração de representação visual do estilo artístico que será abordado na animação.)



Acima : (Figura 54 - Ilustração de cenário completa. Uma das cenas do curta Siga-me por Luis Felipe Santos.)

3.3 Roteiro do Curta Metragem

A casa era antiga, a poeira estava presente por todos os lados, teias de aranha nos cantos das paredes, ratos de baixo dos pisos de madeira, e lagartixas em meio as telhas. Tudo indicava que ali um dia já foi uma morada, mas agora, assim como a noite, ela se encontra sozinha e vazia. Ou talvez não.

Um pequenino rato, entrou sorretariamente pela casa, por debaixo de seus pisos. Lá dentro havia uma Lamparina acesa. Com se algo a tivesse acendido. O caseiro, oberservou o pequeno animal entrar pela casa. Assim, com o ratinho na sala de estar, ele oberservou a forte luz que a lamparina alastrava. Mas de repente foi pego em flagra pelo caseiro que abriu a porta principal da casa, assustado o rato fugiu, e o caseiro pegou a lamparina acesa, desconfiado olhou para os lados e apagou.

No outro dia a casa finalmente foi comprada, uma manhã de sexta-feira. O vizinho caseiro oberservou a chegada dos novos moradores chegando com sua charrete, sentado em sua cadeira de balanço e ao seu lado uma bengala. Os moradores eram um casal, e seu filho pequeno que estavam se mudando para sua “nova” velha casa. O casal, se encontrava entusiasmado, enquanto seu filho nem tanto, onde chegaram pela primeira vez na mansão viva, em que os moradores da pequena cidade davam seu nome. Os pais se encontravam animados, pois era início da semana de celebração aos reis e o solstício iria começar! Naquela época a Folia de máscaras era o maior evento daquela cidade, e se aconteciam festas em quase todas as noites de junho. Para os pais isso, era uma grande alegria, mas para o garoto não era nada demais, ele gostava da sua antiga vida na outra cidade. Mas pela doença de sua mãe, tiveram de se mudar para uma casa maior.

A família passou o dia arrumando a casa, limpando o que estava sujo, reformando o que estava quebrado, transformando o lugar em um lar. O senhor vizinho, um homem idoso e tocador de gaita, ajudou-os com as tarefas e chamou o menino, mostrou a cultura de máscaras, e lhe deu um cafuné na cabeça, depois e lhe entregou a lamparina, insistindo para que ele a mantivesse sempre consigo. O garoto não entendeu muito bem, mas guardou o objeto, sem dar muita importância.

À noite, enquanto a cidade se enchia de música e máscaras anunciando o festival, os pais saíram para jantar e deixaram o menino sozinho em casa. Aborrecido, ele começou a perambular pelos corredores, andou até o grande salão, onde uma enorme janela redonda revelava a mata ao redor. Ali, avistou uma luz branca crescendo na escuridão, ele estranhou, mas escutou um barulho pela casa. Era o pequeno roedor novamente.

Ele começou a perseguir o ratinho pela casa, correndo rápido pelos corredores, apagando velas acesas ao seu passar e mergulhando os cômodos na escuridão, sem perceber que algo o observava da floresta. Uma figura alta, com olhos brancos e vazios, se aproximava silenciosa.

O rato parou diante da lamparina no centro da sala. O menino saltou e conseguiu capturá-lo, mas ao olhar em volta, percebeu que a casa estava completamente escura. Voltou até a janela e viu algo se mover na escuridão, mas quando abriu a cortina, nada havia ali. A lamparina, então, se acendeu sozinha, e o vagalume escapou.

Barulhos ecoaram pela casa, janelas estouraram, portas bateram, a escada se partiu ao meio e móveis se quebraram. Apavorado, o menino correu e se escondeu, tremendo de medo. De repente, o barulho cessou, e o silêncio tomou conta.

Lentamente, o menino se virou e se deparou com uma figura enorme, de quase dois metros, com pele feita de folhas secas, chifres de galhos e rosto de crânio animal, olhos brancos e vazios que o fitavam. Assustado, ele encolheu-se ainda mais no chão, em posição fetal.

O espírito se aproximou e, como se sua forma se dissolvesse, transformou-se numa versão menor e mais delicada, uma cópia do próprio menino. A pequena figura se abaixou diante dele e, com o dedo, escreveu no chão empoeirado: “Ajude-me”. O garoto balançou a cabeça, negando.

O espírito o observou com calma e escreveu novamente: “Medo?”. O menino engoliu seco e assentiu com a cabeça. Então, o espírito fez um gesto, e diante deles surgiu uma sala oculta, onde dezenas de estátuas de pedra permaneciam congeladas em expressões de pavor.

Novas palavras apareceram no chão: “Eles também tiveram. Mas não ajudaram.” O garoto ficou confuso e assustado, recuando. O espírito então retirou de suas vestes uma pequena fotografia dos pais do menino, sorrindo juntos.

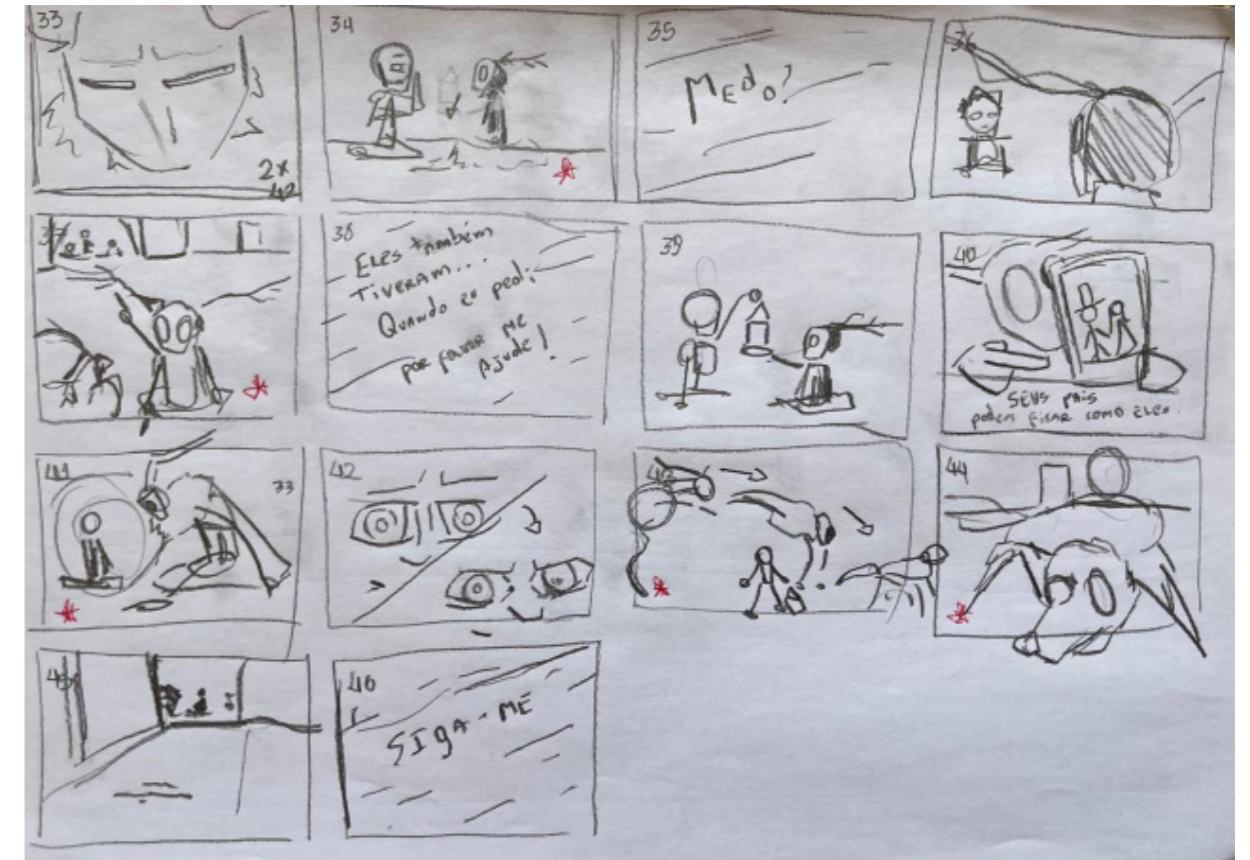
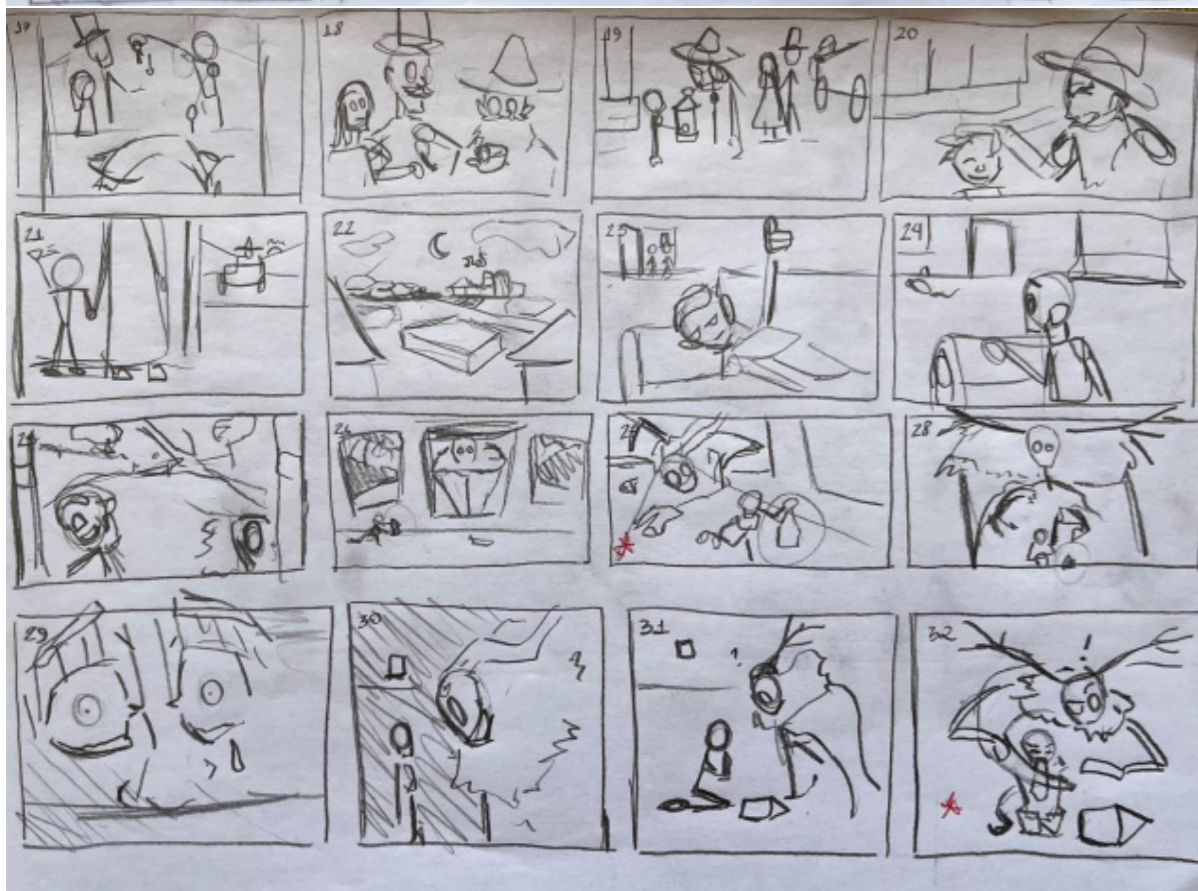
O garoto ergueu o olhar, indeciso. A lamparina ao lado se acendeu sozinha, lançando um brilho quente. O espírito a pegou e a colocou nas mãos do menino, apontando para uma porta que se abriu sozinha atrás dele, revelando a escuridão da floresta.

os olhos da criança mostraram: primeiro fechados, como se buscasse coragem, depois se abrindo com um olhar firme e decidido. Ele acenou com a cabeça, pronto para enfrentar o que viesse.

O espírito se alegra e em um movimento fluido, tomou a forma de um imponente lobo-guará. diz a ele — Siga-me.

Assim, o menino e o espírito vão a escuridão da mata para resolver o mistério que os aguardava.

3.4 Storyboard e Storytelling

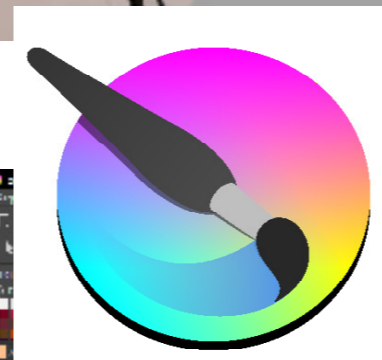


Acima : (Figura 55, 56 e 57 - Storyboard do curta metragem: Siga-me por Luis Felipe Santos.)

O storyboard é um organizador gráfico sequencial, semelhante a uma história em quadrinhos, que representa visualmente as cenas de um vídeo, filme, animação ou outra forma de narrativa. Cada quadro do storyboard ilustra uma cena, incluindo informações sobre a ação, os diálogos, o direcionamento da câmera e outros elementos relevantes para o planejamento e a visualização da produção. Ele funciona como um roteiro visual, facilitando a organização, a comunicação da ideia e a identificação de possíveis ajustes ou melhorias antes da execução.

O storytelling, por sua vez, consiste na arte de narrar histórias de maneira envolvente, com o objetivo de transmitir mensagens, valores ou ideias, estabelecendo uma conexão emocional com o público. Essa técnica, amplamente utilizada em áreas como marketing, educação e entretenimento, contribui para humanizar marcas, engajar pessoas e tornar a comunicação mais autêntica e memorável, ao transformar informações em experiências narrativas.

Nesse sentido, o autor produziu uma sequência de 46 cenas que traduzem visualmente a história apresentada no roteiro. Ao longo da produção do curta-metragem, essa sequência pode ser modificada, alterando-se o formato, a duração, o estilo ou o desenho das cenas, ou mesmo ampliando ou reduzindo sua quantidade, de modo a estruturar uma visualização mais eficiente e coesa da animação como um todo.



Acima : (Figuras 58,59 3e 60 - Captura de tela cena de animação do curta metragem: Siga-me por Luis Felipe Santos.)

3.5 Animação e Animatic's

A animação foi desenvolvida em modelo bidimensional para os personagens, com a adição de cenários e objetos tridimensionais, unindo as duas linguagens visuais em uma única composição. A partir disso, o autor adotou o método pose to pose (quadro a quadro) para a construção do curta-metragem, por permitir maior controle e planejamento, sendo especialmente indicado para movimentos complexos e de sincronia precisa. Esse método também facilita a correção de erros, pois problemas de timing ou de estrutura podem ser identificados nas poses-chave antes da criação dos quadros intermediários.

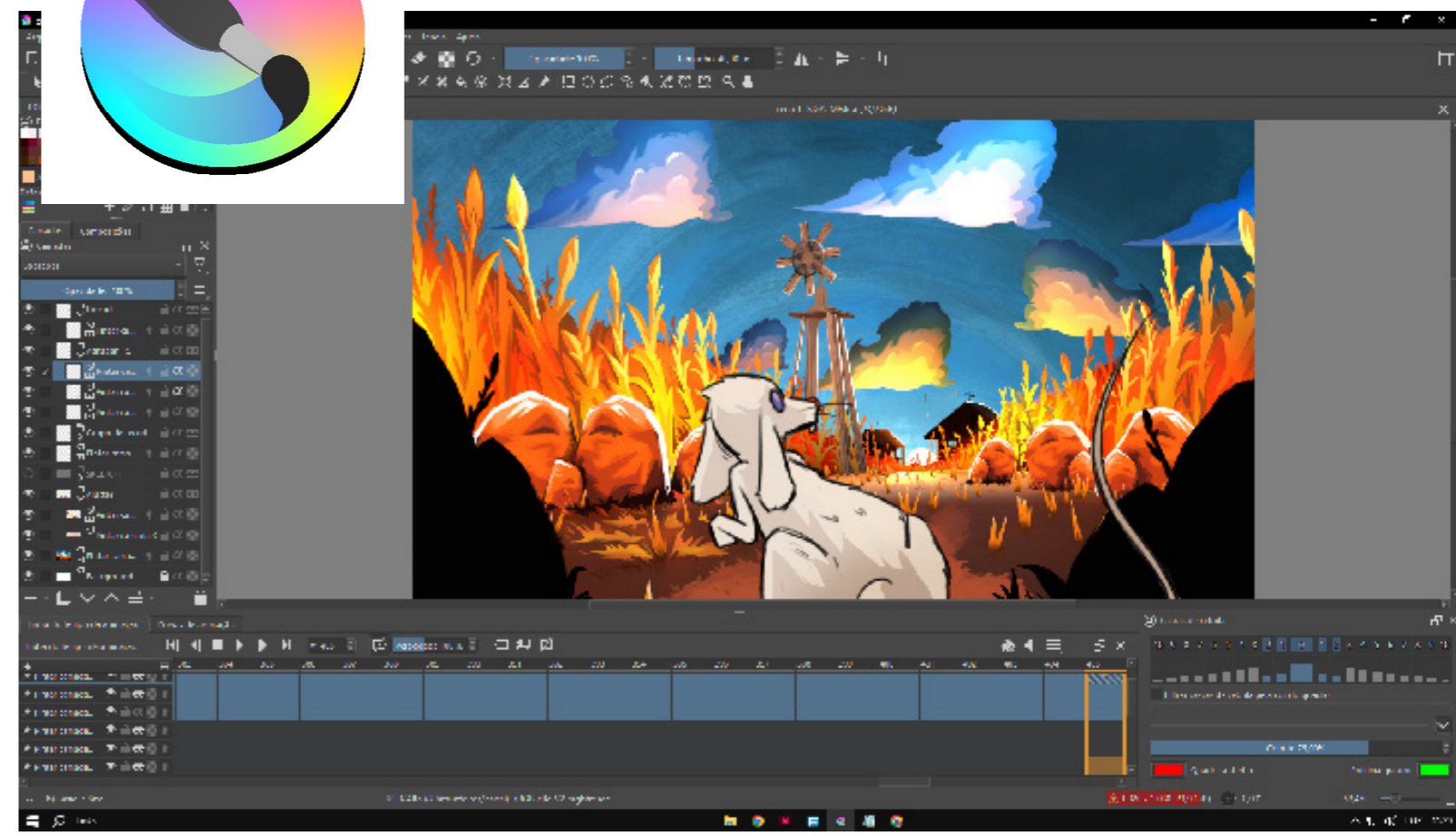
Considerando tratar-se de uma produção inicial, o objetivo do autor não foi alcançar animações totalmente fluidas e detalhadas, mas sim experimentar formas de produção eficazes e ágeis, resultando em um aspecto visual satisfatório, ainda que levemente rígido.

Os softwares utilizados na produção foram: **Blender**, para a criação de cenários e objetos em 3D; **Krita**, para a construção da cena geral e animação dos personagens principais; e **After Effects**, para a realização de pequenas animações de objetos. Todo o processo foi desenvolvido com o auxílio de uma mesa digitalizadora e um computador pessoal.

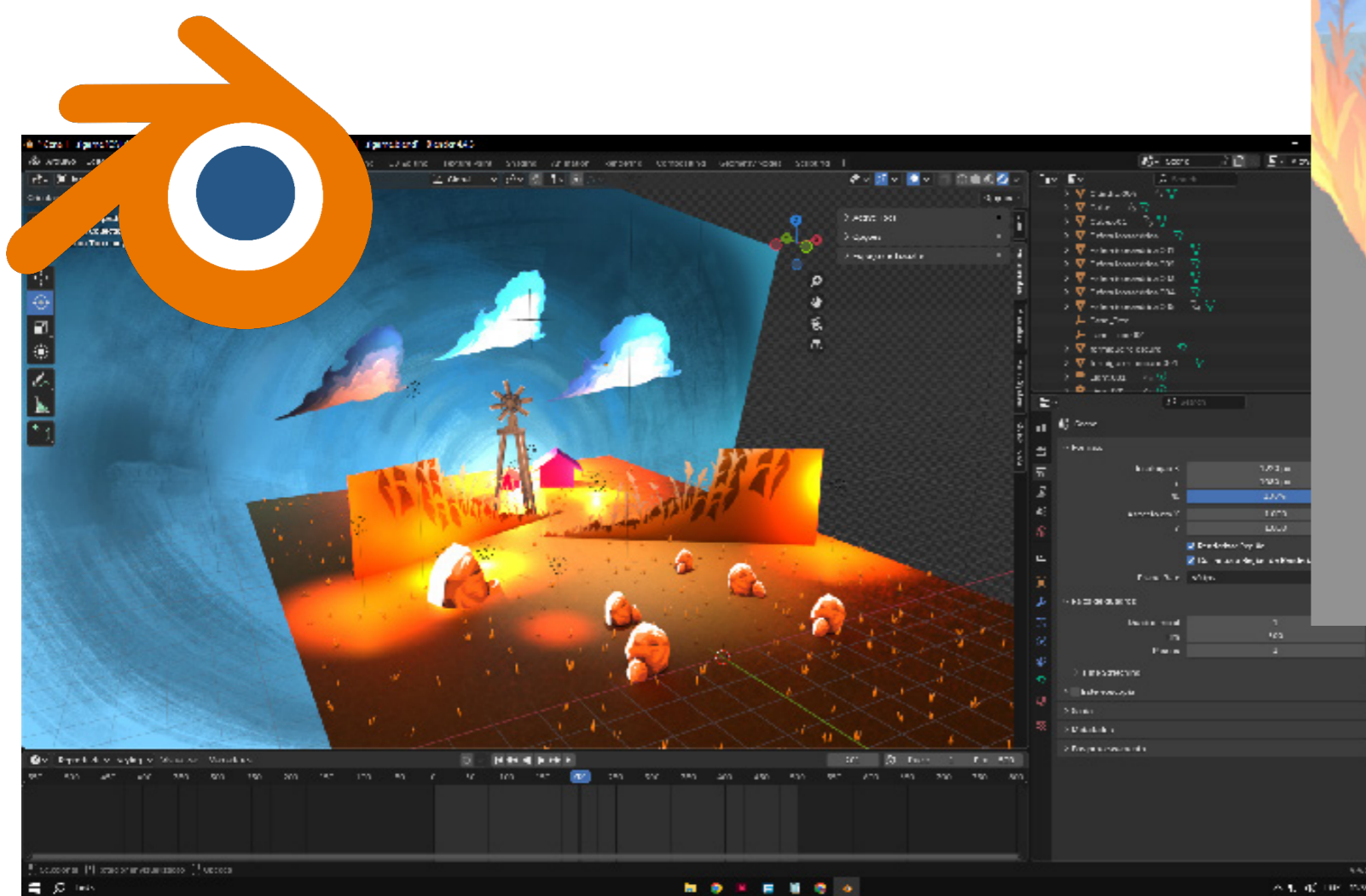
A fase de produção da animação foi organizada em três etapas:

- **Rascunho do personagem:** realizado na primeira camada, com posterior redução da opacidade para dar início à etapa seguinte.
- **Line art:** com base no rascunho, traçou-se a linha principal, resultando em maior definição e detalhamento do personagem.
- **Aplicação das cores base:** e diferenciação do fundo – procedimento que permitiu destacar o personagem principal em relação ao cenário.

Dessa forma, completava-se a primeira etapa do processo de construção da animação.



Acima : (Figura 61 - Captura de tela cena de animação do curta metragem: Siga-me por Luis Felipe Santos.)



Acima : (Figura 62 - Captura de tela cena de animação do curta metragem: Siga-me por Luis Felipe Santos.)

Para a produção das cenas em 3D, foi necessário adquirir conhecimentos prévios, aprendidos de forma autônoma. O autor construiu os cenários a partir de planos e imagens sem fundo, no formato PNG. Para a aplicação do efeito de pintura digital, utilizou-se um sistema de pintura pesquisado na internet, desenvolvido e compartilhado por um criador de conteúdo no YouTube, que demonstrava sua implementação no software Blender, disponibilizando-o gratuitamente para artistas iniciantes em 3D.

Esse sistema consiste em envolver o objeto tridimensional em um plano simplificado, permitindo que a pintura seja aplicada sobre ele, de modo a gerar a percepção de uma cena em 2D. Trata-se de uma técnica híbrida que mescla elementos da tridimensionalidade com o aspecto visual bidimensional, criando uma simulação estética singular.

Ainda não há muitos estudos consolidados sobre essa metodologia de animação, que combina essas duas linguagens de construção. Essa etapa, portanto, foi considerada prioritária dentro do projeto, uma vez que o autor buscou evidenciar, nela, o principal foco de sua pesquisa e de sua produção para o curta-metragem.



Acima : (Figura 63 - Captura de tela cena de animação do curta metragem: Siga-me por Luis Felipe Santos.)

3.6 Coloração e Render

Em relação à coloração, o autor optou por estabelecer uma referência ao seu trabalho na história em quadrinhos Siga-me, intitulada com o mesmo nome. Nessa HQ, as cores são utilizadas de forma complementar em todas as cenas, variando conforme o tom das sensações transmitidas, como tranquilidade, melancolia, medo, perigo ou alívio.

Já o render está relacionado ao detalhamento da imagem, isto é, ao processo de polimento que a torna esteticamente mais agradável, refinando detalhes e realçando pontos que atraem maior atenção.

A coloração constitui um dos aspectos específicos que o autor buscou enfatizar ao longo do projeto. É importante destacar que as cores foram empregadas como elementos narrativos e expressivos, atuando não apenas como recurso estético, mas também como meio de comunicação emocional. Cada tonalidade foi selecionada de forma intencional para refletir o estado emocional das cenas e dos personagens, contribuindo para a construção simbólica e psicológica da narrativa.

Por exemplo, em cenas que transmitem tranquilidade e harmonia, predominam tonalidades amareladas, que evocam calor, conforto e serenidade. Em momentos de escuridão ou introspecção, o azul se torna a cor predominante, representando melancolia, mistério ou reflexão. Já nas cenas de maior tensão, o vermelho é utilizado de forma mais intensa, simbolizando perigo, energia e conflito.

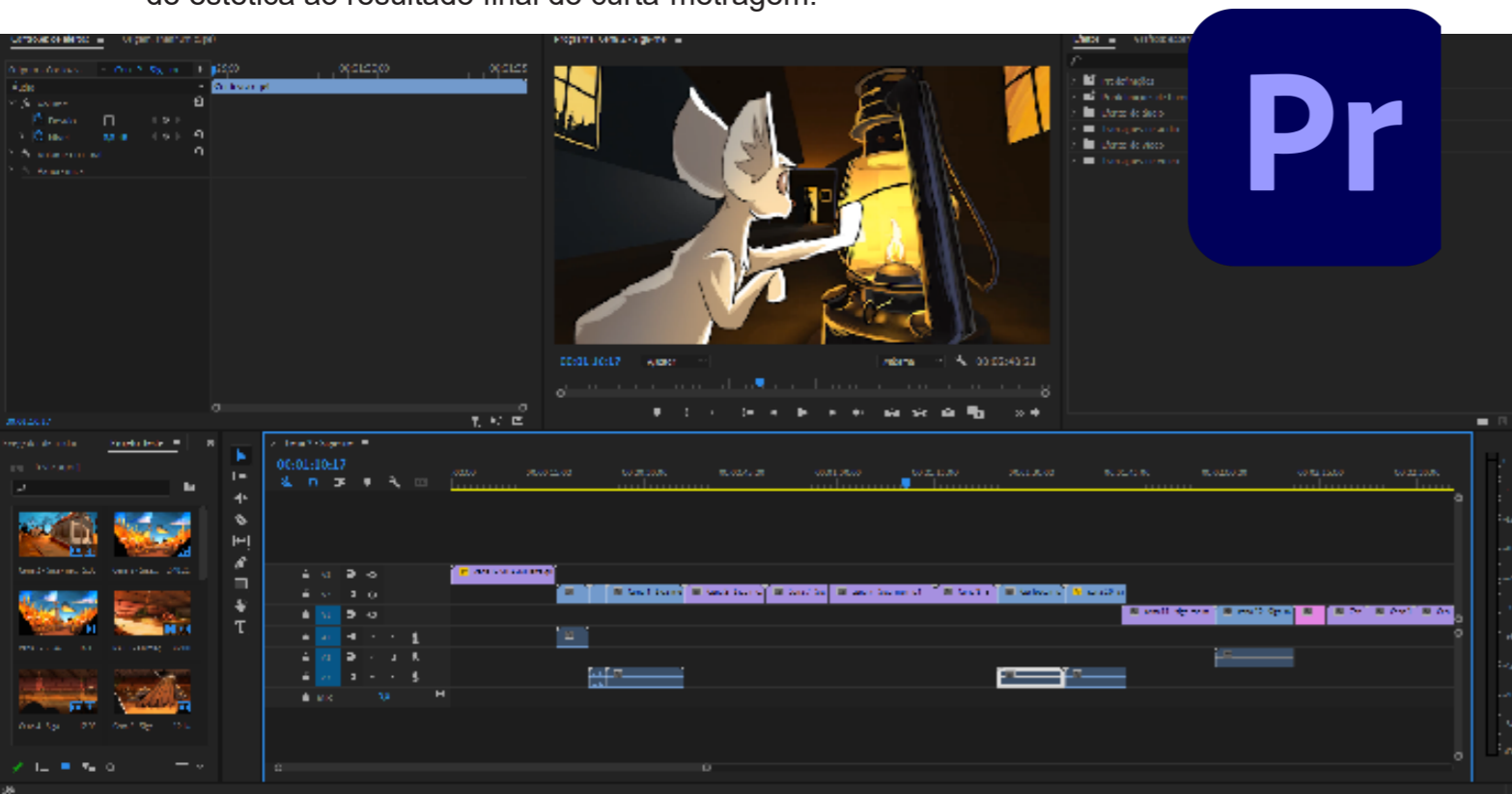
Dessa forma, a aplicação cromática estabelece uma relação direta com a psicologia das cores, criando um fluxo visual que orienta a percepção do espectador e reforça as mudanças emocionais ao longo do curta-metragem. Assim, a cor atua como elemento narrativo essencial, contribuindo para a imersão e para a compreensão sensorial da obra.

3.7 Finalização

A finalização do projeto tem início quando todas as cenas encontram-se concluídas e aptas para serem incorporadas ao produto audiovisual. Nessa etapa, o autor reúne as cenas previamente produzidas e realiza a integração delas em uma única linha de tempo dentro do software de edição. Esse processo envolve a organização e a sincronia das imagens, a realização de cortes precisos e o ajuste de transições, com o objetivo de estabelecer uma continuidade narrativa e cronológica coerente com o enredo proposto.

A fase de finalização se caracteriza principalmente pela edição do vídeo, etapa em que são aplicadas técnicas fundamentais de montagem cinematográfica. Nesse contexto, o autor busca aprimorar o ritmo e a fluidez da narrativa, utilizando recursos como trilhas sonoras, efeitos sonoros, correção e tratamento de cor (color grading), adição de legendas, sobreposições gráficas e efeitos visuais que complementam a estética da obra. Além disso, é nesse momento que se define o tom emocional da produção, uma vez que a escolha dos sons, das músicas e dos tempos de corte influencia diretamente na percepção do espectador.

Por fim, a finalização também compreende a renderização e exportação do material em formato adequado à sua exibição, garantindo qualidade visual e sonora conforme os padrões técnicos do projeto. Essa etapa é, portanto, essencial para consolidar todos os elementos produzidos, assegurando coesão, coerência e unidade estética ao resultado final do curta-metragem.



Acima : (Figura 64 - Captura de tela cena de animação do curta metragem: Siga-me por Luis Felipe Santos.)

3.8 Pós Produção

A pós-produção refere-se a todos os materiais e elementos que acompanham o curta-metragem após a finalização de suas cenas principais. Essa etapa compreende não apenas o refinamento técnico da obra, mas também a criação de recursos complementares que contribuem para sua divulgação, identidade visual e consolidação estética. Em outras palavras, a pós-produção abrange todos os componentes que auxiliam na propagação do curta, bem como aspectos estruturais que enriquecem a própria animação.

No caso deste projeto, os elementos de pós-produção planejados pelo autor incluíram o desenvolvimento de uma tipografia do tipo script, criada especificamente para a animação. Essa tipografia foi utilizada em momentos de escrita dentro do curta, nos créditos finais e também na composição do título da obra, reforçando a unidade visual e o estilo gráfico do filme.

Além disso, foi elaborada a criação de um pôster oficial, com o objetivo de representar visualmente a identidade do curta-metragem. O pôster funciona como um elemento de comunicação e marketing, oferecendo ao espectador uma primeira impressão estética e conceitual sobre o conteúdo da animação, contribuindo assim para sua divulgação e reconhecimento.

link de acesso ao Curta-Metragem:
<https://youtu.be/Md2ESel-Yio>

Ao lado e Abaixo : (Figura 65 e 66 - Cartaz Conceito do curta metragem por Luis Felipe Santos).



Acima : (Figura 67 - Tipografia Siga-me por Luis Felipe Santos.)

4.1 Memorial Descritivo

Iniciei o projeto a partir do estudo de metodologias em design, com o objetivo de estruturar a proposta que desejava desenvolver. Para o processo criativo, utilizei o método de Bruno Munari, que serviu de base para o desenvolvimento do projeto. No que se refere especificamente à animação, recorri às metodologias de Sergi Cámara e Richard Williams, conforme expostas em suas respectivas obras. A partir desse embasamento teórico, elaborei o planejamento do projeto e, em seguida, busquei produções semelhantes às quais pudesse me inspirar. Assim, selecionei três curtas-metragens: *Resilience*, de Yunie Choi; *Afternoon Class*, de Seoro Oh; e *Kaeru*, de Denise Chan. Todos apresentavam ideias próximas àquilo que eu pretendia retratar.

Com a concepção geral definida, iniciei a fase de construção da animação. Busquei referências visuais na internet que se aproximassem do estilo e da atmosfera que eu gostaria de representar. Para o personagem principal, utilizei imagens relacionadas à figura humana, como retratos, poses, estilos de moda e características físicas diversas. Para a criação do antagonista, um monstro, recorri a referências de animais, criaturas fantásticas e elementos da fauna. Já para os cenários, pesquisei locais, paisagens, construções arquitetônicas e objetos de época, incluindo roupas, acessórios e utensílios que pudessem compor a ambientação. A partir desse levantamento, desenvolvi a *concept art* da animação. Na sequência, avancei para a elaboração do *storyboard* e do *storytelling*, estruturando a narrativa visual de acordo com o roteiro e as artes conceituais já produzidas. Esse processo resultou em um esquema sequencial de 46 cenas. A partir daí, iniciei a etapa mais longa e exigente do projeto: a animação propriamente dita. Em média, cada cena demandou cerca de 500 quadros, correspondendo a uma ilustração por quadro, com repetição estratégica de alguns deles para otimizar o tempo de produção. O fluxo de trabalho seguiu as etapas de rascunho, *line art* e coloração. Para os cenários, optei por tratá-los separadamente, como pinturas digitais, nos mesmos moldes que aplico em minhas ilustrações autorais.

Minha intenção inicial era detalhar os personagens com maior refinamento, eliminando a *line art* para alcançar um aspecto mais polido. No entanto, devido ao tempo limitado, precisei simplificar essa etapa a fim de concluir a animação dentro do prazo estabelecido. Assim, adaptei algumas cenas do *storyboard*: algumas foram condensadas e outras eliminadas. Ao final, foram produzidas 42 cenas, com duração total aproximada de 5 minutos. Na fase de finalização, utilizei o *software Premiere* para a coloração, aplicando filtros de desfoque, nitidez e ajustes de cor em todas as cenas. Em seguida, realizei os cortes essenciais, com base em estudos técnicos de cinema e audiovisual, de modo a estruturar a montagem final. Para a trilha sonora, recorri a ferramentas disponíveis na *internet*, complementando-as com sons captados por meio de gravações próprias em celular e outros obtidos em bancos de áudio online, resultando em uma mixagem de som personalizada.

Adicionalmente, produzi uma abertura com a logomarca do meu portfólio artístico e os créditos de produção. Não satisfeito, desenvolvi também uma tipografia original, criada exclusivamente para a animação. Por fim, reutilizei uma das cenas do curta-metragem para a produção de um cartaz de divulgação, ampliando, assim, o escopo visual do projeto.

4.2 Tópicos de Desenvolvimento

- PESQUISA
 - Estudo e pesquisa de temas do TCC
 - desenvolvimento de escrita.
- PLOT PRINCIPAL
 - desenvolvimento do plot
 - divisão das características principais da história.
 - decupagem do plot
- PROBLEMATIZAÇÃO
 - desenvolvimento da problematização
- ROTEIRO
 - desenvolvimento do roteiro
 - decupagem do roteiro
 - aplicação do roteiro em escala Ms - *Master Scene*
- REFERÊNCIAS
 - Procura de imagens de referência
 - Organização de Similares
 - Procura de curta-metragens similares para estudo
 - Análise de Similares
- CONCEPT ART
 - Rascunho Geral da ideia, a partir das referências
 - Desenvolvimento do Personagem principal
 - Desenvolvimento do Antagonista
 - Desenvolvimento dos Cenários
 - Desenvolvimento dos Elementos visuais de composição.
 - Ilustração final dos tópicos
- ANIMAÇÃO E ANIMATC'S
 - Rascunho *Pose to Pose da cena*
 - Desenvolvimento da cena
 - Aplicação do Cenário
 - Aplicação da *Line Art*
 - Aplicação das Cores Base
 - Finalização Geral da Cena
- COLORAÇÃO E RENDER
 - Aplicação da Luz e sombra nos personagens e elementos
 - Definição e Detalhamento na cena
 - Adição de Efeitos de Cor e Filtros de Cor
 - Aplicação de Desfoque, Nitidez e Sombras
- FINALIZAÇÃO
 - Reunião de todas as cenas produzidas
 - Edição
 - Cortes e formatos de tela
 - Correção de cor
- PÓS- PRODUÇÃO
 - adição e aplicação de sons e trilha sonora
 - adição de abertura animada com símbolo de portfólio
 - produção de créditos
 - produção de tipografia presente na animação
 - produção de cartaz

Referências

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. London: Faber and Faber, 2009.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animation. New York: Disney Editions, 1981.

WHITAKER, Harold; HALAS, John. Timing para animação. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2020.

ALBERTO, Lucena junior. arte da Animação: Técnica e Estética através da história 2º edição, SENAC 2002.

JOBLING, Paul; CROWLEY, David. Graphic design: reproduction and representation since 1800. Manchester: Manchester UP, 1996.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. Rio de Janeiro: Edições 70, 1968.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. 2ºed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Fontes, 2001.

CAMÀRA Sergi. O Desenho Animado. Lisboa, Editora Estampa, 2005.

CÂMARA, Sergi. Desenho animado. 2. ed. São Paulo: Publifolha, 2009.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro. Rio de Janeiro, Objetiva, 2001.

LUPTON, Ellen. Design como Storytelling. São Paulo: Editora XYZ, 2025.

BENDAZZI, G. Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation. London: John Libbey, 1994. (Tradução de Cartoons: Il Cinema d'Animazione 1888-1988. Venezia: Marilio Editori, 1988).

BURCH, N. Life to Those Shadows Berkeley: University of California Press, 1990.].

Curta metragens Analisados e Técnica de Pintura 3D

Resilience Short Film: <https://www.youtube.com/watch?v=F1QRZki3zb8>

Afternoon Class Short Film: <https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRibXFAc&t=87s>

Kaeru Short Film: <https://www.youtube.com/watch?v=JPaoMeKg7oM>

Digital Painting on Blender: <https://www.youtube.com/watch?v=WpwZXU6VnuA&t=1s>