

**Design de informação e direção de arte:
construção de Guia de Estilo para a série animada “Os Caramelos”.**

***Information design and art direction:
creating a Style Guide for the animated series “Os Caramelos”.***

Ana Cristina Alves Piza DUARTE¹
Diego Moreau de CARVALHO²
Milton Luiz Horn VIEIRA³

Resumo

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um Guia de Estilo para a série animada “Os Caramelos” a partir dos princípios do design da informação. A pesquisa, de caráter qualitativo e exploratório, consistiu em um estudo de caso baseado no recolhimento, organização e planejamento das informações visuais e técnicas do projeto. Para orientar a construção do guia foram utilizados os princípios funcionais do design da informação propostos por Pettersson: definir problemas, fornecer estrutura, fornecer clareza, fornecer simplicidade, fornecer ênfase e fornecer unidade. O processo resultou em um documento digital estruturado em categorias relacionadas à direção de arte da animação, como identidade visual, personagens, cenários e animação. Os resultados indicam que o Guia de Estilo contribui para a manutenção da unidade estética do projeto, para a comunicação entre as equipes e para o compartilhamento de conhecimento ao longo da produção da série.

Palavras-chave: Direção de Arte. Animação. Design de Informação. Guia de Estilo

Abstract

This article presents the development of a Style Guide for the animated series “Os Caramelos” based on the principles of information design. The research, of a qualitative and exploratory nature, consisted of a case study based on the collection, organization, and planning of the visual and technical information of the project. To guide the construction of the guide, the functional principles of information design proposed by Pettersson were used: defining problems, providing structure, providing clarity, providing simplicity, providing emphasis, and providing unity. The process resulted in a digital document structured in categories related to the art direction of the animation, such as

¹Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Bolsista Capes. Integrante dos Laboratórios TECMIDIA e DesignLAB.
E-mail: anacripiza01@gmail.com

² Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Bolsista Capes. Integrante dos Laboratórios TECMIDIA e DesignLAB.
E-mail: DiegoMoreau@gmail.com

³ Professor Doutor do Programa de Pós-Graduação em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Coordenador dos Laboratórios TECMIDIA e DesignLAB.
E-mail: milton.vieira@ufsc.br

visual identity, characters, settings, and animation. The results indicate that the Style Guide contributes to maintaining the aesthetic unity of the project, to communication

Keywords: Art Direction. Animation. Information Design. Style Guide.

Introdução

Embora a criação de peças audiovisuais seja algo quase “instintivo” para a maioria, o espectador pode ficar confuso e insatisfeito se o projeto for deixado completamente sem rumo (BAL, 2017). Quando o assunto é animação, a necessidade de orientação é ainda mais crítica que em comparação com outras mídias. Isso porque, como aponta Block (2010), tudo o que é visto em cena dentro de uma animação foi criado do zero, e intencionalmente, por alguém.

Para que uma animação chegue ao público são combinados os esforços de muitas pessoas, entre artistas, produtores, técnicos, dubladores e outros (WINDER; DOWLATABADI, 2020). Sendo assim, não apenas o projeto não pode ficar sem direcionamento, mas tem que manter uma unidade durante toda a sua produção. A direção de arte atua nesse sentido, na configuração e na manutenção de todos os elementos artísticos presentes na obra de modo a refletir o mais fielmente possível a proposta temática e emocional do projeto para o espectador (SANTOS, 2017).

Para auxiliar na direção de arte de uma animação, é comumente usado um Guia de Estilo, ou *visual style guide*. Esse guia consiste em um documento que tem como função transmitir informações básicas sobre o estilo visual do projeto para toda a equipe envolvida (WINDER; DOWLATABADI, 2020).

É possível, assim, perceber a necessidade de se olhar a construção do Guia de Estilo a partir de uma óptica do design de informação. Sendo que este visa assegurar a efetividade da comunicação a partir da facilitação, dentre outras coisas, da percepção e uso da informação apresentada (FRASCARA, 2011).

Nesse contexto, o objetivo deste artigo é o desenvolvimento de um Guia de Estilo para a série de animação “Os Caramelos” a partir dos princípios do design de informação.

Construção e comunicação da linguagem visual na animação

Para Bartilotti (2014), é possível definir a direção de arte no audiovisual como “todo o processo artístico que envolve a construção, caracterização e manutenção da composição visual de uma produção” Ela é construída a partir da busca de referências, construção de hipóteses visuais, e então refinamento e aprovação das escolhas que mais condizem com o projeto. Mesmo após essa construção inicial, é papel da direção de arte manter a consistência estética e auxiliar na solução de problemas (SANTOS, 2017).

No universo da animação as informações básicas da direção de arte do projeto se concentram no Guia de Estilo dele. Para Winder e Dowlatabadi (2020), mesmo a produção do Guia de Estilo consistindo uma tarefa demorada, sua coesão aumenta significativamente o valor da produção, uma vez que com mais informação melhor os artistas conseguem entender e desenvolver aquela história.

De acordo com as autoras, um Guia de Estilo tipicamente inclui itens de design de cenários, props, personagens e efeitos a depender das necessidades do projeto. Dentro de cada uma das categorias são descritas orientações para a sua construção e exemplificadas com desenhos, frases ou fotos do processo. Alguns guias de estilo também optam pelo uso de *style frames*, que são imagens estáticas que ajudam a visualizar a narrativa e estabelecem o tom estético da animação (MCGUINNESS, 2024).

O papel do design de informação, segundo o International Institute for Information Design (2007), consiste em facilitar a transferência de conhecimento, a partir da conversão dos dados, originados naqueles que sabem, em algo acessível á aqueles que não sabem mas desejam saber.

Para a Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI (2006), seu princípio básico é a otimização do processo de aquisição da informação efetivado nos sistemas de comunicação, sendo estes analógicos e digitais. Segundo Frascara (2011), o bom design de informação é atrativo, adequado ao seu contexto e não desgastante. Ele atua na diminuição dos erros no processamento do conhecimento e acelera o seu uso e o trabalho.

Sendo assim, é possível, não apenas enquadrar a produção de um Guia de Estilo para animação como uma tarefa do design de informação, mas perceber a relevância dessa caracterização. Isso porque a forma com o conteúdo apresentado tem um papel importante na sua recepção e interpretação, e o design tem o poder de tornar esse processo mais eficiente (BONSIEPE, 2011, p. 84).

Procedimentos metodológicos

O presente artigo tem caráter qualitativo e exploratório. A pesquisa consistiu em um estudo de caso do desenvolvimento de um Guia de Estilo para a série animada “Os Caramelos”.

Seguindo o apontado por Frascara (2004), o design de informação é desenvolvido em duas etapas: primeiro o recolhimento e organização dos dados; em segundo o planejamento de sua apresentação. Sendo assim o presente trabalho também se dividiu em duas etapas.

Em um primeiro momento serão recolhidos materiais presentes no acervo digital do projeto, além de informações e orientações vindas dos participantes. As informações vão ser então organizadas e distribuídas em categorias. Em seguida será realizado o planejamento do Guia de Estilo propriamente dito.

Para orientar esse desenvolvimento do Guia de Estilo serão utilizados o que Pettersson (2012) aponta como princípios funcionais do design de informação: definir problemas; fornecer estrutura; fornecer clareza; fornecer simplicidade; fornecer ênfase; e fornecer unidade. A Partir do Quadro 1, é possível compreender melhor a abrangência de cada um destes princípios

Quadro 1 – Princípios funcionais de acordo com o exposto por Pettersson (2012)

Princípio	Definição
Definir problema	Analisar qual a mensagem, de quem veio, para qual público se destina, e em qual meio ela será exposta
Fornecer estrutura	Estrutura clara e com número de níveis limitados. Garantir que a estrutura e hierarquia do conteúdo seja clara ao público de destino.
Fornecer clareza	Legibilidade de textos, imagens, formas gráficas e layout. Garantir que a mensagem possa ser visualizada pelo público de destino.
Fornecer simplicidade	Leiturabilidade de textos, imagens, formas gráficas e layout. Garantir que a mensagem pode ser lida compreendida pelo público de destino

Fornecer ênfase	Atrair, direcionar ou manter a atenção do público a partir do uso de contrastes e elementos específicos para destacar parte da mensagem.
Fornecer unidade	Consistência no estilo, terminologia, tipografia, layout, destaques, etc. Garantir a unidade durante toda a mensagem.

Fonte: Adaptado pelos autores com base em Pettersson (2012)

Sendo assim, a segunda etapa da pesquisa, que consiste no planejamento do Guia de Estilo, teve seu processo subdividido em seis partes. Uma para cada princípio apontado anteriormente.

Resultados e discussão

Como visto anteriormente, a pesquisa consistiu no desenvolvimento de um Guia de Estilo para a série animada “Os Caramelos”. A série produzida pela Tixes é uma animação infantil para crianças de 1 a 5 anos, com episódios curtos distribuídos gratuitamente na plataforma YouTube. Ela foi criada por Diego Moreau de Carvalho (roteiros) e Morgana Hoefel (arte), após uma reunião com os alunos da pós-graduação em Design e Mídias da Universidade Federal de Santa Catarina.

Durante a primeira etapa da pesquisa foram recolhidos materiais do acervo digital do projeto, além de informações vindas dos participantes. Entre o material agrupado havia esboços, testes, *concept arts*, modelos 3D, designs, identidade visual, instruções e feedbacks escritos, roteiros e uma apresentação feita para a arrecadação de investimento. Tornou-se explícito a partir deste agrupamento de dados que assim como a direção de arte propriamente dita, a construção do Guia de Estilo consiste em um processo multidisciplinar por abranger diversas áreas do projeto em que é aplicado.

Tudo foi organizado dentro de um documento, dividido em: identidade visual, personagens, cenários e animação. Em cada uma dessas categorias foram colocadas partes de textos, imagens e links para as pastas dos conteúdos.

Com o agrupamento, ficou claro que a construção do Guia de Estilo consiste em um processo contínuo, não finito com o término da presente pesquisa. Isso porque a equipe do projeto continua produzindo elementos, resolvendo problemas e

desenvolvendo a animação. Um exemplo disso é a presente falta de informações sobre elementos da pós-produção, que ainda não está totalmente estabelecida. Portanto vale destacar o Guia de Estilo como uma base para a produção da série, mas que deve ser flexível, permitindo sua construção contínua pelos membros da equipe.

Esse documento serviu como suporte para a próxima etapa de planejamento do Guia de Estilo. Este processo foi subdividido entre os seis princípios funcionais do design de informação descritos por Pettersson (2012): definir problemas; fornecer estrutura; fornecer clareza; fornecer simplicidade; fornecer ênfase; e fornecer unidade.

Definir problema

Ao início da presente pesquisa, a equipe do projeto já estava avançada em sua produção e desejava a construção do Guia de Estilo principalmente para a manutenção da unidade estética da animação, comunicação entre equipes e treinamento de novos participantes.

Portanto, o problema que precisava ser solucionado era como transmitir o conhecimento a respeito do estilo visual do projeto, vindos de diferentes equipes, para que todos os participantes compreendessem e aplicassem em seus trabalhos.

Dentro dessa definição é possível destacar a mensagem como o conhecimento a respeito do estilo visual da série animada; a origem da mensagem como as diferentes equipes do projeto; e, por fim, o público-alvo como todos os participantes que estão presentes atualmente ou no futuro da produção.

Considerando o caráter digital do projeto, no qual os participantes utilizam o acervo online para compartilhar tarefas, instruções e conteúdos produzidos, este também foi o meio escolhido para o Guia de Estilo (desenvolvido, criado e compartilhado com a equipe em uma apresentação digital).

Tal escolha também corrobora com a desejada construção contínua e multidisciplinar do Guia de Estilo. Isso se deve ao fato de que a natureza da apresentação digital, compartilhada com toda a equipe, permite tanto sua leitura e uso como sua modificação pelos seus membros. Estes então podem agregar conteúdos, seguindo o padrão construído no documento durante o planejamento exposto na presente pesquisa.

Fornecer estrutura

Com a definição do problema, foi então construída a estrutura do Guia de Estilo. Esta seguiu a organização feita previamente durante a etapa de organização do conteúdo. Isto é, foi subdividida em: Identidade Visual, Personagens, Cenários e Animação. Cada uma destas foi então subdividida novamente em categorias definidas por partes do processo, ordenadas a partir de sua sequência de realização, tornando intuitiva a sua visualização e o entendimento do processo.

Além destas categorias, foi adicionado Introdução e uma nova de Boas Práticas. A intenção com esses dois tópicos no começo do guia é exatamente orientar para seu melhor uso e trabalho.

No Quadro 2 pode ser vista a estrutura de conteúdos do Guia de Estilo da série. Os três tons de cinza foram utilizados para visualizar a hierarquia simplificada dos conteúdos e servem como base para a futura construção gráfica da apresentação. Os tópicos de mesma cor são planejados com a mesma formatação de cores e layout, facilitando a visualização da estrutura do Guia de Estilo para seu público.

Quadro 2 - Estrutura dos conteúdos do Guia de Estilo

Guia de Estilo da série “Os Caramelos”	Capa do Guia de Estilo	
	O que é um Guia de Estilo?	
	Boas Práticas!	
	Identidade visual	Geral
		Ícones e Fontes
	Personagens	Geral
		Concepts
		Modelagem 3D
		Expressões faciais

	Cenários	Geral
		Concepts
		Temática Canina
		Layout
		Modelagem 3D dos Props
		Montagem do cenário
	Animação	Geral
		Corpo
		Expressões faciais

Fonte: Elaborado pelos autores.

Fornecer clareza

De forma a otimizar a produção do Guia de Estilo, foram aproveitados os layouts, fontes e estilo utilizados na apresentação publicitária da série. No entanto, dentro da apresentação, havia diversos modelos. Para auxiliar a clareza do conteúdo, foram feitas algumas adaptações nos modelos originais.

Primeiramente foi realizada uma delimitação em apenas quatro modelos: Capa, Introdução, Categorias e Subcategorias. Dessa forma, a hierarquia dos conteúdos se tornou visual, a partir de layouts diferentes entre todos e com cores diferentes entre Categorias e Subcategorias.

No modelo da Capa, foi utilizada a imagem do banner do YouTube da série animada “Os Caramelos” junto com o subtítulo “Guia de Estilo”. Na Introdução, considerando a necessidade de maior explicação textual do que figurativa, foi adaptado um modelo com textos nos dois lados, mantendo um espaço de descanso visual entre eles.

Já para as Categorias e Subcategorias, foram escolhidos modelos muito semelhantes, com os textos do lado esquerdo e figuras do lado direito. Sua diferenciação

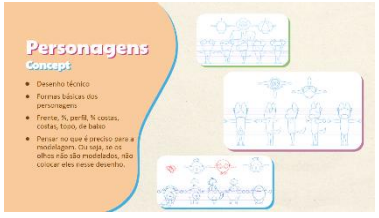
ocorre, porém, nas cores utilizadas: as Categorias em roxo e as Subcategorias em amarelo.

Para sinalizar o fato de que as funcionam para iniciar um novo conteúdo, as Categorias apresentam imagens maiores que cobrem mais de 50% de suas páginas. Já as Subcategorias, que têm conteúdos mais objetivos sobre modo de realização de tarefas específicas, têm suas imagens menores e delimitadas com sombras coloridas.

No Quadro 3 é possível perceber as principais características dos modelos, suas diferentes cores e layouts. Os títulos em branco, com sombra projetada, ajudam a se localizar no conteúdo; enquanto os diferentes modelos de layout auxiliam na visualização da hierarquia dos mesmos. A cor marrom escuro facilita a visibilidade dos textos sobre os fundos coloridos.

Quadro 3 - Modelos utilizados como base para a produção do Guia de Estilo.

Uso	Diferenciais	Modelo
Capa	• Uso da capa produzida para a identidade visual da série. • Uso de letras brancas com sombra projetada azul para o subtítulo: Guia de Estilo.	
Introdução ao Guia de Estilo	• Textos dos dois lados da página, divididos por um espaço com símbolos simples de patinhas. • Fundo dos textos em caramelo escuro. • Textos em marrom escuro. • Títulos em branco, com sombra projetada rosa.	
Categorias	• Textos à esquerda. • Apenas uma figura à direita, ocupando a maior parte da página.	

	- Fundo dos textos em roxo. - Textos em marrom escuro. - Títulos em branco, com sombra projetada rosa.	
Subcategorias	- Textos à esquerda. - No máximo quatro figuras pequenas à direita, com sombreado colorido. - Fundo dos textos em caramelo claro. - Textos em marrom escuro. - Títulos em branco, com sombra projetada rosa. - Subtítulo em branco, com sombra projetada azul.	

Fonte: Elaborado pelos autores.

Fornecer simplicidade

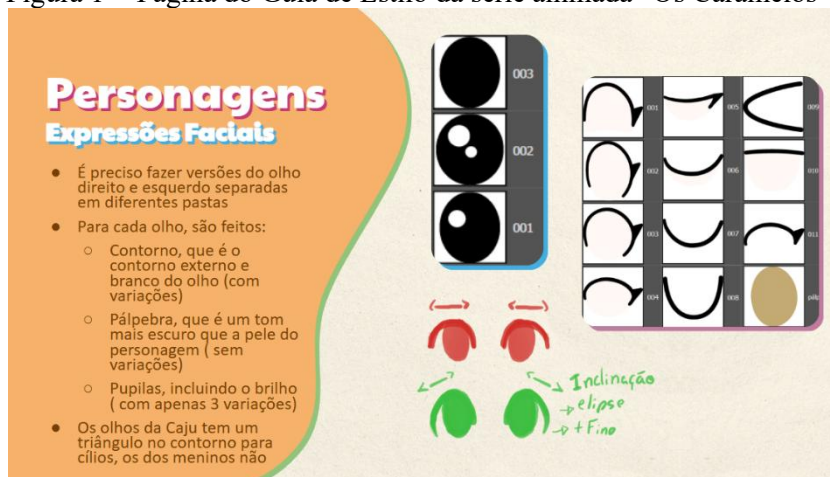
A legibilidade dos textos foi garantida não apenas pela sua cor marrom e tamanho mínimo da fonte em vinte. As informações foram escritas em tópicos sucintos e objetivos, enquanto que os títulos foram todos construídos com poucas palavras, definidos pela sua funcionalidade.

Já as figuras foram escolhidas especificamente para representar as tarefas descritas nos tópicos de suas páginas de modo a ilustrar as informações transmitidas ao espectador. Por exemplo, se são sobre o desenho técnico dos personagens, as figuras escolhidas para a página são justamente alguns destes desenhos técnicos.

Seguindo esta lógica, foi percebido que algumas informações que precisavam constar dentro do Guia de Estilo não possuíam uma imagem satisfatória para sua ilustração. Sendo assim, foram criados alguns desenhos simples para este propósito. Buscando o destaque e legibilidade de tais desenhos, estes seguiram a binariedade de certo (em verde) e errado (em vermelho).

Na Figura 1, é possível visualizar todos estes elementos descritos anteriormente que foram escolhidos para fornecer simplicidade e leitura para o Guia de Estilo da série animada “Os Caramelos”.

Figura 1 - Página do Guia de Estilo da série animada “Os Caramelos”.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Fornecer ênfase

Alguns elementos foram utilizados para enfatizar certas informações presentes no guia. Em textos, o destaque foi realizado por meio de palavra em negrito, enquanto em imagem foi realizado com linhas desenhadas por cima da informação em questão. Na Figura 2, é possível ver exemplos destes elementos usados para enfatizar informações.

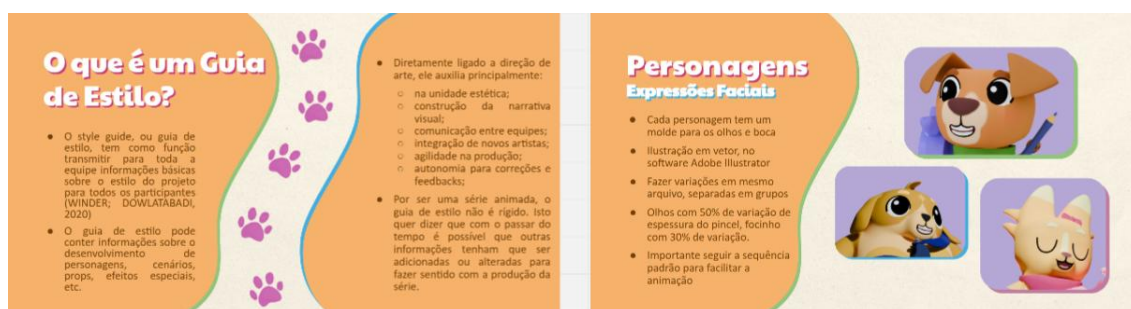
Figura 2 - Exemplos de destaques de informações dentro do Guia de Estilo da série “Os Caramelos”.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Vale ainda ressaltar que outros elementos de ênfase foram usados para direcionar e manter a atenção do público, como por exemplo as sombras projetadas coloridas, os títulos em branco, e o contraste entre o fundo claro e as figuras e formas (Figura 3). As patinhas subindo a página de Introdução ao Guia de Estilo também foram colocadas naquele sentido para direcionar o olhar ao início da segunda coluna de textos.

Figura 3 - Exemplos de páginas com elementos de cor e figuras para direcionar a atenção do público.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Sendo assim, muitas das escolhas realizadas durante o planejamento deste Guia de Estilo foram feitas com o intuito de enfatizar, seja destacando, direcionando ou mantendo a atenção do leitor.

Fornecer unidade.

Como foi descrito anteriormente, várias das escolhas realizadas tiveram como propósito o realce da hierarquia, de informações específicas e do conteúdo de uma forma geral. Porém foi necessário manter a unidade do Guia de Estilo para garantir sua consistência e não confundir o seu público.

Sendo assim, alguns elementos como a cor de fundo, a tipografia, o formato do fundo dos textos, o formato arredondado das imagens, e o ângulo e cor das sombras projetadas foram mantidos iguais durante todo o Guia de Estilo.

Na Figura 4, que apresenta algumas miniaturas das páginas, é possível perceber sua unidade estética e consistência.

Figura 4 - Série de miniaturas de algumas páginas do Guia de Estilo da série “Os Caramelos”



Fonte: Elaborado pelos autores.

O planejamento do Guia de Estilo da série “Os Caramelos” foi finalizado com o uso dos seis princípios funcionais do design de informação de Pettersson (2012). Este foi compartilhado e segue sendo desenvolvido em conjunto com a equipe do projeto visando seu aperfeiçoamento.

Considerações finais

A pesquisa evidenciou que a organização e a apresentação das informações relacionadas à direção de arte possuem papel fundamental na comunicação entre os diferentes membros de uma equipe de produção audiovisual, principalmente para animação.

Para auxiliar este processo foi destacado o uso de um Guia de Estilo como ferramenta de transmissão de tais informações a todos os membros da equipe. Neste contexto, o presente artigo teve como objetivo desenvolver um Guia de Estilo para a série animada “Os Caramelos” a partir dos princípios do design da informação.

Em um primeiro momento foram recolhidos e organizados materiais do acervo digital, além de informações vindas dos participantes. Em seguida, foram aplicados os princípios funcionais do design da informação descritos por Pettersson (2012): definir

problemas, fornecer estrutura, fornecer clareza, fornecer simplicidade, fornecer ênfase e fornecer unidade para o planejamento do Guia de Estilo.

A partir dos princípios funcionais do design de informação foi estruturado um documento capaz de comunicar de forma mais eficiente as informações referentes ao estilo visual do projeto.

Além disso, durante a realização da pesquisa, foi possível caracterizar o desenvolvimento do Guia de Estilo como um processo multidisciplinar e contínuo. Tal percepção se deve ao fato de que tanto as informações quanto o seu uso dependem de diferentes áreas da produção da série.

Sendo assim o Guia de Estilo não consiste em apenas um instrumento de padronização estética, mas também uma ferramenta de mediação de conhecimento entre equipes, contribuindo para a manutenção da coerência visual da obra ao longo de toda a sua produção.

Por fim, a aplicação dos princípios do design da informação demonstrou potencial para tornar o Guia de Estilo mais claro, organizado e acessível para seu público, facilitando tanto a consulta quanto a incorporação de novos conteúdos ao documento.

Espera-se que os resultados apresentados contribuam para reflexões sobre a construção e organização de guias de estilo em projetos de animação, bem como para a valorização do design da informação como ferramenta estratégica na gestão e comunicação de processos criativos no audiovisual.

Referências

BAL, Mieke. **Narratology**: introduction to the theory of narrative. 4. ed. Toronto: University of Toronto Press, 2017.

BARTILOTTI, Carolina. **Direção de arte no audiovisual**. São Paulo: Senac, 2014.

BLOCK, Bruce. **The visual story**: creating the visual structure of film, tv and digital media. 2. ed. Burlington: Focal Press, 2010.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

FRASCARA, Jorge. **Communication design**: principles, methods and practice. New York: Allworth Press, 2004.

FRASCARA, Jorge. **Design da informação: introdução**. São Paulo: Blucher, 2011.

INTERNATIONAL INSTITUTE FOR INFORMATION DESIGN (IIID). **Definition of Information Design**. Vienna: IIID, 2007. Disponível em: <https://www.iiid.net>. Acesso em: 13 março 2026.

MCGUINNESS, Kevin. **Style frames and visual development for animation**. New York: Routledge, 2024.

PETTERSSON, Rune. **Information design: principles and guidelines**. 2. ed. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 2012.

SANTOS, Neri dos. **Direção de arte no cinema e no audiovisual**. Florianópolis: UFSC, 2017.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). **Definição de design da informação**. São Paulo: SBDI, 2006. Disponível em: <https://www.sbdi.org.br>. Acesso em: 12 abril 2026.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing animation**. 3. ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.