

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO CENTRO
DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

LIDICE POLIANA RIBEIRO SÁ

Animação em Stop Motion: Produção de um curta-metragem para campanha de conscientização sobre o uso de plataformas de aposta pelo público infantojuvenil

São Luís- MA
2026

LIDICE POLIANA RIBEIRO SÁ

Animação em Stop Motion: Produção de um curta-metragem para campanha de conscientização sobre o uso de plataformas de aposta pelo público infantojuvenil

Plano de Monografia apresentado para elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, para análise e aprovação junto ao colegiado do curso.

Orientador:

Profª Dr. Bruno Serviliano Santos Farias

São Luís- MA
2026

LIDICE POLIANA RIBEIRO SÁ

Animação em Stop Motion: Produção de um curta-metragem para campanha de conscientização sobre o uso de plataformas de aposta pelo público infantojuvenil

Plano de Monografia apresentado para elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, para análise e aprovação junto ao colegiado do curso.

Aprovada em: ____/____/____

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Bruno Serviliano Santos Farias
Orientador

Prof.^a Dr. Priscila Andrade-Silva

Prof. Dr. Márcio James Soares Guimarães

São Luís- MA
2026

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Ribeiro Sa, Lidice Poliana.

Animação em Stop Motion: Produção de um curta-metragem para campanha de conscientização sobre o uso de plataformas de aposta pelo público infantojuvenil / Lidice Poliana Ribeiro Sa. - 2026.

53 f.

Orientador(a): Bruno Serviliano Santos Farias.

Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2026.

1. Stop Motion. 2. Design Na Animação. 3. Comunicação Visual. 4. Público Infantojuvenil. 5. Conscientização Social. I. Santos Farias, Bruno Serviliano. II. Título.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um curta-metragem em stop motion voltado à conscientização sobre os riscos do uso de plataformas digitais de apostas pelo público infantojuvenil. A pesquisa caracteriza-se como aplicada, de abordagem qualitativa e de natureza projetual, articulando fundamentação teórica e desenvolvimento prático. A metodologia envolve levantamento bibliográfico sobre *stop motion*, design na animação e influência digital, seguido da definição conceitual e narrativa da obra, elaboração de roteiro e *storyboard*, planejamento visual, produção de personagens e cenários, captura quadro a quadro e pós-produção. Espera-se que o resultado contribua para a reflexão crítica sobre a exposição de crianças e adolescentes às plataformas digitais de apostas, além de reforçar o papel do design e da animação como ferramentas de conscientização social.

Palavras-chave: *Stop motion*. Design na animação. Comunicação visual. Público infantojuvenil. Conscientização social.

ABSTRACT

This study aims to develop a stop motion animated short film focused on raising awareness about the risks associated with the use of digital gambling platforms among children and adolescents. The research is characterized as applied, with a qualitative and project-based approach, integrating theoretical foundation and practical development. The methodology includes a bibliographic review on stop motion, animation design, and digital influence, followed by the conceptual and narrative definition of the work, script and storyboard development, visual planning, character and set production, frame-by-frame capture, and post-production. It is expected that the final result will contribute to critical reflection on the exposure of children and adolescents to digital gambling platforms, as well as reinforce the role of design and animation as tools for social awareness.

Keywords: Stop motion. Animation design. Visual communication Children and adolescents. Social awareness.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de <i>claymation</i> : <i>Wallace & Gromit – A Grand Day Out</i> (1989)	13
Figura 2 – Exemplo de <i>puppet animation</i> : <i>A Fuga das Galinhas</i> (2000)	14
Figura 3 – Exemplo de <i>cut-out</i> : <i>South Park</i> (1997)	14
Figura 4 – Exemplo de <i>pixilation</i> : <i>Neighbours</i> (1952)	14
Figura 5 – Exemplo de animação de objetos em <i>stop motion</i>	15
Figura 6 – Imagens do curta-metragem <i>Save Ralph</i> (2021)	16
Figura 7 – Vinheta em <i>claymation</i> do personagem Ratinho no seriado <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i>	17
Figura 8 – Interface visual do jogo <i>Fortune Tiger</i>	18
Figura 9 – Metodologia adotada no projeto	26
Figura 10– Moodboard para desenvolvimento da ideia	28
Figura 11 – Mapa mental com a ficha dos personagens	32
Figura 12 – Rascunho dos personagens	33
Figura 13 – Esqueleto estrutural dos personagens	34
Figura 14 – Concept art inicial dos personagens	35
Figura 15 – Estudos de poses e expressões da protagonista, da ovelha e do lobo	35
Figura 16 – Refinamento visual	37
Figura 17 – Moodboard de referência visual para o cenário	38
Figura 18 – Storyboard: Cena 1 – Quarto da protagonista	39
Figura 19 – Storyboard: Cena 2 – Quarto da protagonista	39
Figura 20– Storyboard: Cena 3 – Quarto paralelo	40
Figura 21– Storyboard: Cena 4 – Monitores	40
Figura 22– Personagens em processo de produção	41
Figura 23– Personagens finalizados, vista lateral e frontal	42
Figura 24 – Cenário da protagonista	43
Figura 25 – Cenário do antagonista	45
Figura 26- Cenário da simulação de interface do celular	45
Figura 27- Cenas em execução	46
Figura 28 – Edição	47
Figura 29 – QR CODE da animação editada	48

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Metodologia adaptada de Wells e Quinn (2012)	19
Quadro 2 – Briefing do curta-metragem	27 e 28
Quadro 3 – Roteiro literário condensado	31

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
2.1 O STOP MOTION E SUA LINGUAGEM VISUAL.....	12
2.2 O DESIGN COMO FERRAMENTA DE COMUNICAÇÃO CRÍTICA E SOCIAL.....	15
2.3 A INFLUÊNCIA DIGITAL E O PÚBLICO INFANTOJUVENIL.....	17
3. PROCESSO DE PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO STOP MOTION.....	20
3.1 PLANEJAMENTO NA PRODUÇÃO ANIMADA.....	20
3.2 PRÉ-PRODUÇÃO.....	21
3.2.1 Desenvolvimento da ideia.....	21
3.2.2 Roteiro.....	22
3.2.3 Conceito visual, design dos personagens e cenário.....	22
3.2.4 Storyboard.....	23
3.2.5 Animatic.....	24
3.3 PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO.....	24
3.4 PAPEL DO DESIGN NO PROCESSO DA ANIMAÇÃO.....	25
3.5 ETAPAS METODOLÓGICAS APLICADAS NO PROJETO.....	26
4. DESENVOLVIMENTO DO CURTA-METRAGEM.....	27
4.1 DESENVOLVIMENTO DA IDEIA.....	27
4.2 DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA.....	29
4.2.1 Storyline.....	30
4.2.2 Roteiro.....	30
4.3 CONCEPÇÃO VISUAL.....	31
4.3.1 Design de personagens.....	31
4.3.2 Design dos cenários.....	37
4.4 STORYBOARD.....	39
4.5 CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS E CENÁRIO.....	40
4.6 CAPTURA DE FOTOS E EDIÇÃO.....	45
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
REFERÊNCIA.....	50
ANEXO A – Roteiro literário completo.....	52

1. INTRODUÇÃO

A comunicação visual sempre foi utilizada como uma ferramenta estratégica para direcionar a atenção do espectador e transmitir mensagens. Conforme Candini (2015), a comunicação visual e midiática exerce influência significativa sobre o consumo ao criar necessidades simbólicas e estimular práticas que vão além da simples satisfação material. Para o autor, o consumo não deve ser compreendido apenas como um ato econômico, mas como uma prática cultural que envolve símbolos, identidades e modos de vida. Essa perspectiva dialoga diretamente com o campo do Design, uma vez que cada projeto atua na construção de significados e no estímulo de novas necessidades.

No período atual, marcado pela consolidação da era digital, o contato direto com tecnologias tornou-se parte da rotina cotidiana, proporcionando acesso constante a conteúdos que influenciam a construção de comportamentos, opiniões e expectativas sociais. Para crianças e adolescentes, esse impacto é ainda mais significativo, considerando que esse público se encontra em fase de formação cognitiva, emocional e crítica, tornando-se mais suscetível às mensagens veiculadas nos meios digitais.

Nesse contexto, a popularização das plataformas digitais de apostas no Brasil ampliou significativamente o acesso ao conteúdo que associam consumo, entretenimento e sucesso financeiro. De acordo com a pesquisa epidemiológica sobre transtorno do jogo de apostas realizada pelo Levantamento Nacional de Álcool e Drogas (LENAD III, 2025, p.54)

o comportamento de apostas no Brasil reflete um fenômeno global em que as apostas se consolidam como uma atividade com popularidade crescente. A alta proporção de risco e problemas entre apostadores recentes, combinada a expansão desse mercado, evidencia a urgência por medidas preventivas que visem a proteção dos grupos mais vulneráveis da população, em especial os adolescentes.

Nos últimos anos, observou-se um crescimento expressivo das apostas on-line e de sua divulgação nas redes sociais, especialmente por meio de influenciadores digitais. Embora destinadas ao público maior de idade, essas plataformas também alcançam crianças e adolescentes, evidenciando a necessidade de discutir os impactos desse conteúdo e de desenvolver estratégias de conscientização voltadas a esse público. Nesse contexto, o Design apresenta potencial para atuar como

ferramenta de comunicação, contribuindo para a construção de mensagens educativas por meio da animação em *stop motion*.

Diante desse cenário, observa-se a necessidade de ações comunicacionais que promovam a conscientização sobre os impactos do consumo precoce de conteúdos relacionados às apostas digitais. O design assume um papel fundamental enquanto área responsável por estruturar mensagens visuais de maneira funcional e estratégica. Para Munari (1981), o design é um processo projetual que organiza informações de forma lógica, visando solucionar problemas de comunicação para além do aspecto estético. Então, um designer atua como mediador entre informação e sociedade, sendo capaz de provocar questionamentos, estimular a reflexão crítica e construir narrativas com potencial educativo. Quando associado à animação, esse potencial comunicacional é ampliado, uma vez que a linguagem animada favorece a criação de histórias que dialogam diretamente com o imaginário infantil.

O *stop motion*, por se tratar de um processo artesanal, utiliza a materialidade, a paleta de cores e a iluminação como elementos expressivos capazes de atribuir singularidade a cada obra. Segundo fala de Mazza (2009), todo contexto material dos elementos animados participa da construção da expressividade, pois condicionam a forma como o espectador percebe o movimento e a atuação. As sensações geradas por esses componentes podem ser exploradas como ferramentas para estimular comportamentos, conduzindo-o à reflexão sobre a mensagem apresentada. Essa característica torna a técnica especialmente pertinente para abordagens educativas e sociais voltadas ao público infantojuvenil, possibilitando a construção de metáforas visuais claras, sem recorrer a discursos excessivamente explicativos.

A partir dessas reflexões, este trabalho propõe o desenvolvimento de um curta-metragem animado em *stop motion*, intitulado *Em Busca do Sucesso*, com o objetivo de reforçar o potencial imersivo da mensagem relacionada aos perigos da exposição precoce de crianças e adolescentes às plataformas digitais de apostas. O projeto articula fundamentação teórica e prática projetual, ao mesmo tempo em que descreve o processo de criação do curta, desde o planejamento até a finalização.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O STOP MOTION E SUA LINGUAGEM VISUAL

O *stop motion* é uma técnica de animação que consiste na captura sequencial de fotografias de objetos físicos, nos quais são realizados pequenos ajustes de posição para criar a ilusão de movimento. De acordo com a fala de Carvalho (2015, p.16)

a animação *stop motion* é como uma ode ao pré-cinema, pois é baseada na transição de fotografias quadro a quadro, por meio das quais é possível capturar a manipulação de bonecos, objetos, recortes, pessoas etc. Logo, a ideia de movimento é produzida no sequenciamento das fotografias, que são percebidas pelos olhos e pelo cérebro como em continuidade. Tal característica permite usar esse recurso para narrar histórias.

Por exemplo, ao animar um objeto que esteja rotacionando no sentido horário, o animador deve realizar pequenos ajustes para a direita, registrando cada mudança de posicionamento para obter um resultado natural. Devido a esse funcionamento, o processo depende diretamente da manipulação manual precisa dos elementos presentes em cada cena. Essa precisão é essencial, já que o manuseamento dos elementos visuais pertencentes a cada quadro deve apresentar fluidez, garantindo coerência entre as poses e evitando rupturas perceptíveis no movimento. Sendo assim, qualquer deslocamento brusco ou desproporcional pode comprometer a continuidade visual, razão pela qual a atenção minuciosa aos detalhes é parte central da técnica.

Do mesmo modo, esse método de animação é considerado uma das técnicas mais antigas do cinema. Ainda seguindo o pensamento citado por Carvalho (2015, p. 20), “há registros de uso dessa técnica já nos primeiros anos do cinema, no final do século XIX, sendo, portanto, uma técnica que acompanhou a evolução da prática e a formação do que hoje se identifica como linguagem cinematográfica”. Em complemento, Wells (1998) destaca que a animação, desde seus primórdios, serviu como um espaço de experimentação, no qual artistas exploravam possibilidades visuais impossíveis no cinema *live-action*, reforçando que a animação surgiu como um formato para explorar os limites da linguagem audiovisual, sendo utilizada inicialmente em curtas experimentais e, posteriormente, em grandes produções.

Ao longo dos anos, essa linguagem manteve como característica central o aspecto artesanal, tornando-se uma forma expressiva presente em diversas obras animadas populares. Filmes como *Coraline* (2009) e *A Fuga das Galinhas* (2000) ilustram produções bem-sucedidas que exploraram o potencial criativo dessa técnica. Além do cinema, seu uso se difundiu para diferentes formatos, como televisão, mídias sociais e produções independentes, ampliando sua presença no campo da animação contemporânea.

Durante a trajetória do *stop motion*, foram desenvolvidas diferentes variações da técnica, que podem ser aplicadas de forma independente ou combinada, dependendo dos materiais e recursos disponíveis. Como observa Carvalho (2015), no *stop motion*, o material é o corpo da ideia. A textura, a densidade e a maleabilidade interferem diretamente na expressividade do personagem. Entre as principais variações, destacam-se:

a) técnica de *claymotion*: criada e popularizada por Will Vinton, caracteriza-se pelo uso de massinha de modelar e argila. Por ser altamente maleável, esse material permite constante remodelação, possibilitando expressões orgânicas e ajustes precisos entre um quadro e outro;

Figura 1 – Exemplo de claymotion: *Wallace & Gromit, A Grand Day Out* (1989)



Fonte: Aardman Animations (1989)

b) técnica de *puppet animation*: utiliza bonecos articulados, geralmente sustentados por esqueletos internos de arame, resina ou silicone, garantindo maior estabilidade nas poses e favorecendo produções mais complexas;

Figura 2 –Exemplo de puppet animation: *A Fuga das Galinhas* (2000)



Fonte: Aardman Animations (2000)

c) técnica de *cut-out*: baseia-se no uso de recortes bidimensionais de papel, tecido, fotografias ou outros materiais planos, resultando em uma estética estilizada e movimentos mais limitados;

Figura 3 –Exemplo de cut-out: *South Park* (1997)



Fonte: Comedy Central (1997)

d) técnica de *pixilation*: emprega pessoas reais fotografadas quadros a quadro, transformando-as em personagens animados dentro da narrativa;

Figura 4 –Exemplo de Pixilation: *Neighbours* (1952)



Fonte: National Film Board of Canada (1952)

e) técnica de animação de objetos: utiliza itens do cotidiano, como utensílios e brinquedos, transformando-os em protagonistas das cenas e explorando sua expressividade no contexto narrativo.

Figura 5 – Exemplo de animação de objetos em *stop motion*



Fonte: Blog domestika (2021)

A linguagem visual do *stop motion* demanda uma organização do contexto visual e narrativo, uma vez que elementos como textura, cor, composição, iluminação e forma influenciam diretamente a expressividade dos personagens e a percepção do espectador.

Nesse processo, o design atua na estruturação dos componentes visuais, assegurando que as escolhas estéticas mantenham coerência interna e contribuam para a construção da mensagem pretendida. Segundo Purves (2014, p.19),

incluir uma grande quantidade de pequenos detalhes também ajuda a fornecer ao espectador informações adicionais sobre a escala de personagens e cenários, dotando essas personagens de uma história e personalidade, localizando-as em seu mundo.

Assim, a seleção de materiais, paletas cromáticas e estilos não é meramente decorativa, mas funciona como um mecanismo comunicacional que transmite informações sobre o universo representado.

2.2 O DESIGN COMO FERRAMENTA DE COMUNICAÇÃO CRÍTICA E SOCIAL

O design possui a capacidade de provocar mudança social por meio da comunicação visual, atuando como ferramenta para informar, alertar, proteger e educar sobre questões cotidianas. De acordo com Mazza (2009), “o designer é responsável pela construção de significados através da imagem”. Nesse sentido, quando envolve temas sociais, o designer deve fazer escolhas estruturadas de

elementos estéticos e funcionais, organizados de modo a unir criatividade e crítica, estimulando a reflexão do público.

Assim, o design participa da propagação de ideologias e posicionamentos, considerando símbolos culturais, repertório visual e conhecimentos técnicos que ampliam a acessibilidade da mensagem. Cada ideia, mesmo que complexa, deve ser compreendida até mesmo por públicos com menor repertório visual. Munari (1981) reforça essa função ao afirmar que “o designer tem a responsabilidade de organizar a comunicação visual para torná-la compreensível a todos”. Dessa forma, essa atuação não se limita a peças gráficas, mas também se estende às produções animadas, como o *stop motion*, cuja materialidade pode intensificar a força crítica de uma narrativa.

Um exemplo significativo é o curta-metragem *Save Ralph* (2021), produzido pela *Humane Society International*, que aborda a crueldade dos testes cosméticos em animais. Por meio de uma estética artesanal, humor irônico e a expressividade física do protagonista, a obra utiliza o *stop motion* para gerar impacto emocional e estimular a reflexão social.

Figura 6 – Imagens do curta-metragem *Save Ralph*



Fonte: Humane Society International (2021)

Além das produções de teor crítico mais explícito, a concepção aplicada à animação também atua na formação de hábitos cotidianos, especialmente entre o público infantojuvenil. Como aponta Carvalho (2015), a TV Cultura exibiu em um seriado chamado Castelo Rá-Tim-Bum, durante anos, vinhetas educativas em *stop motion*, nas quais um pequeno ratinho de massinha cantava músicas lúdicas para incentivar hábitos de higiene pessoal. A simplicidade da estética e a expressividade proporcionada pela modelagem manual tornaram essas peças memoráveis para o público que acompanhou a produção. Esse exemplo evidencia que o design possui o

potencial de orientar e influenciar a percepção das crianças e adolescentes dentro da sociedade.

Figura 7 – Vinheta em *claymotion* do personagem Ratinho no seriado Castelo Rá-Tim-Bum



Fonte: Tv cultura (1994)

Ao compreender esse cenário, percebe-se a necessidade de utilizar o design para fomentar discussões sobre questões sociais relevantes. Entre esses temas, destaca-se a problemática do acesso do público infantojuvenil às plataformas de apostas, fenômeno intensificado pela ampla presença de conteúdos digitais no cotidiano dessa faixa etária. Ao empregar estratégias visuais semelhantes às de jogos infantis, essas plataformas se aproximam de um grupo para o qual tais práticas são legalmente proibidas, gerando um conflito no uso do design como ferramenta persuasiva.

2.3 A INFLUÊNCIA DIGITAL E O PÚBLICO INFANTOJUVENIL

O contato de crianças e adolescentes com a tecnologia ocorre de forma cada vez mais precoce, integrando-se ao cotidiano por meio de diferentes veículos de comunicação. Essa presença constante no ambiente on-line influencia diretamente suas ações, modos de aprendizado e formas de interação social, já que esse público está exposto diariamente a conteúdos audiovisuais como desenhos, vídeos, músicas, jogos e publicidades variadas.

Essa crescente imersão digital também acende alertas entre pesquisadores, educadores e órgãos governamentais, especialmente diante da popularização das plataformas de apostas on-line. Conforme determina o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a participação de menores de 18 anos em jogos de apostas é proibida, reforçada pelo Projeto de Lei nº 1.931/2023, que estabelece diretrizes para

restringir esse acesso. No entanto, dados apontam um aumento significativo de casos envolvendo crianças e adolescentes expostos a jogos e plataformas de apostas digitais.

De acordo com a pesquisa realizada pelo Levantamento Nacional de Álcool e Drogas (LENAD), denominada Caderno Temático LENAD III: Jogos de aposta na população brasileira (2025), o comportamento de apostas já aparece entre adolescentes, ainda que em menor proporção quando comparado às faixas etárias adultas. O estudo indica que 4% dos jovens entre 14 e 17 anos declararam ter apostado no último ano, o que revela a presença dessa prática mesmo em um grupo para o qual as plataformas são legalmente proibidas. Além disso, o levantamento mostra que mais de um terço dos apostadores utiliza plataformas on-line, evidenciando que o ambiente digital facilita o acesso e aumenta a exposição dos jovens a mecanismos de risco.

Segundo Canclini (1995), o consumo serve para pensar, porque nele se organizam práticas que articulam o desejo, a identidade e a comunicação. Assim, quando crianças e adolescentes entram em contato com produtos amplamente divulgados, especialmente aqueles popularizados por figuras públicas, cria-se o desejo de pertencimento, estimulando-os a experimentar aquilo que está em evidência. As plataformas de apostas exploram essa lógica por meio de estratégias de design e comunicação que tornam o conteúdo sedutor e menos ameaçador. Entre tais estratégias estão o uso de cores vibrantes, mascotes carismáticas, elementos de gamificação, recompensas rápidas e interfaces simples que remetem ao universo infantil. Um exemplo emblemático dessa estética foi o *Fortune Tiger*, conhecido como “*Jogo do Tigrinho*”, amplamente difundido no Brasil em 2022.

Figura 8 – Interface visual do jogo “*Fortune Tiger*”, popularmente conhecido como “*Jogo do Tigrinho*”



Fonte: plataforma on-line de apostas *Fortune Tiger* (2022)

Além disso, muitas plataformas contratam pessoas de relevância pública, sobretudo influenciadores digitais, para promover apostas em redes sociais como Instagram e TikTok. Esses divulgadores frequentemente compartilham links diretos para as plataformas, facilitando o acesso rápido, inclusive por jovens que acompanham seus conteúdos diariamente.

O risco associado a esses ambientes é o potencial de vício. Segundo um documento oficial divulgado pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP, 2024), jogos de apostas on-line, muitas vezes divulgados como entretenimento, podem gerar dependência, problemas comportamentais e impactos negativos no desenvolvimento social e psicológico de crianças e adolescentes, além de prejuízo financeiro decorrente da perda de dinheiro em jogos de risco.

Diante desse cenário, torna-se essencial desenvolver materiais de conscientização que dialoguem com o público infantojuvenil por meio de linguagens acessíveis, atraentes e responsáveis. Nesse sentido, a animação em *stop motion* apresenta grande potencial comunicativo ao unir apelo visual e narrativa lúdica. Por isso, este trabalho propõe a utilização dessa técnica como recurso expressivo para discutir, de forma crítica e educativa, os riscos associados às plataformas de apostas digitais.

3. PROCESSO DE PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO STOP MOTION

3.1 PLANEJAMENTO NA PRODUÇÃO ANIMADA

O planejamento é fundamental para o desenvolvimento de uma animação, pois garante a qualidade estética e narrativa da obra. Segundo Carvalho (2015), planejar cada etapa da produção é essencial para que o animador consiga prever dificuldades técnicas e manter a coerência visual e narrativa da obra. Essa citação reforça que o êxito do projeto está diretamente relacionado à seriedade com que essa etapa é conduzida, já que o gerenciamento adequado de cada processo resulta na maximização das chances de sucesso da animação e na redução do tempo de produção, reduzindo retrabalhos.

Sendo assim, o uso de uma metodologia que possibilite a divisão linear de todas as etapas do projeto contribui para a organização dos conceitos e das escolhas pertinentes à proposta. Na área do design, existem diversos processos estruturados para orientar o desenvolvimento de uma obra, sendo um exemplo a metodologia apresentada por Wells e Quinn no livro *Desenho para animação* (2012). A seguir, apresenta-se um fluxo visual que reúne as etapas indicadas pelos autores para a execução de uma animação:

Quadro 1 - Metodologia adaptada de Wells e Quinn

Desenvolvimento da ideia
Roteiro
Storyboard
Animatic
Conceito visual, design de personagens e cenários
Filmagem quadro a quadro
Edição e exportação do vídeo

Fonte: adaptado de Wells & Quinn (2012)

Embora Wells e Quinn (2012) não apresentem uma divisão formal das etapas da animação, o projeto pode ser organizado em três fases, pré-produção, produção e pós-produção, cada uma responsável por processos específicos que estruturam o desenvolvimento da obra. Essa separação metodológica permite compreender de

forma mais clara a função de cada etapa e facilita o planejamento da animação como um todo.

3.2 PRÉ-PRODUÇÃO

Todo projeto começa com o desejo de transformar uma representação mental em realidade. A partir do raciocínio de uma ideia, o autor pode utilizar sua criatividade para explorar infinitas possibilidades e converter sua imaginação em um conceito físico. Essa é uma fase de experimentação que deve ser pensada previamente, a fim de garantir o controle de variáveis e a realização de testes eficazes. De acordo com Mazza (2009, p.21), “a animação é um produto. Os filmes não acontecem somente, eles são trabalhados. Cada elemento é planejado e projetado. Quanto mais elaborado for o filme, o design deve ser mais meticuloso e planejado.” Nessa perspectiva, é necessário o uso de uma metodologia de projeto para auxiliar na sistematização das metas narrativas e visuais, no acompanhamento do cronograma e na administração dos recursos disponíveis durante o processo criativo.

Relacionando com a metodologia supracitada dos autores Wells & Quinn (2012), a etapa de pré-produção desempenha o propósito de organizar e definir os elementos fundamentais para a produção. De igual forma Carvalho (2015, p.38) afirma que, “como o fazer audiovisual demanda planejamento, exploramos também as fases de pré-produção da animação *stop motion*. Essa fase criativa antecede o projeto audiovisual”. Sendo assim, essa fase é essencial para definir os caminhos criativos e técnicos da animação. É nela que se determinam o conceito, o roteiro, o estilo visual e os materiais a serem utilizados.

Nessa fase, deve-se pensar nos seguintes tópicos:

3.2.1 Desenvolvimento da ideia:

De acordo com Wells (1998), a animação depende de uma ideia clara, capaz de estruturar a narrativa e direcionar as escolhas estéticas. Diante disso, o desenvolvimento da ideia envolve a exploração e a organização de conceitos visuais e narrativos, permitindo revelar a identidade da obra e orientar todas as decisões posteriores do processo de criação.

Nessa parte, pode ser delimitado:

- a) **Briefing:** Definição do propósito, público e identidade do projeto;

- b) **Pesquisa:** Pesquisa conceitual e visual, com intuito de compreender referências que podem nortear a obra.

3.2.2 Roteiro:

Ao refletir sobre a ideia, deve-se elaborar uma *storyline* para orientar a construção da narrativa. De acordo com Deccache-Maia e Graça (2014, P.46)

à *storyline* é uma etapa em que apresentamos o enredo do roteiro. É a ideia principal do filme, o fio condutor. Podemos dizer que é o resumo do roteiro e deve ser elaborado de modo sucinto, tendo algo em torno de cinco linhas.

Essa etapa é responsável por definir os personagens, a premissa da história e a forma como ela será contada.

Após essas delimitações, o roteiro pode ser desenvolvido. Segundo Carvalho (2015), o roteiro funciona como uma ferramenta de planejamento que orienta a produção, definindo ações, falas e enquadramentos. Ele deve ser mais visual do que verbal, podendo, então, ser utilizado para descrever o ambiente, os personagens e as movimentações, comunicando ações e expressões, não apenas diálogo. Quanto mais bem estruturado, mais a história se torna imersiva e coesa.

3.2.3 Conceito visual, design dos personagens e cenário:

É o processo criativo e técnico para definir a identidade da obra, considerando a harmonia entre personagem, ambiente e demais elementos visuais. Dentro dela, são decididas as seguintes funções:

- a) **Cor, textura e materiais:** O *stop motion* é reconhecido pelo processo artístico de construção artesanal dos elementos narrativos. Por esse motivo, textura, paleta de cores e materiais são aspectos essenciais a serem definidos, pois influenciam diretamente a experiência visual do público. Esses elementos também podem carregar significados culturais ou sociais que são facilmente identificados pelo espectador. Além disso, possuem capacidade sensorial, estimulando emoções, comportamentos e reflexões, o que contribui para a compreensão da mensagem central da obra.
- b) **Design de personagens e cenários:** De acordo com o autor Purves (2014, p.21), "incluir uma grande quantidade de pequenos detalhes também ajuda a fornecer ao espectador informações adicionais sobre a escala de

personagens e cenários, dotando essas personagens de uma história e personalidade, localizando-as em seu mundo”. Esses aspectos também se refletem nos traços que compõem a construção visual dos personagens. Formas mais arredondadas, por exemplo, tendem a transmitir inocência e suavidade, enquanto formas mais angulares podem sugerir força, rigidez ou intensidade. Quanto mais elaborados forem os elementos que constituem personagens e cenários, maior tende a ser o vínculo emocional estabelecido com o espectador. Essa definição, contudo, não se restringe ao campo estético. A personalidade dos personagens influencia diretamente a forma como o público interpreta suas atitudes, suas escolhas diante dos conflitos e suas reações às consequências. Após a construção conceitual da postura e do comportamento de cada personagem, seus elementos visuais, como vestimentas, penteados e acessórios, passam a reforçar a identidade pretendida, comunicando a essência conceitual da obra. Além disso, Carvalho (2015) acrescenta que o cenário no *stop motion* é parte viva da narrativa. Ele não apenas ambienta a ação, mas contribui para o ritmo e para a emoção da história. Assim, a ambientação não apenas favorece a imersão no universo construído, mas também fortalece o sentimento proposto em cada cena.

- c) **Guia de estilo visual:** O guia de estilo visual funciona como um manual de identidade da obra, responsável por definir e organizar os elementos visuais que compõem a animação. Sua utilização é recomendada quando o projeto está sendo realizado em equipe, pois contribui para a padronização estética, evitando incoerências que possam comprometer a unidade do estilo e reduzindo erros durante a produção. Nele podem constar descrições de gestos, expressões, ações, aspectos de personalidade, além de orientações específicas sobre personagens, cenários, paleta de cores e demais componentes. Essa sistematização assegura a coerência visual e narrativa ao longo de toda a animação.

3.2.4. Storyboard:

O *storyboard* é a representação, por meio de ilustrações baseadas no conceito visual definido, organizadas sequencialmente, das cenas que simulam o roteiro definido. Como destacam Wells e Quinn (2010, p.32),

o *storyboard* pode ser usado como uma ferramenta importante para a solução de problemas; o desenho representa o processo mental e aborda as questões que vão surgindo – correções, edições, redese-nhos, composição de imagens etc.

A partir dele, as ideias abstratas passam a ter significados claros quando fotografadas.

Com base nas imagens desenhadas, é possível idealizar a execução da composição das cenas, o uso da iluminação, a participação dos personagens e outros detalhes que otimizam a produção do *stop motion*. Além disso, esse planejamento auxilia no acompanhamento da evolução da obra e realizar ajustes a cada filmagem, garantindo maior controle e eficiência durante o desenvolvimento da animação.

3.2.5 Animatic:

Ainda segundo Wells e Quinn (2012, p.89),

uma vez que o storyboard esteja completo, o animador pode desenvolver um animatic, uma sequência simples de imagens cronometradas que permite avaliar o ritmo, as transições e o tempo de duração das ações antes do início da animação.

Essa ferramenta possibilita visualizar a versão audiovisual proposta a partir das imagens do storyboard, acompanhada por trilha sonora e marcações de tempo. Além disso, auxilia na identificação de ajustes visuais e sonoros necessários, contribuindo para o refinamento da narrativa antes do início da produção.

3.3 PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

A etapa de produção corresponde à parte prática da animação, na qual ocorre a filmagem quadro a quadro. Diferentemente de outras técnicas de animação, o stop motion depende da manipulação física dos elementos e do registro fotográfico sucessivo de suas posições. Conforme Purves (2011, p. 20), essa “é uma técnica de animação capaz de criar a ilusão de movimento por meio do registro fotográfico quadro a quadro da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial”. Sendo assim, cada movimentação deve ser ajustada

conforme a ação da cena, exigindo controle preciso sobre gestos, expressões faciais, deslocamentos e o posicionamento da câmera. Nesse processo, a estabilidade do cenário e a manutenção de uma iluminação consistente tornam-se fundamentais para evitar variações entre os quadros. Da mesma forma, os personagens devem ser construídos de modo cuidadoso, assegurando resistência, flexibilidade e coerência estética ao longo das sequências animadas. De acordo com Purves (2011, p.7), “a animação do stop motion é lenta e trabalhosa, e mesmo um filme muito curto exige uma enorme quantidade de recursos, paciência e inesgotável energia”. Isso ocorre porque são necessárias dezenas de fotografias para cada segundo de tela. Qualquer erro, por menor que seja, pode comprometer o seguimento da animação. Assim, a captura das imagens depende diretamente do planejamento realizado nas fases anteriores, tornando indispensável o acompanhamento da continuidade para assegurar a qualidade da obra.

Já a pós-produção tem como principal objetivo reunir todas as fotografias registradas e refiná-las por meio de processos de edição. Conforme a fala de Deccache-Maia e Graça (2014, p.62),

a montagem do filme, ou edição, é parte tão importante quanto a direção. Na verdade, é uma outra direção, onde é definido todo o acabamento da narrativa e o ritmo da animação. Uma boa montagem acentua a linguagem do filme e, em muitos casos, é a que salva todo um trabalho.

Nessa etapa, as capturas são importadas para um software de vídeo, no qual são organizadas em sequência, passando por correção de cor, ajustes de ritmo, cortes e eventuais adições de efeitos visuais ou sonoros. A partir do alinhamento das imagens, o animador consegue avaliar a movimentação das cenas, realizando modificações precisas na velocidade e na continuidade geral da animação, garantindo maior expressividade ao resultado. Após concluídos os ajustes técnicos e estéticos, procede-se à exportação da obra, unificando todo o material em um único arquivo de exibição.

3.4. PAPEL DO DESIGN NO PROCESSO DA ANIMAÇÃO

Conforme expressa Mazza (2009, p.159),

o design de animação realmente incorpora o design de personagens, mas, além disso, estende-se aos contextos, cenários, mensagens, storyboards, animatics, cinematografia e outros elementos não gráficos, como som, música e roteiro.

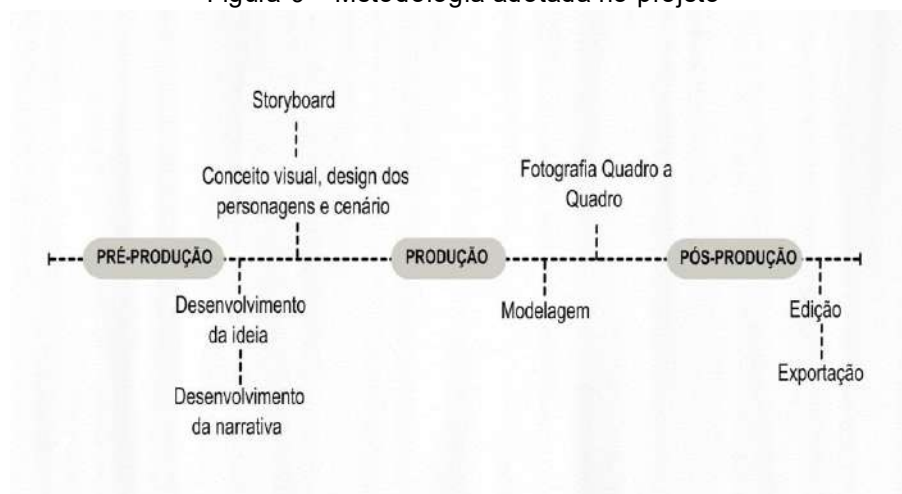
Seguindo esse pensamento, o design é responsável por selecionar os elementos que possam gerar conexão imediata com o espectador, definindo o conceito da obra e estabelecendo guias para a construção da narrativa. Suas atribuições envolvem o desenvolvimento da ideia, a definição da composição visual, a escolha das texturas, dos materiais e da iluminação, todos planejados antecipadamente para que possam ser manipulados com eficiência durante a produção quadro a quadro. Dessa forma, além da estética, a funcionalidade técnica deve ser considerada em cada decisão projetual. Por esse motivo, torna-se necessário elaborar um esquema das etapas do trabalho, garantindo controle do processo e evitando retrabalho ao longo da produção.

3.5. ETAPAS METODOLÓGICAS APLICADAS NO PROJETO

Ao considerar os princípios das etapas de animação descritos por Wells e Quinn (2012), optou-se por selecionar apenas aquelas fases que dialogam diretamente com as competências projetuais do designer. Dessa forma, são priorizadas as decisões relacionadas à construção da identidade visual, à comunicação da mensagem, tanto em seu aspecto estético quanto narrativo, e ao planejamento da materialidade e do movimento dos elementos animados.

Assim, apresenta-se abaixo uma estrutura que adapta a metodologia original ao contexto específico deste trabalho, funcionando como um modelo prático para orientar o processo criativo do curta-metragem e organizar os elementos visuais que serão desenvolvidos ao longo da produção.

Figura 9 – Metodologia adotada no projeto



Fonte: autora (2026)

4. DESENVOLVIMENTO DO CURTA METRAGEM

4.1 DESENVOLVIMENTO DA IDEIA

O desenvolvimento da ideia teve início após a divulgação, pela TV Senado (2025), das sessões da Comissão Parlamentar de Inquérito das Apostas Esportivas (CPI das Bets). Durante as oitivas, influenciadores digitais com grande alcance entre crianças e adolescentes, como Virgínia Fonseca e Rico Melquiades, foram chamados para esclarecer o papel da publicidade na promoção de plataformas de apostas on-line. Esse evento evidenciou a dimensão do problema e reforçou a necessidade de discutir o alcance desse conteúdo sobre o público infantojuvenil.

Considerando essa observação, surgiu a proposta de contribuir para essa discussão por meio de um material educativo e acessível. Carvalho (2015) destaca que o caráter artesanal do *stop motion* favorece a atenção visual em produções de caráter educativo, especialmente por sua materialidade e pela expressividade dos elementos manipulados quadro a quadro. Assim, definiu-se uma proposta de utilizar esse estilo de animação para conscientizar sobre os riscos associados às plataformas de apostas, uma vez que essa técnica permite explorar cores, texturas e gestualidades de forma atrativa, dialogando com o público infantojuvenil sem renunciar ao teor crítico da mensagem.

A ideia central consiste em utilizar elementos presentes nas próprias propagandas de casas de apostas, como cores chamativas, estímulos visuais rápidos e a associação “ao ganho fácil”, de forma invertida, transformando tais características em componentes narrativos que evidenciem seus perigos. A abordagem busca equilibrar linguagem lúdica e crítica, criando uma narrativa capaz de sensibilizar o espectador sem recorrer a conteúdos inadequados para crianças e adolescentes.

De acordo com Munari (1981, p.10), “o método projetual não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência.” Para isso foi necessário realizar um briefing como etapa inicial para compreender o problema, coletar informações e definir critérios antes de produzir a animação.

Quadro 2 - Briefing

Tópico	Definição
Tema	Riscos das apostas on-line para o público infantojuvenil

Fonte: Mousy and Mama (2022); Charlie and Lola (2005); Coraline (2009); A Fuga das Galinhas (2000); Castelo Rá-Tim-Bum (1994); Roll Out Your Own Red Carpet (2022); Fortune Mouse (2020); Fortune Tinger (2022);

A análise das obras permitiu identificar características essenciais para o desenvolvimento do projeto. Observou-se que expressões exageradas e gestos amplos são fundamentais para reforçar emoções em narrativas que não utilizam fala, garantindo clareza comunicativa mesmo com recursos mínimos. Também se destacou o uso de paletas cromáticas fortes e contrastantes, que auxiliam na condução da atenção do espectador e facilitam a identificação rápida de personagens e ambientes. Além disso, notou-se que narrativas curtas e diretas são amplamente utilizadas em produções destinadas ao público infantojuvenil, pois favorecem a compreensão imediata do conflito e mantêm o ritmo adequado ao tempo de atenção desse público.

Com base na pesquisa realizada, optou-se por fazer um curta-metragem não-verbal com uma estética predominantemente *cut-out*, caracterizada por texturas aparentes de papel, recortes visíveis e traços manuais. Além de ser acessível por não exigir equipamentos complexos, essa técnica apresenta uma linguagem visual que permite abordar temas sérios de forma leve, mantendo o impacto crítico da narrativa. Assim, o estilo definido contribui diretamente para a proposta de conscientização sobre os riscos das plataformas de apostas, favorecendo a compreensão e o engajamento do espectador.

4.2 DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA

Segundo Wells (1998), a animação depende de uma ideia clara, capaz de estruturar a narrativa e direcionar as escolhas estéticas. Com base no briefing e nas análises visuais realizadas na etapa anterior, tornou-se possível definir a premissa central do curta. Considerando que o público-alvo possui grande familiaridade com redes sociais e consome diariamente conteúdos curtos, coloridos e de forte apelo visual, optou-se por desenvolver uma narrativa que incorporasse esses elementos do cotidiano juvenil. A intenção é que o espectador reconheça a situação apresentada, compreenda o risco retratado e identifique paralelos com sua própria vivência on-line.

Além disso, observou-se durante a pesquisa que as propagandas de casas de apostas utilizam estratégias visuais convidativas, como mascotes, cores vibrantes e promessas de ganhos rápidos. Incorporar esses elementos na narrativa, porém de

forma invertida, permite evidenciar criticamente a falsa sensação de vantagem que esses anúncios disseminam, alinhando a história aos objetivos definidos no projeto.

Para organizar essa construção narrativa, foi adotada a estrutura clássica dos três atos. Derivada dos princípios dramáticos discutidos por Aristóteles, essa estrutura estabelece que uma história eficiente deve apresentar início, desenvolvimento e desfecho, garantindo uma progressão lógica e clara dos acontecimentos. Assim, definiram-se quatro pontos essenciais: a personagem principal, o ambiente inicial, o conflito central e a virada que revela o verdadeiro perigo.

A partir desses elementos, estruturou-se a linha narrativa: um personagem que representa o público-alvo entra em contato com conteúdos digitais que simulam inocência e diversão, mas que, na verdade, ocultam a intenção de induzi-la ao comportamento de risco. Dessa forma, a construção do enredo integra o problema investigado, a necessidade de identificação do público e a estética definida no desenvolvimento da ideia.

A seguir, apresenta-se a storyline, responsável por orientar o desenvolvimento do roteiro.

4.2.1 Storyline

Título: Em busca do sucesso

“Uma menina de 13 anos, assistindo vídeos em uma rede social, se interessa por um vídeo de uma ovelha carismática que promete ganhar dinheiro de forma rápida e divertida. Sem perceber o perigo oculto por trás dessa promessa, ela é atraída para um jogo controlado por um lobo disfarçado.”

Nesse contexto, a construção dessa narrativa utiliza como base o ditado popular “lobo em pele de cordeiro”, que simboliza situações em que algo aparentemente inofensivo esconde um risco. Essa metáfora reforça o caráter enganoso das plataformas de apostas e aproxima a linguagem do curta do repertório cultural do público.

4.2.2 Roteiro

A partir da storyline, desenvolveu-se um roteiro literário que descreve cenas e ações da narrativa. A versão completa, contendo marcações detalhadas de movimento, expressões e transições, encontra-se disponível no Anexo A.

Título: Em busca do sucesso

CENA	LOCAL	DESCRIÇÃO
Cena 1	Quarto	A protagonista está em seu quarto utilizando o celular e assistindo vídeos curtos em uma plataforma de rede social. Entre as recomendações, surge um vídeo com uma ovelha de aparência simpática, que apresenta um jogo e promete transformar “uma moedinha em várias ao clicar em um link”.
Cena 2	Quarto	Encantada com a proposta, a menina pega uma moeda e segura uma delas.
Cena 3	Quarto paralelo	Do outro lado da câmera, a ovelha retira sua “máscara” e se revela um lobo. O cenário amplia e mostra uma sala repleta de monitores exibindo o dinheiro ganho e os perfis de usuários.
Cena 4	Monitores	A imagem da protagonista aparece em um dos monitores. O lobo observa a cena com expressão satisfeita, simbolizando mais uma vítima capturada pelo sistema.

Fonte: autora (2025)

4.3. CONCEPÇÃO VISUAL

Após a definição da narrativa, do público-alvo e da atmosfera pretendida, tornou-se necessário traduzir essas escolhas em elementos visuais coerentes com a proposta educativa e crítica do curta. O processo de concepção visual envolve a análise das referências reunidas no *moodboard*, as delimitações estabelecidas no briefing e o contexto narrativo, a fim de construir uma estética capaz de reforçar o contraste entre o ambiente acolhedor da protagonista e o universo mais ameaçador associado ao lobo.

Segundo Purves (2014, p.27),

com o *stop motion*, uma vez que você tenha os bonecos e o cenário, terá meio caminho andado. Como animadores do *stop motion*, temos como vantagem o fato de que, estando os bonecos prontos, eles parecerão integrados ao seu mundo instantaneamente.

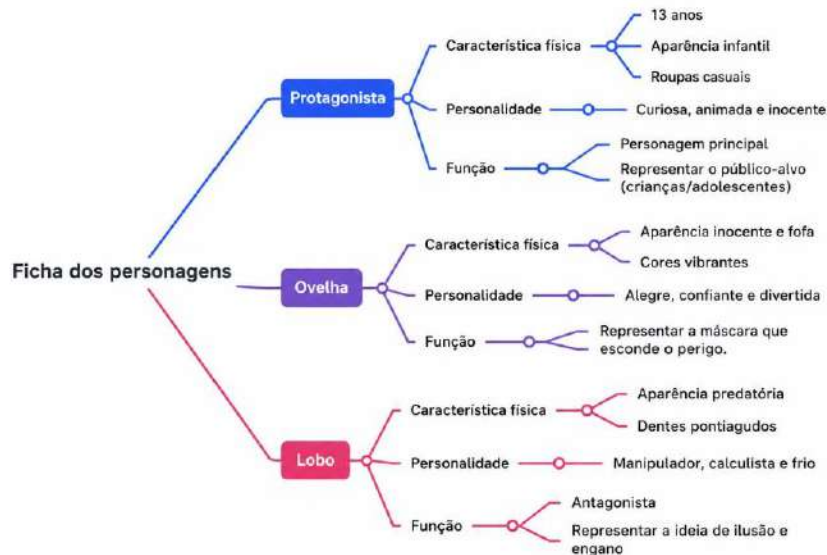
Nesse sentido, a identidade estética da obra deve considerar cuidadosamente as sensações que se deseja despertar no público, garantindo que cada elemento visual contribua para a experiência narrativa desejada.

4.3.1. Design de personagens

De acordo com Wells (1998), a animação depende da capacidade do personagem de ser legível visualmente e reconhecível em sua identidade, comportamento e papéis narrativos. Diante dessa perspectiva, elaborou-se uma ficha de personagens destinada a orientar a definição de personalidade, função narrativa e características físicas de cada figura, servindo como base para as decisões estéticas

do projeto. Os perfis foram definidos conforme as intenções narrativas de cada cena, conforme apresentado no Anexo A.

Figura 11– Mapa mental com a ficha dos personagens



Fonte: autora (Mindmeister, 2025)

A partir dos elementos organizados no mapa mental da Figura 10, o design dos personagens foi estruturado para comunicar a dualidade central da narrativa: de um lado, a inocência e vulnerabilidade da criança, e de outro, a falsa delicadeza da ovelha que oculta a natureza predatória do lobo. Essa oposição simbólica orienta o formato da composição visual na obra.

a) Concept visual inicial

Começa então a fase exploratória para definir a estética dos personagens.

A protagonista é concebida como uma criança comum em seu ambiente familiar, de modo a facilitar a identificação imediata do público. Em consonância com Wells, Quinn e Mills (2012), sua aparência adota proporções infantis estilizadas, como cabeça ligeiramente maior em relação ao corpo, olhos amplos e formas arredondadas, recursos que tornam as emoções mais legíveis e reforçam sua vulnerabilidade. A paleta de cores emprega tons quentes e vibrantes, associados ao conforto e à sensação de segurança característica de seu quarto, ao mesmo tempo em que evidenciam sua fragilidade diante do conflito apresentado na narrativa.

A ovelha, por sua vez, foi pensada para incorporar a dualidade central do enredo. Assim como observado nas mascotes utilizadas por plataformas de apostas, sua aparência é carismática e convidativa, construída para gerar confiança imediata no público infantil. Já o lobo, revelado posteriormente, sugere agressividade e ameaça. Seu perfil deve ser mais caricato para trazer o aspecto de impacto.

Para materializar essas definições, foram desenvolvidos rascunhos dos personagens (Figura 12), contemplando possibilidades de aparência, vestimenta ou elementos de caracterização adequados ao contexto da narrativa.

Figura 12 – Rascunhos dos personagens



Fonte: autora (2025)

A transição entre a ovelha e o lobo foi planejada para funcionar como ponto de virada visual da narrativa. A mudança súbita de cores saturadas para tonalidades escuras simboliza a passagem da inocência ao perigo. Além disso, o gesto de retirar a máscara permite explorar a materialidade do *cut-out*, evidenciando camadas de papel e reforçando simbolicamente a revelação do engano, elemento central da metáfora construída pelo curta-metragem.

b) Estudos visuais

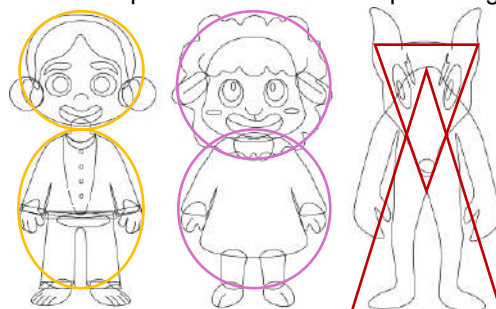
Com base no concept visual inicial, foram definidas a aparência e a estrutura formal de cada personagem, considerando o potencial comunicativo das formas geométricas básicas. Segundo Dondis (2015), os elementos visuais possuem significados simbólicos capazes de influenciar a percepção do observador. Nesse contexto, formas circulares costumam ser associadas a sensações de suavidade, harmonia e acolhimento, enquanto formas triangulares evocam tensão, dinamismo e alerta.

Fundamentado desses princípios, a protagonista foi construída com predominância de formas arredondadas, especialmente na cabeça e no tronco, reforçando características de curiosidade, inocência e vulnerabilidade. Da mesma

forma, a ovelha apresenta curvas e elementos circulares distribuídos na cabeça, nos olhos, na lã e no corpo, acentuando sua aparência amigável e cativante, em consonância com seu papel narrativo de atrair a confiança da personagem principal.

Em contrapartida, o lobo foi desenvolvido com base em formas triangulares e linhas angulares, perceptíveis na composição do corpo, da cabeça e das orelhas. Seus olhos e sobrancelhas apresentam traços mais rígidos e inclinados, contribuindo para uma expressão intimidadora. Essa diferenciação visual reforça seu caráter sombrio e manipulador, estabelecendo um contraste evidente entre a inocência da protagonista, a falsa sensação de segurança transmitida pela ovelha e a ameaça representada pelo antagonista.

Figura 13 – Esqueleto estrutural dos personagens



Fonte: autora (2025)

Procedeu-se então à realização das ilustrações e à aplicação da paleta de cores definitiva. A protagonista recebeu tons vibrantes de laranja, reforçando sensações de alegria e energia, características associadas ao seu contexto infantil. A ovelha apresenta tonalidades de amarelo intenso combinadas ao azul, cores chamativas capazes de atrair a atenção do espectador, alinhando-se ao comportamento visual das propagandas de apostas on-line. Já o lobo foi concebido com uma paleta composta por tons frios e neutros, como cinza e preto, que reforçam seu caráter sombrio e ameaçador.

Além disso, tanto a ovelha quanto o lobo compartilham a mesma cor de olhos, recurso utilizado para estabelecer uma ligação simbólica entre as duas identidades. Essa escolha dialoga com a expressão popularmente atribuída a Edgar Allan Poe, “os olhos são a janela da alma”, frequentemente utilizada para indicar que o olhar revela aspectos profundos da verdadeira natureza de um indivíduo. Dessa forma, a manutenção da cor azul nos olhos de ambos os personagens funciona como indicação visual de que a aparente tranquilidade da ovelha esconde a essência obscura do lobo.

Partindo de todas as definições, foi realizada a aplicação de detalhes de textura, bem como variações sutis de sombra e iluminação, além do aprimoramento de elementos como cabelo e vestimentas, na Figura 14, que será usada para visualizar os personagens antes da produção final da animação.

Figura 14 - Concept art inicial dos personagens



Fonte: autora (2025)

Ademais, a elaboração dos personagens com diferentes poses e expressões permite compreender como o corpo de cada um se comporta em distintas situações narrativas e de que maneira suas emoções se manifestam visualmente. Cada personalidade resulta em reações específicas nos cenários, aspecto ainda mais relevante em uma produção não verbal, na qual o entendimento da narrativa depende do auxílio da expressividade, mesmo na ausência de palavras.

Na Figura 15, apresentam-se os estudos de poses e expressões da protagonista, explorando sua expressividade e entusiasmo, da ovelha, aprofundando sua aparência fofa e ingênua, e do lobo, caracterizado por um comportamento sombrio e ardiloso.

Figura 15 - Estudos de poses e expressões da protagonista, da ovelha e do lobo





Fonte: autora (2025)

Embora a técnica *cut-out* utilize, em sua base, recortes planos, sua estética pode ser enriquecida por meio de sobreposições, texturas manuais e pequenas camadas de papel para gerar volume visual. Esses recursos serão aplicados durante a produção para conferir profundidade e reforçar a materialidade característica do stop motion.

Por fim, embora os modelos visuais estejam definidos nesta etapa, ajustes poderão ser incorporados durante a produção e a animação quadro a quadro. Testes de iluminação, movimento e manipulação manual poderão revelar necessidades de refinamento, garantindo fidelidade à proposta estética e à comunicação pretendida pelo curta-metragem.

c) Refinamento visual dos personagens

Nesta etapa, os personagens foram refinados visualmente, a fim de obter uma compreensão mais precisa de sua configuração final. Todo esse detalhamento tem o objetivo de transformar uma ideia inicialmente abstrata em uma figura concreta, mantendo suas características reconhecíveis e facilitando a reprodução dos personagens na técnica de animação *cut-out*.

Com base nos estudos iniciais, foram realizados ajustes de proporção e acabamento das formas, buscando a harmonização da paleta cromática e simular texturas que serão utilizadas para aproximar o público do sentido tátil da ilustração. Além disso, alguns elementos foram simplificados para facilitar o recorte e a sobreposição das partes, enquanto outros foram realçados para reforçar a personalidade de cada personagem.

O refinamento também permitiu observar inconsistências presentes nas primeiras versões e corrigi-las, garantindo unidade visual entre a protagonista, a

ovelha e o lobo. Essa etapa não teve o intuito de alterar a essência dos personagens, mas sim de consolidar sua aparência, aproximando o desenho das possibilidades reais de montagem e movimentação no *stop motion*.

Figura 16 - Refinamento visual



Fonte: autora (2025)

4.3.2. Design dos cenários

Segundo Carvalho (2015), na animação *stop motion*, o ambiente e os objetos precisam ser planejados de acordo com a narrativa, pois cada detalhe é percebido pelo espectador. Assim, o cenário do curta foi concebido como um elemento ativo da comunicação visual, funcionando não apenas como ambientação, mas como reforço simbólico da mensagem central da obra. A partir das referências descritivas dos tópicos 4.1 e 4.2, foram estruturados dois espaços que traduzem visualmente a oposição entre segurança e perigo, tema que atravessa toda a narrativa.

O quarto da protagonista foi pensado como um ambiente acolhedor, iluminado e afetivo, guiado por tons quentes e elementos familiares ao cotidiano de crianças e pré-adolescentes, como pôsteres, brinquedos e objetos pessoais. O espaço funciona como extensão emocional da personagem: organizado, tranquilo e protegido. A composição visual é simples, clara e com pouca interferência gráfica, permitindo que a atenção permaneça na protagonista e reforçando sua inocência diante do conflito apresentado.

Em contraste, o cenário do antagonista apresenta duas camadas distintas, que refletem sua duplicidade. Na primeira delas, um fundo colorido e chamativo reproduz o ambiente onde são gravados os vídeos enganosos, uma estética vibrante que simula diversão e acessibilidade. Essa camada ilusória remete às estratégias visuais

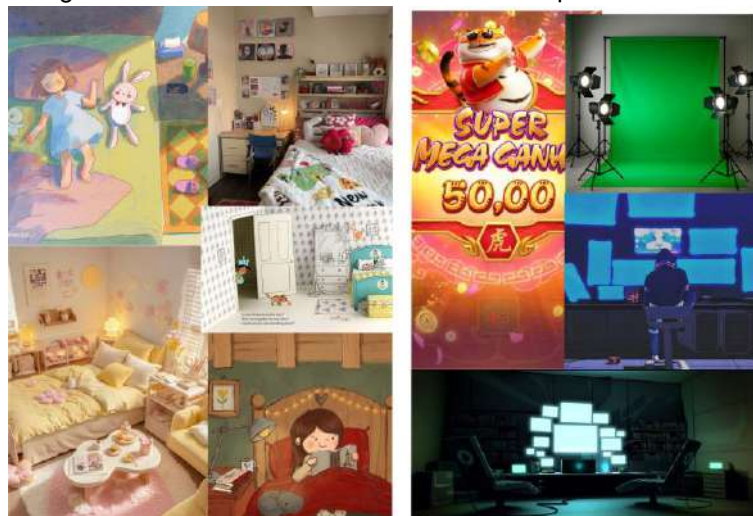
utilizadas por anúncios de plataformas de apostas, que se apoiam em elementos lúdicos e mascotes simpáticos para criar sensação de confiança.

A verdadeira identidade do antagonista surge no segundo ambiente, um espaço escuro, frio e marcado por sombras profundas, que se revela no momento da virada narrativa. Inspirado em salas de monitoramento e espaços de vigilância, esse cenário utiliza iluminação direcionada, paletas de cinza e azul escuro e composições angulares que comunicam ameaça. O contraste entre os dois ambientes amplifica a metáfora do “lobo em pele de cordeiro”, reforçando o caráter enganoso da proposta apresentada à protagonista.

Ambos os cenários foram planejados dentro da técnica *cut-out*, utilizando camadas sobrepostas de papel para construir planos, volumes e texturas sem comprometer a estética bidimensional. Elementos tridimensionais podem ser incorporados de forma pontual para enriquecer a composição, desde que preservem a coerência visual da técnica. Esse planejamento permanece aberto a ajustes durante a produção, permitindo testes de iluminação e composição para aprimorar a expressividade do curta.

Para orientar esse processo, foi elaborado um *moodboard* visual que reúne referências do quarto acolhedor da protagonista e do ambiente frio e tecnológico do antagonista, garantindo unidade estética e clareza conceitual durante o desenvolvimento dos cenários.

Figura 17– Moodboard de referência visual para o cenário.



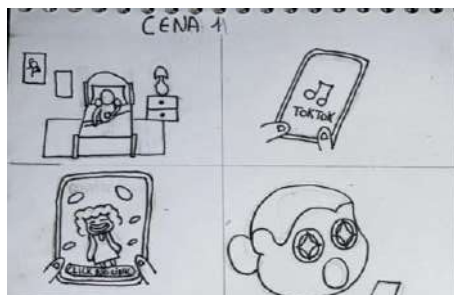
Fonte: Pinterest / compilação da autora (2025)

4.4 STORYBOARD

O *storyboard* foi desenvolvido a partir do roteiro literário, sendo dividido em quatro cenas. A partir dos desenhos elaborados, torna-se possível visualizar e planejar a execução de cada fotografia, a composição das cenas, o enquadramento, a movimentação e a presença dos personagens, além de outros detalhes fundamentais para a produção em *stop motion*.

Na Figura 18, apresenta-se a primeira cena, que introduz o cenário e os elementos do quarto da protagonista. A menina aparece em um ambiente confortável, utilizando seu celular. Em seguida, ocorre um close no aparelho, destacando os vídeos que ela assiste. Enquanto rola o feed, surge um vídeo da ovelha, divulgando a plataforma de apostas. O último quadro da sequência mostra a reação da protagonista, encantada com a proposta.

Figura 18- CENA 1: Quarto da protagonista



Fonte: autora (2025)

Na Cena 2, apresentada na Figura 19, o plano se abre novamente para evidenciar o ambiente enquanto a protagonista se dirige a um móvel. No quadro seguinte, em close, revela-se o cofre guardado no interior da gaveta. O terceiro quadro apresenta um plano americano da personagem abrindo o cofre, e o último quadro mostra a menina observando uma moeda com expressão animada, enquanto o áudio do vídeo da ovelha continua ao fundo.

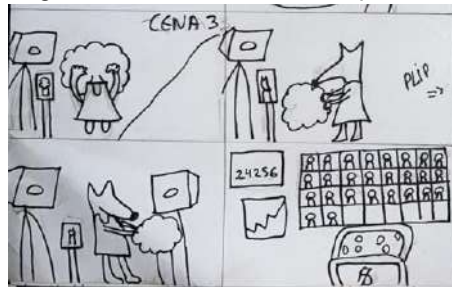
Figura 19- CENA 2: Quarto da protagonista



Fonte: autora (2025)

A Cena 3, é composta por três quadros, todos em plano aberto. O primeiro e o segundo mostram a revelação central: por trás da ovelha existe um lobo manipulando a gravação. O terceiro quadro amplia ainda mais o ambiente, exibindo o restante do quarto do antagonista, repleto de equipamentos, monitores e elementos que evidenciam o caráter fraudulento de suas ações.

Figura 20 – CENA 3: Quarto paralelo



Fonte: autora (2025)

A última parte do *storyboard*, apresentada na Figura 21, mostra a progressão do momento de tensão. Primeiramente, há um close no rosto do lobo, seguido por um close no monitor que exibe diferentes vítimas. Entre elas, aparece a foto da protagonista. No quadro seguinte, a moeda retirada do cofre cai em um baú já cheio, simbolizando a perda. Por fim, o último quadro apresenta um close no sorriso do lobo, reforçando o tom ameaçador do desfecho.

Figura 21 – CENA 4: Monitores



Fonte: autora (2025)

4.5 CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS E CENÁRIO

a) Personagens

Posteriormente, se executa a construção física dos elementos utilizados na animação. Como primeiro passo, todas as ilustrações foram impressas e cada parte do corpo foi recortada individualmente. Em seguida, as peças foram coladas sobre

papel Paraná com cola branca e cola para isopor e, posteriormente, sobrepostas para compor a estrutura definitiva dos personagens.

Durante os testes iniciais, verificou-se que a utilização de apenas uma camada de papel Paraná comprometia a rigidez estrutural das peças, dificultando sua manipulação durante a animação e reduzindo a estabilidade, principalmente nas cenas em que os personagens permaneciam em posição vertical. Como solução, adotou-se a utilização de duas camadas do material, proporcionando maior resistência e garantindo melhor sustentação ao longo das filmagens.

Na protagonista, o corpo foi desenvolvido em papel cartão aplicado sobre a base de papel Paraná. Para conferir relevo e destacar elementos específicos da composição visual, cabelos, sobrancelhas, brincos e a parte branca dos olhos foram produzidos em EVA. As diferentes expressões da boca foram confeccionadas separadamente, permitindo sua substituição conforme a necessidade de cada cena.

A ovelha e o lobo seguiram o mesmo processo construtivo adotado para a protagonista, com adaptações relacionadas às características de cada um. Para representar a pelagem, empregou-se feltro em áreas específicas da composição. No caso da ovelha, o vestido foi elaborado em EVA e os olhos mantidos em papel sulfite impresso, por apresentar melhor resultado nos testes realizados. Na concepção inicial, acrescentou-se um rubor nas bochechas para enfatizar sua aparência ingênua; entretanto, esse detalhe foi eliminado durante a produção por dificultar a captura das imagens e comprometer a continuidade da animação.

O lobo, por sua vez, foi produzido apenas a cabeça, uma vez que sua identidade permanece oculta sob o disfarce de ovelha ao longo da narrativa. Assim, o mesmo corpo é compartilhado pelos dois personagens, diferenciando-se apenas pela substituição da cabeça, solução que reforça visualmente a metáfora da máscara e, ao mesmo tempo, simplifica o processo de animação.

Figura 22 – Personagens em processo de produção



Fonte: autora (2026)

Para permitir a animação quadro a quadro, cabeça, braços, mãos e pernas foram produzidos individualmente, garantindo a movimentação independente de cada segmento. Em contrapartida, cabelos e demais componentes permanentes permaneceram fixos à estrutura principal. Os olhos e as diferentes expressões da boca foram presos com fita dupla-face fina, possibilitando a substituição rápida desses elementos conforme a necessidade de cada cena.

Nos primeiros testes, a articulação dos membros também utilizava fita dupla-face. Entretanto, essa solução restringia alguns movimentos e comprometia a estabilidade das poses mais complexas. Como alternativa, braços e pernas passaram a ser unidos por pequenas perfurações com grampos metálicos, enquanto mãos, olhos e bocas permaneceram fixados com fita devido às frequentes trocas exigidas pela animação. A alteração ampliou a mobilidade das articulações e proporcionou maior segurança durante a captura das imagens.

Outro aspecto observado foi a perda gradual de aderência da fita dupla-face após repetidas manipulações. Para evitar deslocamentos indesejados, todas as cenas pertencentes ao mesmo enquadramento passaram a ser registradas antes da substituição do adesivo, preservando a continuidade visual entre os quadros.

Para atender às necessidades de captura das imagens, a protagonista e a ovelha foram produzidos em duas versões, uma frontal e outra lateral. A adoção dessa solução possibilitou selecionar o modelo mais adequado para cada enquadramento previsto no *storyboard*. Na versão lateral da ovelha, a escala foi ampliada de forma sutil para facilitar o manuseio durante a animação, proporcionando maior precisão na movimentação quadro a quadro.



Fonte: autora (2026)

b) Cenários

A produção da animação contou com a construção de três cenários distintos: o quarto da protagonista, o ambiente utilizado pelo lobo e pela ovelha e o cenário destinado à simulação da interface do telefone celular.

O quarto da protagonista foi composto por duas paredes e um piso. Durante os testes iniciais, a animação era realizada com os elementos posicionados horizontalmente sobre a mesa, porém essa configuração limitava os enquadramentos e a movimentação dos personagens. Em razão disso, optou-se pela construção de um cenário tridimensional, composto por duas paredes em ângulo e um piso, permitindo maior liberdade durante as filmagens.

Figura 24 – Cenário da protagonista



Fonte: autora (2026)

A parede principal recebeu seis folhas de papel Paraná sobrepostas, enquanto a lateral foi composta por cinco folhas, formando uma base mais resistente. Após a secagem, piso e paredes foram revestidos com as estampas desenvolvidas para o projeto. A montagem ocorreu ao longo de aproximadamente cinco dias, respeitando o tempo necessário para secagem entre cada etapa.

O mobiliário foi produzido com papel impresso, papel Paraná e palitos de picolé. A cama recebeu reforço estrutural interno, sendo posteriormente revestida com a arte desenvolvida para o ambiente. O travesseiro foi representado por um chaveiro em escala compatível. O guarda-roupa permaneceu fixo durante toda a produção, enquanto alguns objetos decorativos foram mantidos independentes para possibilitar deslocamentos previstos no *storyboard*. Janela, cortina, quadros e demais detalhes

receberam sobreposição com mesmo material dos móveis, conferindo relevo e maior profundidade ao cenário.

Apesar do planejamento prévio, alguns elementos móveis precisaram ser reposicionados ao longo das filmagens. Em determinadas situações, pequenas alterações exigiram a regravação de sequências para preservar a continuidade visual.

O segundo ambiente simulou um estúdio de gravação utilizado pelo lobo e pela ovelha. Na parede, foi aplicado um painel de EVA verde para remeter ao *chroma key*, elemento característico desse tipo de ambiente. A composição também incluiu um tripé produzido com palitos de churrasco pintados, sobre o qual foi fixada uma representação de um celular impressa em papel, simulando o equipamento de filmagem. Para complementar a ambientação, foram elaborados monitores em papel cartão aplicado sobre papel Paraná, além de um armário construído a partir de uma embalagem vazia de tinta para impressora revestida com uma fotografia impressa. Um monitor em escala ampliada completou o espaço, reforçando a identidade visual do estúdio.

Figura 25 – Cenário do antagonista



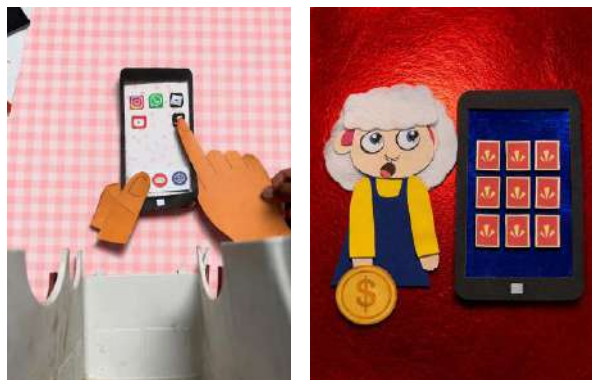
Fonte: autora (2026)

O terceiro cenário foi destinado às cenas que simulam a interface do telefone celular. Como plano de fundo, utilizou-se uma ampliação da mesma estampa presente na cama da protagonista, reforçando a continuidade entre os ambientes. As telas do aparelho e da rede social foram confeccionadas separadamente para facilitar sua substituição durante a gravação.

A interação com o dispositivo foi representada por dois dedos em escala ampliada. O elemento posicionado à esquerda permaneceu fixo, enquanto o da direita foi produzido separadamente para executar os movimentos de deslizar e selecionar

os itens da interface. Como complemento, uma placa de MDF revestida com papel metalizado vermelho foi utilizada nas gravações reproduzidas na tela do celular.

Figura 26- Cenário da simulação de interface do celular



Fonte: autora (2026)

Concluída essa etapa, personagens e cenários encontravam-se preparados para a captura das imagens. O planejamento desenvolvido durante a pré-produção contribuiu para reduzir retrabalhos e organizar o processo de execução. Ainda assim, adaptações pontuais foram necessárias na realização das fotografias, refletindo as demandas práticas inerentes à produção em *stop motion*.

4.6 CAPTURA DE FOTOS E EDIÇÃO

Na etapa seguinte, começa à captura das imagens da animação. A produção em *stop motion* demanda constante adequação de recursos e procedimentos técnicos, uma vez que fatores como estabilidade dos personagens, mobilidade das articulações, continuidade visual e controle da iluminação influenciam diretamente na qualidade do resultado. Nesse sentido, Purves (2014) destaca que o processo de produção em *stop motion* é marcado pela experimentação prática e pelo aperfeiçoamento contínuo das soluções adotadas ao longo das filmagens.

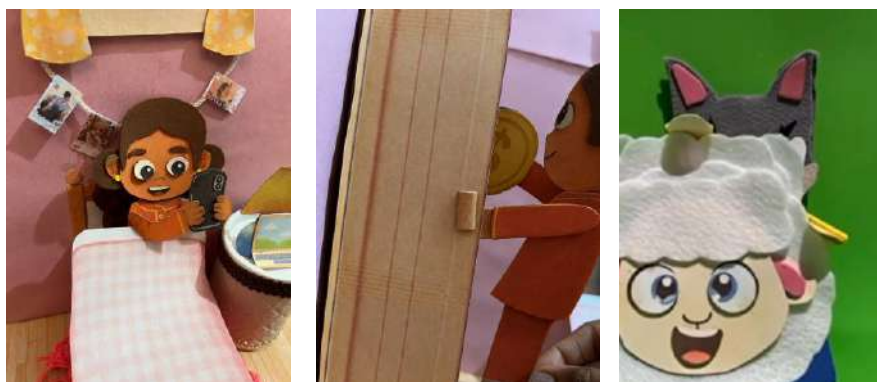
O planejamento realizado durante a pré-produção foi essencial para a organização da execução. O storyboard foi utilizado como principal guia visual, orientando a sequência das cenas, os enquadramentos e as ações previstas, contribuindo para reduzir inconsistências durante a captura das imagens.

Para otimizar o fluxo de trabalho e minimizar a necessidade de remontagem dos cenários, as fotografias foram organizadas por personagem. Seguindo essa linha de raciocínio foram registradas todas as cenas da protagonista, seguidas pelas sequências da ovelha e, por último, pelas do lobo. Essa estratégia facilitou o controle

da iluminação, do posicionamento da câmera e da disposição dos elementos cenográficos, além de reduzir o tempo destinado à reorganização dos ambientes.

A captura das imagens foi realizada ao longo de três dias, distribuídos entre períodos diurnos e noturnos, totalizando 1.318 fotografias utilizadas na composição da animação, além de registros descartados durante testes e correções. Para a execução das cenas foi adotada, predominantemente, a taxa de 24 quadros por segundo (fps), intercalada com sequências produzidas em 12. A alternância entre essas taxas ocorreu de acordo com a complexidade dos movimentos exigidos em cada cena.

Figura 27- Cenas em execução



Fonte: autora (2026)

Durante os testes iniciais, a movimentação dos personagens era realizada com o auxílio de fita adesiva transparente para manter determinadas articulações posicionadas durante a captura. Entretanto, verificou-se que essa solução restringia a amplitude dos movimentos e dificultava a obtenção de poses mais naturais. Em razão disso, foram realizadas adaptações na estrutura dos personagens por meio de pequenas perfurações e da utilização de grampos metálicos, funcionando como eixos de articulação em pontos estratégicos. Essa modificação proporcionou maior liberdade de movimento, além de aumentar a estabilidade dos personagens durante a animação.

Outro aspecto que exigiu atenção constante foi a continuidade visual entre os quadros. Como as fotos ocorreram em dias e horários distintos, tornou-se necessário acompanhar continuamente o estágio de cada sequência para garantir a manutenção do enquadramento, da iluminação e da posição dos elementos presentes em cena. Antes do encerramento de cada sessão de filmagem, todas as tomadas eram

conferidas para verificar sua conclusão. Em situações em que eram identificadas inconsistências de posicionamento ou movimentação, as cenas eram refeitas integralmente, sendo necessárias, em alguns momentos, pequenas adaptações durante a própria execução.

Em razão das limitações inerentes à técnica *cut-out*, algumas sequências precisaram ser executadas com os personagens posicionados horizontalmente sobre a superfície de filmagem. Essa adaptação foi necessária em cenas que exigiam movimentos de maior amplitude ou poses que não poderiam ser sustentadas pela estrutura dos personagens na posição vertical. Dessa forma, a gravação posição horizontal proporcionou maior estabilidade às peças, facilitou a manipulação quadro a quadro e permitiu a execução de movimentos que seriam inviáveis na configuração convencional do cenário.

Concluída a etapa de captura das imagens, as fotografias foram importadas para o software *CapCut* e organizadas inicialmente em três projetos independentes, correspondentes às sequências da protagonista, da ovelha e do lobo. Essa organização facilitou a montagem individual de cada bloco narrativo e permitiu maior controle sobre o ritmo das cenas.

Para próximo passo, foram realizados os ajustes de velocidade necessários para simular a fluidez da animação quadro a quadro, seguidos pelos cortes e pela organização da sequência de imagens. Posteriormente, os três projetos foram reunidos em um único arquivo, no qual foram efetuados o alinhamento das cenas e os ajustes de transição entre as sequências, garantindo a continuidade da narrativa.

Figura 28 – Edição



Fonte: autora (2026)

Na etapa de finalização, foram aplicados ajustes básicos de correção de cor e filtros para uniformizar a aparência das imagens capturadas em diferentes momentos da produção. Em seguida, foi inserida uma trilha sonora e o projeto foi exportado em formato digital, resultando na versão final do curta metragem.

Com o objetivo de facilitar o acesso do resultado, disponibiliza-se a seguir um QR Code que direciona para a animação desenvolvida no âmbito deste projeto.

Figura 29 – QR CODE da animação editada



Fonte: autora (2026) / Disponível no link: <http://bit.ly/4vGJwyw>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento do projeto, constatou-se que a construção de uma animação em stop motion no estilo *cut out* exige não apenas execução técnica, mas também planejamento, experimentação e adaptações constantes. As etapas de pesquisa, roteiro, *storyboard*, personagens, cenários e animação evidenciaram o papel do design como elemento estruturador da narrativa, orientando decisões visuais e materiais.

A fase de produção demonstrou a necessidade de flexibilidade diante das limitações da técnica, com ajustes em personagens, cenários e captura de imagens para assegurar a qualidade. Como resultado, foi desenvolvido um curta que utiliza metáforas visuais, a protagonista, a ovelha e o lobo, para representar o processo de manipulação presente nas plataformas de apostas, criando uma narrativa não verbal voltada ao público infantojuvenil.

Recomenda-se, para trabalhos futuros, a ampliação da campanha por meio de estudos de recepção com crianças e adolescentes, a fim de avaliar o impacto da linguagem visual empregada.

Conclui-se, portanto, que os objetivos foram alcançados e que o design, articulado à linguagem da animação, constitui uma ferramenta relevante de comunicação e conscientização social.

REFERÊNCIA

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

CARVALHO, Anna Letícia Pereira de. **Stop Motion**. São Paulo: InterSaberes, 2015.

DECCACHE-MAIA, Eline; GRAÇA, Ricardo. **Animação Stop Motion: experimentando a arte em sala de aula**. Rio de Janeiro: Publit Soluções Editoriais, 2014.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

PURVES, Barry. **Stop Motion: paixão, processo e performance**. 2. ed. Oxford: Focal Press, 2014.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London: Routledge, 1998.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna. **Basics Animation 04: Stop-motion**. Lausanne: AVA Publishing, 2010.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

MAZZA, Mauricio Duarte. **O acting no design de animação**. 2009. 187 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-127873/o-acting-no-design-de-animacao>. Acesso em: 28 nov. 2025.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 16 jul. 1990.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 1.931, de 2023**.

FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA DO ESTADO DE SÃO PAULO (FAPESP). **Quase 11 milhões de brasileiros apostam de modo a pôr em risco a saúde e as finanças**. Revista Pesquisa FAPESP, São Paulo, 2025. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/quase-11-milhoes-de-brasileiros-apostam-de-modo-a-por-em-risco-a-saude-e-as-financas/>. Acesso em: 19 out. 2025.

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ (FIOCRUZ). **Saúde mental e os impactos das apostas on-line: desafios para a saúde pública**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2025. Disponível em: <https://portal.fiocruz.br>. Acesso em: 20 out. 2025.

LEVANTAMENTO NACIONAL DE ÁLCOOL E DROGAS (LENAD). **Caderno Temático LENAD III: Jogos de aposta na população brasileira**. São Paulo, 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Documento sobre jogos de apostas on-line e seus impactos na infância e adolescência**. Rio de Janeiro: SBP, 2024.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Manual de orientação: saúde de crianças e adolescentes na era digital**. Rio de Janeiro: SBP, 2024. Disponível em: <https://www.sbp.com.br>. Acesso em: 2 out. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO (UNIFESP). **III Levantamento Nacional de Álcool e Drogas (LENAD III): caderno temático – jogos de azar e apostas no Brasil**. São Paulo: UNIFESP, 2025.

COSTA, F. A. **Concepção de sistemas de formação multimédia: elaboração de um guião de autor**. 1998. Disponível em: <http://www.minerva.uevora.pt/simposio/comunicacoes/fcosta/guiautor.htm>. Acesso em: 28 out. 2025.

A FUGA DAS GALINHAS. Direção: Peter Lord; Nick Park. Reino Unido: DreamWorks; Aardman Animations, 2000.

CASTELO RÁ-TIM-BUM. Produção: TV Cultura. São Paulo: TV Cultura, 1994.

CHARLIE AND LOLA. Reino Unido: Tiger Aspect Productions, 2005.

CORALINE. Direção: Henry Selick. Estados Unidos: Laika Entertainment, 2009.

NEIGHBOURS. Direção: Norman McLaren. Canadá: National Film Board of Canada, 1952.

SAVE RALPH. Direção: Spencer Susser. Produção: Humane Society International. Estados Unidos, 2021.

SUSSER, Spencer. **Save Ralph**. Produção de Humane Society International. Estados Unidos: HSI, 2021. 1 vídeo (4 min), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G393z8s8nFY>. Acesso em: 24 out. 2025.

SOUTH PARK. Produção: Comedy Central. Estados Unidos, 1997.

COMEDY CENTRAL. **South Park**. Disponível em: <https://www.cc.com>. Acesso em: 24 out. 2025.

TV CULTURA. **Castelo Rá-Tim-Bum**. Disponível em: <https://tvcultura.com.br>. Acesso em: 24 out. 2025.

TV SENADO. **Comissão Parlamentar de Inquérito das Bets**. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/tv>. Acesso em: 24 out. 2025.

Anexo A – Roteiro Literário Completo

Cena 1 – O quarto

Uma menina de 13 anos está deitada na cama de seu quarto, segurando o celular enquanto assiste aos vídeos curtos no TokTok. O espaço é cheio de elementos joviais e fofos, como brinquedos, cartazes e decorações. A iluminação é suave e transmite a sensação de uma tarde comum.

Enquanto desliza pela tela, a protagonista observa vídeos variados com pouco interesse, até que um novo conteúdo chama sua atenção.

A tela do celular mostra uma ovelha carismática, com olhos grandes e expressivos, pulando entre elementos gráficos coloridos. A personagem se aproxima da câmera com simpatia exagerada, realizando pequenos gestos que convidam o espectador para mais perto.

Com seus gestos fofos e empolgados, a ovelha aponta para o botão iluminado abaixo dela, gesticulando com um sorriso:

O botão estava escrito: “Clique no link e ganhe muito dinheiro”. Ela faz gesto de que está jogando e que ganhou muito dinheiro rápido.

A protagonista fica imediatamente encantada. Seu olhar se ilumina.

Cena 2 – O desejo despertado.

Ela abre a gaveta do armário que está ao lado da sua cama, e retira de lá seu pequeno cofre. Coloca senha com animação, abre a tampa e observa suas moedas com cuidado.

Sua mão paira sobre uma delas, revelando esperança e inocência. Ela respira fundo, segura a moeda e observa novamente a tela da ovelha, que continua a sorrir alegremente, incentivando seu gesto.

Cena 3 – A máscara cai

Do outro lado da tela, a ovelha continua dançando e acenando, mas aos poucos a animação se desacelera. A filmagem acabou e com isso é revelado sua verdadeira face.

A imagem muda de saturação. A ovelha coloca as mãos no próprio rosto e remove a máscara, revelando sua verdadeira forma: um lobo de expressão predatória.

No ambiente é exposta uma divisão entre as cores vivas desaparecem e dão lugar a tons escuros e cinzentos. O cenário ao fundo se transforma em uma sala repleta de monitores, cabos e luzes intermitentes. O ambiente é opressivo. Contrasta totalmente com a estética inicial.

Cena 4 – Revelação da armadilha

Os monitores exibem gráficos caindo, números piscando, valores sendo subtraídos. Outros quadros mostram fotos de perfil de crianças, com seus cofrinhos virtuais sendo esvaziados rapidamente.

O lobo escuta um som vindo dos monitores, então passeia em direção às telas com passos lentos e calculados. Um dos monitores muda para mostrar uma nova imagem: a fotografia da protagonista.

A moeda escapa de seus dedos, produzindo um som seco. O lobo sorri, revelando dentes pontiagudos. Mais uma vítima.