

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO | DEPARTAMENTO DESIGN

Medo da eternidade

Adaptação para curta metragem da crônica de Clarice Lispector



Nathália Carvalho de Medeiros Rocha
Recife, 2025

Medo da eternidade

Adaptação para curta metragem da crônica de Clarice Lispector

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em design.

Orientador(a): Gisela da Costa Lima Carneiro Leão

Nathália Carvalho de Medeiros Rocha

Recife, 2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Rocha, Nathália Carvalho de Medeiros.

Medo da eternidade: Adaptação para curta metragem da crônica de Clarice Lispector / Nathália Carvalho de Medeiros Rocha. - Recife, 2025.
79 p. : il.

Orientador(a): Gisela da Costa Lima Carneiro Leão
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.
Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Animação 2D. 2. Crônica. 3. Clarice Lispector. 4. Animação de Recorte. 5. Cotidiano. 6. Narrativa Visual. I. Leão, Gisela da Costa Lima Carneiro. (Orientação). II. Título.

770 CDD (22.ed.)

Agradecimentos

Gostaria de agradecer primeiramente a minha pessoa favorita no mundo, minha irmã, Bela, que sempre esteve comigo durante toda a minha vida, nos momentos mais difíceis e nos mais felizes, sempre comemorando comigo minhas conquistas.

Um grande agradecimento aos meus pais e irmãos, que sempre apoiaram todas as minhas decisões, mesmo não entendendo muito bem algumas delas, mesmo não sabendo de início o que é ser designer e hoje podem dizer que sabem.

Também gostaria de agradecer as minhas primas Duda e Bia que sempre me deram muito suporte, na vida profissional, pessoal e emocional, mesmo muitas vezes sendo de longe.

A Lari, que sempre escuta os meus desabafos, me incentiva em todos os momentos, principalmente nos momentos de crise e me faz acreditar que tudo vai dar certo. Obrigada por ser minha companheira.

As minhas amigas mais maravilhosas e lindas, Lau e Kim, que, mesmo na distância, mesmo não nos falando todos os dias, são pessoas que estão e vão estar sempre na minha vida, que tenho uma conexão profunda, que me entendem e me conhecem muito.

A todos os meus amigos da faculdade, principalmente Edu, que foi fundamental pra que eu conseguisse me formar, esteve comigo nos perrengues, nos trabalhos em grupo, na correria do dia a dia e hoje é uma pessoa que eu levo pra vida toda.

E a todas as minhas amigas e amigos que eu amo tanto e também sempre estão comigo.

Também quero agradecer a minha orientadora, Gisela, por ter me ajudado em todo esse processo, por ter me dado ótimos feedbacks, que me ajudaram a melhorar cada vez mais o meu projeto.

Por fim, agradeço a mim mesma, por ter chegado até aqui, por ter me esforçado tanto durante toda a minha graduação e ter feito valer a pena todas as minhas escolhas.

Resumo

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um curta-metragem de animação 2D, adaptado da crônica "Medo da Eternidade" de Clarice Lispector. A animação explora as sutilezas do cotidiano através de uma narrativa visual minimalista, com personagens de design simples e a utilização da técnica de animação de recorte. O projeto buscou traduzir a profundidade da crônica em uma linguagem visual acessível, enfatizando a capacidade das experiências cotidianas de gerar reflexões significativas e promover a identificação com o público. O processo de produção abrangeu desde a adaptação do roteiro e desenvolvimento conceitual até a animação, edição e finalização, utilizando ferramentas como Adobe Illustrator e After Effects.

Palavras-chave: Animação 2D. Crônica. Clarice Lispector. Animação de Recorte. Cotidiano. Narrativa Visual.

Abstract

This work presents the development of a 2D animated short film, adapted from Clarice Lispector's chronicle "Fear of Eternity". The animation explores the subtleties of daily life through a minimalist visual narrative, with simple character design and the use of the cut-out animation technique. The project sought to translate the depth of the chronicle into an accessible visual language, emphasizing the ability of everyday experiences to generate meaningful reflections and promote identification with the audience. The production process ranged from script adaptation and conceptual development to animation, editing and finalization, using tools such as Adobe Illustrator and After Effects.

Keywords: 2D Animation. Chronicle. Clarice Lispector. Cut-out Animation. Daily Life. Visual Narrative.

Sumário

Agradecimentos.....	5
Resumo.....	7
Abstract.....	8
Sumário.....	9
Introdução.....	11
Justificativa.....	12
Objetivos.....	14
Objetivo Geral.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Contextualização.....	16
Crônica.....	16
Animações do cotidiano.....	17
Animação de recorte.....	21
Relação entre o motion design e a animação.....	26
Metodologia.....	29
Desenvolvimento.....	29
Storyboard.....	30
Produção.....	30
Efeitos sonoros.....	30
Finalização.....	31
Desenvolvimento conceitual.....	33
Roteiro.....	41
Desenvolvimento visual.....	42
Expressões faciais.....	44
Escala das personagens.....	46
Cenários.....	48
Objetos.....	52
Storyboard.....	56
Diálogo e animação.....	59
Gravação do diálogo.....	59
Animação.....	61
Efeitos sonoros.....	64
Considerações finais.....	65
Apêndices.....	67
Anexos.....	77
Bibliografia.....	79

Introdução

No universo da expressão artística, a animação surge como uma ponte entre o real e o imaginário. Neste trabalho, apresento o desenvolvimento de uma animação curta que se propõe a explorar a simplicidade das experiências cotidianas através da crônica narrativa "Medo da eternidade", escrita por Clarice Lispector.

A escolha por uma abordagem minimalista, com poucos personagens e um estilo de desenho e roteiro descomplicados, permite que o foco esteja nas pequenas vivências que compõem a realidade humana, ressaltando a beleza e a complexidade encontradas nas interações mais simples e sua capacidade de conectar-se profundamente com o espectador, através do cotidiano compartilhado.

Justificativa

Desde pequena eu sempre tive uma paixão pelo cinema, sempre que assistia a filmes, desenhos animados, séries, me perguntava como tudo aquilo era produzido, o que existia por trás das câmeras, como eram montados os efeitos especiais, quantas pessoas eram necessárias para esse grande projeto de arte, e muitas outras dúvidas que vagavam na minha cabeça.

Com o passar dos anos fui aprendendo sobre o processo de produção cinematográfica e aos poucos respondendo as minhas dúvidas. Meu interesse por essa área audiovisual foi aumentando, comecei a fazer cursos de fotografia e edição de imagem e a partir daí conheci o design.

Entrei no curso de design com o objetivo de aprender sobre animação, motion design e audiovisual. Porém durante o curso terminei focando muito mais em design gráfico, experiência do usuário, interfaces e me perdi do meu foco inicial, me perdi da minha vontade de criança de trabalhar com audiovisual. E por isso, no final do curso, escolhi desenvolver uma animação em curta-metragem no meu TCC.

E para a escolha do tema da animação eu utilizei como ponto de partida o meu gosto pelo simples e pela leveza da vida, e então me perguntei como eu poderia trazer essas características para dentro da história. Foi assim que cheguei à conclusão de que seria uma crônica, um dos gêneros narrativos que considero mais interessantes e peculiares.

Com a existência de tantos bons autores cronistas brasileiros, tornou-se mais difícil encontrar a história que eu gostaria de contar. Minha preferência por autoras mulheres ajudou a afunilar mais as opções, dentre elas temos Rachel de Queiroz, Clarice Lispector, Lygia Fagundes Telles, Fernanda Torres e muitas outras. E no meio de uma diversidade de histórias contadas por mulheres, selecionei para este projeto a crônica "Medo da eternidade", pois

me gerou uma identificação muito forte quanto às reflexões trazidas sobre o eterno e a possibilidade do infinito a partir de um contexto tão trivial.

Objetivos

Objetivo Geral

O objetivo principal deste projeto foi desenvolver um curta-metragem de animação 2D, baseado na adaptação da crônica "Medo da Eternidade", escrita por Clarice Lispector. A história, embora breve e de fácil compreensão, carrega uma profundidade significativa. Para que fosse possível a realização de todas as fases de produção, elas foram feitas de maneira simplificada, optando por personagens de design minimalista e empregando a técnica de animação de recorte, visando uma execução eficiente e sem excessiva complexidade.

Objetivos Específicos

- Desenvolver habilidades no processo de criação de animações, como ilustração, storyboarding, edição de vídeo e composição e noções de roteiro e narrativa visual;
- Melhorar o conhecimento da ferramenta de animação After Effects.
- Desenvolver habilidade de adaptação de roteiro, desenvolvimento visual, criação de personagens e cenários;
- Provocar uma reflexão profunda a partir de elementos simples;
- Traduzir visualmente a crônica de Clarice e sua temática sobre a eternidade na visão infantil, sob uma ótica positiva e também negativa.

No capítulo a seguir, passaremos pelo conceito de crônica e pela obra da escritora Clarice Lispector, veremos alguns exemplos de animações que retratam bastante esse conceito. Também entenderemos a técnica de animação de recorte e as nuances entre design de motion e animação.

Contextualização

Crônica

A palavra crônica vem de "chronica", em latim, que significa o registro, em ordem cronológica, de acontecimentos históricos. Esse gênero literário dedica-se a capturar as sutilezas e os detalhes da vida cotidiana, oferecendo ao leitor histórias curtas e às vezes fictícias. Estas narrativas são criadas em torno de temas considerados triviais ou ordinários, mas são enriquecidas com uma perspectiva reflexiva e muitas vezes humorística, proporcionando uma visão única sobre os eventos mais comuns do dia a dia. (DIANA, 2024).

No prefácio de um dos volumes do livro "Para gostar de ler" escrito pelo sociólogo e crítico universitário, Antonio Candido, ele afirma:

"Por meio dos assuntos, da composição aparentemente solta, do ar de coisa sem necessidade que costuma assumir, ela se ajusta à sensibilidade de todo o dia. Principalmente porque elabora uma linguagem que fala de perto ao nosso modo de ser mais natural."

Medo da eternidade, crônica de Clarice Lispector, encontrada no anexo 1, é a base para o roteiro dessa animação. Contada em primeira pessoa, vão surgindo dilemas e reflexões na mente de uma menina, a partir da ideia de que o chiclete pode durar para sempre. Essa possibilidade é empolgante de início, representando para ela "o elixir do longo prazer", mas, à medida que ela vai mastigando o chiclete, a ideia do infinito começa a se tornar assustadora e então prefere jogá-lo fora e tirar o peso da eternidade sobre ela.

Essa história não tem a pretensão de ser grandiosa, apenas contar uma simples narrativa, permitindo uma intimidade e identificação do espectador.

Animações do cotidiano

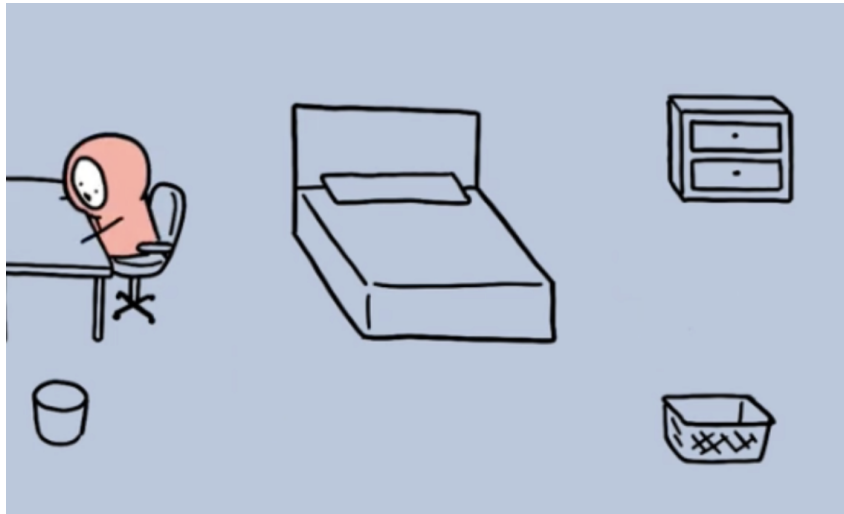
Explorando a dimensão visual do projeto, é possível encontrar, através das redes sociais, uma diversidade de animações que retratam histórias do cotidiano, compartilhadas por criadores ao redor do mundo. Um exemplo é a Coconut Milk, que, através do Tiktok, Instagram e YouTube, posta diversos vídeos curtos com personagens vivenciando alguma experiência comum e de fácil identificação do espectador. Além disso, utiliza um estilo de desenho com poucos detalhes e sem cenários, tornando ainda mais simples, porém faz um grande sucesso e proporciona muito humor.

Figura 1: Cena dos curtas da Coconut Milk



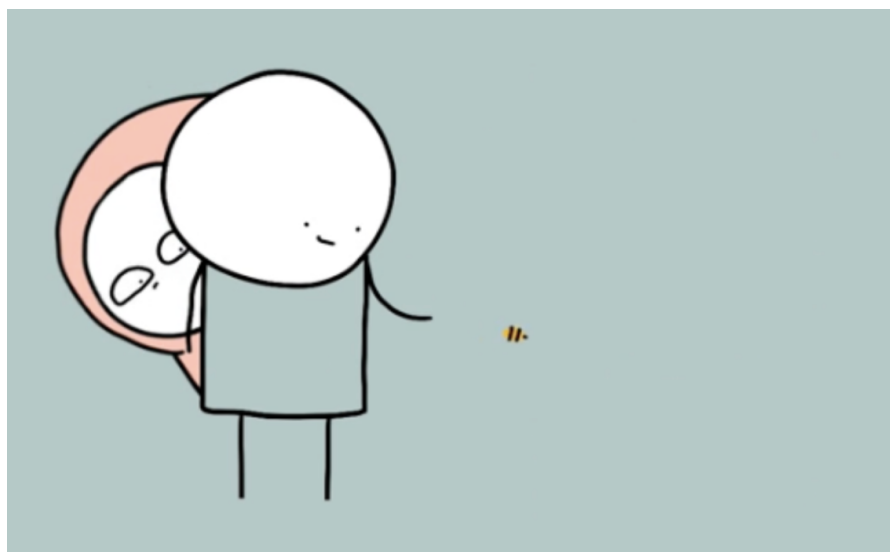
Fonte: @ilike_coconutmilk

Figura 2: Cena dos curtas da Coconut Milk



Fonte: @ilike_coconutmilk

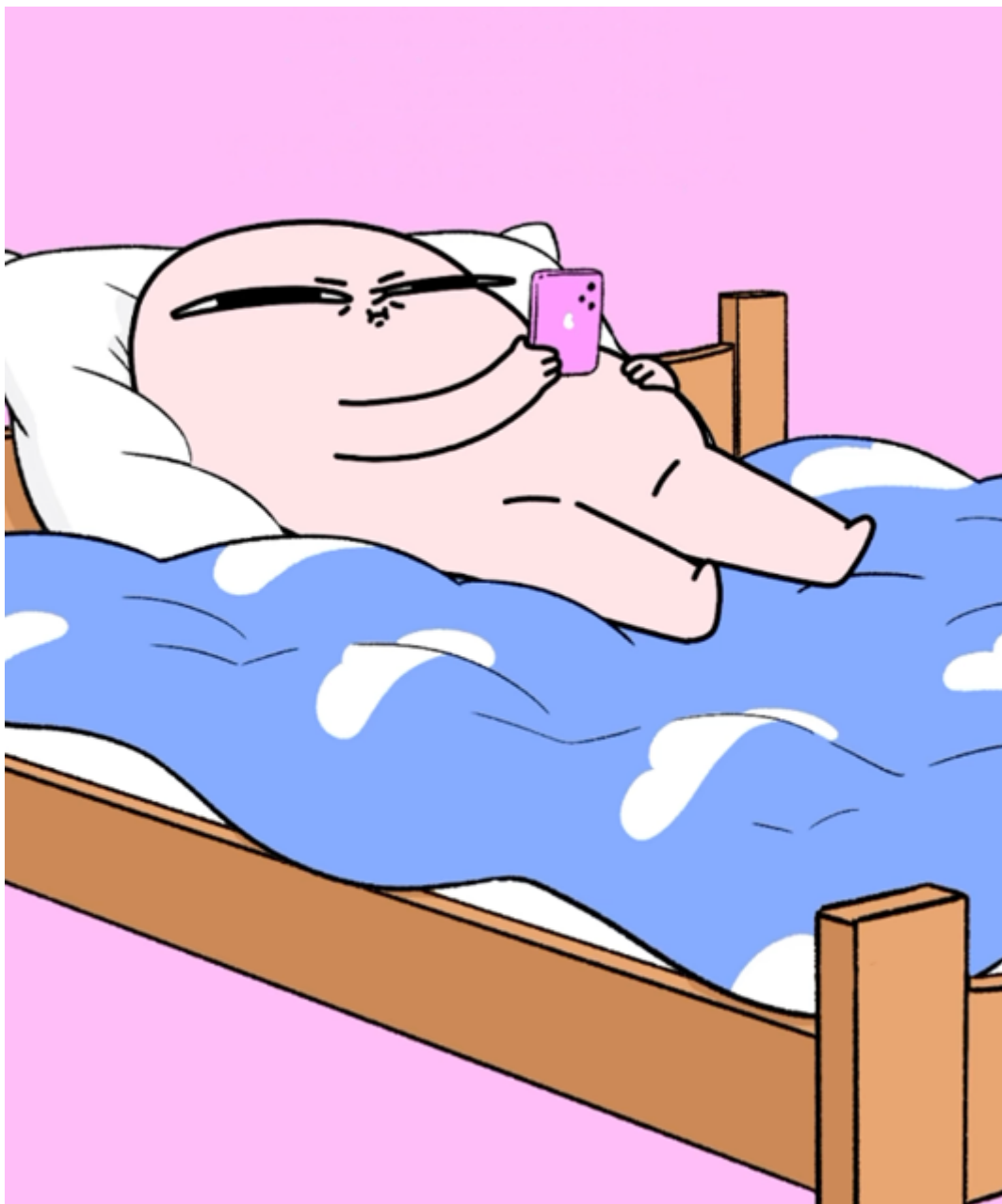
Figura 3: Cena dos curtas da Coconut Milk



Fonte: @ilike_coconutmilk

Um outro exemplo nessa mesma linha temática do dia a dia, porém com desenhos mais trabalhados e com mais detalhes, são os curtas da Ketnipz, disponíveis também em diversas redes sociais. Em todas elas tem a presença do personagem principal, o feijão humano, que tem um caráter positivo e gentil.

Figura 4: Cena dos curtas da Ketnipz



Fonte: @ketnipz

Figura 5: Cena dos curtas da Ketnipz



Fonte: @ketnipz

Figura 6: Cena dos curtas da Ketnipz



Fonte: @ketnipz

Animação de recorte

Para a animação do curta será utilizado o formato 2D, juntamente com a técnica de animação de recorte, conhecida também como "cut-out animation" em inglês. Essa técnica pode ser realizada de forma analógica, utilizando materiais planos como papel, cartão, tecido, fotografias e objetos

reais, cortados em formas de personagens, objetos e cenários, arranjados em camadas sobre um plano de fundo e então movimentados manualmente quadro a quadro para criar a ilusão de movimento. (FRANZOLIM, 2023).

O animador russo Yuriy Norshteyn, se utiliza dessa técnica na produção de suas animações. Criador de *Ouriço no Nevoeiro* (1975) e *Tale of Tales* (1979), considerada por profissionais da área em Los Angeles, a melhor animação de todos os tempos (KORNÁTSKI, 2023). Ambas as obras, ricas em simbolismo e beleza poética.

Figura 7: Imagem da animação *Ouriço no Nevoeiro* (1975)



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=cJDm_PCNgqQ

Figura 8: Imagem da animação Tale of Tales (1979)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Ts3Zfzg5rqM>

A técnica de recorte também pode ser feita digitalmente utilizando softwares de animação para simular o efeito de recorte e movimentação dos elementos na tela, como será feito neste projeto através da ferramenta do After Effects. Diferentemente da animação tradicional, que requer desenho frame a frame, a animação de recorte permite manipular e reutilizar os elementos, tornando-a uma técnica eficiente e de baixo custo.

Um outro exemplo bastante popular desse estilo é o desenho animado "South Park", que em seu primeiro episódio é desenvolvido no formato analógico, com recortes manuais, tendo uma duração de produção de 3 meses. Atualmente é necessário apenas uma semana para a conclusão de um episódio, utilizando a técnica de recorte digital. (LIMA, 2009).

Figura 9: Imagem do primeiro episódio lançado de South Park



Figura 10: Imagem do primeiro episódio lançado de South Park



Figura 11: Episódio 1, 22ª temporada de South Park



Figura 12: Episódio 1, 22ª temporada de South Park



A escolha pela animação de recorte digital se dá justamente pela facilidade e praticidade que ela permite, tornando possível a construção do curta em um período de tempo reduzido e realizado apenas por uma pessoa. Além de ser um estilo bem característico e cheio de personalidade.

Relação entre o motion design e a animação

Este projeto constitui o trabalho final de graduação em Design, centrando-se principalmente no campo da animação como seu objeto de estudo e criação e se utilizando de habilidades em motion graphics. E para entendermos a relação entre a animação tradicional com o motion design envolve entender como essas áreas se complementam e se diferenciam no processo criativo.

O diretor de animação, Nicolas Dufresne, publicou em seu artigo “Defining Animation & Motion Design” uma pesquisa realizada por ele sobre as diferenças entre essas duas áreas, ambas compartilham princípios fundamentais de composição visual, teoria das cores, tipografia, narrativa visual e criação de personagens, porém os objetivos são distintos. Em um filme de animação o propósito é especialmente entreter e causar reações no público, podendo ter um cunho ficcional, artístico ou documental. Já o motion design tem como finalidade informar o espectador sobre algum tema específico, conceito ou produto.

O motion designer, André Sarti, fala em seu site:

"O Motion Design facilmente se confunde com a animação tradicional, apesar de serem parecidas e de compartilharem os mesmos princípios, não são a mesma coisa. Na animação tradicional conta-se uma história e os personagens se expressam. Já o Motion Design apesar de poder retratar um personagem eles não se expressam diretamente." (SARTI,2016).

Além disso, frequentemente utilizam os mesmos programas de softwares para produzir seus artefatos. Segundo a pesquisa feita por Dufresne, 100% dos entrevistados que trabalham na área de motion utilizam o After Effects em seus projetos, já entre os profissionais da área de animação é utilizado por 78%.

Neste capítulo, veremos a metodologia utilizada para o desenvolvimento desse projeto.

Metodologia

A metodologia adotada para a elaboração deste projeto de animação em curta-metragem fundamenta-se em uma adaptação de 2 estudos conduzidos por Antonio Fialho e Austin Shaw.

Fialho apresenta uma metodologia detalhada para animação em seu artigo "Desvendando a metodologia da animação clássica: A arte do desenho animado como empreendimento industrial", publicado pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, em Belo Horizonte. Em contraste, Austin Shaw propõe uma abordagem mais simples e direcionada ao motion design em seu livro "Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design".

Com base nesses estudos foram feitas mesclas e adaptações alinhadas ao escopo deste projeto, considerando a condição de ser executado individualmente, e focando na produção de uma animação em formato de curta-metragem.

Desenvolvimento

A fase de desenvolvimento constituiu o período inicial no processo de concepção do projeto, marcado pela exploração, definição e refinamento do conceito.

Roteiro

Para adequar a narrativa da crônica "Medo da Eternidade" ao formato de um filme visual, foram realizados ajustes estruturais no texto, visando otimizar a sua adaptação para o meio audiovisual.

Desenvolvimento conceitual

Neste estágio, foram feitas pesquisas, mapas mentais e um moodboard para desenvolver um conceito claro e coeso para o projeto. A partir delas, foi construído um entendimento holístico do projeto, abarcando tanto o

direcionamento artístico quanto o desenvolvimento da trama. Também foi determinada a estética visual.

Desenvolvimento visual

Os estudos iniciais permitiram a criação do estilo visual, considerando a paleta de cores, texturas, tipografia, que foram utilizadas na construção dos elementos visuais da animação.

Posteriormente, foram definidos os desenhos dos personagens, abrangendo as características pré-definidas, os diferentes cenários pelos quais se passa a história e, por fim, os objetos utilizados pelos personagens ou compondo o cenário.

Storyboard

Para que fosse possível visualizar a história tomando forma, unindo o roteiro com os desenhos, surgiu a necessidade do storyboard, uma sequência de frames que detalham os diálogos em consonância com as imagens, cenários, personagens e objetos.

Após a organização ordenada dos frames, foi possível identificar a necessidade de ajustes e foram feitos refinamentos, chegando no resultado final com todos os detalhes das cenas.

Produção

Nessa etapa, foram feitas as gravações dos diálogos e tratamento de áudio. Em seguida, para etapa essencial do projeto, a animação, foi utilizada a ferramenta Adobe After Effects e, com o material produzido na etapa anterior, foi possível construir os movimentos e ações de cada cena.

Efeitos sonoros

Nesse momento, foi realizada a inclusão no arquivo da animação todos os sons necessários que representam cada cena, sons do ambiente, sons de

objetos, diálogos e trilhas sonoras. E então sincronizados com as imagens, completando a composição da animação.

Finalização

Por último, foi feita uma revisão do material, pequenos ajustes e seguiu para a renderização, o compilamento de tudo em um vídeo de alta qualidade.

Este capítulo detalha o processo de estudo e construção do conceito e visual do curta e adaptação do roteiro para o formato audiovisual. Explicando as decisões criativas que moldaram cada elemento da narrativa.

Desenvolvimento conceitual

No processo de criação do conceito foi feita uma pesquisa de referências, com foco em três aspectos distintos: o desenvolvimento dos personagens, a definição da paleta de cores e a concepção dos cenários.

Figura 13: Moodboard de referências



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

O estilo da animação "Irmão de Jorel" utiliza expressões faciais exageradas, caracterizadas por olhos de tamanho desproporcional, muito maiores que o rosto, para enfatizar as emoções dos personagens.

Figura 14: Moodboard de referências



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Os personagens de South Park possuem um estilo característico, marcado por dimensões desproporcionais, com cabeças grandes e corpos achatados. Os rostos são simplificados, com poucos detalhes, apenas olhos e boca.

Acessórios, como o gorro, são utilizados para adicionar personalidade e distinguir os personagens.

Figura 15: Moodboard de referências



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

As 3 referências da figura 15 se destacam pelo estilo boneco palito e minimalista, com um traço irregular e personagens extremamente simplificados, quase sem detalhes. Os cenários são igualmente simples, compostos por uma única cor ou por poucos elementos. Assim, as expressões faciais assumem o protagonismo, sendo o principal meio de emoção e narrativa.

Figura 16: Moodboard de referências

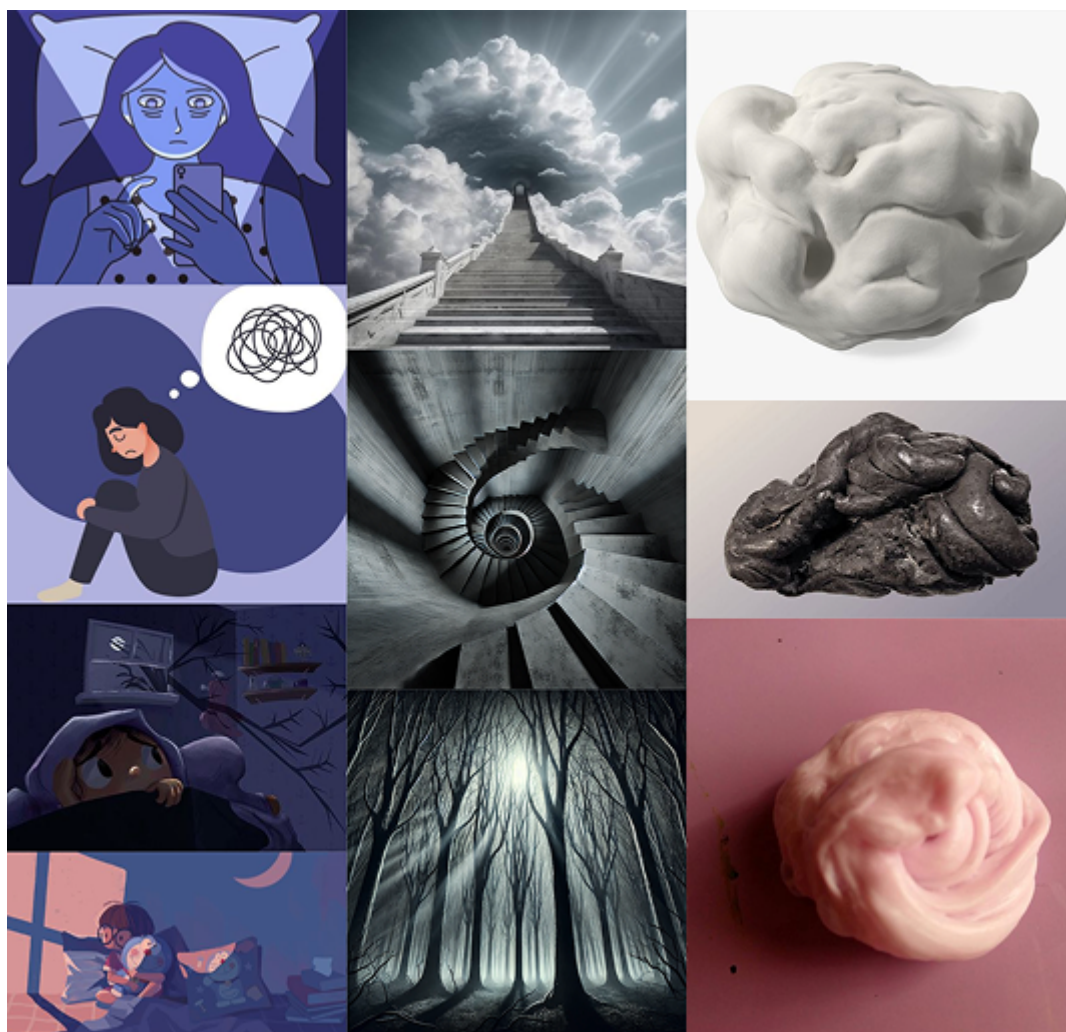


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

As referências visuais selecionadas, compostas por imagens de chicletes em diversas formas e cores, doces e texturas, servem como um guia para a criação de um estilo visual mais vibrante. Exploram o universo sensorial dos doces e do chiclete.

A paleta de cores, predominantemente em tons de rosa e roxo, com variações de intensidade e saturação, reflete a doçura associada ao chiclete.

Figura 17: Moodboard de referências



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

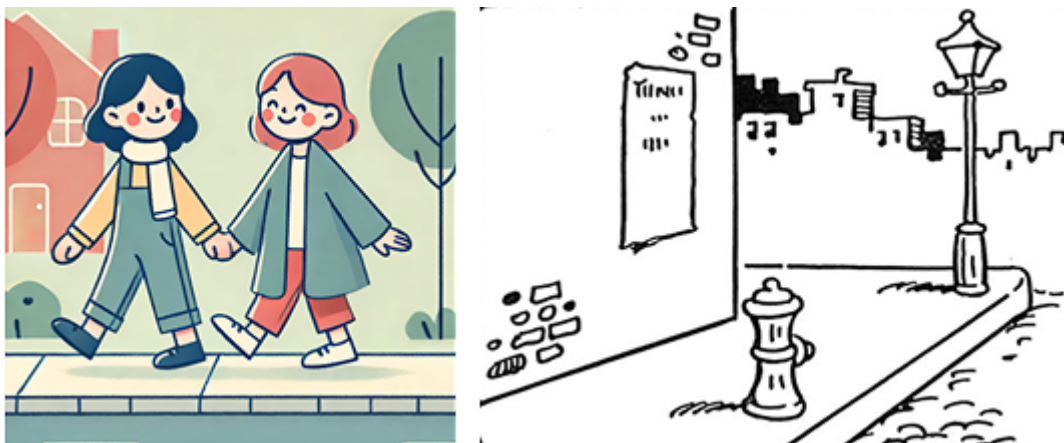
As referências da figura 17 serviram para ilustrar as sensações negativas da crônica.

Chicletes que perderam o brilho e o sabor, escadas e espirais infinitas que simbolizam a sensação de estar preso em um ciclo eterno e as expressões faciais dos personagens que representam os sentimentos de medo e angústia.

A paleta de cores predominante em tons de roxo escuro e cinza transmitem uma sensação de melancolia e desespero. Especificamente o cinza

representa bem a ausência de esperança, a monotonia da angústia e a ideia de algo infinito.

Figura 18: Moodboard de referências



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

As imagens da figura 18 foram usadas de referência para criação dos cenários do caminho para a escola.

Figura 19: Moodboard de referências



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

As imagens da figura 19 foram usadas de referência para criação da escola e do pátio.

Figura 20: Moodboard de referências



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

As imagens da figura 20 foram usadas de referência para criação de lojas de doces, internamente e externamente.

A partir da pesquisa de referências, defini algumas características para o estilo visual da animação:

2D

A animação será produzida em 2D, proporcionando um visual clássico e versátil.

Simplicidade

Caracterizado por cenários, personagens e objetos com poucos detalhes de desenho, cores lisas, sem textura (com excessão do chiclete, elemento chave da crônica), ausência de luz e sombra e efeitos realistas.

Dimensões Desproporcionais

Os personagens apresentarão dimensões exageradas, como cabeças grandes em corpos pequenos, criando um visual único e expressivo, com foco nas emoções sentidas.

Boneco Palito

A estrutura dos personagens será simplificada ao estilo "boneco palito", com linhas retas e formas geométricas básicas, resultando em um design minimalista e fácil de animar.

Expressões Marcadas

As emoções dos personagens serão representadas de forma clara e exagerada, com características faciais que transmitem sentimentos intensos, como alegria, tristeza, medo ou surpresa.

Paleta de cores

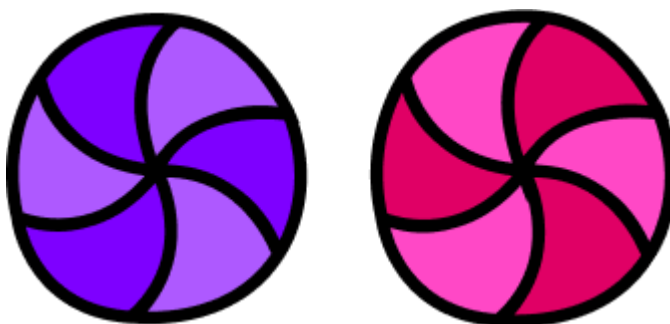
Cores vibrantes, com ênfase no rosa e lilás, serão usadas para destacar os elementos principais, como doces e chicletes, associado à doçura e fantasia.

O cinza será utilizado para representar sentimentos negativos, criando um ponto de contraste com as cores alegres.

Os demais elementos, cenários e objetos, terão cores menos saturadas, garantindo que o foco permaneça nos elementos vibrantes e na narrativa.

Para as duas personagens, optei por começar pelo desenho delas antes de definir a paleta de cores, com o objetivo de explorar suas características visuais e dar a personalidade que eu gostaria.

Figura 21: Exemplo da aplicação das cores vibrantes - Doces



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 22: Exemplo da aplicação do cinza - Chiclete sem sabor



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Roteiro

O processo de adaptação da crônica de Clarice Lispector para o roteiro do curta-metragem iniciou-se com a divisão em cenas. A lógica utilizada para essa segmentação baseou-se na identificação de diferentes cenários no texto original. Cada vez que a narrativa descreve uma mudança de local, como a passagem da compra de chiclete para o trajeto escolar, essa alteração era interpretada como a delimitação de uma nova cena visual.

Algumas cenas foram estendidas, como a da compra do chiclete, para terem o mesmo nível de detalhe que as outras, buscando um ritmo linear e evitando monotonia, sem alterar a essência da história.

Retirei também a parte em que ela fala que estão em Recife, para que pudesse se passar em qualquer lugar, e qualquer pessoa pudesse se identificar.

Desenvolvimento visual

Apesar de planejar a definição da paleta de cores inicialmente, priorizei o desenho dos personagens. Essa escolha permitiu que eu experimentasse cores e atribuísse personalidade a cada um. A direção estilística geral já havia sido estabelecida pelo moodboard.

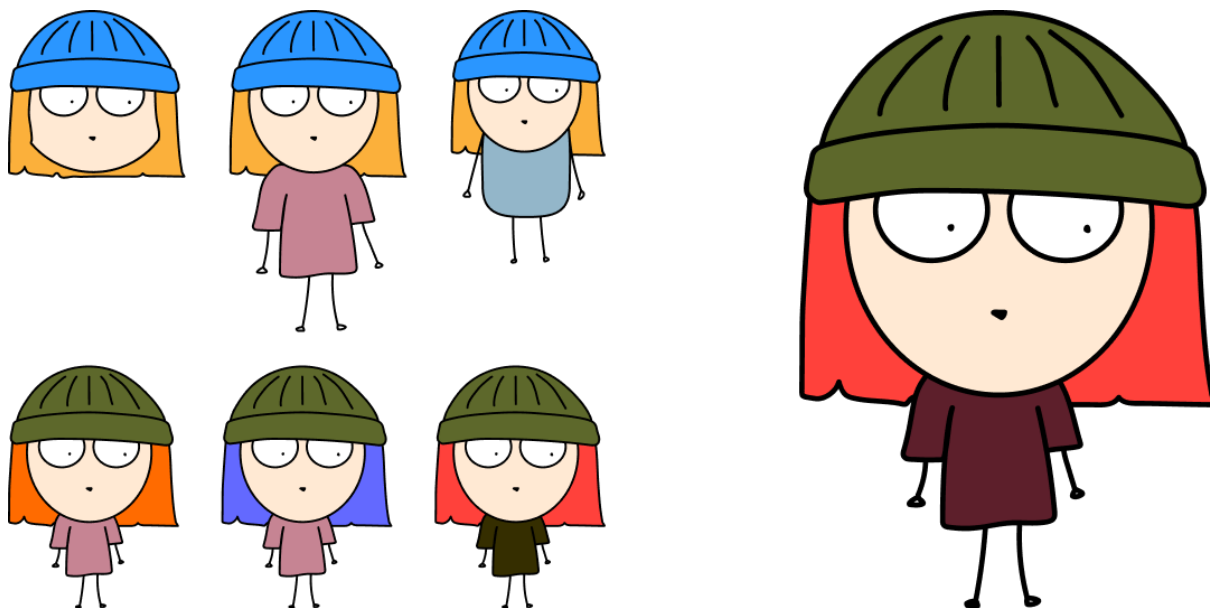
Para a criação das personagens e seus estilos visuais, utilizei o software Illustrator.

Rita

Iniciei o processo com Rita, a personagem principal. A cabeça foi desenhada com olhos grandes e boca pequena, seguindo o estilo exagerado definido. Desde o início, a intenção era adicionar um gorro, inspirado nos personagens de south park, para dar autenticidade e singularidade à personagem. Após testar diferentes formatos, o corpo foi definido com proporções desproporcionais, com a cabeça significativamente maior que o corpo, e braços e pernas em estilo "boneco palito" para manter a simplicidade.

Para compreender a personalidade de Rita, reli a crônica diversas vezes. Por ser uma criança reflexiva, realista e observadora, decidi que tons escuros e terrosos seriam adequados. O cabelo vermelho foi escolhido para representar um aspecto "rebelde", no sentido de questionar as verdades que lhe são apresentadas.

Figura 23: Desenvolvimento visual - Rita



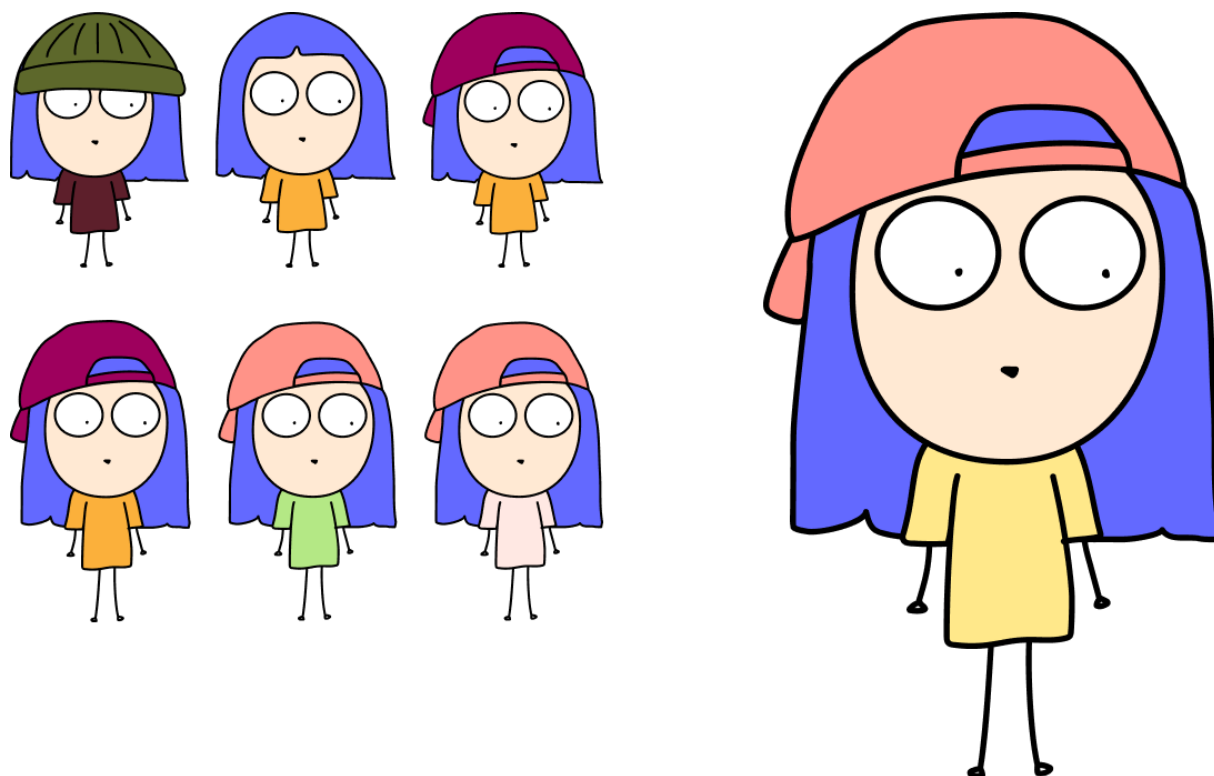
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Julia

A personagem Júlia, irmã mais velha de Rita, foi desenvolvida a partir da estrutura básica já utilizada. Testes iniciais sem boné resultaram em uma aparência mais jovem em comparação com a irmã e, para solucionar isso, inclui um boné virado para trás e aumentei a altura dela e comprimento do cabelo.

A personalidade de Júlia é caracterizada por ser menos reflexiva e crítica, foi expressa através de um tom de cabelo roxo, que evoca um lado mais sonhador e menos realista. As cores da roupa e do boné foram selecionadas com o objetivo de complementar a cor do cabelo.

Figura 24: Desenvolvimento visual - Julia



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Expressões faciais

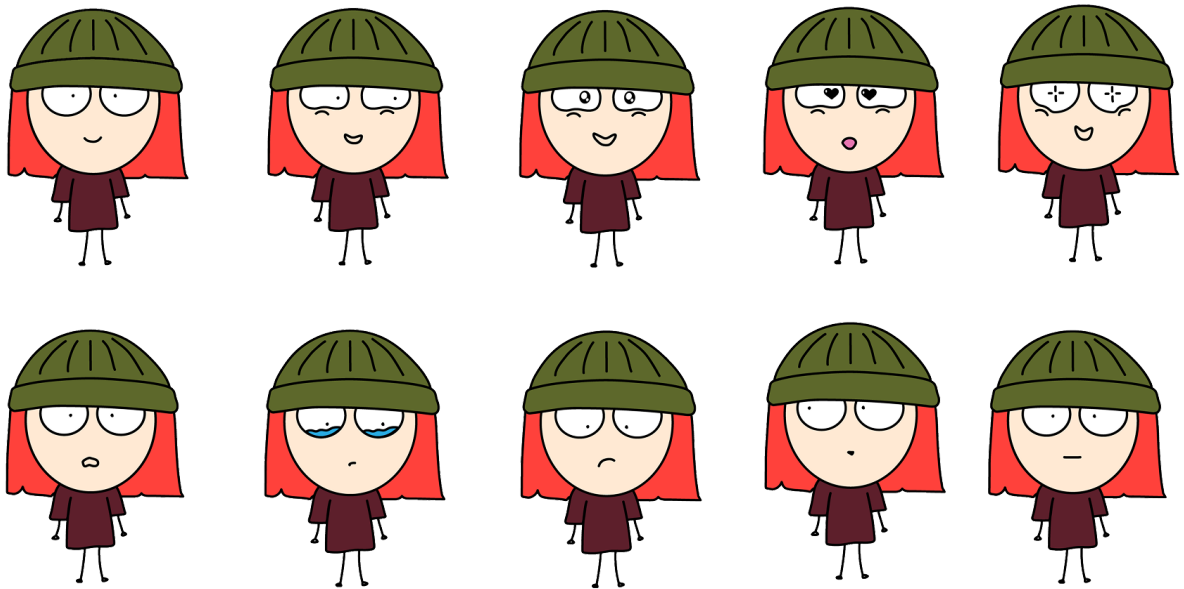
Realizei um estudo das expressões faciais das personagens, abrangendo um espectro emocional que inclui emoções positivas como felicidade, êxtase, deslumbramento e surpresa; emoções neutras e reflexivas; e emoções negativas como tristeza, medo e desapontamento. Busquei enfatizá-las utilizando a boca e os olhos para expressar de forma clara e marcante.

Através da observação de fotografias e vídeos de referência, busquei identificar como essas emoções se manifestam nas expressões faciais humanas.

No processo de criação, utilizei o software Adobe Illustrator para reproduzir as nuances observadas na pesquisa. Por exemplo, para expressar a felicidade, foquei na elevação dos cantos da boca e no estreitamento dos olhos. Para as emoções mais intensas, como alegria e deslumbramento, ampliei a pupila dos olhos e intensifiquei o sorriso.

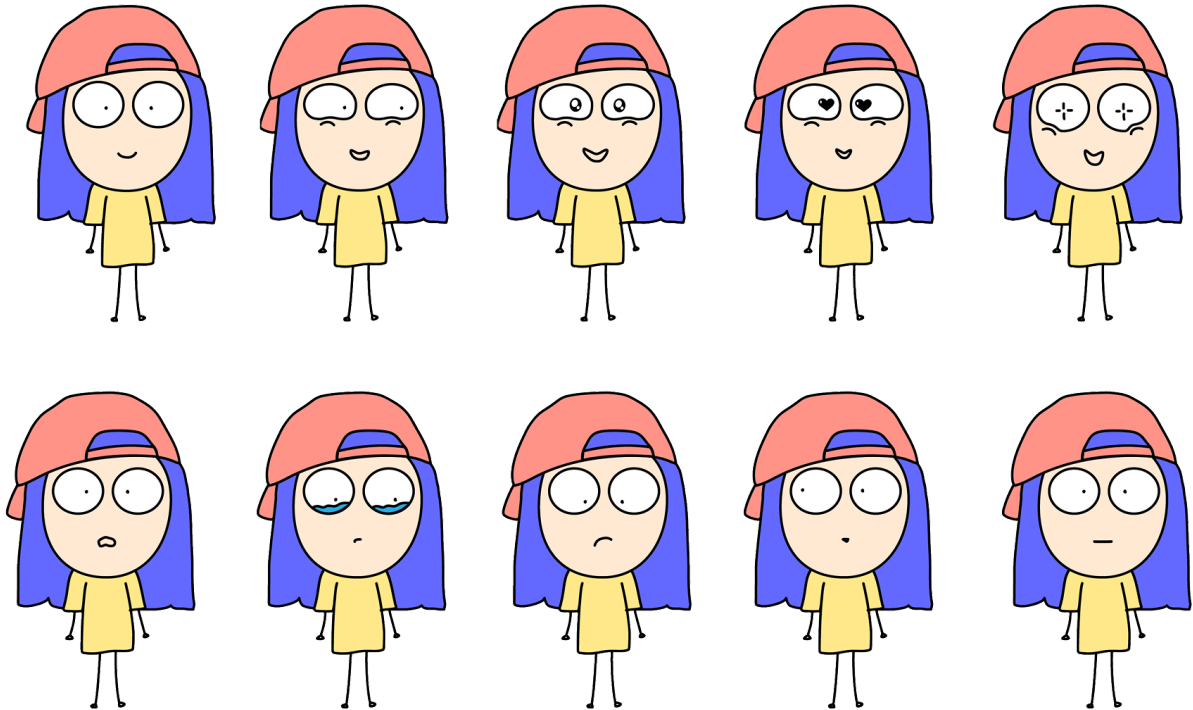
Nas expressões negativas, explorei a direção do olhar: desapontamento e tristeza foram representados com o olhar direcionado para baixo, enquanto o medo foi expresso com o olhar fixo no espectador. Além disso, utilizei a boca aberta para o medo e a curvatura para baixo para a tristeza.

Figura 25: Expressões emocionais - Rita



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 26: Expressões emocionais - Julia



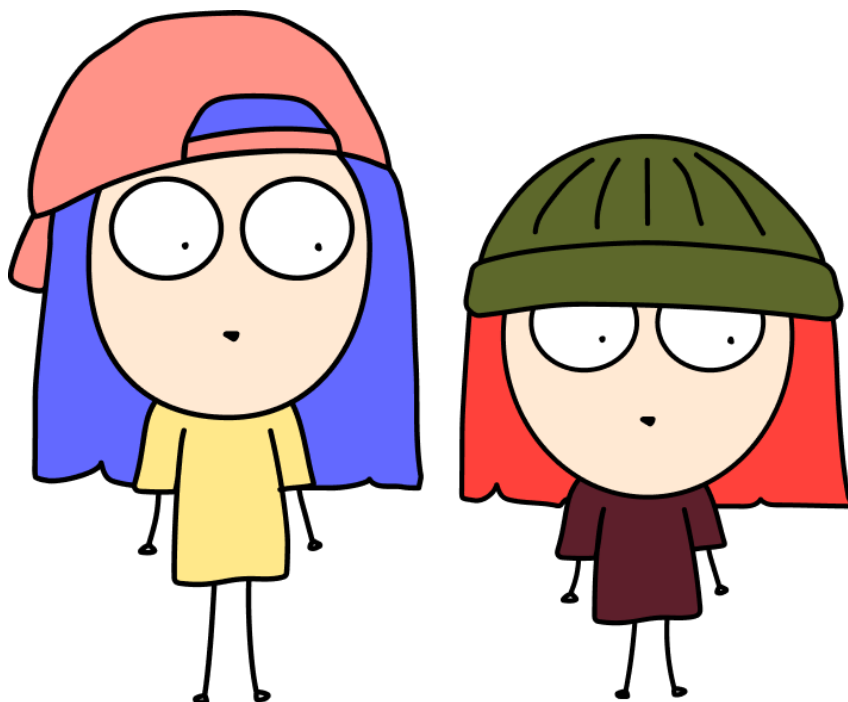
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Escala das personagens

Posicionei as personagens Júlia e Rita lado a lado para explorar suas dimensões relativas, buscando estabelecer visualmente a dinâmica entre elas. A altura de Júlia sendo maior que a de Rita reforça sua posição como personagem mais velha e, possivelmente, mais madura na narrativa.

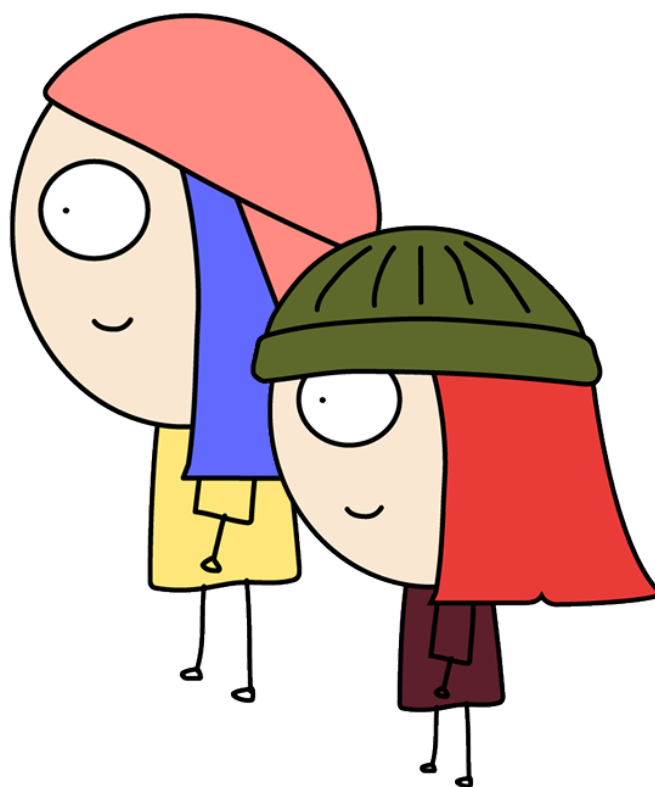
Além disso, explorei o ângulo de perfil das personagens, especialmente relevante para as cenas de deslocamento, como as sequências em que caminham pela rua.

Figura 27: Personagens posicionadas de frente



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 28: Personagens posicionadas de perfil



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Cenários

1a versão

Inicialmente, comecei desenhando os cenários com muitos detalhes. No entanto, percebi que isso não se alinhava com o estilo planejado, então reduzi os detalhes.

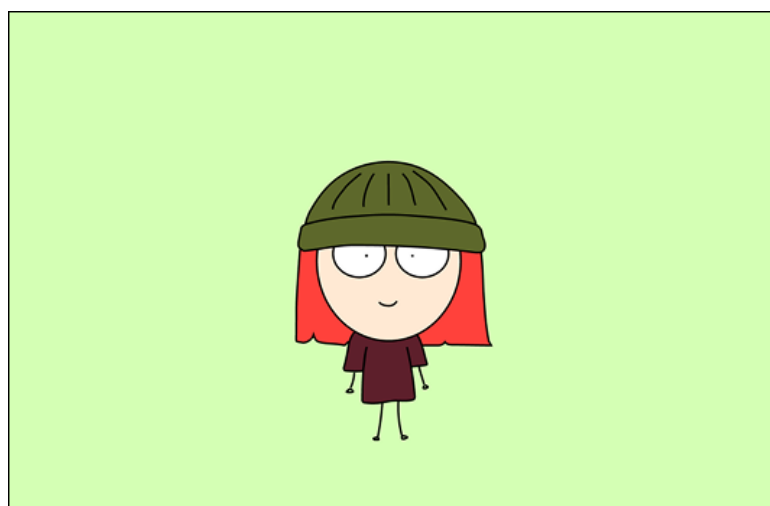
Fiz um teste com cenários lisos, sem contorno preto (como os personagens), mas o resultado não foi satisfatório. Decidi, então, utilizar contorno em todos os cenários.

Nas cenas reflexivas de Rita, a escolha foi por cenários simples, com fundos lisos, para direcionar o foco para a narrativa e as expressões da personagem.

Para as cenas de interação, foram desenvolvidos três cenários principais: o caminho para a escola, a loja de doces e a escola.

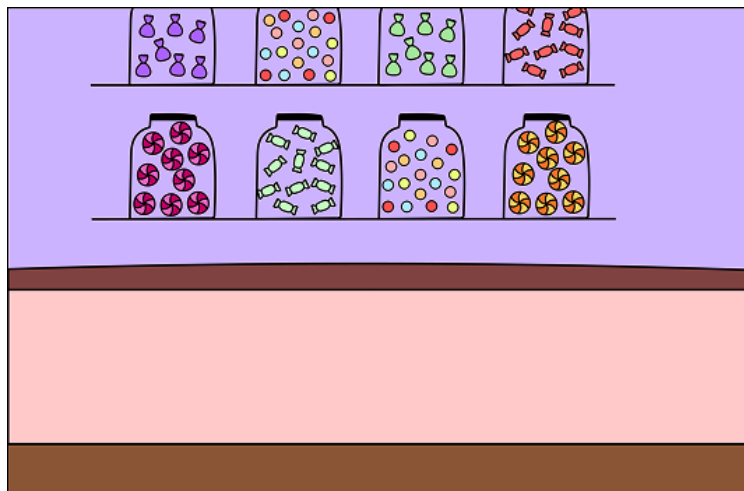
As figuras 29, 30, 31 e 32 mostram o resultado da primeira versão dos cenários.

Figura 29: Plano verde - Versão 1



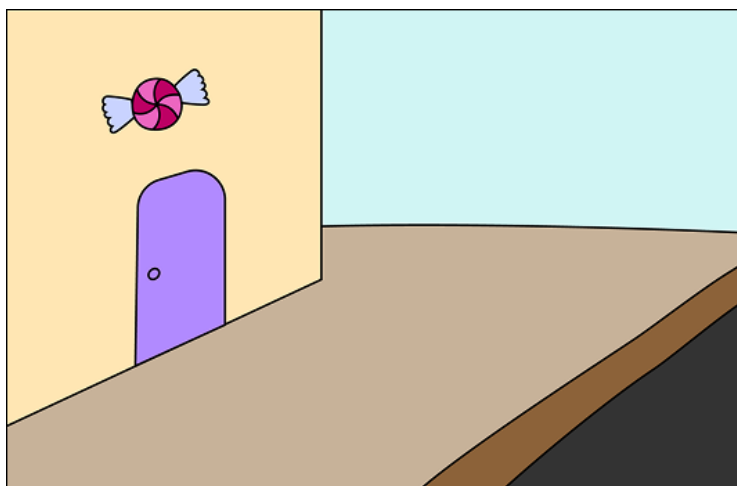
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 30: Loja de doces internamente - Versão 1



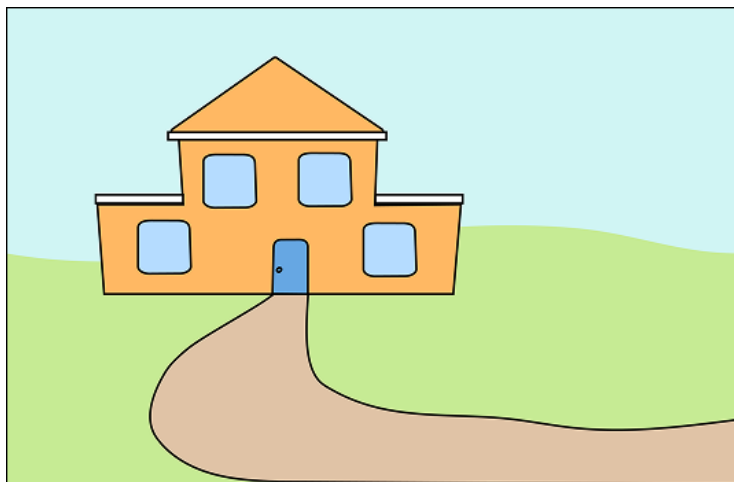
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 31: Loja de doces externamente - Versão 1



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 32: Escola - Versão 1



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

1a versão

Após a criação do storyboard inicial, realizei uma revisão focada em aprimorar a padronização e o refinamento dos cenários. Para isso:

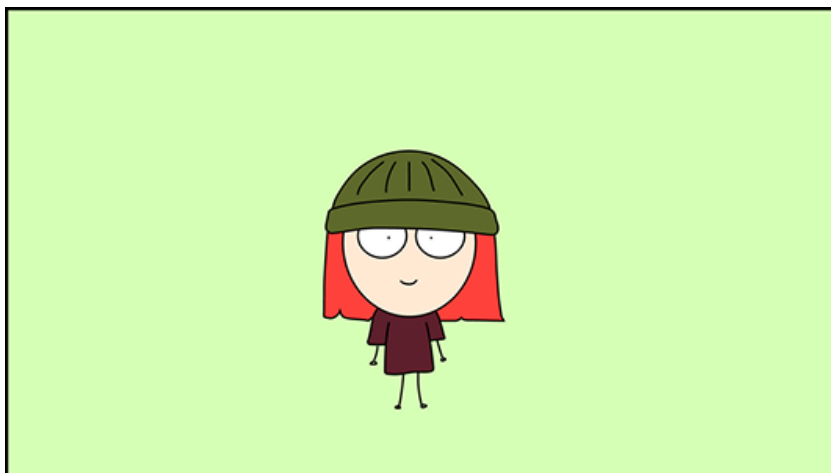
Padronização: Adotei um estilo de linhas retas consistente em todos os cenários.

Loja de doces: Reduzi a quantidade de balas para equilibrar a composição e ajustei o ângulo de visão externa para mostrar a loja completa.

Escola: Refinei o cenário para maior clareza e detalhes.

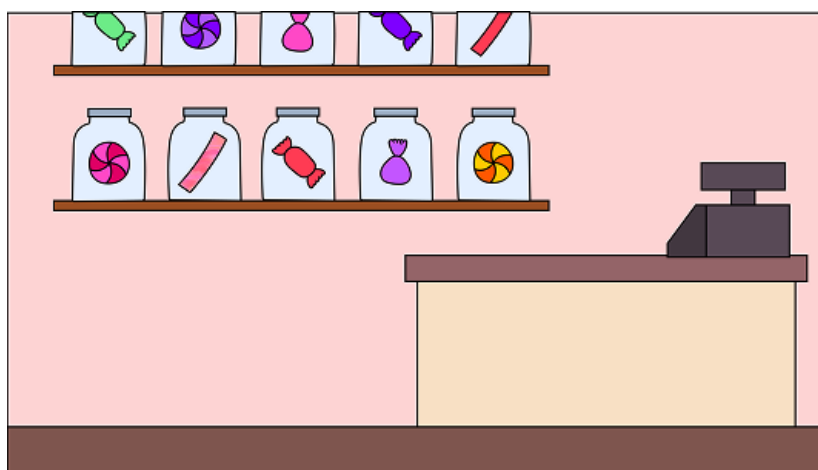
Paleta de cores: Mantive a paleta com tons claros e baixa saturação para garantir que os doces e a personagem principal, com cores mais vibrantes, se destacassem."

Figura 33: Plano verde - Versão 2



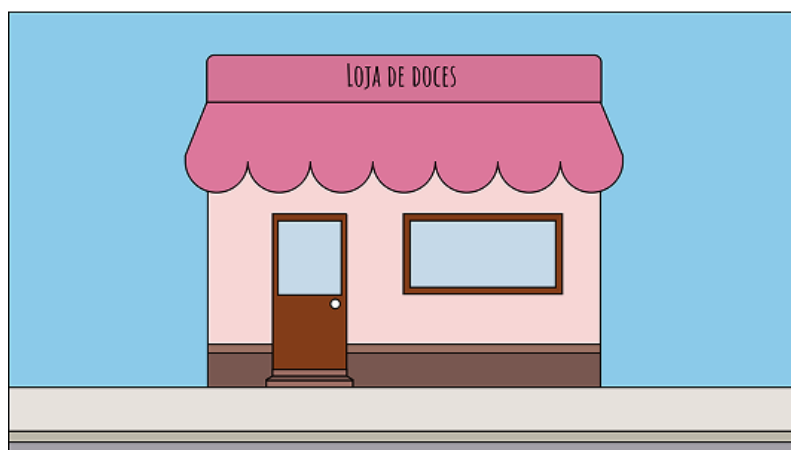
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 34: Loja de doces internamente - Versão 2



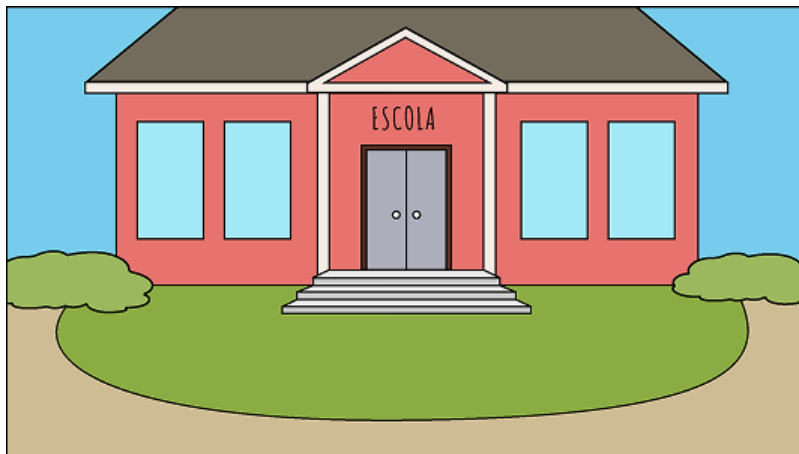
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 35: Loja de doces externamente - Versão 2



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 36: Escola - Versão 2



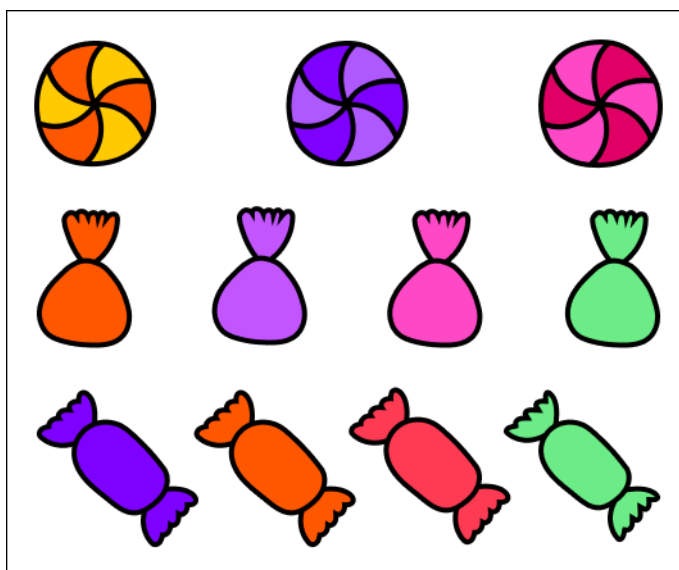
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Objetos

Doces

A paleta de cores vibrantes e saturadas foi escolhida para evocar a doçura e a energia dos doces, remetendo à infância e à alegria. O arredondado e tons contrastantes criam um visual dinâmico e divertido, que chama a atenção do espectador e o transporta para um mundo de fantasia.

Figura 37: Doces

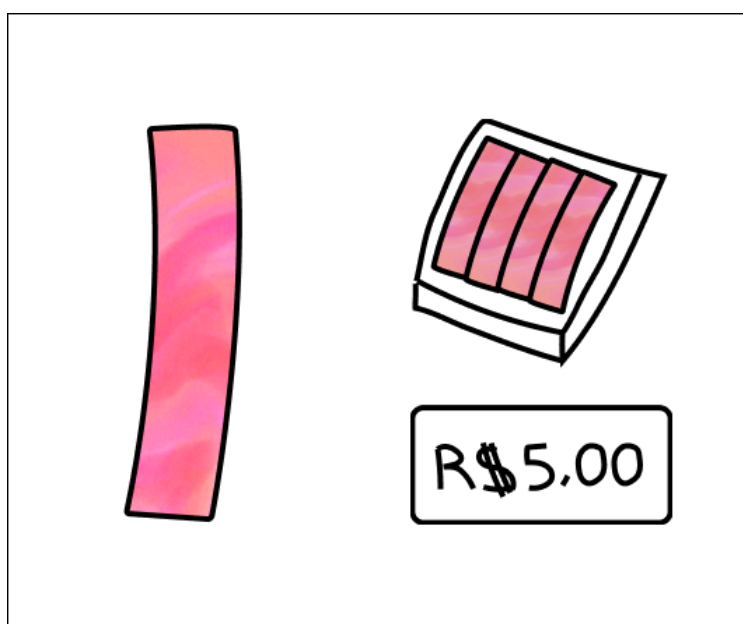


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Chiclete

O chiclete foi desenhado no formato de tiras, em vez de bolinha, para evitar confusão com balas e garantir clareza visual. Além disso, ele é o único elemento em toda a animação que possui uma textura visível, representando algo especial, único e diferenciado dos demais elementos. Ao lado também fiz uma representação do chiclete sendo vendido.

Figura 38: Escola - Chiclete

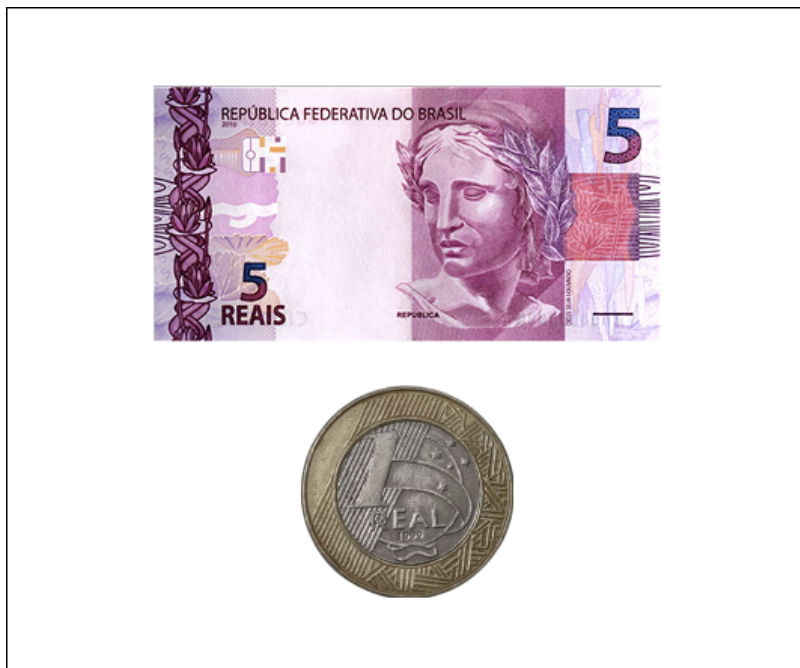


Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Dinheiro

Para a representação do dinheiro, optei por um visual 100% realista. Essa escolha foi motivada pelo desejo de criar um contraste cômico, inserindo um elemento de realismo cotidiano em um contexto visualmente fantasioso. Além disso, o dinheiro se destaca como um dos poucos elementos que remetem ao "mundo adulto" na cena, em oposição aos elementos lúdicos e infantis, como os chicletes e balas.

Figura 39: Dinheiro



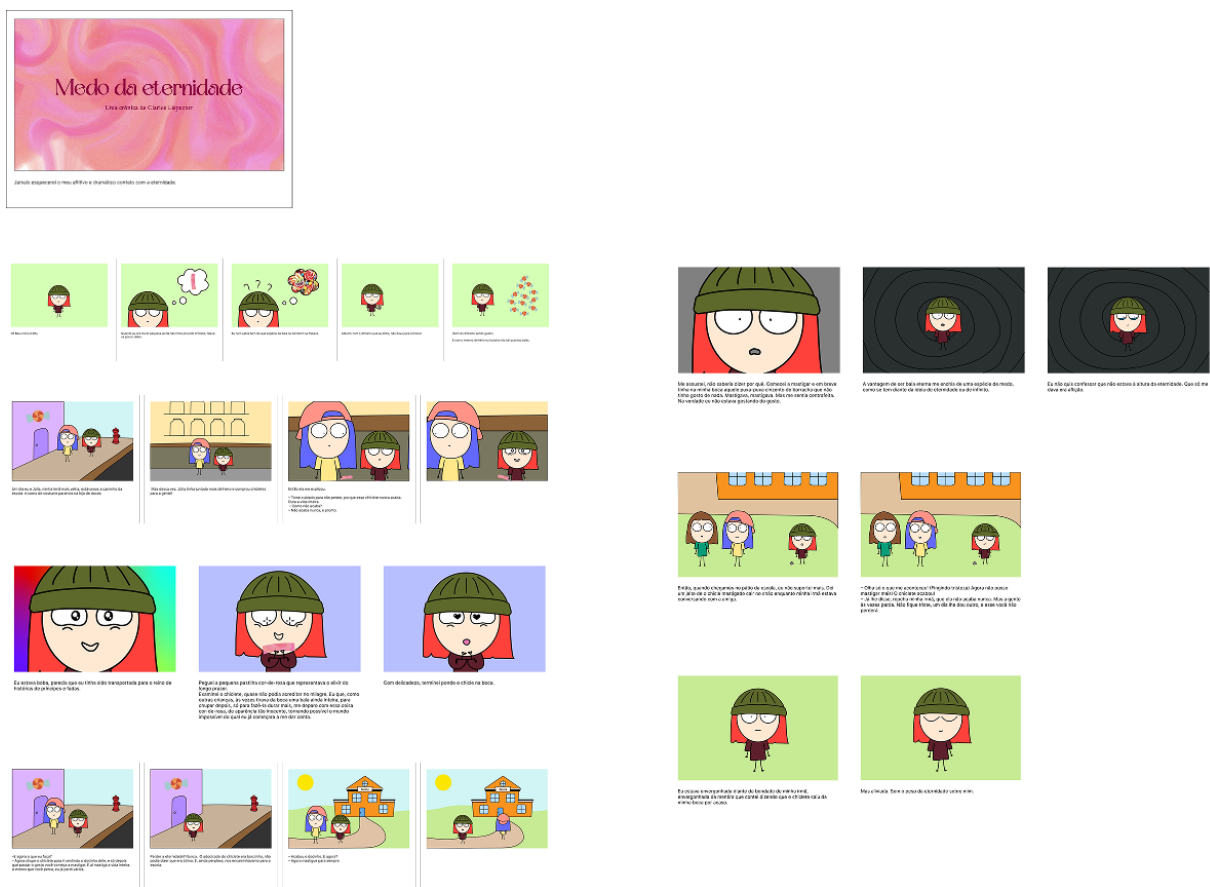
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Para ilustrar a evolução do planejamento visual do curta-metragem, neste capítulo será apresentada a primeira versão do storyboard, seguida pela versão final, que exhibe um refinamento significativo na construção de cenas e cenários.

Storyboard

O storyboard inicial, embora funcional, trouxe a necessidade de aprimoramentos após feedbacks e alguns testes de animação. A busca por dinamismo e a quebra da monotonia me levou a explorar diferentes ângulos e a refinar os cenários existentes. O resultado foi um storyboard significativamente melhorado, com cenas mais dinâmicas e a adição de novos cenários para enriquecer a narrativa visual.

Figura 40: Storyboard - 1a versão



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 41: Storyboard - 2a versão



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Neste capítulo será demonstrado todo o processo de produção, abrangendo desde a gravação e tratamento dos diálogos até a animação em si. Serão exploradas as escolhas de enquadramento, como movimentos de câmera e zoom, além da aplicação de efeitos visuais, revelando as decisões artísticas que moldaram a narrativa visual do filme.

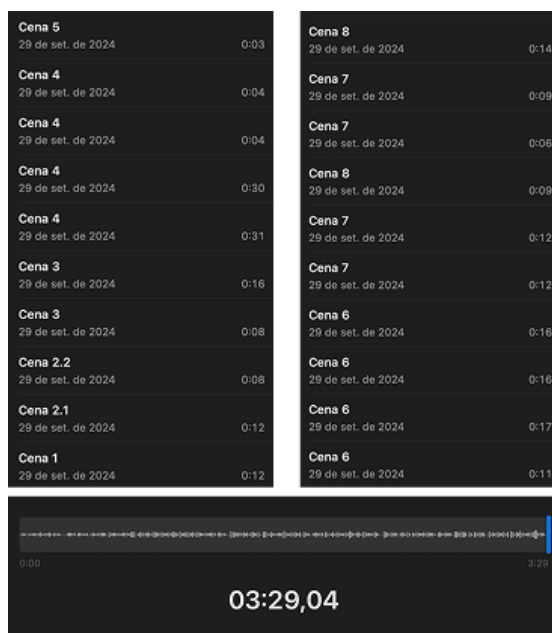
Diálogo e animação

Gravação do diálogo

Os diálogos foram todos gravados com a minha voz. Comecei gravando cena por cena, no entanto, percebi que a gravação contínua deixava os diálogos mais fluídos e naturais. Realizei diversas versões, aprimorando a entonação em cada uma delas, até selecionar a versão final que melhor se encaixava.

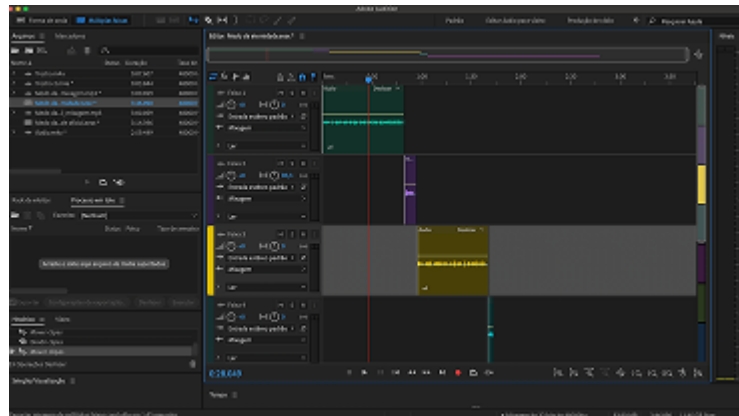
Para refinar o áudio, utilizei o Adobe Audition para realizar cortes e ajustes necessários. E para melhorar a qualidade, utilizei a inteligência artificial do ElevenLabs. Optei por deixar duas vozes distintas, uma para Rita e outra para Julia.

Figura 42: Gravações feitas pelo celular



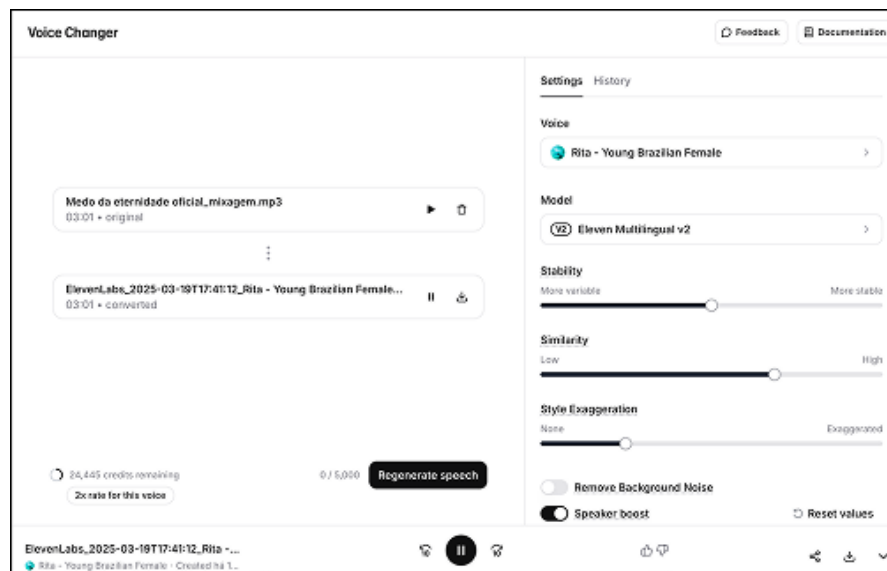
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 43: Refinamentos e cortes dos áudios



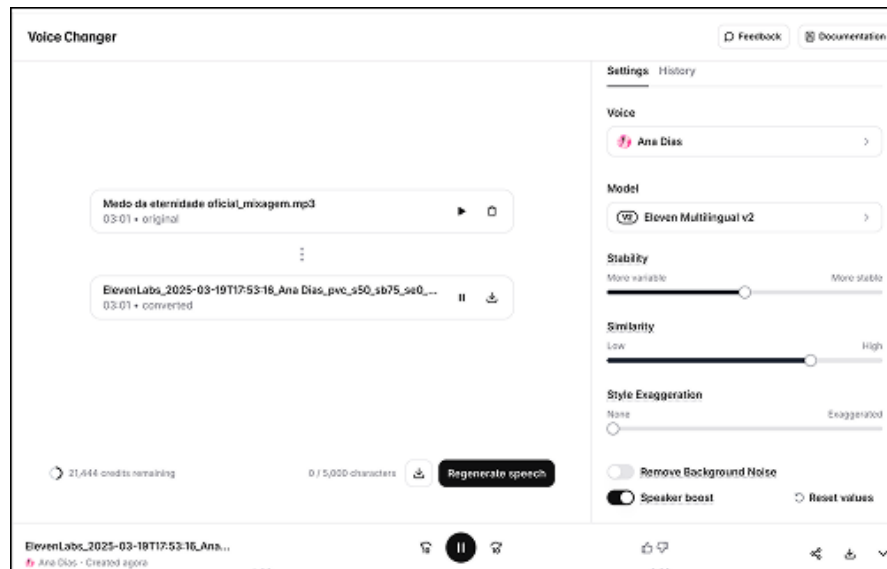
Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 45: Modificação dos áudios com IA - Voz Rita



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Figura 45: Modificação dos áudios com IA - Voz Julia



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Animação

Para a animação deste curta-metragem, foi utilizado o software After Effects, uma ferramenta amplamente usada em projetos de motion design.

Movimentos de câmera foram utilizados com o objetivo de direcionar o foco do espectador e intensificar o impacto emocional de determinadas cenas. Efeitos de zoom, por exemplo, foram aplicados para destacar as personagens em momentos de diálogo, enfatizar reflexões e expressões faciais de Rita, como preocupação, medo e alegria.

Em sequências que envolviam deslocamento, como as caminhadas das personagens, optei por uma animação simplificada, com pernas e braços estáticos. A animação das falas envolveu a utilização dos diversos formatos de boca, buscando transmitir a sensação de diálogo contínuo.

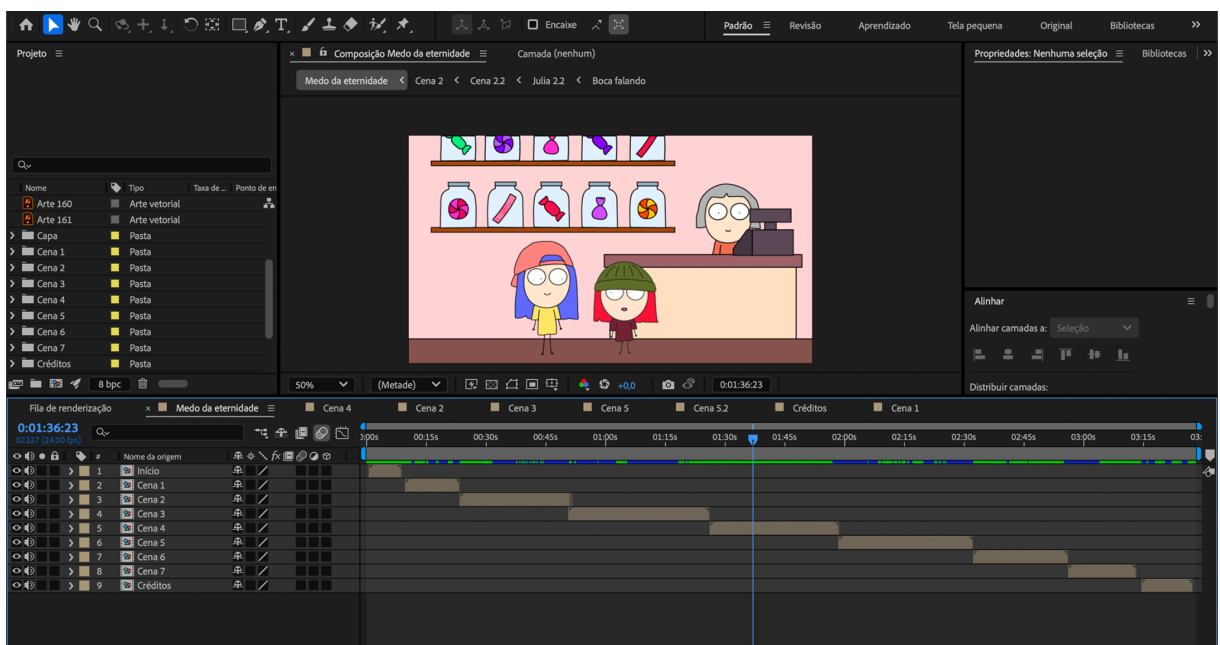
Um elemento visual relevante é o chiclete, que recebeu destaque em algumas cenas por meio de efeitos de câmera e aumento de dimensão.

Nas sequências que exploram o simbolismo do infinito, foram utilizados efeitos de espiral para criar uma atmosfera visualmente interessante e alinhada com a narrativa.

Ao final adicionei a cenas de abertura do curta, com o fundo preenchido pelo mesmo no chiclete, e o título surgindo aos poucos. E também os créditos.

O artefato final pode ser encontrado no apêndice C.

Figura 46: Imagem do After Effects na produção do curta



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

A seguir será mostrada a aplicação dos efeitos sonoros selecionados para a animação.

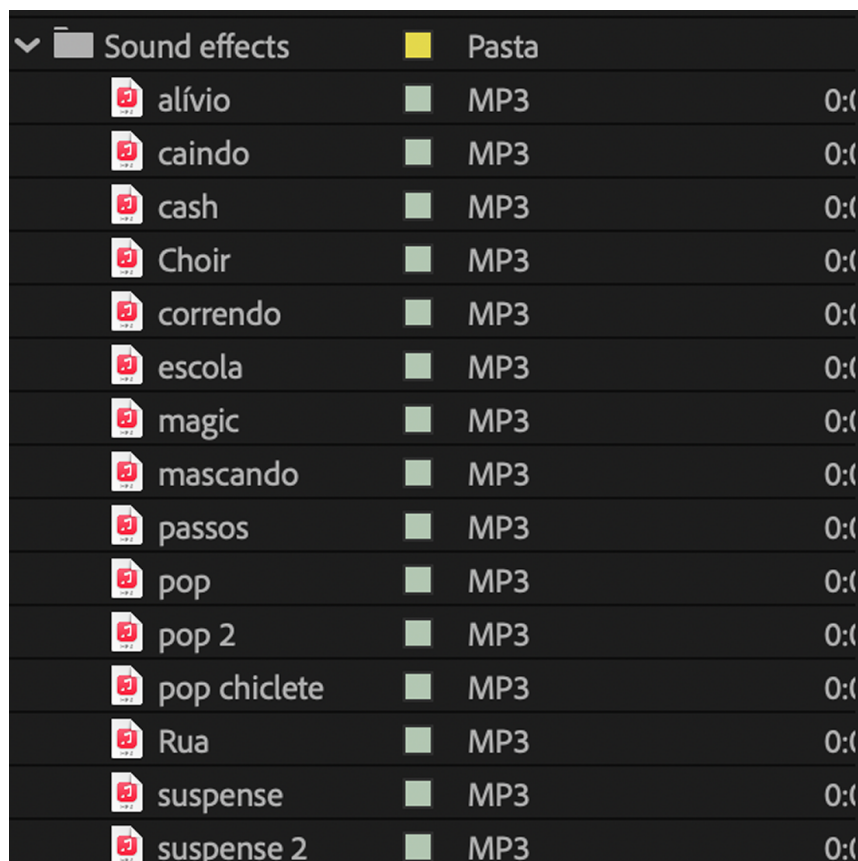
Efeitos sonoros

Concluída a animação, segui para a aplicação dos efeitos sonoros, visando aprimorar a experiência audiovisual do curta-metragem. Utilizei como fonte um banco de efeitos sonoros gratuito, o pixabay e também a própria IA utilizada para refinar os diálogos, a ElevenLabs.

Sons como o mascar do chiclete, o efeitos dos brilhos, suspense, e muitos outros, foram integrados à narrativa, intensificando a imersão e a expressividade das cenas.

A organização dos arquivos de áudio pode ser visualizada na figura 47.

Figura 47: Imagem da pasta de efeitos sonoros no After Effects



Sound effects	Pasta
alívio	MP3 0:00
caindo	MP3 0:00
cash	MP3 0:00
Choir	MP3 0:00
correndo	MP3 0:00
escola	MP3 0:00
magic	MP3 0:00
mascando	MP3 0:00
passos	MP3 0:00
pop	MP3 0:00
pop 2	MP3 0:00
pop chiclete	MP3 0:00
Rua	MP3 0:00
suspense	MP3 0:00
suspense 2	MP3 0:00

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Considerações finais

O objetivo geral foi alcançado com a finalização do curta-metragem. Todas as etapas do processo de animação foram executadas, proporcionando um grande aprendizado em cada uma delas. A meta inicial de manter um estilo de animação simples, visando à viabilidade da conclusão do projeto, foi atingida também.

Além disso, os objetivos específicos de aprimorar habilidades e conhecimentos em animação foram plenamente alcançados. Ao longo do processo de produção da animação, conforme detalhado na seção Desenvolvimento, foi possível desenvolver habilidades essenciais como ilustração, visível na criação dos personagens e cenários; storyboarding, cuja aplicação se manifestou na organização sequencial das cenas e no planejamento da narrativa visual; edição de vídeo e composição, demonstradas na montagem final da animação e na integração dos diversos elementos visuais e sonoros; e noções de roteiro e narrativa visual, aplicadas na adaptação da crônica.

A animação buscou, através da utilização de elementos visuais simples, como o estilo palito e as movimentações pouco complexas de câmera e camadas, provocar uma reflexão profunda sobre o tema da eternidade na perspectiva infantil. A análise das reações e interpretações da animação de alguns amigos que apresentei o curta podem corroborar o alcance deste objetivo.

A tradução visual da crônica de Clarice e sua complexa temática sobre a eternidade na visão infantil foi abordada na animação através das cores vibrantes contrastando com tons mais sombrios; foco nas expressões das emoções da personagem; e efeitos sonoros de suspense e momentos de alegria.

Talvez a única coisa que teria feito diferente é ter rascunhado minimamente algumas ideias de efeitos sonoros e não deixar tanto para o final, pois eles

ajudaram muito a trazer mais ideias de efeitos visuais e abrir possibilidades diferentes do que eu poderia ter pensado antes.

Fiquei muito satisfeita e orgulhosa do meu trabalho, no início eu não esperava que fosse conseguir finalizar toda a animação, mas fui criando cada vez mais gosto pelo processo e curti muito cada etapa. Em muitos momentos precisei pesquisar bastante, olhar muitas referências, tutoriais, mas no final deu muito certo.

Apêndice A - Roteiro adaptado

Abertura da crônica

Cenário: Capa da crônica

Diálogo: Jamais esquecerei o meu aflitivo e dramático contato com a eternidade.

CENA 1: Rita

Cenário: Plano verde

Diálogo: Quando eu era muito pequena ainda não tinha provado chiclete. Eu nem sabia bem de que espécie de bala ou bombom se tratava. Mesmo com o dinheiro que eu tinha, não dava para comprar e com o mesmo dinheiro eu lucraria não sei quantas balas.

CENA 2: Compra do chiclete

Cenário 1: Caminho da escola

Diálogo: Um dia eu e Júlia, minha irmã mais velha, estávamos a caminho da escola e como de costume paramos na loja de doces.

Cenário 2: Loja de doces

Diálogo: Dessa vez, Júlia tinha juntado mais dinheiro e comprou chicletes para a gente! Então ela disse:

- Rita, comprei um chiclete pra você, mas toma cuidado para não perder, porque esse tipo de bala nunca acaba. Dura a vida inteira.
- Como não acaba?
- Não acaba nunca, e pronto.

CENA 3: Fantasia

Cenário: Plano rosa da loja de doces

Diálogo: Eu estava boba, parecia que eu tinha sido transportada para o reino de histórias de príncipes e fadas. Então peguei a pequena pastilha cor-de-rosa que representava o elixir do longo prazer.

Examinei o chiclete, quase não podia acreditar no milagre. Eu que, como outras crianças, às vezes tirava da boca uma bala ainda inteira, para chupar

depois, só para fazê-la durar mais, me deparo com essa coisa cor-de-rosa, de aparência tão inocente, tornando possível o mundo impossível do qual eu já começara a me dar conta.

Com delicadeza, terminei pondo o chicle na boca.

CENA 4: Mascando

Cenário 1: Loja de doces

Diálogo:

- E agora o que eu faço?
- Agora chupe o chiclete para ir sentindo o docinho dele, e só depois que passar o gosto você começa a mastigar. E aí mastiga a vida inteira. A menos que você perca, eu já perdi vários.
- Perder a eternidade? Nunca.
- Eu que, como outras crianças, às vezes tirava da boca uma bala ainda inteira, para chupar depois, só para fazê-la durar mais.

Cenário 2: Caminho para escola

Diálogo:

- O adocicado do chiclete era bonzinho, não podia dizer que era ótimo. E, ainda perplexa, nos encaminhávamos para a escola.

Cenário 3: Escola

Diálogo:

- Acabou o docinho. E agora?
- Agora mastigue para sempre.

Me assustei, não saberia dizer por quê.

CENA 5: Eternidade

Cenário 1: Plano cinza

Diálogo: Comecei a mastigar aquele puxa-puxa cinzento de borracha que não tinha gosto de nada. Mastigava, mastigava. Mas me sentia contrafeita. Na verdade eu não estava gostando do gosto.

Cenário 2: Plano infinito cinza

Diálogo: A vantagem de ser bala eterna me enchia de uma espécie de medo, como se tem diante da ideia do infinito. Eu não quis confessar que não estava à altura da eternidade. Que só me dava era aflição.

CENA 6: O chiclete cai

Cenário: Pátio da escola

Diálogo: Então, quando chegamos no pátio da escola, eu não suportei mais. Enquanto minha irmã estava conversando com a amiga, dei um jeito de o chicle mastigado cair no chão.

– Olha só o que me aconteceu! Agora não posso mastigar mais! O chiclete acabou!

– Já lhe disse, repetiu minha irmã, que ela não acaba nunca. Mas a gente às vezes perde. Não fique triste, um dia lhe dou outro, e esse você não perderá.

CENA 7: Fechamento

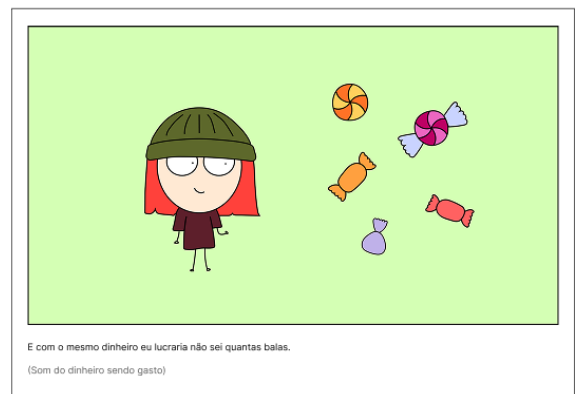
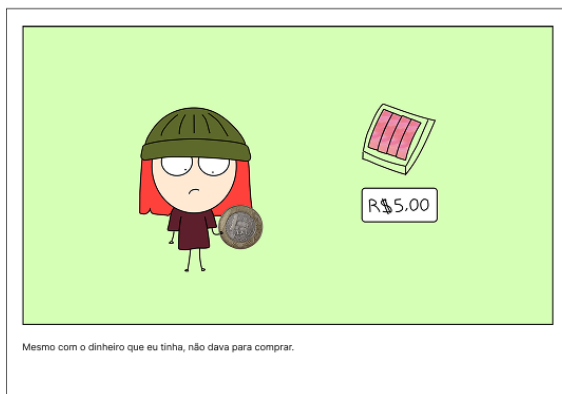
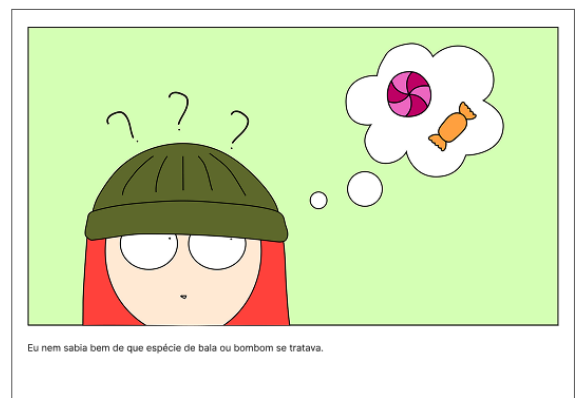
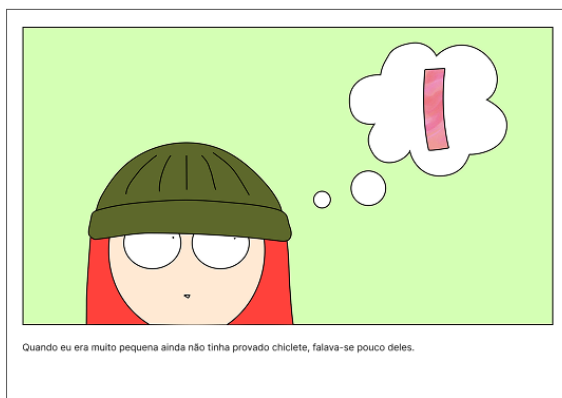
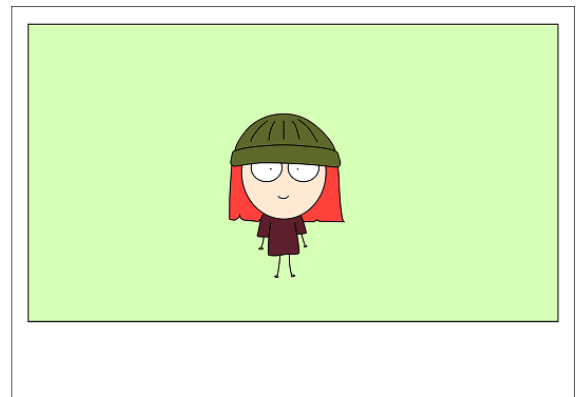
Cenário 1: Pátio da escola

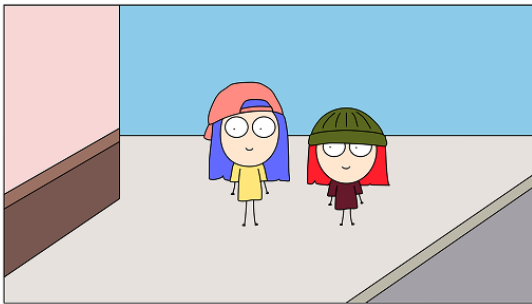
Diálogo: Eu estava envergonhada diante da bondade de minha irmã, envergonhada da mentira que contei dizendo que o chiclete caiu da minha boca por acaso.

Cenário 2: Plano azul

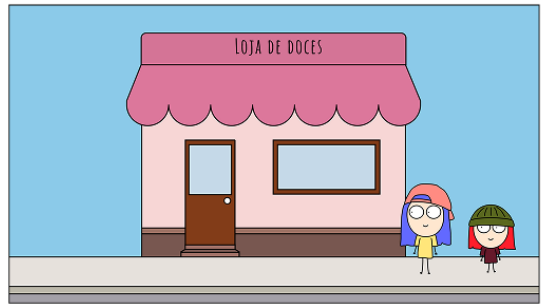
Mas aliviada. Sem o peso da eternidade sobre mim.

Apêndice B - Storyboard





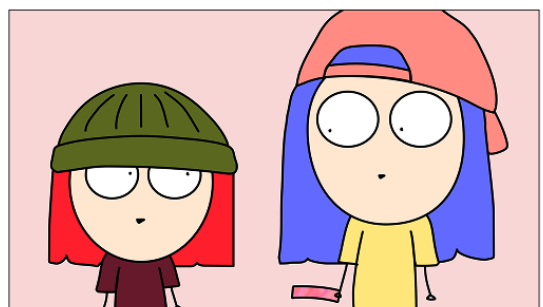
Um dia eu e Júlia, minha irmã mais velha, estávamos a caminho da escola



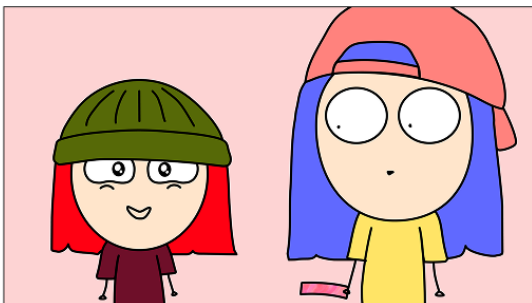
E como de costume paramos na loja de doces.



Dessa vez, Júlia tinha juntado mais dinheiro e comprou chicletes para a gente! Então ela disse:



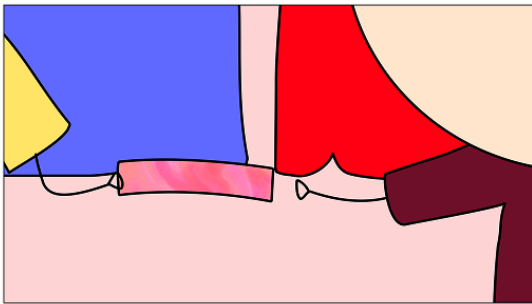
- Rita, comprei um chiclete pra você, mas toma cuidado para não perder, porque esse tipo de bala nunca acaba. Dura a vida inteira.
- Como não acaba?
- Não acaba nunca, e pronto.



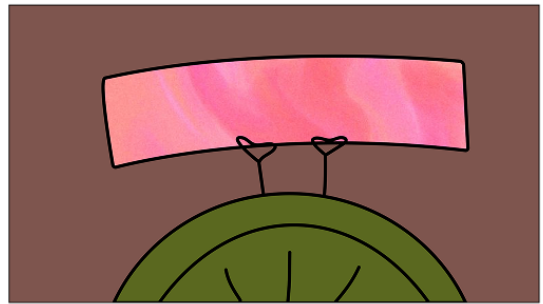
Eu estava boba



Parecia que eu tinha sido transportada para o reino de histórias de príncipes e fadas.



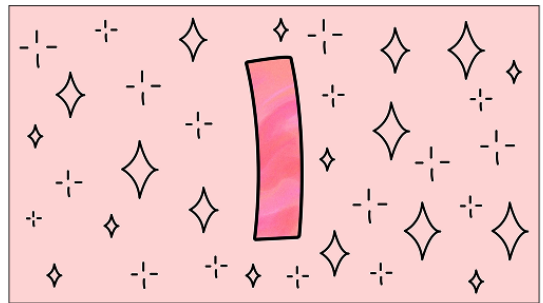
Então peguei a pequena pastilha cor-de-rosa que representava o elixir do longo prazer.



Examinei o chiclete, quase não podia acreditar no milagre.



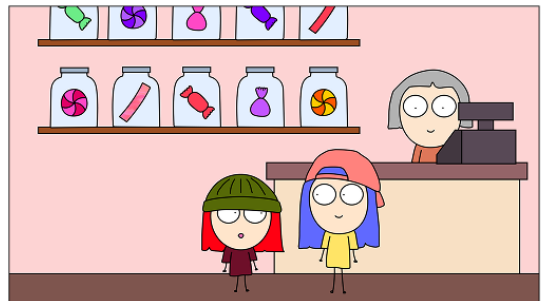
Eu que, como outras crianças, às vezes tirava da boca uma bala ainda inteira, para chupar depois, só para fazê-la durar mais



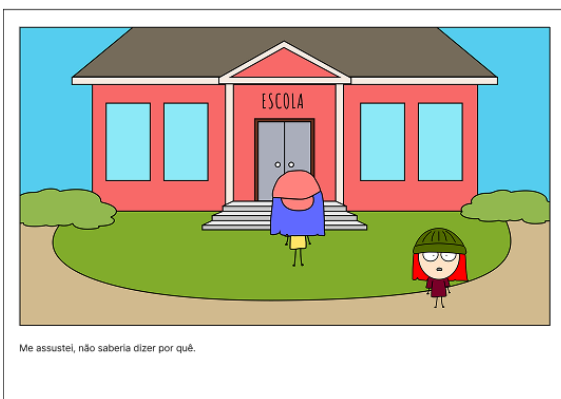
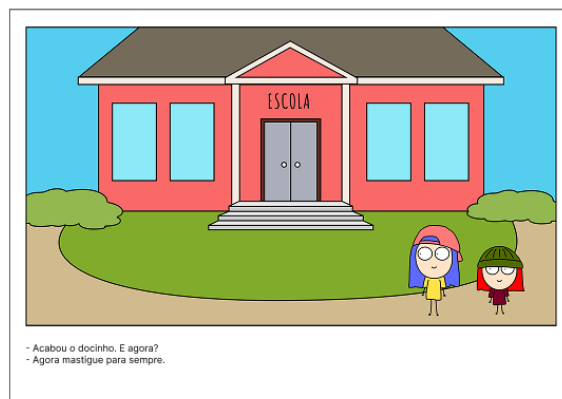
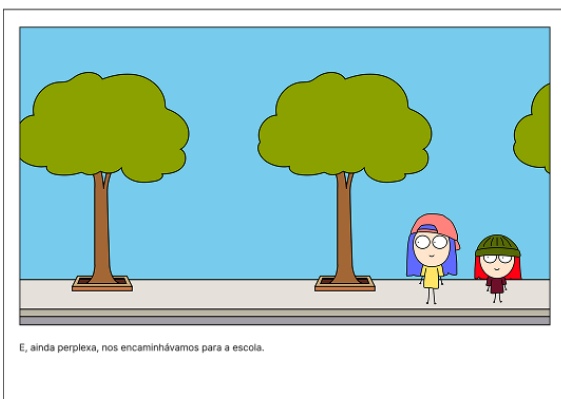
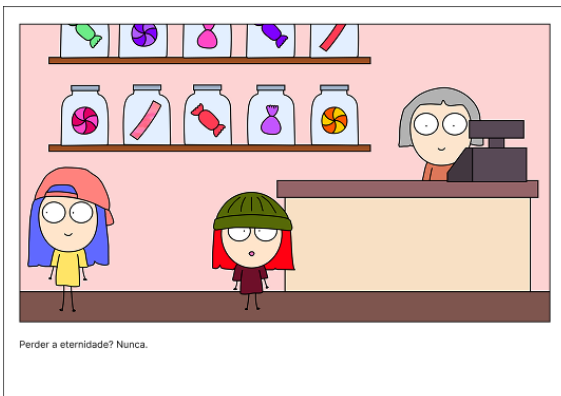
Me deparei com essa coisa cor-de-rosa, de aparência tão inocente, tornando possível o mundo impossível do qual eu já começara a me dar conta.

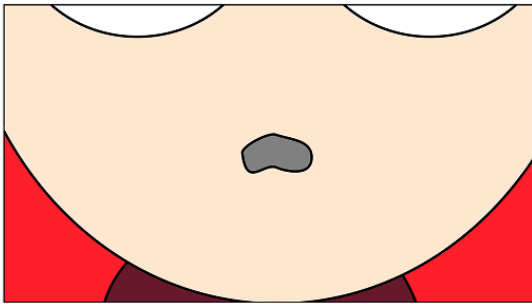


Com delicadeza, terminei pondo o chiclé na boca.



- E agora o que eu faço?
- Agora chupe o chiclete para ir sentindo o docinho dele, e só depois que passar o gosto você começa a mastigar. E aí mastiga a vida inteira. A menos que você perca, eu já perdi vários.

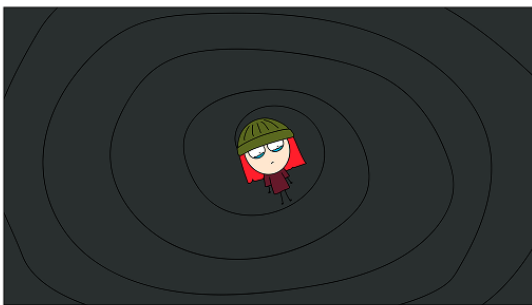




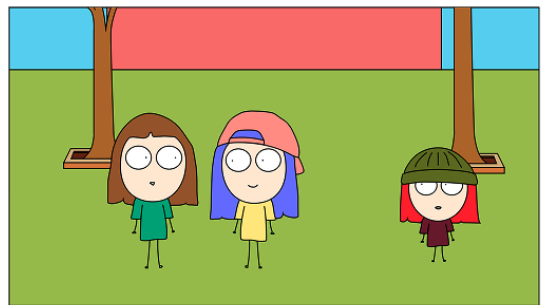
Mastigava, mastigava. Mas me sentia contrafeita. Na verdade eu não estava gostando do gosto.



A vantagem de ser bala eterna me enchia de uma espécie de medo, como se tem diante da ideia do infinito.



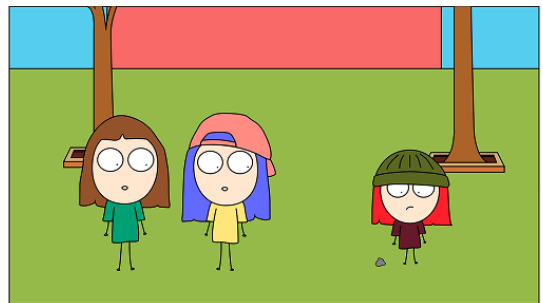
Eu não quis confessar que não estava à altura da eternidade. Que só me dava era aflição.



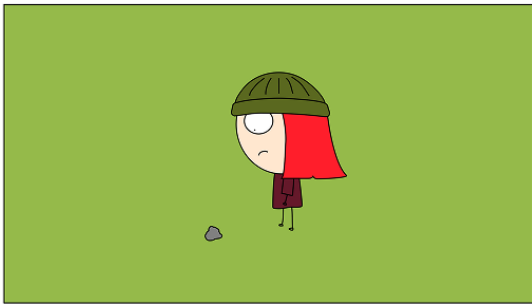
Então, quando chegamos no pátio da escola, eu não suportei mais. Enquanto minha irmã estava conversando com a amiga, dei um jeito de o chiclete mastigado cair no chão.



- Olha só o que me aconteceu! Agora não posso mastigar mais! O chiclete acabou!



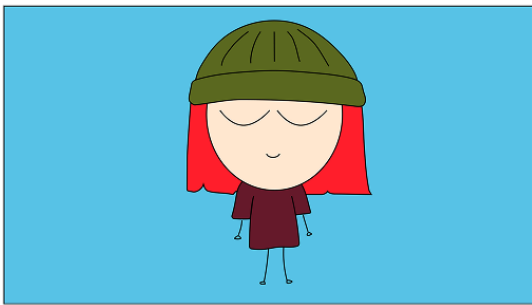
- Já lhe disse, repetiu minha irmã, que ela não acaba nunca. Mas a gente às vezes perde. Não fique triste, um dia lhe dou outro, e esse você não perderá.



Eu estava envergonhada diante da bondade de minha irmã



Envergonhada da mentira que contei dizendo que o chiclete caiu da minha boca por acaso.



Mas aliviada. Sem o peso da eternidade sobre mim.

Apêndice C - Animação

[Link da animação](#)

Anexo 1 - Crônica Medo da eternidade de Clarice

Lispector

Jamais esquecerei o meu aflitivo e dramático contato com a eternidade. Quando eu era muito pequena ainda não tinha provado chicles e mesmo em Recife falava-se pouco deles. Eu nem sabia bem de que espécie de bala ou bombom se tratava. Mesmo o dinheiro que eu tinha não dava para comprar: com o mesmo dinheiro eu lucraria não sei quantas balas.

Afinal minha irmã juntou dinheiro, comprou e ao sairmos de casa para a escola me explicou:

- Tome cuidado para não perder, porque esta bala nunca se acaba. Dura a vida inteira.
- Como não acaba? – Parei um instante na rua, perplexa.
- Não acaba nunca, e pronto.

Eu estava boba: parecia-me ter sido transportada para o reino de histórias de príncipes e fadas. Peguei a pequena pastilha cor-de-rosa que representava o elixir do longo prazer. Examinei-a, quase não podia acreditar no milagre. Eu que, como outras crianças, às vezes tirava da boca uma bala ainda inteira, para chupar depois, só para fazê-la durar mais. E eis-me com aquela coisa cor-de-rosa, de aparência tão inocente, tornando possível o mundo impossível do qual eu já começara a me dar conta.

Com delicadeza, terminei afinal pondo o chicle na boca.

- E agora que é que eu faço? – Perguntei para não errar no ritual que certamente deveria haver.
- Agora chupe o chicle para ir gostando do docinho dele, e só depois que passar o gosto você começa a mastigar. E aí mastiga a vida inteira. A menos que você perca, eu já perdi vários.

Perder a eternidade? Nunca. O adocicado do chicle era bonzinho, não podia dizer que era ótimo. E, ainda perplexa, encaminhá-vamos para a escola.

- Acabou-se o docinho. E agora?

- Agora mastigue para sempre.

Assustei-me, não saberia dizer por quê. Comecei a mastigar e em breve tinha na boca aquele puxa-puxa cinzento de borracha que não tinha gosto de nada. Mastigava, mastigava. Mas me sentia contrafeita. Na verdade eu não estava gostando do gosto. E a vantagem de ser bala eterna me enchia de uma espécie de medo, como se tem diante da ideia de eternidade ou de infinito.

Eu não quis confessar que não estava à altura da eternidade. Que só me dava era aflição. Enquanto isso, eu mastigava obedientemente, sem parar.

Até que não suportei mais, e, atravessando o portão da escola, dei um jeito de o chicle mastigado cair no chão de areia.

- Olha só o que me aconteceu! – Disse eu em fingidos espanto e tristeza. Agora não posso mastigar mais! A bala acabou!

- Já lhe disse, repetiu minha irmã, que ela não acaba nunca. Mas a gente às vezes perde. Até de noite a gente pode ir mastigando, mas para não engolir no sono a gente prega o chicle na cama. Não fique triste, um dia lhe dou outro, e esse você não perderá.

Eu estava envergonhada diante da bondade de minha irmã, envergonhada da mentira que pregara dizendo que o chicle caíra da boca por acaso.

Mas aliviada. Sem o peso da eternidade sobre mim.

Bibliografia

CANDIDO, Antonio. A vida ao rés-do-chão. In: ANDRADE, Carlos Drummond et al. Para gostar de ler. São Paulo: Ática, 1984. v. 5, Prefácio.

DIANA, Daniela. Crônica: características, tipos e exemplos. Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/cronica/>>. Acesso em: 13 mar. 2024.

FIALHO, Antônio, 1971. Desvendando a metodologia da animação clássica: A arte do desenho animado como empreendimento industrial / Antônio César Fialho de Sousa – Belo Horizonte: Escola de Belas Artes / UFMG (Dissertação de Mestrado), 2005.

LIMA, Daniel, 2009. Animação de recorte do stopmotion ao digital. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes / UFMG (Dissertação de Mestrado).

FRANZOLIM, Marco, 2023. As animações de recorte. Disponível em: <<https://medium.com/@marcofranzolim/as-anima%C3%A7%C3%B5es-de-recorte-8345fcf459e3>>. Acesso em: 13 mar. 2024.

KORNÁTSKI, Nikolai, 2023. Os 6 mais premiados filmes de animação soviéticos. Disponível em: <<https://br.rbth.com/cultura/88522-os-6-mais-premiados-filmes-animacao-urss>>. Acesso em: 13 mar. 2024.

DUFRESNE, Nicolas, 2019. Defining Animation & Motion Design. Disponível em: <https://duduf.com/10-years-of-duik-animation-motion-design/?fbclid=IwAR34DD_jNKutotgSRwmS30YC8IHecgZPV11uREH3zps4W6dri1idA-qjggI>. Acesso em: 13 mar. 2024.

SARTI, André. Motion Design - Definição, origem e áreas de atuação. André Sarti, 2016. Disponível em:

<<https://andresarti.com.br/motion-design-definicao-origem-e-areas-de-atuacao/>> Acesso em 26/04/2021.