



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI

CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

CURSO DE DESIGN

CARLOS EDUARDO CORREIA

**ENQUANTO EU FOR RIO: O USO DO DESIGN NO PLANEJAMENTO VISUAL E
ESTÉTICO DE UMA ANIMAÇÃO DE BASE AUTOFICCIONAL**

JUAZEIRO DO NORTE

2026

CARLOS EDUARDO CORREIA

ENQUANTO EU FOR RIO: O USO DO DESIGN NO PLANEJAMENTO VISUAL E
ESTÉTICO DE UMA ANIMAÇÃO DE BASE AUTOFICCIONAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Bacharelado em
Design da Universidade Federal do Cariri,
como requisito à obtenção do título de
Bacharel(a) em Design.

Orientador: Prof. Me. Tássio José da Silva
Costa.

JUAZEIRO DO NORTE

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Cariri
Sistema de Bibliotecas

C824e Correia, Carlos Eduardo.

Enquanto eu for rio: o uso do design no planejamento visual e estético de uma
animação de base autoficcional / Carlos Eduardo Correia. – 2026.
87 f. : il. color.

Monografia (Graduação em Design) – Centro de Ciências Sociais Aplicadas,
Bacharelado em Design, Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE, 2026.

Orientador: Prof. Me. Tássio José da Silva Costa.

1. Design. 2. Animação. 3. Autoficção. 4. Narrativa visual. 5. Processo criativo. I. Costa,
Tássio José da Silva (Orient.). II. Universidade Federal do Cariri. III. Título.

CDD 741.67

Bibliotecário: João Bosco Dumont do Nascimento – CRB 3/1355

CARLOS EDUARDO CORREIA

**ENQUANTO EU FOR RIO: O USO DO DESIGN NO PLANEJAMENTO VISUAL E
ESTÉTICO DE UMA ANIMAÇÃO DE BASE AUTOFICCIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Bacharelado em
Design da Universidade Federal do Cariri,
como requisito à obtenção do título de
Bacharel(a) em Design.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em: 30/03/2026.

BANCA EXAMINADORA



Documento assinado digitalmente
TASSIO JOSE DA SILVA COSTA
Data: 14/04/2026 13:30:24-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Tássio José da Silva Costa
Orientador



Documento assinado digitalmente
ADRIANA BARROSO BOTELHO
Data: 17/04/2026 18:07:59-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Adriana Barroso Botelho
Membro da banca



Documento assinado digitalmente
LENILSON MIRANDA JONAS JUNIOR
Data: 15/04/2026 21:15:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Lenilson Miranda Jonas Junior
Membro da banca

AGRADECIMENTOS

É com gratidão que agradeço à minha família, pelo apoio e confiança.

Ao Prof. Me. Tássio José da Silva Costa, pela orientação.

Aos professores participantes da banca examinadora Prof. Me. Lenilson Miranda Jonas Junior e Prof. Dr. adriana barroso botelho pelo seu tempo e colocações pertinentes.

À Universidade Federal do Cariri como ferramenta de ensino, além de promover o contato com pessoas que me moldaram como indivíduo e profissional.

RESUMO

A partir da articulação entre conceitos como memória e autoficção, este trabalho discorre a respeito de temáticas voltadas à subjetividade e auto expressão. Nesse sentido, a animação é compreendida como um campo de expressão que permite traduzir percepções subjetivas em linguagem visual, por meio da integração entre forma, cor, movimento e narrativa. Entende-se então que o design atua como mediador na organização e materialização da mensagem visual, sendo fundamental para a construção estética e comunicacional de projetos audiovisuais. O objetivo geral consiste em relatar o processo de pré-produção de um trecho específico de uma animação de base autoficcional, intitulada “Enquanto eu for rio”, discorrendo a respeito de seu planejamento visual e estético. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa de caráter teórico-prático, envolvendo revisão bibliográfica, análise de referências visuais e aplicação de etapas do *pipeline* de animação, com ênfase na etapa de pré-produção. Como resultados, evidencia-se o design como ferramenta estratégica na construção de narrativas visuais e animadas, contribuindo para a sistematização do processo criativo e para a potencialização da expressão subjetiva no contexto do audiovisual.

Palavras-chave: design; animação; autoficção; narrativa visual.

ABSTRACT

Based on the articulation between concepts such as memory and autofiction, this study discusses themes related to subjectivity and self-expression. In this context, animation is understood as a field of expression that enables the translation of subjective perceptions into visual language through the integration of form, color, movement, and narrative. Design is therefore considered a mediating element in the organization and materialization of visual messages, playing a fundamental role in the aesthetic and communicative construction of audiovisual projects. The main objective of this study is to describe the pre-production process of a specific segment of an autofictional animation entitled “Enquanto Eu For Rio”, focusing on its visual and aesthetic planning. The research adopts a qualitative approach with a theoretical-practical nature, involving bibliographic review, analysis of visual references, and the application of animation pipeline stages, with emphasis on the pre-production phase. The results highlight design as a strategic tool in the construction of visual and animated narratives, contributing to the systematization of the creative process and enhancing subjective expression within the audiovisual context.

Keywords: design; animation; autofiction; visual narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fluxograma de campos temáticos do trabalho.....	11
Figura 2 - Cavalo a galope, capturado por Eadweard Muybridge.....	20
Figura 3 - Zootrópio.....	21
Figura 4 - Captura de tela da animação <i>Humorous Phases of Funny Faces</i>	22
Figura 5 - Captura de tela da animação <i>Fantasmagorie</i>	23
Figura 6 - Captura de tela da animação <i>Gertie, The Dinosaur</i>	24
Figura 7 - Captura de tela de pintura em folha de celuloide.....	25
Figura 8 - Patente de rotoscopia.....	26
Figura 9 - Captura de tela da animação <i>Flowers and Trees</i>	28
Figura 10 - Captura de tela da animação “Branca de Neve e os Sete Anões”.....	25
Figura 11 - Ilustração da animação “O Kaiser”.....	29
Figura 12 - Captura de tela da animação “Macaco feio, macaco bonito”.....	30
Figura 13 - Imagem da animação “Sinfonia Amazônica”.....	30
Figura 14 - Captura de tela da animação “Presente de Natal”.....	31
Figura 15 - Imagem da animação “Meow!”.....	32
Figura 16 - Captura de tela da animação “Boi Aruá”.....	32
Figura 17 - Imagem da animação <i>Tin Toy</i>	34
Figura 18 - Captura de tela da animação “Cassiopéia”.....	34
Figura 19 - Captura de tela da animação “O Menino e o Mundo”.....	35
Figura 20 - Captura de tela da animação “Irmão do Jorel”.....	38
Figura 21 - Captura de tela da animação “O Menino e a Garça”.....	39
Figura 22 - Conceituação visual da animação “Aladdin”.....	44
Figura 23 - <i>Storyboards</i> da animação “Boi Aruá”.....	45
Figura 24 - <i>Model sheet</i> da animação “Nausicaä do Vale do Vento”.....	46
Figura 25 - Captura de tela de <i>animatic</i> da animação “Os Casagrandes”.....	46
Figura 26 - Captura de tela de trecho do roteiro de “Enquanto Eu For Rio”.....	52
Figura 27 - Trecho da animação “O Conto da Princesa Kaguya”.....	55
Figura 28 - Moodboard conceitual-Presente.....	55
Figura 29 - Fotografia do local “venaria”.....	57
Figura 30 - Fotografia do local “venaria”-Poço.....	57
Figura 31 - Estudos iniciais do cenário “venaria”.....	58
Figura 32 - Rascunhos iniciais do cenário “venaria”.....	58
Figura 33- Cenário “venaria”.....	59
Figura 34- Cenário “venaria” continuidade.....	59
Figura 35- Cenário “venaria” segundo ponto de vista.....	60
Figura 36- Rascunhos iniciais do “Protagonista Criança”.....	61
Figura 37- Novos estudos do “Protagonista Criança”.....	62

Figura 38- Estudo de expressões do “Protagonista Criança”	62
Figura 39- <i>Turn around</i> do “Protagonista Criança”	63
Figura 40- <i>Turn around</i> do “Pardal”	63
Figura 41- Storyboards da animação “Enquanto Eu For Rio”	64
Figura 42- Captura de tela de <i>animatic</i> da animação “Enquanto Eu For Rio”-1	65
Figura 43- Captura de tela de <i>animatic</i> da animação “Enquanto Eu For Rio”-2	65
Figura 44- Captura de tela de <i>animatic</i> da animação “Enquanto Eu For Rio”-3	66
Figura 45- Captura de tela de <i>animatic</i> da animação “Enquanto Eu For Rio”-4	66

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	FALAR DE SI	12
2.1	Memória	12
2.2	Escritas de si e Autobiografia	13
2.3	Autoficção	15
3	ANIMAÇÃO	19
3.1	Imagem e movimento	19
3.2	Primeiros passos	22
3.3	Animação como indústria	24
3.4	O Brasil anima	28
3.5	A era digital	31
3.6	Animação como forma de expressão subjetiva	35
3.7	Animações autoficcionalis	37
3.7.1	Irmão do Jorel	37
3.7.2	O Menino e a Garça	39
4	DESIGN E ANIMAÇÃO	41
4.1	A necessidade de projetar	41
4.2	Projetando a mensagem visual	42
4.3	Designer de Produção	42
5	PIPELINE DE ANIMAÇÃO	44
5.1	Pré-produção	44
5.2	Produção	47
5.3	Pós-produção	47
6	NASCENTE	49
6.1	Inspiração e definição da narrativa	49
6.2	Roteiro e o formato Master Scenes	51
7	MEANDRO	54
7.1	Início do desenvolvimento visual	54
7.2	Design de Cenários	56
7.3	Design de Personagens	60
8	CONFLUÊNCIA	64
8.1	Storyboards	64
8.2	Animatic	65
9	CONCLUSÃO	67
	REFERÊNCIAS	69
	APÊNDICE A	75

1 INTRODUÇÃO

Durante nossa vida, experienciamos situações diversas que tendem a influenciar diretamente na forma como percebemos a nós mesmos e o mundo ao nosso redor. Nesse contexto, a memória e a subjetividade atuam como elementos fundamentais na construção da identidade, possibilitando que experiências pessoais sejam reinterpretadas e ressignificadas por meio de diferentes linguagens.

Especialmente nas produções contemporâneas, observa-se um crescente interesse por abordagens que exploram o “eu” como matéria narrativa. Inserem-se nesse contexto as chamadas escritas de si, que abrangem diferentes práticas voltadas à subjetividade, como autobiografias, memórias e, mais recentemente, a autoficção, gênero esse que tensiona os limites entre realidade e ficção. Ao permitir a reconstrução de experiências pessoais por meio de elementos ficcionais, a autoficção se apresenta como um potente recurso de expressão introspectiva.

Paralelamente, a animação se consolida como uma linguagem capaz de traduzir visualmente percepções subjetivas, combinando imagem, movimento e narrativa. Diferente de outras formas audiovisuais, a animação permite uma liberdade estética e simbólica quase sem limites, que potencializa a representação de temáticas voltadas ao “eu”, tornando-se um meio propício para a exploração de narrativas autoficcionais.

Diante disso, este trabalho parte da seguinte questão: como o design pode contribuir para o planejamento visual e estético de uma animação de base autoficcional, capaz de expressar subjetividades e percepções pessoais? A partir dessa problemática, tem-se como objetivo geral relatar o processo de pré-produção de um trecho específico de uma animação de base autoficcional, intitulada “Enquanto eu for rio”, discorrendo a respeito de seu planejamento visual e estético, utilizando o design como ferramenta estruturante do processo criativo. Como objetivos específicos, busca-se investigar conceitos relacionados à memória e à autoficção, compreender o papel da animação como meio de expressão subjetiva, abordar metodologias de design aplicadas ao audiovisual, mais especificamente no processo de animação, e aplicar esses conceitos na construção do projeto.

Metodologicamente, a pesquisa se caracteriza como de natureza qualitativa, com abordagem teórico-prática. Inicialmente, realiza-se uma revisão bibliográfica sobre os conceitos que fundamentam o estudo, seguida da análise de obras e

referências visuais relacionadas ao tema. Posteriormente, aplica-se uma metodologia de projeto baseada no *pipeline*, metodologia amplamente utilizada no meio da animação e que conta com três principais etapas: pré-produção, produção e pós-produção. O trabalho direciona o foco à primeira fase, relatando a pré-produção de um trecho da animação “Enquanto Eu For Rio”. A estrutura do trabalho segue a seguinte organização em campos temáticos:

Figura 1: Fluxograma de campos temáticos do trabalho.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

A relevância deste estudo se justifica pela articulação entre teoria e prática no campo do design, contribuindo para a compreensão da animação não apenas como produto mercadológico, mas como linguagem expressiva capaz de materializar experiências subjetivas. Além disso, o trabalho dialoga com produções que exploram narrativas pessoais, ampliando discussões sobre identidade, memória e criação autoral.

2 FALAR DE SI

Para utilizar da auto-concepção do “Eu”, é necessário primeiramente refletir acerca de como a mesma é constituída. A noção de individualidade é algo abordado em múltiplos campos, e por isso cabível de interpretações distintas, no entanto, podemos partir de alguns conceitos norteadores que podem auxiliar no entendimento a respeito do processo de construção do “Eu”, como é o caso do papel da memória. Ao mesmo tempo, reflexões e práticas vem, ao longo dos anos, atuando como exercitadores que visam elucidar essa visão de si mesmo, dentre essas, encontram-se as escritas de si, e mais recentemente a autoficção.

2.1 Memória

É válido afirmar que as vivências experienciadas no decorrer da vida influenciam e constituem o ser humano como indivíduo. A subjetividade se faz presente na medida que construímos essa singularidade, e a memória é componente crucial nesse processo. A memória é frequentemente abordada em campos da ciência e medicina, como o da neurologia e/ou psicologia, mas foi Maurice Halbwachs que inaugurou os estudos a respeito da memória no campo das ciências sociais (Silva, G., 2016).

Embora julguemos comum possuir lembranças individuais que parecem isoladas do todo a nossa volta, a partir dos conceitos de Halbwachs, Schmidt e Mahfoud (1993) concluem que não haveria a possibilidade de se formular uma memória estritamente individual, uma vez que a mesma é construída através da relação do indivíduo com diferentes grupos, ao mesmo tempo que também é influenciada por eles.

Para Halbwachs o indivíduo que lembra é sempre um indivíduo inserido e habitado por grupos de referência; a memória é sempre construída em grupo, mas é também, sempre, um trabalho do sujeito (Schmidt; Mahfoud, 1993, p.288).

Assim, Halbwachs propõe o conceito de “memória coletiva”, que se dá a partir do processo de um grupo em reconhecer e reconstruir as lembranças, ao mesmo tempo que as relacionam com o presente, levando em conta o contexto e os interesses atuais, gerando uma bagagem de lembranças e conceitos compartilhados

que são acessados pelos componentes desse grupo, a fim de constituírem suas memórias individuais (Schmidt; Mahfoud, 1993).

Tendo em mente que a memória individual representa o que seria uma espécie de “ponto de vista” pessoal a respeito de uma memória coletiva mais ampla, abre-se um espaço para discutirmos o quanto a nossa constituição como indivíduo é influenciada pelos agrupamentos sociais que somos inseridos desde o nascimento, a família, escola, trabalho, cultura, religião dentre outros grupos de referência que nos transpassam de todas as formas. Refletir sobre essas influências nos permite adentrar em um processo de introspecção, no qual analisamos nossa trajetória de vida não somente por meio de um ponto de vista factual, mas também de uma lente capaz de focar no contexto que possibilitou as percepções individuais das lembranças que constituíram esse caminho.

2.2 Escritas de si e Autobiografia

Dentro do campo literário, quando se busca abordar questionamentos referentes ao subjetivo, a identidade e/ou memória, podemos citar a vertente das escritas de si, que pode variar em sua denominação com termos como: escritas do eu, narrativas do eu, autonarrações, dentre outros. Essas variações remetem a dificuldade de delimitar esse campo amplo, que não possui fronteiras conceituais tão demarcadas a ponto de delimitar um conceito unânime.

Ao analisar a possível origem do campo das escritas de si, assim como o contexto e as características que tornaram propícios seu surgimento, nota-se a divergência de ideias entre os teóricos da área. Foucault (2004, apud Silva A., 2017, p.159) em um de seus estudos reflete a respeito da constituição do “Eu” na escrita desde a antiguidade Greco-romana. O mesmo cita dois elementos que possibilitaram essa constituição, sendo eles os *hupomnêmata* e as correspondências. O primeiro servia como uma espécie de “livro de vida” e/ou “guia de conduta”, no qual “[...] eram registrados citações, fragmentos de obras, exemplos e ações que foram testemunhadas ou cuja narrativa havia sido lida, reflexões ou pensamentos ouvidos ou que vieram a mente” (Foucault, 2004, p.147). Possibilitando assim releituras das anotações e meditações a respeito das mesmas.

Nas correspondências, Foucault (2004) reforça que ao escrevermos um texto destinado a alguém, estamos também possibilitando um exercício pessoal, “A carta

que se envia age, por meio do próprio gesto da escrita, sobre aquele que a envia, assim como, pela leitura e releitura, ela age sobre aquele que a recebe.” (Foucault, 2004, p. 153). Desta forma, o ato de escrever é se expor ao outro na mesma medida que se possibilita uma certa “introspecção”, mesmo que a mesma não corresponda inteiramente a um processo de autoconhecimento.

Silva A. (2017) conclui então que para Foucault, os princípios do campo da escrita de si estão intrinsecamente ligados a um exercício de autoexame dos próprios pensamentos e atos do nosso cotidiano, estando relacionados a prática da ascese, treino onde a escrita a respeito dos pensamentos e ações busca o autocontrole de corpo e espírito. Por fim, a autora elabora que:

[...] o eixo fundamental desse tipo de escrita encontra-se no exercício do homem em constituir-se enquanto “mestre de si”, tomando-se como objeto de conhecimento e alvo de transformações, mas sem atribuir um valor absoluto ao indivíduo (Silva, A., 2017, p.160).

Por outro lado, a maior parte dos teóricos associam a origem do interesse nas diversas formas de escritas íntimas e, por consequência, o epicentro das escritas de si, a modernidade e as novas noções de indivíduo e individualidade. O romantismo europeu do século XVIII, efervescente entre a burguesia inglesa por meio de escritas voltadas ao íntimo, possibilitou o surgimento de novas modalidades de escritas como a autobiografia.

O surgimento da burguesia, das novas formas econômicas e das modificações nos extratos sociais ampliariam as formas de representação desses indivíduos. E foi, sobretudo, com a afirmação do romance enquanto gênero burguês, nesse período, que houve a proliferação de escritas diarísticas, epistolares, biográficas, memorialísticas e autobiográficas, e, além disso, todos esses gêneros foram utilizados, em larga escala, como partes integrantes dos discursos da narrativa ficcional (Sales; Silva, 2020, p. 241).

O crítico francês Philippe Lejeune é reconhecido por seus estudos no campo da autobiografia, sendo pioneiro nas pesquisas sobre o tema, com obras de destaque como o livro *L'autobiographie en France*, de 1971 e do ensaio *Le Pacte Autobiographique*, publicado no ano de 1975, no segundo, Lejeune propõe uma definição do que seria autobiografia: “DEFINIÇÃO: narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade” (Lejeune, 2008, p. 14 apud Assumpção, 2024, p. 391). Uma das características definidas por Lejeune como inerente a autobiografia é a relação de identidade entre autor, narrador e personagem, na qual o autor deixa claro, de forma implícita ou explícita, que os

indivíduos citados são um só. Dessa forma, é preciso que haja uma espécie de “contrato de leitura” entre o autor e o leitor, voltado a princípios de veracidade, em que o primeiro se compromete a narrar de forma verídica suas vivências. Como elucidado por Assumpção:

[...] o crítico francês se refere, em suma, a um “acordo de sinceridade” estabelecido na composição e na recepção de uma autobiografia, pelo qual, no ato da escrita, o autor se comprometeria a relatar episódios, emoções e eventos que de fato lhe aconteceram na “vida real”; e, no ato da leitura, o receptor concordaria em acreditar no primeiro (Assumpção, 2024, p. 393).

Lejeune (2008, p.26, apud Assumpção, 2024 p. 392) denomina esse acordo entre autor e leitor como “pacto autobiográfico”, sendo o mesmo uma forma de diferenciar a autobiografia das demais obras de romance, nas quais temos a presença do “pacto romanesco”, que ao contrário do anterior, parte do pressuposto de que o leitor tem ciência do princípio de invenção e da não igualdade de identidade entre autor, narrador e personagem, características ímpares das obras de romance. Dessa forma, podemos destacar o critério principal para distinguir a autobiografia e o romance ao nos concentrar “[...] nas expectativas de leitura codificadas na obra a partir da relação entre o nome próprio do autor e o nome do narrador personagem” (Assumpção, 2024, p. 393).

Por meio dessa relação de identidade, Lejeune diferencia e categoriza obras entre autobiografia e romance. No entanto, em seu sistema de classificação, gerou-se uma espécie de lacuna indeterminada, onde não se poderia conceber uma obra de romance na qual o autor possuísse o mesmo nome que o narrador/personagem. Assim, com o objetivo de preencher essa “casa” vazia, o escritor francês Serge Doubrovsky propõe o neologismo “autoficção”.

2.3 Autoficção

Em sua obra *Fils*, Doubrovsky (1977) conceitua pela primeira vez o que seria autoficção:

Autobiografia? Não, esse é um privilégio reservado aos importantes desse mundo, ao fim de suas vidas, e em belo estilo. Ficção, de acontecimentos e fatos estritamente reais; se se quiser, autoficção, por ter confiado a linguagem de uma aventura à aventura da linguagem, fora da sabedoria e fora da sintaxe do romance, tradicional ou novo. Encontro, fios de palavras, aliteraões, assonâncias, dissonâncias, escrita de antes ou de depois da literatura, concreta, como se diz em música. Ou ainda: autoficção, pacientemente onanista, que espera agora compartilhar seu prazer (Doubrovsky, 1977, capa apud Faedrich, 2016, p.35).

A própria obra de Doubrovsky constitui de forma prática o que seria uma escrita de autoficção, na mesma, o personagem possui o mesmo nome do autor, no entanto, diferente da autobiografia, Doubrovsky não se detém ao princípio de verossimilhança entre o que é narrado e a “realidade” do autor. Ainda assim, a obra não é composta por uma invenção completa como em obras de romance, gerando assim uma ambiguidade no leitor que Anna Faedrich (2015) destaca como característica fundamental da autoficção.

Mesmo não sendo a mistura de realidade e ficção uma característica exclusiva do fazer autoficcional, Faedrich pontua que a singularidade referente a esse campo se encontra na forma como essa mescla é feita. Para a autora, “na autoficção, é necessária a intenção de abolir os limites entre o real e a ficção, confundir o leitor e provocar uma recepção contraditória da obra” (Faedrich, 2015, p. 49). Se na autobiografia a relação de identidade entre Autor-Narrador-Personagem busca justamente atestar a veracidade da narrativa, na autoficção essa relação potencializa a ambiguidade na medida que instiga a percepção do leitor.

Sendo a autoficção um neologismo bastante recente, é importante frisar que há um grande campo de discussão a respeito de sua estruturação e conceitualização. Faedrich (2015) aponta essa dissonância ao mesmo tempo que elenca a generalização do termo em relação a outras vertentes das “escritas do eu” como um fator que reafirma essa impossibilidade de definição:

O conceito de autoficção tem sido marcado por indefinições, confusões e contradições que acabaram por cristalizar um argumento que sustenta a impossibilidade de defini-lo de forma mais nítida. Um dos efeitos dessa confusão conceitual tem sido um misto de vulgarização e uso inadequado do termo, que passou a caracterizar toda sorte de obras pertencentes ao campo das “escritas do eu” (Faedrich, 2015, p.45).

Dessa forma, com o intuito de colaborar em uma visualização mais sólida do que seria autoficção, Faedrich (2015) busca delimitar as fronteiras conceituais das obras autoficcionais, na medida que apresenta as características que julga imprescindíveis para sua categorização. Primeiramente, por meio dos diferentes pactos já abordados, se faz possível diferenciar a autoficção da autobiografia na medida que a primeira não se prende ao compromisso com a verossimilhança dos fatos (pacto autobiográfico) ao mesmo tempo que não se entrega totalmente ao princípio da invenção (pacto romanesco/ficcional). Essa mescla revela a presença de uma ambiguidade intencional, gerando assim um terceiro pacto denominado

“pacto ambíguo”, onde de forma consciente o autor dilui os limites entre realidade e ficção causando questionamentos no leitor.

A autora continua destacando nas obras autoficcionalis a presença de uma preocupação estética e linguística por parte do autor, assim como a busca por uma forma original de (auto)expressão, visto que os mesmos tem como objetivo se aproximar do campo literário, ao mesmo tempo que se diferenciam da autobiografia. Por fim, reforça que mesmo que haja uma associação imediata entre autoficção e as chamadas escritas terapêuticas, onde o autor utiliza-se de sua obra como uma forma de terapia e auto entendimento, essas abordagens não são intrínsecas a autoficção, e sim mais relacionada às escritas de si em geral, ou seja, mesmo esse recurso estando presente frequentemente em obras autoficcionalis, não se apresenta como condição necessária para sua formulação.

Buscando expandir os estudos a respeito do campo da autoficção, diversos teóricos franceses propuseram suas próprias vertentes e especificidades voltadas ao conceito Doubrovskyano, dentre eles está o estudioso francês Vincent Colonna. Colonna partiu da reformulação de um preceito estabelecido por Doubrovsky em suas primeiras tentativas de definir autoficção: para o autor, na escrita autoficcional a matéria é estritamente autobiográfica, enquanto a maneira é ficcional, ou seja, como reforçado por Faedrich “Neste estágio da definição, a autoficção **não** é invenção, é matéria inteiramente autobiográfica em forma de romance” (2016, p.36). Contrariando essa linha de pensamento, Colonna propõe que a autoficção seria uma forma do autor se colocar, como uma espécie de projeção, em situações imaginárias. O mesmo ainda aponta quatro maneiras distintas dessa fabulação de si: fantástica, biográfica, especular e intrusiva. Seccionando o conceito que Colonna define como autoficção fantástica, temos contato com uma escrita onde o autor se coloca no centro da narrativa, como na prática autobiográfica, assumindo o papel de “herói”, no entanto, transfigura sua existência e identidade em um ambiente de história irreal (Faedrich, 2016).

O presente trabalho se relaciona com os conceitos abordados na medida que utiliza de suas ideias e debates para embasar o processo de abordagem da temática escolhida, assim como sua implementação. O campo da memória coletiva, por meio da noção de grupos de referência, auxilia em um processo de introspecção que foca

nas percepções individuais e reflete a respeito do papel da lembrança no processo de autoconhecimento. Ao adentrar práticas literárias como as escritas de si, abordando seu teor subjetivo e busca por um processo de “retomada do eu”, chega-se ao conceito de autoficção, relacionando-se a temática do trabalho na medida que não se busca reconstituir cenários e acontecimentos de forma estritamente fiel às memórias do autor, mas sim retratar suas percepções em relação a vivências, questionamentos e conflitos internos relacionados a essas experiências, onde a ficcionalização da realidade atua como um canal facilitador na expressão do que se sente, e não necessariamente do que se vê. Mesmo não rotulado especificamente como uma produção autoficcional, o produto e sua formulação baseiam-se no campo da autoficção, seus preceitos e características fundamentais.

3 ANIMAÇÃO

Como corpo do produto, optou-se pela linguagem visual da animação, cabendo a mesma transmitir visualmente as temáticas e ideias do projeto. A fim de embasar o uso da produção animada, é válido adentrar mesmo que rapidamente na história do campo da animação, indo desde sua relação com a expressividade da imagem e a busca por representação do movimento, até sua atuação mundial e nacional como linguagem artística, criativa e simbólica.

3.1 Imagem e movimento

O desenho carrega uma função de preservação e de transferência do conhecimento que data desde a pré-história até a era industrial (Hoftijzer, 2018), essa busca de representação por meio de imagens configura um artifício de comunicação antecessor a qualquer forma escrita, e devido sua extensa complexidade, se tornou objeto de estudo interdisciplinar. O processo de experimentação com a imagem e sua representação não é algo atual, a pintura consolidou-se como uma das práticas mais exploradas de linguagem imagética, atuando como instrumento de expressão artística, religiosa, histórica e cultural de inúmeros povos. Visando ampliar ainda mais as possibilidades de registro e materialização visual, estudos a respeito do papel da luz na projeção de imagens, como a câmara obscura, iniciaram o que seria um longo percurso na busca do registro fotográfico.

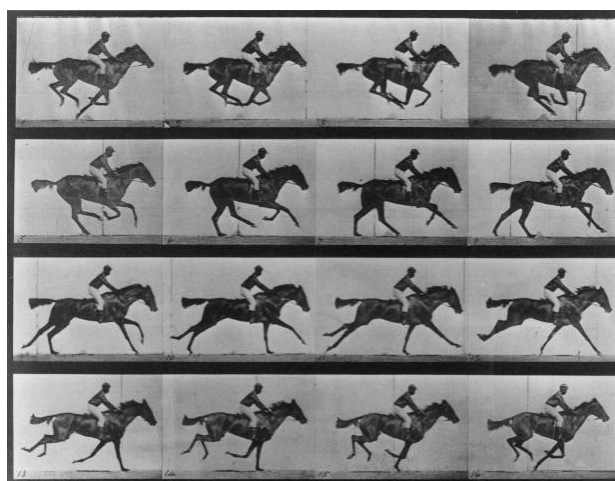
O advento da fotografia marca o que seria um novo passo na forma de registrar o mundo à nossa volta. Se nos primórdios o processo de capturar um “instante” por meio da fotografia era extremamente demorado e de alto custo, fator que restringia o acesso a essa tecnologia as classes mais abastadas, invenções como o rolo de filme flexível *american film* do americano George Eastman, assim como as primeiras câmeras fotográficas portáteis como a Kodak n. 1, colaboraram no processo de descentralização do acesso a essa tecnologia, onde o público amador agora poderia possuir em casa um aparelho fotográfico capaz de registrar cenas de seu cotidiano (Palacin, 2012).

Diante do ritmo acelerado das novas tecnologias industriais, indo desde o transporte com a expansão ferroviária e máquinas a vapor, até a expansão urbana e

dos meios de comunicação, o conceito de experimentação do tempo e espaço se modificou na medida que buscava acompanhar a velocidade moderna. Deste modo, a fotografia que se restringia a uma representação estática presa ao instante, caminhou na direção de uma busca pela representação do tempo contínuo (Machado, 2012).

O Experimento do fotógrafo Eadweard Muybridge foi um dos primeiros que buscou registrar o que seria a essência do movimento. No teste, por meio do acionamento seguido de várias câmeras fotográficas, Muybridge registrou a ação de corrida de um cavalo. Logo após, ao exibir os diferentes registros em sequência, podia-se observar uma simulação do movimento do animal.

Figura 2: Cavalo a galope, capturado por Eadweard Muybridge.



Fonte: Site Art & Multimídia.¹

Muitos associam o efeito de movimento gerado pela sobreposição rápida de imagens sequenciais a um efeito óptico conhecido como persistência retiniana. Segundo Gordeeff (2013), o conceito de persistência retiniana baseia-se na capacidade da retina de reter uma imagem por aproximadamente 1/16 de segundo mesmo depois da mesma ser alterada. No entanto, a autora pontua que a persistência retiniana por si só não atuaria sozinha na percepção do movimento, para isso, é necessário a presença do efeito phi e do “mascaramento visual”. Enquanto o efeito phi baseia-se na ilusão de ótica de perceber como único, dois estímulos luminosos distintos expostos em pequenos intervalos de tempo e posições

¹ Disponível em: <<https://digartdigmedia.wordpress.com/2017/12/09/muybridge-em-movimento/>>. Acesso em: 20 jan. 2026.

diferentes, o mascaramento visual aborda como um estímulo luminoso afeta na percepção visual de um estímulo anterior, fazendo-o parecer menos contrastado e definido (Aumont, 1993 apud Gordeeff, 2013). Como exemplo prático desses efeitos podemos citar o aparelho zootrópio, um tambor giratório com frestas espaçadas em toda sua circunferência, possuindo em seu interior tiras de papel com imagens sequenciais. Ao girar o tambor e olhar através das frestas, visualizava-se a imagem em “movimento”.

Figura 3: Zootrópio.



fonte: Site Museu del cinema.²

Assim como Muybridge, o fisiologista francês Etienne Marey se aventurou nos estudos relacionados à simulação de movimento através da fotografia, o mesmo inventou aparelhos como o fuzil fotográfico, capaz de registrar doze fotos por segundo. Seus estudos culminaram posteriormente na concepção da cronofotografia, técnica que registrava em uma única imagem um movimento completo do início ao fim, e que viria a inspirar a criação de um aparelho ainda mais “completo”, o cinematógrafo (The Olympic Museum, 2017).

O cinematógrafo, considerado um sucessor do cinetoscópio de Thomas Edison e William Dickson, foi apresentado pela primeira vez pelos irmãos Lumière no final do ano de 1895 em Paris, onde realizaram o que seria na época a mais bem

² Disponível em: <https://museudelcinema.girona.cat/eng/colleccio_objectes_fitxa.php?id=7788>. Acesso em: 20 jan. 2026.

sucedida exibição de um filme. Mais que uma simples projeção, o evento constituiu o que seria o cerne da indústria cinematográfica como conhecemos hoje (TV Brasil, 2020).

3.2 Primeiros passos

O processo de animação teve seu início junto com o cinema, e assim como o mesmo, se fez possível graças aos avanços tecnológicos nas formas de registrar e simular movimento vistos anteriormente. A produção de 1906 *Humorous Phases of Funny Faces*, intitulada o primeiro desenho animado, foi produzida pelo cineasta e ilustrador James Stuart Blackton, inaugurando as primeiras experimentações no campo da animação. Todavia, mesmo o autor sugerindo que todo movimento é desenhado a mão, nota-se que partes de alguns personagens da animação são compostas por recortes de papelão, que ao serem reposicionados simulam movimento. Essa prática atualmente conhecida como *puppet* serve de base para estilos de animação como o *cut-out* (Junges, 2015), presente em diversas produções posteriores.

Figura 4: Captura de tela da animação *Humorous Phases of Funny Faces*.



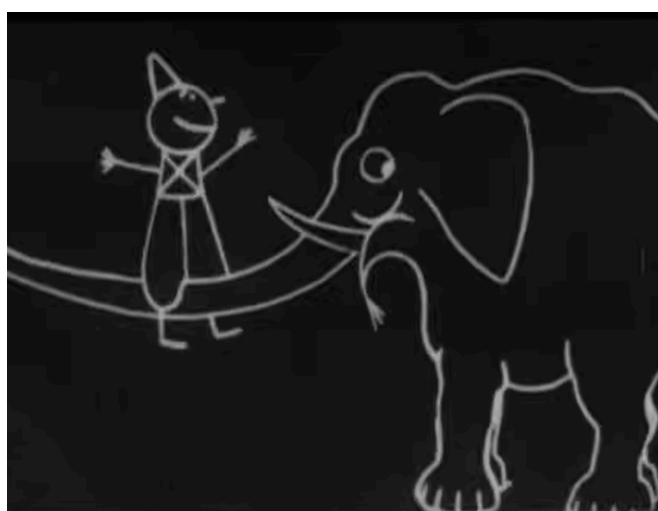
Fonte: Canal do YouTube Library of Congress.³

Já Ruic (2012 apud Mendonça, 2020) define a obra de 1908 *Fantasmagorie* de Émile Cohl como a primeira animação exibida no mundo. Se em *Humorous Phases of Funny Faces* temos a presença de técnicas mistas de animação, em

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I>>. Acesso em: 21 jan. 2026.

Fantasmagorie vemos unicamente cenas compostas por sequências de imagens desenhadas individualmente, técnica conhecida como animação *frame by frame*, ou em português, quadro a quadro. Independente do título de primeiro desenho animado, as obras de Blackton e Cohl são pioneiras nas experimentações no campo da animação, possibilitando que muitos outros que vieram depois também se aventurassem no meio das produções animadas e contribuíssem na consolidação da área.

Figura 5: Captura de tela da animação *Fantasmagorie*.



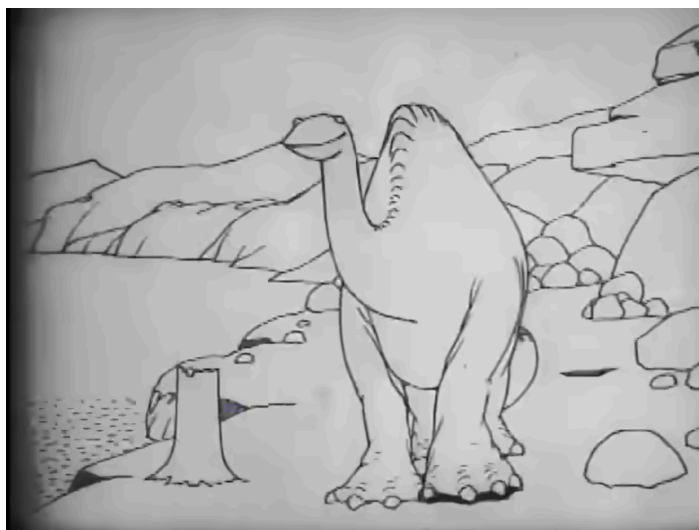
Fonte: Canal do YouTube phanthascience.⁴

O animador e ilustrador Winsor McCay, famoso por obras como *Little Nemo in Slumberland* e *Dreams of a Rarebit Fiend*, quadrinhos publicados respectivamente pelos jornais *New York Herald* e *Evening Telegram*, foi um desses aspirantes que decidiram adentrar o novo campo da animação. Em *Winsor McCay: The Famous Cartoonist of the N.Y. Herald*, os personagens de McCay extrapolaram as cenas estáticas das histórias em quadrinhos e agora usufruem da liberdade de movimento proporcionada pela animação. Sua obra animada de maior sucesso *Gertie, The Dinosaur* de 1914, rendeu a McCay grande prestígio na área, além de um retorno financeiro de igual grandiosidade (pete beard, 2020). Segundo Junges (2015), *Gertie* é “considerado por muitos o primeiro grande marco da animação. Neste filme surgem vários princípios de animação que vêm a ser estabelecidos mais tarde como regras de ouro” (Junges, p.25, 2015).

⁴ Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4&list=RDo1d28X0lkJ4&start_radio=1>. Acesso em: 21 jan. 2026.

Figura 6: Captura de tela da animação *Gertie, The Dinosaur*.



Fonte: Canal do YouTube Open Culture.⁵

Ainda assim, o processo de animação demandava uma grande quantidade de tempo e esforço, tanto braçal quanto financeiro. Elementos do cenário de *Gertie*, por exemplo, tiveram que ser redesenhados milhões de vezes, mesmo que estáticos, já que até então os personagens e o cenário compartilhavam da mesma folha de papel. Esse trabalho homérico fazia com que a animação não se sustentasse enquanto mercado, visto que o retorno financeiro não cobria os esforços empregados. Dessa forma, iniciou-se uma busca por maneiras de agilizar e estruturar o processo de animação, apoiada no estilo de produção em série fordista “a animação começa então o seu processo de industrialização” (Junges, 2015, p. 26).

3.3 Animação como indústria

Nessa época, pequenos estúdios de animação começaram a se formar a fim de estruturar o processo de animação e torná-lo mais rentável. Foi nesse contexto que John Randolph Bray, baseado em princípios científicos de gerenciamento e produtividade, implementou no processo de animação práticas pautadas em 4 pontos:

[...] primeiro, descartar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; segundo, abandonar a produção individual e partir para a divisão do trabalho; terceiro, proteger os

⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc>>. Acesso em: 27 jan. 2026.

processos por meio de patente; quarto, aperfeiçoar a distribuição e o *marketing* dos filmes (Barbosa Júnior, 2002).

O sistema de Bray foi amplamente adotado por outros estúdios e moldou o que seria a produção mercadológica de animação. As novas práticas reduziram o nível exorbitante de trabalho, possibilitando, por exemplo, o surgimento das primeiras séries animadas com episódios recorrentes. Ademais, dentre essas práticas, havia uma que iria mudar para sempre o rumo da animação.

Earl Hurd, assistente de Bray, revolucionou e estabeleceu de fato a indústria da animação ao desenhar sobre folhas transparentes de celuloide, também conhecidas como acetato. De acordo com Barbosa Júnior (2002, p. 66) “[...] foi a maior contribuição técnica para a animação tradicional até o advento da computação gráfica”. Chong complementa:

O uso de plástico transparente em folhas possibilitou não somente uma melhor uniformidade de linha e imagem como também reduziu os tempos de produção. Os objetos de cena eram redesenhados e repintados apenas quando precisavam se mover, e os fundos podiam ser imagens simples sobre as quais eram colocados personagens ou objetos móveis (Chong, 2014, p. 21).

Figura 7: Captura de tela de pintura em folha de celuloide.



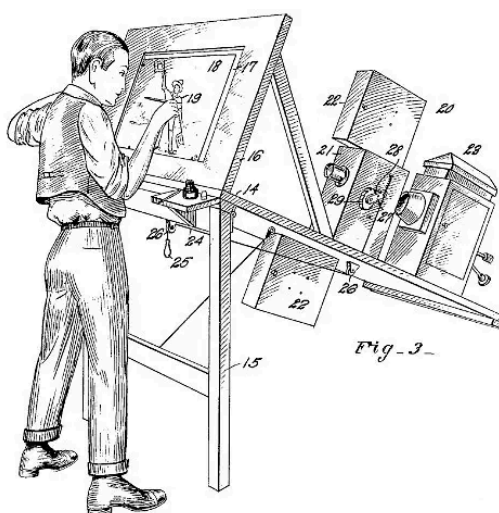
Fonte: Canal do YouTube BFI.⁶

As possibilidades pareciam inesgotáveis, com a independência dos elementos em cena, as animações alcançaram uma complexidade nunca antes vista. Conceitos como o uso de planos e sobreposições eram utilizados para simular maior profundidade nas cenas e os cenários agora ganhavam mais atenção e riqueza de detalhes, com profissionais especializados unicamente em sua produção.

⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zBTYQpeVQyc>>. Acesso em: 22 jan. 2026.

Max e Dave Fleischer elaboraram no ano de 1915 uma nova técnica de animação que, mesmo não possuindo o mesmo impacto que o uso das folhas de celuloide, influenciaram no surgimento de uma estética marcante presente tanto nas suas produções, com personagens como Betty Boop e Popeye, quanto nas obras de outros animadores e estúdios famosos, como é o caso do *Walt Disney Studios*. A Rotoscopia é uma técnica que busca trazer realismo na movimentação dos personagens, ao projetar uma ação filmada anteriormente em uma superfície de vidro, traçava-se no acetato ou papel quadro por quadro do movimento, resultando em uma ação fluida e realista (Barbosa Júnior, 2002; Chong, 2014).

Figura 8: Patente de rotoscopia.



Fonte: Site da Adobe.⁷

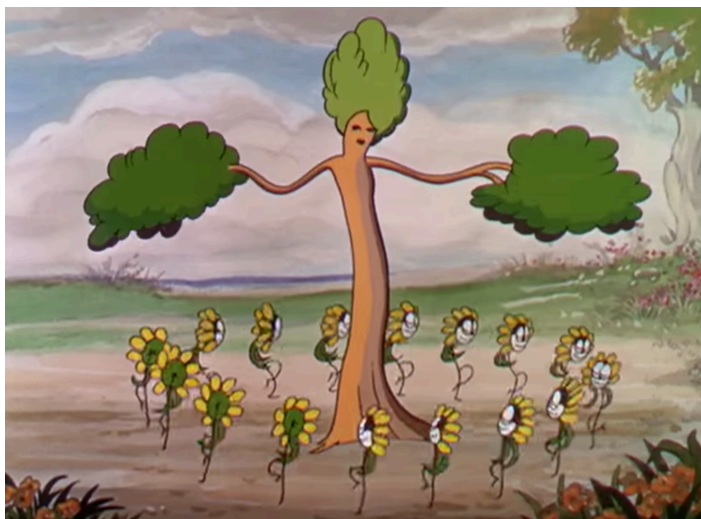
Uma das produções mais aclamadas adeptas a rotoscopia foi o filme “Branca de Neve e os Sete Anões” dos estúdios Disney. Chamado *Disney Brothers Cartoon Studio* em seus primórdios, o *Walt Disney Studio* foi fundado por Walt e seu irmão Roy em 1923. Na época, o mesmo fez bastante sucesso com seu personagem *Oswald the Lucky Rabbit*, no entanto, após desavenças com sua atual distribuidora e sem os direitos de imagem sobre o personagem, Walt necessitava de uma nova estrela para estampar a cara do estúdio. Assim, na animação *Steamboat Willie* de 1928 a nova estrela da Disney, Mickey Mouse fazia sua estreia. A partir disso, o estúdio engrenou em uma curva crescente, produzindo inúmeras outras obras de sucesso, chegando a ganhar o primeiro Oscar de melhor cartoon em 1932 com a

⁷ Disponível em:

<<https://www.adobe.com/pt/creativecloud/video/discover/rotoscoping-animation.html>>. Acesso em: 22 jan. 2026.

animação *Flowers and Trees*, sendo também a primeira animação colorida do mundo (D23, [s.d.]).

Figura 9: Captura de tela da animação *Flowers and Trees*.



Fonte: Canal do Youtube it's a laugh Firth.⁸

Foi nesse contexto de excitação que em 1937 o Estúdio Disney lançou “Branca de Neve e os Sete Anões”, considerado o primeiro longa-metragem de animação desenhado a mão, quadro a quadro. A obra alcançou números incríveis, chegando a quebrar o recorde de filme com maior bilheteria, sendo superado apenas em 1939 por *Gone with the Wind* (D23, [s.d.]). O Estúdio Disney marcou o que ficou conhecido como “a era de ouro” da animação, colaborando com novas técnicas, conceitos e avanços tecnológicos que estruturaram as etapas produtivas e pavimentaram o caminho até o advento da animação digital.

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NKcsg8vE_U>. Acesso em: 27 jan. 2026.

Figura 10: Captura de tela da animação “Branca de Neve e os Sete Anões”.



Fonte: Canal do Youtube RDSTUDIO1000.⁹

3.4 O Brasil anima

As experimentações no campo da animação não ficaram restritas à Europa ou ao norte do continente americano, pelo contrário, o título de primeiro longa de animação é dado ao filme de 1917 *El Apóstol*, do argentino Quirino Cristiani. Feita a partir de recortes, a animação contava com cerca de 70 minutos de duração e satirizava o contexto político da Argentina na época. Lamentavelmente, as únicas cópias do filme foram perdidas em um incêndio, fazendo com que muitos não tomem conhecimento do seu importante papel na cena da animação latino-americana (Fernandes, 2024).

Também no ano de 1917, o chargista Álvaro Marins produzia no Rio de Janeiro uma charge animada chamada “O Kaiser”, que assim como seu contemporâneo argentino utilizava de uma abordagem satírica, aqui voltada para a situação bélica na Europa (Buccini, 2017).

⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sxbZ70VRsq>>. Acesso em: 27 jan. 2026.

Figura 11: Ilustração da animação “O Kaiser”.

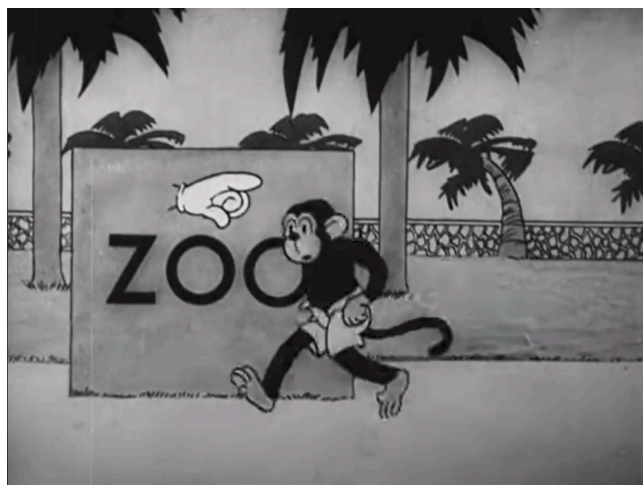


Fonte: Site da Revista Continente.¹⁰

No mesmo ano, baseada em personagens da revista em quadrinho “Tico-Tico”, foi produzida a animação “Chiquinho e Jagunço”, ou “Traquinagens de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço”, onde diferente da sua antecessora, retrata pela primeira vez situações e personagens tipicamente brasileiros (Gomes, 2008 apud Queiroz, 2021). Mesmo tendo iniciado cedo comparado a outros lugares do mundo, a animação experimental brasileira contou com um lento desenvolvimento, marcado por dificuldades comuns às produções independentes e sem grandes recursos. A animação brasileira mais antiga com uma cópia preservada é “Macaco feio, macaco bonito” de 1929, produzida por Luiz Seel e João Stamato, com influências das produções dos irmãos Fleischer, a obra acompanhava a tentativa de um pequeno macaco de fugir do zoológico (Buccini, 2017). A obra infelizmente conta com representações racistas de estereótipos associados a população preta e comumente retratados nas produções da época.

¹⁰ Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 24 jan. 2026.

Figura 12: Captura de tela da animação “Macaco feio, macaco bonito”.



Fonte: Canal do Youtube Central Cartoon.¹¹

Após um longo processo de 6 anos e mais de 500 mil desenhos, no ano de 1953 foi lançado o primeiro longa-metragem de animação brasileiro, o filme “Sinfonia Amazônica”. Sozinho e enfrentando limitações de recursos, Anélio Lattini Filho realizou todas as etapas do longo processo de animação, indo desde a concepção dos personagens até a sincronia entre sua movimentação e a trilha sonora (Gomes, 2008). O longa conta sete contos folclóricos da região norte do Brasil, exibindo belas representações da fauna e flora amazônica. Aclamado nacionalmente, ganhou diversos prêmios, chegando a ser destaque no exterior.

Figura 13: Imagem da animação “Sinfonia Amazônica”.



Fonte: Site da Revista Continente.¹²

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hHvS_BgGn2s>. Acesso em: 27 jan. 2026.

¹² Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 24 jan. 2026.

Com o tempo, centros de estudo e experimentação em animação se formaram expandindo o número de produções nacionais. Produzido pelo quadrinista amazonense Álvaro Henrique Gonçalves em 1971, o primeiro longa brasileiro animado colorido “Presente de Natal” foi, assim como a obra de Lattini, inteiramente feito à mão e sem incentivo de empresas ou instituições. Mesmo com uma boa recepção do público, além das lacunas de estrutura e recursos, Lattini e Gonçalves enfrentaram grandes dificuldades de distribuição, visto que não era vantajoso para os exibidores um produto que fosse mais caro do que aqueles importados. Dessa forma, por muito tempo as animações publicitárias foram responsáveis por “sustentar” a animação brasileira (Buccini, 2017).

Figura 14: Captura de tela da animação “Presente de Natal”.



Fonte: Canal do Youtube HEITOR VICTOR.¹³

Cruzando as fronteiras nacionais, a animação “Meow!” produzida por Marcos Magalhães, tornou-se destaque internacionalmente ao vencer em 1981 a Palma de Ouro do Festival de Cannes. Anos depois, por meio de parcerias entre Canadá e Brasil, Magalhães viria a coordenar um curso de animação que se tornaria referência, possibilitando o surgimento de uma nova geração de animadores brasileiros (Gomes, 2008).

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G_7jRRaMU54>. Acesso em: 27 jan. 2026.

Figura 15: Imagem da animação “Meow!”.



Fonte: Site da Revista Continente.¹⁴

Redirecionando o olhar para o nordeste, em 1984 o baiano Chico Liberato produziu o primeiro longa de animação tradicional nordestino. “Boi Aruá” é inspirado na cultura popular do sertão nordestino, a obra combina tradição indígena, africana e europeia medieval ao retratar a lenda que dá nome a produção (Chico Liberato, [s.d.]). O longa foi premiado nacional e internacionalmente, sendo referência quando se trata de animação como forma de expressão artística e cultural.

Figura 16: Captura de tela da animação “Boi Aruá”.



Fonte: Site Chico Liberato.¹⁵

¹⁴ Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 28 jan. 2026.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.chicoliberato.com.br/a-obra/arte-em-animacao/boi-arua-1/>>. Acesso em: 28 jan. 2026.

3.5 A era digital

Assim como os processos de animação, os aparelhos eletrônicos evoluíam e tornavam-se capazes de alcançar melhores resultados de forma mais prática e rápida. Segundo Chong (2014) a história da animação digital se formou a partir da convergência entre o cinema e a computação, onde os esforços de animadores experimentais em explorar as interfaces não tão receptivas dos primeiros computadores, ao produzir animações abstratas marcadas pela presença de padrões geométricos de luz e sombra, deram início às iniciativas de usar a tecnologia como forma de expressão criativa.

Em complemento a essa ideia, Ferreira, Brandão e Teixeira (2025) pontuam que a transição para a animação eletrônica se deu como uma forma de esquivar as limitações práticas da animação tradicional, ao mesmo tempo que evocava uma curiosidade em explorar as novas possibilidades criativas provenientes das interfaces eletrônicas. Queiroz define a animação digital ao afirmar que a mesma “[...] é uma animação produzida por meio da linguagem digital e processada por computadores” (2021, p. 12), sendo o meio digital capaz de atuar tanto em conjunto com a animação tradicional, quanto abarcando todo o processo de produção.

Até então, por meio das representações bidimensionais, os animadores exploravam técnicas que simulavam profundidade e volume, e essa experimentação se expandiu também para o meio digital, no entanto, é o surgimento do 3D poligonal que demarca o início de uma nova era na animação digital. Ed Catmull e Fred Parke criaram em 1972 a primeira animação digital 3D de um rosto humano, de uma mão e de textos. Esse marco possibilitou uma revolução na criação de diversos elementos visuais para campos como o cinema e os jogos eletrônicos, com empresas como a Pixar, co-fundada por Catmull, e os estúdios Disney que adotaram o 3D em suas produções (Ferreira; Brandão; Teixeira, 2025).

Dentre os primeiros filmes a utilizar sequências animadas por computador, podemos citar “Tron: Uma Odisseia Eletrônica” de 1982. O filme dos estúdios Disney utilizava de uma ferramenta capaz de trazer uma nova abordagem e perspectiva para o processo de animação, dessa forma, em 1989, o estúdio Pixar produz o primeiro curta-metragem de animação completamente computadorizado *Wally B*, ganhando logo depois, com a animação *Tin Toy*, o Oscar de melhor curta-metragem

animado, sendo a primeira produção totalmente em computador a ganhar a categoria (Queiroz, 2021).

Figura 17: Imagem da animação *Tin Toy*.



Fonte: Site da Pixar.¹⁶

Por fim, em 1995 é lançado *Toy Story*, animação da Pixar em parceria com os estúdios Disney considerado por muitos o primeiro longa de animação totalmente produzido em computador. Indo contra essa afirmação, há quem associe esse título a animação brasileira “Cassiopéia” de 1996, do diretor Clóvis Vieira. Essa discordância se dá principalmente pelo fato de que durante a pré-produção de *Toy Story*, os personagens foram primeiramente modelados em argila, para que só então, fossem escaneados e modelados digitalmente (Gomes, 2008).

Figura 18: Captura de tela da animação “Cassiopéia”.



Fonte: Site do Museu Capixaba do Computador.¹⁷

¹⁶ Disponível em: <<https://www.pixar.com/tin-toy>>. Acesso em: 28 jan. 2026.

¹⁷ Disponível em: <<https://museucapixaba.com.br/memoria/audiovisual/filme-cassiopéia-de-1996/>>. Acesso em: 28 jan. 2026.

“O Menino e o Mundo” de Alê Abreu é um exemplo exitoso de uma produção que une o âmbito tradicional com as ferramentas digitais. O filme de 2013 retrata de forma lúdica a jornada de um menino que resolve sair de sua casa, assim como seu pai fez um dia, em busca de um mundo novo e desconhecido, ao mesmo tempo que novos encontros moldam sua visão de si, e por consequência, do mundo à sua volta. O longa fez história ao ser a primeira animação brasileira indicada ao Oscar de melhor filme de animação.

Figura 19: Captura de tela da animação “O Menino e o Mundo”.



Fonte: Canal do YouTube Alê Abreu.¹⁸

Com os softwares gráficos e de animação mais modernos e “acessíveis”, uma gama maior de pessoas teve contato com o fazer animação, originando os mais variados tipos de produções autorais. As animações independentes carregam grande influência dos animadores que a produzem, visto que a maioria é realizada por poucas ou até por uma única pessoa, como foi o caso de Latini. Desta forma, o ambiente reduzido, distinto das grandes produções da chamada “indústria da animação”, propicia uma relação mais íntima entre animador e obra, viabilizando uma carga maior de subjetividade e auto expressão.

3.6 Animação como forma de expressão subjetiva

Gordeeff afirma que “Como toda imagem criada pelo homem, a animada é um tipo de expressão, de um ponto de vista, de uma forma do artista ver o mundo” (p.6, 2014). Assim, tendo definido que o projeto busca retratar por meio da linguagem da animação a percepção do autor, reforça-se o papel da mesma como instrumento de

¹⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tKwWkYL8aMs>>. Acesso em: 28 jan. 2026.

expressão subjetiva e de introspecção. Ainda assim, mesmo que o produto final não possuísse uma relação explícita com vivências próprias do autor, parte-se do entendimento que

[...] a animação, em si, é uma cópia física da memória psicológica, não apenas pela forma como o contexto pessoal do animador influencia a aparência da criação final, mas também pelo uso do que o animador experimental Len Lye chamou de “coisas corporais”, ou seja, o significado que está no cerne da expressão (Wells; Quinn; Mills, 2012).

Ainda em relação à produção de imagem, retomando a animação “O Menino e o Mundo”, o diretor Alê abreu ressalta o papel do desenho no processo de expressividade quando diz que “o desenho é uma escrita [...] uma escrita gráfica que diz coisas, é um canal de expressão capaz de canalizar coisas que vem de muito longe, muito de dentro” (Tok&Stok, 2016). O diretor reforça ainda o papel da infância na construção dos repertórios que moldam a percepção atual do artista, a maneira que enxergamos o mundo é um espelho das nossas próprias vivências.

No entanto, mesmo que a animação atue como um meio de transpor um ponto de vista pessoal, para que esse significado seja reconhecido e para que haja um processo de conexão entre a obra e o público, se faz ainda necessário uma espécie de identificação por parte de quem recebe.

“não importa como abstrato uma concepção pode ser ela sempre tem seu ponto de origem na percepção” – ela é dependente da percepção do receptor. E para que a percepção seja disparada é necessário haver algum tipo de identificação com o repertório imagético do público, para que este entenda ou realize um encadeamento das ações projetadas, criando internamente uma compreensão intelectual ou emocional (Bergson, 2007, p.110, apud Gordeeff, 2014, p. 7).

Essa identificação pode ser evocada de maneiras distintas levando em conta que as produções animadas detém de uma ramificação extensa quando se trata de temática, estética visual, abordagens e processos de produção. Mendonça reitera que essas características “[...] tornam algumas animações tão únicas e representativas, carregadas de uma forte identidade visual e que, ao mesmo tempo, transmite visualmente a identidade de uma cultura específica” (p.46, 2020).

Uma obra que utiliza dos signos e referências culturais em sua concepção a fim de provocar essa sensação de identificação, é a série animada de 2014 “Irmão do Jorel” de Juliano Enrico. A animação, mesmo possuindo representações

fantasiosas, baseia-se em temáticas e símbolos culturais comuns do cotidiano brasileiro. Como elucidado por Junges:

Para uma criança brasileira, por exemplo, escolas com armários nos corredores e bailes de fim de ano – elementos retratados com frequência em desenhos animados estrangeiros –, são compreensíveis dentro de um contexto, porém totalmente alheios a sua realidade. Por outro lado, escolinhas com muros repletos de pinturas coloridas de arco-íris e ursinhos, parquinhos no chão de areia, Fuscas estacionados nas ruas, lambada, novelas e abacate, são elementos visuais que compõe uma linguagem estética que dialoga diretamente com o espectador latino (Junges, p.46).

3.7 Animações autoficcionalis

Ao estabelecer que o produto deste trabalho relaciona o meio da animação com preceitos da autoficção, buscou-se identificar possíveis outras produções animadas que mesmo não rotuladas, apresentam características autofissionais em sua estrutura. Com as obras definidas, analisou-se de que forma a autoficção era exercida, assim como os fatores que as aproximam desse conceito.

3.7.1 Irmão do Jorel

A série de animação supracitada “Irmão do Jorel” é uma produção brasileira de 2013. Criado por Juliano Enrico e produzido pela Copa Studio, o desenho animado aborda o cotidiano de um garoto conhecido por muitos como irmão do Jorel, na medida que passa por situações surpreendentes enquanto se depara com as diversas experiências comuns da infância. A obra une elementos e signos inerentes à cultura brasileira (e da América Latina em geral) com abordagens fantasiosas, que acabam por construir um universo lúdico ao mesmo tempo que é identificatório. Mesmo voltado para o público infantil, a série ganhou apreço por parte do público jovem-adulto, que se viu representado na produção animada por meio de elementos culturais e nostálgicos.

Figura 20: Captura de tela da animação “Irmão do Jorel”.



Fonte: Canal do YouTube Cartoon Network Brasil.¹⁹

Ao ser questionado sobre o processo de criação da série, Juliano Enrico deixa claro a influência dos grupos de referência que fez e faz parte, como sua família e escola. O protagonista e seu núcleo familiar são baseados na família de Juliano, sendo o irmão do Jorel uma espécie de alter ego do criador. Juliano parte de características e lembranças marcantes de seus familiares para guiar a personalidade dos personagens fictícios. A memória é o fio condutor da série, como dito por Juliano: “O irmão do Jorel veio dessa simbiose entre memórias e delírios, e ficção” (Cartoon Network Brasil, 2019). Além de seu ambiente familiar, Juliano destaca o papel dos elementos físicos carregados de sentimentos. Fotografias, móveis, objetos e até a arquitetura de sua casa serviram como material de estudo para o desenvolvimento do visual da série, onde cada elemento, mesmo que cenográfico, carrega significado e contribui para a construção de um ambiente rico em identidade.

Podemos notar na série diversas características autoficcionalis na medida que o autor, ao desenvolver a narrativa, baseia-se quase que completamente em vivências e memórias pessoais, ao mesmo tempo que não se prende a uma representação autobiográfica e verídica desses acontecimentos. Em uma conversa com seu pai Tadeu, na busca de definir esse processo, Juliano reflete:

JULIANO: Eu acho que na verdade o irmão do Jorel ele é uma, uma, eu idealizei a nossa família, eu reinventei a família. TADEU: é, pois é, é uma memória retrabalhada, né? repaginada [...]. JULIANO: Eu não via sentido, nunca vi sentido em fazer uma série fiel [...]. TADEU: Não é um documentário né? sobre a sua família, né? Você se inspirou na família para

¹⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc>>. Acesso em: 12 fev. 2026.

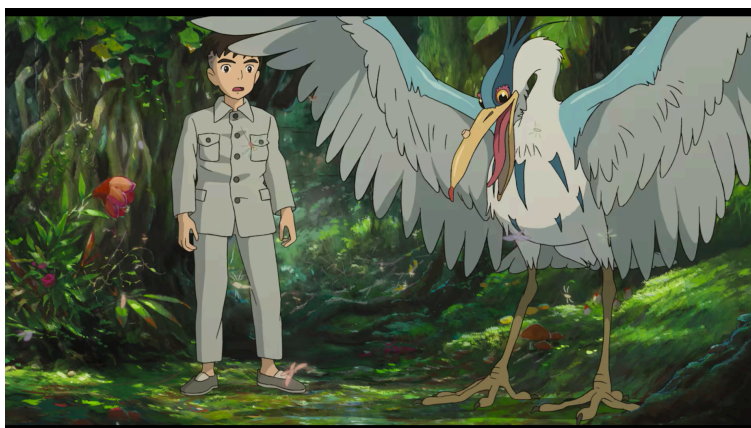
criar uma coisa diferente, uma coisa nova, uma outra dimensão dentro da ficção [...]. JULIANO: É um trabalho de ficção, que é uma outra forma de enxergar o real (Cartoon Network Brasil, 2019).

Mesmo sem ter conhecimento de um termo que sintetiza a abordagem da série (espaço que poderia ser ocupado pela autoficção), Juliano tinha noção que buscava produzir uma obra que não se limitasse a representação fiel de sua família e vivências, mas sim um produto que por meio da ficcionalização do real, expressa-se suas percepções de forma cômica e lúdica.

3.7.2 O Menino e a Garça

“O Menino e a Garça” de 2023 é, até então, o mais recente filme dirigido por Hayao Miyazaki, famoso co-fundador do Studio Ghibli. As obras de Miyazaki são conhecidas pelo teor fantástico e mágico, com personagens cativantes e cenários arrebatadores. Dessa forma, “O Menino e a Garça” não seria diferente, a obra detém de grande carga sentimental e simbólica, no entanto, algumas características dessa animação evocam um potencial autoficcional que as produzidas anteriormente por Miyazaki, parecem não explorar de forma tão específica. O filme acompanha Mahito, um menino que ao mudar de cidade para morar com seu pai, descobre uma torre abandonada que o leva para um mundo fantástico, sendo acompanhado por uma excêntrica garça-real que atua como uma espécie de guia em sua jornada.

Figura 21: Captura de tela da animação “O Menino e a Garça”.



Fonte: Canal do YouTube Netflix Brasil.²⁰

²⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wehEW7w1wRs>>. Acesso em: 12 fev. 2026.

Mesmo Miyazaki não declarando de forma explícita que a animação é inspirada em sua vida, acredita-se que muitos dos temas e personagens do filme relacionam-se com suas vivências e com ele em si. Toshio Suzuki, produtor e co-fundador do Studio Ghibli, no documentário “Hayao Miyazaki e a Garça”, que acompanha o extenso processo de produção de “O Menino e a Garça”, deixa claro que “Mahito é o Miya, é claro” (Hayao Miyazaki e a Garça, 2024). As representações se estendem ainda para pessoas do convívio de Miyazaki, desde seus fieis colegas de trabalho Suzuki e Takahata, até a figura de seus pais. Uma temática extremamente presente na animação e que denota esse vínculo, é a forte conexão entre Mahito e sua mãe, também comum a Miyazaki, assim como a perda prematura da mesma. Muitos associam à mãe de Miyazaki a inspiração para muitas das protagonistas femininas criadas pelo diretor, que compartilham uma personalidade forte e independente.

Abre-se margem para traçar ainda diversos outros paralelos entre a trajetória do renomado diretor e a obra em questão, o que de certa forma aproxima a animação de uma estrutura autoficcional, podendo de forma mais específica, remeter ao conceito aqui já discutido de autoficção fantástica, visto a presença crucial da fantasia na narrativa de “O Menino e a Garça”. O processo de produção do filme atuou como uma ferramenta de introspecção para Miyazaki, onde o mesmo precisou explorar os espaços mais profundos do seu inconsciente (como o mesmo diz, “abrir a tampa” de sua cabeça) a fim de dar uma forma física aos seus anseios e sentimentos. Suzuki reitera: “A questão é que, para o Miya, o filme é realidade. O mundo real é ficcional. [...] É a sua verdadeira história de vida” (Hayao Miyazaki e a Garça, 2024).

4 DESIGN E ANIMAÇÃO

Conceitualizar uma animação auto expressiva é um processo marcado por experimentação e liberdade criativa, no entanto, pensando na produção animada como um produto de mensagem visual, é imprescindível que haja uma etapa de projeção dessas imagens, pensando não só em seu apelo estético, mas também na melhor forma de traduzir com eficiência os significados construídos, e é justamente nessa seara que o design atua como ferramenta essencial.

4.1 A necessidade de projetar

O design industrial consolida-se a partir de uma necessidade de processualização das práticas produtivas artesanais, em decorrência da mecanização em série. Se antes predominava a figura do artesão presente em todas as etapas de produção, agora o que se estabelecia era uma produção em série, com etapas e funções segmentadas. Com isso, passava a ser comum o uso de projetos ou modelos que serviam como guias para a fabricação de um determinado produto, visando uma produção padronizada e de baixo custo, já que

Tal característica se explica no fato de que era muito mais barato contratar um profissional qualificado, o qual criava o projeto de um produto a ser executado por máquinas e trabalhadores menos qualificados, a contratar muitos artesãos que dominavam todo o processo de concepção e execução das peças (Bortolás et al., 2013).

Assim sendo, esse “profissional qualificado” representava o que seria o início de uma solidificação da categoria dos designers. Cardoso destaca o ramo da indústria têxtil como sendo um dos primeiros em que a presença do designer se consolidou, de acordo com o autor, um padrão decorativo bem-sucedido era capaz de gerar um lucro tremendo para o fabricante, elevando assim o valor monetário dos projetos de design (Cardoso, 2008).

Independente do segmento do design, parte-se da noção de que é papel do designer projetar soluções que sanem as problemáticas e resultem em um produto que cumpra sua função de forma eficiente, seja este um utensílio doméstico ou uma peça gráfica. Vale ressaltar que esse momento de projeção não se dá de forma alheia, na verdade o design

[...] para ser efetivo e satisfatório, depende da atividade inteligente, pensada, racional, mesmo altamente influenciada pela intuição, sentimentos, percepção estética e sensibilidade artística. O projeto constitui um processo essencialmente de racionalização não só do processamento,

avaliação e aplicação dos dados úteis, mas também da sequência das operações, experimentações, análises e métodos de criação. Atividades são, assim, projetuais, isto é, baseadas em processo, métodos e técnicas de projeto (Hsuan–An, 2017, p.45).

Com o passar dos anos, o papel do designer se expandiu e se adaptou às novas tecnologias e discussões emergentes, como o campo audiovisual. Se antes o designer projetava suas peças para um meio estático, agora cabia ao mesmo explorar como configurar a mensagem visual em uma nova roupagem marcada pelo movimento da imagem.

4.2 Projetando a mensagem visual

O design está fundamentalmente ligado à formulação dos elementos visuais e sua organização, visando uma comunicação eficiente. Desta forma, os produtos resultantes do design devem ser capazes de estabelecer uma comunicação com seus usuários, transmitindo de forma eficaz mensagens e gerando significados (Hsuan–An, 2017). Para projetar uma solução visual competente, o designer necessita compreender os elementos que a compõem, como pontuado por Machado (2012) “A compreensão da série de unidades visuais que compõem o todo da expressão visual é fundamental para se configurar uma informação visual mais objetiva, e, portanto, mais precisa” (p.68).

Dessa forma, o papel do designer de projetar mensagens visuais eficientes também se faz presente no meio audiovisual, para a narrativa cinematográfica “[...] é essencial que haja a compreensão da imagem. Entender a linguagem visual significa um maior contato com a história, significa ver mais e perceber mais” (Machado, 2012, p. 69). Dentro desse ramo, a fim de estruturar o processo de planejamento e produção da mensagem visual, constituiu-se a função de *Production Designer*, ou em português: Designer de Produção.

4.3 Designer de Produção

O termo norte-americano *Production Designer* faz referência ao profissional do âmbito audiovisual que é responsável por desenvolver todo o conceito visual de uma produção, o mesmo une:

[...] arte, arquitetura e narrativa, utilizando espaço, linhas, formas, cores e padrões para criar uma linguagem visual distinta que enriquece as histórias na tela. [...] Ao longo de todo o processo, fazem escolhas de design

significativas e intencionais para que o público se sinta imerso na história que está sendo contada (AFI-American Film Institute, 2023, s.p., tradução nossa)²¹.

No âmbito da animação, o *production designer* colabora desde as primeiras etapas da produção, havendo a possibilidade do mesmo desenvolver as primeiras ideias para o estilo visual do projeto, levando em conta diversos fatores como história, público alvo e orçamento. Em um primeiro momento, após um processo de pesquisa e experimentação, juntamente com o diretor o *production designer* define a aparência final do filme, passando posteriormente por uma etapa de apresentação e aprovação da ideia, para que assim seja possível dar início a produção da animação. Hans Bacher resume esse período ao dizer que no início de uma nova produção “[...] uma boa parte do trabalho do Production Designer é vender o projeto por meio de designs de aparências impressionantes” (Bacher, 2006, p.10, tradução nossa)²².

Ainda sim, o período descrito é apenas o começo de um longo processo, que assim como outros projetos de design, necessitam de planejamento e de metodologias que auxiliem no andamento da produção.

O designer, pela possibilidade de poder usar qualquer material e qualquer técnica sem preconceitos artísticos, precisa de um método que lhe permita realizar o projeto com o material correto e técnicas adequadas e na forma correspondente à função. [...] Dispor de um método no desenvolvimento da linguagem não verbal na narrativa fílmica permite maior organização e comunicação entre os departamentos regidos pelo *production designer* – cenografia, objetos, design gráfico, figurino, maquiagem etc. Além disso, facilita o fluxo de informação entre os departamentos do filme como um todo – direção, fotografia, arte, produção (Machado, 2012, p.80).

Dentro da indústria da animação, possuir processos bem definidos possibilita uma melhora em variados quesitos, por se tratar de uma produção muitas vezes laboriosa, deve-se prezar sempre por métodos que evitem ao máximo perdas de tempo e recursos. Uma dessas metodologias de produção é chamada *Pipeline*.

²¹ “[...] art, architecture and narrative, using space, lines, shapes, colors and patterns to form a distinct visual language to elevate on-screen stories. [...] Throughout the process, they make meaningful and purposeful design choices so audiences are immersed in the story being told”.

²² “[...] a major part of the Production Designer’s job is to sell the project with impressive-looking designs”.

5 PIPELINE DE ANIMAÇÃO

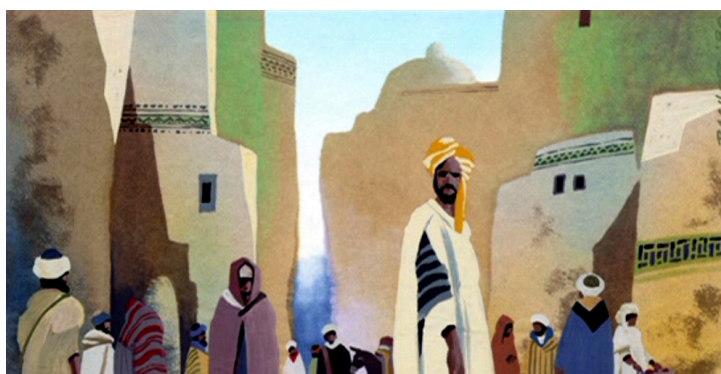
O conceito de *pipeline* pode ser visto em diversos segmentos, no entanto, de forma geral o *pipeline* de animação equivale a uma sequência de etapas organizadas que guiam o processo de produção, desde a concepção até o produto final. Comumente o *animation pipeline* é dividido em três fases: pré-produção, produção e pós-produção.

5.1 Pré-produção

Nesse primeiro momento, o foco é a concepção, a pesquisa, o planejamento e o design da animação. Um dos primeiros passos é a escrita do roteiro, essa etapa é primordial pois o material deve conter as intenções principais do filme, composto por diálogos, descrições de cenas e ações. Após revisões e aprovação, serve de base para a produção dos primeiros *storyboards* (Heyland, 2025).

A etapa de *concept art* é onde boa parte do visual da animação é concebido. A partir de um vasto processo de pesquisa, nela são pensados personagens, cenários, figurinos, cor, iluminação, dentre outros elementos. Essa etapa é extremamente importante para a visualização da identidade e história da animação, fator decisivo na etapa de aprovação do filme. O material produzido acaba por servir como um banco de referências durante toda a produção, contribuindo para que distintos setores (ou até mesmo diferentes animadores) mantenham-se alinhados, constituindo uma estética que deve estar presente de forma coesa em toda a obra (RMCAD-Rocky Mountain College of Art + Design, 2024).

Figura 22: Conceituação visual da animação “Aladdin”.

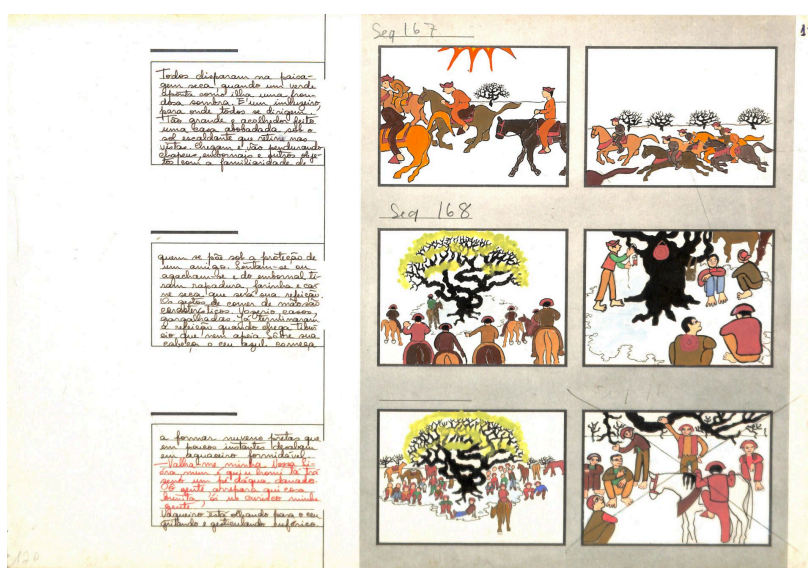


Fonte: Site Living Lines Library.²³

²³ Disponível em: <<https://livlily.blogspot.com/2011/07/aladdin-1992-visual-development.html>>. Acesso em: 17 fev. 2026.

Muitas vezes em conjunto com o *concept art*, temos a produção dos *storyboards*, sequências de painéis que servem como rascunhos visuais das cenas do filme, descrevendo ações e abordando conceitos como planos, ângulos, movimentos de câmera, entre outras escolhas de composição que reforcem a mensagem da narrativa, além de colaborar na visualização da relação entre os personagens e com o cenário.

Figura 23: Storyboards da animação “Boi Aruá”.



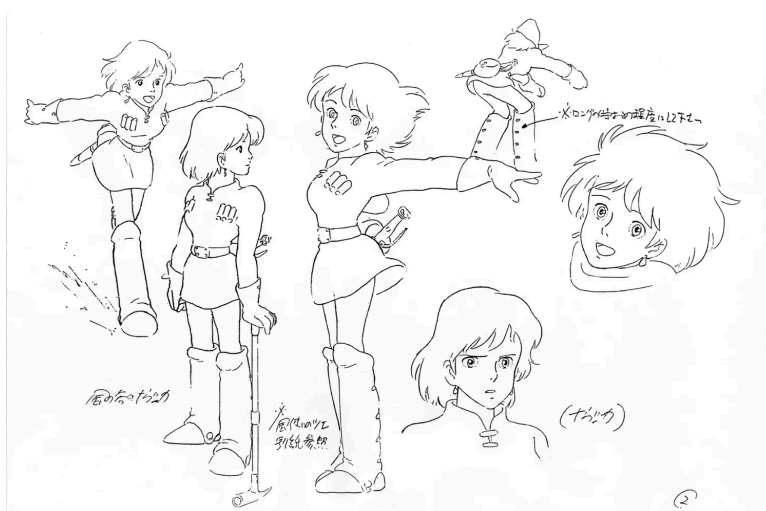
Fonte: Site Chico Liberato.²⁴

A esse ponto, toda parte de design de personagens, objetos e cenários já foi definida, e para que os mesmos sejam animados de forma fiel aos conceitos originais, materiais de apoio são produzidos. Esses “manuais” contêm informações que abordam formas, ângulos, proporções, personalidades (no caso dos personagens), ou seja, tudo que alguém que não esteve necessariamente envolvido na concepção desses elementos necessita saber para representá-los de forma correta. Para isso, elaboram-se *model sheets*.

Em relação aos personagens, os *model sheets* podem variar de estrutura, mas comumente retratam expressões, poses, informações de construção e/ou uma visão de diferentes ângulos do seu corpo (*turn around*) (Joshua Adeoye, 2023). Os *model sheets* também são utilizados para exemplificar características de outros elementos, como os objetos de cena (*props*).

²⁴ Disponível em: <<https://www.chicoliberato.com.br/a-obra/arte-em-animacao/boi-arua-1/>>. Acesso em: 17 fev. 2026.

Figura 24: *Model sheet* da animação “Nausicaã do Vale do Vento”.



Fonte: Site Character Design References.²⁵

Com todos os *storyboards* feitos e analisados, monta-se um *animatic*, um vídeo editado com as principais poses em sequência. Esse material serve como uma forma de visualizar a animação como um todo, a duração das ações, transições, enquadramentos, movimentos de câmera, entre outros. Aqui, a aparência das cenas do animatic não são o foco, sendo apenas rascunhos rudimentares que tem como principal objetivo avaliar o ritmo da obra. Quando necessário, também é adicionado ao animatic a gravação dos diálogos.

Figura 25: Captura de tela de *animatic* da animação “Os Casagrandes”.



Fonte: Canal do YouTube Nicktoons.²⁶

²⁵ Disponível em:

<<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-nausicaa-of-the-valley-of-the-wind>>. Acesso em: 17 fev. 2026.

²⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PFZAFvGrqgY&t=352s>>. Acesso em: 17 fev. 2026.

5.2 Produção

Com as etapas da pré-produção aprovadas, pode-se dar início ao processo de animação de fato. A fase de animação, diferente do que se pode pressupor, não necessariamente segue a ordem de acontecimentos do roteiro, cenas são segmentadas e distribuídas entre diversos animadores, sendo posteriormente unificadas.

Uma prática comum é que certos animadores produzam os *keyframes* (quadros-chave), que correspondem às partes principais de cada ação, que definem o movimento. Seguidamente, fica a cargo de outros animadores realizarem os *in between*, desenhos que ligam um *keyframe* a outro, trazendo fluidez à animação. Essas etapas iniciais são conhecidas como *rough animation*, por se tratarem de um momento em que não se busca uma finalização dos desenhos, aqui o foco é a performance dos elementos animados. Com a *rough animation* pronta, inicia-se a etapa de *Clean-up*, onde se “limpa” os desenhos aplicando as linhas finais de forma mais definida, mantendo é claro a proposta de estilo da animação. A partir daí, chegamos às etapas de *coloring* (coloração), onde todos os elementos recebem cor, e *compositing* (composição), responsável por combinar os diferentes elementos de camadas distintas (personagens, objetos, cenário, etc) para que aparentem ocupar o mesmo espaço, utilizando de tons, luz e sombra para esse efeito. Por fim, a cena é renderizada em quadros ou sequências (Heyland, 2025; Nicholls, Derek, Mulraney, 2022).

5.3 Pós-produção

Por fim, as diferentes sequências da animação são unificadas e as cenas são editadas, nesse momento, geralmente são adicionados efeitos visuais que aprimoram a animação, além de pequenos ajustes como correção de cores e enquadramentos que visam garantir a qualidade final do filme. Uma outra adição extremamente importante é a sonoplastia, onde é incorporado a animação toda a parte de efeitos sonoros, trilhas e diálogos. Após revisões, a animação final é exportada para as mais diferentes plataformas necessárias.

Com o filme finalizado, inicia-se uma campanha voltada para sua distribuição e promoção. A distribuição equivale a forma como o produto será acessado pelo público onde, comumente, as grandes produções voltadas para o mercado de

animação optam inicialmente por exhibições exclusivas em cinemas, possibilitando posteriormente o acesso por outros meios, seja de forma física com DVDs por exemplo, ou de forma digital, como é o caso das plataformas de *streaming*. A divulgação do filme é fator crucial para seu sucesso, nessa parte a equipe de marketing trabalha de forma integral para garantir a disseminação e uma boa recepção do produto por parte dos espectadores. Essa promoção pode se dar de diversas formas, seja por meio do marketing digital em redes sociais, anúncios pagos, sites e etc, até a participação em eventos e festivais de animação e produções audiovisuais, que engrandecem a produção e trazem visibilidade para a obra (Lou Studios, 2024).

É válido ressaltar que o processo metodológico apresentado não é o único vigente, assim como existem inúmeros estilos de animação, a metodologia em questão e outras foram adaptadas e moldadas para atenderem da melhor forma possível as particularidades de cada projeto. Levando em conta o produto que se busca produzir, optou-se por utilizar da metodologia *animation pipeline* devido sua ampla aceitação e implementação nos mais diversos processos de produção de animação 2D. O presente trabalho restringe-se a etapa de pré-produção anteriormente descrita a fim de elaborar o que seriam os conceitos iniciais de uma animação 2D, relatando os processos de construção de uma das cenas principais, evidenciando a atuação do design no planejamento visual.

6 NASCENTE

A nascente é o ponto inicial de um rio, e relacionando com o processo de desenvolvimento da animação em questão, representa os momentos iniciais de idealização e definição da temática. A partir de uma disciplina optativa de introdução a animação, foi possível uma associação clara, mas até então nunca percebida, entre o design e a animação, o que gerou um anseio de explorar mais esse encontro de duas grandes áreas de interesse pessoal. Chegou-se então ao entendimento que a melhor forma de abordar essa relação seria abordar o processo projetual de uma animação, cabendo agora definir sobre o que animar.

6.1 Inspiração e definição da narrativa

A temática da animação surge de um processo de introspecção, inspirado por animações e diretores que abordam o subjetivismo e as relações cotidianas como centro das narrativas, como Isao Takahata. Cofundador do Estúdio Ghibli, Takahata é um mestre quando se trata de representar o cotidiano de forma complexa, o mesmo retrata em muitas de suas obras o peso que a casualidade carrega, causando identificação por grande parte do público, visto que nem todos nós vivenciamos fantasias, mas todos lidamos com o real. Um dos seus filmes, que inclusive influenciou grandemente na realização desse trabalho e na delimitação da temática da animação, chamado “Memórias de Ontem”, acompanha a protagonista Taeko Okajima durante seu período de férias do trabalho, a mesma decide então deixar a agitação da cidade e viajar ao campo. Com uma narrativa que alterna entre o presente de Taeko e memórias de sua infância, o filme constroi uma bela reflexão a respeito de temas cotidianos que até então podem parecer banais, mas que marcam e moldam nossa personalidade como indivíduo. Essa abordagem nos remete ao conceito de memória coletiva de Halbwachs, onde vemos representadas essas relações individuais e em grupo que nos possibilitam reconstruir as lembranças, relacionando-as com o presente.

Como uma espécie de intermédio entre o cotidiano e o fantasioso, as obras de Adam Elliot possuem uma narrativa extremamente bem construída, que faz com que conheçamos as diversas facetas de seus personagens, criando assim seres humanamente complexos, que por consequência, também estão sujeitos às inseguranças e medos inerentes ao ser humano. O mesmo consegue tornar o

absurdo natural e o comum fascinante, além de estabelecer uma linha tênue entre o cômico e o melancólico, que flertam durante toda a obra. Já Masaaki Yuasa, em suas produções, destaca-se ao explorar o surreal de forma extremamente expressiva, as obras são quase como uma representação psicodélica do subconsciente dos protagonistas, rompendo os limites entre real e fantasia, utiliza-se de inúmeros recursos visuais para dar forma a conceitos e sensações até então intangíveis.

Inspirado nesses repertórios, despertou-se um desejo de representar por meio de uma animação as mesmas temáticas, agora oriundas de um ponto de vista pessoal. A priori, sabia-se que a narrativa deveria partir de vivências e memórias do próprio autor, mas nunca houve uma intenção de expressar isso de forma autobiográfica ou documental. Com isso em mente, por meio de leituras de produções semelhantes, tornou-se de conhecimento do autor o termo “autoficção”. O neologismo trazia em sua formulação características que assemelhavam-se amplamente com a ideia inicial de construção da narrativa. Por meio de uma pesquisa mais aprofundada a respeito do tema, tornou-se possível usufruir de diversos princípios da escrita autoficcional durante o processo de desenvolvimento da narrativa da animação, servindo como uma rica base teórica.

Tendo algumas temáticas em mente e com a estrutura autoficcional como referencial, iniciou-se um processo de escrita mais livre e experimental, nesse momento, tópicos julgados pertinentes foram registrados sem a intenção de organizá-los de forma lógica. Nesse primeiro momento, surge a ideia do primeiro personagem da animação, o protagonista. Uma das características das obras autofissionais apontadas anteriormente foi justamente a presença do personagem central da narrativa, o protagonista, assim como sua relação protagonista-narrador-autor. Visto isso, elabora-se então o personagem como uma espécie de alter-ego, que como protagonista, faz o papel de interlocutor ao externalizar as percepções do autor, atuando como uma extensão de seu eu consciente. Optou-se por não dar um nome ao protagonista, ou ao menos não deixar isso explícito no filme, essa escolha vem das características autofissionais (Pacto Ambíguo) ao mesmo tempo que proporciona um espaço em branco que pode ser preenchido pelo próprio espectador.

Levando em conta as temáticas de memória e vivências, ficou definido então que a história seguiria a seguinte estrutura: o filme acompanharia o protagonista em

dois momentos diferentes, sua infância e vida adulta. Alternando entre esses períodos, se faz possível notar o contraste entre as duas “versões” do protagonista, isso demonstra o quão quesitos como personalidade, visão de mundo e formas de agir se modificam com o passar do tempo, moldando quem somos, assim como a nossa percepção do que é atual e do que ocorreu um dia. Após isso, possíveis cenários e acontecimentos foram definidos como ponto de partida para a estruturação da narrativa, por meio deles, delimitava-se um caminho pelo qual a história se desenrolaria. Um dos temas centrais da animação é a relação do protagonista com a prática do desenho e com a arte de maneira geral, por meio desse tópico, outras ramificações surgem abrindo discussões a respeito de temas como autocobrança, insegurança e até mesmo a perda da liberdade criativa. Desta forma, o protagonista ao se reconectar inesperadamente com seu eu do passado, reflete acerca desses temas enquanto presencia situações em que a realidade parece se misturar com o imaginário.

Nesse contexto, é imprescindível a influência da comunidade em que o autor cresceu na sua construção como indivíduo. Dessa forma, ao se analisar a origem do nome da comunidade, chamada Sítio Merejo, chegamos ao verbo “merejar”, palavra essa que deriva de “marejar”, o mesmo que derramar ou escorrer. O nome se dá devido às águas do rio Merejo, importante recurso hídrico para o abastecimento local. A fim de abordar esse significado, parte-se de uma ótica em que o protagonista seria como um rio que “mereja” entre sua existência, na medida em que reflete sobre passado, presente e futuro, chegando assim ao nome do filme: Enquanto Eu For Rio.

6.2 Roteiro e o formato Master Scenes

O roteiro é o ponto de partida de muitas produções, é nele que o percurso narrativo é estruturado, as ideias que antes borbulhavam no processo de idealização inicial agora são filtradas, organizadas e registradas por meio da escrita. Ainda de forma livre e visando a experimentação, surgiram as primeiras versões do roteiro. As mesmas foram revisadas e revisitadas inúmeras vezes, até que atingissem um nível narrativo satisfatório, capaz de ser organizado em um modelo mais técnico e voltado para a produção audiovisual, o modelo *Master Scenes*. Esse formato de escrita de roteiro surge de uma necessidade de padronização desse documento, como peça

essencial da produção audiovisual, o roteiro precisa ser compreendido por toda a equipe a fim de evitar falhas de comunicação e interpretações equivocadas do texto. Para isso, todo um formato de escrita regido por regras deve ser seguido, com cada página sendo composta basicamente por: cabeçalho de cena, ação, diálogos e transição.

Figura 26: Captura de tela de trecho do roteiro de “Enquanto Eu For Rio”.

FADE TO WHITE

08 EXT. MATA - DIA

Clima chuvoso, ambiente de mata com muita vegetação, árvores e arbustos. Vemos uma parede de pedra que forma uma pequena barragem. SOM LEVE DE ÁGUA CORRENDO.

VISÃO FRONTAL: A luz some e vemos o Protagonista Criança que acaba de passar por alguns arbustos, ele está com uma expressão confusa, mas curiosa.

VISÃO LATERAL: Vemos um pardal no centro da cena, o mesmo está com a asa machucada e por isso pula pelo chão com dificuldade. O Protagonista Criança anda lentamente em direção ao animal, ele se agacha.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Vemos o pássaro que se move agitado.

CLOSE NO ROSTO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Ele observa o

Fonte: Elaborado pelo Autor (2026).

Como exemplificado na figura acima, Destacado em vermelho está o cabeçalho, escrito completamente em maiúsculo, enumera a cena e indica onde a mesma acontece, isso ocorre com a ajuda das siglas INT (Interior) e EXT (Exterior) seguidas do local, terminando com uma indicação referente a luz ou ao tempo em que a cena ocorre. Marcado de amarelo, abaixo do cabeçalho, sempre ao iniciar uma nova cena, é importante que se descreva o local e as características julgadas essenciais para o entendimento do ambiente. Em azul podemos ver as ações dos personagens, que são acompanhadas de uma indicação do plano da cena, na figura acima temos como exemplo os termos “VISÃO FRONTAL”, “VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA” e etc. Preza-se por uma escrita em terceira pessoa o mais impessoal possível, esquivando de um teor literário.

A animação em questão não possui diálogos, mas no formato *Master Scenes* se encontram centralizados no meio da página e dão início com a indicação de quem fala em maiúsculo, seguido abaixo da transcrição da fala do personagem da forma que se deseja ser lida, sem necessariamente seguir uma norma culta. Em

verde na imagem, temos a especificação das transições, no fim de cada cena, justificado a direita e em maiúsculo, indica-se o nome do efeito de transição (Leite, 2019). Utilizando o formato *Master Scenes* como base, a versão final do roteiro (Apêndice A) foi escrita.

Como dito anteriormente, o referido trabalho se restringe a relatar o processo de pré-produção de um trecho específico da animação, o mesmo contempla as cenas 8 e 9 do roteiro, que se apresentam como um dos momentos de clímax.

7 MEANDRO

Ainda relacionando metaforicamente a estrutura de um rio com o processo de projeção, o meandro se refere normalmente a curvas e trajetos sinuosos presentes no decorrer do leito de um rio, mas aqui, representa uma etapa marcada por um caminho de estudos, experimentações, refações e outras escolhas que reforçam a ideia de que essa fase não é uma linha reta até o produto final. Neste capítulo, será abordado toda a construção visual da animação, assim como os elementos estéticos que foram escolhidos propositalmente pensando na transmissão de significados.

7.1 Início do desenvolvimento visual

Como exemplificado por Bacher (2006) a etapa de desenvolvimento visual é o estágio inicial da produção animada, é nela que exploramos as mais diversas formas de traduzir ideias para a linguagem visual. Para isso, é necessário definir um estilo que se relacione com a história, desde os cenários e design de personagens até a composição das cenas, visto que são essas escolhas estilísticas que moldam a linguagem do filme.

O estilo artístico da animação passou por um longo processo de delimitação, pautado principalmente em referências como as animações e diretores mencionados anteriormente. Tendo definido que a narrativa alternaria entre dois períodos distintos do tempo (presente e passado), optou-se por utilizar dois diferentes estilos artísticos durante a produção, um para cada período, intensificando o contraste entre as duas “versões” do protagonista, assim como a forma que os mesmos enxergam e se relacionam com o mundo a sua volta. Porém, mesmo com técnicas diferentes, o filme conta com uma unidade conceitual, que colabora para o entendimento das cenas como partes de um conjunto, e não como trechos isolados.

Difícilmente lembramos vivamente de memórias provenientes dos nossos primeiros anos de vida, a maioria das coisas que sabemos nos foram contadas por terceiros ou se apresentam como flashes isolados. Levando isso em conta, nas cenas referentes ao passado do protagonista, optou-se por escolher um estilo de arte que além de remeter ao lúdico da infância, também exemplificasse o quão vago, incerto e fantasiosas essas memórias podem parecer. Para isso, características como fundos pintados à mão com tinta, lápis de cor e/ou giz de cera, grafite, além de formas orgânicas, cores vibrantes e etc, foram inspirações durante o processo de

produção. Vale destacar como forte influência a obra “O Conto da Princesa Kaguya”, de Isao Takahata, que possui um enorme apelo estético com fundos pintados a mão que exploram a técnica da aquarela e da pintura japonesa no geral.

Figura 27: Trecho da animação “O Conto da Princesa Kaguya”.



Fonte: Site do Studio Ghibli.²⁷

Nas cenas que retratam o presente, fase em que o protagonista se encontra nos primeiros anos da idade adulta, o estilo artístico se torna mais “sério”, contando com tons sóbrios e mais escuros, linhas mais delimitadas e geométricas, além de uma composição que se aproxima de uma realidade crua, sem fantasia. Esse estilo de arte acaba por colaborar na transmissão de um sentimento de melancolia, de encarar a realidade como ela é, sem o olhar “mágico” da infância. Mesmo que as cenas desse período carreguem uma estética mais “realista”, a obra não tem o intuito de se agarrar a uma representação totalmente fiel do que seria o mundo real.

Figura 28: Moodboard conceitual-Presente.



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de referências visuais coletadas no site Pinterest (2026).²⁸

²⁷ Disponível em: <<https://www.ghibli.jp/works/kaguyahime/#frame>>. Acesso em: 23 mar. 2026.

²⁸ Disponível em: <<https://www.pinterest.com>>. Acesso em: 23 mar. 2026.

Por fim, ao se encaminhar para os momentos finais da animação, o estilo artístico acaba por ser uma espécie de mistura entre os dois citados anteriormente, a fim de mostrar que essas visões de mundo que a priori parecem ser opostas, na verdade estão entrelaçadas, onde viver nada mais é que um equilíbrio entre fantasia e realidade.

Sendo uma produção audiovisual, os jogos de câmera e movimentações são ferramentas fundamentais na construção das cenas, esse recurso deve ser utilizado não somente para transmitir a imagem, mas também como forma de reforçar a mensagem. De forma geral, as partes referentes às memórias da infância são compostas por movimentos de câmera mais dinâmicos, distorções e ângulos mais inusitados. Enquanto que as cenas que se passam no presente, correspondem a planos mais estáticos, ângulos sem distorções, além de planos fixos com pouca movimentação de câmera.

7.2 Design de Cenários

Com os caminhos artísticos definidos, foram realizados diversos estudos com o intuito de explorar e incorporar essas características na produção. Uma das escolhas estéticas que foram tomadas, que reforça o contraste entre os períodos de tempo, foi a diferenciação das técnicas utilizadas em cada um dos cenários. Enquanto que nas cenas do “Protagonista Adulto” os cenários seriam feitos totalmente a partir de pintura digital, as cenas do “Protagonista Criança” contam com fundos desenhados e pintados a mão em aquarela, sendo escaneados e tratados digitalmente, mas mantendo as texturas e características do meio físico. Essa escolha se relaciona com a narrativa da animação na medida que os cenários acompanham uma espécie de transição sofrida pelo protagonista, que durante a sua infância explorava os diversos materiais e técnicas tradicionais de desenho, mas ao se tornar adulto, migra totalmente para o meio digital, vendo sua arte apenas como produto. O uso da aquarela ainda, por ser uma tinta que utiliza a água como forma de aplicação, evidencia o conceito inicial do filme que traz a temática de água em diversas partes no decorrer da animação. Por fim, o primeiro cenário produzido tem como inspiração um local real da comunidade do autor, conhecido como “venaria”, a construção refere-se a uma espécie de barragem para o açude da região. A venaria

é de grande valor simbólico para o autor pois fez parte de inúmeros momentos de sua infância, visto que se encontra próxima a casa de seus avós.

Figura 29: Fotografia do local “venaria”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 30: Fotografia do local “venaria”-Poço.



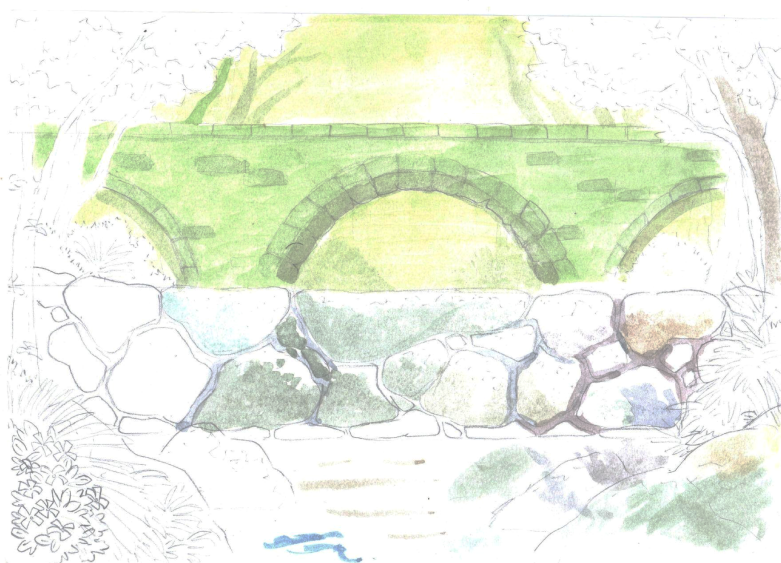
Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 31: Estudos iniciais do cenário “venaria”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 32: Rascunhos iniciais do cenário “venaria”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

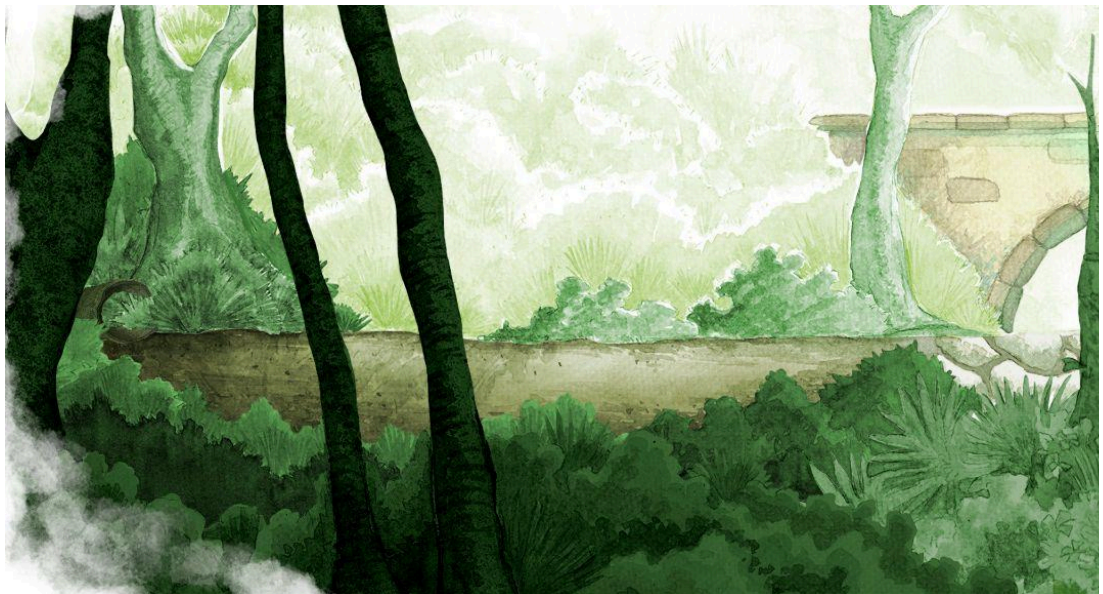
Dessa forma, foram produzidas versões mais trabalhadas de alguns dos cenários, estabelecendo assim a linguagem visual das cenas em questão e firmando a atmosfera onírica que se buscava transmitir. Como dito anteriormente, as pinturas em aquarela foram digitalizadas e tratadas digitalmente por meio do software Photoshop.

Figura 33: Cenário “venaria”.



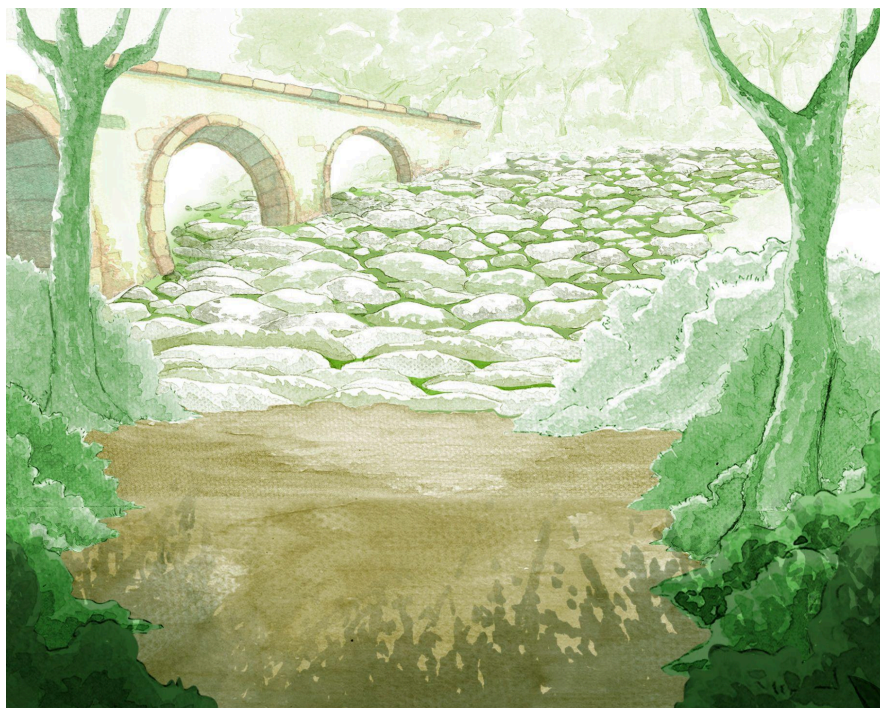
Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 34: Cenário “venaria” continuidade.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 35: Cenário “venaria” segundo ponto de vista.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

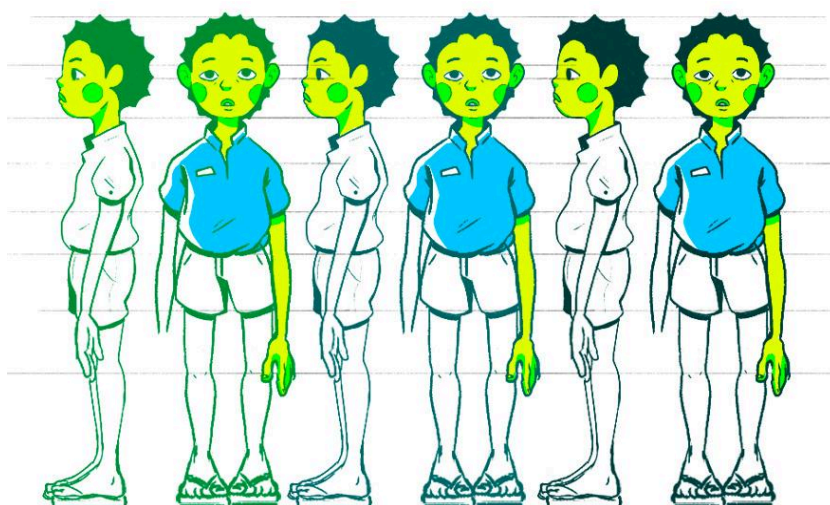
7.3 Design de Personagens

Mesmo sendo uma espécie de alter-ego do autor, não se busca deixar isso explícito com uma representação clara, pelo contrário, o protagonista possui características totalmente distintas e até irreais, que distanciam o mesmo de atuar como uma representação unicamente visual, mas sim como um receptor que demonstra essa ligação de forma sentimental, causando identificação pelas vivências que carrega, e não especificamente por sua aparência. No filme, pode-se dizer que possuem designs “únicos” apenas três personagens, sendo eles o “Protagonista Criança”, o “Protagonista Adulto” e o “Pardal”, sendo as demais pessoas que aparecem durante a animação apenas silhuetas sem definição. Essa escolha remete, principalmente quando se trata do “Protagonista Adulto”, a sensação de despersonalização proveniente dos grandes centros populacionais, onde as pessoas são vistas como massas e não indivíduos isolados.

Rocha define a etapa de design de personagens como o “[...] momento de criar, desenhar, conceber e tangibilizar o design visual do personagem a partir da descrição e interpretação de suas características físicas, psicológicas, motivacionais, culturais e comportamentais [...]” (p.12, 2023). Dessa forma, um dos primeiros

passos para uma construção de personagem sólida é entender sua identidade antes mesmo de pensar em sua forma. O primeiro design de personagem produzido foi o do “Protagonista Criança”, o mesmo é um menino por volta dos 10 anos de idade que se diverte explorando seu lado artístico. Mesmo sendo uma criança que na maior parte do tempo possui um comportamento introspectivo, ainda sim demonstra grande curiosidade e empolgação. No decorrer da animação, vemos como a prática do desenho que até então era prazerosa, passa a se tornar uma fonte de frustração e autocobrança, o que vai moldando sua visão de si e do mundo até sua fase adulta.

Figura 36: Rascunhos iniciais do “Protagonista Criança”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Feitos digitalmente no Photoshop, os primeiros rascunhos vieram de um processo de experimentação que buscou entender os traços e escolhas estéticas que viriam a definir o estilo dos personagens. O mesmo bebe do repertório artístico do próprio autor, que se inspira em estéticas como o *Shibuya Punk*, *Retro Futurism* e etc, assim como do trabalho de outros artistas, como o diretor Masaaki Yuasa, que muitas vezes acaba por criar uma atmosfera quase que psicodélica por meio do uso da cor, a partir de tons vibrantes e contrastes gritantes. A vestimenta do personagem parte de uma pesquisa visual realizada com diversas fotografias do autor ainda criança, sendo uma forma não tão óbvia de remeter a essa ligação. Durante o processo, algumas mudanças foram sendo implementadas a fim de tornar o design mais condizente com a proposta anteriormente exemplificada nos cenários, gerando novos estudos como os das figuras abaixo:

Figura 37: Novos estudos do “Protagonista Criança”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 38: Estudo de expressões do “Protagonista Criança”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

Com uma ideia bem estabelecida do caminho a ser seguido e uma construção de personagem sólida, chegou-se então à versão final do design do “Protagonista Criança”:

Figura 39: *Turn around* do “Protagonista Criança”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Um outro personagem de destaque nas cenas em questão é o “Pardal”. O pássaro surge como uma representação metafórica do protagonista, na medida que se apresenta como uma figura frágil e assustada, mas que em certo momento precisa realizar uma escolha de se manter no conforto do ninho, ou de voar com as suas próprias asas. O design do “Pardal” segue a estética pré-definida, partindo de uma abordagem mais estilizada em sua aparência.

Figura 40: *Turn around* do “Pardal”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

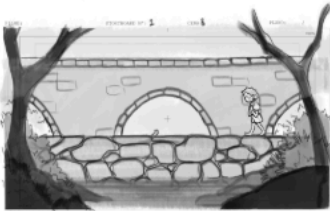
8 CONFLUÊNCIA

A união de diferentes rios é conhecida como confluência, termo esse usado para identificar esta fase de convergência entre tudo que foi produzido até então. Aqui vemos o que seriam os passos finais da etapa de pré-produção, onde visualizamos pela primeira vez a animação como sequência, mesmo ainda como protótipo.

8.1 Storyboards

A partir do roteiro, foram realizados *storyboards* que exploraram composições, enquadramentos e a relação entre personagem e cenário, sendo uma forma primária de visualizar essas escolhas. A estrutura do material é composta por duas colunas, uma com o trecho do roteiro referente àquele quadro e outra com o storyboard em si.

Figura 41: Storyboards da animação “Enquanto Eu For Rio”.

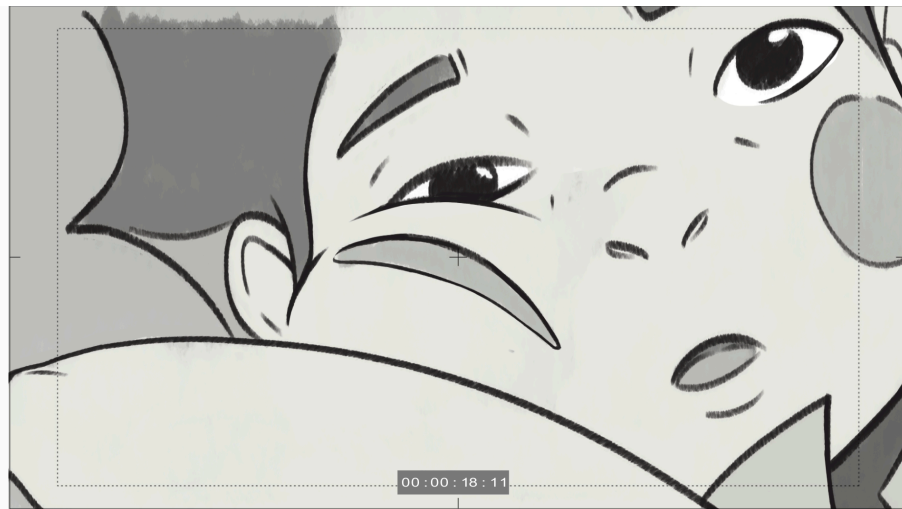
Cena 8	
VISÃO FRONTAL: A luz some e vemos o Protagonista Criança que acaba de passar por alguns arbustos, ele está com uma expressão confusa, mas curiosa.	
VISÃO LATERAL: Vemos um pardal no centro da cena, o mesmo está com a asa machucada e por isso pula pelo chão com dificuldade. O Protagonista Criança anda lentamente em direção ao animal, ele se agacha.	 

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

8.2 Animatic

Usando dos storyboards produzidos, montou-se o primeiro *animatic* da animação. No vídeo, conseguimos visualizar o que seria o protótipo inicial das ações enquanto sequência, possibilitando possíveis ajustes de ritmo, continuidade, narrativa e etc. Junto com isso, foram adicionados efeitos sonoros que auxiliaram na transmissão dos significados de cada cena. O vídeo foi produzido no software After Effects e conta com um cronômetro que marca a duração das cenas e da sequência de modo geral.

Figura 42: Captura de tela de *animatic* da animação “Enquanto Eu For Rio”-1.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 43: Captura de tela de *animatic* da animação “Enquanto Eu For Rio”-2.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 44: Captura de tela de *animatic* da animação “Enquanto Eu For Rio”-3.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Figura 45: Captura de tela de *animatic* da animação “Enquanto Eu For Rio”-4.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

9 CONCLUSÃO

Destaca-se o papel do design no planejamento da mensagem visual, tendo visto que é inerente ao mesmo projetar produtos de design capazes de se comunicar com seus usuários, transmitindo sua mensagem com efetividade e significado. Nas produções audiovisuais, abordamos o cargo de *production designer*, que por meio de um processo pautado por métodos e pesquisa, organiza um complexo caminho de produção, visando traduzir a mensagem e a materializando em visuais eficientes e assertivos. Com isso, reitera-se a necessidade de uma método procedural como o *pipeline* para animação, que através das etapas referentes a pré-produção, possibilitou o desenvolvimento estratégico dos materiais dessa fase, para que assim, o objetivo central de relatar essas escolhas de design e suas implementações pudesse enfim ser alcançado.

Como visto, o trabalho adentra conceitos voltados à memória a fim de compreender seu papel na construção da autoimagem e no percebimento das relações externas, além do exercício das escritas de si, que exploram diversas práticas literárias capazes de registrar as reflexões em torno do eu. Partindo do entendimento que a autoficção se apresenta como uma área relativamente recente e cabível de múltiplas discussões, o presente trabalho encontra-se como uma produção que colabora nos debates a respeito da prática autoficcional, na medida que utiliza de sua formulação voltada para o escopo literário como base para o desenvolvimento de um produto audiovisual de animação, ligação essa até então não usual.

Fomentar a produção de animações nacionais, principalmente aquelas independentes, além de uma forma de se estabelecer em um meio dominado pelas grandes produções estrangeiras, também evidencia a construção de um meio de linguagem nacional proveniente de uma cultura rica e plural. Torna-se claro então o papel da animação como canal de autoexpressão, comprovando seu viés de comunicação artística. Mesmo sendo uma área que passou por um grande crescimento nas últimas décadas, o segmento da animação brasileira ainda carece de investimentos em suas produções, sendo necessário uma atenção maior do próprio governo, que necessita destinar recursos tanto para o incentivo de novas produções, quanto na capacitação de novos profissionais.

Como possíveis desdobramentos, visa-se a expansão da etapa de pré-produção para as demais cenas da animação, assim como a realização das etapas posteriores de produção e pós-produção, tendo como objetivo a finalização da obra assim como sua promoção em eventos voltados para a animação.

Por fim, o trabalho desenvolvido detém de grande relevância profissional, visto que enquanto designer, expandir os meios de atuação investindo em um segmento completamente novo acaba por se tornar uma experiência enriquecedora, ao mesmo tempo que possibilita um novo olhar a respeito de métodos e processos de design que podem ser incorporados em outros projetos. Além de, notoriamente, enorme relevância pessoal e simbólica, onde por meio do percurso de pesquisa sobre temas como memória e construção do eu, o filme serve como uma espécie de jornada de autoconhecimento e validação do que foi experienciado, assim como um novo ponto de partida para o que há de vir.

REFERÊNCIAS

AFI-AMERICAN FILM INSTITUTE. What is Production Design and What Does a Production Designer Do?. American Film Institute, 2023. Disponível em: <https://www.afi.com/news/what-is-production-design-and-what-does-a-production-designer-do/>. Acesso em: 16 fev. 2026.

ASSUMPÇÃO, Juliana Gama de Brito. Autobiografia e autoficção: instrumentos teórico-metodológicos para o estudo das narrativas do eu. Palimpsesto - Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ, Rio de Janeiro, v. 23, n. 44, p. 389–404, 2024. DOI: 10.12957/palimpsesto.2024.79671. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/palimpsesto/article/view/79671>. Acesso em: 7 jan. 2026.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da Animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002.

BORTOLÁS, Natália; BOEHS, Gustavo; PERASSI, Richard; VIERIA, Milton L. H. O Experimentalismo e a influência da Teoria da Gestalt na área de Design. Estudos em Design | Revista (online), Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 01–15, 2013. ISSN 1983-196X. Disponível em: <https://www.eed.emnuvens.com.br/design/article/view/128/0>. Acesso em: 16 fev. 2026.

BUCCINI, Marcos. Cem anos de animação brasileira. CONTINENTE, 2 out. 2017. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>. Acesso em: 24 jan. 2026.

CARDOSO, Rafale. Uma introdução á história do design. 3. ed. São Paulo: Editora Blucher, 2008. E-book. ISBN 9788521215424. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521215424/>. Acesso em: 16 fev. 2026.

CARTOON NETWORK BRASIL. UM VÍDEO AUTORAL BRUTAL (É QUASE UM DOCUMENTÁRIO!) | Irmão do Jorel | Cartoon Network. YouTube, 22 abr. 2019. 1 vídeo (24min20s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc>. Acesso em: 12 Fev. 2026.

JOSHUA ADEOYE. How PRO ANIMATORS make MODEL SHEETS. YouTube, 25 dez. 2023. 1 vídeo (3min53s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qO1DZCi27Xg>. Acesso em: 17 fev. 2026.

CHICO LIBERATO. Boi Aruá. CHICO LIBERATO, [s.d.]. Disponível em: <https://www.chicoliberato.com.br/a-obra/arte-em-animacao/boi-arua-1/>. Acesso em: 24 jan. 2026.

CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: AMGH, 2014. E-book. ISBN 9788577809073. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577809073/>. Acesso em: 21 jan. 2026.

D23. Disney History. D23, [s.d.]. Disponível em: <https://d23.com/disney-history/>. Acesso em: 23 jan. 2026.

FAEDRICH, Anna. O conceito de autoficção: demarcações a partir da literatura brasileira contemporânea. Itinerários, Araraquara, n. 40, p. 45-60, jan./jun., 2015. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/8165/5547>. Acesso em: 7 jan. 2026.

FAEDRICH, Anna. Autoficção: um percurso teórico. Criação & Crítica, n. 17, p. 30-46, dez. 2016. Disponível em: <http://revistas.usp.br/criacaoecritica>. Acesso em: 6 jan. 2026.

FERNANDES, Leo. Uma breve história da animação mundial. Layer Lemonade, 9 out. 2024. Disponível em: <https://layerlemonade.com/animacao-2/>. Acesso em: 24 jan. 2026.

FERREIRA, António Manuel Rodrigues; BRANDÃO, Daniel da Cruz; TEIXEIRA, Pedro Mota. The seminal technologies of animation. *Convergences – Journal of Research and Arts Education*, Castelo Branco, v. 18, n. 35, p. 139–152, 2025. DOI: 10.53681/c1514225187514391s.35.327. Disponível em: <https://convergencias.ipcb.pt/index.php/convergences/article/view/327/215>. Acesso em: 28 jan. 2026.

FOUCAULT, Michel. A escrita de si. In: *Ditos e escritos V*. Trad.: Elisa Monteiro e Inês D. Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. Disponível em: https://historiacultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Foucault-A_escrita_de_si.pdf. Acesso em: 6 jan. 2026.

GOMES, Andréia Prieto. História da animação brasileira. 2008. Disponível em: <https://www.cena.ufscar.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira.pdf>. Acesso em: 24 jan. 2026.

GORDEEFF, Eliane M. Imagem animada: expressão e design. *TRIADES| Transversalidade| Design| Linguagens*. v. 3, n. 1, p. 1-21. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/17252110/Animated_Image_Expression_and_Design. Acesso em: 20 Jan. 2026.

HAYAO MIYAZAKI E A GARÇA. Direção de Kaku Arakawa. Japão: NHK, 2024. 1 vídeo (120min). Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81946538>. Acesso em: 13 fev. 2026.

HEYLAND, Rose. What is the Animation Pipeline: A Comprehensive Guide. *cgspectrum*, 2025. Disponível em: <https://www.cgspectrum.com/blog/guide-to-animation-pipeline>. Acesso em: 17 fev. 2026.

HOFTIJZER, Jan William; "You can't see it if you don't draw it", p. 59-73. In: BATISTA, Claudia R.; ULBRICHT, Vania R.; FADEL, Luciane M. *Design para acessibilidade e inclusão*. São Paulo: Editora Blucher, 2018. E-book. p.61. ISBN

9788580393040. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788580393040/>. Acesso em: 17 jan. 2026.

HSUAN-AN, Tai. Design: Conceitos e Métodos. São Paulo: Editora Blucher, 2017. E-book. ISBN 9788521210115. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521210115/>. Acesso em: 13 fev. 2026.

JUNGES, Marcel Delfino. Nos bastidores do desenho animado: análise dos processos de produção da série Irmão do Jorel. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design Gráfico) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Acesso em: 21 jan. 2026.

LEITE, João. O formato Master Scenes. AvMakers, 2019. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/o-formato-master-scenes>. Acesso em: 23 fev. 2026.

LOU STUDIOS. Como funciona a produção de uma animação 2D: Um guia completo. Lou Studios, 2024. Disponível em: <https://www.loustudios.com.br/post/como-funciona-a-produ%C3%A7%C3%A3o-de-uma-anima%C3%A7%C3%A3o-2d-um-guia-completo>. Acesso em: 23 fev. 2026.

MACHADO, Ludmila A. Design e linguagem cinematográfica. São Paulo: Editora Blucher, 2012. E-book. ISBN 9788521216131. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521216131/>. Acesso em: 19 jan. 2026.

MENDONÇA, Nikole Melo de. Caracterização de identidade cultural em projeto gráfico de curta animação. 2020. 169 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Design/CCET) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2020. Disponível em: <http://tedebc.ufma.br:8080/jspui/handle/tede/3390>. Acesso em: 21 jan. 2026.

NICHOLLS, Katharine; DEREK, Hayes; MULRANEY, Rosa. The Art of Animation. Inglaterra: Falmouth University; Falmouth Art Gallery, 2022. Folheto. Disponível em: <https://repository.falmouth.ac.uk/4767/>. Acesso em: 17 fev. 2026.

PALACIN, Vitor P. Fotografia - Teoria e Prática - 1ª edição. Rio de Janeiro: Saraiva, 2012. E-book. ISBN 9788502175327. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788502175327/>. Acesso em: 19 jan. 2026.

PETE BEARD. THE ART & IMAGINATION OF WINSOR McCAY. YouTube, 29 fev. 2020. 1 vídeo (12min6s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QxDtj3tQZUs>. Acesso em: 21 jan. 2026.

QUEIROZ, Carlos Wagner de. História da Animação Digital. in: QUEIROZ, Carlos Wagner de; RODRIGUES, Amanda Guimarães; CARVALHO, Anna Letícia Pereira de; et al. Animação Digital 2D. Porto Alegre: SAGAH, 2021. E-book. ISBN 9786556901213. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786556901213/>. Acesso em: 24 jan. 2026.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta. Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 7, n. 3, p. 1–23, 2023. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23938>. Acesso em: 25 mar. 2026.

RMCAD-ROCKY MOUNTAIN COLLEGE OF ART + DESIGN. Breaking Down the Animation Pipeline: From Concept to Screen. Rocky Mountain College of Art + Design, 2024. Disponível em: <https://www.rmcad.edu/blog/breaking-down-the-animation-pipeline-from-concept-to-screen/>. Acesso em: 17 fev. 2026.

SALES, Paulo Alberto da Silva; SILVA, Rogério Chaves da. Discursos do eu: literatura e história nas escritas de si. Revista Graphos, v. 22, n. 3, p. 238-254, João

Pessoa, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.1516-1536.2020v22n3.53937. Disponível em: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1516-1536.2020v22n3.53937>. Acesso em: 7 jan. 2026.

SCHMIDT, Maria Luisa Sandoval; MAHFOUD, Miguel. Halbwachs: memória coletiva e experiência. Psicol. USP, São Paulo, v. 4, n. 1-2, p. 285-298, 1993. Disponível em <<https://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicousp/v4n1-2/a13v4n12.pdf>>. Acesso em: 14 jan. 2026.

SILVA, A. Cláudia de Oliveira da. As escritas de si e a emergência da autoficção: um campo de indefinições. Literatura e Autoritarismo, [S. l.], n. 20, 2017. DOI: 10.5902/1679849X27984. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/LA/article/view/27984>. Acesso em: 6 jan. 2026.

SILVA, Giuslane Francisca da. A memória coletiva de Maurice Halbwachs. Aedos, Porto Alegre, v. 8, n. 18, p. 247–253, ago. 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/viewFile/59252/38241>. Acesso em: 14 jan 2026.

THE OLYMPIC MUSEUM. Etienne-Jules Marey - Sport in the Darkroom (EN). YouTube, 24 mai. 2017. 1 vídeo (3min48s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Q02SAf_eUmU. Acesso em: 20 jan. 2026.

TOK&STOK. Entrevista com o animador e cineasta Alê Abreu - Designbook Tok&Stok. YouTube, 27 jan. 2016. 1 vídeo (5min35s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CA5XzEfM82w>. Acesso em: 29 jan. 2026.

TV BRASIL. Irmãos Lumière apresentavam o cinematógrafo há 125 anos. YouTube, 28 dez. 2020. 1 vídeo (1min59s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tpw4IU-pcDk>. Acesso em: 20 jan. 2026.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho de animação. Porto Alegre: Bookman, 2012. E-book. p.28. ISBN 9788540701533. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788540701533/>. Acesso em: 31 jan. 2026.

APÊNDICE A – Roteiro da animação “Enquanto Eu For Rio”

ENQUANTO EU FOR RIO

FADE IN

01 INT. QUARTO DO PROTAGONISTA CRIANÇA - DIA

Quarto cúbico, móveis comuns de madeira: guarda-roupas, cama, mesa e cadeira. O quarto possui uma única janela, também de madeira, e uma porta composta apenas pelo vão na parede.

MÚSICA SE INICIA

VISÃO DE CIMA: Uma mesa com alguns materiais de desenho e pintura espalhados. Vemos as costas do Protagonista Criança, enquanto desenha ele projeta o corpo para cima da mesa.

VISÃO POR BAIXO DA MESA: O protagonista Criança está sentado em uma cadeira de madeira, ele balança as pernas que não alcançam o chão.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança está sentado pintando com um lápis a folha à sua frente. O plano não mostra seu rosto por inteiro, apenas do nariz para baixo. Já a mesa, cobre o seu corpo do peito para baixo. boca entreaberta, FUNGADA com o nariz.

VISÃO LATERAL: O Protagonista Criança está sentado, não vemos seu rosto. Mochila escolar no chão escorada na mesa.

VISÃO DE TRÁS: Vemos as costas do protagonista Criança, o mesmo está debruçado sobre a mesa. Na parede há vários desenhos fixados.

FOCO EM ALGUNS DESENHOS ESPECÍFICOS.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança segura a folha à sua frente, cobrindo-o.

LETREIRO: “Enquanto Eu For Rio”

A MÚSICA SE ENCERRA. O LETREIRO DESAPARECE EM FADE OUT.

O Protagonista Criança baixa a folha, mostrando seu rosto. O mesmo está com uma expressão feliz, ele empurra a mesa a sua frente, movendo a cadeira para trás, ele desce em um pequeno salto da cadeira, pega sua mochila e corre em direção a porta, saindo por ela.

SLIDE IN PELA ESQUERDA REVELANDO UM NOVO CÔMODO.

02 INT. CASA DO PROTAGONISTA ADULTO - COZINHA - DIA

Mesmo de dia, o cômodo se encontra um pouco escuro, como se não houvesse uma grande entrada de luz natural. O ambiente não se encontra sujo, mas há uma profusão de objetos espalhados pelos móveis de aparência antiga: uma bancada com armários, fogão e geladeira. O cômodo possui uma porta e uma espécie de balcão que delimita o espaço da cozinha. Há também uma pequena janela com grades de metal por onde a pouca luz entra.

VISÃO LATERAL: O Protagonista Adulto adentra o cômodo pela porta, postura curvada, ele está sonolento e boceja enquanto coça a nuca. O mesmo anda até a geladeira.

VISÃO DE DENTRO DA GELADEIRA: A porta se abre, vemos o rosto do Protagonista Adulto que se aproxima. Com expressão cansada, procura com o olhar algo no interior da geladeira.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: A geladeira está meio vazia, podemos ver: Garrafa d'água, bandejas de isopor com frios, sachês de molhos, meio limão, uma super-cola, alguns potes variados e ovos. O protagonista Adulto pega um ovo, fechando a porta logo em seguida.

VISÃO LATERAL: o Protagonista Adulto coloca uma frigideira em cima de uma das 4 bocas do fogão. Ovo sendo quebrado e caindo na frigideira.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: O ovo é colocado em cima de uma fatia de pão de forma que está em um prato, logo em seguida, outra fatia de pão é colocada em cima.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto se senta em uma cadeira, ele está desanimado e segura uma caneta.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Uma mesa meio bagunçada, o prato com o sanduíche, bastante fios, um computador e uma mesa digitalizadora de tela, na mesma, vemos um programa de desenho aberto com uma tela em branco.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto encara a tela com desânimo.

VISÃO LATERAL: Sequência de cenas em que vemos o Protagonista Adulto tentando desenhar algo: Ele desenha concentrado com seu corpo curvado e face próxima da mesa.

Pensativo sentado. Vemos ele em pé no fundo da cena escorado com desânimo no balcão. Deitado sobre a cadeira encarando o teto. Desenhando novamente. Ele se frustra e empurra a mesa, impulsionando a cadeira para trás.

VISÃO FRONTAL: O protagonista Adulto, ainda sentado na cadeira, esbarra em uma pilha de caixas. Um boneco cai em sua cabeça e vai em direção ao chão.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: O boneco rola até chegar embaixo da mesa.

FOCO NO PROTAGONISTA ADULTO: Ele passa a mão na cabeça com uma expressão de dor que logo se transforma em uma expressão de curiosidade.

FOCO NO BONECO DEBAIXO DA MESA.

VISÃO COMO SE FOSSE DO BONECO EMBAIXO DA MESA: O Protagonista Adulto se aproxima e se agacha.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto está com uma expressão de surpresa e confusão.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Ele leva sua mão em direção ao boneco lentamente.

A cena alterna rapidamente algumas vezes entre a cena atual e uma versão da cena no passado, onde a mão do Protagonista Adulto é substituída por uma mão infantil. A mão infantil enfim toca o boneco, o puxando para fora da cena que agora possui um fundo escuro.

CORTE

03 INT. QUARTO DO PROTAGONISTA CRIANÇA - DIA

VISÃO LATERAL: O Protagonista Criança está ajoelhado próximo à cama, uma mochila está jogada ao seu lado. Ele que estava olhando embaixo da cama, agora ergue o corpo com o boneco em mãos. Ele ergue o boneco.

VISÃO DO BONECO: O Protagonista Criança segura-o enquanto sorri.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança coloca o boneco em sua mochila. O mesmo levanta, pega a mochila e corre em direção a porta.

04 EXT. PONTO DE ÔNIBUS - DIA

VISÃO FRONTAL: O protagonista Criança espera de pé em uma espécie de ponto de ônibus. BUZINA DO ÔNIBUS, surpresa, o Protagonista Criança olha em direção ao ônibus.

VISÃO DE TRÁS: O protagonista Criança acena. O ônibus se aproxima e para em sua frente.

05 INT. ÔNIBUS - PASSADO - DIA

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança coloca a mochila em um banco e senta-se ao lado dela. Ele abre um dos bolsos e tira um caderno de desenhos.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Ele abre o caderno em uma folha em branco, com um lápis começa a desenhar o personagem do seu boneco.

FOCO NA EXPRESSÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Ele morde o lábio concentrado.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Ele apaga parte do desenho.

Cenas alternam progressivamente mais rápido entre ele desenhando, apagando e sua expressão cada vez mais nervosa.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Ele risca o desenho completamente e fecha o caderno.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança está sentado de braços cruzados com o caderno fechado sobre seu colo. ZOOM IN de seu rosto com uma expressão nervosa. SOM DO ÔNIBUS SE INTENSIFICA ATÉ CESSAR.

06 INT. ÔNIBUS - PRESENTE - NOITE

VISÃO FRONTAL: Em um corte vemos o rosto do Protagonista Adulto.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: O mesmo está com o celular na sua mão, aperta em um botão lateral e liga o telefone. Vemos o que seria o perfil do Protagonista Adulto em uma rede social. Ele toca na publicação mais recente, é um desenho digital, abaixo da imagem, vemos alguns dados da postagem, como curtidas e comentários, há um número baixo dos dois. Ele toca em um ícone e a seguinte caixa de texto aparece "Arquivar publicação?" junto das opções "Sim" e "Cancelar", ele toca em "Sim". Ele desliga o celular apertando novamente no botão lateral.

VISÃO DE FORA DA JANELA DO ÔNIBUS: O Protagonista Adulto olha em direção a janela, apoiando a cabeça. As luzes da cidade passam rapidamente enquanto ele encara a câmera.

07 EXT. RUA - CALÇADA - Noite

O clima está nublado. A rua é composta por uma sequência de prédios e casas que se espremem um ao lado do outro, nas portas vemos portões metálicos com grades. A arquitetura é geométrica e minimalista, mas conta com uma profusão de elementos de propaganda e produtos de comércio.

VISÃO LATERAL: O ônibus que estava parado dá partida, sumindo no lado Esquerdo da tela, revelando o Protagonista Adulto que acabou de descer do veículo, o mesmo começa a caminhar pela calçada, indo em direção ao lado direito da cena, onde é acompanhado pela câmera. Começa a chover levemente.

VISÃO DE PÁSSARO: vemos uma rua movimentada, o Protagonista Adulto anda em meio a multidão. Todos usam guarda-chuvas, menos o Protagonista Adulto.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto espera para atravessar a faixa de pedestres junto com várias pessoas. Ele sente uma movimentação e olha para o lado curioso.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Uma criança esgueira-se entre o grupo.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto começa a seguir a criança, se esgueirando entre as pessoas.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Ele usa as mãos para afastar pessoas, uma espécie de luz ganha força e toma a tela.

FADE TO WHITE

08 EXT. MATA - DIA

Clima chuvoso, ambiente de mata com muita vegetação, árvores e arbustos. Vemos uma parede de pedra que forma uma pequena barragem. SOM LEVE DE ÁGUA CORRENDO.

VISÃO FRONTAL: A luz some e vemos o Protagonista Criança que acaba de passar por alguns arbustos, ele está com uma expressão confusa, mas curiosa.

VISÃO LATERAL: Vemos um pardal no centro da cena, o mesmo está com a asa machucada e por isso pula pelo chão com dificuldade. O Protagonista Criança anda lentamente em direção ao animal, ele se agacha.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Vemos o pássaro que se move agitado.

CLOSE NO ROSTO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Ele observa o animal.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: O Protagonista Criança aproxima seu dedo indicador do pássaro lentamente, o tocando. O pássaro reage de forma alegre.

CLOSE NO ROSTO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: O Protagonista Criança esboça um leve sorriso. MISTURA DE SOM GRAVE COM MADEIRA RACHANDO AO LONGE. O Protagonista Criança se assusta e ergue a cabeça olhando em direção ao barulho. SOM DE PÁSSAROS AO LONGE.

SOM DE CORRENTEZA D'ÁGUA SE INTENSIFICA.

VISTA DE CIMA: O nível da água da barragem começa a subir, alcançando o pássaro. O mesmo se move de forma frenética enquanto PIA.

VISÃO FRONTAL: PIADO. O Protagonista Criança olha novamente em direção ao pássaro, cara de assustado. Ele leva o corpo em direção ao animal.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: O Protagonista Criança leva suas mãos até o pássaro e lhe segura, erguendo-o.

VISÃO LATERAL: O Protagonista Criança corre até a margem oposta com o pardal em suas mãos.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança chega à outra margem e desacelera. Ofegante ele aproxima as mãos do rosto.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Ao abrir as mãos, vemos o pássaro que se seca.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança sorri enquanto desvia o rosto dos respingos. PIADO.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Vemos mais 4 pardais abrigados em um toco oco de árvore.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança olha atento em direção dos pássaros e depois em direção ao pardal em sua mão.

VISÃO LATERAL: Ele se ajoelha e coloca o pássaro no chão, o mesmo pula em direção aos outros pássaros.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: O pardal se une aos outros pássaros que parecem felizes.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança olha a cena com uma expressão melancólica.

SOM GRAVE AGORA MAIS ALTO. O SOM DA CORRENTEZA D'ÁGUA SE INTENSIFICA MAIS AINDA. O Protagonista Criança se assusta.

VISÃO DE TRÁS: O Protagonista Criança olha por cima de seu ombro assustado.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Vemos a barragem. SOM DE CORRENTEZA SE INTENSIFICA CADA VEZ MAIS. Uma onda violenta de água atinge a barragem, vazando pelos arcos da construção.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança tampa os ouvidos assustado.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança ergue lentamente em direção ao esconderijo do pardal.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Pedaco oco de madeira, o animal não está mais lá.

VISÃO FRONTAL. O Protagonista Criança está em pé parado e assustado. Ele vira lentamente.

VISÃO LATERAL. O Protagonista Criança anda um pouco e grita por ajuda, mas ninguém aparece. O Protagonista Criança se aproxima devagar da correnteza.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança grita novamente por ajuda, ninguém responde. Ele encara a correnteza e pouco a pouco, com dificuldade, adentra o grande fluxo de água, que cobre seu corpo até sua cintura. Ele está extremamente assustado.

VISÃO FRONTAL SUBMERSA: Vemos as pernas do Protagonista Criança, que caminham lentamente, podemos ver pequenos peixes.

VISÃO DE TRÁS: O Protagonista Criança continua andando com dificuldade, sendo quase que completamente submerso pela água em alguns momentos. Ele olha para trás.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Vemos quatro pardais na margem que ele estava.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Criança encara a cena anterior quase submerso. VOZ FEMININA INCOMPREENSÍVEL. O Protagonista Criança tem uma reação de surpresa e olha em direção a margem oposta.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Vemos a outra margem da barragem, a visão do Protagonista Criança começa a ficar turva, piscando os olhos lentamente.

VISÃO DO PROTAGONISTA CRIANÇA: Visão turva. Uma mão surge na tela e tenta alcançar o Protagonista Criança.

VISÃO LATERAL: O Protagonista Criança, quase que submerso, estica sua mão como se tentasse alcançar algo.

CORTE

09 INT. OCEANO TOTALMENTE ESCURO

VISÃO LATERAL: vemos apenas o Protagonista Criança. Vários peixes (cascudos) cobrem o corpo do Protagonista Criança deixando apenas parte de seu rosto e seu braço esticado.

VISÃO LATERAL: Um peixe enorme começa a se aproximar do protagonista a partir do fundo da cena, como se fosse engoli-lo, ele chega cada vez mais perto até quase alcançá-lo.

10 EXT. RUA - PISTA - NOITE

VISÃO LATERAL: Corte para o Protagonista Adulto ajoelhado na pista com a mão estendida. Uma luz muito forte o ilumina. SOM DE BUZINA E FREADA DE CARRO.

FADE TO WHITE

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto cobre o rosto com o braço, se protegendo. Ele abaixa lentamente o braço, abrindo os olhos. VOZERIO.

11 EXT. CASA DO PROTAGONISTA ADULTO - NOITE

VISÃO LATERAL: O Protagonista Adulto entra em cena pela esquerda, caminhando pela calçada até chegar à frente de uma porta metálica estreita, ele abre a porta e entra por ela, a porta se fecha.

12 INT. CASA DO PROTAGONISTA ADULTO - NOITE

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto entra pela porta, ele liga as luzes, o mesmo está com sacolas de compras e as coloca no chão.

VISÃO LATERAL: O Protagonista Adulto tira suas roupas molhadas e se apoia no balcão. Ao erguer sua visão ele avista a caixa ainda caída.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Caixas de papelão empilhadas, uma delas está caída, com alguns papéis que escapam.

VISÃO FRONTAL: Foco no rosto do Protagonista Adulto.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Mãos do protagonista colocam uma caixa em cima do balcão. Vemos o interior da caixa com folhas e objetos variados.

VISÃO FRONTAL: Vemos o Protagonista Adulto atrás do balcão com a caixa à sua frente. o mesmo começa a observar as coisas que estão na caixa, no que a câmera se distancia, papéis, objetos e novas caixas vão surgindo ao redor do personagem.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Vemos o interior da caixa, O protagonista pega algumas folhas com desenhos riscados, rasgados etc. O protagonista pega uma bola de papel amassado, ao desamassá-la, vemos o desenho do boneco que ele fez quando criança que está riscado.

MÚSICA SE INICIA:

FOCO NA EXPRESSÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Ele olha em direção a sua mesa de trabalho.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Mesa de trabalho com os equipamentos eletrônicos de desenho.

VISÃO DE COSTAS: O Protagonista Adulto está de pé em frente a mesa. Ele começa a grudar os desenhos na parede à sua frente, aos poucos a parede vai ficando cheia de papéis.

VISÃO DE CIMA: O Protagonista Adulto remove os equipamentos de cima da mesa. Ele retira materiais de desenho tradicional de dentro de uma caixa e coloca em cima da mesa.

VISÃO DE COSTAS: O Protagonista Adulto está de pé em frente a mesa. Enquanto a câmera se distancia vemos o grande mural formado por papéis grudados na parede.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto se senta e leva a mão em direção aos materiais.

Cenas do Protagonista Adulto pintando em diferentes ângulos.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto segura o desenho à sua frente, cobrindo o seu rosto.

VISÃO FRONTAL: Inicia-se uma sequência de cenas rápidas e distintas mas que mantêm o enquadramento e a pose do protagonista. O protagonista está em diversas situações e cenários como criança, até voltar a cena anterior como adulto novamente. O Protagonista Adulto abaixa a folha.

MÚSICA CESSA.

VISÃO FRONTAL: Vemos o mural com a pintura no meio.

13 EXT. RODOVIÁRIA - DIA

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto aguarda em uma fila para entrar no ônibus.

14 EXT. CAMPO - DIA

VISÃO LATERAL: O Protagonista Adulto olha pela janela.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: Uma paisagem de campo em movimento está passando.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto desce os degraus do ônibus. O mesmo avista alguém, sorri e acena.

15 EXT. ESTRADA - DIA

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto está no banco de carona de um carro, ele olha para o lado.

VISÃO DO PROTAGONISTA ADULTO: O sol da tarde ilumina entre grandes serras.

16 INT. QUARTO DO PROTAGONISTA CRIANÇA - DIA

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto entra pela porta do quarto, ele está com uma mala e mochila nas costas. Ele anda até próximo da cama, se ajoelhando e retirando a mochila de suas costas, abrindo a mesma.

VISÃO DO PROTAGONISTA: Ele retira o boneco que encontrou de dentro da mochila.

FOCO NA EXPRESSÃO DO PROTAGONISTA: Leve sorriso.

VISÃO FRONTAL: O Protagonista Adulto coloca o boneco embaixo da cama. Ele levanta e vai em direção a porta do quarto, ele para por uns segundos, e atravessa.

MÚSICA SE INICIA.

LETREIRO: "Enquanto Eu For Rio".

FADE OUT / FIM

ANEXO
DECLARAÇÃO

Declaro para os devidos fins que este Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia/Tese/Dissertação), escrito sob minha orientação, está em versão final, de acordo com as solicitações realizadas pela banca examinadora.

Informo também que procedi à revisão final do texto, constatando que atende às especificações das normas da ABNT para apresentação de trabalhos acadêmicos da UFCA, no que diz respeito ao conteúdo e à formatação.

 Documento assinado digitalmente
TASSIO JOSE DA SILVA COSTA
Data: 29/04/2026 14:50:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Data e local da assinatura eletrônica