

## **Sistematização visual das expressões faciais em animação educativa: o caso do personagem Mico no projeto Te Vejo na Escola<sup>1</sup>**

Gustavo Lassala<sup>2</sup>

Ana C.R.Estrada<sup>3</sup>

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP

### **RESUMO**

Este artigo aprofunda o estudo sobre a expressividade facial do personagem Mico, do projeto de extensão Te Vejo na Escola, com foco na construção visual das emoções. A partir de princípios do design de personagens, da anatomia emocional (FAIGIN, 1990) e da padronização gráfica (CÂMARA, 2009), foram elaboradas pranchas sistematizadas que representam três emoções básicas em diferentes intensidades. Integradas ao manual visual do projeto, essas pranchas oferecem diretrizes para animadores, promovendo coerência estética, legibilidade emocional e consistência nas futuras animações.

**PALAVRAS-CHAVE:** animação educativa; expressões faciais; model sheet; design de personagens; audiovisual infantil.

### **1. Introdução**

A sociedade contemporânea está profundamente conectada às mídias, que se consolidam como ferramentas relevantes na educação, especialmente como suporte aos processos de ensino (GURGEL PIRES, 2010). No contexto da educação infantil, a animação digital tem se mostrado eficaz para engajar alunos e transmitir conteúdos de forma lúdica. No entanto, sua eficácia depende da clareza das informações visuais, especialmente das expressões faciais dos personagens.

Muitas animações educativas ainda não refletem a realidade cultural das crianças brasileiras (SILVA, 2021; GALVÃO & DUTRA, 2016). Em contraposição, o projeto de extensão *Te Vejo na Escola* (TVnE), da FAAC/UNESP, propõe uma produção audiovisual sensível ao cotidiano escolar, abordando temas como diversidade, bullying e inclusão. Seu personagem principal, o Mico, utiliza traço vetorial minimalista, que facilita a reprodutibilidade técnica, mas impõe limites aos recursos expressivos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Estudos audiovisuais, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Professor do Curso de Design da UNESP, e-mail: gustavo.lassala@unesp.br.

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Design da UNESP, e-mail: ana.cr.estrada@unesp.br

disponíveis para comunicar emoções. Essa limitação motivou o presente estudo, que busca explorar alternativas visuais para ampliar a legibilidade emocional do personagem.

Diante disso, este trabalho aprofunda a análise visual e técnica das expressões faciais do personagem, com o objetivo de desenvolver pranchas expressivas e diretrizes de aplicação no manual visual do projeto. A fundamentação apoia-se nos 12 princípios da animação (THOMAS & JOHNSTON, 1995), na anatomia emocional de Faigin (1990) e nas diretrizes de design de personagens propostas por Cámara (2009). O estudo anterior, baseado na validação empírica com crianças, orienta aqui a seleção das emoções mais relevantes para a construção do *model sheet*.

## **2. Metodologia**

A metodologia concentra-se na análise visual das expressões com base em princípios de clareza comunicacional, articulação formal e coerência estética com o estilo do projeto. Foram elaboradas pranchas representando as emoções de felicidade, tristeza e surpresa em três níveis de intensidade, seguindo padrões derivados do estudo anterior. A construção seguiu as diretrizes expressivas de Faigin (1990), com ênfase nas regiões dos olhos e da boca, alinhando-se ao traço minimalista do personagem, conforme estabelecido por Joyce Carr (2017).

Essas diretrizes foram articuladas com os princípios de Sergi Cámara (2009), que defende a criação de *model sheets* como ferramenta para padronização das expressões e manutenção da consistência visual. As pranchas buscaram representar com clareza as variações de intensidade emocional, respeitando o caráter icônico da linguagem animada e utilizando formas geométricas simples, proporções estáveis e uso expressivo da zona maxilar.

Por fim, as pranchas foram incorporadas a uma nova seção do manual visual do projeto, com orientações práticas para animadores. Essa seção visa garantir uniformidade estilística e promover legibilidade emocional nas futuras animações do *Te Vejo na Escola*.

## **3. Fundamentação teórica**

Sergi Cámara (2009) destaca que o model sheet tem a função de padronizar o personagem em diferentes situações expressivas e evitar inconsistências entre animadores. A coerência visual, segundo o autor, é obtida por meio do controle geométrico das formas, da gestualidade e da zona maxilar, fundamentais para transmitir emoções. Essas diretrizes foram essenciais na organização gráfica das pranchas do personagem Mico, sobretudo quanto à repetibilidade dos traços e à clareza do repertório expressivo, mesmo com o uso de traço vetorial simplificado.

Faigin (1990), por sua vez, apresenta uma abordagem detalhada sobre a anatomia da expressão facial, destacando os músculos que compõem as emoções básicas. Embora voltado ao desenho realista, seu referencial foi adaptado ao estilo minimalista do projeto, priorizando variações na curvatura da boca, na abertura dos olhos e na região das sobrancelhas. No caso do personagem Mico, que não possui sobrancelhas, essa compreensão anatômica contribuiu para o desenvolvimento de expressões por meio de gestos compensatórios em outras áreas da face. A adaptação permitiu aliar precisão expressiva à linguagem gráfica acessível das animações educativas.

Joyce Carr (2017), no TCC que redesenhou a identidade visual do projeto Te Vejo na Escola, propôs soluções para tornar o personagem Mico mais legível e harmônico com o público infantil. Essa identidade abrange não apenas o personagem, mas todo o estilo visual da série. A articulação entre expressividade anatômica, padronização gráfica e identidade visual orientou a construção das pranchas incorporadas ao manual do projeto.

#### **4. Resultados e sistematização visual**

Esta seção apresenta os resultados da sistematização visual, com foco na construção técnica das expressões, gradação de intensidade e aplicação no manual visual do projeto. A seguir, mostra-se a prancha com três variações da emoção felicidade, nos níveis de intensidade baixa, média e alta. Na parte superior, foi incluída a referência visual inspirada nos estudos anatômicos de Faigin (1990), que orientaram a adaptação das expressões ao traço minimalista. As alterações concentram-se na abertura do sorriso e na forma dos olhos, preservando a coerência com o estilo gráfico do personagem.

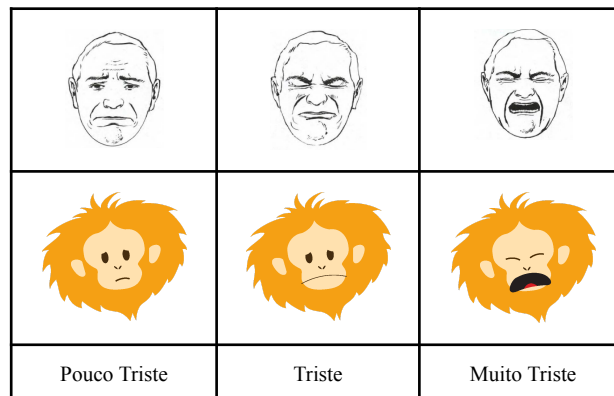
Figura 1– Prancha de expressões faciais do Mico: felicidade



Fonte: Do autor

Nesta prancha, observa-se a representação da emoção tristeza em três níveis de intensidade. As mudanças visuais aplicadas focam na curvatura descendente da boca e no fechamento parcial dos olhos. Por sua associação com sentimentos de empatia e vulnerabilidade, a tristeza representa um desafio de representação clara no estilo gráfico minimalista, sendo fundamental para avaliar o impacto visual do personagem.







Figura 3– Prancha de expressões faciais do Mico: tristeza



Fonte: Do autor

A prancha a seguir apresenta a emoção surpresa, distribuída em três intensidades graduais. As variações envolvem o alargamento dos olhos e a alteração no formato da boca (circular e retangular), elementos que possuem forte apelo icônico no universo da animação e foram utilizados para favorecer a legibilidade da expressão.

Figura 4 – Prancha de expressões faciais do Mico: surpresa


|   |   |  |
|---|---|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
| Pouco surpreso  | Surpreso  | Muito surpreso   |

Fonte: Do autor

A imagem abaixo sintetiza a integração das expressões faciais ao manual visual do projeto Te Vejo na Escola, incorporando diretrizes de aplicação para animadores e orientações sobre a intensidade emocional adequada para diferentes situações narrativas. Esta prancha reúne instruções práticas para a utilização das expressões faciais do personagem Mico em cenas animadas. As orientações visam garantir consistência emocional, coerência estética com o estilo gráfico do projeto e facilitar a reprodutibilidade por diferentes animadores.

Figura 5 – Diretrizes visuais para aplicação das expressões faciais do Mico nas animações educativas

Referência para aplicação das expressões faciais nas animações do projeto. Utilize conforme o contexto emocional da cena, mantendo o estilo gráfico do personagem.



**Expressão de felicidade**  
 Ao animar a expressão de felicidade, a boca vai ficando progressivamente maior, até que passa a largura do rosto. Quanto aos olhos, eles ficam progressivamente menores.

Pouco feliz      Feliz      Muito feliz

**Expressão de tristeza**  
 A animação da expressão de tristeza se assemelha com a de felicidade, com a boca ficando maior e os olhos menores, porém a boca se contorce na direção oposta, e os olhos começam a fechar de cima para baixo.

Pouco triste      Triste      Muito triste

**Expressão de surpresa**  
 Já a expressão de surpresa tem tanto os olhos quanto a boca aumentados significativamente, até um tamanho caricato, para melhor visualização.

Pouco surpreso      Surpreso      Muito surpreso

Fonte: Do autor

As orientações contidas nesta prancha derivam diretamente das teorias de Sergi Cámara (2009) e Gary Faigin (1990), ao combinar os princípios de padronização gráfica com a precisão anatômica da expressão emocional. Enquanto Cámara enfatiza a

importância de folhas-modelo consistentes para garantir homogeneidade visual entre animadores, Faigin oferece subsídios anatômicos que detalham como pequenas variações na região dos olhos e da boca influenciam significativamente a percepção emocional. A prancha busca, portanto, sintetizar esses referenciais em um guia funcional e prático para a aplicação coerente das expressões faciais do personagem Mico nas produções futuras do projeto.

## 5. Considerações finais

A sistematização visual aprofundada das expressões faciais do personagem Mico representa um avanço significativo no processo de padronização e profissionalização da produção audiovisual educativa do projeto Te Vejo na Escola. A elaboração das pranchas e a inclusão de uma seção específica no manual visual fornecem subsídios técnicos para garantir coesão estética, legibilidade emocional e consistência nas animações futuras. A articulação entre dados empíricos, fundamentos teóricos da animação e diretrizes de identidade visual fortalece a clareza comunicacional do personagem. Pretende-se, futuramente, expandir essa metodologia para os demais personagens da série, consolidando um guia visual completo para o projeto.

## REFERÊNCIAS

- CÁMARA, Sergi. **O desenho animado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- CARR, Joyce. **Te vejo na escola: redesign**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico) – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), Bauru.
- FAIGIN, Gary. **The artist's complete guide to facial expression**. Nova Iorque: Watson-Guptill, 1990.
- GALVÃO, L. K. S., & DUTRA, M. P. (2016). **Empatia na educação infantil e o uso de desenho animado**. Anais III CONEDU. Campina Grande: Realize Editora.
- GURGEL PIRES, E. **A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação**. Educação e Pesquisa, v. 36, n. 1, p. 281–295, abr. 2010.
- SILVA, E. S. C. (2021). **O desenho animado "O Show da Luna" e os nós de aprendizagem: contribuições para o desenvolvimento infantil**. TCC (Pedagogia) – UFPB.
- THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The illusion of life: Disney animation**. Nova Iorque: Hyperion, 1995.