



Universidade de Brasília

Instituto de Artes
Departamento de Design

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**Dirty Paws: Animação inspirada em contos
maravilhosos**

Luíza de Almeida Cardoso



Universidade de Brasília

Instituto de Artes
Departamento de Design

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Dirty Paws: Animação inspirada em contos maravilhosos

Luíza de Almeida Cardoso

Trabalho apresentado como exigência parcial do Curso de Bacharelado em Design da Universidade de Brasília para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual.

Orientador: Prof. Dr. Evandro Renato Perotto

Brasília, DF
1/2020

Termo de aprovação de Trabalho de Conclusão de Curso

Para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual, e em cumprimento à exigência parcial do Curso de Graduação em Design da Universidade de Brasília, este Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado **Dirty Paws: animação inspirada em contos maravilhosos**, foi apresentado pela aluna **Luiza de Almeida Cardoso** na data de 16 de dezembro de 2020 perante a seguinte Banca Examinadora:

Prof. Dr. Evandro Renato Perotto (Orientador)
Universidade de Brasília / Departamento de Design

Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva
Universidade de Brasília / Departamento de Design

Prof. Ms. André Camargo Thomé Maya Monteiro
Universidade de Brasília / Departamento de Design



Documento assinado eletronicamente por **Evandro Renato Perotto, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 21/12/2020, às 08:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **André Camargo Thomé Maya Monteiro, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 21/12/2020, às 09:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Tiago Barros Pontes e Silva, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 22/12/2020, às 16:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6099273** e o código CRC **62A04862**.

Referência: Processo nº 23106.124133/2020-40

Agradecimentos

Quero agradecer a todo mundo que me apoiou durante a produção do curta, tanto quem ajudou diretamente no desenvolvimento, quanto quem me deu apoio emocional;

Aos artistas voluntários, cuja participação foi tão importante para a conclusão do projeto: Rafaela Sukiya, Lucas Melo, Samuel Walber, Clara Taboza, Guilherme Andrade, Luma Accioli, Bárbara Pinheiro, Lúcia Casement, Sara Adrian, Viviane Letícia, David Silva e Heitor Fuscaldi;

E à minha família, que sempre apoiou o que faço apesar de ser tão diferente de sua área de atuação e me incentivou a seguir os meus sonhos.

Sumário

1. Introdução.....	7
2. Método.....	9
2. Levantamento de dados e pesquisas.....	11
2.1. Fantasia e contos de fadas.....	11
2.2. Público.....	13
2.3. Referências audiovisuais e de animação.....	16
3. História.....	19
3.1. Premissa.....	19
3.2. Roteiro.....	21
4. Pré-produção.....	23
4.1. Storyboard e animatic.....	23
4.2. Design de personagens.....	25
5. Produção.....	29
5.1 Cenários.....	29
5.2 Animação.....	31
5.2.1. Equipe de animadores voluntários.....	32
5.2.2. Keyframes de Inbetweens.....	33
5.2.3. Arte-finalização.....	36
5.3 Trilha sonora.....	37
11. Pós-produção.....	39
12. Dirty Paws.....	40
13. Conclusão.....	47
14. Referências.....	48

Resumo

O presente trabalho foi feito com o objetivo de relatar o processo de desenvolvimento de um curta animado 2D com a técnica quadro-a-quadro, desde as primeiras ideias até a conclusão do filme. O projeto surgiu da vontade de aumentar a presença da animação dentro do ambiente acadêmico, trazendo atividades para outros estudantes com interesse nessa área. Este relatório contém as pesquisas feitas antes de iniciar a produção, os métodos utilizados e todas as etapas de produção. Acreditamos que foi possível mostrar quantas coisas são possíveis de serem feitas de casa utilizando programas disponíveis para o público, trabalhando remotamente. O projeto contou com a ajuda de artistas voluntários, trazendo uma experiência mais semelhante à de pequenos estúdios de animação, para alcançar o produto final.

Palavras-chaves

Animação 2D, design, trabalho em equipe, curta-metragem, contos maravilhosos.

Abstract

This text was made with the goal of documenting the development of a 2D animated short film, made with the frame-by-frame technique, from the first ideas to the conclusion of the film. The project came from the desire to increase the presence of animation in the academic context, creating activities for other students who are interested in the area. This record contains the research made before beginning production, the methods used and all the production stages. We believe it was possible to show how making things from home is possible by using software available to the public and working remotely. The project had the help of voluntary artists, bringing an experience that is more similar to small animation studios, to achieve the final product.

Key words

2D animation, design, teamwork, short film, fairy tales.

1 INTRODUÇÃO

O relatório a seguir foi desenvolvido para o trabalho de conclusão de curso de Design na Universidade de Brasília. Consiste de um trabalho projetual com um produto final, este produto sendo um filme de curta-metragem animado desenhado à mão.

Como o Brasil tem se destacado na área de animação nos últimos anos, o aumento de interesse por esse tipo de trabalho é notável. A ideia de trabalhar com animação se torna cada vez mais tangível à medida que mais oportunidades surgem no país. Entretanto, há uma falta de abordagem disso nas universidades, havendo pouquíssimos cursos superiores dedicados à animação, ou até mesmo disciplinas em cursos semelhantes. É essencial trazer mais informação dessa área para o ambiente acadêmico porque pode ser um fator importantíssimo para que mais pessoas se sintam confiantes para dedicar uma carreira a isso.

Filmes e séries animadas influenciam a vida de muitas pessoas durante e depois da infância, inspirando algumas a seguir uma carreira na indústria de animação. Ao longo da graduação na universidade, entrei em contato com muitos estudantes com interesse nessa área, mostrando que havia uma grande intersecção entre Design e Animação. Isso me mostrou que vários métodos e conceitos do design são compatíveis e presentes na produção de animações.

Este trabalho não seria o mesmo se eu não tivesse tido a experiência de auxiliar em outros trabalhos de animação no curso. Como eles foram grandes inspirações para seguir com as ideias que trago aqui, também senti a necessidade de usar o projeto para inspirar pessoas no curso. Portanto, um dos seus objetivos é compartilhar conhecimento sobre animação na universidade, assim como incentivar produções dentro do curso de Design.

A produção de um filme animado requer não só trabalho artístico, como metodológico. Acredito que isso também descreve muitos trabalhos na área de Design. Portanto, desenvolver um projeto de animação pode muito bem provar a capacidade projetual de um estudante desse curso. Além disso, foi essencial trabalhar com uma equipe para ter o melhor resultado.

Quanto à temática da história a ser contada, foram unidos diversos assuntos de interesse pessoal que eu já havia abordado em trabalhos anteriores. Um deles é a ideia que desenhos animados podem ser feitos para qualquer faixa etária e não apenas a infantil. Porém, quando uma animação é feita com adultos em mente, ela pode continuar sendo apropriada para crianças e jovens. Conectado a esse assunto, havia o interesse de implementar elementos sombrios e misteriosos na história, argumentando que isso pode continuar interessante para espectadores mais novos. Por último, usar desse mistério e encanto para fazer uma história lúdica inspirada por contos maravilhosos¹, novamente abordando a questão de que esses temas podem ser interessantes para o público adulto e não restrito a crianças.

Então, foi desenvolvido um projeto com essas questões em mente, assim como o interesse em incluir outras pessoas do curso na produção de um curta-metragem, podendo gerar experiência e portfólio para todos envolvidos.

No início, definimos o objetivo geral do projeto: produzir um curta-metragem animado inspirado em contos maravilhosos que seja agradável para pessoas de todas as idades.

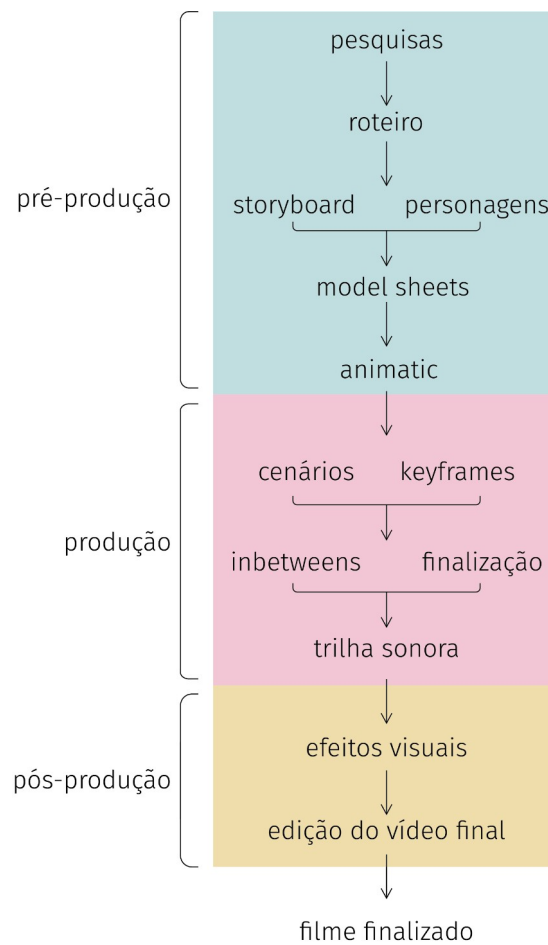
Logo, os objetivos específicos para alcançar essa meta são:

- Entender como contos maravilhosos são importantes para crianças e adultos;
- Encontrar um equilíbrio entre o maravilhoso e o sombrio;
- Escrever o roteiro e adaptá-lo a um storyboard;
- Criar o curta com base no storyboard.

1 O termo “contos maravilhosos” foi retirado da tradução brasileira do livro “O Conto na Psicopedagogia” de Jean-Marie Gillig, no qual foi usado para englobar histórias como contos de fadas, fábulas, folclore e histórias fantásticas em geral. Neste relatório, o termo é utilizado da mesma maneira.

2 MÉTODO

Para ter um curta-metragem como produto final, foi seguido um modelo de produção. Seguindo etapas semelhantes àsquelas de estúdios de animação, foi possível ter uma produção organizada. Essas etapas são divididas em três grandes grupos: pré-produção, produção e pós-produção.



Fluxograma de etapas de produção

Apesar de seguirem uma ordem temporal, muitas etapas são feitas simultaneamente. Como o filme é todo dividido em cenas curtas, algumas cenas podem estar mais à frente no fluxo do que outras. Ainda assim, a conclusão de cada etapa geral de produção é necessária para iniciar a próxima.

3 LEVANTAMENTO DE DADOS E PESQUISAS

Para o enredo do curta-metragem, foi utilizada uma ideia que já existia antes de iniciar o trabalho. Ela não estava muito desenvolvida, portanto aproveitamos o trabalho como uma oportunidade para construir a história.

Já havia uma noção que o trabalho trataria de contos de fadas e temas lúdicos. Durante a graduação, abordei esses temas em alguns projetos, principalmente a ideia de que animações e contos de fadas podem ser conteúdos para adultos tanto quanto para crianças. A ideia pré-existente já se encaixava nesses temas, mas poucos elementos estavam detalhados. O que estava mais desenvolvido eram as características de uma das personagens e um pouco do universo em que tudo se passava. Então, havia espaço para adaptar uma história autoral, porém inspirada em histórias fantásticas.

3.1. Fantasia e contos de fadas

Este trabalho surgiu de um interesse pela importância da fantasia, e porquê até hoje são produzidas tantas histórias com temas fantásticos – seja um livro, um filme ou um jogo eletrônico. Mais especificamente, contos de fadas e fábulas são contados e adaptados constantemente até a atualidade. Esses tipos de histórias costumam ser associadas com o público infantil, mas não significa que não possa servir para o público adulto. Por causa disso, talvez haja uma rejeição aos contos de fadas uma vez que as pessoas crescem, acreditando que é algo exclusivamente infantil e, portanto, imaturo. Isso será abordado no próximo tópico.

Porém, existem pesquisas sobre a utilidade dos contos de fadas. Dentre elas, Jean-Marie Gillig em seu livro “O Conto na Psicopedagogia” traz algumas reflexões interessantes sobre as funções do maravilhoso. “Na história da educação”, conta Gillig, “nunca houve um consenso quanto à necessidade do maravilhoso nos contos infantis. (...) A questão de saber se o conto maravilhoso é educativo ou não, se é um impedimento à construção do real na criança e se assim não lhe está ensinando mentiras não está ainda definitivamente solucionada hoje” (p. 65). Ele se refere a um ponto no século XIX em que os contos foram “banidos”, em que as pessoas acreditavam que poderia ser ruim que crianças tivessem contato demais com

histórias que não se passassem no “mundo real”. É possível ver as consequências desse modo de pensamento até os dias atuais – que considera fantasia como uma forma de escapismo. Apesar de Gillig focar na aprendizagem de crianças, acredito que ele trouxe conceitos pertinentes às pesquisas realizadas para este trabalho. Gillig aponta a “função fantasmagórica”, que, em resumo, consiste no fato que gostamos de contos maravilhosos porque eles representam desejos profundos, até mesmo inconscientes. Cenas como ter a habilidade de voar, ou encontrar um dragão, nos causam o maravilhamento porque são cenas que nos tiram do nosso cotidiano.

A animação conta um momento em que a protagonista foge de casa e explora uma floresta encantada, repleta de animais fantásticos. Assim, demonstrando esse desejo de fugir da rotina e ir numa aventura.

Também há o fato da história do curta-metragem se passar no que parece uma pequena vila no século XIX. Havia uma dúvida se ela deveria se passar num tempo mais parecido com o da contemporaneidade, mas após algumas leituras foi mantido o conceito inicial. Como explica Bruno Bettelheim no livro *A Psicanálise dos Contos de Fadas*:

“Ali Babá e os Quarenta Ladrões” começa assim: “Em dias de outrora, em tempos e épocas longínquas...” A história dos Irmãos Grimm “O Rei Sapo ou Henrique de Ferro” começa: “Nos velhos tempos, quando desejar ainda era de alguma ajuda...” Tais começos deixam amplamente claro que as histórias têm lugar num nível muito diferente do da “realidade” cotidiana. Algumas delas de fato se iniciam de forma bem realista: “Era uma vez um homem e uma mulher que durante muito tempo desejaram em vão um filho”. Mas a criança familiarizada com os contos de fadas sempre estende os tempos de outrora em sua mente para que signifiquem o mesmo que “na terra da fantasia...”

Isso demonstra como as pessoas associam ambientes antigos com algo fantasioso, especialmente hoje em dia, visto que nossa realidade está muito diferente da realidade, digamos, do século XIX. De acordo com Jean-Marie Gillig, isso exerce a função de “desvincular o tempo histórico, sem explicitá-lo”. Assim, a história se passar numa época diferente, mas de forma vaga sem mencionar eventos históricos marcantes, pode aumentar o maravilhamento.

3.2. Público

Até hoje, parece haver uma associação de senso comum que animações são todas feitas para crianças. Essa associação também ocorre em relação aos contos e às fábulas, sendo geralmente dirigidos ao público infantil e pouco abordado para os adultos. Um interesse que surgiu neste trabalho foi o de juntar as duas coisas, animação e contos maravilhosos, de forma que fosse adequado para crianças, mas também fosse interessante para adultos, tendo um público mais universal.

É bastante comum jovens adultos, provavelmente em torno de 18 e 30 anos, gostarem de assistir desenhos animados. Esses desenhos não costumam ser do tipo educativo para crianças pequenas, mas os que se encontram em canais de televisão como o Cartoon Network, Nickelodeon e Disney Channel, que costumam apresentar enredos mais complexos. Isso ocorre justamente porque os criadores das séries costumam se preocupar com espectadores mais velhos, porém, os canais costumam colocar muitas limitações no conteúdo dessas séries, pensando em mantê-las mais voltadas às crianças.

Assim, foi interessante trazer algumas características no projeto que costumam ser limitadas em animações que lançam na televisão, visto que não existem tais limitações num trabalho independente. Algumas dessas características são, por exemplo, uma estilização mais realista das personagens, em vez do que é comum em animações infantis que costumam ter personagens desenhados de formas mais “fofinhas” e exageradas como se fossem bonecos; enquanto os ambientes são desenhados de forma mais abstrata e estilizada, trazendo um visual mais artístico que nem sempre é aceito em programas de TV. Além disso, o filme tem momentos sombrios e misteriosos, que também podem ser limitados em produções maiores por medo de assustar espectadores muito novos. Quis fazer isso para provar que tudo depende do contexto da cena, mesmo que ela seja sombria, ela pode ter um charme que envolve as pessoas sem que elas fiquem assustadas, visto que quando eu era criança, gostava muito de filmes mais sinistros, como o filme “O Estranho Mundo de Jack” do diretor Henry Selick e produtor Tim Burton, conhecidos por fazerem obras num estilo mais sombrio.

Em relação à inspiração em contos maravilhosos, vem a pergunta: Adultos precisam de contos maravilhosos? J.R.R. Tolkien, autor de “O Senhor dos Anéis” e “O Hobbit”, aborda isso numa parte do seu ensaio “Sobre Contos de Fadas”, no qual ele também fala da “rejeição” que esses contos sofreram pela população adulta.

[...] contos de fada não deviam ser especialmente associados com crianças. São associados com elas: naturalmente, porque crianças são humanas e contos de fada são um gosto natural humano (todavia não necessariamente universal); acidentalmente, porque contos de fada são uma grande parte da tralha literária que foi abandonada em sótãos na Europa moderna; não-naturalmente, por causa de um sentimento errôneo sobre crianças, um sentimento que parece crescer com o declínio na quantidade de crianças. (TOLKIEN, 1964, pg. 42, tradução nossa)²

A justificativa de Tolkien para a importância de contos maravilhosos na vida adulta é, principalmente, a necessidade de escapismo. O escritor se refere a um escapismo saudável – usado para sair da mesmice da rotina e da artificialidade do mundo moderno, e para explorar os sonhos e fantasias do leitor. Ele explica isso ao mostrar que os contos costumam tratar de temas simples, presentes na vida de todos, mas esses temas só costumam ser percebidos pelos leitores adultos, visto que as crianças ficam mais distraídas pelos elementos maravilhosos e mágicos das histórias. Porém, são esses elementos que tornam as histórias especiais.

“Contos de fadas tratam em grande parte, ou (os melhores) principalmente, de coisas simples e fundamentais, intocadas pela Fantasia, mas essas simplicidades se tornam muito mais luminosas pelo seu contexto.” (TOLKIEN, 1964, pg. 59, tradução nossa)³.

O produto final deste trabalho tratará justamente dessa temática – a necessidade do escapismo e o desejo pela aventura, expressados de uma forma maravilhosa e até mesmo literal, visto que a protagonista foge da sua rotina para explorar um lugar mágico e intocado pela civilização.

2 “[...] *fairy-stories should not be specially associated with children. They are associated with them: naturally, because children are human and fairy-stories are a natural human taste (though not necessarily a universal one); accidentally, because fairy-stories are a large part of the literary lumber that in latter-day Europe has been stuffed away in attics; unnaturally, because of erroneous sentiment about children, a sentiment that seems to increase with the decline in children*”

3 “*Fairy-stories deal largely, or (the better ones) mainly, with simple or fundamental things, untouched by Fantasy, but these simplicities are made all the more luminous by their setting*”

É importante notar que Tolkien se refere à noção moderna de contos de fadas, em que parecem ter sido “abandonados” pela sociedade. A maioria dos contos, especialmente os europeus, parecem ter mudado muito desde seu surgimento. Suas versões mais próximas das originais são muito menos agradáveis para crianças, inclusive servindo para amedrontá-las de forma que obedecessem os adultos com histórias de monstros que as sequestrariam se fossem muito longe de casa. É desse contexto que surge o símbolo da “floresta proibida”, que será explorado em breve no roteiro do filme, porque florestas eram, de fato, perigosas para civilizações antigas.

3.3. Referências Audiovisuais

Diversas obras audiovisuais, principalmente de animação, foram usadas como inspiração em elementos diferentes do projeto. Ao analisar essas obras, foi possível compreender o que tornava elas cativantes, utilizando esse conhecimento no desenvolvimento do trabalho.

Tematicamente, a obra que mais influenciou o curta-metragem foi o desenho animado do Cartoon Network “O Segredo Além do Jardim”, criado por Patrick McHale. A narrativa gira em torno de temas sombrios e misteriosos, mas também tem momentos engraçados e é transmitida de uma forma leve. A série foi muito inspirada em filmes e obras de arte antigas, tendo um visual bastante “vintage”. Este desenho provou para nós que é possível ter temas sombrios numa obra sem que ela deixe de ser apropriada para crianças e jovens.



Cena de O Segredo Além do Jardim.

Os filmes do estúdio de animação Studio Ghibli também foram referências importantíssimas no desenvolvimento do projeto. Tanto visualmente, com seus cenários pintados à mão e a estilização semi-realista dos personagens, mas pelas narrativas de suas histórias. Apesar dos seus filmes serem muito famosos fora do Japão, suas narrativas têm um ritmo muito diferente do estilo ocidental comum.

No oriente, principalmente na China, Coréia e Japão, há uma forma diferente de contar histórias. Em muitas delas, levando os filmes do Studio Ghibli como

referência, não há um conflito ou antagonista claro e as histórias se desenvolvem como uma série de acontecimentos, com foco mais na jornada do que na conclusão. Como resultado disso, alguns filmes têm um ritmo mais lento, porém atmosférico e imersivo.

Diferente da estrutura de três atos, muito utilizada no ocidente, muitas histórias orientais utilizam uma estrutura narrativa de quatro atos chamada no Japão de *kishotenketsu*. Essa estrutura consiste nos atos de Introdução, Desenvolvimento, Reviravolta e Conclusão. Diferente do ato de Conflito na estrutura de três atos, o ato de Reviravolta apresenta uma mudança na narrativa, sendo o momento mais interessante dela. Porém, conflito não é visto como necessário para tornar uma história interessante.

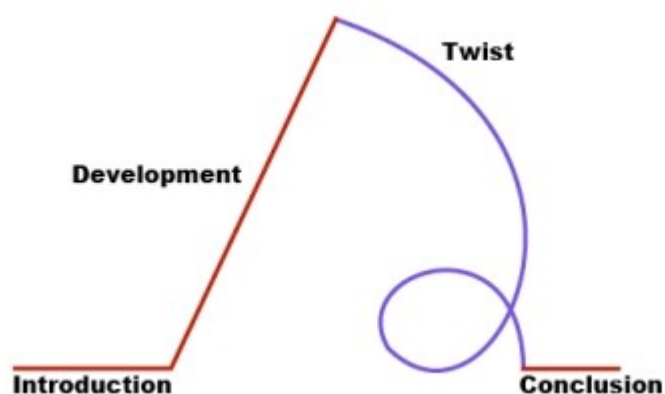
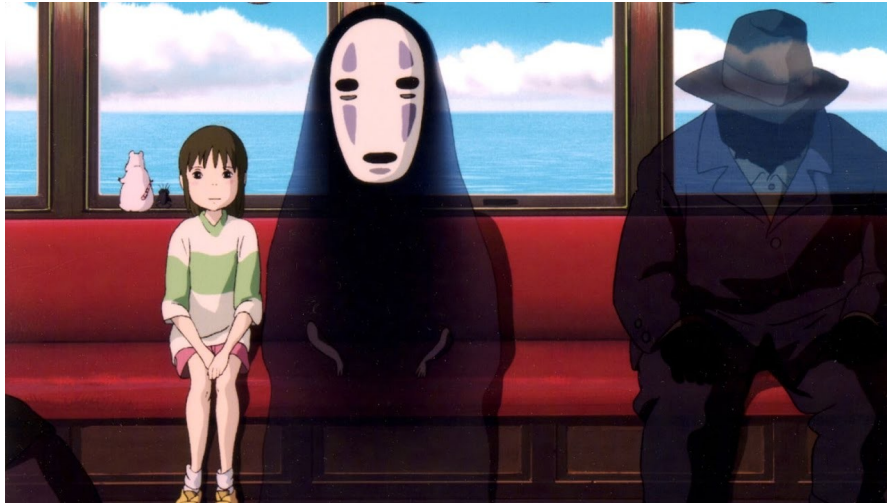


Gráfico representando o ritmo de uma narrativa *kishotenketsu*.

O filme “A Viagem de Chihiro” foi a principal referência do estúdio usada neste projeto por também trazer elementos surreais, fantasiosos e sombrios, mas com uma estrutura narrativa diferente da referência anterior.



Cena de A Viagem de Chihiro.

A última referência principal foi a série da Netflix “Anne com E”, por ser uma história de época que foca na experiência de uma garota, assim como no curta a ser produzido. A série também aborda como a fantasia e a imaginação eram consideradas coisas infantis que devem ser abandonadas, com uma protagonista que se recusa a fazer isso. Essa temática se alinhou muito com as pesquisas feitas para este trabalho, além de ser uma referência visual para a época que o curta se passa.



Cena de Anne com E.

4 HISTÓRIA

Antes de iniciar as fases mais práticas do projeto, é necessário desenvolver um roteiro. É especialmente importante ter um roteiro sólido para a produção de uma animação porque ele definirá, por exemplo, o número de cenas, a duração do filme e até mesmo a complexidade da animação.

Além disso, é nessa fase que se define o tipo de narrativa, qual será seu tom, para qual público será voltado e assim em diante. Cada um desses fatores influencia na direção de arte do filme, de forma que ele honre ao máximo o conteúdo do roteiro e cumpra seus objetivos. Isso inclui o design dos personagens e a criação dos cenários, por exemplo.

Mesmo a proposta do filme sendo simples, o objetivo era que a narrativa ficasse clara e compreensível e, mais importante, que ela cativasse o público. Partindo da proposta de unir o clássico ao contemporâneo, foram feitas algumas pesquisas sobre narrativa nos tempos atuais.

A metodologia principal utilizada foi a descrita por John Truby no seu livro “The Anatomy of Story”. Não adotei passos mais complexos neste projeto visto o pequeno escopo do filme, apesar de certos pontos serem úteis para o *worldbuilding* da narrativa.

4.1. Premissa

O primeiro passo para a criação da história foi definir a sua premissa, que é a história resumida em poucas palavras. Ela deve conter a ação principal da protagonista e dar a forma e estilo geral da narrativa. Outro fator importante é que ela deve deixar o leitor curioso e interessado em ver o produto final. Várias alternativas de premissas foram escritas, até chegar numa que representasse melhor a narrativa que eu tinha em mente. A primeira foi a seguinte:

Uma garota libera seus poderes mágicos ao adentrar a floresta proibida e põe-se em risco por conta das superstições da comunidade.

Apesar dessa versão englobar o que eu tinha em mente com o *worldbuilding* da história, tinham muitos detalhes para serem abordados em apenas um a dois minutos. Após fazer um esboço do roteiro, o qual será abordado no próximo tópico, alterei a premissa para algo mais simples:

Uma garota mostra o lado bom da floresta proibida para sua amiga, revelando seus poderes mágicos e indo contra as superstições da comunidade.

Truby compara a premissa com a base de uma construção. Por mais elaborado que seja o resto do prédio, se a base não for sólida ele vai desabar. Então, a narrativa sempre tem que manter a premissa em mente para que continue concisa.

Porém, pensar na premissa serviu mais como um ponto de partida do que uma base sólida. Ao longo do desenvolvimento, foram feitas algumas mudanças no conceito da narrativa, mas não houve necessidade de pensar numa premissa nova. Como o curta-metragem não é um produto comercial ligado diretamente à indústria de filmes ou de animação, as fases de produção seguem um caminho mais solto.

Além da premissa, foram detalhados os princípios da história, novamente seguindo os de Truby. É um texto curto que elucida alguns detalhes adicionais da premissa e como o universo da história funciona. De certo modo, os princípios dão mais contexto ao que é descrito na premissa.

Numa sociedade na qual a magia é tabu, Amber deve esconder suas habilidades, que são conectadas à natureza.

Saindo um pouco da abordagem de Truby, também foram feitas algumas anotações em relação aos meus próprios interesses em relação ao filme. Os tópicos listam elementos que eu gosto em outras produções e que eu gostaria de abordar. Os tópicos foram os seguintes:

- Fantasia
- Magia
- Contos e fábulas
- Contraste entre bonito e sombrio
- Unir infantil com maduro

Em seguida, anotei algumas ideias de cenas que gostaria de incluir no roteiro. Estas foram ideias que eu achei que ajudariam a desenvolver a protagonista e que representam a atmosfera da história.

- Personagens interagindo com criaturas dentro da floresta
- Amber se transformando numa raposa
- A floresta tem um lado sombrio, justificando o medo que as pessoas sentem dela.

4.2. Roteiro

Logo em seguida, o roteiro final foi produzido. Havia muitas ideias para a história – como a de aliar o infantil ao maduro, para fazer um conto mais sério. Porém, fazer essas nuances de tom no enredo poderia ser muito complexo, e o roteiro não seria o ponto mais avaliado. Por isso, decidi focar em algo mais simples, baseando-me na premissa.

Para aproveitar melhor o tempo curto de produção, quanto mais curto o filme fosse, melhor. Dessa forma, é possível melhor desenvolver a parte visual e deixá-lo bem-acabado. Foquei na ação principal da premissa: Uma garota mostra o lado bom da floresta proibida para sua amiga. Assim, o filme se concentra nesse conceito, deixando a história mais contida.

Como o filme não tem falas, o roteiro é bastante descritivo da parte visual. Ele serviu mais como um lembrete das cenas que haveria no *storyboard*, o qual explica melhor o que acontece no filme na minha opinião, sendo uma ferramenta visual em vez de verbal.

Por isso, o último roteiro produzido, na verdade, não contém a versão final do curta-metragem. Várias cenas foram retiradas e outras, modificadas.

A seguir, um trecho do roteiro final que se manteve igual na produção.

DIRTY PAWS

EXT. FLORESTA - FIM DA TARDE

Plano aberto da borda da floresta, bloqueada por uma cerca reforçada com tábuas de madeira, arames e placas de perigo. A floresta é sobrenaturalmente escura e ameaçadora.

OLIVIA, uma jovem garota de aproximadamente 12 anos, aparece correndo atrás de uma raposa, estão brincando. A raposa se mete entre algumas tábuas da cerca que estão meio soltas, passando pelo outro lado. OLÍVIA para, hesitando.

A raposa volta para perto de OLIVIA, seus olhos brilhantes contrastando com a escuridão da mata. Porém, OLIVIA tem medo e volta correndo para casa. A raposa a observa indo embora, intrigada.

EXT. CASA DE OLIVIA - ANOITECENDO

OLIVIA entra na casa. A casa é cinza, assim como as casas à sua volta. Não há vida neste local.

INT. CASA DE OLIVIA - ANOITECENDO

OLIVIA fecha a porta atrás dela e dá um suspiro de alívio. Algumas folhas e pequenos pontos brilhantes a acompanham, mas ela não percebe. Sua casa é escura e solitária, mas é segura.

INT. CASA DE OLIVIA - NOITE

OLIVIA olha pela sua janela antes de apagar a lâmpada do seu quarto. Ela consegue ver um pouco da floresta à distância. Sua expressão é curiosa e determinada.

Ela apaga a luz e vai dormir.

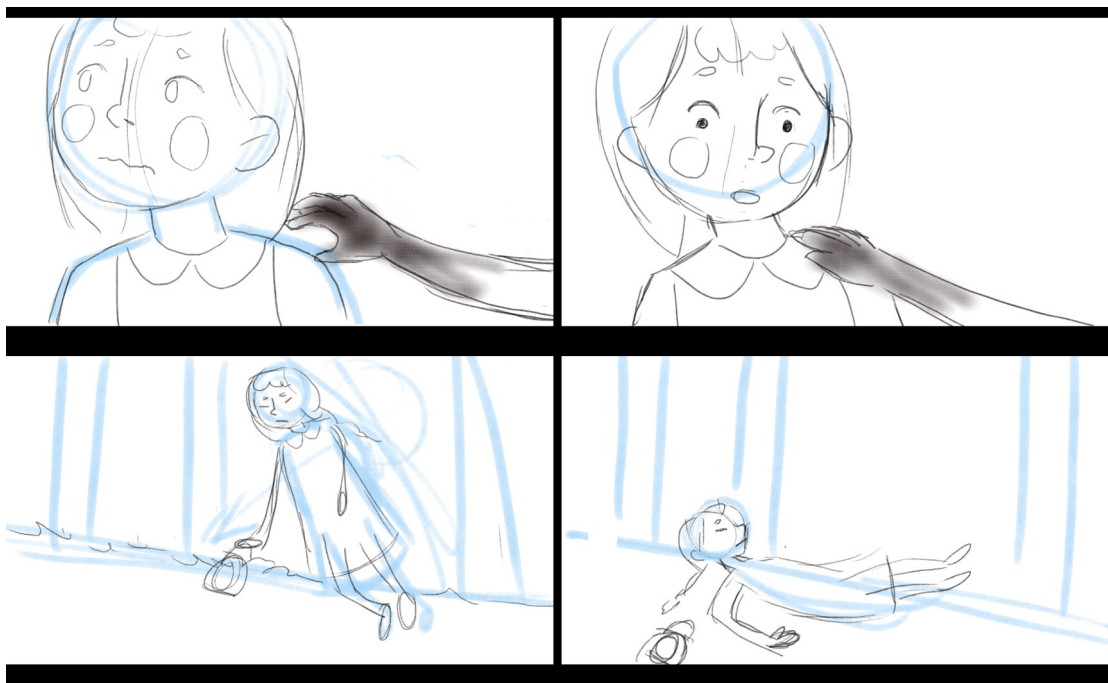
4 PRÉ-PRODUÇÃO

Como filmes de animação 2D são inteiramente desenhados, é necessário fazer um planejamento de como as cenas serão. Isso inclui o ângulo da câmera, as ações dos personagens, a composição visual das cenas, o ritmo do filme, e assim por diante. Muito tempo é gasto para produzir os cenários e animar as personagens, por isso é essencial planejar todos os elementos do filme.

Por mais que o público não entre diretamente em contato com o que é feito na pré-produção, esta etapa evita retrabalho no futuro e garante maior consistência nas artes.

4.1. Storyboard e animatic

Após feito o roteiro, as cenas descritas nele são traduzidas de forma visual. Num formato que parece uma história em quadrinhos, são feitos esboços das cenas que estarão no filme finalizado.

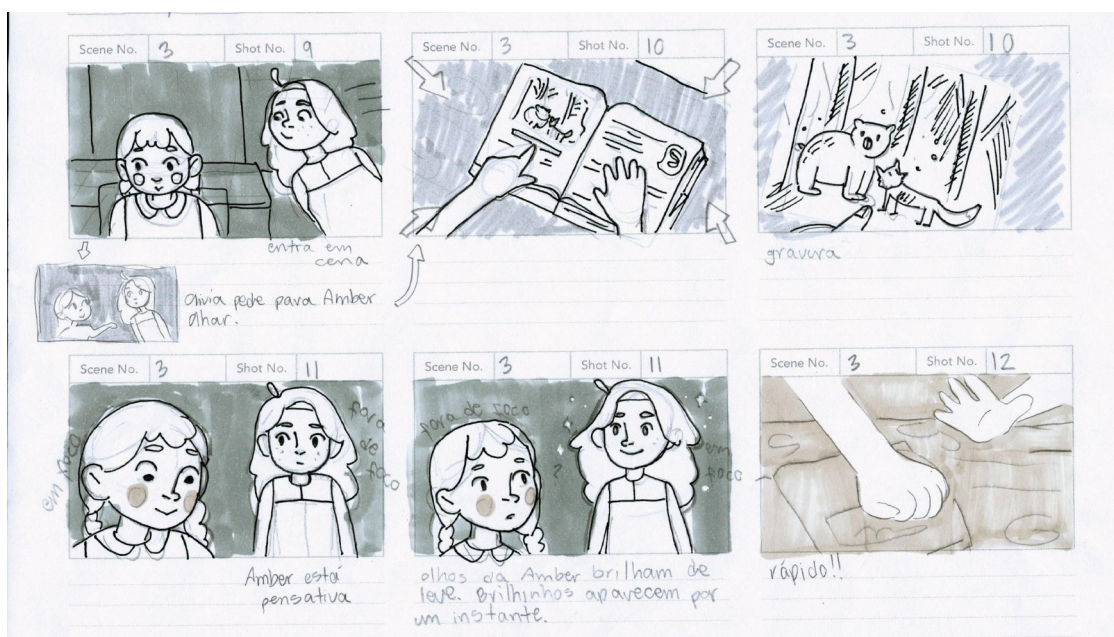


Trecho do *storyboard* final.

O *storyboard* é o início desse processo. Os designs finais das personagens não precisam estar concluídos nesta fase, visto que o *storyboard* foca mais na

composição geral de cada cena do filme, em vez da aparência das personagens ou detalhes dos cenários.

Como o curta não tem falas, o *storyboard* descreveu melhor os momentos da animação, fazendo mudanças no roteiro para que certas cenas melhor comunicassem seus objetivos. Por isso, foi interessante dedicar bastante tempo a essa fase do desenvolvimento do filme, visto que mudanças no projeto em fases futuras traria muito mais prejuízo e levariam mais tempo para serem corrigidas.



Cena cortada do filme em que as personagens interagem na escola. Esta foi a primeira versão do *storyboard*, feita em papel.

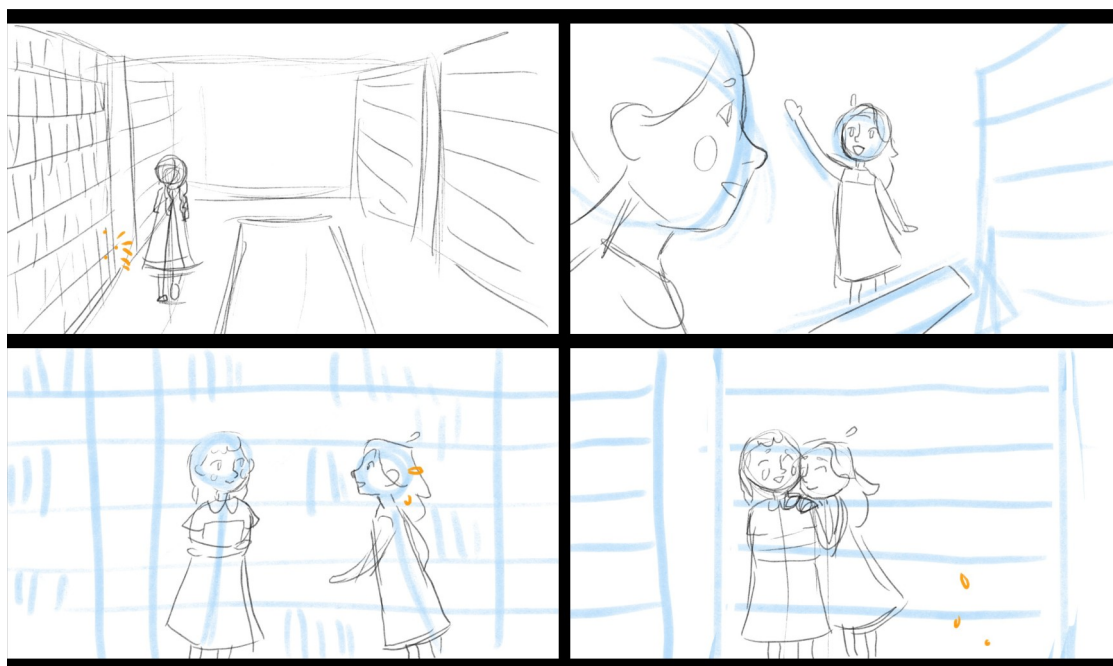
Com o primeiro *storyboard* feito, uma reunião foi feita com algumas pessoas para obter *feedback* sobre a história. Nessa reunião, percebemos que poderia ser mais simplificada, visto que ficaria muito corrido retratar muitas cenas em aproximadamente dois minutos. Algumas sugestões de enquadramento foram recebidas também, pois algumas cenas podiam ter ângulos mais exagerados.

Em seguida, uma nova versão feita completamente do zero começou, dessa vez usando uma ferramenta digital. O programa escolhido foi o Storyboarder, que permitiu programar o tempo de cada quadro, gerando um vídeo com as cenas. Esse tipo de vídeo feito a partir de um *storyboard* se chama *animatic*, que permite visualizar o tempo real do filme.

Durante a produção do *animatic*, mais alterações foram feitas. Visto que algumas cenas, uma vez assistidas como um filme em vez de uma série de imagens

justapostas, ficaram com um ritmo estranho. Foi necessário adicionar cenas para conectar melhor alguns eventos, assim como remover e substituir outras cenas para deixar tudo mais consistente. Em geral, o enredo ficou mais simples ao longo da produção do *animatic*, pois a visualização na forma de vídeo ajudou bastante no planejamento do filme.

Por exemplo, na primeira versão as personagens interagiam na escola antes dos eventos principais do curta acontecerem. Essa porção da história estava muito extensa, então foi adaptada para que se encontrassem numa biblioteca numa tentativa de simplificar a cena. Depois de um tempo, notou-se que a cena podia ser removida completamente, pois muito tempo era gasto tentando explicar que as duas personagens já se conheciam. Então, a história ficou mais simples partindo do ponto que elas não se conhecem ainda.



Cena cortada em que as protagonistas se encontram na biblioteca.

4.2. Design de personagens

Como a história é focada nas personagens, é muito importante definir todos os aspectos da sua aparência e comportamento, de forma que fiquem consistentes ao longo do filme.

O design de personagens é focado no propósito que os personagens têm para a narrativa e busca a melhor forma de retratá-los. Por isso, os desenhos devem ter o roteiro e a personalidade das personagens como primeiras referências para decidir qual estilo visual será utilizado e quais elementos estarão presentes.

Cada característica da personagem deve ser justificada pela sua personalidade e história. É interessante desenvolver uma história pessoal (*backstory*) de cada uma para determinar essas características – que tipo de roupas usam, onde vivem, quais são seus interesses, seus medos, e assim em diante.

Olívia, a protagonista, é tímida e sonhadora. Com os cabelos presos e camadas de roupas, ela obedece às tradições da sua cultura. Amante da natureza e dos animais, sempre brinca ao ar livre. Porém, nunca se atreveu a entrar na floresta.

Amber tem uma personalidade livre e atrevida. Com os cabelos soltos e roupas frescas, ela se expressa como quiser. Suas mãos e pés escurecidos têm uma aparência de estarem constantemente sujos.





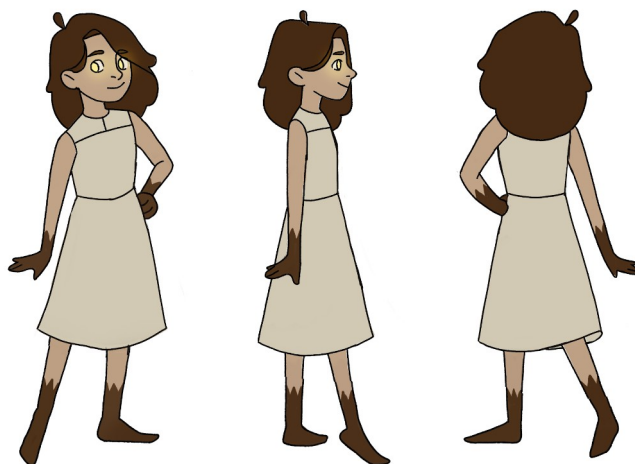
Esboços explorando os personagens.

Uma vez que alguns esboços foram feitos e a aparência geral foi definida, os modelos (*model sheets*) foram criados. O modelo é o desenho final da personagem e deve levar em conta como será animado. Por isso, é sugerido que não tenham detalhes pequenos e finos, pois são difíceis de animar consistentemente. O modelo define todas as proporções e serve como a referência do “traço” de desenho para o projeto. Todos os artistas que forem participar devem treinar com base no modelo para que o filme pareça ter sido desenhado pela mesma pessoa. Para melhor compreensão, o modelo inclui desenhos da mesma personagem em ângulos diferentes e às vezes pode incluir expressões faciais e poses variadas.

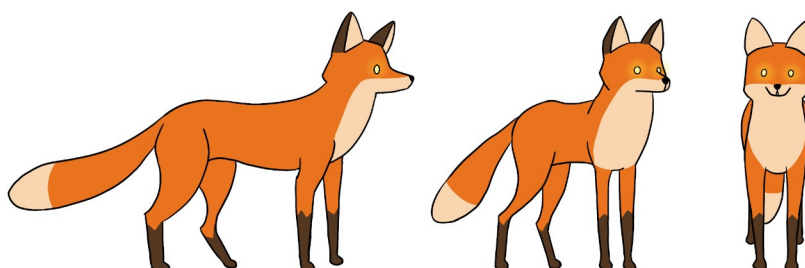
Foi escolhido um estilo semi-realista para as personagens. Isso significa que embora não sejam muito cartunizadas, também não são muito realistas e as linhas são mais simplificadas em vez de levar em conta a anatomia realista. Os estilos dos filmes do Studio Ghibli e das séries “A Lenda de Aang” e “A Lenda de Korra” foram as principais referências para o traço deste projeto.

Esse estilo foi escolhido em parte para remeter a ilustrações mais antigas que podem ser encontradas em livros de contos, mas principalmente pelo tom da história e seu público. Assim como as produções usadas como referências, pode ser visto por crianças mas também não deixa o público adulto de lado. As formas das personagens não são simplificadas ao ponto que parecem bonecos de brinquedo

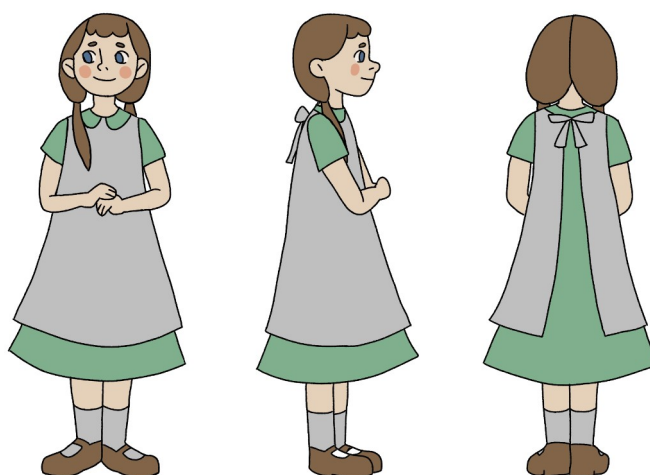
(um ponto importante para filmes comerciais, mas não é relevante para este projeto), mas ainda têm um pouco de estilização.



Model sheet da personagem Amber.



Model sheet da raposa.



Model sheet da personagem Olívia.

5 PRODUÇÃO

A etapa de produção de uma animação consiste em fazer o que estará presente no filme em si, ou seja, é o conteúdo que os espectadores terão contato. Neste projeto, a produção teve três elementos: Os cenários, a animação de personagens e a trilha sonora.

5.1. Cenários

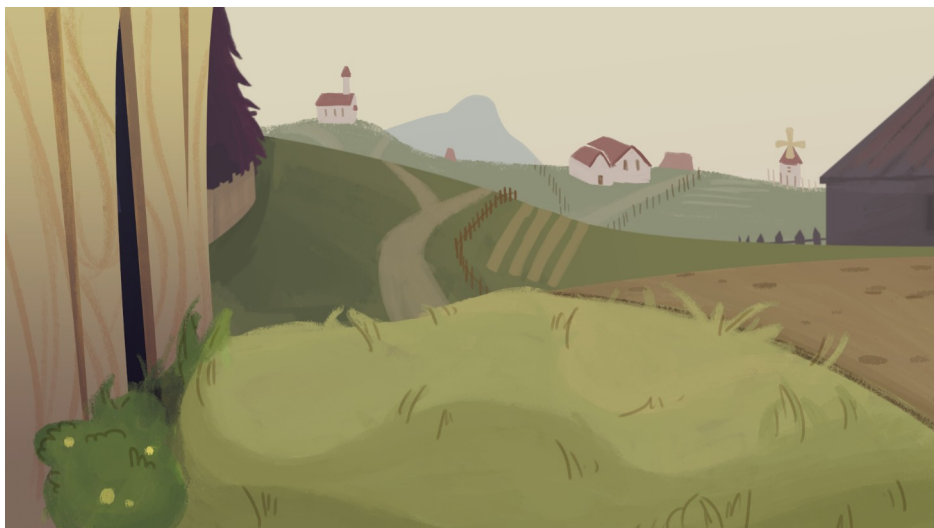
Os cenários foram os primeiros a serem feitos durante a produção. Foram feitos com pintura digital usando pincéis mais texturizados, buscando um visual delicado e estilizado. Para isso foi utilizado o programa Photoshop.

São um elemento importante para um filme porque são responsáveis pela ambientação de cada cena. As ilustrações ditaram o tipo de iluminação, como as personagens interagem com o ambiente e, o mais importante, transmitem grande parte das emoções do filme.

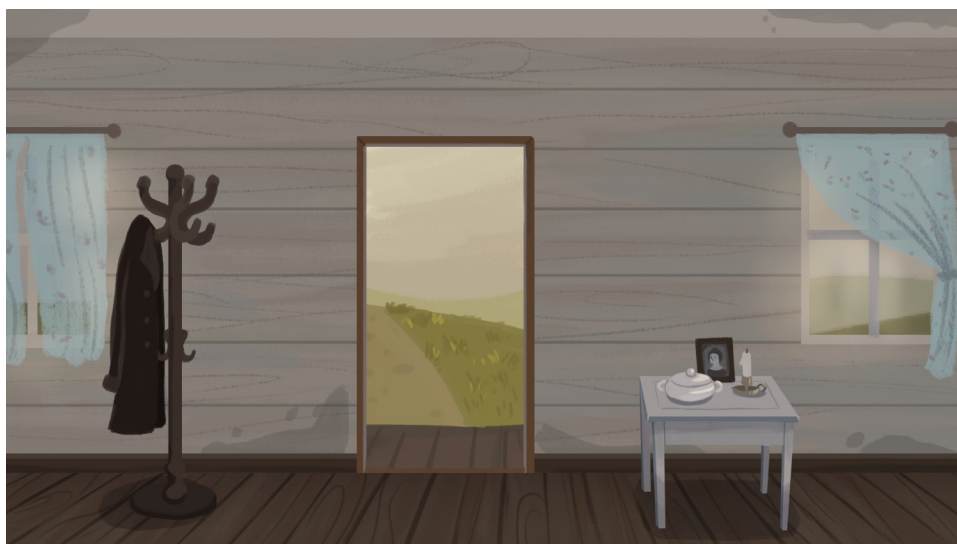
A história se passa em dois ambientes que se contrastam – fora da floresta e dentro da floresta. As cenas fora da floresta representam a realidade e a rotina, enquanto as cenas dentro da floresta representam a fantasia e os sonhos. Portanto, foi importante definir características específicas para essas atmosferas.

A forma encontrada para fazer essa distinção foi por meio da paleta de cores, tendo em mente alguns conceitos da teoria das cores. As partes fora da floresta têm cores acinzentadas e menos saturadas, as composições têm pouco contraste. O céu nublado deixa a luz do dia fraca e dispersa. Isso remete à monotonia da vida cotidiana, ao mesmo tempo que traz conforto e segurança.

As figuras a seguir mostram alguns desses ambientes que revelam a vida cotidiana da protagonista Olivia – uma vida rural e pacífica.

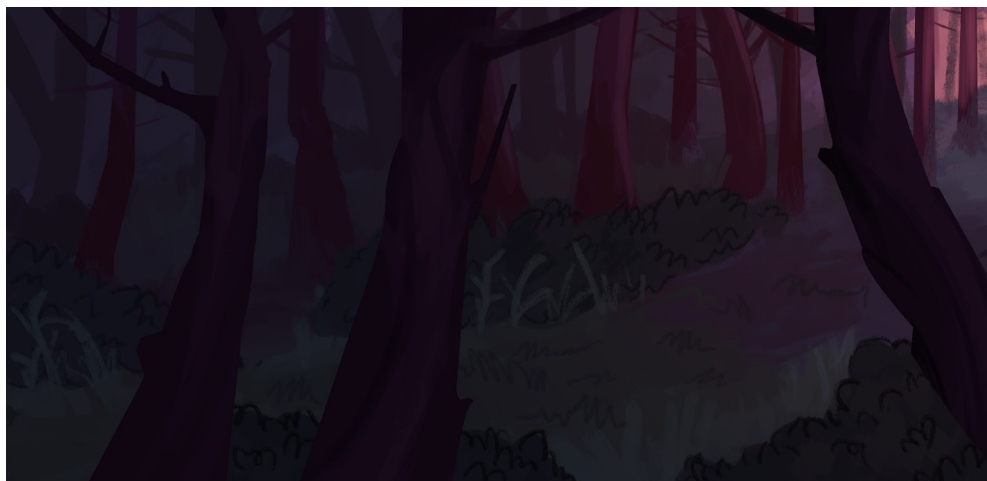


Cenário de uma cena fora da floresta.

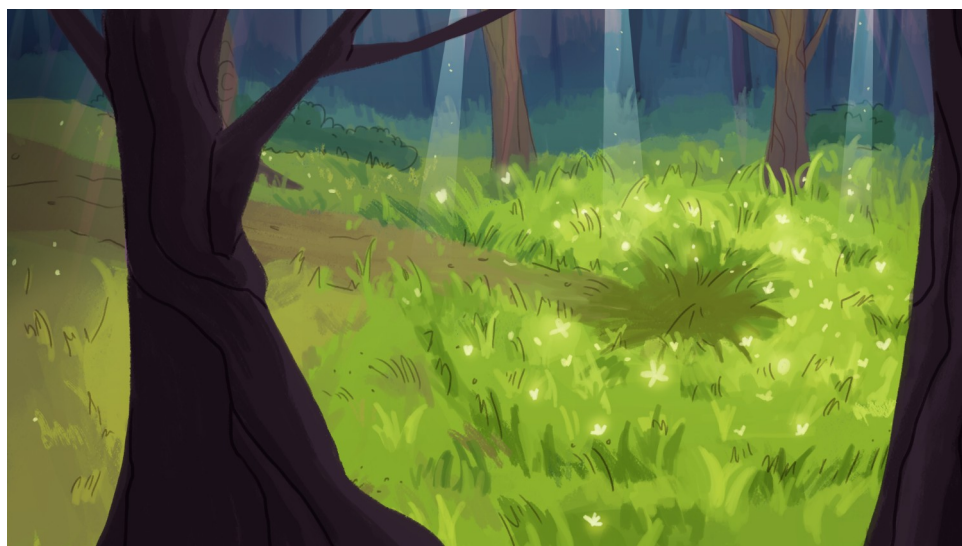


Interior da casa da Olivia.

Do outro lado da cerca está a floresta proibida, na qual Olivia se aventura na segunda metade do filme. Para mostrar que não é uma floresta comum, foram usadas cores mais exageradas e menos realistas. Em vez de tons de marrom e verde, comuns em florestas normais, foram usados tons de roxo, vermelho e azul. No início da sua aventura, a floresta é escura e não se sabe o que está se escondendo entre as árvores, ao contrário do ambiente claro e aberto em que ela vive. Nos momentos mais coloridos dentro da floresta, o verde na grama é extremamente saturado, ao contrário dos tons de verde usados na grama nas cenas fora da floresta.



Cenário da porção escura da floresta



Cenário da clareira dentro da floresta

5.2. Animação

Nesta etapa estão todos os elementos que se movem: personagens, criaturas, objetos e efeitos visuais.

Existem muitas técnicas de animação, a que foi escolhida foi a animação quadro-a-quadro digital. Neste projeto, o vídeo passa 24 quadros por segundo, podendo então haver até 24 desenhos por segundo. Cada desenho é feito à mão por meio de programas de arte digital, mas esta técnica é muito relacionada à animação feita em papel, também conhecida como animação tradicional.

A técnica quadro-a-quadro foi escolhida por ser a que mais se alinhava ao estilo da história, assim como foi a técnica usada nas produções de referência. Ela traz um visual mais clássico porque é mais baseada em desenho. Apesar de ser uma das técnicas mais antigas, ela não é datada porque é possível utilizar ferramentas modernas na produção.

Mesmo que não muito comum, ainda é utilizada na indústria de animação, mas é mais encontrada em estúdios menores e projetos independentes como este. O motivo de não ser tão usada pela indústria é por ser bem mais demorada e cara para produções de grande escala. Para filmes de curta-metragem, entretanto, é muito mais possível a utilização de animação quadro-a-quadro. O programa Adobe Animate foi o utilizado para esta etapa.

5.2.1. Equipe de animadores voluntários

Pelos motivos explicados acima e pela complexidade do projeto, não seria possível o curta inteiro ser produzido por uma pessoa só. Então, uma equipe de assistentes foi reunida e as tarefas foram distribuídas de forma semelhante à de estúdios de animação.

Para encontrar pessoas interessadas, um texto descrevendo o projeto e as atividades necessárias foi compartilhado junto a um pôster do filme. Essa mensagem foi enviada em grupos do Whatsapp relacionados à Universidade de Brasília, em particular ao curso de Design e outros grupos relacionados a projetos de animação. Assim, pessoas com interesses semelhantes foram reunidas para o projeto – pessoas estudando na Universidade de Brasília em áreas criativas e que tinham interesse por animação.



Pôster utilizado na divulgação

Doze pessoas comporam essa equipe de animadores, a maioria estava nos primeiros semestres do curso de Design e já tinham experiência com ilustração. Foi ideal trazer pessoas no início da formação para criar uma nova visão do curso e mostrar e elas cedo o que é possível fazer na Universidade.

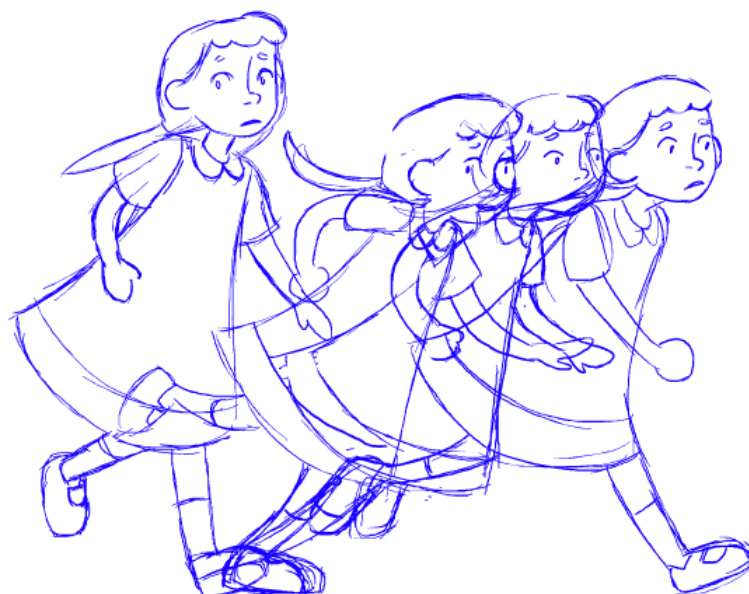
Uma turma de Estudos Dirigidos em Design (EDD) foi aberta exclusivamente para a equipe, de forma que recebessem créditos pela sua participação. Esse tipo de disciplina é voltada para iniciativas específicas dentro do curso e não são matérias permanentes. Assim, assuntos mais experimentais ou avançados podem ser trazidos para a universidade.

5.2.2. *Key-frames e in-betweens*

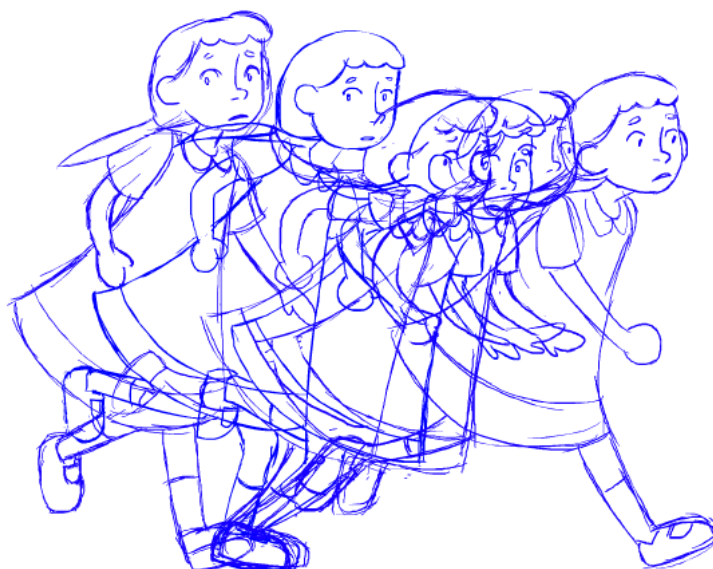
Quanto à organização das tarefas, os participantes contribuiriam na fase de *inbetweening* da animação. O termo vem da expressão “*in between*” em inglês, que significa, de forma aproximada, “entre”, “intermediário”, “algo entre duas coisas” etc. Este cargo consiste em desenhar quadros que preenchem a animação entre os

quadros-chave (*keyframes*) e costuma ser dado para animadores juniores na indústria.

Os quadro-chave são feitos por animadores mais experientes (chamados de animadores supervisores) e são os desenhos que descrevem as ações básicas da cena. Por exemplo, esses desenhos descrevem a “atuação” de um personagem ou o percurso de uma folha no vento. Porém, uma animação somente com quadros-chave pode parecer estática ou “travada” demais, por isso é necessário preencher os quadros que faltam para dar mais fluidez à animação.



Apenas *keyframes* sobrepostos

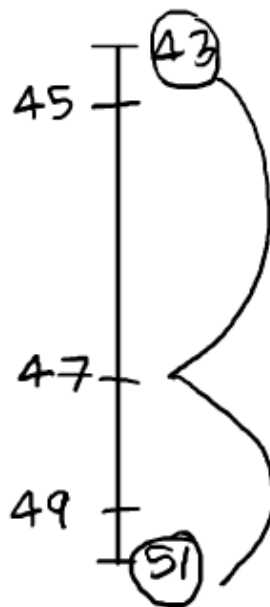


Keyframes e *inbetweens* sobrepostos

Com base nas figuras acima, é possível ver como a densidade de desenhos no mesmo período de tempo aumenta ao adicionar *inbetweens*. Com mais imagens por segundo, mais fluido o vídeo se torna.

Todos os quadros-chave foram feitos pela coordenadora do projeto, de forma a dirigir o que aconteceria em cada cena. À medida que as cenas com os quadros-chave eram concluídas, eram passadas adiante para alguém da equipe para desenharem os *inbetweens*.

Para comunicar mais rapidamente como os quadros intermediários deviam ser feitos, foi utilizada a técnica do gráfico de tempo (*timing chart*), usada desde animações tradicionais. É uma forma dos animadores supervisores explicarem quando devem ser feitos quadros intermediários e a relação de espaço entre um desenho e outro. O gráfico é uma referência a dois princípios da animação que sempre andam em mãos dadas – espaçamento e tempo.



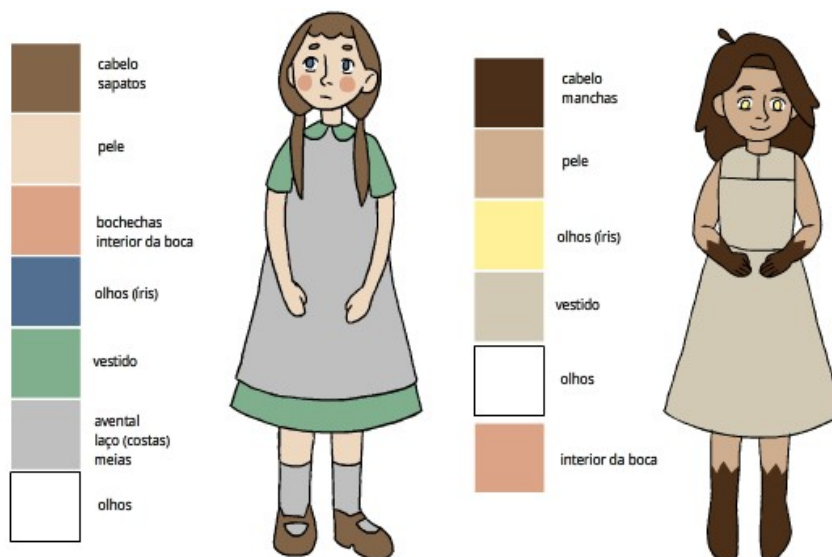
Acima está um gráfico de tempo utilizado numa cena do projeto. Os números circulados são os quadros-chave, e o espaço entre cada número é uma referência solta à distância entre um desenho e outro.

5.2.3. Arte-finalização

Até agora os desenhos estavam em forma de esboço, sem muita preocupação com o acabamento. Esta última etapa consiste em passar todos os desenhos a limpo com linhas finas e, por último, colorir os desenhos.

A maioria da finalização foi feita pela coordenadora do projeto, de forma a corrigir erros nos desenhos e unificar melhor o traço de todas as cenas.

Para a colorização, foi criado um guia de cores para cada personagem ou objeto que fosse animado. Dessa forma, as cores se mantiveram iguais ao longo de todas as cenas.



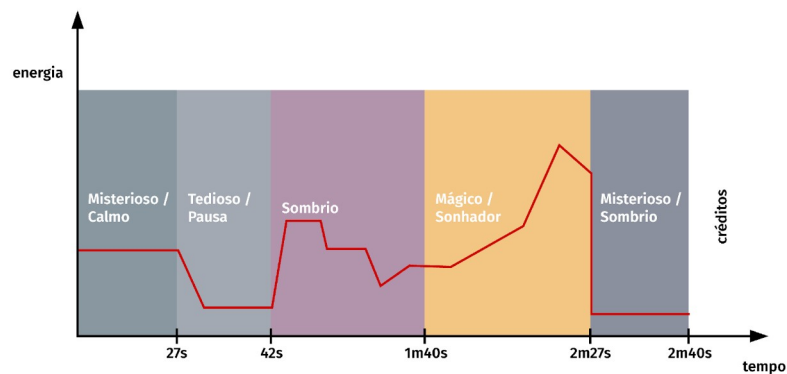
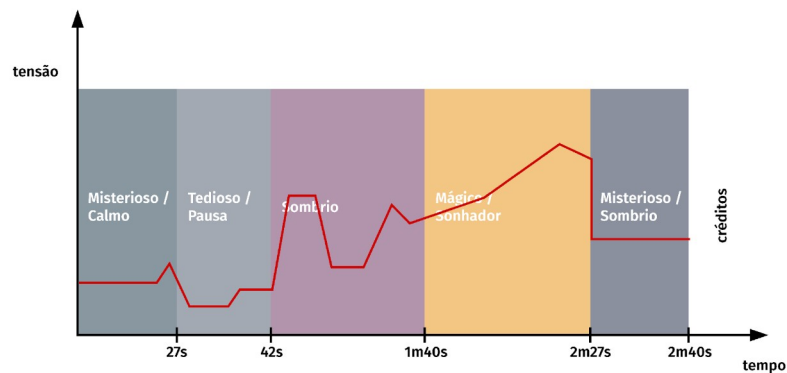
Parte do guia de cores

A seguir, imagens comparando os desenhos em diferentes etapas de acabamento – esboço, finalização e colorização:



5.3. Trilha sonora

Uma vez que todas as cenas estavam prontas, uma prévia do filme foi enviada para o músico Estêvão Cabral, que havia se voluntariado para compor a trilha sonora. Para comunicar as emoções desejadas em cada cena, desenvolvemos dois gráficos de forma a transmitir as informações rapidamente.



Gráficos de tensão e energia em relação ao tempo do filme

Apesar de semelhantes, foi bom separar a noção de tensão e energia em dois gráficos diferentes. A tensão se refere mais à narrativa do filme em si, e costuma aumentar ao longo da história à medida que chega mais perto do clímax ou da resolução. Enquanto isso, a energia se refere mais à intensidade da música em cada momento.

Além disso, algumas músicas foram reunidas como referência para a trilha sonora. Nosso objetivo foi um som mais ambiental e imersivo, e isso resultou em todas as referências serem de jogos eletrônicos. Os principais jogos de referência foram Mutazione, Minecraft e Fez, por incorporarem sons eletrônicos nas músicas, incluindo sons ambientais distorcidos que trazem uma sensação de fantasia. Respectivamente, os músicos responsáveis pelas trilhas citadas são Alessandro Coronas, C418 e Disasterpeace.

6 PÓS-PRODUÇÃO

Esta etapa serve para unir e finalizar tudo que foi feito na etapa de produção para que o filme seja exibido ao público. Isso inclui efeitos visuais, movimentos de câmera, adição da trilha sonora e efeitos sonoros, corte das cenas e é feito um compilado de todas as cenas num vídeo só.

Não queríamos que esta fase fosse muito extensa, por isso buscamos produzir as cenas de forma que ficassem mais bem-acabadas possível sem edição alguma. Enquanto vários projetos utilizam um programa separado para a edição dos vídeos, como o After Effects por exemplo, neste projeto a pós-produção das cenas foi feita no próprio Adobe Animate, que foi usado para a animação. O programa já tinha as ferramentas básicas para fazer correção de cor, adicionar filtros e criar profundidade dentro das cenas.

Esses detalhes tornam a animação mais imersiva, dando a sensação que o mundo é mais real. Os ajustes mais comuns foram a correção de cor das personagens em cenas escuras e a adição de brilho em objetos que emitem luz. As figuras a seguir exemplificam a diferença entre uma cena com e sem os efeitos citados, usando um filtro para escurecer as cores e adicionando brilho à lanterna:



Cena do curta-metragem

No fim desta etapa, o produto está concluído.

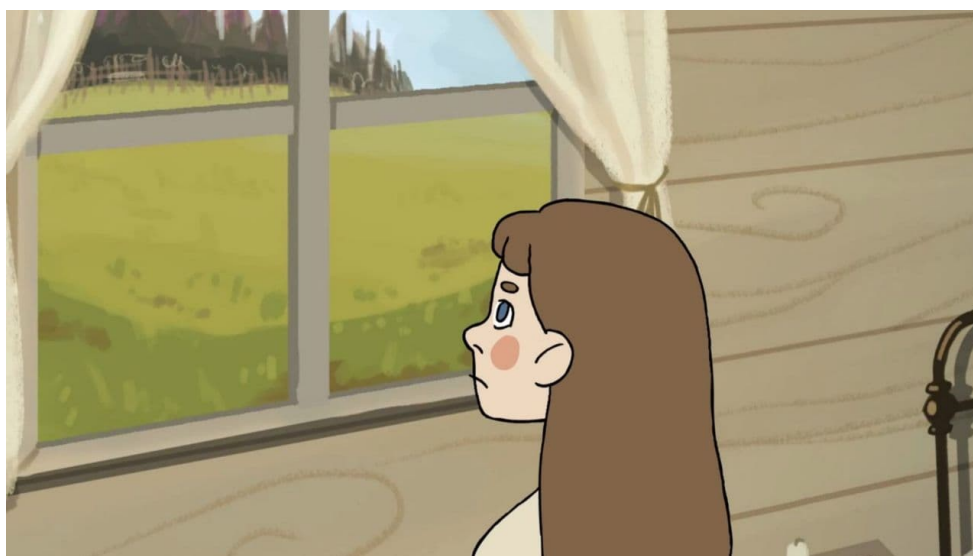
7. DIRTY PAWS

À frente das cercas que circundam uma floresta escura e ameaçadora, Olivia corre atrás de uma pequena raposa. No meio da brincadeira, a raposa passa por uma fresta na cerca e corre para dentro da floresta. Se deparando com o que há além da barreira, Olivia hesita e logo se assusta quando olhos brilhantes surgem de dentro da escuridão.





Olivia imediatamente corre na direção oposta, de volta para sua casa. É um lugar monótono e sem vida, mas seguro. À noite, a garota ainda está intrigada com o bosque que ela tanto evita.



Depois de sonhar com aqueles olhos brilhantes encarando-a, ela acorda ainda mais determinada para enfrentar seu medo. E assim, Olivia marcha de volta para a cerca, equipada com uma lamparina para guiá-la na escuridão sobrenatural que a espera.

Olivia vaga pela floresta, cujas cores são diferentes de tudo que ela já viu em sua simples vida rural. Tons de azul, roxo e vermelho a rodeiam. Porém, Olivia sente que está sendo observada. Sua lâmpada começa a falhar, e a escuridão torna-se mais imponente.



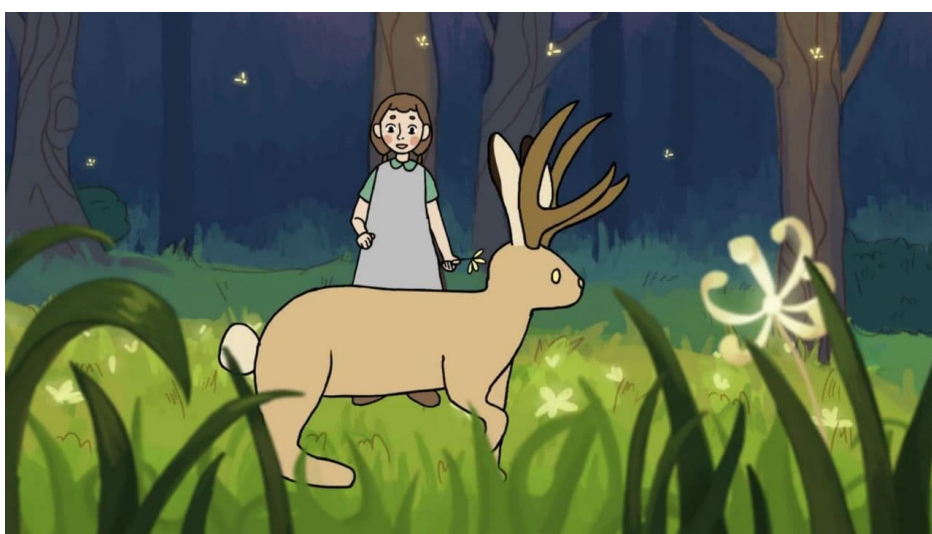
Olhos, centenas de pares, começam a surgir dessa escuridão, rodeando a menina amedrontada. Assim que sua lâmpada deixa de emitir luz, uma mão misteriosa toca o seu ombro...

É outra garota, mais ou menos da mesma idade. Entretanto, seus pés e mãos são estranhamente mais escuros que o resto do seu corpo. E, olhando para seu rosto, nota-se que seus olhos são dourados e bioluminescentes. Rindo do susto que Olivia levou, Amber oferece sua mão para ajudá-la a levantar-se. Foi apenas uma brincadeira, não desejava nenhum mal. Olivia, encantada com o que está presenciando, segue sua nova amiga floresta adentro.



De repente, as meninas alcançam uma clareira. O que antes era uma floresta sinistra, agora é repleta de cores vibrantes e uma natureza deslumbrante. Flores amarelas iluminam o local. Amber pega uma dessas flores, que parece brilhar

ainda mais no seu toque. Ela oferece a flor para Olivia. Impressionada pela beleza da flor, ela nem percebe que Amber se distanciou.



Como se fosse um chamado, diversas criaturas começam a se aproximar de Olivia, revelando mais um segredo deste novo reino que ela descobriu. Lagartos voadores, fadas, um coelho com chifres de antílope, e até mesmo um enorme urso cinzento se revelam. Amber, que estava guiando o urso para ver a cena, retorna ao lado de Olivia.

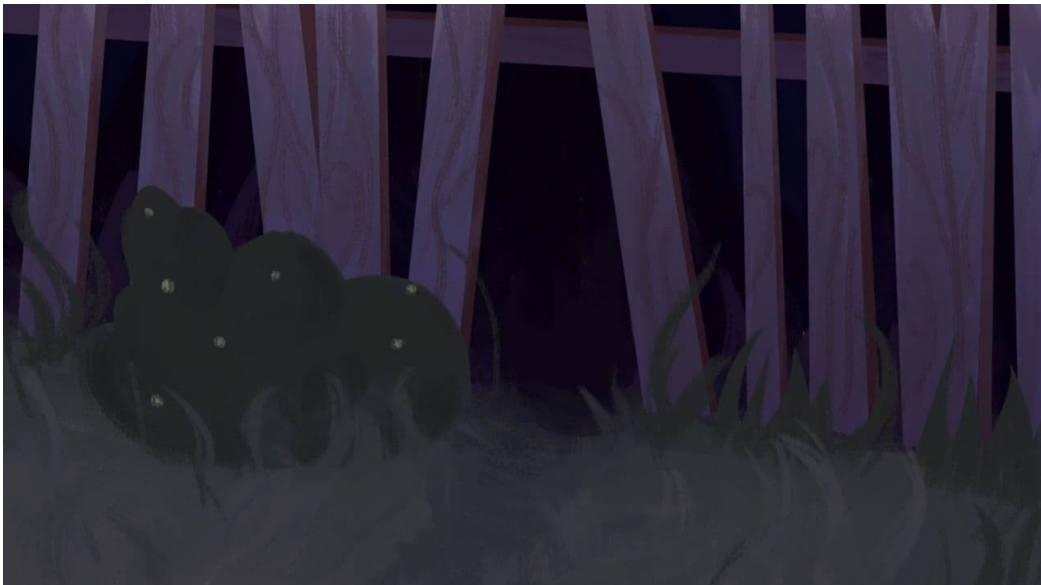


Amber fecha os olhos, e alguma forma de magia começa a envolvê-la. E num piscar de olhos, Amber se transforma numa raposa, a mesma que Olivia estava brincando no dia anterior! Emocionada, Olivia faz carinho na sua amiguinha.



As duas saem correndo da clareira, brincando. Fadas e lagartos as seguem. O urso, vendo que a comoção finalmente foi embora, deita no meio da clareira e dorme.

O dia se vai, e está escuro. Do lado de fora da cerca, não há sinal de que Olivia voltou.



O vídeo pode ser acessado na plataforma YouTube acessando o seguinte link ou pesquisando "DIRTY PAWS – Animated Student Film"

<https://youtu.be/B2GZNmKAKJY>

8 CONCLUSÃO

A produção do filme foi um sucesso e proporcionou muita troca de conhecimento. Ao longo do processo, várias cenas foram alteradas e melhoradas para chegar num produto final de maior qualidade, mostrando que houve uma melhoria das técnicas no decorrer do tempo.

Dirigir um projeto na área de animação sempre foi meu sonho e acredito que adquiri a capacidade de fazer isso por meio de tantas oportunidades que tive na Universidade. Depois de administrar a equipe de voluntários, acredito que proporcionei uma dessas oportunidades para os participantes, tendo inspirado eles a criarem suas próprias iniciativas no futuro. Apesar dessas atividades ainda terem que partir dos próprios alunos, elas tem que continuar existindo para que a animação seja mais valorizada no meio acadêmico.

Não foram utilizados equipamentos complexos ou inalcançáveis na produção. Inclusive, a interação com a equipe se deu inteiramente à distância, incluindo as entregas e trocas de arquivos. Apesar disso ter sido obrigatório por conta da pandemia no ano de 2020, a dinâmica com os artistas não teria sido muito diferente se estivéssemos em outra situação. Todos trabalharam de suas casas, com materiais que já tinham acesso.

A cada semestre, mais pessoas apresentam trabalhos de animação como trabalhos de conclusão de curso. Caso essas pessoas continuarem trabalhando com animação, acho que devíamos retornar à Universidade com atividades de extensão ou estudos dirigidos sobre a área. Assim, haverão profissionais do ramo trazendo conhecimento para estudantes que tenham interesse em desenvolver trabalhos semelhantes.

Dirty Paws começou com esboços despretensiosos em cadernos de desenho, e foi uma experiência muito satisfatória ver as ideias tomarem vida. Acredito que esse é o espírito da animação, e espero que esse sentimento tenha sido transmitido com muito carinho no curta-metragem.

9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. Thames & Hudson, 1976.

EDGAR, Sean e MCHALE, Patrick. **The Art of Over the Garden Wall**. Dark Horse Books, 2017.

GILLIG, Jean-Marie. **O Conto na Psicopedagogia**. Trad. Vanise Dresch. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999

TOLKIEN, J.R.R. **Tree and Leaf**. George Allen & Unwin, 1988.

TRUBY, John. **The Anatomy of Story**. Faber and Faber, 2008.

WARD, Caleb. **10 Tips for Creating Storyboards from Dreamworks**. 15 jul. 2014. Disponível em: <https://www.premiumbeat.com/blog/10-tips-for-creating-storyboards-from-dreamworks/>. Acesso em: 12 dez. 2020

WIKIPEDIA. **Kishōtenketsu**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kishotenketsu>. Acesso em 04 dez. 2020.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit - Expanded Edition**. Farrar, Straus and Giroux, 2009.