

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

Matheus Neilor Marques Silva

O APELO NOS DESIGNS DE PERSONAGEM DE SHIYOON KIM

BELO HORIZONTE

2025

Matheus Neilor Marques Silva

O APELO NOS DESIGNS DE PERSONAGEM DE SHIYOON KIM

Artigo apresentado ao Colegiado do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Fialho

BELO HORIZONTE

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
EBA - COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

ATA DE DEFESA DE ARTIGO/TCC

Aos 09 dias do mês de dezembro de 2025, às 16:30h, o estudante MATHEUS NEILOR MARQUES SILVA, matrícula 2020079962, defendeu o Trabalho intitulado “O APELO NOS DESIGNS DE PERSONAGEM DE SHIYOON KIM”, no laboratório de animação 2DA, tendo obtido a nota total de 98 (noventa e oito pontos).

Participaram da banca examinadora os abaixo indicados, que, por nada mais terem a declarar, assinam eletronicamente a presente ata.

Orientador(a): Antônio César Fialho de Sousa

Examinador(a): Luhan Dias Souza



Documento assinado eletronicamente por **Antonio Cesar Fialho de Sousa, Chefe de departamento**, em 11/12/2025, às 09:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luhan Dias Souza, Professor do Magistério Superior**, em 11/12/2025, às 15:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 4766945 e o código CRC D7C67970.

INSTRUÇÕES

Este documento deve ser editado apenas pelo Orientador e deve ser assinado eletronicamente por todos os membros da banca.

Referência: Processo nº 23072.272498/2025-29

SEI nº 4766945

RESUMO

Este trabalho pretende analisar o conceito de um dos fundamentos genéricos da animação chamado *Apelo* (*Appeal* — Thomas & Johnston, 1981), a partir dos projetos visuais de personagem realizados pelo desenhista coreano Shiyoon Kim. Para isso utilizam-se as leis de Gestalt (Gomes, 2008) e os conceitos de criação de personagem elaborados por Stephen Silver em seu livro *The Silver Way* (2017). O objetivo dessa pesquisa é conceituar o termo *Apelo*, compreendendo as escolhas estéticas que tornam os personagens de Kim instigantes e expressivos para a indústria estadunidense de animação 3D digital. Posteriormente, parte-se para uma metodologia prática para explorar processos em estudo visuais próprios que enfoquem o conceito de *Apelo* desenvolvido na pesquisa. Pretende-se, assim, refletir sobre as particularidades dos desenhos de Kim a partir da descrição do termo *Apelo* e analisar as adaptações das suas explorações visuais para os modelos de personagem 3D digital.

Palavras-chave: Design de Personagem, Gestalt, *Apelo*, Shiyoon Kim,

ABSTRACT

*This work aims to analyze the concept of one of the fundamental principles of animation known as **Appeal** (Thomas & Johnston, 1981), based on the character visual designs created by the Korean artist **Shiyoon Kim**. To do so, it draws on the **Gestalt laws** (Gomes, 2008) and the character-creation concepts developed by **Stephen Silver** in his book *The Silver Way* (2017). The objective of this research is to conceptualize the term **Appeal** and to understand the aesthetic choices that make Kim's characters engaging and expressive within the U.S. digital 3D animation industry. Subsequently, the study adopts a practical methodology to explore personal visual study processes that focus on the concept of *Appeal* developed in the research. Thus, the aim is to reflect on the particularities of Kim's drawings based on the description of *Appeal* and to analyze how his visual explorations are adapted into digital 3D character models.*

Keywords: Character Design, Gestalt, *Appeal*, Shiyoon Kim.

INTRODUÇÃO

Nos anos de 1930, o estúdio de animação de Walt Disney passou por uma fase que ficou conhecida como “Descobrimento” (*Discovery* — Thomas & Johnston, 1981, p. 71). Durante esse período de reflexão técnica e metodológica, o processo do fazer animado foi destrinchado de modo a regulamentar e assegurar resultados cada vez mais aperfeiçoados nas produções. Assim foram concebidos os 12 Princípios Fundamentais da Animação (*The fundamental principles of animation*), sendo um deles um conceito intitulado como Apelo (*Appeal*) Muito importante desde o início, ele é descrito de maneira genérica no referido livro de *Thomas & Johnston* como um termo que caracteriza uma figura que chame a atenção, que traga interesse e magnetismo visual ao ser primeiro observada.

Posteriormente, entre 1934 e 1936, o estúdio transformou-se em um centro de aprimoramento técnico para qualificar artisticamente os profissionais contratados (Fialho, 2013, p. 13). A importância desses princípios para embasar a produção de desenhos animados cresceu durante o século XX e foi fundamental para a evolução técnica da animação, não somente nos Estados Unidos como também em outros continentes. Em 1961, como meio de manter a difusão do ensino artístico, Walt Disney e o seu irmão Roy fundaram o California Institute of the Arts (CALARTS), escola que se tornou a principal porta de entrada de novos artistas e animadores nos estúdios Disney. Dentre os aspirantes artistas que passaram por ela, está o desenhista (*designer*) de personagem coreano Shiyoon Kim, que se mudou com a família para os Estados Unidos com 2 anos de idade. Na Disney, os seus primeiros trabalhos foram a concepção de personagens para os longas-metragens *Enrolados* (2010), *Detona Ralph* (2012) e *Frozen* (2013). Posteriormente, o artista foi premiado com um dos maiores prêmios da indústria de animação, o Annie Awards, como o melhor *Desenhista supervisor de personagem* (*Lead character designer*) pelo filme *Big Hero 6 - Os Novos Heróis* (2014). Na Figura 1, Shiyoon fala sobre o processo de criação de personagens no filme *Big Hero 6* para o canal da Disney no YouTube.



Figura 1 - Shiyoon Kim em uma entrevista sobre o processo de criação de personagens no filme *Big Hero 6* para o canal da Disney no YouTube. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=NKBkijQVZio>.

Durante as produções, Shiyoon Kim foi contratado para explorar as formas gráficas e os limites do design para os personagens. E, dentro dessas explorações, a busca por uma figura com mais Apelo faz parte do seu processo de experimentação. Nele, a partir de uma entrevista feita para o blog *The Character Design Blogspot*, o artista descreve o seu processo criativo de trabalho e considera o Apelo como o fundamento mais presente durante o seu processo de criação de personagem:

Na maioria das vezes, estou apenas tentando encontrar o desenho com mais apelo e personalidade. Muitas vezes, a diferença entre um desenho atraente e um que não é tão atraente é simplesmente o espaçamento sutil entre as proporções. Às vezes, faço pequenas variações nas proporções ou as coloco de uma maneira ligeiramente diferente para ver qual variação possui mais apelo (informação verbal —tradução nossa).¹

Nesse sentido, é possível observar que, para o pesquisador, o diferencial para um resultado mais interessante esteticamente está em exagerar visualmente as características do personagem e experimentar com variações que tragam uma singularidade para a figura. Esses aspectos fazem parte do âmbito da teoria da Gestalt e de como ela compreende a análise das formas. Para isso, são realizadas comparações entre os conceitos da Gestalt aplicados no cotidiano e os conceitos de design de personagem aplicados no desenho para cinema de animação. Como objetos de análise, são utilizados desenhos que compreendem as explorações realizadas especificamente pelo artista Shiyoon Kim durante as etapas de experimentação dos personagens para o desenvolvimento de alguns projetos em que participou.

¹ “Most of the time I’m just trying to find that drawing with the most appeal and character. A lot of times the difference between an appealing drawing and one that’s not as appealing is simply the subtle spacing between proportions. Sometimes I will do slight variations on the proportions or place them slightly in a different way in order to see which variation is more appealing.”. Fala de Shiyoon Kim em entrevista para o blog *The Character Design Blogspot*. Disponível em: <<https://shiyoon-kim-interview.blogspot.com>>. Acesso em 09 de outubro de 2025.

Muito disso é como as linhas reagem umas às outras, ou seja, como as linhas são posicionadas e se isso é interessante para mim, ou se as proporções estão transmitindo um determinado caráter específico (informação verbal — tradução nossa).²

Dessa forma, a análise tem como intuito entender o Apelo contido nessa relação de linhas e formas nas experimentações do artista, dando enfoque nas escolhas estéticas e formais de agrupamento visual nas poses dos personagens, de modo a destrinchar os mecanismos de design responsáveis por trazer o interesse, carisma e magnetismo contidos dentro do sentido de Apelo e presentes nas artes de Shiyoon.

1. A relação das Leis da Gestalt com o design de personagem e o fundamento Apelo

Dentre os 12 Princípios Fundamentais da Animação, o 12º fundamento chamado Apelo, desde a sua concepção no contexto do cinema de animação, era comumente mal interpretado pela comunidade, sendo utilizado de maneira oposta ao sentido entendido pelos animadores da Walt Disney.

Apelo foi muito importante desde o início. A palavra é frequentemente mal utilizada para se referir a coelhinhos e gatinhos fofinhos. Para nós, significava qualquer coisa que uma pessoa gostasse de ver, uma qualidade charmosa, um design agradável, simplificado, comunicativo e magnético (Thomas & Johnston, 1981, p. 68, tradução nossa).³

Nesse sentido, a concepção do termo Apelo — dentro do contexto de análise do cinema de animação — é utilizada de maneira abrangente, como adjetivo de qualidade para desenhos, movimentos e/ou narrativa visual.

Um desenho fraco carece de apelo. Um desenho que é complicado ou difícil de entender carece de apelo. Um design ruim, formas desajeitadas, movimentos descoordenados, todos têm pouco apelo. Os espectadores gostam de ver algo que seja atraente para eles, seja uma expressão, um personagem, um movimento ou toda uma situação da história (Thomas & Johnston, 1981, p. 68, tradução nossa).⁴

² “A lot of it is how the lines react to the other lines, so how the lines are placed and if that is interesting to me or the proportions are kind of feeling a certain specific character”. Fala de Shiyoon Kim em entrevista para o canal do Youtube *Rise Up Animation*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1vSEenOH23o&t=1247s>> Min 20:00. Acesso em 13 de novembro de 2025.

³ “Appeal was very important from the start. The word is often misinterpreted to suggest cuddly bunnies and soften kittens. To us, it meant anything that a person likes to see, a quality of charme, pleasing design simplicity, communication, and magnetism.”

⁴ “A weak drawing lacks appeal. A drawing that is complicated or hard to read lacks appeal. Poor design, clumsy shapes, awkward moves, all are low on appeal. Spectators enjoy watching something that is appealing to them, whether an expression, a character, a movement, or a whole story situation.”

Para isso, apesar do termo Apelo poder ser utilizado para caracterizar o movimento animado (como observado na citação acima), o pesquisador optou por circundar a área de análise ao desenho estático e aos itens que o compreendem, como a expressão facial e o personagem. Essa decisão está condicionada ao viés profissional do artista analisado, que possui em sua área de atuação a produção de imagens estáticas.

Dentro da utilização do Apelo na indústria da animação, Stephen Silver⁵ enuncia na introdução do livro *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* que a organicidade e a assimetria entre as formas são fundamentais para adicionar Apelo e alcançar um bom design. Nesse sentido, Silver sugere que o contraste das formas visto na natureza pode ser uma inspiração na concepção de designs interessantes, dependendo da maneira em que cada pessoa assimila aquela paisagem e o seu ponto de vista.

Observe a natureza para descobrir os espaços positivos e negativos orgânicos, a variedade e o contraste. A variedade e o contraste nas formas adicionam apelo, embora o agrupamento dos elementos e o seu ponto de vista possam afetar o quanto grande é o apelo (Silver, 2017, p. 16, tradução nossa).⁶

Nesse sentido, Silver sugere exercícios de observação do cotidiano como inspiração para conceber desenhos menos rígidos. Na **Figura 2A**, ele compara as duas imagens e pergunta ao leitor se alguma delas parece ser mais agradável que a outra. A intenção é demonstrar que a da parte inferior apresenta uma silhueta mais definida e, portanto, uma leitura mais clara da figura, sendo mais adequada para inspirar um personagem com um contraste entre as formas mais marcante. Já na **Figura 2B**, é questionado qual das duas imagens transmite de maneira mais efetiva as informações presentes, como modo de indicar que o conjunto da parte inferior apresenta uma melhor distribuição das árvores e, por isso, mais clareza para a composição.

⁵ Renomado designer de personagens que trabalhou em projetos como Kim Possible (*Kim Possible*, EUA, 2002), Phineas e Ferb (*Phineas and Ferb*, EUA, 2017) e Os Pinguins de Madagascar (*Penguins of Madagascar*, EUA, 2014). Trajetória disponível em: <<https://www.imdb.com/pt/name/nm0798797/>> Acesso em 29 de novembro de 2025.

⁶ "Look at nature to discover organic positive and negative space, variety and contrast. Variety and contrast in shape adds appeal, though the grouping of elements and your point of view can affect how great the appeal is."

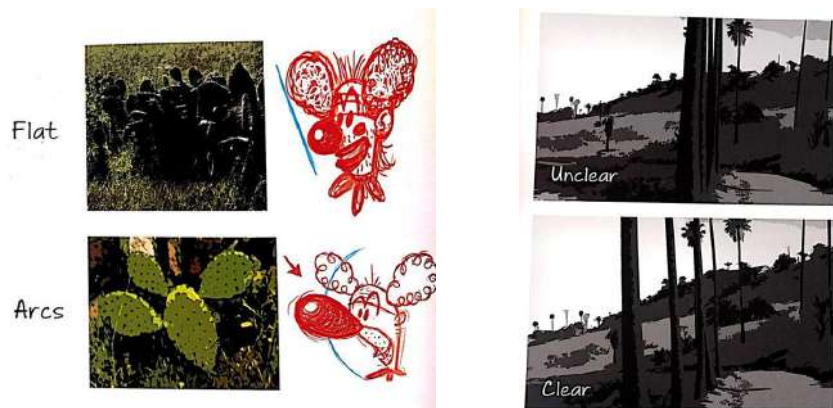


Figura 2 A e B - (A) Dois cactos usados para inspirar a concepção de um palhaço. (B) A mesma paisagem vista de ângulos diferentes. Fonte: *The Silver Way* (Silver, 2017, p. 16-17).

Essa referência ao cotidiano pode ocorrer tanto em cenários naturais como a partir da utilização de utensílios de casa. A partir disso, Silver apresenta que qualquer objeto pode se tornar um design e exemplifica um exercício com a utilização de utensílios domésticos, com o intuito de analisar diferentes tipos de formas e trazer contraste para a criação de personagens (Figura 3).

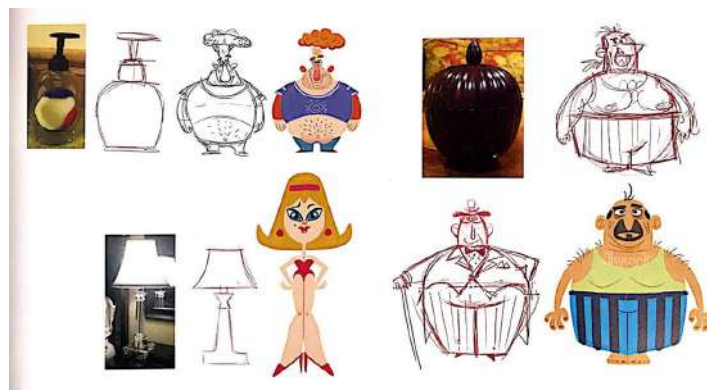


Figura 3 - Personagens realizados a partir da influência no formato de objetos domésticos. Fonte: *The Silver Way* (Silver, 2017, p. 35).

Nesse sentido, essas relações de semelhança e simbolismo são formadas por meio da percepção visual adquirida ao longo da vida pela sociedade e são transmitidas para as leis da Gestalt, de modo a agrupar essas observações (Santaella, 2005).

Segundo Gomes Filho (2000), a Gestalt foi sustentada a partir de leis que buscavam entender a percepção e identificação do ser humano por objetos do cotidiano, como, por exemplo: uma mochila, em que o observador identifica o objeto antes mesmo de conceber a presença do corpo principal observando os detalhes do costado para o suporte das costas,

alças de ombro, bolsos; ou, por outro lado, uma árvore, identificada de imediato pelo todo, sem a concepção das partes que a constitui. A partir desses estudos, são delimitadas as Leis da Unidade, Segregação, Unificação, Fechamento, Continuidade, Proximidade, Semelhança e Pregnância da Forma. Nesse sentido, há o objetivo de sintetizar os componentes que dão a clareza simbólica e coerência para determinado objeto ou ser do seu significado visual. Assim, Gomes Filho expande a utilização desses fundamentos para outras áreas da arte nos objetivos da sua pesquisa.

A segunda necessidade surgiu pela descoberta efetiva de que poderíamos avançar com a abrangência deste sistema de leitura para estendê-lo, não só ao campo do design e suas diversas especializações, mas a todos os modos de manifestações visuais- de configurações bi ou tridimensionais-, como, por exemplo, à arquitetura, às artes gráficas e aos meios de comunicação social (Gomes, 2000, p. 13).

Dessa maneira, observa-se que há uma correlação entre as leis da Gestalt — que descrevem como os objetos e cenários do cotidiano afetam a percepção humana— e os conceitos de Silver — que dispõem desses componentes da natureza como inspiração para criar personagens que possuam interesse visual e Apelo em sua concepção. Assim, é possível analisar que a assimetria presente na natureza e a variedade de formas, objetos e cenários presentes no nosso cotidiano podem ser utilizadas como ferramentas de Apelo que darão singularidade à criação artística de cada indivíduo.

1.1 O Apelo observado nos designs de personagem de Shiyoon Kim

No longa-metragem *Big Hero 6: Os Novos Heróis* (*Big Hero 6*, EUA, 2014) , como Desenhista supervisor de personagem, Shiyoon Kim foi responsável por explorar, na fase inicial de pré-produção⁷ do filme, o design para a primeira personagem coreana da Disney. Dentro da indústria da animação, essa função é conhecida como Desenhistas de Exploração (*Blue Sky Designers*, descrita no livro *Creating Characters With Personality: For Film, Tv, Animation*⁸.

⁷ Fialho (2005, p. 73) resume a Pré-produção à unificação dos “procedimentos desenvolvidos anteriormente, para fundamentar uma percepção sistêmica do projeto enquanto provável filme, tanto em finalização artística quanto em narrativa cinematográfica”.

⁸ Livro desenvolvido pelo renomado artista veterano da Disney Tom Bancroft, responsável pelo design do personagem *Mushu*, do longa-metragem *Mulan* (*Mulan*, EUA, 1998).

Os *Blue Sky Designers* adoram uma folha de papel em branco. Eles são solicitados a criar muitas variações diferentes de um personagem com pouca orientação sobre o que o personagem será no final (Bancroft, 2006, p. 14, tradução nossa).⁹

Nesse processo, ele buscou explorar os limites para a forma da personagem, fugindo dos estereótipos de proporções femininas comumente utilizados pela Disney. Essa estética foi difundida a partir do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and The Seven Dwarfs*, 1937) que introduziu a figura da princesa Disney (Mello, p. 8), com estrutura corporal e facial utilizadas em filmes posteriores do estúdio como *Enrolados* (*Tangled*, 2010), filme que será material de comparação nesse artigo posteriormente. Nesse sentido, para diferenciar-se deste sistema de representação, Shiyoon explora algo mais individual a partir da sua experiência artística.

Algumas explorações iniciais sobre a Gogo, a primeira personagem coreana da Disney. Baseei na minha experiência com estereótipos de '누나 durona' enquanto misturava isso com a cultura dos entregadores/ciclistas de manobras de San Francisco. Também quis me afastar das proporções femininas 'estereotipadas da Disney' e tentei caricaturar o tipo típico de garota coreana com 'tornozelos de rabanete' (pergunte a alguns amigos coreanos e eles vão te explicar o que isso significa...). Li um artigo dizendo que o motivo pelo qual os patinadores de velocidade coreanos são tão bons pode ter a ver com suas proporções naturais, o que combinou perfeitamente com o atributo de patinação da Gogo! (informação verbal —tradução nossa)¹⁰

Para além da parte cultural e étnica que justifica o processo de raciocínio do artista — e deixa coerentes as escolhas visuais do design com o material de referência recebido pelo estúdio Disney para a personagem *GoGo Tomago* de *Big Hero 6: Os Novos Heróis* (2014) —, busca-se analisar nesse artigo como o posicionamento das formas e linhas evidencia o Apelo dessa personagem e singulariza seu desenho em comparação ao visual padronizado disneyano.

Nesse sentido, pode-se destacar que a distância dos olhos e a proporção da cabeça na **Figura 4A** estão mais espaçadas do que na **Figura 4B**, que apresenta um design clássico de

⁹ “Blue Sky Designers love a blank piece of paper. They are asked to create many different variations of a character with little guidance as to what the character will ultimately be”.

¹⁰ “Some early exploration on Gogo.. Disney's first Korean character, I drew upon my experience with "tough" 누나 stereotypes while mixing it in with the bike messenger/trick culture of San Francisco~ I also wanted to step away from the stereotypical "disney" female proportion and tried to caricature the typical "radish" ankle korean girl type (ask some Korean friends and they'll let you know what that means..) I read up on a article that the reason why korean speed skaters are so great at speed skating might have to do with their natural proportions.. which matched perfectly with Gogo's skating attribute!” Postagem de Shiyoon Kim na plataforma de rede social *Tumblr*. Disponível em:

<<https://www.tumblr.com/shiyoonkim/101876420008/some-early-exploration-on-gogo-disneys-first?source=share>> Acesso em 10 de setembro de 2025.

princesa Disney, realizado pelo animador Glen Keane para *Enrolados* (2010). Já nas **Figuras 4C e 4D**, com a protagonista asiática de *Mulan* (1998) e a indígena de *Pocahontas* (1995), — que se tornaram exceção ao fugir da grade de proporção facial das personagens femininas da Disney (Mello, 2022, p. 18) —, observa-se que Shiyoon ainda experimenta e diferencia o design de *GoGo*, principalmente com o formato do rosto mais alargado e a distância dos olhos sutilmente maior.

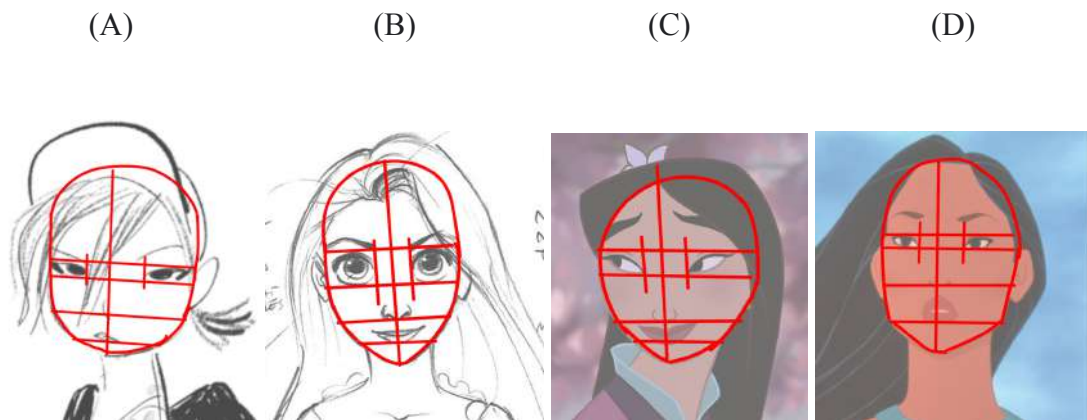


Figura 4 A, B, C e D - Comparativo entre as proporções faciais de personagens femininas da Disney: (A)¹¹ *GoGo* de *Big Hero 6* (2014), (B)¹² *Rapunzel* de *Enrolados* (2010), (C)¹³ *Mulan* (1998) e (D)¹⁴ *Pocahontas* (1995).

Além disso, o artista optou nessas explorações iniciais por acrescentar uma nova camada à estética disneyana, se distanciando não somente da proporção facial como também da corporal presente nas princesas analisadas. Percebe-se na **Figura 5A** que as pernas de *GoGo* são menores e mais próximas do comprimento do próprio tronco, com tornozelos pequenos que condizem com o biotipo de prática da patinação esportiva. Também é possível observar que a cabeça é maior quando comparada ao corpo, diferentemente das **Figuras 5B, 5C e 5D**.

¹¹ Fonte 4A: <https://www.tumblr.com/shiyoookim/101876420008/s-ome-early-exploration-on-gogo-o-disneys-first?source=share>.

¹² 4B: <https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/67667906914/makeawishitsadream-glen-keane-and-babies>.

¹³ 4C: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0120762/>.

¹⁴ 4D: <https://redeglobo.globo.com/novidades/infantil/noticia/2012/02/pocahontas-o-encontro-dois-mundos-e-filme-da-tv-globinho.html>.

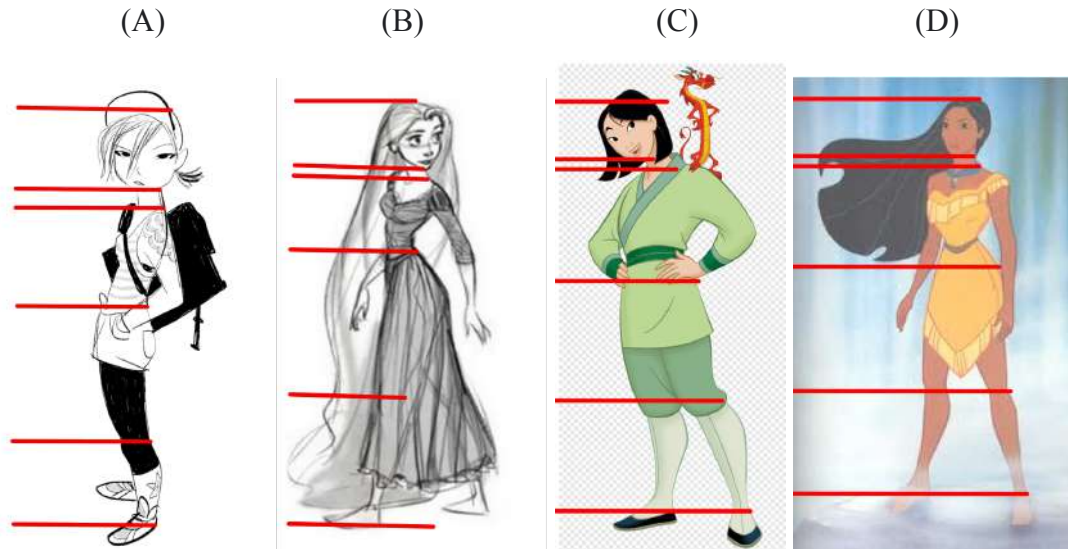


Figura 5 A, B, C e D - Comparativo entre as proporções corporais de personagens femininas da Disney: (A)¹⁵ *GoGo de Big Hero 6* (2014), (B)¹⁶ *Rapunzel de Enrolados* (2010), (C)¹⁷ *Mulan* (1998) e (D)¹⁸ *Pocahontas* (1995).

A partir dessas comparações, é possível evidenciar que a experimentação com as distâncias das formas traz para *Gogo* uma singularidade que persiste em outros desenhos do artista analisados nesta pesquisa e marca o Apelo e interesse visual dos seus projetos. Assim, percebe-se que a busca do Apelo para Kim, evidenciada no comentário da introdução deste tópico, não se refere ao Apelo contido na estética padronizada pelo estilo Disney¹⁹, mas sim à procura de um design que experimente com novas formas, proporção e relações entre traços.

1.2 As leis da Gestalt como ferramenta de análise dos desenhos

Apesar de fatores envolvendo o roteiro do filme embasarem as escolhas gerais do artista, a maneira de posar e transmitir as características visuais dos personagens é essencial para que o Apelo possa ser percebido assim que olhamos para um desenho estático, sem saber sobre informações acerca do seu contexto. Essas escolhas gráficas podem ser analisadas a partir das Leis de Gestalt em conjunto com os conceitos de design abordados por Stephen Silver, aplicando as relações inicialmente estabelecidas entre essas duas áreas no tópico 1 desta tese.

¹⁵ Fonte 5A: Figura 4A ampliada e com interferência digital do pesquisador.

¹⁶ 5B: <https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/67667906914/makeawishitsadream-glen-k-e-a-nes-babies>.

¹⁷ 5C: [https://adventures-of-chris-and-tifa.fandom.com/wiki/Mulan_\(Disney\)](https://adventures-of-chris-and-tifa.fandom.com/wiki/Mulan_(Disney)).

¹⁸ 5D: <https://lissabilyk.com/2011/08/03/pocahontas-the-historical-fictionalised-princess/>.

¹⁹ A identidade visual de produtoras de animação conduzirá os(as) protagonistas a certas diretrizes estéticas que influenciam no Apelo.

A lei de Continuidade em Gestalt diz respeito à fluidez visual de um objeto ou ser vivo e à própria continuidade de movimento observada a partir da sua estrutura formal (Gomes, 2000). Na **Figura 6A**, há uma exemplificação da lei com um exemplo de boa continuidade (Ibid.) com a estrutura circular de um estádio, que permite ao olhar fluir de maneira contínua ao seu redor. Na **Figura 6B**, demonstra-se a fluidez visual e o gesto de movimento claro do desenho por meio de traços contínuos e curvos em vermelho, os quais podem ser usados como método para transmitir posições mais expressivas para um melhor entendimento da emoção do personagem (Silver, 2017). Assim, a fluidez visual — inconscientemente observada em formas do nosso cotidiano — pode ser aplicada em personagens e influenciar o Apelo que observamos ao visualizar a **Figura 6C**: ela sugere, para uma pose estática, uma impressão de movimento ao ordenar a postura do corpo de maneira balanceada. Isso permite que o nosso olho possa fluir da cabeça até os pés da figura, de modo a propiciar clareza na relação entre as formas e a transmissão coerente da postura relaxada da personagem *GoGo*.

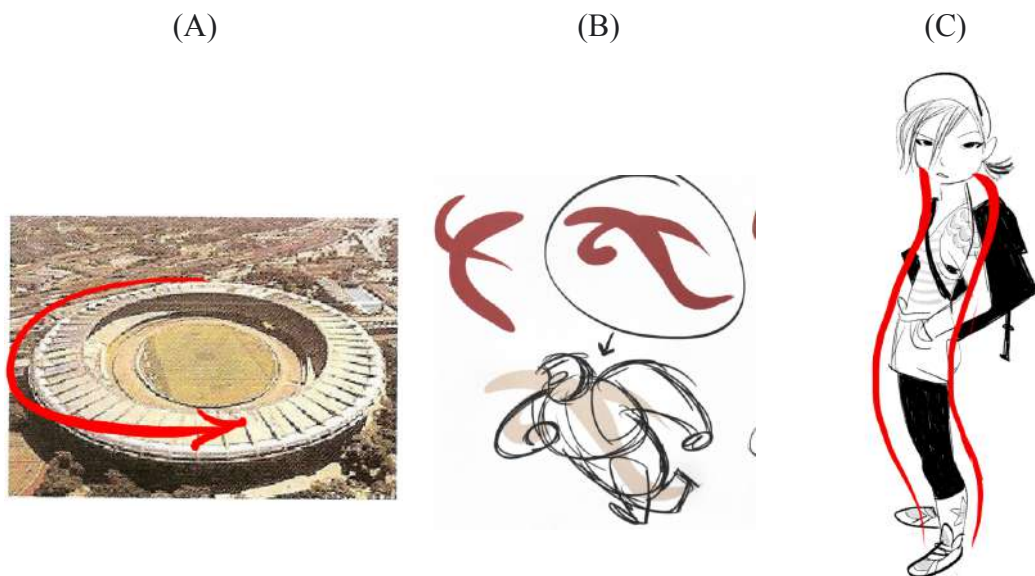


Figura 6 A, B e C - (A)²⁰ Estádio como exemplo para estruturas com boa continuidade da forma. (B)²¹ Personagem em pose dinâmica a partir do uso de linhas de ação. (C)²² Desenho de exploração de Shiyoon Kim aplicando os conceitos de fluidez da forma.

Outra lei da Gestalt que complementa a figura é o Fechamento, que ocorre por meio de “agrupamento de elementos de maneira a constituir uma figura total mais fechada ou mais completa” (Gomes, 2000, p. 27). Na **Figura 7A**, como exemplo desta lei no cotidiano, pode-se observar uma combinação de roupas em que a cor preta interliga a parte superior à

²⁰ Fonte 6A: Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma (Gomes, 2000, p. 33).

²¹ 6B: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (Silver, 2017, p. 65).

²² 6C: Figura 4A com interferência digital do pesquisador.

parte inferior do corpo, auxiliando na leitura da postura corporal e da silhueta por meio da percepção geral da estrutura. Dessa maneira, é possível utilizar essas relações para agrupar a figura e melhorar a leitura imediata do sentido geral almejado, aumentando o Apelo assim como feito na **Figura 7B**. Nela, o artista — a partir da silhueta preta da perna e da mochila — evidencia não somente a integração entre o setor superior e inferior da figura como a sensação de inclinação para trás, o que contribui para o estado de ânimo relaxado da personagem.

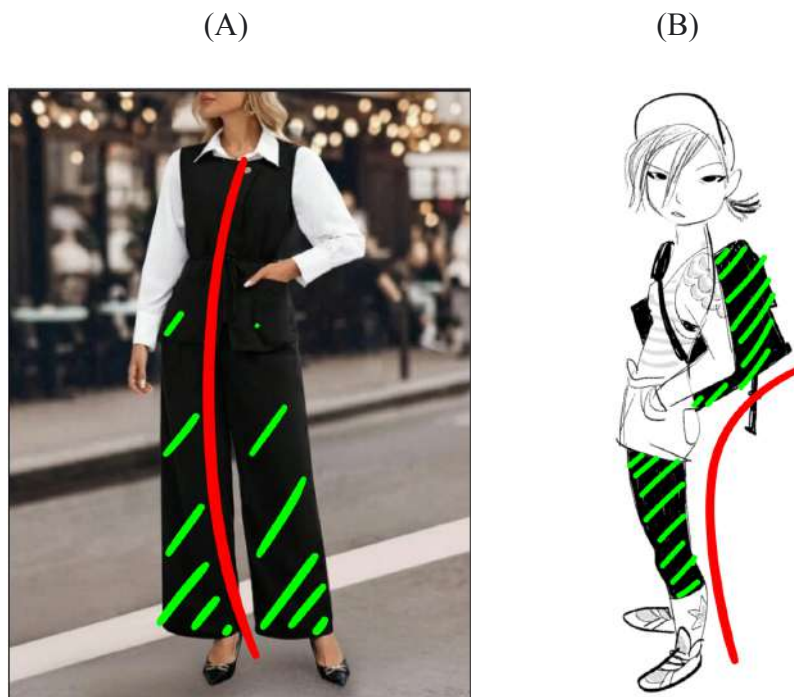


Figura 7 A e B - (A)²³ Combinação das cores pretas na calça e camisa facilita a leitura da extensão do corpo. (B)²⁴ Cor preta aplicada na perna e na mochila evidencia a silhueta inclinada do desenho.

Como meio de auxiliar ainda mais na sensação de integração da figura, observa-se que a lei da Semelhança é responsável por despertar também “a tendência de se construir unidades, isto é, ao estabelecer agrupamento de partes semelhantes” (Ibid., p. 30). Ela é aplicada para identificar itens e padrões de formas ou cor semelhantes que podem ser vistos como unidades no agrupamento e na unidade de itens de estrutura similar. Aqui ela é utilizada na tatuagem do braço e da canela (Figura 7B), cada uma em extremidades opostas, ajudando a ligar a composição.

Além disso, observa-se essa mesma lei atuar na escolha do artista em desenhar o pé-direito, apesar da omissão da perna correspondente, escondida atrás da outra. O ângulo

²³ Fonte 7A: <https://www.shopemeryrose.com/product/Women's-Solid-Color-Tie-Waist-Vest-And-Wide-Leg-Pants-Casual-2-Pieces-Set-Business-Casual-Woman-Two-Piece-Outfits-Black-Suits-For-Woman-Black-Pants-Suit-Women-Office-Outfits-For-Women-Two-Piece-Set-For-Women-Fall-Clothes-For-Women-12025429210615232>.

²⁴ 7B: Figura 4A com interferência digital do pesquisador.

reforça a relação entre ambos e a transmissão da perspectiva do posicionamento da figura no espaço, o que contribui para a tridimensionalidade da pose da personagem e para a descontração da postura, causada também pelo posicionamento aberto dos pés. Esta estratégia de Shiyoon potencializa o Apelo para o desenho.

Percebe-se também a lei da Pregnância no design do artista, utilizada para descrever um objeto que possua “uma estrutura mais simples, mais equilibrada, mais homogênea e mais regular” (Ibid., p. 31). Ela pode ser observada na **Figura 8A**, pela boa Pregnância na separação das camadas da fotografia do céu na parte superior, prédios na parte central e piscina na parte inferior, com a presença de retas que trazem uma coerência e identificação de uma paisagem composta por estruturas urbanas e/ou modernas. Na **Figura 8B**, observa-se a demonstração de um design que possui traços simples na sua concepção, compostos por curvas e retas longas, utilizados para representar de forma sintética todas as partes do corpo. Essas características facilitam a leitura da imagem e a transmissão objetiva das singularidades importantes para identificação da atitude e representação da personagem dentro de uma estética mais cartunesca. De maneira similar, Shiyoon busca uma coerência nas escolhas de traços e de formas de *Gogo* (**Figura 8C**), simplificando as estruturas anatômicas e de vestuário para obter homogeneidade no estilo almejado.

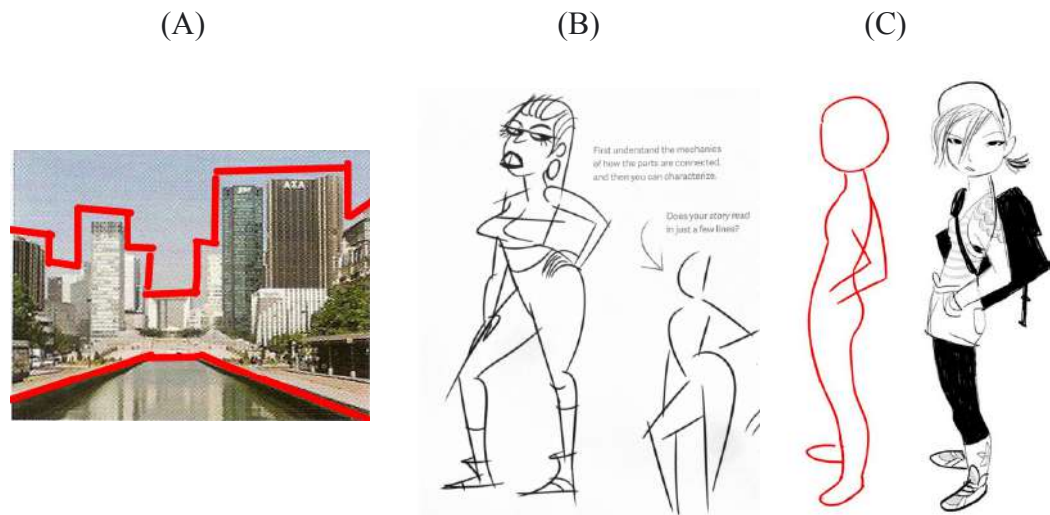


Figura 8 A, B e C - (A)²⁵ Paisagem usada para mostrar uma boa composição, unidade e divisão dos itens do cenário, composto majoritariamente de retas. (B)²⁶ Criação de design por meio da simplificação das linhas e coerência estética. (C)²⁷ Aplicação desses conceitos de Pregnância na personagem de Shiyoon Kim.

²⁵ Fonte 8A: Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma (Gomes, 2000, p. 36).

²⁶ 8B: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (Silver, 2017, p. 113).

²⁷ 8C: Figura 4A com interferência digital do pesquisador.

Por último, observa-se que a lei de Segregação usada para “evidenciar, notar ou destacar unidades, em um todo compositivo ou em partes deste todo, dentro de relações formais, dimensionais de posicionamento” (Ibid., p. 25) manifesta-se na **Figura 9A**. Isso acontece a partir de uma estrutura natural assimétrica, que contrasta entre o lado esquerdo e o direito, o que diferencia o posicionamento dos lados da figura pelo desequilíbrio criado para a sustentação no ar. Essa dinâmica vai de encontro às imagens na **Figura 9B**, as quais apresentam um estudo de personagem a partir de uma pose de modelo em postura natural. Tal estratégia evidencia inclinações contrárias e o contraste entre as partes do corpo, o que traz naturalidade para a dinâmica de balanceamento do mesmo. Dessa maneira, Shiyoon Kim aplica esses conceitos na **Figura 9C** para alcançar contraste na relação entre as formas da personagem e diferenciar a unidade da cabeça do resto do corpo pela rotação distinta entre elas. Isto, além de auxiliar na diminuição da rigidez da pose, estimula uma postura mais descontrainda e tridimensional.

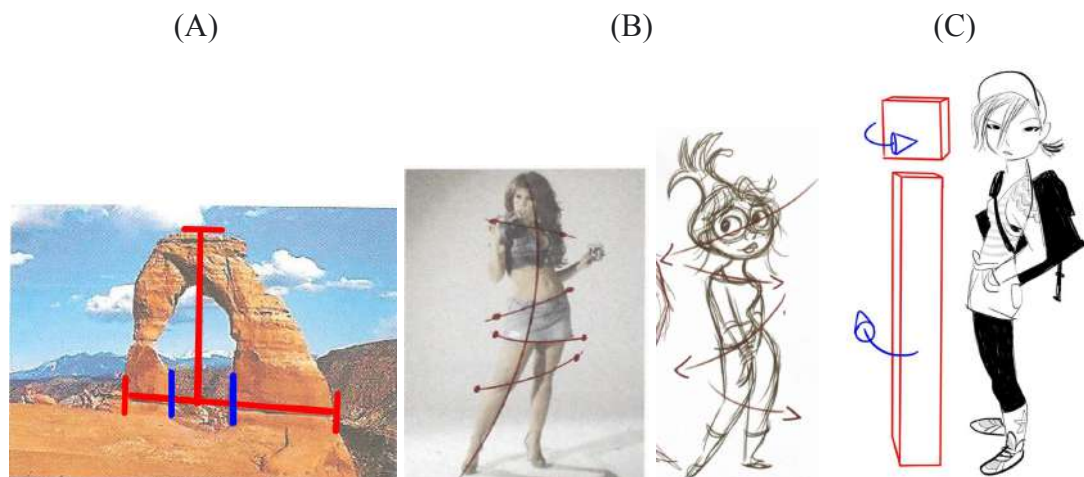


Figura 9 A, B e C - (A)²⁸ Assimetria e contraste entre dimensões vistas na natureza evidenciam a segregação das partes. (B)²⁹ Balanceamento do peso do corpo por meio das inclinações que segregam as partes do corpo e trazem organicidade para a postura. (C)³⁰ Contraste entre as partes do corpo no desenho de Shiyoon.

Além disso, observa-se na **Figura 9C** que o artista aplica o contraste das unidades da figura não apenas com o giro das partes, mas também com a inclinação das características da face, trazendo uma assimetria que transmite desequilíbrio e movimento para a expressão facial.

²⁸ Fonte 9A: Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma (Gomes, 2000, p. 57)

²⁹ 9B: *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (Silver, 2017, p. 88).

³⁰ 9C: Figura 4A com interferência digital do autor.



Figura 10 - Assimetria no posicionamento das características da face no desenho de Shiyoon Kim³¹.

Esses conceitos evidenciam o Apelo na exploração visual da personagem, a partir de percepções presentes em estruturas da natureza, da arquitetura e do corpo humano, que estão presentes no cotidiano e podem ser perpassadas para a análise de experimentações visuais na área de design de personagem para o cinema de animação. Portanto, observa-se que a lei da Continuidade e a simplicidade das formas acarretam uma boa Pregnância, pois contribuem para uma leitura mais clara da postura descontraída e relaxada da personagem, sem perder a distribuição do peso na sua linha de ação, conceitos abordados para o design de personagem no livro de Stephen Silver. Além disso, as leis da Unificação e da Semelhança auxiliam na unidade da figura, interligando a parte inferior e superior a partir de elementos em silhueta, como a mochila e a perna pintadas de preto. Tal estratégia balanceia essa parte bidimensional com a perspectiva dos pés, o que adiciona tridimensionalidade e, consequentemente, Apelo para a figura.

2. A transição dos desenhos de Shiyoon para o modelo 3D

Shiyoon Kim realizou explorações visuais para vários personagens durante a pré-produção de *Big Hero 6* sob o cargo de Desenhista supervisor de personagem. Em uma produção de longa-metragem em animação 3D digital, essa etapa de desenvolvimento de rascunhos para o estilo dos personagens durante a pré-produção é fundamental, pois

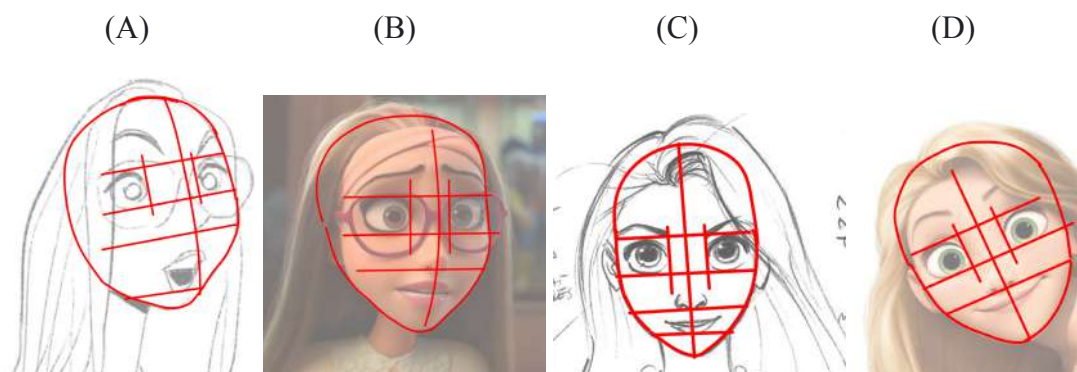
³¹ 10: Figura 4A com interferência digital do pesquisador.

posteriormente essas explorações serão levadas para o ambiente de modelagem 3D³² e *rigging*³³ para serem animadas na etapa de produção.

Entretanto, observa-se que, ao longo desse processo, inúmeros ajustes são feitos para adequar os personagens ao visual de mundo e software 3D, a partir da coordenação do diretor artístico, geral e dos produtores da empresa. Nesse sentido, a partir da análise do material produzido, o pesquisador percebeu uma contenção no exagero das formas presentes nos desenhos de exploração visual de Shiyoon, quando estes transitam para o produto definitivo no ambiente 3D. Isso ocorreu, em maior ou menor nível, a depender da empresa e da estética requerida para o filme.

2.1 O conservadorismo 3D Disneyano

Como primeiro exemplo, percebe-se na **Figura 11A** um desenho de exploração realizado para a personagem *Honey Moon* de *Big Hero 6* (2014), em comparação à **Figura 11B** que mostra a personagem em seu design final. Nesse caso, observa-se um retrocesso significativo na distância entre os olhos e no tamanho deles, quando comparados à exploração visual da **Figura 11A**. Com isso, a estética da personagem retorna ao visual disneyano conservador e clássico, ao se aproximar da *Rapunzel* das **Figuras 11C e 11D**.



³² “Modelagem 3D é considerado um processo de desenvolvimento de personagens, objetos ou cenários em três dimensões. Ou seja, que possuem profundidade além de altura e largura. Para esse desenvolvimento, utilizam-se técnicas e softwares específicos, como 3DS Max, Maya, Blender, entre outros”. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/modelagem-3d-o-que-e-e-como-funciona>>. Acesso em 3 de dezembro de 2025.

³³ “A montagem de personagens, ou animação esquelética, é o primeiro passo na animação de um personagem digital. Vincular um modelo a uma hierarquia esquelética de ossos e controles permite que você crie poses e anime personagens.” Disponível em: <<https://unity.com/pt/topics/rigging-in-animation>>. Acesso em 3 de dezembro de 2025.

Figura 11 A, B, C e D - (A)³⁴ *Honey Moon* de *Big Hero 6* (2014) em exploração inicial. (B)³⁵ Design final em modelagem 3D de *Honey Moon*. (C)³⁶ Exploração mais avançada de design para *Rapunzel* de *Enrolados* (2010). (D)³⁷ Design final em modelagem 3D de *Rapunzel*.

Observa-se, a partir da comparação realizada, “que o mercado pode ter inovado tecnologicamente, mas a Disney continua adotando praticamente as mesmas estratégias visuais para o rosto de suas protagonistas, desde Branca de Neve” (Mello, 2022, p. 25). Nas duas primeiras figuras abaixo (12A e 12B), observa-se como Shiyoon Kim — apesar de variar as formas de uma exploração para outra —, estabelece critérios em comum para os olhos mais separados e o posicionamento das características da face em extremos, como forma de se distanciar de designs padronizados difundidos pelo estúdio Disney.

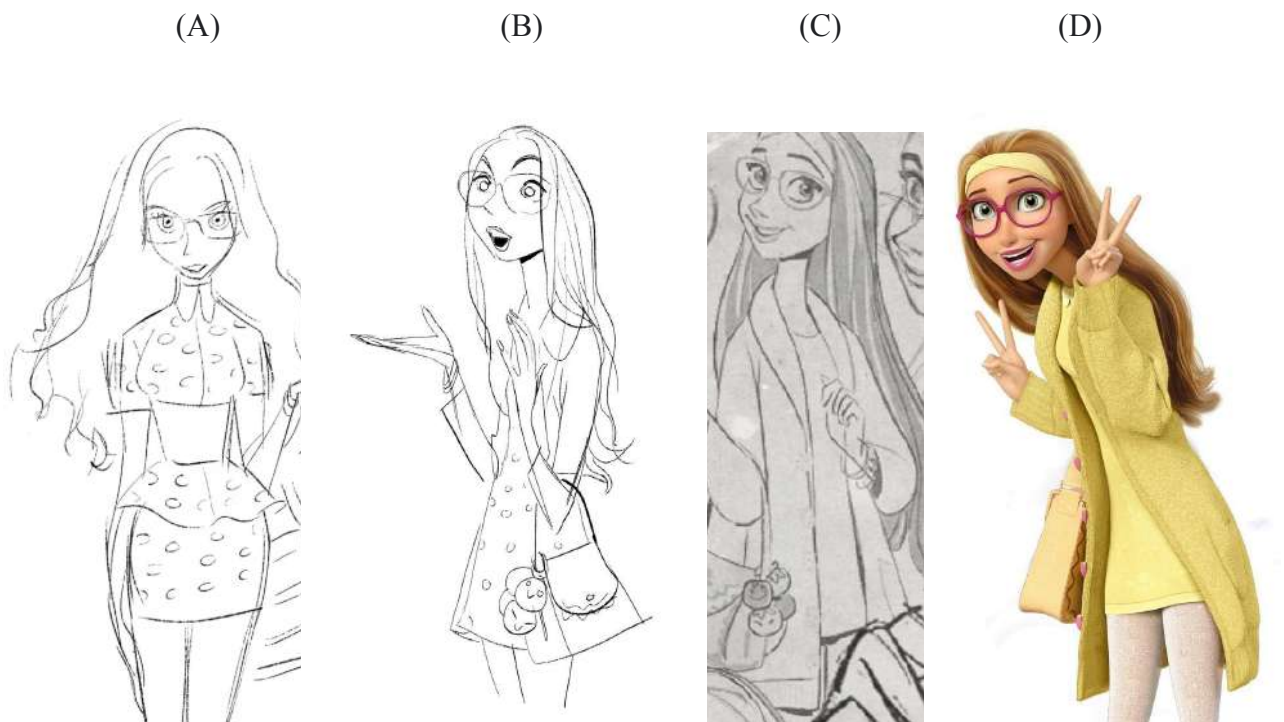


Figura 12 A, B, C e D - (A)³⁸ Outra variante de exploração visual de *Honey Moon*. (B)³⁹ Mesma exploração inicial, usada anteriormente. (C)⁴⁰ A personagem desenhada em estágio mais avançado, próxima do design final e distante da exploração de Shiyoon Kim. (D)⁴¹ *Honey Moon* modelada em 3D com design final.

³⁴ Fonte 11A: Imagem invertida pelo pesquisador para efeitos de comparação. Disponível em: <<https://www.shiyoonkim.com/honey-lemon>>.

³⁵ 11B: https://disney.fandom.com/wiki/Honey_Lemon.

³⁶ 11C: Mesma da Figura 4A.

³⁷ 11D: https://marcandmandy.com/family-friendly-movies-love-watch-kids-val-entines-day/rapunzel-tangled-1280x1024jpg-e3aaf8_1280w/.

³⁸ Fonte 12A: <https://www.shiyoonkim.com/honey-lemon>.

³⁹ 12B: Figura 11A.

⁴⁰ 12C: <https://theartofjinkim.wordpress.com/2017/09/20/honey-lemon/>.

⁴¹ 12D: https://herois.fandom.com/pt-br/wiki/Honey_Lemon.

Percebe-se que, apesar de manterem características como a forma mais esguia da personagem, os ajustes de sua adequação visual na **Figura 12C** perderam uma parte mais gráfica e proeminente: arredondaram o formato da cabeça e das características da face, além de retirarem os ângulos mais marcados de cotovelo e aumentarem a grossura dos braços, tronco e pescoço. Além disso, aumentaram a distância da boca consideravelmente nas Figuras **12C** e **12D**. Assim, percebe-se que o Apelo característico dos traços de Shiyoon Kim foi atenuado pelo modelo 3D.

A adequação visual como marca identitária de uma empresa é uma estratégia mercadológica recorrente há décadas, sendo mais utilizada por estúdios com extenso legado histórico, assim como o faz o estúdio Disney.

Para aumentar as chances de sucesso do estúdio, esses personagens têm a tendência de serem, de certa forma, convencionais. Apesar de ocorrerem diferenciações de produção para produção [...] existe uma forte tendência de retratar ‘tipos’ [de personagens] que correspondem a uma fórmula popular do passado, ou que são reconhecidos de outro contexto (Furniss, 1998, p. 67, tradução nossa).⁴²

Nesse sentido, a permanência de um visual responsável pela identidade da Walt Disney Studios, apesar de trazer maior segurança na aceitação pelo público, limita seus artistas a experimentações e futuras possíveis tendências estilísticas. Esse posicionamento distancia-se das inovações estéticas que Shiyoon Kim busca nas suas explorações visuais e que a própria Disney um dia foi precursora.

2.2 A inovação estética em longas-metragem de animação 3D pela *Sony Pictures Animation*

Diferentemente do longa-metragem anterior, condicionado a seguir visuais já difundidos pelo legado Disney e pela indústria de animação 3Ds, o filme *Homem-aranha: Dentro do Aranhaverso* (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, 2018) arriscou na proposta e mesclou a estética 2D e dos quadrinhos à computação gráfica, revolucionando visualmente a produção estadunidense dentro do ambiente 3D. Nele, Shiyoon Kim foi responsável por realizar, além da exploração visual de vários personagens do filme, os estudos em direção ao modelo final. Esta etapa, posterior à etapa de exploração visual realizada na pré-produção, agregou a Kim a função de Finalizador de Personagem (*Character Polisher*).

⁴² “To increase a studio’s chances for success, these characters tend to be somewhat conventional. Although differentiation occurs from production to production, or series to series, there is a strong tendency to depict ‘types’ that conform to some popular formula of the past or are recognisable from some other context.”

Os *Character Polishers* geralmente trabalham a partir de esboços criados pelos artistas *blue sky*, ou eles redefinem um personagem já existente (Bancroft, 2006, p. 15, tradução nossa).⁴³

Nesse processo, os desenhos realizados por Shiyoon Kim puderam ter mais relevância para a estética e o Apelo do produto final. Dentre esses personagens, destaca-se *Gwen Stacy*, em que as características presentes no estilo de desenho de exploração do artista (**Figuras 13A e 13B**) puderam transitar com mais veemência para a personagem modelada em 3D. Nesse sentido, percebe-se na **Figura 13C** o formato do rosto mais anguloso no queixo e maxilar, assim como o posicionamento inclinado da boca, nariz, olhos e sobrancelhas. Essas características foram interpretadas de maneira semelhante na **Figura 13D**, mesmo que sutilmente arredondadas nessa modelagem 3D.

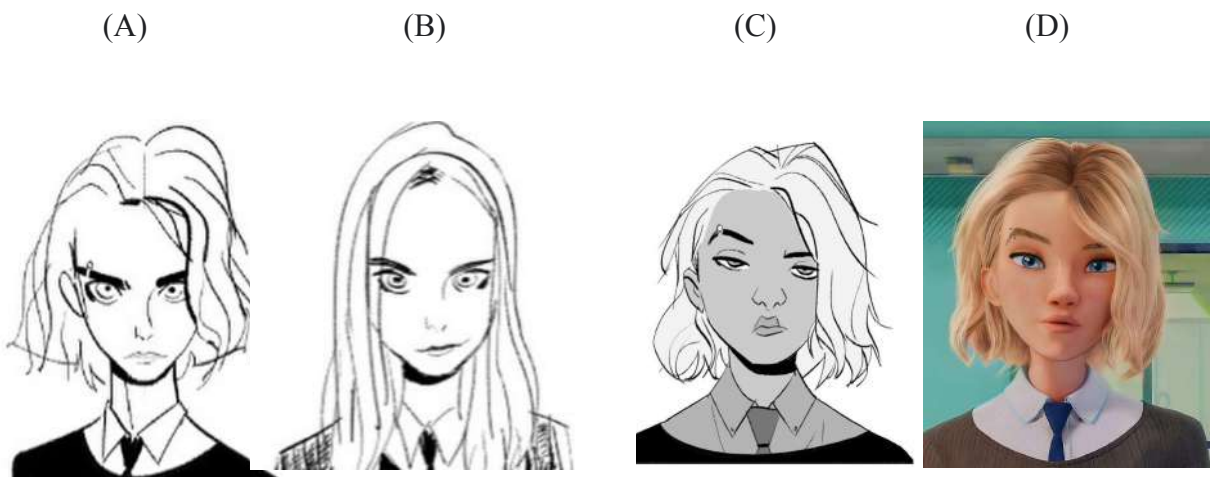


Figura 13 A, B, C e D - (A)⁴⁴ Variante do design de *Gwen Stacy* feito na etapa de exploração visual. (B)⁴⁵ Outro design variante da personagem. (C)⁴⁶ Desenho com proporções finalizadas e integrante de uma experimentação com diferentes expressões faciais. (D)⁴⁷ Personagem modelada em 3D dentro de uma cena do filme.

Já nas **Figuras 13 A e 13B**, observa-se que nesse caso, diferentemente do retrocesso da personagem *Honey Moon* ao legado visual do projeto disneyano, houve aqui um aproveitamento das sugestões mais distintas do artista, como o formato e distância dos olhos, assim como a estrutura da cabeça e inclinação da boca.

⁴³ "Character Polishers usually work off sketches that blue sky artists have created, or they redefine an existing character."

⁴⁴ Fonte 13A: https://www.instagram.com/p/BsI-SmwFKtC/?img_index=1.

⁴⁵ 13B: https://www.instagram.com/p/BsI-SmwFKtC/?img_index=1.

⁴⁶ 13C: <https://www.theconceptartblog.com/2018/12/15/artes-do-filme-spider-man-into-the-spectacular-verse-by-shiyoon-kim/>.

⁴⁷ 13D: <https://www.youtube.com/watch?v=SKXjBXPxT9Y>.

Essa estética inovadora no campo da animação 3D para o longa-metragem *Homem-Aranha: No Aranhaverso* foi concebida a partir de experimentações que o artista espanhol Alberto Mielgo aplicou sob a função de diretor de arte⁴⁸ durante a pré-produção do filme. Essas explorações já eram feitas em trabalhos anteriores do artista, como em seu curta-metragem *The Windshield Wiper*, lançado em 2021, mas que esteve em produção por 6 anos pelo caráter independente do projeto. Segundo Mielgo, em uma entrevista para o site especializado Cartoon Brew⁴⁹, o projeto

Não é um filme financiado. Nós o fizemos pelo bem da arte e sem dinheiro. Trabalhávamos nele à noite ou entre empregos. Se aparecia um trabalho grande, tínhamos que parar. Às vezes deixávamos o filme de lado por um ano. Então, do começo ao fim — e ainda teve a Covid, que nos forçou a parar por um ano — provavelmente foram seis anos. Não é algo preciso porque não conseguimos quantificar dessa maneira (informação verbal —tradução nossa).⁵⁰

A partir disso, a linha e o traço de contorno utilizados no desenho bidimensional puderam ser aplicados em conjunto aos volumes do ambiente tridimensional, o que trouxe um visual gráfico e artesanal para essa área (**Figura 14**). Isso só foi possível por haver um alinhamento entre a estética pessoal de um artista — com trabalho independente consolidado — e a visão mercadológica trazida pela *Sony Pictures Animation*⁵¹ de se aproximar da visualidade das revistas de quadrinhos com o longa-metragem *Aranhaverso*.

⁴⁸ Fonte: <https://www.instagram.com/p/Brk4SbmhVme/?hl=en>.

⁴⁹ “O site abrange tudo — desde CGI e VFX de ponta até animação tradicional desenhada à mão, stop motion, animação comercial, aplicativos, inteligência artificial, videogames, direitos dos artistas, filmes independentes e grandes produções de Hollywood.”(tradução nossa). Disponível em: <<https://www.cartoonbrew.com/about>>. Acesso em 3 de dezembro de 2025.

⁵⁰ “It’s not a financed film. We did it for the sake of art and with no money. We were doing it in the evenings or between jobs. If we got a big gig, we’d have to stop. We might leave the film for a year. So from beginning to end — and there’s Covid, which forced us to stop for a year — it was probably six years. It’s not firm because we can’t quantify it like that”. Fala de Alberto Mielgo em entrevista para o site Cartoon Brew. Disponível em: <<https://www.cartoonbrew.com/shorts/interview-the-team-behind-short-film-the-windshield-wiper-discuss-the-many-meanings-of-love-209590.html>>. Acesso em 09 de novembro de 2025.

⁵¹ “Sony Pictures Animation é um estúdio de animação estadunidense pertencente à Sony Pictures Entertainment.” Disponível em: <https://dublagem.fandom.com/wiki/Sony_Pictures_Animation>. Acesso em 3 de dezembro de 2025



Figura 14 - Semelhança entre os estilos visuais gráficos da personagem de *The Windshield Wiper* (2021) e da exploração estética feita para *Homem-aranha: Dentro do Aranhaverso* (2018). Fonte: <https://www.albertomielgo.com/>.

Dessa maneira, observa-se que, para trazer o Apelo presente nos designs de Shiyoon Kim, foi preciso se afastar da utilização majoritária de formas mais arredondadas e explorar extremos de retas, ângulos mais fechados e distâncias entre as características do rosto e do corpo, se distanciando das amarras padronizadas pelo histórico de filmes de animação da era 3D.

3. Desenvolvimento de personagem a partir do estilo desenvolvido por Shiyoon Kim

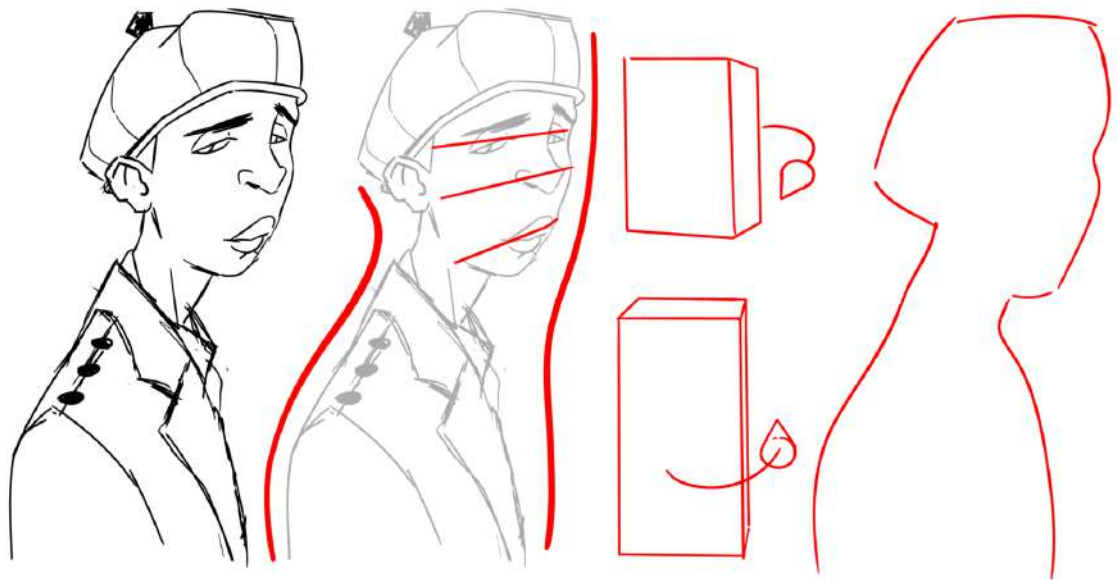
Shiyoon Kim utiliza técnicas de rascunho que buscam, com poucas linhas, transmitir a postura e emoção do personagem. Para isso, ele trabalha a bidimensionalidade da forma como meio de encontrar o design graficamente mais interessante para representar determinada parte do desenho. Nesse sentido, o desenhista alia o 2D à representação de tridimensionalidade, trazendo interesse para o olhar a partir da diversidade entre as linhas.

Para reforçar os conceitos observados e colocar em prática as relações entre as linhas do artista, o autor realizou estudos próprios de design embasados no estilo desenvolvido por Shiyoon. Desse modo, buscou-se também atingir o Apelo aplicado durante as experimentações visuais nas produções em que o desenhista trabalhou. Por fim, como estratégia de explorar os designs desenvolvidos em diferentes posições, foi realizado um pequeno teste de animação seguindo a orientação de Shiyoon Kim apresentada a seguir.

3.1 Explorações visuais do pesquisador seguindo o processo de Shiyoon Kim

Por algum motivo, eu gosto de me concentrar no rosto. Então faço muitos rostos diferentes e, normalmente, você consegue [...] é quase como uma foto de ator ou algo assim, e aí talvez o diretor acabe gostando de uma certa foto [...] e então o corpo inteiro se torna bem fácil depois que você acerta o rosto (informação verbal — tradução nossa).⁵²

Nesse sentido, o pesquisador optou por realizar explorações iniciais de personagens com o enquadramento acima da região do peito. Nessa primeira experimentação (**Figura 15**), percebe-se a busca por um enquadramento que evidencie uma naturalidade do posicionamento da figura a partir da rotação da cabeça em relação ao corpo (assim como observado na lei da Segregação entre as unidades da forma). Além disso, observa-se a inclinação dos olhos como estratégia para trazer assimetria e contraste na estrutura das unidades do rosto. Também, de maneira mais discreta, percebe-se que a disposição dos botões de enfeite do paletó com o topo da boina auxilia na leitura da imagem, pois estão posicionados respectivamente na parte inferior e superior. Por fim, vê-se que a lei da Pregnância é mantida, pois há a incidência de linhas mais longas e contínuas ao longo de toda a estrutura do personagem, o que traz uma coerência estética aos componentes do desenho.



⁵² “I like focusing on the face for some reason. So I’ll do a lot of different faces and then you know usually you can kind of get a it’s almost like an actor headshot or something like that though, and then maybe the director is kind of liking a certain headshot or something and then the full body you know is pretty easy once you get the face.” Fala de Shiyoon Kim em entrevista para o canal do Youtube *Rise Up Animation*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1vSEenOH23o&t=1247s>> . Min 22:10. Acesso em 13 de novembro de 2025.

Figura 15 - Esquema elaborado, a partir de design próprio criado pelo pesquisador, para demonstrar, visualmente, a aplicação dos conceitos identificados anteriormente nos designs de Shiyoon Kim. Fonte: Elaborado pelo pesquisador (2025).

De maneira semelhante, na segunda experimentação (**Figura 16**), percebe-se que a diferença na rotação do tronco para com a cabeça também foi mantida, de modo a trazer naturalidade e imponência para a postura do personagem.



Figura 16 - Esquema elaborado, a partir do design próprio criado pelo pesquisador, para demonstrar, visualmente, a aplicação dos conceitos identificados anteriormente nos designs de Shiyoon Kim. Fonte: Elaborado pelo pesquisador (2025).

Consequentemente, é possível visualizar que houve um exagero na distorção da anatomia da figura para trazer mais organicidade ao desenho. Assim, o Apelo está presente, pois as características analisadas contribuem para esboçar a tentativa de uma singularidade da forma ao estilo de Kim, a partir da experimentação com a parte gráfica por meio da relação entre as linhas.

3.2 O movimento animado a partir do Apelo de desenhos estáticos

Perto do final, começo a definir melhor meu personagem. Começo a me perguntar qual estilo de animação estou buscando para o meu filme. Como provavelmente vou fazer a maior parte da animação dos personagens sozinho, tentarei encontrar a maneira mais econômica de desenhá-los sem perder o ‘caráter’ ou o apelo. Nesse ponto, a situação ideal seria fazer uma animação experimental com meus designs (informação verbal — tradução nossa).⁵³

⁵³ “Towards the end, I start tying down my character. I start asking myself what style of animation I am going for in my film? Since I’m probably going to do most of the animation of the characters myself, I will try and find the most economical way of drawing my characters without losing the “character” or appeal? At this point, the

A partir desse relato, observa-se que, para Shiyoon Kim, a situação ideal para uma produção independente e pessoal seria experimentar com os designs elaborados dentro de uma animação, de modo a entender o funcionamento do personagem em movimento. Nesse sentido, o pesquisador optou por explorar com um dos designs próprios desenvolvidos no tópico anterior. Para isso, criou uma animação curta que contém diferentes expressões visuais para pôr em prática o Apelo do desenho estático no movimento animado. Entretanto, por não encontrar exemplos do próprio Kim de animações feitas a partir das suas experimentações iniciais, o pesquisador optou por exagerar as poses principais da animação para desenvolver os mesmos conceitos utilizados pelo artista na concepção dos desenhos estáticos.

Na área de animação 2D — como exemplo da persistência da forma mais distorcida da etapa de exploração visual até a produção do movimento para evidenciar a expressividade —, observa-se uma semelhança entre Shiyoon Kim e o diretor de animação canadense Robert Valley. Nesse curta-metragem de animação chamado *400 Boys*, dirigido por ele para a série da Netflix *Love Death + Robots* na última temporada (2025), observa-se que a distorção do design (**Figura 17A**) é aproveitada na extensão dos movimentos e nos enquadramentos de perspectiva mais exagerada. Dessa maneira, percebe-se que, no produto final, a experimentação gráfica com o formato do corpo mais esticado e distorcido foi mantida como um componente visual na animação. Como exemplo, na **Figura 17B**, a pose do personagem foi distorcida na diagonal (seta vermelha) como estratégia para evidenciar a inclinação da postura irritada do personagem. Já na **Figura 17C**, a inclinação da posição do corpo contribui para alinhar o personagem na perspectiva do cenário.

perfect situation would be to do experimental animation with my designs.” Fala de Shiyoon Kim em entrevista para o blog *The Character Design Blogspot*. Disponível em: <<https://shiyoon-kim-interview.blogspot.com>>. Acesso em 09 de outubro de 2025.

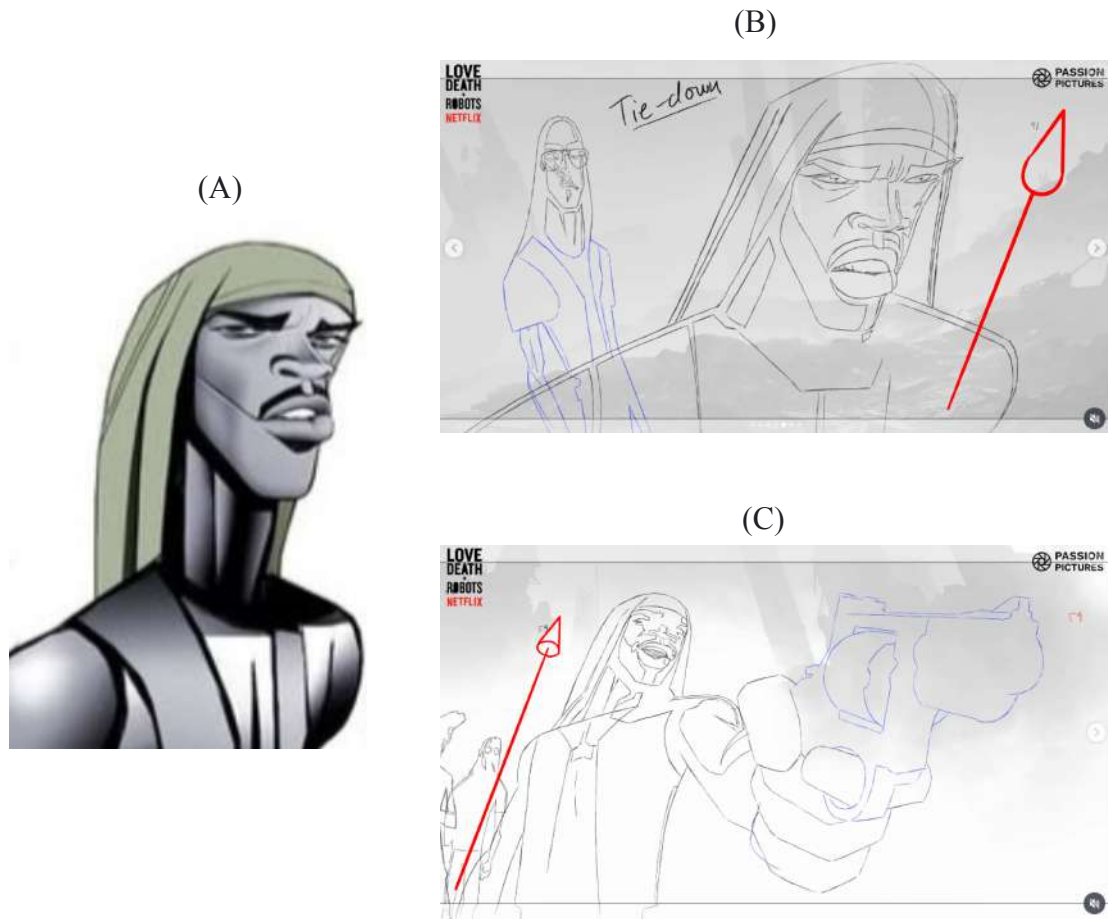


Figura 17 A, B e C - (A)⁵⁴ Design do personagem com linha final e cor. (B)⁵⁵ Animação 2D em fase de adequação ao modelo do personagem (*Tie-down*), posterior ao rascunho. (C)⁵⁶ Animação 2D em fase de adequação ao modelo visual (*Tie-down*).

Nesse sentido, na experimentação do movimento realizada pelo pesquisador, buscou-se usufruir das distorções da figura dentro do enquadramento e da perspectiva utilizada para o personagem, adaptando o design para conciliar a parte gráfica bidimensional das formas com o volume anatômico e de profundidade do personagem.

No teste de animação feito pelo pesquisador, o personagem é visto levemente de baixo — assim como na referência anterior (**Figura 17**) —, com o intuito de aproveitar a distorção e assimetria característica dos designs do Shiyoon Kim em perspectivas mais dinâmicas. Dessa maneira, observa-se na sequência de imagens que a inclinação da perspectiva foi utilizada

⁵⁴ Fonte 17A: <https://www.cartoonbrew.com/shorts/series-craft-director-robert-valley-explains-his-approach-to-adapting-marc-laidlaws-400-boys-for-love-death-robots-247689.html>.

⁵⁵ 17B: https://www.instagram.com/p/DNLQAd7smyG/?img_index=5.

⁵⁶ 17C: https://www.instagram.com/p/DNLQAd7smyG/?img_index=1.

para favorecer o design e as posições atingidas durante o movimento. A **Figura 18A** registra o personagem da **Figura 16**, escolhido para a animação de exploração do movimento. As 3 Figuras seguintes apresentam as ações principais do personagem ao longo da animação, sendo a segunda (**Figura 18B**) a pose inicial dele; a terceira (**Figura 18C**), a aproximação do espelho já com a boina colocada; e a quarta (**Figura 18D**), uma pose de acomodação após realizar a ação. Nesse sentido, percebe-se nas três imagens que a inclinação e características esguia das formas da cabeça contribuíram para o alinhamento entre o personagem e a perspectiva do cenário como indicado na quarta imagem.

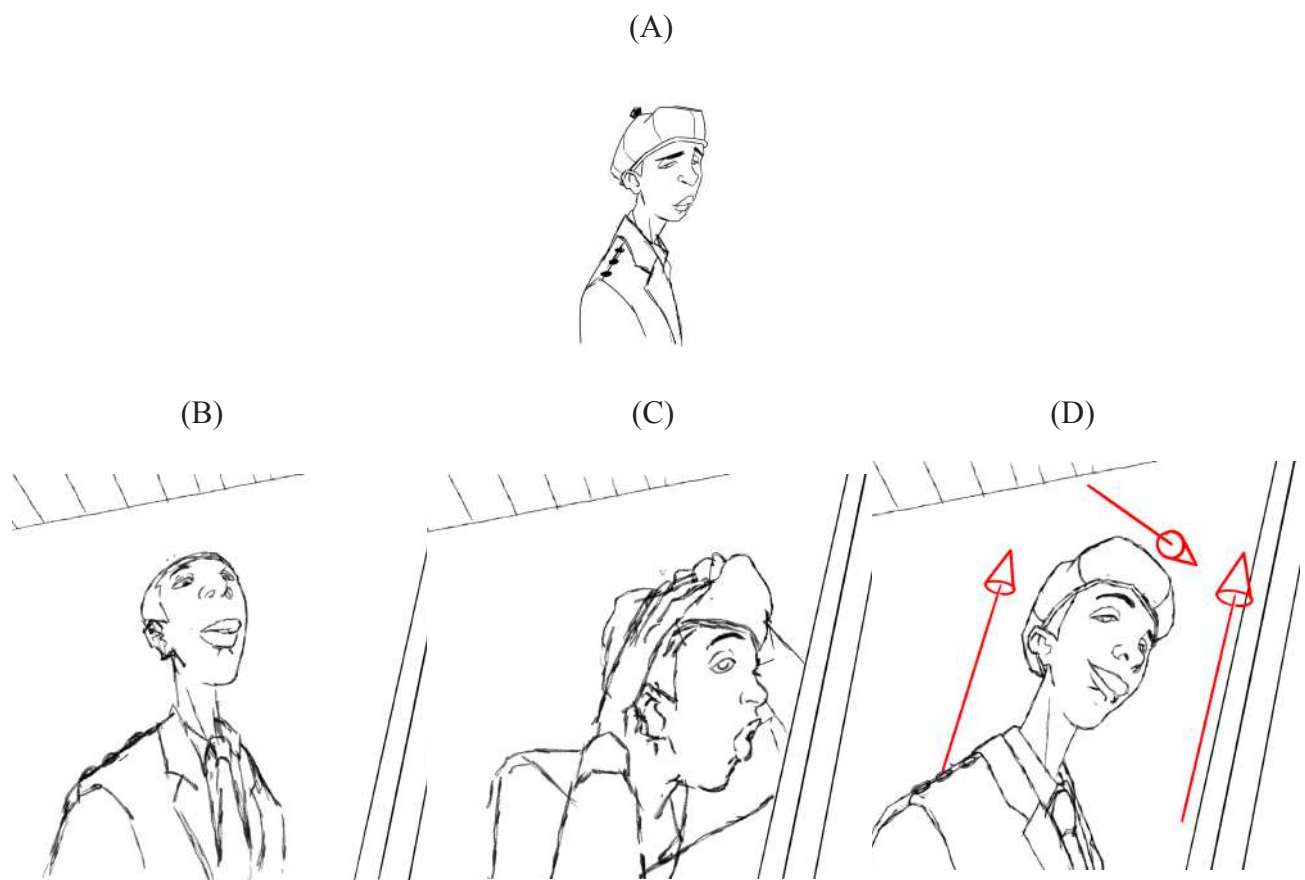


Figura 18 A, B, C e D - (A) Design escolhido para o teste de animação. (B) Pose inicial da animação. (C) Pose intermediária da animação. (D) Pose final da animação.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador (2025).

Animação completa disponível em: <<https://youtu.be/Sas6kuxxb3A>>.

Nesse sentido, observa-se que houve um aproveitamento cinético da concepção gráfica do design de personagem nas posições principais dessa animação. Assim, essas exagerações e distorções típicas dos desenhos estáticos de Shiyoon Kim tentaram ser evidenciadas também dentro da animação, tendo como referência o que Robert Valley faz com os seus designs.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das comparações realizadas, observa-se que o termo Apelo, apesar de sua subjetividade, está condicionado pelas percepções visuais absorvidas ao longo da vida (por meio do consumo de entretenimento e observações do cotidiano). Estas percepções, por si sós, podem ser analisadas e contempladas como elementos constituintes de Apelo, como observado nos exemplos utilizados para relacionar as leis da Gestalt.

Essas características, presentes nas paisagens e nos seres humanos, trazem uma organicidade que pode se tornar influência para se distanciar de padrões estéticos de desenho para personagens animados. E, assim, incrementar a assimetria da figura por meio da inclinação das partes do corpo, pois a sensação de Apelo também está condicionada por aquilo que é singular e marcante nas dimensões e proporção da figura.

E como os designs do artista seguem aspectos que questionam a proporção disneyana, é principalmente a assimetria e distorção da figura — a partir dessa base clássica —, que torna o Apelo dos seus designs diferenciados.

Por isso, pode-se observar que o que faz os designs de Shiyoon Kim interessantes é a tendência do artista em explorar ângulos mais gráficos e bidimensionais que funcionem dentro da perspectiva da forma. Nesse sentido, observa-se que a exploração visual com elementos do corpo e a estilização da figura singularizam as criações do desenhista coreano para além do que foi difundido ao longo dos anos dentro do visual padronizado da animação 3D digital da indústria de animação estadunidense.

REFERÊNCIAS

BANCROFT, T. **Creating Characters with Personality**: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels. New York: Watson-Guptill, 2004.

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto**: Sistema de Leitura Visual da Forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.

FIALHO, A. **A Experimentação Cinética de Personagem**: Os Princípios da Animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. Tese (Doutorado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

FURNISS, M. **Art in Motion**: Animation Aesthetics. Australia: John Libbey & Company Limited, 1998.

SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005.

SILVER, S. **The Silver Way**: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. 1st ed. California; Design Studio Press, 2017.

THOMAS, F. & JOHNSTON, O. **The illusion of Life**: Disney Animation. 1st ed. New York: Hyperion, 1981.

MELLO, L. **Uniformização dos Rostos das Protagonistas dos Longas-metragens de Animação da Disney**. Artigo. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

RECURSOS ONLINE

MIELGO, A. **Series Craft**: Director Robert Valley explains his approach to adapting Marc Laidlaw's '400 Boys' for Love, Death & Robots. Entrevista cedida a Tara Bennett *CartoonBrew*, 09 jun. 2025. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/shorts/series-craft-director-robert-valley-explains-his-approach-to-adapting-marc-laidlaws-400-boys-for-love-death-robots-247689.html>. Acesso em: 27 nov. 2025.

KIM, S. **Shiyoony Kim Interview**. The Character Design Blogspot, 2007. Disponível em: <<https://shiyoony-kim-interview.blogspot.com>>. Acesso em 09 de outubro de 2025.

PONTILLAS, B. **Rise Up Animation**. A Conversation on Character Design with Shiyoony Kim and Jin Kim. YouTube, 17 de julho. 2021. 1h53min38s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1vSEenOH23o&t=1247s>. Acesso em: 16 setembro. 2025.

VALLEY, R. **Series craft**: director Robert Valley explains his approach to adapting Marc Laidlaw's 400 Boys for Love, Death & Robots. Entrevista cedida a Chris Robinson. *Cartoon Brew*, 13 outubro. 2023. Disponível em: <<https://www.cartoonbrew.com/shorts/interview-the-team-behind-short-film-the-windshield-wiper-discuss-the-many-meanings-of-love-209590.html>>. Acesso em: 30 de outubro. 2025.