



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Márcio Filipe Peixoto Pantoja

Animação em prol de projetos de inclusão: Relatório da produção do vídeo de apresentação da Jornada da Inclusão do TRT-13, com técnicas de *motion design* e foco em representatividade.

Florianópolis

2025

Márcio Filipe Peixoto Pantoja

Animação em prol de projetos de inclusão: Relatório da produção do vídeo de apresentação da Jornada da Inclusão do TRT-13, com técnicas de *motion design* e foco em representatividade.

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof. Eugenio Andres Diaz Merino, Dr.

Florianópolis

2025

Pantoja, Márcio Filipe Peixoto

Animação em prol de projetos de inclusão :
Relatório da produção do vídeo de apresentação
da Jornada da Inclusão do TRT-13, com técnicas
de motion design e foco em representatividade.
/ Márcio Filipe Peixoto Pantoja ; orientador,
Eugenio Andres Diaz Merino, 2025.

52 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)
- Universidade Federal de Santa Catarina,
Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em
Animação, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Motion Design. 3. Inclusão.
4. Animação. 5. Identificação. I. Merino,
Eugenio Andres Diaz. II. Universidade Federal
de Santa Catarina. Graduação em Animação. III.
Título.

Márcio Filipe Peixoto Pantoja

Animação em prol de projetos de inclusão: Relatório da produção do vídeo de apresentação da Jornada da Inclusão do TRT-13, com técnicas de *motion design* e foco em representatividade.

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Animação.

Florianópolis, 18 de Julho de 2025.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca examinadora

Prof. Eugenio Andres Diaz Merino, Dr., Instituição UFSC

Carolina Schütz Rosa, M.^a, Instituição UFSC

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr., Instituição UFSC

Prof. Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr., Instituição UFSC

Prof. Eugenio Andres Diaz Merino, Dr.
Orientador

Florianópolis, 2025

Dedico este trabalho ao curso de animação, para ajudá-lo a desenvolver ainda mais os seus estudos em *motion design*.

AGRADECIMENTOS

Sem dúvidas, as pessoas mais essenciais para que eu tenha conseguido passar por esse curso e feito este trabalho são meus pais, Cláudia e Márcio, a quem eu nunca serei capaz de devolver todo o carinho que me foi dado de tantas formas, cada um do seu jeitinho. Sou capaz de sentir através deles também o amparo dos meus incríveis tios Márcia, Jackson, Mário e Marcelo, dos meus avós, da minha irmã Mônica, da minha madrastra Eloisa, do meu padrasto Weder e de certo modo também de todos os meus outros familiares e suas amizadas.

Aqui eu reconheço por escrito o meu privilégio por ter esse apoio, que me proporcionou este capítulo em Florianópolis. Igualmente, os amigos que fiz aqui tiveram um valor incomensurável nesse período e pretendo conservar para sempre o carinho que tenho por todos, tanto os que ainda estão próximos quanto os que já passaram. Destaco especialmente a Camilly, o Pablo e a Raquel, que inclusive foi minha colega durante este trabalho.

Agradeço à UFSC e seus funcionários (e terceirizados) por proporcionar espaço para o surgimento de um curso de Bacharelado em Animação, que ainda é tão raro em universidades públicas. Mesmo com escassez de recursos humanos e financeiros, o corpo docente do Departamento de Gestão, Mídias e Tecnologias é capaz de auxiliar seus estudantes a realizarem projetos incríveis e inspiradores. Os professores em geral são sempre tão prestativos e dedicados aos seus alunos de uma forma tão humilde, que eu creio ser um modelo para todo mundo que queria uma humanidade mais feliz.

Escrevo isso pensando muito nos professores Nicholas, Gabriel Prim, Mônica e Flávio. Porém, penso especialmente como exemplo no meu orientador Merino, que sempre me deu um empurrãozinho quando precisei e me fazia olhar para o meu próprio trabalho com mais carinho sempre que eu sentia que ele era insuficiente. Agradeço não só a ele, mas também à toda a sua equipe no LDU NGD que fez esse lindo projeto com o TRT, sempre com um humor muito leve e postura receptiva.

Finalizo agradecendo a mim, que com tantos acertos e erros não vejo sentido em arrependimentos já que todas as minhas escolhas estão me levando por um caminho no qual sou tão feliz e posso aprender e conviver com pessoas tão amadas.

“The animation muse is secretly an anxious planner and you must learn from her example” (BLAZER, 2019, p. 12)

RESUMO

Este trabalho apresenta o processo de concepção, planejamento e produção de um vídeo institucional em *motion design* para o Tribunal Regional do Trabalho da Paraíba (TRT-13), com o objetivo de divulgar de forma lúdica e acessível a Jornada da Inclusão. A Jornada da Inclusão é um dos resultados do projeto realizado pelo convênio firmado entre entidades de universidades públicas e o tribunal, com o intuito de fortalecer uma cultura de inclusão no TRT-13. O vídeo buscou entender de quais formas o ofício do *motion design* poderia auxiliar na implementação desse processo de inclusão. Sua proposta foi aproximar o público interno dos valores de pertencimento, diversidade e inclusão, destacando o alinhamento do projeto aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU). A metodologia abrangeu a pesquisa de referências visuais, desenvolvimento de roteiro e *storyboard*, ilustração, animação 2D com foco em técnicas de *motion design* e finalização do produto audiovisual, dando prioridade aos designs estáticos, ilustrações e escolhas de processos de animação ágeis e eficientes. O resultado consistiu em um vídeo dinâmico, de curta duração, adaptado às demandas do projeto e às limitações de tempo de produção. O projeto demonstrou a viabilidade do uso do *motion design* como ferramenta estratégica de comunicação inclusiva em ambientes institucionais.

Palavras-chave: *motion design*; inclusão; comunicação institucional; ODS; animação.

ABSTRACT

This paper presents the process of conception, planning, and production of an institutional motion design video for the Regional Labor Court of Paraíba (TRT-13). Its goal was to promote, in a playful and accessible way, the *Jornada da Inclusão* (Inclusion Journey). The Inclusion Journey is one of the outcomes of the project carried out through an agreement between extension groups within public universities and the court, with the purpose of strengthening a culture of inclusion within TRT-13. The video explored how the craft of motion design could contribute to the implementation of this inclusion process. Its proposal was to bring the internal audience closer to the values of belonging, diversity, and inclusion, highlighting the alignment of the project with the United Nations (UN) Sustainable Development Goals (SDGs). The methodology included visual reference research, script and storyboard development, illustration, 2D animation with a focus on motion design techniques, and the finalization of the audiovisual product, prioritizing static designs, illustrations, and agile, efficient animation processes. The result was a dynamic, short video tailored to the project's demands and the production time constraints. The project demonstrated the feasibility of using motion design as a strategic communication tool for inclusion in institutional settings.

Keywords: motion design; inclusion; institutional communication; SDGs; animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Os quatro momentos da Jornada da Inclusão.....	17
Figura 2 – Logo da Rede de Inclusão	17
Figura 3 – Cena do vídeo <i>What Do Neural Networks Really Learn?</i>	19
Figura 4 – Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU	20
Figura 5 – Esquema da produção de um curta animado 2d.....	21
Figura 6 – Esquema de produção do Vídeo de Apresentação	22
Figura 7 – Cronograma de produção do vídeo.....	24
Figura 8 – Mapa mental de produção do vídeo	24
Figura 9 – Captura de tela do Miro da produção	25
Figura 10 – <i>Moodboard</i> de referências de cenários e ambientes.....	26
Figura 11 – <i>Moodboard</i> de referências de uso de cores	27
Figura 12 – <i>Moodboard</i> de referências de ilustrações	27
Figura 13 – <i>Moodboard</i> de referências de design de personagens	28
Figura 14 – Referência de aplicação de linha em personagem.....	29
Figura 15 – Capturas do vídeo de referência <i>Discord - Safety Teen Charter</i>	29
Figura 16 – Capturas do vídeo de referência <i>Channel 4: Our 5/50 Manifesto</i>	30
Figura 17 – Captura de tela de parte do esboço do roteiro	31
Figura 18 – Recorte da captura de tela do roteiro	32
Figura 19 – Exemplo de cena composta por “janelas”	32
Figura 20 – <i>Styleframe</i> da cena 3	38
Figura 21 – Design de personagens do vídeo <i>Discord - Safety Teen Charter</i>	39
Figura 22 – Cena com alguns dos personagens apresentados	40
Figura 23 – Cores utilizadas na identidade visual da Rede.....	40
Figuras 24 e 25 – Evolução dos <i>styleframes</i> da cena 9	41
Figura 26 – <i>Styleframe</i> da cena 6	42
Figura 27 – Exemplo de organização de uma das cenas no After Effects.	43
Figura 28 – Elemento da cena 7	44
Figura 29 – Exemplo de gráfico de animação utilizando interpolação contínua	44
Figura 30 – Cena de Teatrinho Leo e Lully: A Branca de Neve	45
Figura 31 – Tabela com a legenda depois convertida para .JSON	46
Figura 32 – Expressão aplicada na camada de legendas no After Effects	46
Figura 33 – Capturas de tela do vídeo finalizado	48

Erro! Indicador não definido.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Roteiro, decupagem e <i>storyboard</i> do vídeo animado	33
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FADE	Fundação de Apoio ao Desenvolvimento
FAPEU	Fundação de Amparo a Pesquisa e Extensão
LDU	Laboratório de Design e Usabilidade
NGD	Núcleo de Gestão e Design
ODS	Objetivos do Desenvolvimento Sustentável
ONU	Organização das Nações Unidas
PCDs	Pessoas com Deficiência
TRT-13	Tribunal Regional do Trabalho da 13ª Região (Paraíba)
UPA	United Productions of America
UDESC	Universidade do Estado de Santa Catarina
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	16
2	METODOLOGIA.....	21
3	DESENVOLVIMENTO.....	22
3.1	FAMILIARIZAÇÃO COM O PROJETO E ENTENDIMENTO DO CONTEÚDO 22	
3.2	PESQUISA E CONCEITUAÇÃO.....	25
3.3	ROTEIRIZAÇÃO.....	30
3.4	STORYBOARD.....	32
3.5	ANIMATIC.....	36
3.6	LOCUÇÃO.....	37
3.7	DESIGN E DIREÇÃO DE ARTE.....	37
3.8	ANIMAÇÃO.....	42
3.9	SOM.....	45
3.10	LEGENDA.....	46
4	RESULTADOS.....	47
5	CONCLUSÃO.....	48
	REFERÊNCIAS.....	50
	APÊNDICE A – BRIEFING DO VÍDEO.....	52
	APÊNDICE B – ROTEIRO DO VÍDEO.....	53

1 INTRODUÇÃO

O Tribunal Regional do Trabalho da 13ª região, da Paraíba, (TRT-13) teve na sua gestão de 2023–2024 a inclusão como um de seus pilares, o que motivou a sua gestão definir políticas e ações neste sentido. Uma delas foi a realização de convênios envolvendo o TRT-13 a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), com participação da Fundação de Amparo a Pesquisa e Extensão (FAPEU) e Fundação de Apoio ao Desenvolvimento (FADE), para executar o projeto “Inclusão de Pessoas com Deficiência no TRT-13”.

Esse projeto foi desenvolvido por meio de um convênio entre a UFSC e o TRT-13, sendo executado pelo Laboratório de Design e Usabilidade (LDU) e Núcleo de Gestão de Design (NGD)¹, contando com a colaboração da UFPE², UDESC³ e UFRJ⁴.

Desta forma, uma equipe interprofissional e interinstitucional, formada por profissionais de Design, Engenharia e Saúde, desenvolveu o projeto de inclusão no qual um dos seus resultados foi o processo de inclusão, por meio de um guia e da formação de um núcleo, que posteriormente passou a ser chamado de rede.

O TRT-13 em 2024 já dispunha de diversos projetos com foco em inclusão, como a reserva de 40% das suas vagas de aprendizes para pessoas com deficiência (PARAÍBA, 2025). É chamado de “Colaboradores” o conjunto de servidores e aprendizes do tribunal, os quais respectivamente são compostos de 36 e 4 pessoas com deficiência, totalizando 40 pessoas como foco do projeto divididas em cinco municípios (UFPE, 2023).

O processo de inclusão foi intitulado “Jornada da Inclusão”, formulado “com o objetivo de trazer bem-estar e fluidez ao processo de inclusão” (TRT-13, 2024). Todos os colaboradores do tribunal são considerados fundamentais no desenvolvimento dessas ações — sendo assim considerados uma rede. A Figura 1 apresenta os quatro

¹ LDU NGD, é vinculado ao Departamento de Gestão, Mídias e Tecnologia do Centro de Comunicação e Expressão da UFSC e aos Programas de Pós-graduação em Design (CAPES PROEX) e Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção (CAPES PROEX).

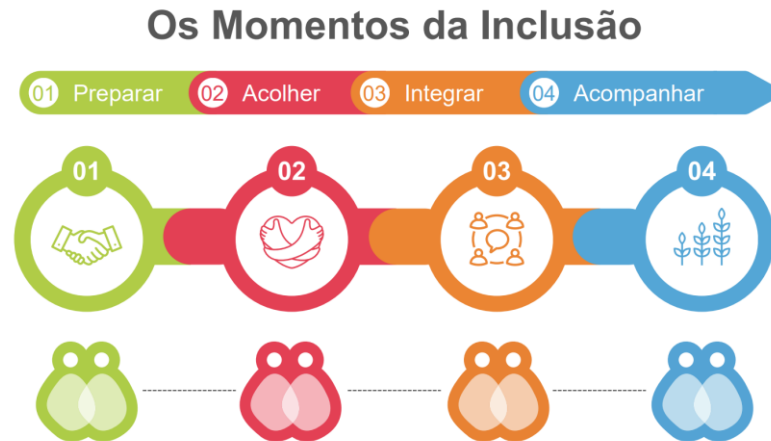
² UFPE, por meio do Laboratório de Tecnologias Assistiva e Terapia Ocupacional, do curso de Terapia Ocupacional.

³ UDESC, por meio dos cursos de graduação em Design e Programa de Pós-graduação em Design.

⁴ UFRJ, por meio do curso de graduação em Design Industrial.

momentos desse processo: Preparar, Acolher, Integrar e Acompanhar, pelos quais os novos colaboradores passam desde antes de ser admitido.

Figura 1 – Os quatro momentos da Jornada da Inclusão



Fonte: TRT-13 (2024).

O Guia da Inclusão (TRT-13, 2024) foi um documento formulado com o objetivo de orientar o núcleo de colaboradores internos a dar continuidade a esse processo, detalhando as ações envolvidas nele e apresentando informações gerais sobre inclusão e acessibilidade.

Para esse projeto foi desenvolvida uma identidade visual (iv), por uma equipe do LDU NGD. Com uma iconografia simples, descritiva, e com quatro cores pastéis sólidas associadas uma a cada momento da Jornada, exibidas na Figura 1, essa iv define diretrizes visuais a serem seguidas pelos materiais gráficos derivados desse projeto. A rede de inclusão recebeu uma logo apresentada na Figura 2.

Figura 2 – Logo da Rede de Inclusão



Fonte: TRT-13 (2024).

Na primeira etapa descrita neste Trabalho de Conclusão de Curso, o autor entra em contato com a equipe do LDU NGD responsável pelo projeto para se contextualizar sobre ele.

Dentro deste contexto, percebeu-se a necessidade de tornar o novo projeto ainda mais palpável para o corpo de colaboradores do tribunal e demais envolvidos, buscando-se estratégias de esclarecimento e conscientização da importância e principalmente do passo a passo do processo de inclusão no TRT-13.

Surge daí a oportunidade de integrar as habilidades e competências do curso de graduação em Animação da UFSC, numa produção aplicada, por meio de um Trabalho de Conclusão de Curso e materializada em um vídeo animado.

Essa escolha se deu por conta do potencial didático e identitário desse tipo de mídia. Sobre vídeos animados utilizados para educação, Leiner *et al.* afirmam, em tradução livre:

“Mensagens transmitidas por meio de animações tendem a gerar maior interesse no público e a potencializar o aprendizado do conteúdo abordado, resultando em treinamentos ágeis e curtos, melhor compreensão e maior acessibilidade à informação.” (LEINER *et al.*, 2004).

Uma das áreas que permitem utilizar animação para criar vídeos informativos é chamada *motion design*, que utiliza de técnicas de manipulação, animação e mixagem, principalmente de forma computadorizada, para criar materiais audiovisuais. Velho (2008) define motion design como:

“uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens bidimensionais de todo o tipo, temporizadas ou não (vídeos, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros”. (VELHO, 2008)

Esses materiais podem resultar, entre outros produtos, em animações educacionais e vídeos de propaganda. O vídeo “*What Do Neural Networks Really Learn?*” (Figura 3), do canal no YouTube Rational Animations (2024), é um exemplo de *motion design* aplicado para ensinar conceitos, pois é produzido com gráficos e áudio manipulados em computador.

Figura 3 – Cena do vídeo *What Do Neural Networks Really Learn?*



Fonte: Rational Animations (2024).

Desta forma, este trabalho de conclusão trata da produção de um vídeo animado com técnicas de motion design para apresentar a Jornada da Inclusão para os colaboradores do Tribunal Regional do Trabalho da Paraíba. Não apenas isso, mas o vídeo também visa colaborar com o processo de sensibilização da importância do tema, em instituições desta natureza, como primeiro passo.

A Jornada da Inclusão é um processo de quatro momentos seguido a partir do contexto de admissão de um novo colaborador e é um projeto pioneiro promovido pelo próprio tribunal (TRT-13, 2024). Por este motivo, o vídeo animado teria de ser informativo e discorrer por todo o processo, contextualizando e explicando cada momento de uma forma simples e que retenha a atenção do espectador, com uma duração curta.

Nesse sentido, buscaram-se meios de fazer com que a produção ganhasse destaque e se tornasse marcante. Considerando o contexto do funcionalismo público, a proposta encontrada para isso, que se conectaria com o público diverso e que não danificaria a credibilidade e o respeito da instituição, foi fazer o uso de uma comunicação lúdica. Em relação à forma de comunicação desse meio, Oliveira (2021) discute como a linguagem jurídica se torna rebuscada e séria a ponto de afastar o cidadão comum do diálogo. Como contraponto, a linguagem proposta é feita por meio de narrativa e analogias visuais, potencializada pelo uso da animação, para diferenciar-se de outros vídeos institucionais por meio do encantamento e do apelo.

Outra preocupação do tribunal era a de reforçar uma cultura inclusiva e colaborativa na instituição. Tornar os colaboradores parte essencial desse processo serviria também para construir um senso de pertencimento, que segundo destaca

Munaier *et al.* (2022), é um elemento motivador para a permanência de um indivíduo em um projeto, geração de valor e desenvolvimento de um espaço de acolhimento, conseqüentemente auxiliando o sucesso do projeto. O vídeo animado busca fazer esse trabalho por meio da identificação, não só por personagens que representam os colaboradores (Pessoas com Deficiência - PcD e não PcD), mas também por elementos característicos da rotina daquele ambiente específico. Importante destacar a participação integrante do corpo de colaboradores do tribunal, a qual fez a narração, de uma inspiradora em primeira pessoa do plural.

Esse vídeo animado também tinha o intuito de ser usado como uma forma de divulgar o projeto para outros órgãos públicos, incentivando-os a buscar promover suas próprias políticas de inclusão.

Por fim, foram foco das políticas da gestão do tribunal nesse período os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), os quais serviram como guias durante o desenvolvimento do projeto. A ONU apresenta seus ODS (Figura 4) como “17 objetivos ambiciosos e interconectados que abordam os principais desafios de desenvolvimento enfrentados por pessoas no Brasil e no mundo.” Os ODS contemplados pelo projeto de inclusão do TRT-13 são: o terceiro (Saúde e Bem-estar), o oitavo (Trabalho Decente e Crescimento Econômico) e o décimo (Redução das Desigualdades). O vídeo deveria destacar esse ponto não só para credibilizar o projeto, mas também para inspirar o público em prol de um movimento colaborativo de inclusão.

Figura 4 – Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU



Fonte: ONU Brasil.

Desta forma, este trabalho de conclusão de curso relata o processo de desenvolvimento de um vídeo institucional em *motion design* para o TRT-13, destacando o planejamento, execução e problemas e soluções encontrados.

2 METODOLOGIA

Para a produção, escolheu-se usar técnicas de *motion design*, não só por ser um ofício de preferência do autor, permitindo uma produção mais ágil. A escolha desse formato eliminou a necessidade de gravações em *live action*⁵, que seriam inviáveis dada a distância de 3.000 quilômetros entre o autor e o tribunal. Além disso, esse formato é comum para vídeos explicativos e para materiais de apresentação, rótulos que se encaixam neste vídeo pelo seu caráter informativo e educacional.

As etapas foram definidas tendo como referência a estrutura recomendada por Winder e Dowlatabadi (2011) no livro *Producing Animation*, porém com adaptações para atender às necessidades do vídeo e contexto temporal do autor. A Figura 5 apresenta estas etapas, das quais se destacam para a produção deste vídeo o Roteiro e o Design. O Roteiro ganha importância pelo caráter descritivo do vídeo sobre o processo da Jornada da Inclusão, enquanto o Design se torna a sua tradução em forma visual.

Figura 5 – Esquema da produção de um curta animado 2d



Fonte: Traduzido de Winder *et al.* (2011, p. 249).

⁵ Gravações em *live action* se referem a materiais audiovisuais produzidos de capturas de câmeras fotográficas.

Na Figura 6, é apresentado o esquema com as etapas de Winder adaptadas à produção deste vídeo animado. Em ordem cronológica, as etapas são: familiarização com o projeto e entendimento do conteúdo, pesquisa, roteirização, *storyboard*, *animatic*, locução, design e direção de arte, *set-up* das cenas, animação, efeitos sonoros (SFX) e saída final.

Figura 6 – Esquema de produção do Vídeo de Apresentação da Jornada da Inclusão



Fonte: O Autor.

O destrinchamento dos processos e técnicas usados em cada etapa será apresentado ao longo do texto.

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 FAMILIARIZAÇÃO COM O PROJETO E ENTENDIMENTO DO CONTEÚDO

A etapa “familiarização com o projeto e entendimento do conteúdo” se refere à familiarização com o projeto de inclusão desenvolvido pelo LDU NGD, o que foi feito por meio do *briefing*. Foi criada para que o autor pudesse entender quais os objetivos do vídeo e então montar o cronograma. Além do *briefing* e do cronograma, essa etapa também resultou em um mapa mental, que ajudaria a registrar de forma visual o escopo da produção do vídeo animado.

Em uma perspectiva geral, o *briefing* foi realizado ao longo de vinte dias, por meio de visitas ao Laboratório de Design e Usabilidade e reuniões com os professores

coordenadores do projeto. Esse processo culminou em um documento de pesquisa disponível no APÊNDICE A deste trabalho de conclusão, com perguntas formuladas pelo autor a partir das visitas e inspirado em outros formulários de *briefing* do seu arquivo pessoal. As perguntas foram respondidas pelos professores e validadas pela assessoria do tribunal.

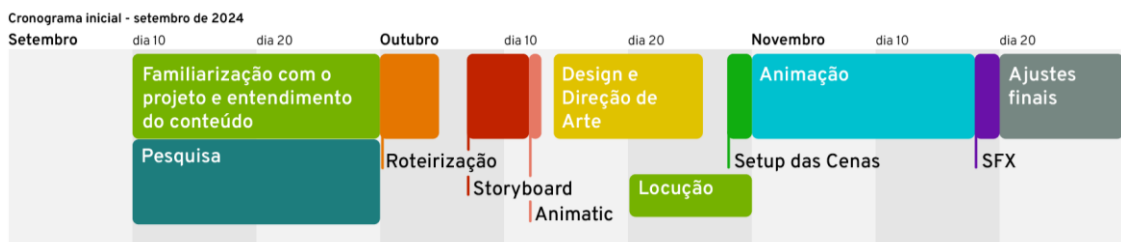
A partir desse processo, definiu-se que o objetivo geral do vídeo animado seria apresentar o projeto da Jornada de Inclusão do TRT-13, seus objetivos e seus momentos, tanto para os colaboradores internos quanto para as outras pessoas e órgãos que acompanhassem o trabalho do tribunal.

Sumariza-se abaixo os objetivos e requisitos específicos do vídeo animado, que foram reunidos a partir do processo de *briefing*:

1. O vídeo animado deveria evidenciar a presença de pessoas com deficiência no tribunal e pô-las como foco da ação, com uma variedade de personagens e situações representativas do cotidiano real dessas pessoas;
2. O projeto de inclusão teria um formato pioneiro no meio dos tribunais regionais do trabalho e estava caminhando para se tornar um documento extenso. Por conta disso, o vídeo animado precisaria apresentá-lo de forma didática e resumida;
3. Os colaboradores do tribunal (como são chamados os funcionários) teriam um papel fundamental na implementação da Jornada da Inclusão. Visando o engajamento dessas pessoas, o vídeo animado deveria provocar nelas um senso de responsabilidade e pertencimento ao projeto de inclusão, através de ludicidade;
4. O vídeo animado deveria divulgar o projeto de inclusão como um exemplo para outros órgãos públicos se inspirarem em desenvolver suas próprias iniciativas similares;
5. O tribunal e seu então presidente estavam determinados a criar ações em prol dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS). Seria importante que o vídeo destacasse os três ODS com os quais o projeto de inclusão corrobora.
6. A estética do vídeo animado deveria estar de acordo com a identidade visual da Rede de Inclusão, com sua iconografia simples e informativa, cores pastéis variadas, formas geométricas simples e sem o uso de texturas.

O cronograma foi planejado com a duração de três meses. A data de entrega seria no dia 25 de novembro de 2024, para quando estava prevista a entrega do projeto do LDU NGD aos gestores, mas havendo tolerância de o vídeo animado ser entregue até o dia 5 de dezembro, quando o projeto seria efetivamente apresentado ao corpo de colaboradores. No cronograma há espaços vazios para adaptá-lo ao planejamento pessoal do autor. A Figura 7 apresenta o cronograma contendo as etapas definidas na metodologia.

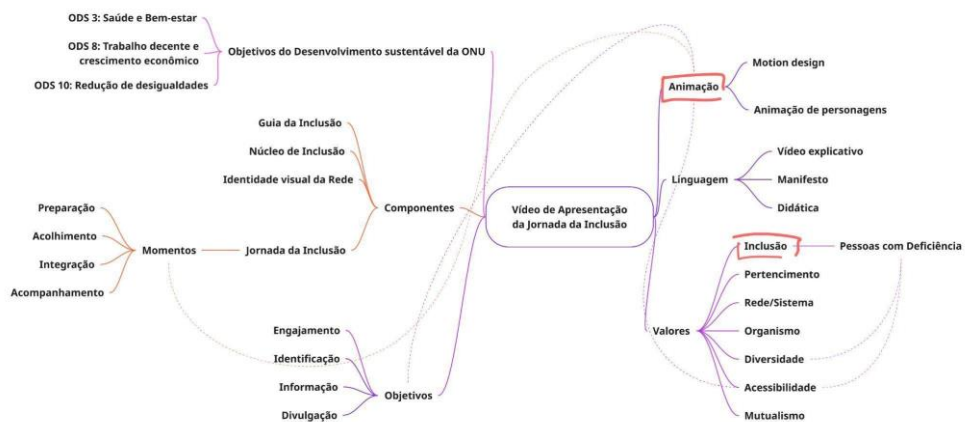
Figura 7 – Cronograma de produção do vídeo



Apresenta o “Cronograma inicial”, formulado no início da produção com as datas previstas. Fonte: O autor.

Uma das ferramentas utilizadas para organizar as informações e diretrizes do vídeo, foi o mapa mental. Foi produzido a partir do *briefing* e posteriormente complementado na etapa de pesquisa e conceituação para registrar as palavras-chave que conduziram o vídeo animado, destacando, na Figura 8, as palavras Animação e Inclusão como as norteadoras.

Figura 8 – Mapa mental de produção do vídeo



Fonte: O autor.

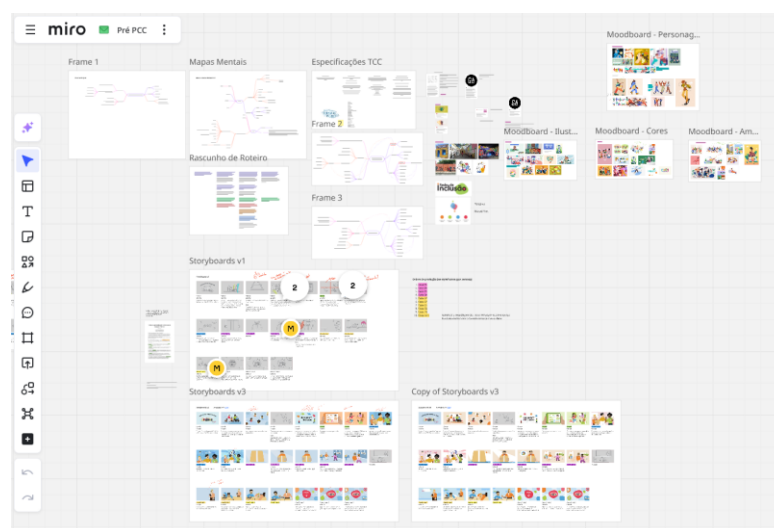
Do elemento central “vídeo de apresentação”, foram resumidos seus objetivos qualitativos, de divulgar o projeto e engajar os colaboradores do tribunal, e os valores a serem comunicados, com foco na inclusão de pessoas com deficiência. As técnicas de *motion design* e animação de personagens seriam o meio para isso, utilizando-se de linguagem didática e tom de manifesto.

3.2 PESQUISA E CONCEITUAÇÃO

Na etapa de pesquisa e conceituação, foi realizada a coleta de referências para a direção de arte. Para auxiliar nessa seleção, o autor fez uma reunião com uma das criadoras da identidade visual da Rede de Inclusão, buscando conhecer as referências que usaram no seu processo de criação, conversar sobre as possibilidades estilísticas para as ilustrações e entender melhor a sua visão criativa para a concepção dos elementos gráficos e da logomarca.

As pesquisas foram feitas em repositórios como *Motionographer* e *Pinterest*, além de portfólios específicos de alguns estúdios de *motion design* e da própria coleta de referências feita pelas designers da identidade visual da rede. Ele foi organizado no aplicativo Miro⁶ (Figura 9), tendo em vista a sua versatilidade para adicionar fotos, vídeos e links de uma forma fácil de visualizar com ferramentas que agilizam a organização.

Figura 9 – Captura de tela do Miro da produção



Fonte: O autor.

⁶ Miro é uma ferramenta online que fornece um canvas de área ilimitada onde o usuário pode adicionar imagens, vídeos, notas, links, textos e outros gráficos. É utilizado por profissionais de diversas áreas para, entre outras coisas, fazer brainstormings e organizar informações de projetos.

Figura 11 – *Moodboard* de referências de uso de cores



Fonte: O autor.

Um dos pontos destacados na busca de referências para o uso das cores (Figura 11) foi o uso de fundos monocromáticos para serem usados para demarcar diferentes momentos do vídeo. Na etapa de roteirização, o vídeo foi dividido em partes que apresentam os quatro momentos da Jornada da Inclusão individualmente e cada um tem cores específicas. Ainda assim, o vídeo seria bastante colorido, então o autor usou as referências para entender formas de se trabalhar cenas contendo 4 ou 5 cores diferentes.

Figura 12 – *Moodboard* de referências de ilustrações

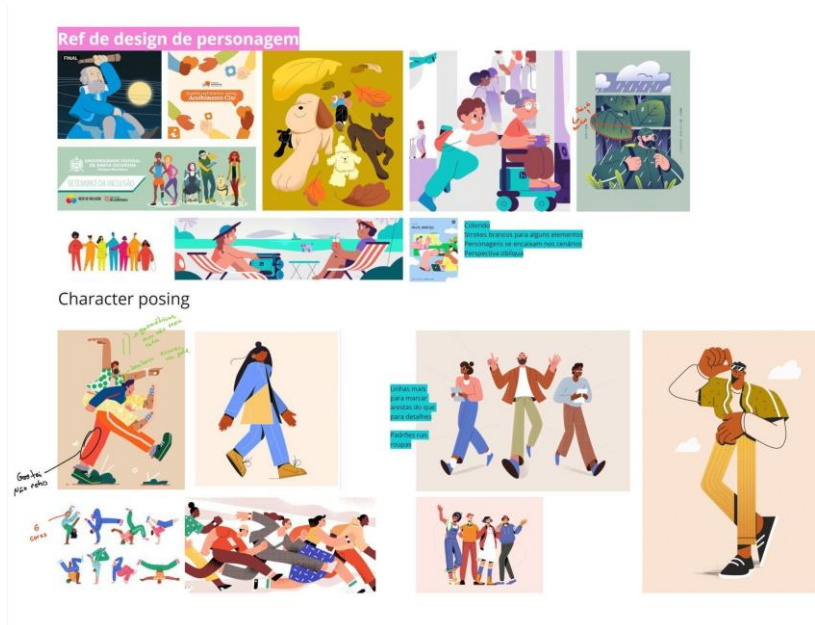


Fonte: O autor.

Ao se procurar referências para ilustrações, apresentadas na Figura 12, o objetivo era encontrar ideias de composição e posicionamento dos elementos em cena. Por o vídeo ter como uma de suas mensagens defender o valor se uma

comunidade diversa e acolhedora, ilustrações com pessoas interagindo e se ajudando serviram de exemplos para montar as cenas. Percebeu-se também que elementos flutuantes em cena ajudam a torná-la mais leve e divertida.

Figura 13 – *Moodboard* de referências de design de personagens



Fonte: O autor.

A pesquisa por inspirações para o design dos personagens (Figura 13) foi útil para entender como se poderia aplicar o exagero nas proporções dos personagens, uso das formas, as composições de cores, as interações dos tecidos com o corpo, reunir ideias de vestimentas, poses, cabelos e outros aspectos. Foi com essa pesquisa que se decidiu, por exemplo, que os personagens só teriam contornos em áreas onde duas camadas sobrepostas ficassem indistinguíveis como no braço da personagem da referência da Figura 14.

Figura 14 – Referência de aplicação de linha em personagem



Fonte: Our Shack (2023).

Também foram reunidas referências de outros vídeos animados, das quais duas se destacaram. A primeira foi o vídeo *Discord - Safety Teen Charter* (Figura 15), produzido pelo estúdio Rocket Panda (2024). Seu objetivo é apresentar a rede social Discord como um ambiente plural e seguro para os usuários. Seu texto tem uma roupagem séria e supostamente impessoal, fazendo referência a um aviso de um comissário de bordo. Apresenta os valores defendidos pela plataforma, com linguagem horizontal e leve, características muito reforçadas pelo visual lúdico da peça e seus personagens diversos. A impessoalidade da fala é subvertida pelas imagens construídas para criar identificação e pertencimento.

Figura 15 – Capturas do vídeo de referência *Discord - Safety Teen Charter*



Fonte: Rocket Panda (2024).

A segunda é um vídeo manifesto do Channel 4 (Figura 16) sobre trabalho remoto. O formato de manifesto se encaixou bem com o vídeo do TRT-13, pois afirma os valores defendidos por um grupo, que nesse caso seria a cultura de inclusão do tribunal. O vídeo, produzido pelo estúdio Brotherston.tv (2022), também mostra como que sem usar palavras difíceis e configurações complexas é possível fazer a comunicação de um ambiente sério como um tribunal de forma comunicativa e inspiradora.

Figura 16 – Capturas do vídeo de referência *Channel 4: Our 5/50 Manifesto*



Fonte: Brotherston.tv (2023).

3.3 ROTEIRIZAÇÃO

Com as referências discutidas com o professor orientador, os requisitos do vídeo animado e o Guia em mãos, o roteiro começou a ser montado. Ele foi separado em sete partes:

1- Apresentar o TRT-13 como um órgão público que valoriza os próprios colaboradores

2- Apresentar a jornada da inclusão

3- Preparar

4- Acolher

5- Integrar

6- Acompanhar

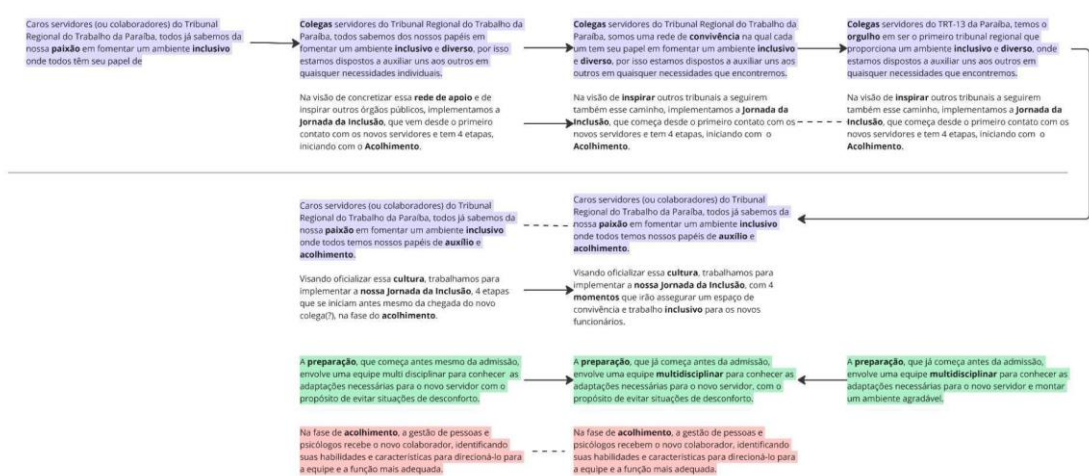
7- Encerramento + referência aos ODS da ONU

Cada uma das partes da 3ª à 6ª seriam a apresentação dos quatro momentos da Jornada da Inclusão.

Por estar setorizado dessa forma, o rascunho do roteiro pôde seguir um método não linear de escrita, elaborado pelo autor, começando por montar o esboço de uma parte apenas e destacar suas palavras-chave. Então poderia-se partir para o rascunho da próxima parte ou então para uma nova versão da que haveria sido feita, reestruturando ou alterando vocativos e palavras-chave, com prioridade para as palavras presentes no mapa mental (Figura 8). Esse método favoreceu que em cada parte ocorresse um *brainstorming* para montar suas frases.

Desta forma montou-se um roteiro modular (Figura 17) e facilmente modificável para ser discutido com o orientador, avaliando a linguagem, vocabulário, *flow* e conteúdo. As setas apontam em quais sentidos as partes do roteiro foram evoluindo e as linhas pontilhadas ligam partes que não mudaram.

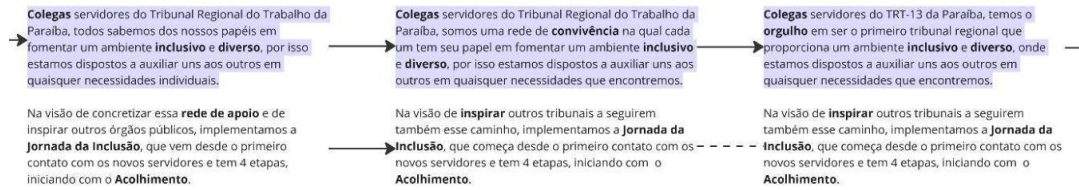
Figura 17 – Captura de tela de parte do esboço do roteiro



Fonte: O autor.

A Figura 18 apresenta um exemplo com as duas primeiras partes do roteiro. A primeira foi escrita em diferentes versões, que foram combinadas diferentes versões da segunda parte até que se encontrasse um texto que estivesse de acordo com os requisitos estabelecidos no *briefing*. O roteiro completo está disponível no Apêndice B deste documento.

Figura 18 – Recorte da captura de tela do roteiro



Fonte: O autor.

Um dos objetivos do texto era que o narrador fosse percebido como parte da equipe e estar falando diretamente com seus colegas, com uma abordagem horizontal. Deveria passar autenticidade e satisfação na sua fala. Por isso foram priorizadas para a introdução colocações na primeira pessoa do plural e palavras como “paixão” e “orgulho”.

O roteiro foi aprovado pelos orientadores e pela assessoria do tribunal.

3.4 STORYBOARD

A partir do roteiro foi elaborado o *storyboard* (Quadro 1). Revisitando o *briefing* e as referências, uma abordagem lúdica com composições modulares — módulos aqui chamados de “janelas” (Figura 19) — se mostrou eficaz para o vídeo. Ao ocasionalmente dividir as cenas em diferentes “janelas”, inspiradas em *bento grids*⁷, é possível representar diferentes setores e ambientes do tribunal ao mesmo tempo e gerar interesse, especialmente considerando o tempo limitado demais para criar cenários tradicionais elaborados.

Figura 19 – Exemplo de cena composta por “janelas”


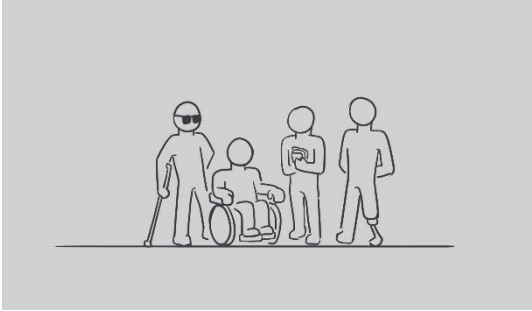
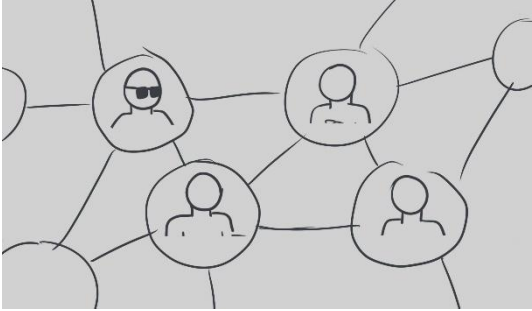



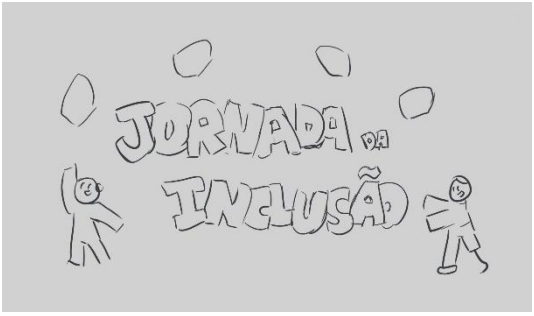
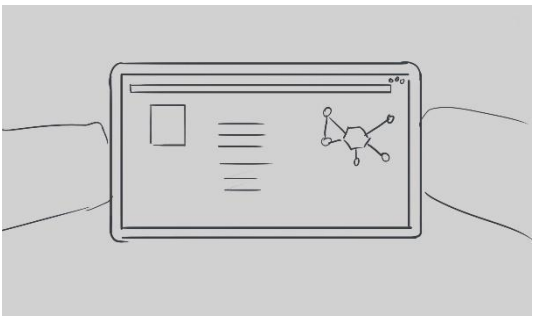

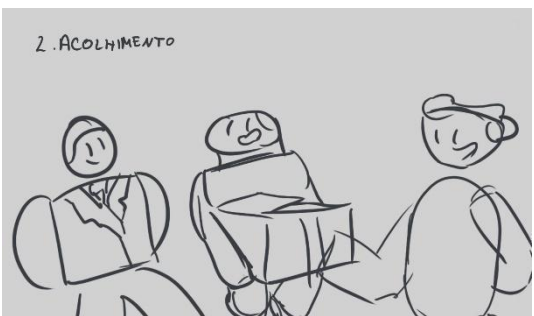
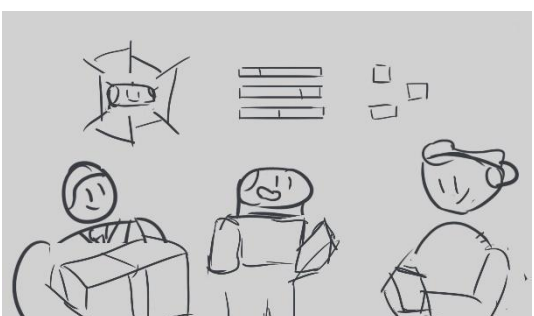
Fonte: Min Kyung (2021).

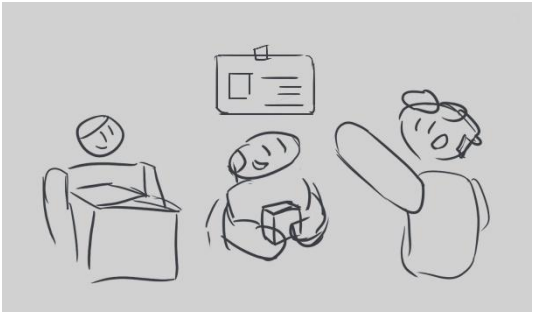
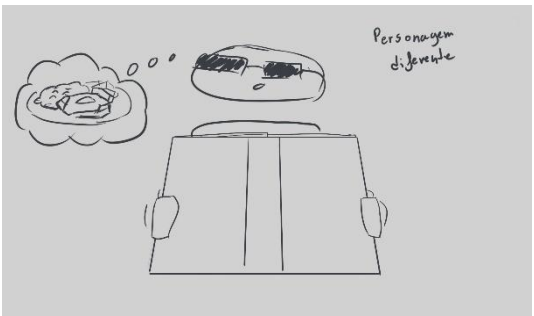
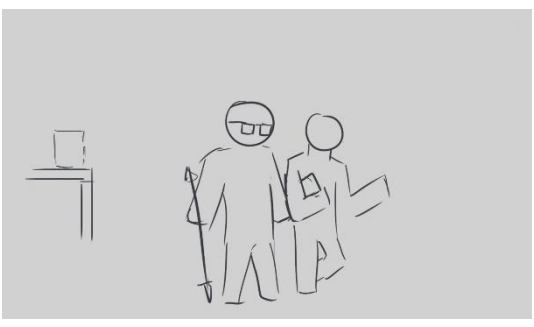
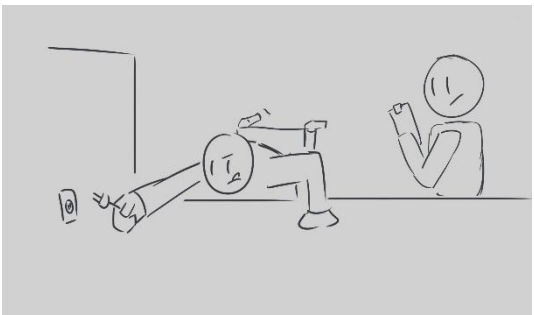

⁷ *Bento grids* é um estilo de compor imagens dividindo-as em setores, que se encaixam preenchendo a tela, fazendo referências a recipientes com divisórias para acomodar diferentes alimentos em uma refeição.

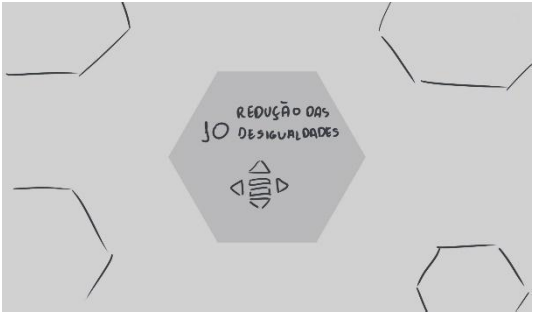

Outro requisito levantado para o *storyboard* também foi acrescentar uma variedade de personagens, buscando demonstrar uma equipe ampla e diversa dentro do tribunal. Ainda assim, repetir personagens em cenas diferentes foi um modo de criar um vínculo individualmente com eles e inferir um papel de importância.

Quadro 1 – Roteiro, decupagem e *storyboard* do vídeo animado

Locução	Decupagem	<i>Storyboard</i>
<p>Cena 1 Somos o Tribunal Regional do Trabalho da Paraíba... ou TRT-13, para os íntimos.</p>	<p>Ilustração do prédio do tribunal com seu nome.</p>	
<p>Cena 2 Todos aqui sabemos da nossa paixão em fomentar um ambiente inclusivo onde cada um tem seu papel de auxílio e acolhimento,</p>	<p>Colaboradores fictícios do TRT, com atenção para a representação de PCDs.</p>	
<p>Cena 3 afinal em uma rede todos os elos são importantes.</p>	<p>Personagens conectados em uma rede.</p>	
<p>Cena 4 Dando mais um passo para materializar essa cultura, montamos a nossa Jornada da Inclusão,</p>	<p>Lettering com o nome do projeto sendo montado.</p>	

<p>com 4 momentos que irão assegurar um espaço de convivência e trabalho inclusivo para os novos colaboradores.</p>	<p>Representação iconográfica dos quatro momentos.</p>	
<p>Cena 5 A preparação já começa antes da admissão.</p>	<p>Tela com o perfil do futuro colaborador.</p>	
<p>Cena 6 Ela envolve uma equipe multidisciplinar para conhecer as adequações necessárias para o novo servidor e montar um ambiente agradável.</p>	<p>Pessoas em diferentes funções preparando o ambiente para receber o novo colaborador.</p>	
<p>Cena 7 No momento de acolhimento, a gestão de pessoas e os psicólogos recebem o novo colaborador,</p>	<p>Novo colaborador andando pelo tribunal acompanhado do RH e do psicólogo.</p>	<p>2. ACOLHIMENTO</p> 
<p>identificando suas habilidades e características</p>	<p>Ilustração das especificações do novo colaborador, como um perfil de habilidades de personagem de um jogo.</p>	

<p>para direcioná-lo para a equipe e a função mais adequada.</p>	<p>Entrega do novo crachá ao novo colaborador.</p>	
<p>Cena 8 Na integração ocorre efetivamente a entrada do servidor na rotina de trabalho.</p>	<p>Novo colaborador chegando ao seu posto, enfrentando algum problema.</p>	
<p>Todos os colaboradores com ligação direta à pessoa trabalham para garantir uma integração harmoniosa e com o suporte adequado.</p>	<p>Colega ajuda o novo colaborador, guiando-o.</p>	
<p>Cena 9 E para assegurar a continuidade do bem-estar do colaborador, no acompanhamento o seu progresso é monitorado e suas condições são regularmente avaliadas.</p>	<p>Supervisor observando o tribunal e encontrando outro colaborador com problemas. - Não alcançando a tomada.</p>	
<p>Qualquer ajuste necessário é proativamente feito pela pessoa mais próxima.</p>	<p>Supervisor ajuda o colaborador. - Providencia uma extensão.</p>	

<p>Cena 10 Com esse projeto trabalhamos na direção do 10º Objetivo do Desenvolvimento Sustentável da ONU.</p>	<p>Símbolo do ODS.</p>	
<p>Aqui no TRT-13, nos orgulhamos de poder inspirar outros órgãos públicos a construir também suas políticas de inclusão e prestar um serviço mais humanizado às suas comunidades.</p>	<p>Aparecimento do TRT-13 e depois de outros prédios de órgão público.</p>	

Fonte: O autor.

3.5 ANIMATIC

Um *animatic* funciona como uma “planta” de um projeto audiovisual, apresentando o *storyboard* editado em formato de vídeo, com uma montagem prévia dos tempos de cada tela, voz, efeitos sonoros e podendo ter animações pontuais. Winder (2011, p. 217) explica que com um *animatic* “o diretor tem a oportunidade de focar na temporização e montagem das cenas possuindo tanto as faixas de imagens quanto de áudio [...] Também pode checar por problemas de continuidade”.

Com o *storyboard* definido, montou-se o *animatic* utilizando uma locução prévia, gravada pelo autor. O *animatic* ajudou a avaliar a viabilidade do comprimento do roteiro e a construir a referência de entonação de voz para a locução final. O *animatic* final teve a duração de 1 minuto e 37 segundos.

Winder (2011, p. 233) acrescenta que um *animatic* não é um material fechado e imutável. Conforme o andamento da produção podem ter suas imagens e seus áudios alterados. Na produção deste vídeo animado, as imagens das cenas foram atualizadas conforme o seu design foi evoluindo e a locução final foi adicionada no lugar da locução prévia.

3.6 LOCUÇÃO

A locução final foi feita por uma assessora do próprio tribunal, Débora Cristina Barbosa. Essa escolha foi feita não só para contemplar o sotaque falado pelas pessoas do tribunal, mas também por ser uma pessoa em contato diário com os outros colaboradores, o que sustenta ainda mais a narrativa de identificação querida pelo vídeo.

Foram realizadas duas sessões com a Débora, sendo a segunda para realizar correções percebidas necessárias após uma primeira edição. Para preparar a primeira sessão, foram-lhe apresentados o roteiro, os outros vídeos animados que estavam sendo usados como referência e o *animatic* com a locução prévia como referência, explicando durante as sessões o tom desejado. Antes das sessões, foram destacadas palavras-chave às quais a Débora deveria dar ênfase, como “inclusivo”, “preparação” e “acolhimento”, que ou estavam na nuvem de palavras ou eram nomes dos momentos da jornada.

A locutora foi orientada a aplicar uma entonação calorosa e conversacional na sua narração, que fugisse do tom muito institucional que ela estava mais habituada a seguir.

Cada parágrafo foi gravado mais de uma vez, para ter sua versão selecionada posteriormente na edição.

3.7 DESIGN E DIREÇÃO DE ARTE

Nesta etapa, parte-se dos requisitos levantados no *briefing* e dos *moodboards* montados na etapa de pesquisa para transformar as cenas planejadas no *storyboard* em *styleframes*, imagens que apresentam o vídeo com seu visual finalizado.

Essa foi a etapa mais longa da produção, durando um total de 28 dias, 20 dias a mais que o planejado. Ao longo do seu desenvolvimento, apesar de trabalhar de acordo com o *briefing* e os *moodboards*, o autor encontrou dificuldades em manter o tempo inicialmente estabelecido. Diante disso, priorizou dedicar mais tempo a essa etapa para garantir que o vídeo ficasse visualmente agradável, tirando tempo da animação, que então serviria mais propriamente como um apoio para, dentre suas outras funções, manter a atenção do espectador.

Santos *et al.* (2022) conclui que servidores públicos têm tendência a maiores índices de despersonalização devido às exigências dinâmicas do trabalho. Buscando

fugir do estereótipo sério e burocrático normalmente associado a esse tipo de ambiente, o foco foi criar uma representação lúdica do tribunal. Formas com cantos arredondados, muitas orgânicas, tornaram o vídeo mais agradável. Essas características usadas em elementos que flutuam na tela foram aplicadas buscando-se a sensação de um ambiente imaginativo e divertido (Figura 20). Também foi incorporada em vários momentos do vídeo animado a forma ovalada da logo da Rede de Inclusão (Figura 2), para reforçar a ligação entre ambos.

Figura 20 – *Styleframe* da cena 3

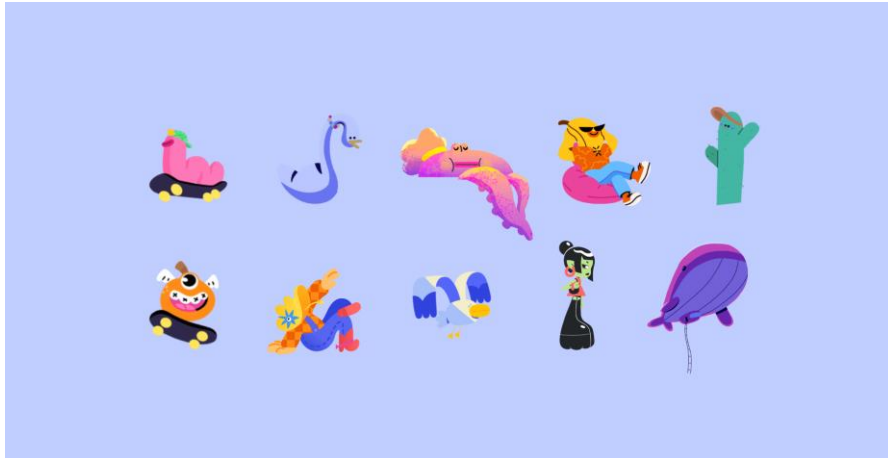


Fonte: O autor.

O objetivo dos personagens era mostrar diversidade, dando foco em representar Pessoas com Deficiência, tanto em cargos de liderança quanto de recém-chegados. Um dos pensamentos ao criá-los foi não utilizar “personagens coloridos e não-humanos”, como na campanha feita pelo Rocket Panda para o aplicativo Discord (Figura 21), normalmente aplicados quando não se busca identificar um grupo étnico-racial ou de gênero específico e falar com um público maior. Em uma entrevista para Ricardo Roberts (2021) para o blog da Communication Arts, o diretor criativo Jordan Lyle argumenta (tradução livre do autor):

“Cores malucas são uma forma de representar a ‘diversidade’ de um elenco de personagens, entretanto está mais para uma ilusão de diversidade do que mostrar a realidade de verdade. Delega à audiência todo o trabalho de identificar a si ou a uma versão de si nas cores, corpos e estilos de cabelos abstratos, ao invés de assumir a responsabilidade de decidir quais combinações de tons de pele e tipos físicos são apropriadas e representativas o suficiente” (ROBERTS, 2021).

Figura 21 – Design de personagens do vídeo *Discord - Safety Teen Charter*



Fonte: Rocket Panda (2024).

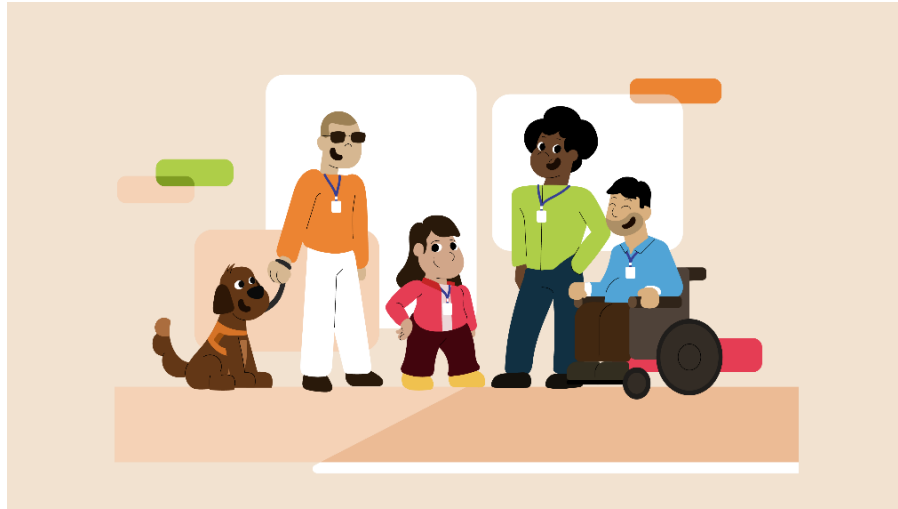
O design de personagem apresentado na Figura 21 funciona bem para o contexto de um ambiente visual no qual comumente as pessoas são representadas visualmente por meio de avatares mais imaginativos, mas não tanto para seres humanos inseridos num contexto físico buscando ter seus corpos representados

Também sobre a necessidade de representações reais da diversidade fenotípica humana, ainda no mesmo artigo de Roberts (2021), a diretora e ilustradora Monique Wray afirma que (em tradução livre do autor):

“[...]existe negatividade em não querer mostrar essa variedade de características que nos torna diferentes e são elementos reconhecíveis. Isso sugere que essas diferenças são erradas, ou ruins. Eliminá-las cria uma conotação negativa” (ROBERTS, 2021).

No caso deste vídeo, o objetivo seria criar identificação dos colaboradores. Os designs dos personagens (Figura 22) foram inspirados nos colaboradores reais do tribunal, representando-se suas etnias, gêneros e deficiências explicitamente, como por exemplo o personagem cadeirante, que é baseado em um colaborador que recebeu uma órtese em uma das ações desenvolvidas pelo LDU NGD no tribunal (TRT-13, 2024).

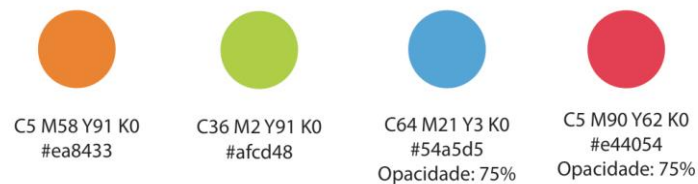
Figura 22 – Cena com alguns dos personagens apresentados



Fonte: O autor.

A paleta de cores foi baseada na utilizada pela identidade visual da rede. Para evidenciar as sequências referentes a cada momento da jornada apresentada no Guia da Inclusão, foram utilizadas suas respectivas cores como cores principais: verde para a Preparação, vermelho para o Acolhimento, laranja para a Integração e azul para o Acompanhamento (Figura 23).

Figura 23 – Cores utilizadas na identidade visual da Rede



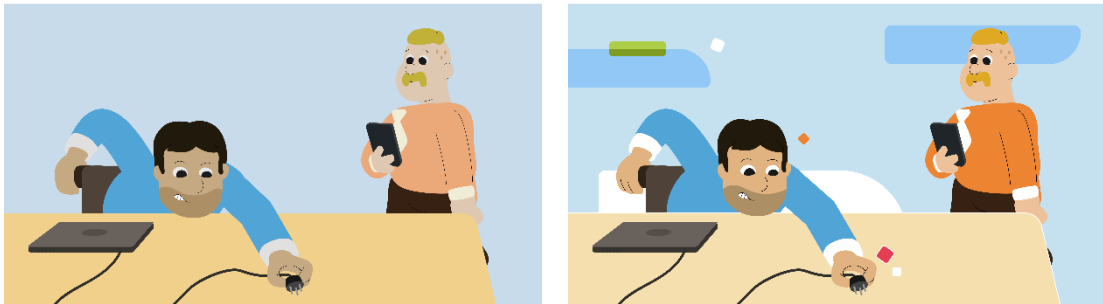
Fonte: Documento interno do TRT-13, não publicado.

O autor encontrou dificuldades na aplicação das quatro cores e para expandi-las para cenas com diversos elementos e essa se tornou uma das principais iterações realizadas ao longo da produção. Numa retrospectiva geral, as cores eram mais pálidas e sóbrias nas primeiras versões, por uma cautela de elas ficarem fortes demais e desagradáveis, e para as versões finais ficou definido um esquema mais vibrante, para reforçar a ideia de um ambiente alegre.

Nas Figuras 24 e 25 percebe-se a mudança em relação às cores de uma mesma cena, em uma de suas primeiras versões e a sua versão final. Os tons do

fundo e da mesa ficaram mais claros, assim como as peles e especialmente a camisa laranja ficou mais vibrante, não só garantindo maior legibilidade ao destacar os personagens do fundo como também trazendo mais energia. Observa-se como as cores da segunda figura têm mais contraste e vibração.

Figuras 24 e 25 – Evolução dos *styleframes* da cena 9



Fonte: O autor.

Em cenas como as das figuras anteriores, foi percebido que os *styleframes* ainda estavam desinteressantes visualmente, não só por conta das cores. A falta de cenários bem definidos e cenas com poucos elementos caíam na monotonia. Ainda na Figuras 24 percebe-se que o cenário está vazio e não necessariamente comunica algo.

Foram feitas alterações para cenas mais dinâmicas, com mais detalhes e variações de formas, e uma direção de arte mais consistente, adicionando mais vezes as janelas tipo *bento grid* (Figura 26) e formas geométricas coloridas flutuantes que tornam a cena mais vívida, inspirado nas referências de ilustração (Figura 12). Também, como sugestão do orientador, foram adicionados crachás aos personagens, semelhantes aos usados pelos colaboradores no tribunal, buscando ter mais um ponto de identificação.

Figura 26 – *Styleframe* da cena 6, composta por janelas e colaboradores com crachás



Fonte: o Autor.

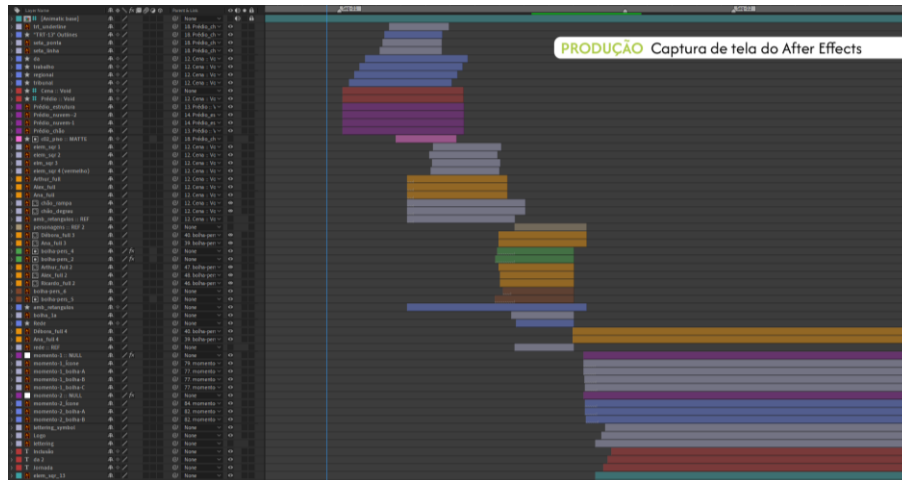
3.8 ANIMAÇÃO

Houve um período de cinco dias para a etapa de animação. O objetivo nessa etapa foi dar movimentos o suficiente ao vídeo para mantê-lo chamativo ao longo de todo o seu 1 minuto e 37 segundos, com cuidado para que a animação fosse bem direcionada e agradável. O tempo para essa parte foi considerado curto, especialmente por ainda haver as próximas etapas.

Os dois primeiros dias foram focados em organizar os arquivos. Cada cena teve seu próprio arquivo, com todos os elementos que seriam animados separadamente organizados em camadas. Todos os arquivos foram nomeados conforme sua identificação no *storyboard*, assim como as camadas, de uma forma clara e padronizada para que se otimizasse ao máximo a execução da animação.

O setup do vídeo no After Effects também foi montado nessa primeira parte (Figura 27). Em cima da temporização do *animatic* foram blocadas *precomps* para cada cena, as camadas já foram identificadas por cores e as conexões de parentesco e máscaras e objetos nulos foram criados.

Figura 27 – Exemplo de organização de uma das cenas no After Effects.



Fonte: o Autor.

No segundo momento, foram feitas as animações chave, o que nesse caso significa animações de transição, determinadas animações de personagens e animações dos elementos principais.

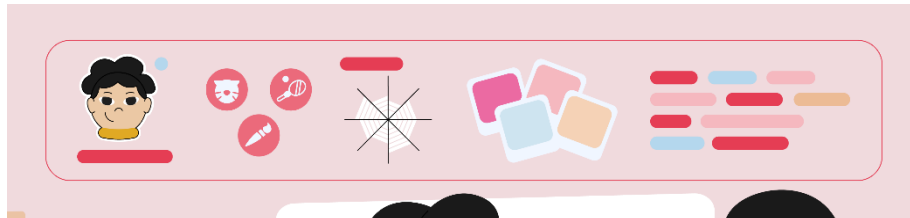
Algumas técnicas foram empregadas para tornar a execução mais eficiente. O uso de animações com poucas interpolações foi uma delas, e acabou se tornando mais uma parte da personalidade do vídeo. Elas colaboram com a ludicidade do vídeo e permitem que a audiência aceite que objetos e personagens estejam estáticos na tela, sem dar a sensação de falta de capricho ou zelo.

Apesar de o After Effects possibilitar a interpolação automática, utilizar as curvas de animação exige um trabalho minucioso, de modo que inconsistências e problemas com a fluidez ficam mais perceptíveis. É lógico dizer que definir valores individualmente para cada passo da animação também exige atenção no espaçamento e na temporização para se alcançar fluidez, mas uma animação com interpolação cheia exigiria definir valores de velocidade e influência para cada *keyframe* tanto em sua entrada quanto na sua saída.

Por exemplo, a animação de aparição do elemento da Figura 28, foi feita com a escala em quatro passos: um frame de escala pequena (antecipação), um frame de *overshoot*, um *inbetween* e um no valor final, todos contínuos. Com a ideia de enfatizar o aparecimento do elemento na tela, partir do surgimento direto para o *overshoot* eliminou a necessidade de *inbetweens* entre esses dois keyframes, logo a curva não foi uma preocupação. Utilizou-se um *inbetween* entre o *overshoot* e o repouso somente para suavizar a aparição brusca, afinal não era desejado que as animações

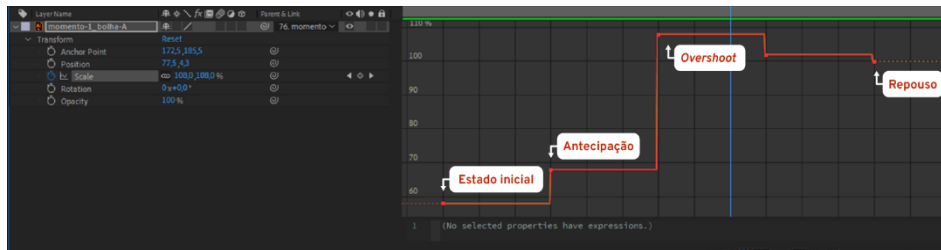
chegassem a ser agressivas (Figura 29). Ainda assim, ter de se preocupar com só com o valor desse *inbetween* seria menos trabalhoso do que ter que pensar na influência dos dois keyframes extremos.

Figura 28 – Elemento da cena 7



Fonte: O autor.

Figura 29 – Exemplo de gráfico de animação utilizando interpolação contínua



Fonte: O autor.

Como o tempo era uma prioridade, essa técnica não foi fruto de uma pesquisa, mas sim das referências pessoais do autor, que julgou se encaixar no contexto por conta do estilo cartunizado e da presença de vários elementos de animação rápida. Pode ser considerado uma variação do estilo de animação limitada da UPA, que influenciou animações posteriores para TV como *Os Flintstones* e *Capitão Caverna*, mas nesse caso os *inbetweens* são ainda mais limitados e os princípios de *overshooting* e até o de *easing* dos doze princípios de animação (Thomas, 1995) são utilizados para buscar ainda um pouco de fluidez.

Para elementos que teriam uma animação longa e contínua ainda foi aplicada a técnica de interpolação automática com o *frame rate* cheio, para harmonizar a sensação de travamento que o vídeo poderia ter caso fosse totalmente animado com “*snaps*” (nome dado a animações com pouca interpolação, o que resulta na sensação de movimentos travados).

Essa técnica de animação limitada também foi aplicada aos personagens, de forma mais extrema, o que dispensou o uso de *rigs* e a animação das diversas partes dos corpos individualmente. Funcionou quase como um estilo de colagem, similar aos

vídeos de teatro de palitos do canal Leo e Lully (2023), no YouTube, que utilizam poses estáticas para seus personagens, alteradas com uma animação de giro de 180°.

Figura 30 – Cena de Teatrinho Leo e Lully: A Branca de Neve



Fonte: Leo e Lully (2023).

Assim como para outros elementos, animações sutis nos momentos de aparição foram suficientes para dar mais vida aos personagens mesmo que passassem a maior parte do tempo parados. Desse modo eles poderiam surgir do vazio sem causar estranhamento.

3.9 SOM

A trilha escolhida se chama *Uplifting* (Alvear, 2025) e foi encontrada no repositório Mixtik.co, durante o momento de edição da locução para já se fazer a mixagem em conjunto. Ela foi selecionada por ser calma e alegre, com tom corporativo pertinente ao contexto, mas sem ser clichê.

A seleção e montagem dos efeitos sonoros ocorreram nos dois últimos dias, pois precisariam da animação para se basearem. Também foram coletadas no repositório Mixtik.co e aplicadas especialmente nas transições e nas aparições de momentos importantes, buscando ser sutis e combinar com a animação.

Todo o áudio foi trabalhado no Adobe Premiere e exportado como .wav para o After Effects, onde seria renderizado junto com a animação. Desse modo, evitar-se-ia duas passagens de renderização, garantindo a maior qualidade para ambos.

3.10 LEGENDA

A legenda foi a última etapa antes da entrega final e correções pontuais. Como já se tinha o roteiro escrito exatamente como narrado, sem acesso fácil a ferramentas especializadas em legendagem, a solução foi fazê-la diretamente no After Effects.

O texto foi separado em frases com tamanhos considerados adequados para aparecer em tela, preferivelmente completas em seus sentidos, e adicionado a uma planilha de coluna única convertida para um arquivo *.JSON*, por ordem cronológica.

Figura 31 – Tabela com a legenda depois convertida para *.JSON*

	A	B	C
1	id	Legenda	
2	1	Somos o Tribunal Regional do Trabalho da Paraíba	
3	2	ou TRT-13, para os Intimos.	
4	3	Todos aqui sabemos da nossa paixão em fomentar	
5	4	um ambiente inclusivo onde cada um tem seu papel de auxílio e acolhimento.	
6	5	Afinal, em uma rede, todos os elos são importantes.	
7	6	Dando mais um passo para materializar essa cultura, montamos a nossa Jornada da Inclusão,	
8	7	com 4 momentos que irão assegurar um espaço de convivência	
9	8	e trabalho inclusivo para os novos colaboradores.	
10	9	A preparação já começa antes da admissão.	
11	10	Ela envolve uma equipe multidisciplinar para conhecer as adequações necessárias	
12	11	para o novo servidor e montar um ambiente agradável.	
13	12	No momento de acolhimento, a gestão de pessoas e os psicólogos	
14	13	recebem o novo colaborador, identificando suas habilidades e características	
15	14	para direcioná-lo para a equipe e a função mais adequada.	
16	15	Na integração ocorre efetivamente a entrada do servidor na rotina de trabalho.	
17	16	Todos os colaboradores com ligação direta à pessoa	
18	17	trabalham para garantir uma integração harmoniosa e com o suporte adequado.	
19	18	E para assegurar a continuidade do bem-estar do colaborador, no acompanhamento	
20	19	o seu progresso é monitorado e suas condições são regularmente avaliadas.	
21	20	Qualquer ajuste necessário é proativamente feito pela pessoa mais próxima.	
22	21	Com esse projeto trabalhamos	
23	22	na direção dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU.	
24	23	Aqui no TRT-13, nos orgulhamos de poder inspirar outros órgãos públicos	
25	24	a construir também suas políticas de inclusão	
26	25	e prestar um serviço mais humanizado às suas comunidades.	
27	26		

Fonte: O autor.

Assim, depois de importá-la ao programa de edição, pôde ser criada uma camada de texto com uma expressão na sua propriedade *Source Text* (Figura 32) que atualiza o texto da camada para a próxima frase da legenda a cada novo keyframe presente no efeito controlador.

Figura 32 – Expressão aplicada na camada de legendas no After Effects

```

1  const data = footage("Jornada-Leg_v2.json");
2  var ident = effect("Controle legenda")("Slider").nearestKey(time).index;
3  if (time < effect("Controle legenda")("Slider").key(ident).time) {
4    ident = ident - 1
5  };
6  data.dataValue([ident,0])
7

```

Fonte: O autor.

O efeito “Controle legenda” é um controlador adicionado à camada de texto. Nessa configuração, no momento que tiver um novo *keyframe* nesse efeito o texto da legenda será atualizado para o próximo, otimizando bastante o processo de legendagem.

Também foi automatizada a posição, que variava dependendo da quantidade de linhas da legenda, e a opacidade para desligar a legenda em momentos de silêncio.

4 RESULTADOS

Ao final do período de desenvolvimento, o vídeo ficou com a duração de um minuto e quarenta segundos (agora incluindo os créditos). Seus resultados estético e comunicativo foram considerados satisfatórios pelo autor e seu professor orientador e o produto foi considerado capaz de cumprir com os requisitos listados no briefing.

Seu conteúdo é apresentado de maneira claramente estruturada e didática, explicando sobre o TRT-13, seus valores, os quatro diferentes momentos da Jornada da Inclusão e a ligação do projeto com os ODS, através de uma locução feita por uma colega da equipe de colaboradores com seu sotaque local.

Da parte visual, incorporou a identidade visual da Rede de Inclusão através das suas formas suaves e cores variadas, trazendo personagens simples e representativos e que ganham vida de forma lúdica na animação, com movimentos cartunizados com baixa interpolação. As cenas ganharam transições efetivas que ligam uma sequência à outra reforçando a ludicidade do vídeo sem atrapalhar a atenção do espectador. Os cenários constroem um ambiente alegre e acolhedor aos personagens. As capturas de tela do vídeo final estão apresentadas na Figura 33.

Figura 33 – Capturas de tela do vídeo finalizado



Fonte: O autor.

O vídeo está disponível na página do Instagram do TRT-13, acessível pelo link <https://www.instagram.com/p/DDNU0MPJ781/> e também pelo link no Vimeo <https://vimeo.com/1101886365>.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho contextualizou e descreveu o processo de produção do vídeo de apresentação da Jornada da Inclusão do TRT-13, com o objetivo de comunicar de forma acessível e lúdica um tema sensível e estratégico para a instituição e está incluído em um projeto publicado em dezembro de 2024 por um convênio feito com diferentes entidades públicas pelo Brasil.

Foi utilizada uma estética lúdica como forma de engajamento e diferenciação do modo de comunicação de outras instituições públicas. O roteiro, concebido por um processo de escrita modular, estabeleceu uma estrutura clara e organizada para abordar os quatro momentos da Jornada. Através da linguagem em primeira pessoa do plural, locução de uma das colaboradoras do próprio tribunal e adição de elementos identificadores do ambiente do tribunal, o vídeo funcionou para gerar identificação do público interno. A inspiração em colaboradores reais do tribunal no design dos personagens e inseri-los várias vezes ao longo do vídeo também foi uma forma de buscar identificação.

Como limitação, destaca-se o curto tempo destinado à etapa de animação, o que exigiu a adoção de técnicas mais eficientes, com processos de *motion design*, inspiração em animação limitada e uso de baixo bitrate. Elas serviram não só para criar uma identidade estética para o vídeo, mas também para agilizar essa etapa que foi concluída em apenas cinco dias.

Durante esse período, foi possível para o estudante passar por todas as etapas de produção de um vídeo do tipo, reforçando e reformulando seus conhecimentos e lhes dando uma aplicação prática para colaborar com o bem-estar de diversos trabalhadores PCDs, potencialmente para além das paredes do TRT-13.

Os objetivos propostos foram plenamente alcançados, especialmente no que tange à valorização da cultura inclusiva do tribunal, ao reforço do senso de pertencimento entre os colaboradores e à ligação aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.

O vídeo foi publicado nas redes sociais do tribunal em 5 de dezembro de 2024 e pode ser usado como uma forma de divulgar o projeto para outros órgãos públicos, incentivando-os a buscar promover suas próprias políticas de inclusão.

REFERÊNCIAS

ALVEAR, F. **Uplifting**. Mixkit - Free Stock music. 2025. Disponível em: <https://mixkit.co/free-stock-music/mood/happy/?page=4>. Acesso em: 12 out. 2024.

BROTHERSTORN.TV. **Channel 4 “Our 5/50 Manifesto” Explainer by Brotherston.tv**. Stash Media, out. 2021. Disponível em: <https://www.stashmedia.tv/channel-4-our-5-50-manifesto-explainer-by-brotherston-tv/>. Acesso em: 25 set. 2024.

LEINER, M.; HANDAL, G.; WILLIAMS, D. *Patient communication: a multidisciplinary approach using animated cartoons*. **Health Education Research**, Oxford University Press, v. 19, n. 5, p. 591-595, 2004.

LEO & LULLY. **Branca de Neve e os 7 Anões**. Florianópolis, SC: 52 Animation Studio, 23 nov. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dQI5mFDZHwc>. Acesso em: 10 nov. 2024.

MIN KYUNG. **Google-Fi**. Behance, 29 out. 2021. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/130242467/Google-Fi>. Acesso em: 15 set. 2024.

MOTIONOGRAPHER. Site institucional. Disponível em: <https://motionographer.com>. Acesso em: 19 set. 2024.

MUNAIER, Christian Gomes-e-Souza; SERRALVO, Francisco Antônio. **O senso de pertencimento na cocriação de valor nos serviços esportivos: evidências do fitness business**. Movimento, Porto Alegre, v. 28, e28050, 23 out. 2022. ISSN 1982-8918. DOI: 10.22456/1982-8918.122238. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/6sBvTpM5sFK96rPP5QdMJnD/>. Acesso em: 18 jul 2025.

OLIVEIRA, Bianca Fiamengui de. **A linguagem jurídica como obstáculo na comunicação entre pessoas comuns e a concretização do acesso à justiça**. REGRAD – Revista Eletrônica de Graduação do UNIVEM, [S.l.], v. 14, n. 1, p. 109–123, abr. 2022. ISSN 1984-7866. Disponível em: <https://revista.univem.edu.br/REGRAD/article/view/3426>. Acesso em: 18 jul. 2025.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**. Brasil: ONU Brasil, s.d. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 25 set. 2024.

OUR SHACK. **Traveller Chair**. [S.l.: Our Shack], s.d. Disponível em: <https://www.ourshack.tv/traveller-chair>. Acesso em: 25 set. 2024.

PARAÍBA. TRT-13. Tribunal Regional do Trabalho da 13ª Região (comp.). **Inclusão de Pessoas com Deficiência**. Disponível em: <https://www.trt13.jus.br/programas-e-acoess1/acessibilidade>. Acesso em: 15 jul. 2025.

PINTEREST. Plataforma de compartilhamento de imagens. Disponível em: <https://www.pinterest.com>. Acesso em: 15 set. 2024.

RATIONAL ANIMATIONS. What Do Neural Networks Really Learn? Exploring the Brain of an AI Model. [S.l.]: Rational Animations, 14 jun. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jGCvY4gNnA8>. Acesso em: 18 jun. 2025.

ROBERTS, Ricardo. The Exclusive on Inclusive: interview with Monique Wray and Jordan Lyle. Communication Arts, 16 maio 2023. Disponível em: <https://www.commarts.com/columns/the-exclusive-on-inclusive>. Acesso em: 9 nov. 2024.

ROCKETPANDA STUDIO. Discord - Safety Teen charter. Behance, mar. 2024. Disponível em: <https://www.therocketpanda.com/work/discord-teen-charter>. Acesso em: 24 set. 2024.

SANTOS, Nayara Teixeira dos; JUNIOR, Ismael Mendes dos Santos; RIBEIRO, Kennya de Lima. Síndrome de burnout: um estudo em um Tribunal de Justiça de Minas Gerais. *Revista Gestão e Organizações*, v. 7, n. 2, p. 33, abr./jun. 2022. ISSN 2526-2289. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/363373951_SINDROME_DE_BURNOU_T_UM_ESTUDO_EM_UM_TRIBUNAL_DE_JUSTICA_DE_MINAS_GERAIS. Acesso em: 18 jul. 2025.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Abbeville Press, 1981 (reedição Disney Editions, 1995). 576 p.

TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA PARAÍBA (13ª REGIÃO). (trt13paraiba). A tecnologia assistiva a favor dos nossos servidores e servidoras com deficiência. [Instagram], 4 set 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C_fu816pcRO/. Acesso em: 20 set 2024.

TRT-13. Inclusão de Pessoas com Deficiência. 2024b. Disponível em: <https://trt13.jus.br/programas-e-acoas1/acessibilidade>. Acesso em: 16 jun. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO I LABORATÓRIO DE TERAPIA OCUPACIONAL E TECNOLOGIA ASSISTIVA (Paraíba). Inclusão de Pessoas com Deficiência no TRT-13: uma abordagem centrada no ser humano para o diagnóstico da capacidade laboral e funcional do trabalhador. João Pessoa: Trt-13, 2023. 106 p. Disponível em: https://www.trt13.jus.br/programas-e-acoas1/arquivos/relatorio_final_-_trt-13_resumido_compressed_assinado-2.pdf. Acesso em: 15 jul. 2025.

VELHO, J. C. P. R. Motion graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

WINDER, C.; DOWLATABADI, Z. Producing Animation: Second Edition. Waltham: Elsevier, 2011.

APÊNDICE A – BRIEFING DO VÍDEO

1. Qual o diferencial do TRT-13?

O Tribunal Regional do Trabalho da 13ª Região (Paraíba) é pioneiro na busca de uma maior interação com a comunidade do ponto de vista social. Busca também inspirar outros órgãos públicos a promover ações semelhantes.

2. O que é o projeto Jornada da Inclusão do TRT-13?

É uma das etapas das políticas de inclusão do tribunal. Trata-se de uma série de ações que visam fomentar no órgão cultura, ações e processos de inclusão de minorias, PCDs e pessoas neurodivergentes no corpo de trabalhadores.

3. Que gargalos ainda existem nos processos?

Os funcionários do TRT ainda têm de se educar com os processos de inclusão, de como recepcionar, de como oferecer e de buscar ajuda dos colegas. Para isso, é fundamental que todos os envolvidos (servidores e gestores) se sintam atores integrados a esse processo.

4. Objeto do projeto.

Vídeo informativo animado instruindo os funcionários sobre os processos de acolhimento dos funcionários com necessidades especiais.

5. Público-alvo.

Funcionários do TRT no geral, que buscarão e que se prestarão para auxílio.

6. Linguagem do vídeo.

Acolhedora, confiável, descontraída e informativa.

APÊNDICE B – ROTEIRO DO VÍDEO

VÍDEO DE APRESENTAÇÃO DA JORNADA DA INCLUSÃO TRT-13

Roteiro v3

Universidade Federal de Santa Catarina
Graduando: Márcio Filipe Peixoto Pantoja
Orientador: Eugenio Andrés Díaz Merino
Florianópolis SC, 10 de outubro de 2024

[Duração: Aproximadamente 1 minuto e 30 segundos]

A nova versão busca dar um tom maior de manifesto, que adere ao projeto uma sensação maior de algo íntimo de um grupo em prol de uma causa, uma sensação de pertencimento. Também confere um caráter mais institucional e respeitoso ao projeto, sem necessariamente ferir a leveza da linguagem. Sinto que fica menos forçado e publicitário também kkkkkk é mais sincero.

Quero muito a ideia de ter pelo menos dois locutores, para criar a sensação de time. Evitar música motivacional.

Somos o Tribunal Regional do Trabalho da Paraíba... ou TRT-13, para os íntimos. Todos aqui sabemos da nossa paixão em fomentar um ambiente inclusivo onde cada um tem seu papel de auxílio e acolhimento, afinal em uma rede todos os elos são importantes.

Dando mais um passo para materializar essa cultura, montamos a nossa Jornada da Inclusão, com 4 momentos que irão assegurar um espaço de convivência e trabalho **inclusivo** para os novos colaboradores.

A **preparação** já começa antes da admissão. Ela envolve uma equipe multidisciplinar para conhecer as adequações necessárias para o novo servidor e montar um ambiente agradável.

No momento de **acolhimento**, a gestão de pessoas e os psicólogos recebem o novo colaborador, identificando suas habilidades e características // para direcioná-lo para a equipe e a função mais adequada.

Na **integração** ocorre efetivamente a entrada do servidor na rotina de trabalho. Todos os colaboradores com ligação direta à pessoa trabalham para garantir uma integração harmoniosa e com o suporte adequado.

E para assegurar a continuidade do bem-estar do colaborador, no **acompanhamento** o seu progresso é monitorado e suas condições são

regularmente avaliadas. Qualquer ajuste necessário é proativamente feito pela pessoa mais próxima.

Com esse projeto trabalhamos na direção do 10º Objetivo do Desenvolvimento Sustentável da ONU. Aqui no TRT-13, nos orgulhamos de poder inspirar outros órgãos públicos a construírem também suas políticas de inclusão e prestar um serviço mais humanizado às suas comunidades.