



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Giovanna Kaori de Araujo Aihara

A aceleração em animação: explorando os estímulos contemplativos para uma série infantil.

Florianópolis

2025

Giovanna Kaori de Araujo Aihara

A aceleração em animação: explorando os estímulos contemplativos para uma série infantil.

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: Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr.

Florianópolis

2025

Aihara, Giovanna Kaori de Araujo

A aceleração em animação : explorando os estímulos contemplativos para uma série infantil / Giovanna Kaori de Araujo Aihara ; orientador, Gabriel de Souza Prim, 2025.

39 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. Animação . 3. Aceleração. 4. Contemplação. 5. Infância. I. Prim, Gabriel de Souza. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Giovanna Kaori de Araujo Aihara

A aceleração em animação: explorando os estímulos contemplativos para uma série infantil.

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 05 de dezembro de 2025.

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof^a. Morgana de Franceschi Hoefel, Bel^a. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Nicholas Brugner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à minha mãe, Ana Paula, que me apoiou em todas as minhas paixões, desde a primeira vez que assisti Monstros S.A. até a realização da minha própria animação, esse suporte foi o que possibilitou essa etapa ser alcançada. Destaco também a parceria dos meus irmãos Guilherme, Enzo, Sofia e Elisa, acredito que ser a irmã mais velha de vocês é o que me levou a escolha do tema de pesquisa, portanto, dedico a vocês esse projeto. Obrigada por estarem sempre comigo.

Sou grata pelas pessoas que torceram por mim e me auxiliaram nesse período, aqui destaco meus amigos de graduação Vinicius, Val e Mirian. Devo agradecer especialmente às pessoas que atuaram diretamente para a realização desse projeto, meu tio José Gustavo na escrita do artigo, meu amigo Sandrigo em diversos momentos, minha prima Laura em um momento importante e a Ana Carolina, que também foi parte do desenvolvimento da série e minha amiga mais próxima durante a graduação.

Dedico esse espaço para agradecer também a Samara Reis e Julia Couras por aceitarem serem as vozes originais da Mai e da Andi, fiquei extremamente feliz com o resultado. Além de expressar minha sincera gratidão ao Nicholas por me auxiliar nessa produção e também em outro projeto, sinto que me desenvolvi muito nesse último ano e muito por conta desses dois trabalhos.

Finalizo agradecendo ao meu orientador, Prim, a organização e comprometimento deixou esse processo mais leve, apesar de ainda não ter sido leve, mas deu um extremo suporte quando precisei.

RESUMO

Esse artigo apresenta uma investigação acerca do ritmo em animações, explorando a aceleração e a contemplação como formas distintas de comunicação com o espectador. A pesquisa aborda as características desses estímulos empregados nas animações e relaciona com o impacto do contato frequente dessas mídias com o espectador, principalmente, o público infantil, que utiliza de referências televisivas como uma ferramenta de desenvolvimento. A análise de mídias já consideradas contemplativas e de baixo estímulo serviu de direcionamento para a produção de um piloto de série infantil, visando aplicar de forma mais adequada tais estímulos e conteúdos para essa faixa etária. As necessidades e características pontuadas nessa fase da infância foram limitadas pela terceira etapa do desenvolvimento infantil de Piaget. Para as características de direção de arte, o estudo analisa brevemente a filosofia e trabalho de algumas mídias como: as animações de Hayao Miyazaki; jogos eletrônicos inspirados pelo *design* por subtração; entre outras animações anteriores aos anos 2000. A pesquisa pretende, portanto, contextualizar o ritmo acelerado crescente e formas de resistir em animações vagarosas e narrativas construtivas, de forma teórica e aplicadas na prática.

Palavras-chave: Animação; Aceleração; Contemplação; Infância; Estímulos.

ABSTRACT

This article presents an investigation into rhythm in animation, exploring acceleration and contemplation as distinct forms of communication with the viewer. The research addresses the characteristics of these stimuli employed in animations and relates them to the impact of frequent contact between the spectator and these works, especially children, who use television references as a tool for development. The analysis of media already considered contemplative and low-stimulus served as a guide for the production of a pilot episode for a children's animated series, aiming to apply such stimuli and content in a more appropriate manner for said age group. The needs and characteristics highlighted in this phase of childhood were limited by Piaget's third stage of child development. As for the characteristics of its art design, this study briefly analyzes the philosophy and the output of certain works of art such as the animations of Hayao Miyazaki; games inspired by subtractive design; and other animations produced before the year 2000. The research therefore intends to contextualize the increasingly accelerated rhythm and ways to resist in slow-paced animations and constructive narratives, both theoretically and practically.

Keywords: Animation; Acceleration; Contemplation; Childhood; Stimuli.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Painel de animações aceleradas.....	20
Figura 2 - Painel da aplicação de cor em Princesa Mononoke.....	24
Figura 3 - Painel de referências de jogos.....	26
Figura 4 - Painel de referências de cor e texturas.....	29
Figura 5 - Painel de referências para personagens e cenários.....	30
Figura 6 - Storyboard.....	32
Figura 7 - Concept art e estudo da Mai.....	33
Figura 8 - Concept art e estudo da Andi.....	34
Figura 9 - Paleta de cores das personagens.....	35
Figura 10 - Modelagem e textura das personagens.....	36
Figura 11 - Concept art e modelagem do quarto.....	37
Figura 12 - Concept art e modelagem das colinas.....	38
Figura 13 - Color script.....	39
Figura 14 - Ritmo e trilha sonora.....	40
Figura 15 - Decupagem da animação.....	41
Figura 16 - Frames da animação finalizada.....	42

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	16
1.1. OBJETIVO.....	17
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	17
2.1. ACELERAÇÃO EM ANIMAÇÃO.....	18
2.2. ANIMAÇÕES DE MIYAZAKI.....	21
2.3. JOGOS CONTEMPLATIVOS.....	25
2.4. PÚBLICO-ALVO DO PROJETO.....	26
3. DESENVOLVIMENTO.....	27
3.1. NARRATIVA.....	31
3.2. MAI.....	32
3.3. ANDI.....	33
3.4. CENÁRIOS.....	36
3.5. COLOR SCRIPT.....	38
3.6. ANIMAÇÃO E RITMO.....	39
3.7. RESULTADO.....	40
4. CONCLUSÃO.....	41
REFERÊNCIAS.....	43

1. INTRODUÇÃO

A relação do indivíduo com o tempo é variável dependendo do momento histórico e da cultura inserida, por exemplo, a percepção do tempo na cultura brasileira é diferente em comparação com a cultura japonesa. Atualmente, a aceleração na comunicação e outras áreas intensifica a ideia cultural de que o dia tem que render ao máximo, seja seu tempo útil ou até o tempo livre. Acompanhando esse ritmo acelerado, a mídia passa a aglomerar mais informação em menos tempo. Comumente lançam animações com cortes rápidos, longas durações de diálogos e cores saturadas para divertir e cativar o espectador. (PEGORARO, 2011).

O público infantil, sendo atualmente uma grande parcela do público alvo das animações, passa a conviver com essas mídias aceleradas e vibrantes na sua rotina. Criou-se então, nesse estilo de animação, uma fórmula de cortes rápidos e personagens engraçados como uma maneira também de maquiar as narrativas superficiais. (WICKHAM, 2005 apud PEGORARO, 2011) Não há dados concretos sobre as consequências desse consumo frequente, mas é possível apontar que parte desse consumo são de conteúdos inadequados e muito estimulantes, como mostrado em algumas observações feitas pelo PubMed (National Library of Medicine) em 2024.

Contudo, é durante essa fase da vida que mais se molda a moralidade e comportamento do indivíduo. Por isso, considera-se como ideal o contato com mídias que enriqueçam seu repertório e desenvolvimento. A relação da infância com as mídias consumidas está cada vez mais próxima, as crianças vivenciam os problemas tratados na animação e aprendem através da conduta dos personagens (SOUZA, 2022).

O estudo reconhece o compromisso da animação em trazer um momento recreativo mais confortável às crianças, permitindo que a animação tenha participação mais tranquila e ainda direcionando informação de uma forma mais construtiva. E, assim, apresentará os resultados de um produto final que propôs redirecionar esse excesso de estímulos rápidos para a contemplação, narrativa construtiva e personagens multidimensionais. Abordando ainda a relação das crianças com a mídia, as interações em comunidade e com a natureza.

As escolhas foram embasadas em pesquisas bibliográficas sobre a relação das crianças com as mídias que elas consomem, observando conteúdos e maneiras mais adequadas de tratar os temas. Foi realizado também um estudo de animações que Pergentino (2025) e outros portais de notícia vem chamando de desenhos de baixo estímulo.

O desenvolvimento utilizou como referência algumas animações que seguem essas características, a maioria são desenhos anteriores aos anos 2000, que não apresentavam ainda as edições mais rápidas. Além de jogos que são considerados também contemplativos e aconchegantes.

O artigo apresenta um referencial teórico acerca de áreas da conceitualização de animação, desenvolvimento infantil e tecnologia digital, que orientam a escolha consciente da ambientação dos cenários, as diversas formas de tratar a informação e texturização, sincronia do som com a imagem e o ritmo mais próximo do real. Foi realizado o piloto, Andi e Mai, de uma série original em animação 3D.

1. 1. OBJETIVO

Esse estudo tem como objetivo compreender as principais características que enquadram uma animação como uma mídia de baixo estímulo e aplicá-las em uma peça audiovisual destinada ao público infantil.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A aceleração é um conceito que está se ramificando em diversas áreas atualmente, desde a produção, tecnologia, moda, música, entre outros. Na comunicação, procura-se cada vez mais um nível de imediatismo para que a informação seja transmitida de uma forma mais rápida e eficaz. Esse conceito de aceleração na mídia vem sendo um novo tópico de pesquisa a fim de desvendar as consequências atuais e futuras.

Estando cada vez mais presente na vida cotidiana das pessoas, a aceleração é um dos fatores de alteração da relação indivíduo e seu tempo. Numa perspectiva atual em que tempo é considerado poder e dinheiro, quanto maior a quantidade em menos tempo é tido lucro, nessa dispersão de informação, “amplia-se a economia de sinais” (PEGORARO, 2011, p.8), ainda mais intensificado com a demanda de animação para a televisão.

Pode ser percebida essa tendência em redes sociais e entretenimentos na mídia, por consequência, há uma forte saturação em quem recebe. Pegoraro (2011) discorre sobre a dualidade que a arte tem sobre seu valor artístico e pelo valor como peça de um produto da indústria cultural. O valor artístico é mais individual de cada obra, mas sua reprodução técnica é totalmente possível. Logo, a saturação na arte se dá através da capacidade de reprodutibilidade, abordando especificamente dentro da animação, as fórmulas que estão se

popularizando e lucrando é o que será replicada por diversas outras animações futuras. Pegoraro (2011, p.5) reconhece que:

Visto que a reprodutibilidade técnica é característica básica da produção na modernidade, trocamos o distanciamento contemplativo da estética clássica pela aproximação dispersiva da estética moderna. [...] Estabelece-se uma nova relação entre arte e cultura, e observando o período do estudo do filósofo, nessa relação a dispersão, distração significa que a sociedade capitalista não controla todas as situações da vida humana, mas elimina o que não se tem interesse.

Além do aspecto de reprodução, o ritmo da animação comumente acompanha o ritmo acelerado do cotidiano das pessoas. O tempo cronometrado e o sentimento de angústia em “perda de tempo” ser algo mais contemporâneo, faz com que a animação se adapte a esse ritmo, portanto, “esse processo cultural influencia o tempo do indivíduo, que depois influencia a própria cultura.” (PEGORARO, 2011, p.8), essa relação também influencia seu tempo na mídia.

Os desenhos animados popularmente estão presente no tempo livre dos espectadores, se insere nesse momento do lazer o tempo de ir ao cinema ou prepará-lo para assistir em casa, dessa forma, a edição rápida e superficial vem se tornando o padrão em diversas mídias, mas que, muitas vezes, apresentam uma falta de conteúdo. Desde o fim dos anos 1980, essa tendência de edições rápidas vem dominando grande parte dos filmes mais populares. Segundo Rhett Wickham em entrevista com Celbi Pegoraro, o público ocidental em particular se familiarizou com um entretenimento mais pré-digerido e que essas mídias frenéticas estão cada vez mais cansativas.

Essas fórmulas econômicas resultam em um apagamento do valor artístico de uma obra, muitas vezes visando apenas o lucro ou orientação da massa em formato de propaganda. Essa relação consumista se mostra desgastante e insustentável.

2.1. ACELERAÇÃO EM ANIMAÇÃO

Durante o início das produções do cinema de animação, a imagem em si tinha mais importância que o som, uma vez que as primeiras animações não tinham sincronização com o áudio, era necessário que os personagens demonstrassem emoções nitidamente e a trama corresse sem a necessidade de diálogos. Por isso também a duração das cenas eram mais prolongadas e forçaram os animadores a desenvolver mais a atuação dos personagens.

Porém, com a evolução tecnológica, deu-se mais importância para o uso dos diálogos e das trilhas sonoras, o que não necessita de animações muito exageradas para ditar as emoções da cena. Celbi Pegoraro (2011) ainda defende que atualmente quase se peca pelo excesso, já que há esse medo que o público possa se sentir roubado por ficar minutos sem ouvir uma palavra, mas que cenas silenciosas ainda são um ótimo recurso para transmissão de emoção. “‘Mulan’, temos bons exemplos de cenas silenciosas que transmitem emoção ao público utilizando simplesmente os movimentos da animação”. (PEGORARO, 2011, p.12), por exemplo, a cena em que Mulan e os outros recrutas chegam em em uma aldeia destruída, o musical acaba repentinamente e, por alguns minutos, o som ambiente se intensifica e os diálogos diminuem.

Pode-se dizer que os métodos e conteúdo das animações vem se modificando visando a maior atratividade do público. Contudo, durante as observações da aceleração e a tendência de economia de sinais, vem se discutindo uma forma de ecologia do tempo, que seria justamente a priorização da qualidade do tempo e menos a quantidade dele e, conseqüentemente, diminuindo a saturação de reprodução e ritmo frenético. Ainda em relação às narrativas e conteúdos apresentados, “O mais rápido e engraçado é divertido, mas isso não satisfaz a fome mais profunda que não podemos sublimar através do marketing e gratificação instantânea”. (WICKHAM, 2005, apud PEGORARO, 2011, p.12)

Vale ressaltar que essas formas de comunicação mais lenta são repudiadas por grande parte dos espectadores, ainda há a necessidade do indivíduo de sentir o rendimento máximo do seu dia, por isso, a relação de mudança é mútua entre o indivíduo e as mídias. Aos poucos, grandes estúdios parecem caminhar para um retorno de equilíbrio de imagem e som, a forte comunicação visual se mostrou muito bem valorizada em animações orientais como os de Hayao Miyazaki¹, que será melhor abordado mais adiante.

Em determinado momento, as crianças viraram um grande público alvo para os filmes e séries de animação, hoje em dia, um é muito associado ao outro. As animações presentes na Figura 1 são populares entre esse público, apresentam características como: edição com cortes rápidos, cores saturadas, sons intensos, demasiado uso de diálogos, músicas infantis substituindo uma narrativa, entre outros. Esses elementos são tidos como hiperestimulantes para quem assiste.

¹ Hayao Miyazaki é co-fundador do Studio Ghibli, atua como animador, cineasta, roteirista, escritor e artista de mangá japonês.

Figura 1 - Pannel de animações aceleradas



Fonte: Da autora (2025)

A relação com a mídia nesse período da infância se dá principalmente em momentos de tempo livre, enquanto seu tempo útil é separada para os deveres escolares e responsabilidades, o tempo livre torna as mídias de animação uma pausa para o lazer. A demarcação desses dois tempos diários possibilita perceber um ritmo temporal distinto entre elas. Durante os trabalhos escolares, trata-se de uma “organização social de tempo mais homogênea e linear” (NERY; REGO, 2020, p.9), mas em contato com as diferentes telas, é convidado a experiências mais fluidas e simultaneidades de atividades.

A multiconectividade² é comum durante a rotina de grande parte das crianças, permitindo brincar e praticar outras atividades enquanto esses dispositivos estão ao fundo. Sob essa perspectiva, algumas funções televisivas vem sendo analisadas, sendo elas a de estabilidade emocional e relação sociocultural.

Segundo Nery e Rego (2020), apenas com presença da televisão e seus ruídos sonoros já dá a criança uma estabilidade emocional, permitindo elas brincarem e até reproduzirem as animações que passam na televisão. Nesse sentido, as mídias se tornam um participante das

² A multiconectividade implica atenção partilhada. Isso significa que, ao realizar atividades de modo simultâneo, a atenção é dirigida em maior grau para uma atividade em detrimento de outra, que, no entanto, não desaparece da cena, fica disponível para ser reiniciada ou continuada a qualquer momento pelas crianças. (NERY; REGO, 2020, p.10)

recreações infantis. Já a função de relação sociocultural atua durante sua reprodução, quando há uma inspiração nos personagens, temas e conteúdos presentes nos desenhos, função essa enriquecida pela capacidade da animação de transcender as fronteiras nacionais e as diferenças culturais locais em produções para o mercado global. Desta forma, a recreação com as mídias está além de consumo passivo, Sarmiento (2008) considera:

Com efeito, a natureza interativa do brincar das crianças constitui-se como um dos primeiros elementos fundacionais das culturas da infância. O brincar é a condição da aprendizagem, e, desde logo, a aprendizagem da sociabilidade.” (SARMENTO, 2008, p.5, apud NERY; REGO, 2020, p.12)

Desta maneira, a criança se apropria dos referentes televisivos para interpretar ao seu modo os conteúdos assistidos. Além de internalizar, ainda se expressam de diferentes linguagens multimodais como: verbais, gestuais, plásticas ou iconográficas. Dessa forma os modos representacionais ganham sentido para o espectador, em relação a si mesmo e, principalmente, entre interação com seus pares quando brincam uns com os outros elaborando produções coletivas e criativas.

Durante a infância, o indivíduo está frequentemente aprendendo o modo de se portar e interpretar a sociedade, relações sociais, com a natureza, pensamentos e sentimentos. Pela proximidade que as crianças têm com as mídias que elas consomem, observações e debates estão sendo trabalhadas em torno da relação mútua entre infância e mídia, e a formação que elas estão tendo, principalmente envolvendo o comportamento e a moral desse público.

As relações das crianças com as mídias [...] só podem ser analisadas em contextos mais amplos de mudanças sociais e históricas, visto que mudanças nas mídias reforçam mudanças na infância e mudanças na infância reforçam mudanças nas mídias. Trata-se de uma relação de influência mútua. (BUCKINGHAM, 2007 apud NERY; REGO, 2020, p.5)

A moralidade já é um fator debatido durante a construção e apresentação dessas narrativas para o público infantil, já que é um tema presente desde os primeiros contos de fadas. Durante seu contato e reprodução, a criança se envolve efetivamente com a mídia através da projeção nos problemas apresentados na animação e, sobretudo, na conduta dos personagens. Diante disso, frequentemente se tem os arquétipos do herói e o vilão protagonizando os mais populares contos infantis. Tais personagens com suas condutas acabam ditando o que é certo e o que é errado dentro de uma sociedade e o que é mais valorizado, já que os heróis são recompensados e os vilões são punidos.

2.2. ANIMAÇÕES DE MIYAZAKI

Outra forma de trabalhar com a moralidade em animações, frequentemente presente nas animações de Hayao Miyazaki, é a falta do herói muito benevolente e do vilão apenas maligno. Protagonizar personagens multidimensionais e transmitir diversas filosofias culturais japonesas são fatores que destacam ainda mais seus filmes em comparação com a grande parte das animações atuais.

Os filmes de animação do Studio Ghibli, esses produzidos por Miyazaki, servirão para esse artigo como referência e base de cenas contemplativas, por conta da edição desacelerada e cores menos saturadas. Principalmente filmes como: Princesa Mononoke (1997), Ponyo Uma amizade que veio do mar (2008) e O serviço de entregas da Kiki (1989). Vale ressaltar a presença da cultura japonesa presente nessas obras, intrinsecamente no Ma, que é um conceito difundido pelo Japão mas ainda complexo de explicar, “Trata-se da expressão de algo próximo de um senso comum peculiar dos japoneses: todos sabem o que é, mas não conseguem explicar com exatidão.” (OKANO, 2013 apud CARDOSO, 2024, p.21), sendo traduzido por Okano de entre-espaço.

O Ma origina-se da ideia de um espaço vazio demarcado por quatro pilastras no qual poderia haver a descida e a consequente aparição do divino. O espaço seria assim, o da disponibilidade de acontecer e, como toda possibilidade, o fato poderia concretizar-se ou não. (OKANO, 2013, p.151 apud CARDOSO, 2024, p.21)

Essa noção de vazio em um espaço-tempo do Ma é oriunda do Budismo, Xintoísmo e Confucionismo presente no país, essas filosofias dão grande valor ao “estar presente”. O termo Zen, que foi bem difundido no ocidente, também tem base nessa presença de corpo e alma, simplicidade, silêncio e equilíbrio.

Durante os filmes de Miyazaki, é possível encontrar essas filosofias em cenas que os personagens estão apenas caminhando, descansando ou esperando em um trajeto de um veículo. Cenas que destacam a simplicidade da vida como essas são comumente chamadas de cenas contemplativas. Essas pausas na trama são necessárias para valorizar a jornada de um ponto ao outro, possibilitar o desenvolvimento de um espaço, um tempo, e quem são esses personagens.

Há nessas animações um desenvolvimento narrativo e também sensorial. O uso de animações cíclicas, sons e cores causam além de estímulos físicos que excitam as retinas e

ouvidos, mas também símbolos e informações individuais para cada espectador. Por haver um certo vazio descrevendo esses momentos, é um conceito mais aplicado a uma filosofia do que a uma técnica.

Esses conceitos de espaço-tempo não são aplicados apenas aos espaços físicos, mas também em relação à noção de cultura local, ao pertencimento e valorização familiar e comunitária. O que acaba se tornando um tema recorrente nas narrativas de Miyazaki, além das relações com a natureza e os ciclos de vida e morte.

Um dos filmes que representam diversos desses aspectos durante sua narrativa é *Princesa Mononoke*. Lançado em 1997, uma de suas principais temáticas é a natureza e o senso de comunidade, representado e fortemente defendido por diferentes personagens. As moralidades empregado nelas é o conflito principal, o embate entre Irontown e os lobos se torna a representação visual dessa relação.

San, que é a Princesa Mononoke, cresceu com os lobos e cria esse contato entre o meio-ambiente e sua destruição. Enquanto Lady Ebochi, atuando como uma expansionista implacável, cria essa comunidade de pessoas necessitadas de liberdade e uma vida digna.

Outro personagem importante é o Espírito da floresta, que personifica ao máximo a relação da natureza. Sua aparição é envolto em ludicidade e, ao caminhar, a representação visual do ciclo e da morte é demonstrada como algo natural.

Essa cena do Espírito da Floresta inclusive é considerada uma cena contemplativa, já que essas animações cíclicas e os sons ambientes são cenários de um momento de descanso do protagonista após um grande embate entre San e Lady Ebochi. Tal momento, então, dá ao personagem um intervalo para o descanso e a reflexão das cenas anteriores.

Nas takes, é possível perceber uma tentativa de aproximar o tempo do telespectador com o tempo da trama, quase de forma síncrona, em que movimentos e sons ocorrem em repetição, antes que ocorra o avanço da trama. Isso permite ao diretor, de certa forma, valorizar a jornada das personagens apresentadas, possibilitando o desligamento do telespectador, ainda que por alguns segundos apenas, da trama principal e da expectativa do desenrolar do fim da animação. (CARDOSO, 2024, p.26)

Esse ritmo estabelecido acaba sincronizando com o ritmo do espectador, servindo de alicerce para sua imersão. Intensificado com o momento de silêncio e animações constantes, a combinação de som e imagem permite se criar diferentes ritmos e percepções do tempo.

O silêncio, comumente presente nessas cenas contemplativas, não significam a total ausência de ruído, mas sim o forte contraste com os sons anteriores. Esses momentos apenas

com o som ambiente caracterizam sons suaves de água, ventos ou até qualquer outro tipo de ruído calmo e constante.

aprendemos como o mundo soa, e que tratamos o som como portador de informação que comunica algo sobre ele associa significado com o evento acústico. Nossas memórias são ativadas por eventos sonoros e com elas criamos um “banco de dados” contendo sons e seus significados. Nele distingue-se determinado som e dele deduz-se contexto onde ele se insere. Somos rodeados por sinais sonoros e grande parte deles traz informações específicas que aprendemos com experiências prévias. (JEKOSCH, 2006 apud NUNE, 2018, p.34)

O uso intencional de sons familiares faz ligação com a percepção prévia que esses sons causam no espectador. Seja o balançar calmo das folhas de uma árvore evocando a tranquilidade, até o vendaval e a tensão causada por ele. O som em sincronia com a imagem intensificam essas características, criando assim o efeito empático, “a música participa diretamente na cena, dando ritmo, tom e fraseado, intensificando as emoções como tristeza e alegria” (CHION, 2011, p.14 apud MATTOS, 2022, p.15).

As cores de modo geral (Figura 2) não são tão saturadas e vibrantes, os cenários e as animações têm uma arte um pouco mais próxima da realidade. Vale ressaltar que essa animação é recomendada para a faixa etária acima dos 14 anos, por isso o uso de armas de fogo e sangue explícito apareceram nessa referência, mas a fonte de estudo dessa pesquisa será a aplicação das cores durante a narrativa.

Figura 2 - Painel da aplicação de cor em Princesa Mononoke



Fonte: Princesa Mononoke. Studio Ghibli (1997). Montagem pela autora.

Como dito anteriormente, as cores são trabalhadas também como uma fonte de informação que precisa transmitir a mensagem ao espectador. Em *Princesa Mononoke*, pode-se perceber o uso exclusivo do verde na vegetação, enquanto os personagens variam em cores como o azul, vermelho e o branco. O uso desses matizes causam uma composição visual de pertencimento ou não do personagem com o cenário inserido. Enquanto o verde e o azul remetem a natureza e os espíritos, o marrom e o vermelho ambientam Irontown e a comunidade.

O valor simbólico de uma determinada cor é tão sujeito a modificações quanto os seus aspectos físicos por conta de misturas, contrastes e modificações em suas qualidades. Uma cor que perde saturação não apenas excita menos os olhos, mas passa menos sentimento de excitação ao observador. Uma cor quente que esfria por diluir-se minimamente em uma cor fria movimenta-se menos nas impressões do espectador. A compreensão dos processos físicos e psicológicos das cores permite utilizá-las para fins específicos, prevendo resultados pertinentes à mensagem a ser passada pelo seu veículo. (NUNES, 2018, p.48)

Para trazer mais humanização para suas obras, Miyazaki pratica a observação do mundo real antes da criação. Apesar das diversas cenas fantasiosas, a representação dessas atividades banais criam um contraste ainda mais forte com o irreal. A proximidade com o real também aproxima o espectador com os sentimentos e as personalidades desenvolvidas, por conta disso seus protagonistas são multidimensionais, já que nenhum espectador é totalmente benevolente ou totalmente maligno como os heróis e os vilões.

2.3. JOGOS CONTEMPLATIVOS

Essa direção de arte e filosofia estão impregnadas em diversas áreas artísticas, esses fenômenos aparecem também em jogos eletrônicos, como em alguns anos anteriores, por Fumito Ueda, popularizando o *Design* por subtração. Iniciado por seus primeiros jogos como *ICO* (2001) e *Shadow of the Colossus* (2005), esses jogos contrastam com o que se era produzido na época, não pela sua novidade tecnológica ou gráficos inovadores, mas pela sua falta chocante de recursos e mecânicas.

Porém, esse contexto permitia o jogador focar em outros pontos que não fosse o *HUD*³ ou excesso de tutoriais. Os pontos de maior valorização eram a contemplação, a vagarosidade, a aventura poética, além da narrativa que conseguia se desenvolver com poucas palavras.

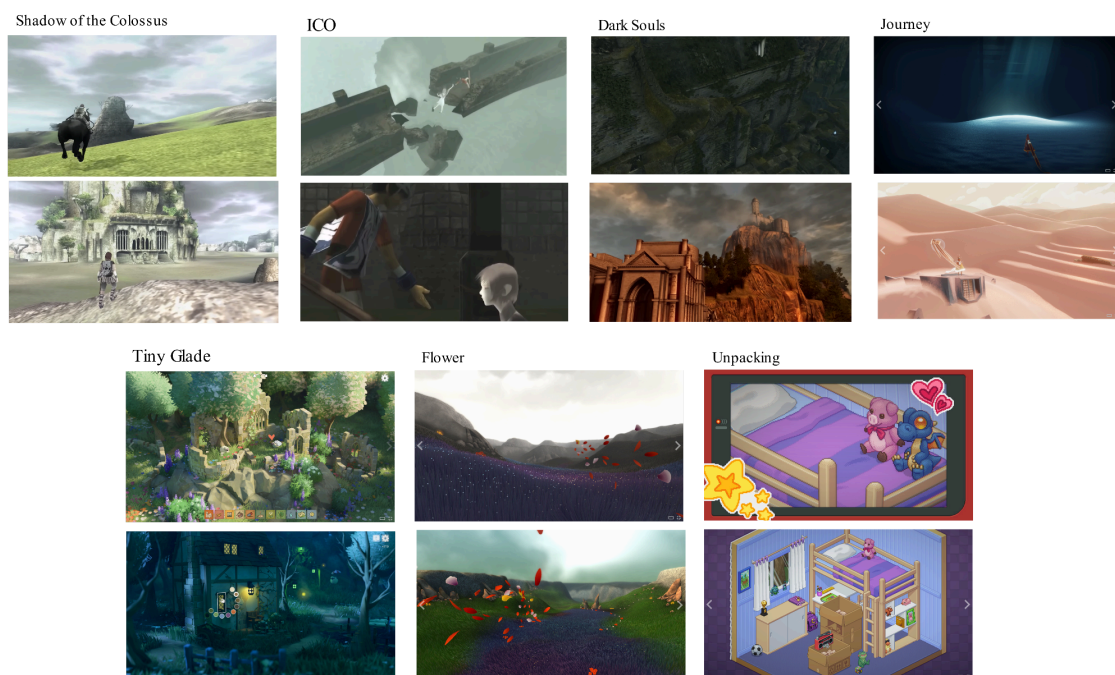
³ HUD (heads-up display), do inglês tela de alerta, é a sigla para representação dos objetos do jogo, tais como: barra de vida, barra de magia, pontuação, mapa, etc. Esses atributos variam de nome e de valor de acordo com o jogo. Pode ser também usada para representar itens e outros objetos. (TRINDADE, 2019, p.40)

O *design* por subtração não são conceitos diferentes dos já conhecidos conceitos básicos do *game design*, apenas uma filosofia de limitação e adaptação. O intuito principal acaba sendo em dar ênfase numa narrativa ou sensação, e com isso, diversos jogos mais atuais se aproximam desse aspecto de subtração.

Design por Subtração apenas realmente se foca em minimizar ao máximo o uso de alguns desses recursos e redirecioná-los para o que realmente importa, enquanto também retira todos os apêndices desnecessários e que aparecem somente para fazer volume no jogo. (TRINDADE, 2019, p.41)

Essa filosofia inspirou desde jogos como *Dark Souls* (2011) até *Journey* (2012), que apesar da jogabilidades com dificuldades distintas, ambos ainda apresentam uma narrativa mais sutil dando foco na jornada e ambientações. Para esse artigo, serão usados como referência os jogos mais conhecidos por serem aconchegantes (Figura 3), incluindo *Flower* (2009), *Tiny Glade* (2024), *Unpacking* (2021), entre tantos outros.

Figura 3 - Painel de referências de jogos



Fonte: Da autora (2025)

Esses jogos citados e as animações de Miyazaki, assim como diversas outras similares da mídia, representam uma resistência ao “viver da distração”. Os projetos artísticos não se desenvolvem apenas no âmbito do entretenimento e do lazer, mas também trazem ao público

os significados identitários, políticos e culturais. Para com o público infantil, é uma boa forma de ampliar as referências e desafios através de estímulos mais confortáveis e centrados.

A televisão infantil amplia os repertórios culturais de meninos e meninas quando abre uma janela para outros mundos e outras culturas e os coloca em diálogo com a sua própria cultura, quando une o universal e o local, criando espaços para que as crianças possam se reconhecer e reconhecer outras crianças em inúmeras histórias diferentes. (NERY; REGO, 2020, p.15)

2.4. PÚBLICO-ALVO DO PROJETO

A animação infantil desenvolvida juntamente com esse artigo tem um público alvo pertencente ao terceiro período da proposta de Jean Piaget.⁴ Esse grupo tem a idade de 7 a 11 anos, nomeada como a “Etapa das operações concretas”, durante esse momento de seu desenvolvimento, as crianças passam a distinguir o real e a fantasia, e começam a articular pensamentos de maneira lógica sobre as situações concretas (PIAGET; INHELDER, 2012).

Inicia-se a vida escolar, a cultura de pares se intensifica e, para essa fase, que a maioria dos desenhos animados tem como público alvo. Segundo Piaget, as crianças pensam de forma distinta, seu conhecimento não é simplesmente acumulação passiva de fatos, mas sim um resultado de interação constante entre crianças e o seu entorno.

Como comentado anteriormente, alguns questionamentos ainda estão sendo pesquisados, apesar de não haver dados tão concretos, foram tomadas algumas observações na relação das crianças com as mídias animadas. Como, por exemplo, pelo Pubmed (National Library of Medicine) no ano 2024, que levantou uma pesquisa analisando a porcentagem dos tipos de vídeos assistidos por crianças no *Youtube*, tendo a maioria dos vídeos com um conteúdo inapropriado para a idade e violento, além do ritmo acelerado e instigando o consumismo.

Outra pesquisa interessante reunida pelo PubMed (2017) foi uma análise de comportamento entre dois grupos de crianças. Um filme foi apresentado aos grupos, mas tinham quantidades distintas de cortes de cena, contendo um deles a edição mais rápida que o outro. O resultado foi que antes dos filmes os comportamentos eram iguais, mas que após assistirem, as crianças do filme com edição mais rápida mudaram sua atenção entre os brinquedos com mais frequência.

⁴ Jean Piaget foi formado em biologia mas ficou consagrado em sua atuação como psicólogo infantil do séc. 20. Em seu livro *A Psicologia da Criança*, Piaget desenvolveu sua teoria das 4 etapas do desenvolvimento cognitivo.

3. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto iniciou-se com algumas palavras-chave de direção de arte, sendo elas a narrativa construtiva, ritmo lento, harmonia visual e melodias suaves, segundo o que alguns portais caracterizam como baixo estímulo. A ideia geral esteve em volta de um Brasil mais reflexivo e calmo, trazendo símbolos presentes no dia a dia da cultura local e ainda nostálgicos infantis.

Durante a etapa de pesquisa, a terceira infância foi definida como público alvo pelo seu fator de maior socialização e observação do mundo real. Por conta da sua cultura de pares, as personagens desenvolvidas no projeto também são crianças de 12 anos e a narrativa gira em torno das interações entre si e com outras pessoas da comunidade.

Na pesquisa da interação das crianças com as mídias consumidas, foi analisada a reprodução e projeção com a narrativa e personagens fictícios. Essa característica se integrou no projeto como uma forma visual das protagonistas de terem acesso a uma câmera filmadora e utilizarem desse recurso para imitarem um desenho animado que elas gostam. Usando assim uma metalinguagem para representar esta relação das crianças com as mídias em seu convívio social e interpretação de mundo.

Como dito nas referências das animações de Miyazaki, a natureza e seu ritmo cíclico deveria ser um fator principal que ambientaria esta relação das personagens. A concepção de cenários foi definida pela necessidade de interação com a natureza e com a contextualização do individual de uma das protagonistas.

Durante a coleta de mídias com características similares às tratadas na pesquisa, foi criado um *moodboard*⁵ com uma parte das referências principais. O piloto deveria seguir a essência de animações apresentadas na Figura 4 como: *As muitas aventuras do Ursinho Pooh* (1977), *Heidi: a menina dos alpes* (1974), *Hello Kitty's Paradise* (1999), *Muppets o filme* (1979) e *Ponyo Uma amizade que veio do mar* (2008), *O serviço de entregas da Kiki* (1989). Além de repertórios de outras mídias como *Shadow of the Colossus* (2005), *Unpacking* (2021), entre outros.

⁵ *Moodboard*, ou painel semântico, é a coleta de referências de inspiração para um projeto, todas relacionadas a um propósito, seja a cor, um estilo, um humor, etc.

3.1. NARRATIVA

A animação começa com um plano geral de um quarto vazio, as únicas coisas em movimento são objetos voando com o vento. Logo, uma das protagonistas entra em cena carregando uma caixa pesada e, após ser distraída, explora objetos que já estavam no quarto. A presença de diálogos durante esse começo é inexistente, por isso, a personagem Mai precisa ser um pouco mais expressiva e cada cena representa algum sentimento ou revela alguma informação desse mundo.

Há uma passagem de tempo enquanto os objetos vão sendo organizados pelo cenário, anoitece e Mai continua assistindo a um dos filmes pertencentes ao quarto. Mostrando que a todo esse momento ela estava em contato com os desenhos animados passando na TV, até o momento em que o filme para e ela desvia o foco para uma câmera e o lado exterior do quarto.

Por estar em um local novo com pessoas novas, Mai é uma personagem bastante curiosa e a cidade demonstra ter bastante interesses próximos, principalmente, uma ruína no topo de uma colina envolto pelo mar. Partindo para explorar esse local, a garota se encontra com uma pessoa desconhecida que já estava por lá. Elas ficam envergonhadas, mas logo percebem que ambas compartilham o gosto pelo mesmo desenho animado, o que aparece anteriormente na televisão da Mai.

Esse interesse de Mai e Andi em comum é demonstrado em diversos elementos, seja assistindo ao filme, usando roupas estampadas ou segurando uma revista da personagem fictícia, dessa forma, não exigindo que elas digam verbalmente para que o espectador possa entender.

A primeira tentativa de filmagem delas acontece, estando Mai controlando a gravação e a Andi dando cambalhotas ao fundo. Elas acabam se envergonhando e não gostando do papel praticado, chegando à conclusão que deveriam inverter e tentar outra vez posteriormente. Inserindo assim, a dinâmica mais estável durante os próximos episódios.

O desenho fictício que as personagens gostam, por fim, serve de inspiração para seu momento recreativo e de socialização. Por não saberem muito bem o que estão fazendo, ainda instiga a curiosidade para a experimentação e descoberta.

O *storyboard* (Figura 6) foi produzido após a definição da narrativa, o uso de planos mais aberto foi utilizado com mais frequência para permitir melhor ambientação dos cenários e criar mais espaços vazios de informação.

Ela se chama Maitê, mas as pessoas a chamam pelo apelido de Mai. Uma de suas principais características é de ser uma nipo-brasileira⁸ e estar morando com sua avó nessa casa cheia de animais e hortas.

Figura 7 - *Concept art* e estudo da Mai



Fonte: Da autora (2025)

3.3. ANDI

Já a Andi é para ser uma personagem mais introvertida, não necessariamente tímida. Por gostar de revistas e álbuns, ela está sempre com a revistinha mais atual da Fazendeira.

A personagem é parda com uma característica interessante: uma pinta no nariz que chega perto das bochechas.

⁸ Nipo-brasileiros são cidadãos brasileiros com descendência japonesa.

Figura 8 - *Concept art* e estudo da Andi



Fonte: Da autora (2025)

Como dito anteriormente, o uso de formas mais arredondadas faz com que elas sejam mais amigáveis, principalmente nos coques de cabelo e chapéu de Mai, que é para ser uma personagem mais carinhosa e expressiva. Por isso ainda tem algumas formas triangulares, já que ela ainda é a mais agitada e com maior desenvoltura.

A Andi, que também tem suas formas arredondadas, acaba predominando mais a forma quadrada, já que ela demonstra ser mais reservada e serena. Sua forma cria maior contraste com a forma da Mai, demonstrando um maior equilíbrio na relação entre elas.

Para a escolha da colorização das personagens na Figura 9, dois tipos de contraste foram analisados: uma com a outra; e entre elas e o cenário, em particular o das colinas, já que ele é praticamente outro personagem principal. Sendo o uso do verde e do azul predominantes nesse cenário, havia necessidade de uma cor em destaque para cada uma delas e que coincidisse com suas personalidades.

Figura 9 - Paleta de cores das personagens



Fonte: Da autora (2025)

A cor alaranjada até um pouco vermelha de Mai intensifica visualmente seu lado lúdico e apaixonado, já que entre as duas, Mai expressa mais seus sentimentos. Segundo a teoria das cores⁹, esta cor está muito associada ao lazer, recreação, diversão e socialização. Para uma personagem infantil, essa cor destaca a energia e curiosidade da criança. O uso ainda dos tons rosados com a harmonia do branco trazem a amabilidade e inocência (HELLER, 2012).

Em relação a Andi, o amarelo um pouco mais vibrante em relação às outras cores acaba trazendo predominância. Essa cor simboliza o otimismo, iluminação e alegria, e por estar muito próxima do branco, se intensifica a leveza. Outro ponto de cor interessante na Andi é o verde um pouco azulado, na Teoria das cores, ele remete a calma e descontração, o que intensifica mais a personalidade reservada mas ainda alegre (HELLER, 2012).

A modelagem foi feita com base na concepção das personagens, tentando seguir o mais fiel possível a silhueta e as formas arredondadas. Durante a produção das texturas foram desenvolvidas as estampas aplicadas nas roupas, além das manchas e pintas nas peles das protagonistas.

⁹Embasado pelo livro A psicologia das cores Eva Heller (2014) traz um estudo com duas mil pessoas, de diversas áreas, onde cada uma respondeu questões sobre suas cores prediletas e cores que menos gostavam, os diferentes efeitos que as cores podem ter, e a cor típica de cada sentimento. Essa pesquisa demonstrou que as combinações de cores e sentimentos não são algo individual, mas sim vivências em comum, já fixadas em nossas sociedades. (DOLZAN, 2021, p.7)

Figura 10 - Modelagem e textura das personagens



Fonte: Da autora (2025)

3.4. CENÁRIOS

A animação é ambientada em dois cenários, o interno sendo o quarto da Mai, com cores predominantemente em tons de bege, laranja e vermelho, que já são cores próximas da paleta de cor da Mai. Essa harmonia dita o pertencimento da personagem com o lugar onde ela está inserida.

O uso dos formatos arredondados no cenário serviram de mesmo propósito em soar mais amigável para o espectador, apesar do formato principal do quarto ser o quadrado, ele ainda é quebrado com diversas curvas. Vale ressaltar que objetos redondos como o tapete e a cabeceira da cama acabam ganhando destaque pela sua cor vermelha vibrante.

Esse primeiro cenário presente na Figura 11 é bastante populoso pela sua quantidade de bonecos, pôsteres pendurados na parede, adesivos colados por vários objetos, além das texturas de piso e objetos manchados. Essa quantidade de texturas e informações é trabalhada para maior caracterização da Mai e criar pontos de interesse para o espectador.

Figura 11 - *Concept art* e modelagem do quarto

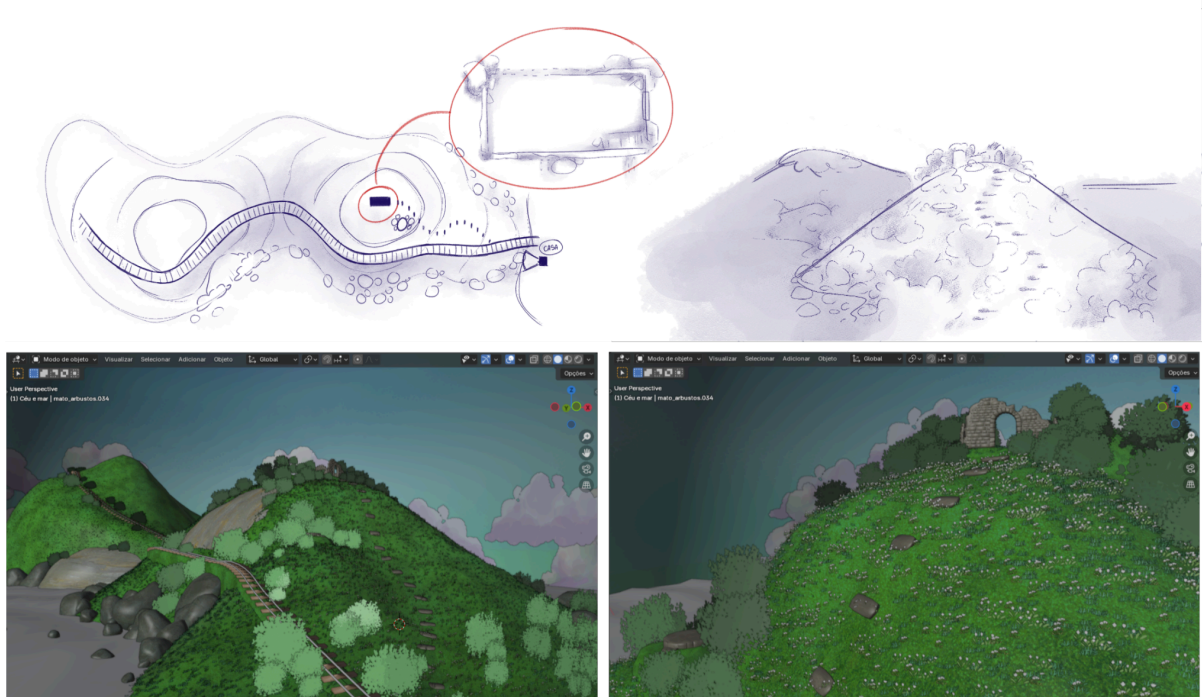


Fonte: Da autora (2025)

O segundo cenário apresentado são as colinas com a ruína no topo (Figura 12), quase que encobertas pela vegetação densa, e como dito anteriormente, é caracterizado pela predominância do verde e do azul. Essas cores transmitem segurança, calma, simpatia, fidelidade, frescor e descontração.

Ao longo da colina, existem diversas flores brancas que por si só já simbolizam a pureza e a confiança, mas que em proximidade com as outras cores, tem o poder de suavizá-las ainda mais. Desta forma, esses elementos serviram para intensificar o sentimento de conforto e harmonia para as personagens e para o espectador.

Figura 12 - *Concept art* e modelagem das colinas



Fonte: Da autora (2025)

3.5. *COLOR SCRIPT*

O *color script* foi uma etapa essencial para a iluminação no *software* 3D, tendo um papel de extrema importância durante as cenas noturnas, a iluminação e as cores também faziam parte da composição. Foi delimitado um *mood* para cada momento do piloto, em que se era possível exagerar mais a matiz da luz, mas na parte das colinas a iluminação deveria ser mais dessaturada, para enaltecer a cor própria do cenário.

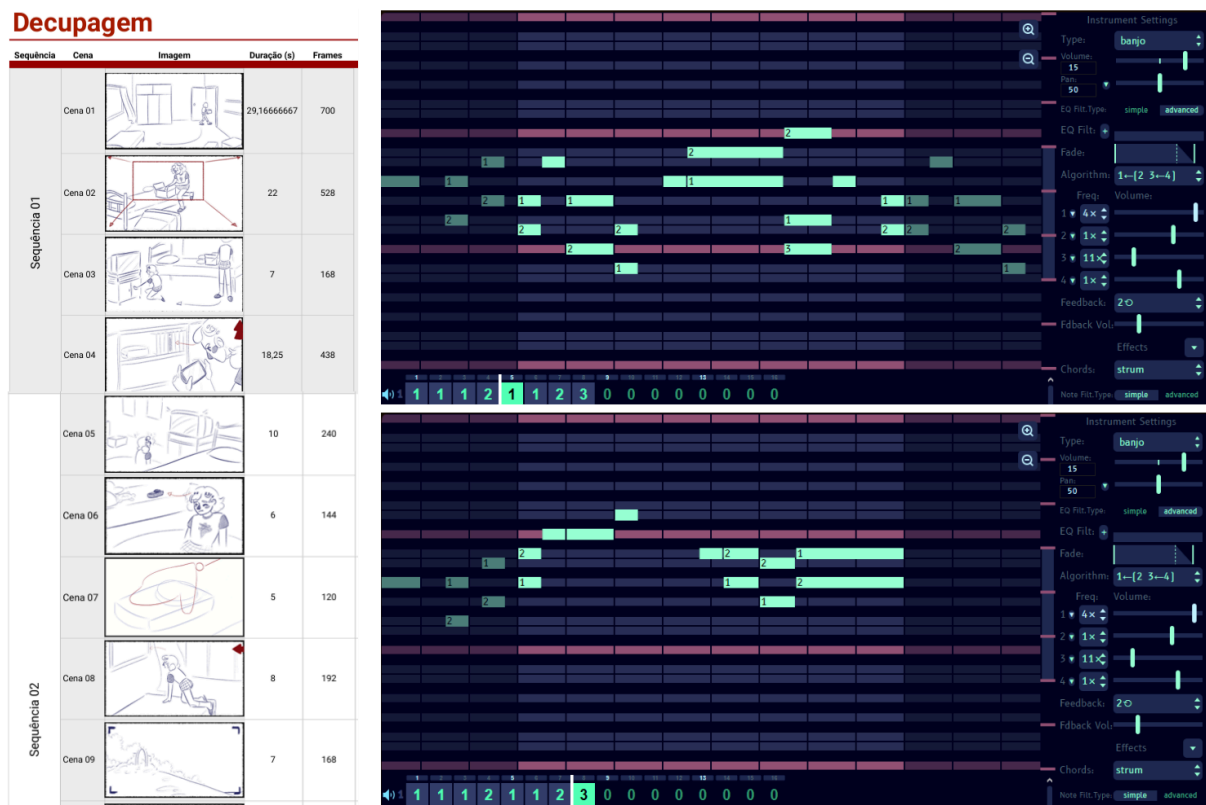
A cor diurna no quarto foi projetada para uma iluminação de pôr do sol, utilizando uma iluminação volumétrica na janela se espalhando pela cama de cor clara. A cor amarelada intensifica o aconchego do quarto, a um momento de naturalidade e segurança para a personagem.

Ao anoitecer, a iluminação da TV é basicamente o restante da luz amarela que sobrou das cenas anteriores. Após Mai não dar mais atenção para ela, a televisão continua ligada emitindo luz na personagem, se intensificando no momento em que Mai está mais animada.

Sendo esse um momento de virada em que Mai se depara pela primeira vez com as colinas, a iluminação roxa e azulada toma conta da cena, remetendo primeiramente o

O ritmo seguiu de inspiração músicas tipo bossa nova, além de algumas trilhas sonoras como a abertura de *Muppets*, *Hello Kitty* e *Ursinho Pooh*. Não foi utilizado tantas camadas sonoras, valorizando mais uma melodia simples. Os momentos de descanso da trilha sonora teve um destaque e desenvolvimento dos sons ambientes, valorizando os ruídos do mar, pequenos insetos, do vento, etc.

Figura 14 - Ritmo e trilha sonora

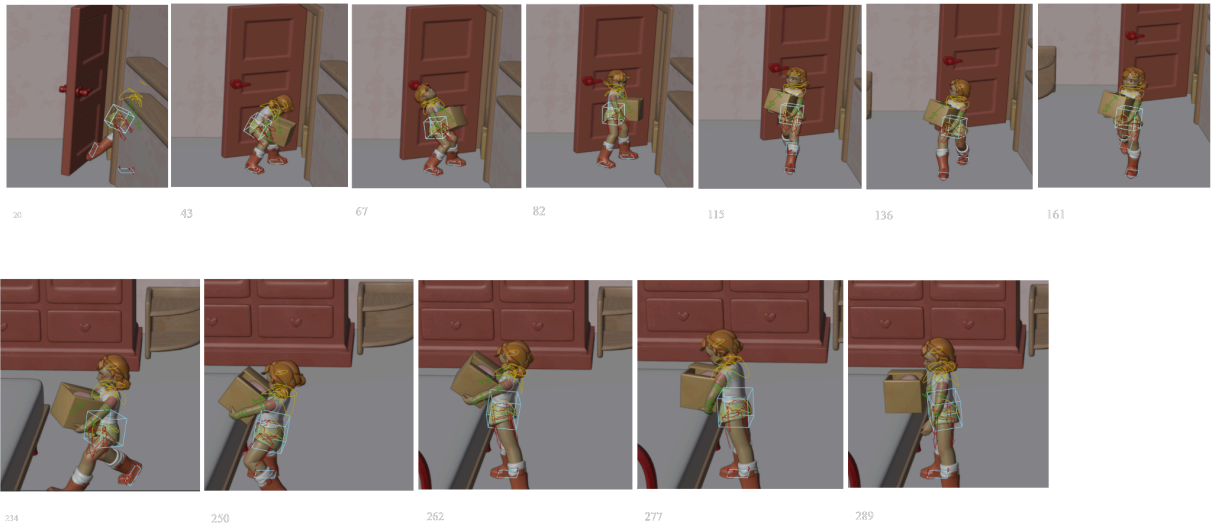


Fonte: Da autora (2025)

A animação também ganhou texturização através do *frame rate* baixo, considerou adequado o uso de 8 fps, pela quantidade de texturização e manchas nos cenários e nas personagens contrastavam muito com a animação fluida de 24 fps. Ao aplicar os 8 fps, a cena como um todo ganhou mais harmonia visual.

As poses foram desenvolvidas com uma silhueta mais exagerada com o intuito de concordar com as modelagens e texturas estilizadas. A temporização das poses, por outro lado, teve foco na aplicação de uma duração mais próxima da realidade. A Figura 15 dispõe de poses com 20 *frames* de distância e os passos da caminhada tem em média 30 frames de duração, estabelecendo assim uma animação de personagem desacelerada.

Figura 15 - Decupagem da animação



Fonte: Da autora (2025)

3.7. RESULTADO

A peça audiovisual final é uma animação 3D com algumas animações 2D inseridas, o uso da edição desacelerada resultou em um piloto de 4 minutos, ainda sofrendo com uma redução de cenas cortadas por motivos de tempo hábil.

O resultado estético alcançado possibilitou manter grande parte da composição inicial do *storyboard*. Apesar da colorização ter suas complicações causadas pela textura do *normal map*, foi necessário fazer uma correção de cor mais trabalhada para se aproximar dos tons pensados no *Color Script*. Na figura 16, estão *frames* da animação finalizada após a correção de cor e efeitos visuais aplicados.

Figura 16 - *Frames* da animação finalizada



Fonte: Da autora (2025)

4. CONCLUSÃO

De modo geral, a autora considera ter alcançado os objetivos ao reunir referentes similares e suas interações com o espectador. Foi possível tratar cada etapa do projeto com mais consciência de seu propósito e relação com o público-alvo. Durante desenvolvimento do piloto foi aplicado uma decupagem nas áreas em que a teoria é utilizada, mas por se tratar de uma direção de arte com diversos tópicos, esse artigo elaborou uma contextualização dos pontos mais proeminentes e característicos do estilo, mas abre espaço para uma pesquisa mais aprofundada em cada tópico e mais experimentações.

A pesquisa foi desafiadora por causa da falta de referenciais teóricos nesse tema mais específico e até pela ausência de um termo acadêmico. A sobrecarga de informação e estimulação presente nas animações atuais são atrativas para as crianças, foi preciso redirecionar essa comunicação para não perder o total interesse do público, por conta disso,

foi utilizado pesquisas ao redor do tema e práticas similares. Se espera por fim servir de impulsionador para que mais debates e pesquisas surjam em benefício do espectador, principalmente o infantil, que acaba sendo o mais vulnerável e consumidor dessa área.

A proposta original da pesquisa seria abranger uma animação com essa mesma direção de arte, mas que serviria como contextualização para experimentar um Brasil mais calmo e reflexivo, o que contrasta com a imagem brasileira vendida habitualmente. Mas pela complicação da pesquisa e tempo hábil, primeiramente foi limitado a esse estudo da contemplação e ritmo.

O artigo prevê essas potencialidades, tanto da investigação quanto do projeto, perante um forte embasamento da importância da animação no cotidiano do público e ferramenta para a construção cultural, principalmente, do público infantil, que se projeta e interpreta a seu modo. Apesar de ser uma direção de arte mais complexa em sua produção, essas animações valorizam não apenas o âmbito do entretenimento e do lazer, mas também os significados identitários e culturais.

Por conta disso, e pela familiaridade com a autora, abriu-se espaço para a retratação de vivências e personagens nipo-brasileiras, entre outras características que possam se relacionar também com o público ou com pessoas em sua volta. A temática e o desenvolvimento foram em diversos momentos gratificantes e enriquecedores, idealizar um piloto voltado exclusivamente na interação com o público contribuiu imensamente na formação acadêmica e técnica da autora.

REFERÊNCIAS

- CARDOSO, Vinicius de Oliveira. **A conceptualização de momentos de contemplação em animações de Miyazaki**: análise e descrição a partir da abordagem da metáfora multinível. 2024. 84 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.
- CONGRESSO NACIONAL DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA, 5., 2011, Londrina. **Animação para crianças** - relação com a teoria do desenvolvimento de Jean Piaget. Londrina: Unopar, 2011. 2 p.
- DOLZAN, Yasmin Machado. **A produção de uma animação 2D utilizando cores de acordo com seus efeitos psicológicos**. 2021. 32 f. TCC (Graduação) - Curso de Animação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2012. 311 p. Tradução de: Maria lúcia Lopes da Silva.
- HENDERSON, Dalia *et al.* **YouTube for young children**:: what are infants and toddlers watching on the most popular video-sharing app?. What are infants and toddlers watching on the most popular video-sharing app?. 2024. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39582732>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- KOSTYRKA-ALLCHORNE, Katarzyna; COOPER, Nicholas R; GOSSMANN, Anna Maria; BARBER, Katy J; SIMPSON, Andrew. **Differential effects of film on preschool children's behaviour dependent on editing pace**. 2017. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28135775>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- MATTOS, Luccas Zaghis. **Trilha sonora na animação infantil**: comentários crítico-metodológicos relevantes sobre as obras de Michael Giacchino para os estúdios Pixar. 2022. 115 f. TCC (Graduação) - Curso de Música, Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2022.
- NERY, Patrícia Gonçalves; REGO, Teresa Cristina. **Culturas da Infância**: os modos como as crianças assistem e interagem com as séries de animação. Educação em Revista, [S.L.], v. 36, p. 1-18, out. 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0102-469821978>.
- NUNES, Jonas May. **Ritos**: experiência contemplativa em animação 2d. 2018. 104 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.
- PEGORARO, C. V. M. **Comunicação e velocidade**: uma análise da aceleração no cinema de animação. Lumina, [S. l.], v. 5, n. 1, 2014. DOI: 10.34019/1981-4070.2011.v5.20911. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/20911>. Acesso em: 14 nov. 2025.
- PERGENTINO, Camila. **8 desenhos de baixo estímulo para as crianças**. 2025. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/entretenimento/filmes-e-tv/noticia/2025/04/8-desenhos-de-baixo-estimulo-para-as-criancas.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2025

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. 6. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2012. 144 p. Tradução de: Octavio Mendes Cajado.

RUIZ, Fernando Díez. **Quem foi Jean Piaget, psicólogo que propôs 4 etapas do desenvolvimento infantil**. 2024. Disponível em:
<https://www.bbc.com/portuguese/articles/c0rgnwkr12lo>. Acesso em: 14 nov. 2025.

SOUZA, Julia Cristina Godoy. **A moral da história: como os filmes de animação podem auxiliar na construção moral infantil**. 2022. 34 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pedagogia, Centro Universitário Sagrado Coração, Bauru, 2022.

TRINDADE, Daniel Paulo. **A sutileza do vazio e do silêncio: aprendendo com design por subtração**. 2019. 64 f. TCC (Graduação) - Curso de Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.