

SPARKLE: ANIMAÇÃO CRIADA PARA ALUSÃO DE ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO NA DEPRESSÃO

SPARKLE: ANIMATION CREATED TO ALLUSE PETS IN DEPRESSION

Mariana Nascimento Filippini

Graduada no curso Bacharelado em Design pela FIB Bauru; marianafilippini30@gmail.com

Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro

Professora Doutora em Arquitetura pela Unicamp em Arquitetura e Cidades - atua como professora assistente da FIB Bauru; designcali@gmail.com

Nicholas Bruggner Grassi

Professor Doutor em Mídias e Comunicação pela Unesp - atua como professor integral na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC, Brasil; nicobgrassi@gmail.com

Resumo: A intenção deste trabalho foi desenvolver uma animação que tratasse de forma lúdica sobre a participação e contribuição dos animais domésticos com a vida de quem sofre de depressão, e sobre como essa relação pode ser benéfica para reduzir os sintomas dessa doença. Dessa forma, buscou-se despertar o interesse do público infanto-juvenil pela proposta, utilizando os conceitos do Aprendizado Tangencial, fazendo assim uma alusão ao tema defendido dentro da animação. Foram criados personagens carismáticos e cenários representativos para o tema, usando de uma narrativa silenciosa e fantástica para conseguir alcançar diferentes tipos de públicos, sem que houvesse a limitação da língua e das regiões do Brasil e do mundo. Possuindo assim um caráter universal, entendendo a animação como uma forma de comunicação e de entretenimento.

Palavras-chave: Depressão; Terapia Assistida por Animais; Design de Personagem; Animação 2D;

Abstract: The intention of this work was to develop an animation that dealt in a playful way with the participation and contribution of domestic animals to the lives of those who suffer from depression, and about how this relationship can be beneficial to reduce the symptoms of this disease. In this way, we sought to arouse the interest of the children and youth public in the proposal, using the concepts of Tangential Learning, thus making an allusion to the theme defended within the animation. Charismatic characters and representative scenarios were created for the theme, using a silent and fantastic narrative to reach different types of audiences, without the limitation of language and regions of Brazil and the world. Thus having a universal character, understanding animation as a form of communication and entertainment.

Keywords: Depressão; Terapia Assistida por Animais; Design de Personagem; Animação 2D;

1 INTRODUÇÃO

Percebe-se que as pessoas vêm enfrentando problemas como ansiedade e depressão, sendo o público infantil, jovem, adulto ou idoso. Seja pela perda de algo ou alguém que ama, ou pela sensação de rejeição e/ou inferioridade, entre outros motivos. Ao ler vários artigos da área de psicologia, viu-se que a falta de interesse, o isolamento, a falta de sono ou sono em excesso, cansaço, tristeza, etc, são alguns dos sintomas mais percebidos.

De acordo com vários estudos feitos sobre a relação dos seres humanos com seus animais de estimação verifica-se que ter a presença de um animal pode ajudar a melhorar a vida dessas pessoas acometidas de depressão.

No entanto, muitos ainda não reconhecem os benefícios sobre essa relação. Assuntos neste sentido costumam ser evitados pelos jovens devido a sua complexidade e/ou abstração, ou mesmo por simplesmente não atraírem a sua atenção. Nisto, o uso de materiais mais lúdicos tem se mostrado ser eficaz para conseguir levar diferentes informações a estes jovens, com uma forma de comunicação mais interessante, que chame mais a atenção para o assunto.

O material produzido tem por finalidade desenvolver uma animação digital que mostre como essa relação entre o ser humano e um animal de estimação pode ser boa, e como ela pode ajudar a amenizar os sintomas da depressão, assim como o sofrimento e a solidão de quem sofre com isso.

Além disso, busca-se por meio do aprendizado tangencial, criar um argumento para a animação que gerasse no espectador um maior interesse pelo assunto, entendendo também como é feita a criação do design de personagens para animação em *cut out*. Cria-se assim, uma animação de característica silenciosa e universal, agradável de assistir, podendo ser entendida por qualquer pessoa independente do país ou região, não se limitando à barreira da língua. O público que optar pela animação não receberá de forma direta todas as informações que precisa saber sobre o assunto, mas pela curiosidade, eles podem ser motivados a buscar o conhecimento por conta própria, uma vez que tiverem contato e se entreterem com o conteúdo apresentado pelo curta.

Como metodologia, utilizou-se para o projeto a metodologia criada por Beane (2012). Adaptada para se trabalhar com a animação digital 2D.

2 REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 DEPRESSÃO

Casos de depressão podem atingir tanto os mais jovens como também adultos e idosos, com um índice que vem aumentando a cada dia. Isso pode acontecer por vários moti-

vos, mas entre eles, podemos dizer que seja porque alguns estão em plena fase de enfrentamento da vida, enquanto que outros já viveram as suas, e não possuem mais esperanças daquilo que poderiam ter feito com suas próprias vidas (PAES, 2018).

Segundo a psiquiatra Paes (2018), não existe necessariamente algo externo que venha a provocar isso nas pessoas, pois se trata de uma doença neuroquímica, que acontece por conta de certas alterações nos neurotransmissores cerebrais. Sendo assim, a pessoa começa a deprimir e a não enxergar formas de melhoria para conseguir sair dessa situação em qualquer circunstância de sua vida. Dessa forma, o indivíduo passa a ter dificuldade de gostar de coisas ou de realizar atividades que antes eram comuns e prazerosas para ele, começando também a se distanciar das pessoas.

“Quando uma pessoa passa a deprimir, ela passa a enxergar tudo de uma mesma cor” (PAES, 2018).

De acordo com o DSM-5 (APA, 2014 *apud* VIANNA e NORONHA, 2022, p.8), traços de neuroticismo, como ansiedade, medo e solidão, são fatores de risco para o desencadeamento de psicopatologias, principalmente os transtornos de humor, caracterizada por mudanças emocionais e maior suscetibilidade à afetividade negativa.

Pensando nisso, podemos caracterizar o Transtorno de Humor de duas formas, uma delas é marcada por períodos longos de tristeza excessiva, a depressão, já o outro é marcado por momentos de euforia excessiva, a mania. Estes são dois extremos, mas ambos são transtornos de saúde mental com alterações no emocional (ELIA, 2017 *apud* ANDRADE, 2020).

Os principais tipos de transtorno de humor são: Depressão, Transtorno Bipolar, Transtorno Ciclotímico e Transtorno Distímico. (...). Um plano de tratamento eficaz, geralmente, inclui uma combinação de medicação e psicoterapia (APA, 2013 *apud* ANDRADE *et al*, 2020, p.530).

2.2 DEPRESSÃO EM JOVENS E ADOLESCENTES

De acordo com uma pesquisa realizada e publicada em 2018, cerca de 30% dos universitários sofrem com algum tipo de transtorno psicológico em seu primeiro ano acadêmico. Sendo que, entre os principais transtornos, destacam-se a depressão e a ansiedade (APA, 2018 *apud* VOINAROSKI, 2020).

(...) Uma pesquisa da Universidade Federal de Uberlândia constatou que cerca de 79% dos estudantes apresentou algum tipo de sintomas de distúrbios 19 psicológicos, sendo de grau leve 29%, de grau moderado 31% e de grau elevado 19,25% (BENINCASA, REZENDE, 2006 *apud* VOINAROSKI, 2020, p.18-19).

Segundo a OMS o Brasil é o país mais ansioso do mundo, com cerca de 18 milhões de brasileiros e o quinto em casos de depressão que afeta 5,8% da população. Sendo esta a segunda principal causa de morte entre jovens de 15 a 29 anos e uma das principais causas de incapacidade laboral. (...) sentem-se frustrados, desanimados ou não veem sentido em algum aspecto ou de forma geral em sua vida (EFRISIO, 2020, p.6).

Em um estudo realizado pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), constatou-se que no Brasil os níveis de estresse e ansiedade da população mais que dobraram, enquanto que os de depressão aumentaram cerca de 90%, durante a pandemia da COVID-19. Essa situação se dá em parte pela mudança inesperada da quebra de rotina e do medo da população pela sua própria saúde e da saúde de pessoas queridas. Sendo assim, sintomas como a depressão e a ansiedade podem atingir, ou se agravar, em qualquer indivíduo. (VENTURIN, 2020).

Considerando isso, Who (2017 *apud* VIANNA e NORONHA, 2022, p.7) afirma que “diante do aumento dos indicadores de depressão e do comprometimento da saúde mental dos jovens, proporcionar experiências de vida prazerosas nesses contextos é uma estratégia de intervenção promissora” (WHO, 2017 *apud* VIANNA e NORONHA, 2022, p.7).

2.3 ATUAÇÃO DE ANIMAIS PARA O TRATAMENTO DE PESSOAS COM DEPRESSÃO

Segundo a psiquiatra Paes (2018), a presença de um animal pode trazer muitos benefícios para quem sofre de depressão, trazendo uma sensação de relaxamento e bem-estar, além de mudanças de rotina que podem ser extremamente benéficas.

Dessa forma, os tratamentos com animais podem acontecer em qualquer lugar, desde que se tenha os devidos cuidados tanto do animal como com o paciente (PAES, 2018).

Ainda de acordo com Paes (2018), apesar das crescentes buscas por tratamentos envolvendo animais, ainda se faz necessário o paciente manter um acompanhamento com algum especialista. Quando se tratando de casos mais graves da doença, o fato da pessoa ter que cuidar de um pet pode acabar se tornando um peso para ela, assim como mais uma responsabilidade, pois essa pessoa pode não se sentir capaz de cuidar dele devido a sua maior fragilidade.

Contudo, o contato do ser-humano com um animal é muito útil e benéfico. As Terapias Assistidas por Animais (TAA) têm ganhado muito destaque, neste tipo de tratamento não é necessário que o paciente adote um pet. Nestes casos, os próprios tutores, junto com o acompanhamento de outros profissionais da saúde, vão até os locais como os hospitais, clínicas e asilos para estabelecer esse contato entre as pessoas e os seus animais (PAES, 2018).

Segundo o psiquiatra Adnet (2018), o convívio com um animal pode aumentar a liberação da Oxitocina, substância que melhora a sensação de bem-estar e diminui o sentimento de medo e também o isolamento de uma pessoa. Devido a troca de atenção e de contato entre o animal e o ser humano.

A relação entre o ser humano e animal pode resultar em um forte laço emocional e afetivo, quanto mais forte é esse laço, mais forte serão os benefícios do tratamento. Isso porque as patologias têm uma enorme ligação com as questões emocionais dos indiví-

duos, e quando trabalhada de forma intensa, essa relação entre as pessoas e os animais podem gerar fortes estímulos psicológicos que provocam mudanças no comportamento, social e relacional dos seres humanos com o meio em que vivem (COSTA *et al*, 2018 *apud* ANDRADE *et al*, 2020).

2.3.1 TERAPIA ASSISTIDA POR ANIMAIS (TAA)

A terapia assistida por animais (TAA) é a modalidade terapêutica onde o animal é a parte principal do tratamento, com supervisão profissional, objetivando promover a melhora social, emocional, física e/ou cognitiva [sic] de pacientes humanos (COSTA *et al*, 2021, p.2). A interação homem animal, como determinante de saúde, ajuda na redução de depressão, ou na elevação do humor, redução de stress e ansiedade, além de promover maior vontade de se exercitar, que pode acarretar na redução da pressão arterial e, ainda, a aumentar a interação social (FRIEDMANN E *et al*, 2018 *apud* COSTA *et al*, 2021, p.2).

Durante um bom tempo os animais eram vistos como transmissores de doenças, no entanto, atualmente muitos estudos têm sido realizados para tratar da importância destes para com o tratamento de doenças. Desde o século XVII, estudos foram desenvolvidos relacionando os animais às mudanças de comportamento dos seres humanos, até que em 1792 passaram-se a realizar estudos sobre a influência dos animais para o tratamento de doenças neurológicas (AGUIAR SMHCA. *et al*, 2011 *apud* COSTA *et al*, 2021).

No Brasil, as primeiras intervenções terapêuticas usando animais surgiram em 1950, com a psiquiatra Nise da Silveira, no Centro Psiquiátrico D. Pedro II, com cães e gatos no tratamento de pacientes esquizofrênicos. A partir daí, muitos estudos ainda vêm sendo desenvolvido para terapias assistidas por animais (AGUIAR SMHCA. *et al*, 2011 *apud* COSTA *et al*, 2021, p. 3).

De acordo com Lima As. *et al* (2018 *apud* COSTA *et al*, 2021), o tratamento feito pela TAA pode estimular o indivíduo a prática de exercícios físicos, o que melhora sua mobilidade, estabiliza a pressão arterial, melhora a sensação de bem-estar e causa um esquecimento, mesmo que momentâneo, da sua dor. Também traz benefícios mentais, trazendo boas memórias de sua vida; sociais, com a criação de momentos de lazer, amenizando a sensação de isolamento e provocando maior segurança, confiança e motivação no indivíduo; emocional, reduzindo o estresse e a ansiedade, dando mais amor ao indivíduo, tranquilidade e alegria para quem participa do tratamento, estabelecendo maiores laços afetivos entre o paciente e o animal. Traz também benefícios para a própria terapia, estabelecendo um melhor contato e comunicação entre o paciente e o profissional, criando um espaço mais agradável e confortável para a realização do tratamento.

De acordo com Dotti (2014 *apud* ANDRADE *et al*, 2020, p.528), “a TAA pode ser desenvolvida em grupos ou individualmente, sendo capaz de causar felicidade e momentos de descontração, diminuindo o cortisol, que é o hormônio do estresse”.

Mueller Mk. *et al* (2018 *apud* COSTA *et al*, 2021, p.5), fizeram um estudo que indicou que pets, especialmente cães e gatos, desempenham importante função afetiva e social aos seus

donos adultos. (...). A amostra estudada indicou possível correlação entre donos de animais de estimação e depressão, onde a companhia de animais pode aliviar sintomas de depressão e a falta deles pode exacerbar esses sintomas.

Essa abordagem relacional e sem julgamento do animal facilita o trabalho sobre autoestima e ansiedade de desempenho, com papel significativo em distúrbios afetivos (ANGER e AKKINS, 2014 *apud* ANDRADE *et al*, 2020, p. 531).

Sendo assim, como informado por Andrade *et al* (2020, p.531), “entre os animais utilizados na TAA se destacam: o cão, aves, golfinhos, gatos e cavalos” (ANDRADE *et al*, 2020, p.531).

Figura 1 - Tabela com os principais objetivos terapêuticos de alguns animais, comuns de se ver como auxílio em tratamentos.

ANIMAL	OBJETIVO TERAPÊUTICO
Cachorro	Socialização e Saúde mental / emocional Crianças com paralisia cerebral adquirem maior autonomia, integração social e habilidades motoras Autocuidado Autoestima Desenvolvimento afetivo e comunicativo
Gato	Qualidade de vida de pacientes esquizofrênicos e dificuldades psíquicas Depressão
Cavalo	Transtornos do neurodesenvolvimento (Autismo) Crianças com Síndrome de Down, com maior interação social, independência emocional e física, autocuidado, e também benefícios na motricidade

Tabela 2: Espécies animais usadas x objetivo terapêutico.

Fonte: Surtados Animados (2020).

A terapia assistida por animais é uma modalidade terapêutica muito eficaz, lúdica, e descontraída e traz benefícios significativos para a vida de qualquer indivíduo, independente [sic] da espécie animal (ANDRADE *et al*, 2020, p. 534).

Contudo, para algumas doenças, certos animais podem trazer uma ajuda muito maior. De acordo com Jofré (2005 *apud* ANDRADE *et al*, 2020), o cachorro, por exemplo, é um dos animais mais indicados para alguns tipos de tratamento com TAA. Isso porque o cachorro é um animal que se apega facilmente aos seres humanos, possuindo boa aceitação por parte deles, podendo também ser adestrado com maior facilidade.

O cão pode estimular valores positivos a qualquer ser humano e essa interação pode promover: amor e amizade incondicional, companhia, melhora da autoestima e atenção (MENDONÇA *et al*, 2014 *apud* ANDRADE *et al*, 2020, p. 531).

Tal interação também produz o aumento na concentração plasmática de endorfinas, ocitocinas, prolactina, dopamina e diminui concentração plasmática de cortisol, substâncias que atuam positivamente no estado de ansiedade (JOFRÉ, 2005 *apud* ANDRADE *et al*, 2020, p. 532).

E conforme afirmam Peterson e Kutzler (2011 *apud* ANDRADE *et al*, 2020, p.533), filhotes de gatos recebem bem o toque e acabam por colaborar em muito na reabilitação de pessoas, estes costumam ser animais bastante sociáveis, o que leva a pensar que os mesmos possam ser bons coterapeutas em TAA, mantendo o foco na promoção do bem-estar tanto do ser humano quanto do animal.

2.4 ANIMAÇÃO COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO E ENTRETENIMENTO

Segundo Santos (2012 *apud* VOINAROSKI, 2020, p.13), (...) vídeos animados são uma forma fácil de sintetizar uma grande quantidade de informação, e também são uma mídia dinâmica, podendo ser reproduzidos em diversos aparelhos e plataformas, facilitando seu compartilhamento e distribuição.

Dessa forma, “(...) se executada de um bom modo, a animação pode ser uma ótima ferramenta para transmitir uma mensagem ou informações” (VOINAROSKI, 2020, p. 73).

2.4.1 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Desde o início o homem buscava fazer representações daquilo que presenciava em seu dia a dia. Nisso, buscava-se recriar cenas de criaturas do seu convívio em suas atividades diárias, fazendo o uso de desenhos e esculturas de forma que pudessem ser facilmente reconhecidos. Até que chega a um determinado momento em que o homem sente a necessidade de criar algo próprio, que produza a sensação de possuir vida e de ter a força de uma identidade própria (THOMAS; JOHNSTON, 1981).

Segundo Williams (2016), a partir dessa descoberta muitos mecanismos ópticos foram desenvolvidos com o propósito de criar ilusões, com muitos deles sendo fabricados e vendidos como brinquedos infantis, como o taumatrópio e posteriormente o zootrópio, entre outros. Alguns desses mecanismos perduram até os dias de hoje, como o famoso *flipper book*.

A primeira combinação entre desenhos e fotografias se deu no ano de 1906, com James Stuart Blackton e Thomas Edison. Juntos, eles desenvolveram um pequeno filme animado chamado “Fases cômicas de faces engraçadas”, sendo considerado o antecessor dos desenhos animados.

O primeiro a buscar realmente a animação como uma forma de arte foi Winsor McCay, que em 1914 criou o desenho “Gertie, o Dinossauro”. Essa animação contava com a participação ao vivo do próprio artista e encantou a todos que o assistia, além dessa ser a primeira animação de “personalidade” a existir, com o público se identificando com o dinossauro (WILLIAMS, 2016).

De acordo com Williams (2016), com a chegada do Gato Félix em 1920, uma série de inovações também surgiram, como a transmissão de uma verdadeira personalidade, que deu ainda mais vida para as animações de desenhos silenciosos em preto e branco. Após isso chegou também Walt Disney, que em 1928, desenvolveu o curta “Steamboat Willie” (O Vapor Willie), com o rato Mickey Mouse, que foi este o primeiro desenho animado a possuir som sincronizado.

Desde então, Walt Disney trouxe para a animação uma infinidade de inovações, como com “Flowers and Trees” (Flores e árvores), sendo o primeiro desenho animado totalmente colorido, e “Os Três Porquinhos”, que trouxe um grande amadurecimento no quesito personalidade das animações, criando personagens que o público realmente se identificava e torcia (personagens críveis). Até que quatro anos depois, chega ao público “Branca de Neve e os Sete Anões”, sendo considerado o primeiro filme de longa metragem de animação e o primeiro a prender por tanto tempo a atenção do público, transformando a animação em uma verdadeira forma de arte (WILLIAMS, 2016).

Devido a chegada da tecnologia pode-se inovar ainda mais, com a criação de novas possibilidades em todos os formatos. Surgiram diversos tipos de animação, autorais e experimentais com novas técnicas sendo introduzidas, para atender a nova demanda de trabalhos rápidos e simples a serem feitos para a televisão (WILLIAMS, 2016).

2.4.2 OS DOZE PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO

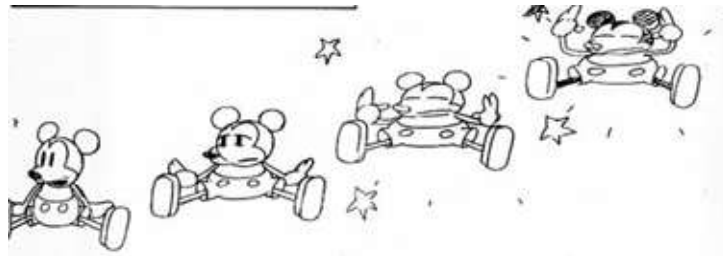
Na procura por novos métodos de animação, os animadores conseguiram desenvolver novas técnicas que relacionam os desenhos uns aos outros para criar resultados previsíveis. Essas técnicas posteriormente se tornaram os princípios fundamentais da animação (THOMAS e JOHNSTON, 1981).

2.4.2.1 SQUASH AND STRETCH (COMPRIMIR E ESTICAR)

Este princípio coloca que qualquer coisa que seja formada por carne viva, por mais que possua ossos, terá uma deformação considerável de sua forma toda vez que mudar de uma ação para outra. Sem isso, os movimentos apresentariam uma forte rigidez, que só vemos realmente em objetos não vivos, como são alguns objetos (THOMAS e JOHNSTON, 1981).

De acordo com Thomas e Johnston (1981), uma das melhores formas de se trabalhar com o princípio do *Squash and Stretch* é pensar nas formas como se fossem um saco de farinha meio cheio, ou seja, seu formato pode mudar dependendo de sua ação, porém o seu volume continuará sendo sempre o mesmo, como na Figura 2.

Figura 2 - Representação ilustrativa do princípio do *Squash and Stretch*.



Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.2.2 Anticipation (Antecipação)

Este princípio coloca que, uma plateia nunca vai entender os eventos que estão sendo passados em uma cena a menos que exista uma sequência planejada de ações que conduza os seus olhares para os movimentos corretos. Essa antecipação pode ser tanto de algo pequeno, como uma mudança de expressão, como também de algo grande, como uma mudança de ação física (THOMAS e JOHNSTON, 1981).

Outro elemento que pode ser obtido por meio da antecipação é o fator surpresa. Nele o espectador espera que algo determinado aconteça, mas em algum momento, sem nenhum tipo de aviso. Essa ação quebra sua expectativa e acaba gerando humor (THOMAS e JOHNSTON, 1981), veja na Figura 3.

Figura 3 - Representação ilustrativa do princípio da Antecipação.



Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.2.3 STAGING (ENCENAÇÃO)

As imagens devem ser passadas da forma mais forte e simples possível para que ela não seja ofuscada por outras ações, efeitos ou ângulos de câmera que estejam igualmente acontecendo, antes que se possa ir para a próxima ação, logo o *Staging*, ou Encenação, é um dos princípios mais abrangentes, significando apresentar algo de forma clara e completa para que seja facilmente assimilada e compreendida pelo público, sem causar nenhum tipo de equívoco. Como na figura 4, sejam eles gestos ou expressões, suas personalidades, tudo o que for importante ou que deva ser visto, deve ser compreendido pelo público. (THOMAS e JOHNSTON, 1981).

Figura 4 - Representação ilustrativa do princípio do *Staging*.



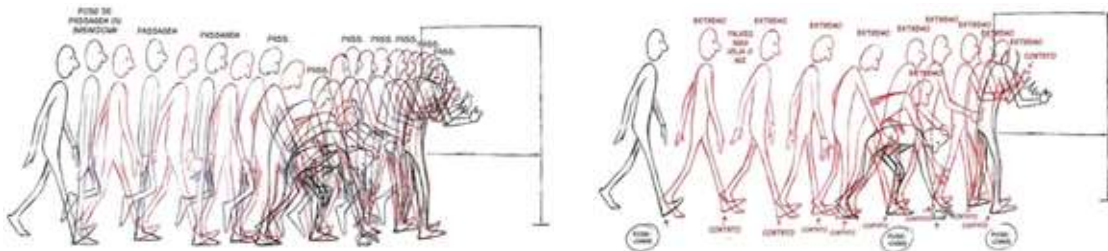
Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.2.4 STRAIGHT AHEAD ACTION AND POSE TO POSE (AÇÃO DIRETA E POSE A POSE)

Este princípio demonstra duas diferentes abordagens, a primeira é o *Straight Ahead Action* (Ação Direta), que consiste no animador criar os desenhos de forma realmente direta, fazendo um desenho de cada vez, um após o outro, para gerar os movimentos pretendidos à medida que avança, até chegar na última cena. (THOMAS E JOHNSTON, 1981).

Já a segunda abordagem é o *Pose to Pose* (Pose a Pose), que consiste no animador planejar primeiro a ação que se pretende fazer e descobrir quais desenhos serão necessários para executá-lo. Nisso, são desenhadas primeiro as poses principais, também conhecidas como “poses chave”, que mostrarão o começo, meio e fim da ação e em seguida os seus intermediários (THOMAS E JOHNSTON, 1981).

Figura 5 - Representação ilustrativa do princípio da Ação Direta x Pose a Pose
Primeira Abordagem, Ação Direta Segunda Abordagem, Pose a Pose



Fonte: Williams (2016)

2.4.2.5 FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION (AÇÃO DE ACOMPANHAMENTO E SOBREPOSIÇÃO)

Este princípio coloca que nada que esteja em movimento para de uma única vez, ou seja, primeiro para uma parte e depois para a outra, se não a ação se torna rígida e irreal. Como um braço ou uma mão, que podem continuar se movendo mesmo que o corpo já

tenha parado, e após alguns quadros, eles param junto ao restante do corpo, como a cabeça, o peito e os ombros que podem parar juntos (THOMAS E JOHNSTON, 1981), como na Figura 6.

Figura 6 - Representação ilustrativa do princípio do Follow Through and Overlapping Action.

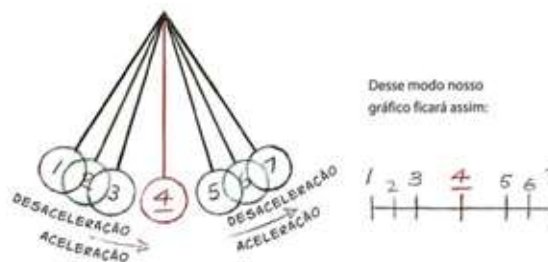


Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.2.6 SLOW IN AND SLOW (ACELERAÇÃO E DESACELERAÇÃO)

Este princípio se relaciona muito fortemente com os desenhos de poses chaves (poses principais de uma ação) e com seus intermediários. Quando se coloca mais ou menos intermediários perto de cada extremo da ação (de cada pose chave), isso vai gerando um efeito muito melhor de controle do tempo entre cada movimento. O que contribuiu para o surgimento de uma animação muito mais viva e fluida (THOMAS E JOHNSTON, 1981, p. 62 - tradução da autora).

Figura 7 - Representação ilustrativa do princípio da Aceleração e Desaceleração.

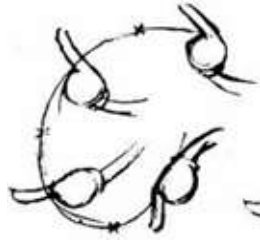


Fonte: Williams (2016)

2.4.2.7 ARCS (MOVIMENTO EM ARCO)

Este princípio diz que “muito poucos organismos vivos são capazes de movimentos que têm uma precisão mecânica para dentro e para fora ou para cima e para baixo. (...) mas os movimentos da maioria dos seres vivos seguirão um caminho ligeiramente circular” (THOMAS E JOHNSTON, 1981, p. 62 - tradução da autora), verifique o momento na Figura 8.

Figura 8 - Representação ilustrativa do princípio do Movimento em Arco.



Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.2.8 SECONDARY ACTION (AÇÃO SECUNDÁRIA)

Este princípio coloca que uma ideia para uma determinada cena pode ser fortalecida por meio de outras pequenas ações subsidiárias a ela. Quando essas ações extras reforçam a ação principal, as chamamos de ações secundárias, e elas podem ser desde uma lágrima caindo do rosto e sendo enxuta pelo personagem enquanto ele se vira, ou mesmo um personagem balançando a cabeça, atordoado, enquanto se levanta. Permite mais riqueza à cena, naturalidade à ação e uma dimensão mais completa à personalidade do personagem. (THOMAS E JOHNSTON, 1981), conforme Figura 9.

Figura 9 - Representação ilustrativa do princípio da Ação Secundária.



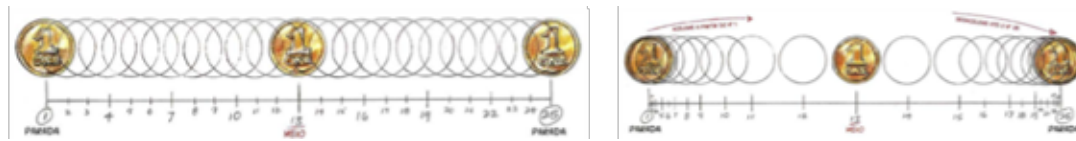
Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.2.9 TIMING (TEMPORIZAÇÃO)

O *Timing* (Temporização) depende muito dos movimentos que um personagem terá na cena, sejam eles rápidos ou lentos. Ao unir aspectos como a aparência e as velocidades variáveis dos movimentos de um personagem, é possível deixá-lo letárgico, excitado, nervoso ou relaxado.

Neste princípio afirma que, “o número de desenhos usados em qualquer movimento determina a quantidade de tempo que a ação levará na tela. Se os desenhos são simples, claros e expressivos, o ponto da história pode ser colocado rapidamente (...)” (THOMAS E JOHNSTON, 1981, p. 64 - tradução da autora), de acordo com a Figura 10.

Figura 11 - Representação ilustrativa do princípio do *Timing*.

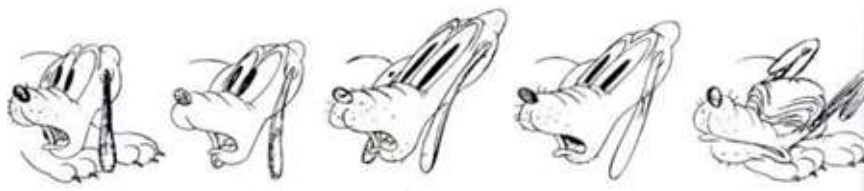


Fonte: Williams (2016)

2.4.2.10 EXAGGERATION (EXAGERO)

Este princípio fala sobre trabalhar com o exagero na caricatura do realismo de um personagem, seja nas expressões, poses ou movimentos dele. Se ele estiver triste, deve ser trabalhado para que ele pareça estar ainda mais triste, se ele está preocupado, deve parecer estar ainda mais preocupado e se está selvagem, deve ficar mais selvagem ainda (THOMAS E JOHNSTON, 1981).

Figura 11 - Representação ilustrativa do princípio do Exagero.



Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.2.11 SOLID DRAWING (DESENHO SÓLIDO OU VOLUMÉTRICO)

Neste princípio, segundo Thomas e Johnston (1981), um desenho tem a capacidade de representar um personagem em diferentes posições e ângulos, não podendo ser limitado a apenas algumas posições de encenação. Os desenhos precisam ter peso, profundidade e equilíbrio, o básico para ter um aspecto tridimensional sólido. Ele permite buscar por formas que sejam mais flexíveis e tenham força, sem rigidez, contribuindo assim para a animação de uma ideia que se pretende executar, criando algo que pareça estar vivo e pronto para se mover, veja a Figura 12.

Figura 12 - Representação do princípio do Desenho Sólido ou Volumétrico.



Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.2.12 APPEAL (APELO)

O princípio do *Appeal* (Apelo) está relacionado a transmitir aquilo que as pessoas gostariam de ver, como um charme de um personagem, um design agradável ou mais simples, uma comunicação diferente, etc. O nosso olhar é atraído para tudo aquilo que possui apelo, e é mantido ali se estivermos gostando daquilo que vemos. (THOMAS E JOHNSTON, 1981), perceba a Figura 13.

Figura 13 - Representação ilustrativa do princípio do Apelo.



ANIMATOR: John Lounibery—Lady and the Tramp.
Fonte: Thomas e Johnston (1981)

2.4.3 ANIMAÇÃO SILENCIOSA

2.4.3.1 SOUND DESIGN (DESIGN DE SOM)

Os sons e efeitos sonoros são um dos principais elementos para se transmitir emoções e expressões em uma determinada cena, sendo trabalhadas diferentes formas de linguagem de significados, por meio da semiótica. Esses tipos de expressões podem aparecer como um diálogo entre os personagens (se tiver algum dentro da animação), sons de ruídos de objetos ou elementos, sons do próprio ambiente, efeitos sonoros, etc (MORAIS, 2017 *apud* VOINAROSKI, 2020).

De acordo com uma classificação desenvolvida por Cláudia Gorbman, em 1979, os elementos sonoros podem ser divididos em três tipos: Diegético (relacionado a parte sonora que é percebida pelos personagens da cena. Como sons do ambiente, de veículos, animais, objetos, etc), Não Diegético (relacionado ao fortalecimento de uma ação ou de uma ideia de forma subjetiva, estando ligada diretamente a narrativa e não a realidade vivida pelo personagem na cena. Como são com os efeitos especiais e as músicas de fundo) e o Meta Diegética (relacionada ao imaginário de um personagem, podendo representar alucinações ou conversas do personagem com ele mesmo) (BARBOSA, 2000 *apud* VOINAROSKI, 2020).

2.4.3.2 ROTEIRO

Para Field (2005 *apud* VOINAROSKI, 2020, p.56), “roteiro pode ser definido como a forma escrita de qualquer projeto audiovisual. Essa etapa de um projeto é fundamental para conseguir um bom resultado, visto que, para os produtores, sem material escrito não se pode dizer nada”.

De acordo com Comparato (2000 *apud* VOINAROSKI, 2020, p.56), “(...) Um bom roteiro não é garantia de um bom filme, mas sem um bom roteiro não existe com certeza um bom filme”.

Comparato (2000 *apud* VOINAROSKI, 2020, p.57) também coloca que um roteiro pode ser dividido em 6 etapas, que são: A Ideia (onde se inicia o trabalho, com um pensamento inicial do escritor), O Conflito (acontecimento chave para o desenvolvimento da narrativa, onde a história girará em torno), Os Personagens (momento onde os personagens principais serão introduzidos e apresentados ao público para vivenciar a história), A Ação Dramática (descreve a forma como a narrativa será contada, exigindo mais da criatividade do escritor), O Tempo Dramático (define o tempo de duração de cada cena e diálogo de dentro da história) e a Unidade Dramática (etapa da preparação do roteiro final, o deixando pronto para ser gravado).

2.4.3.3 STORYBOARD

Os *Storyboards* consistem em uma sequência de quadros no formato em que serão filmadas as imagens do filme, nele já devem ser desenhadas como serão os enquadramentos de câmera, iluminação, entre outros. Esses desenhos podem conter também anotações, como descrição de movimentos, sons que virão a ser introduzidos ou qualquer outra que julgue facilitar a produção do projeto (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMATOGRAFIA, 2018 *apud* VOINAROSKI, 2020, p.58).

2.5 DESENVOLVIMENTO DO DESIGN DE PERSONAGENS PARA A ANIMAÇÃO EM *CUT OUT*

A humanidade sempre viveu rodeada de histórias, a prática de contar histórias sempre foi muito comum em todas as culturas que existem, seja para ensinar ou para entreter. Elas estimulam a nossa imaginação, nos fazendo viver em novas e criativas realidades que nunca viveríamos realmente, nos trazendo grande empolgação. Dessa forma, uma das áreas que mais ganha importância no desenvolvimento das animações é a produção de arte. Por meio dela é possível trabalhar com muito mais profundidade e detalhamento em todos os elementos que poderão ser percebidos pelo espectador. Entre esses elementos, existem: os cenários, os personagens, os objetos, que poderão ou não interagir junto ao personagem, além dos efeitos especiais, títulos, entre outros. Isso se faz muito importante em animações voltadas para a televisão, onde as séries precisam ser rapidamente produzidas e lançadas dentro do tempo esperado. Por esta razão, muitas empresas costumam fazer o uso da técnica do *cutout*, que permite desenvolver um grande volume de animações em um curto espaço de tempo (FREIRE, 2018, p.21-22).

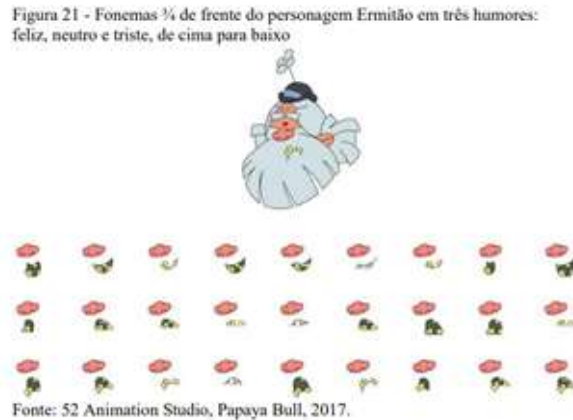
2.5.1 ANIMAÇÃO EM *CUT OUT*

A técnica da animação em *cut out* pode ser comparada com a técnica do *stop motion*, onde desenhos ou bonecos são posicionados e fotografados para que quando unidos deem a sensação de movimentação. Isso é um processo que requer esforço e paciência, pois costumam ser feitos manualmente, sendo que as posições e detalhes de fundo precisam ser muito bem pensados e posicionados (FREIRE, 2018, p. 22).

De acordo com Freire (2018, p.22), a animação *cutout* digital tem exatamente a mesma ideia e conceito da animação *cutout* tradicional, contudo é feita totalmente em meio digital em softwares específicos, onde os personagens são criados digitalmente e recortados ou divididos em pedaços como bocas, cabeças, braços, mãos, pés, pernas, olhos, etc. Posteriormente, organizados em *riggings* (marionetes ou esqueletos digitais) e animados quadro a quadro(...)

Às vezes partes dos personagens recortados precisam ser trocadas se o personagem se movimentar em um novo ângulo ou necessitar de alterações nas expressões faciais. Expressões faciais podem ser desenhadas em diferentes cabeças, ou podem ser elas mesmas novas peças recortadas, possibilitando que elas sejam substituídas com diferentes características (SANDERS, 2018 *apud* FREIRE, 2018, p.22).

Figura 14 - Diferentes ilustrações de fonemas do personagem Ermitão, da série animada Papaya Bull.



Fonte: Freire (2018)

2.5.2 CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM

“O espectador deve ser capaz de entender o personagem e a situação, mesmo quando se senta para assistir a série pela primeira vez. É aí que um bom gancho aparece” (MURRAY, 2010, p.68 *apud* FREIRE, 2018, p. 35).

Segundo Thomas e Johnston (1981), uma das maiores fontes de inspiração para a criação de um personagem são as próprias pessoas ao nosso redor. Ao observar as pessoas à nossa volta, podemos perceber hábitos e jeitos que podem ser usados como inspiração para um personagem inicial.

Dessa forma, assim que se tem a ideia geral para a criação de um personagem, deve-se pensar em seus detalhes, refinamentos e especificidades que o tornarão tão único e divertido. Para isso, é preciso conhecer bem os seus personagens por completo, como sua personalidade, seus gostos, medos, sonhos, como eles se sentem com relação a eles próprios e em relação aos outros, seus objetivos, etc. Se não houver esse tipo de entendimento sobre um personagem, será mais difícil trabalhar no desenvolvimento de sua história, podendo gerar inúmeros momentos de dúvida, além da sensação de um personagem vago e sem vida (THOMAS E JOHNSTON, 1981).

Assim que a construção dos personagens estiver totalmente concluída e inserida na história, ela passa a ser um relato pessoal de algo que aconteceu com um indivíduo que o público passou a conhecer. Dessa forma, o público passa a se preocupar, se interessar e até se envolver com aquele indivíduo, que ganha mais força à medida que o personagem cresce e a história avança. Pois tudo o que o personagem fizer irá influenciar e determinar o que vai acontecer e a maneira como tudo vai acontecer em sua história (THOMAS E JOHNSTON, 1981).

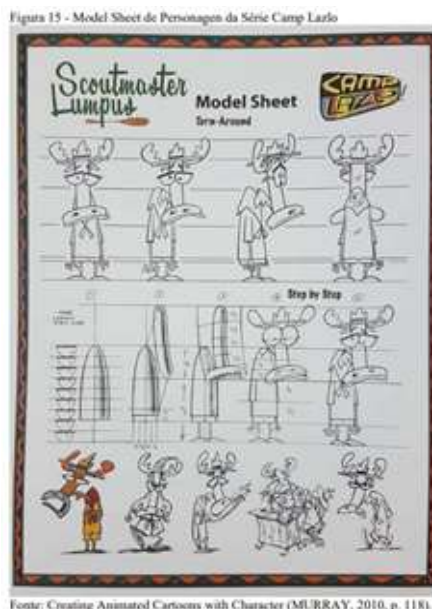
Os trajes usados pelos personagens também dizem muito sobre eles, e devem ser trabalhados de forma a reforçar a sua ideia de personalidade. O uso das cores e do design trazem um grande apelo a eles, os tornando indivíduos únicos e específicos (THOMAS E JOHNSTON, 1981).

Com relação aos cenários e demais adereços de fundo das animações, estas precisam estar de acordo com o estilo e design dos personagens. Por isso, é de extrema importância que a equipe de arte tenha o conhecimento completo da história que está sendo desenvolvida (FREIRE, 2018, p.26-27).

Freire (2018, p.36) chega a dizer que em muitas situações os personagens chegam a ser tão importantes quanto seus próprios roteiros, sendo de extrema importância que os roteiristas conheçam os personagens principais das histórias que irão escrever, a fim de que eles desempenhem de forma correta os seus papéis dentro das animações. Assim, eles podem evoluir com relação a suas características físicas (como boca, mãos e pés) até suas expressões e poses, ganhando mais complexidade e detalhamento, o que ajudará os desenvolvedores das animações.

Costuma-se desenvolver *model-sheets* dos personagens, que consistem em folhas modelo com a construção do personagem, suas posições e suas formas de uso dentro das animações, de forma clara e objetiva. (FREIRE, 2018, p.36).

Figura 15 - *Model Sheet* de um personagem - Série animada Camp Lazlo.



Fonte: Freire (2018)

Além do *model-sheet* dos personagens, também costuma-se criar um documento chamado “*line-up* dos personagens”. Este documento coloca todos eles lado a lado, mos-

trando exatamente seus tamanhos em comparação com outros personagens. Assim, nenhum deles fica descaracterizado pelo seu tamanho e os profissionais conseguem ter uma maior noção de suas alturas na hora de animá-los (FREIRE, 2018, p.38).

Figura 16 - *Line-up* dos personagens da série animada Papaya Bull.

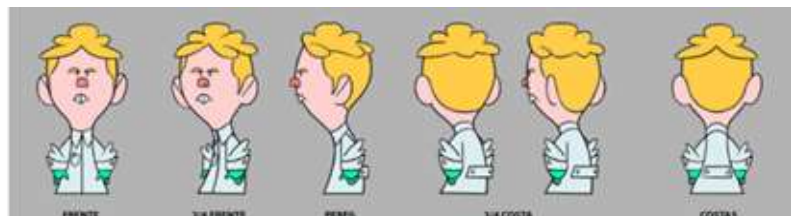


Fonte: Freire (2018)

Para que os animadores possam trabalhar em um fluxo contínuo, sem a necessidade de desenhar os personagens em cada frame e em poses específicas, é criado um *rig* do personagem. O *rig* é, basicamente, um esqueleto do personagem e geralmente contém um *turn around*, que em geral são compostos por cinco poses para personagens simétricos e oito para assimétricos, por exemplo, aqueles que possuem um penteado maior de um lado, ou usam um equipamento específico em um dos braços. Essas poses fazem com que o personagem possa rotacionar em seu próprio eixo, de 45 em 45 graus, fazendo com que o espectador perceba o personagem de forma tridimensional (FREIRE, 2018, p.39).

Nesta etapa é imprescindível a atenção aos detalhes, pois uma linha fora do lugar pode impedir a ilusão de ótica de que o personagem está girando. Também é bastante importante que o personagem possa manter uma silhueta única em todas as poses e que ele consiga ser reconhecido em todos os ângulos (FREIRE, 2018, p.39).

Figura 17 - *Turn Around* do personagem Floriano, da série animada Papaya Bull.



Fonte: Freire (2018)

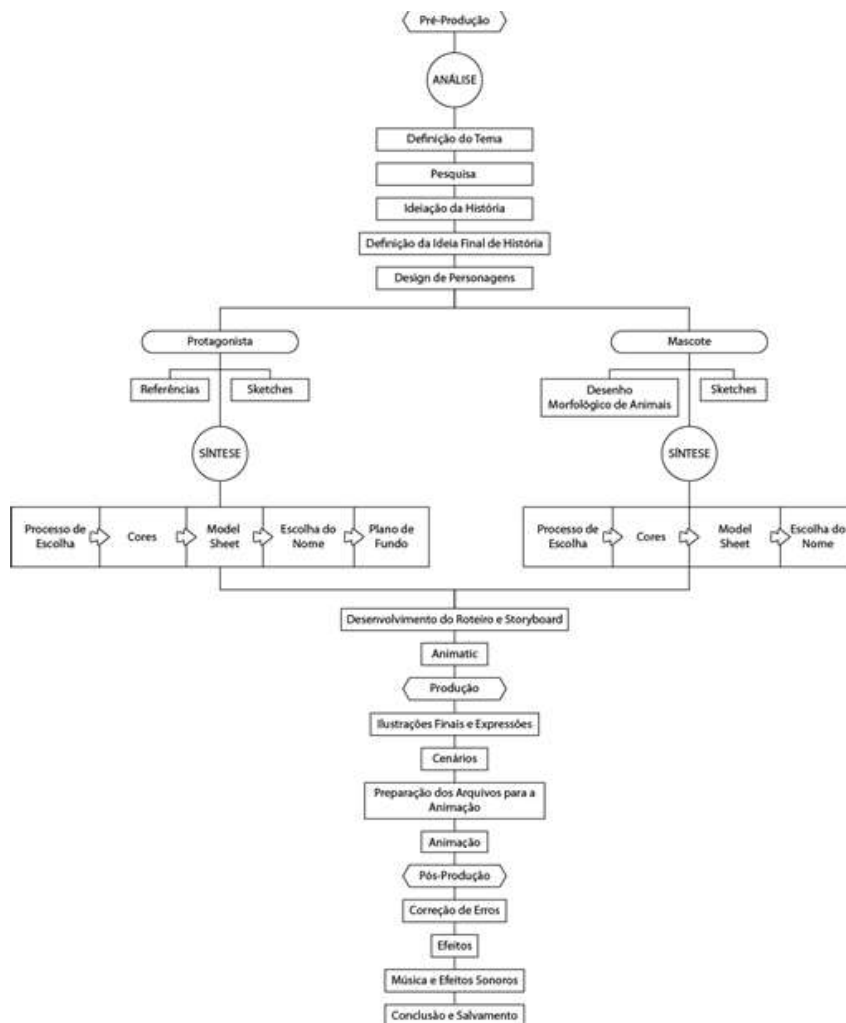
3 DESENVOLVIMENTO

3.1 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Por meio de análise sobre base de dados descritores: Depressão, Terapia Assistida por Animais, Design de Personagem e Animação. O processo projetual ocorre após as informações pesquisadas e contidas no referencial teórico, foi buscado uma metodologia para se trabalhar com a animação 2D, sendo optado pela metodologia de etapas de projeto de (BEANE, 2012).

Dessa maneira, foi desenvolvido o seguinte fluxograma com todas as etapas e processos para o desenvolvimento do presente projeto:

Figura 18 - Fluxograma do processo de desenvolvimento do projeto.



Fonte: Desenvolvido pelos autores

Assim, o trabalho foi dividido em três etapas, denominadas como Pré-Produção, Produção e Pós-Produção, onde na etapa de Pré-Produção ficaram os processos de ideação, história, design dos personagens, *storyboard* e *animatic*. Já na etapa de Produção, ficaram todas as ilustrações para os personagens e cenários que entrariam no projeto final, preparação dos arquivos, criação dos *riggins* e a própria animação. E na etapa de Pós-Produção, ficaram todas as fases de ajustes, correção de cor, luzes e efeitos, mais a adição de músicas e efeitos sonoros.

Pensando nessas etapas, foi preferido utilizar as seguintes ferramentas para o projeto: Adobe Illustrator, “(...) programa focado no auxílio à criação de ilustrações vetorizadas, essencial em projetos que contam com ilustrações digitais autorais” (VOINAROSKI, 2020, p.49), para toda a etapa de pré-produção e o Adobe After Effects, “(...) programa focado na edição de vídeos e criação de efeitos e movimentos, muito usado na produção e finalização de vídeos e animações” (VOINAROSKI, 2020, p.50), para o desenvolvimento do *animatic* e etapas de produção e pós-produção. Visando assim, trabalhar com a técnica da animação em *cut out* para desenvolver uma animação 2D em curta metragem, de forma a produzir uma história com base no tema proposto, pensando nas características do design universal e no aprendizado tangencial.

3.2.1 ETAPA DE PRÉ-PRODUÇÃO

3.2.1.2 IDEIAÇÃO DA HISTÓRIA

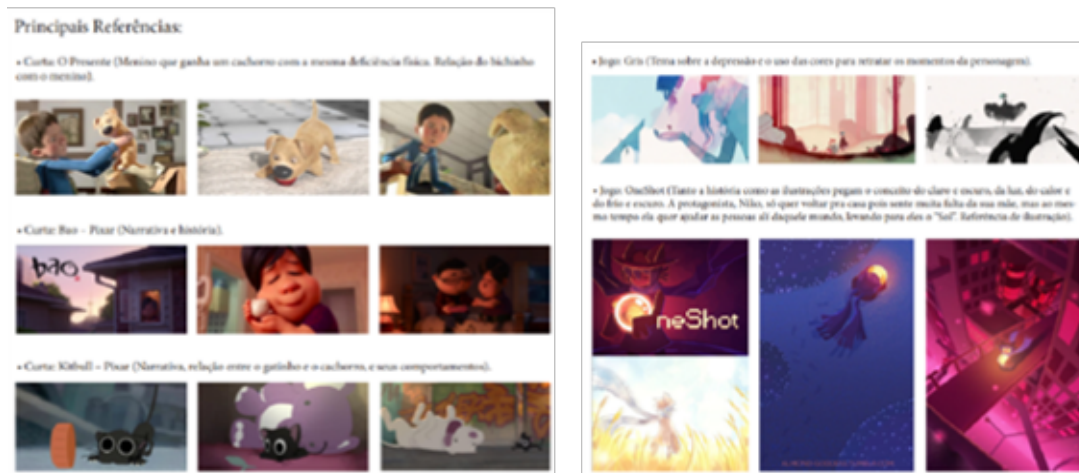
Através de uma longa pesquisa com base nos objetivos geral e específicos, foram desenvolvidas diferentes ideias para a história da animação, que buscavam explorar principalmente a situação da vida de uma pessoa que sofre de depressão e sobre como ela lida com essa situação e com seus problemas, trabalhando em especial com a sensação da solidão e tristeza (principais pontos trabalhados em todas as ideias).

Com isso, muitas sugestões foram escritas, cada uma explorando diferentes maneiras de se tratar sobre o assunto. Percebeu-se então que o tema “depressão” por si só era muito abrangente e abstrato para se trabalhar em uma animação tão curta, pois existem diferentes tipos, níveis e formas de tratar esta doença. Como o objetivo do projeto era o de criar uma animação agradável de se assistir, e que se trabalha a comunicação de temas complexos de uma forma mais leve, como são com muitos filmes e curtas da Pixar, foi decidido focar especificamente na relação e participação de um pet na vida de uma pessoa que já sofre com a depressão. Assim, todo o conceito de depressão poderia ser trabalhado mesmo com sua complexidade e abstração, fazendo ainda um equilíbrio de pesos com a energia, alegria e companheirismo da presença de um animal doméstico.

Dessa maneira, desejou-se retratar os sentimentos e emoções da personagem por meio das cores e dos seus diferentes significados, pensando no uso dos contrastes entre o claro e escuro, luz e sombra e cores quentes e frias, para retratar a diferença entre a tristeza e o sofrimento da personagem com a alegria e energia do animal de estimação, para formar uma narrativa de caráter silencioso, sem falas ou mesmo legendas. Por estes motivos, os movimentos, expressões e as próprias cores deveriam ser muito bem utilizadas para que pudesse ser transmitido ao espectador exatamente a emoção e o sentimento desejado para cada cena, para que fosse possível compreender a situação ali apresentada.

A partir desse momento, como uma segunda forma de confirmação sobre o assunto, foi feita uma pesquisa rápida para encontrar histórias reais de pessoas que foram salvas ou que tiveram suas vidas transformadas após passarem a ter um convívio próximo com um animal doméstico. Também foi desenvolvido um painel semântico com as principais referências para o desenvolvimento da animação, incluindo imagens e anotações para o estudo, pegando aspectos como: tema, história, narrativa, expressão, emoção, comportamentos, formas, paleta de cores, contrastes, participação de um animal, etc. Como o mostrado na imagens a seguir:

Figura 19 - Painel semântico de referências.



Fonte: Autores

Junto a este painel, foi feita uma análise mais profunda em cima dos curtas Bao, da Disney Pixar, e O Presente, de Jacob Frey, para observar melhor sobre como todos esses aspectos foram abordados dentro dessas duas animações. Além disso, foi também observado os diferentes tipos de enquadramento e cortes de cena, que serviriam como um auxílio na etapa de desenvolvimento do *storyboard*.

3.2.1.3 DEFINIÇÃO DA IDEIA FINAL DE HISTÓRIA

Buscando trabalhar um equilíbrio entre o estado de alguém depressivo com a alegria e companheirismo gerado pela presença de um pet, a fim de gerar um maior apelo ao curta, foi pensado em criar diferentes situações onde se poderia ter momentos únicos entre os personagens, fazendo inúmeras relações com situações que realmente ocorrem na vida real de quem possui um mascote.

A princípio, foi desenvolvido uma ideia de roteiro com uma proposta de mundo mais realista, com seres humanos e animais. Contudo, nesta proposta, gastava-se muito tempo para tentar mostrar os motivos da personagem estar nesse estado, além de acabar ficando muito preso a aspectos mais realistas que não permitiram expandir com aqueles elementos e sensações desejadas no início do projeto.

Era preciso entender que alguém ali tinha depressão e que havia um animal disposto a ajudar, isso o mais breve possível. Então, o espectador deveria conhecer o personagem e entender rapidamente a sua situação de dor, para que então fosse criado o momento de apresentação e interação com o pet, para assim seguir com o desfecho. Assim, foi proposto uma nova sugestão para a história, envolvendo personagens e um universo mais fantástico que permitisse utilizar todos os conceitos pensados inicialmente, em relação ao uso das cores e dos contrastes para trabalhar na comunicação e criar uma história mais lúdica e interessante. O motivo da tristeza da personagem não necessariamente precisaria aparecer, mas poderia ser trabalhado por meio do Aprendizado Tangencial, permitindo que o assunto fosse abordado indiretamente (pela tangente) na animação, a partir do momento em que o espectador se sentisse engajado com o conteúdo, podendo ele mesmo buscar conhecer mais sobre o assunto posteriormente.

Como explica Portnow (2008 *apud* GRASSI, 2022, p.4), “aprendizado tangencial não é o que você aprende quando é ensinado, e sim o que você aprende quando é exposto ao contexto de assuntos em que você está engajado”.

Também foi estudado sobre o conceito da Jornada do Herói, de Joseph Campbell, para criar uma narrativa com um começo, meio e fim bem trabalhados. Este conceito funciona como um ciclo, onde a história começa e termina no mesmo ponto dentro do mundo considerado normal pelo herói, mas a sua aventura se passa em um mundo novo e desconhecido, onde alguns eventos considerados decisivos acontecem (VILLELA, 2017). Este é um modelo muito usado em diversas produções da cultura pop, como Star Wars e Harry Potter, sendo dividido em algumas etapas como o mostrado na imagem a seguir:

Figura 20 - Etapas da Jornada do Herói.



Fonte: <https://quadrinheiros.com/2014/03/28/a-jornada-do-heroi-2-episodio-da-serie-quadrinheiros-explicam/>

Assim, criou-se a história de uma menina que perdeu os pais ainda muito cedo, passando a viver sozinha e isolada de todos em uma pequena casa no meio da floresta. Devido a este trauma, misturado com a sua tristeza, medo e solidão, a menina acaba adoecendo com depressão e passa a ter dificuldades para dormir. Os dias se passam, até que um dia ela resolve sair de casa para ver uma pequena e única flor que se encontra colorida em seu jardim, em meio a um cenário completamente cinza. Ao tocar na flor, sua tristeza a faz perder toda a sua cor e brilho, passando a ser completamente cinza assim como tudo a sua volta. Em meio ao escuro da noite, ela ouve um barulho estranho vindo de trás de alguns arbustos, e movida pela curiosidade, ela segue em direção ao som até que encontra um pequeno animal preso entre as raízes. Ao soltar o bichinho e dar a ele uma fruta para comer, a menina tenta lhe fazer carinho, mas ainda resistente pelo ocorrido com a flor, ela para. Percebendo isso, o mascote levanta a cabeça e encosta em sua mão, ficando extremamente feliz pelo carinho. Com isso, tudo ali em volta deles comosa a se colorir pela felicidade do mascote, o que deixa a menina também feliz. Então ela o adota e ambos voltam para casa e passam a conviver juntos, um ajudando o outro, permitindo assim que a menina finalmente relaxasse e conseguisse dormir.

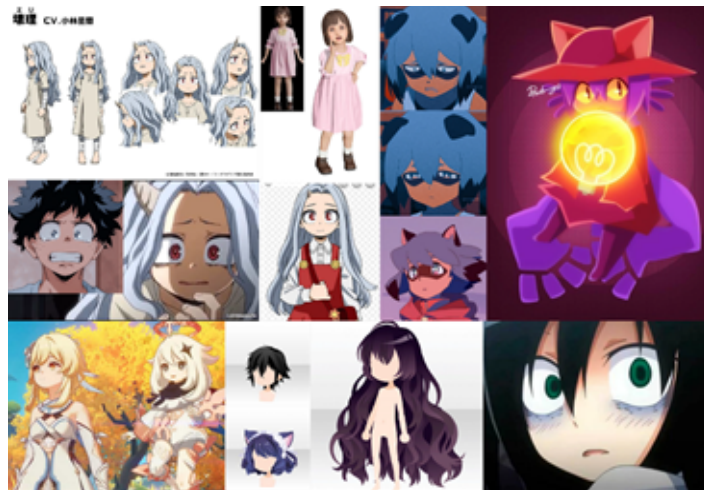
Com esta história, pode-se ter um ciclo completo de Jornada do Heróis, começando com a personagem infeliz em seu quarto (seu momento inicial, em seu mundo comum); até que surge um chamado e ela aceita, saindo de sua zona de conforto para buscar algo (a flor reluzente); mas aí ela passa por um conflito (a flor não reage bem ao seu toque e perde seu brilho); então ela entra em uma aventura (ouve um som estranho e vai atrás para descobrir o que é, até que encontra o pet); enfrenta um novo conflito (ajuda o animalzinho que está preso, e tentar fazer carinho), mas o animalzinho reage bem ao carinho e fica feliz

com sua presença; então ela volta para seu mundo comum (seu quarto), porém agora ela está transformada e com o tesouro que conquistou, tendo assim a sua realidade totalmente mudada (ela está se sentindo feliz, está mais segura e está com o bichinho, com uma companhia). Tudo ao redor da protagonista é mostrado no começo em tons de cinza, para representar a falta de alegria da personagem. Enquanto que, com o pet, sua alegria contagiante, fofura e companheirismo, faz com que tudo ao redor deles ganhasse novamente cor e brilho, sendo essa a forma como a menina passa a enxergar o mundo depois de ter participado dessa interação.

3.2.1.4 DESIGN DOS PERSONAGENS

Para o desenvolvimento da protagonista, desejou-se que ela fosse uma adolescente com a aparência de um gato, usando roupas mais confortáveis para se usar em casa, como um pijama e meias, pela ideia dela passar mais tempo em casa do que em outro lugar. Outro traço que deveria ser muito forte seriam suas olheiras, por conta da dificuldade para dormir (visto como um dos possíveis sintomas de quem possui depressão). Assim, foi criado um *moodboard* contendo algumas imagens relacionadas às características desejadas para a personagem. Como mostra a figura a seguir:

Figura 21 - *Moodboard* com referências para a criação da protagonista.



Desenvolvido pelos autores

Em seguida, foi desenvolvido alguns *sketches* com as principais ideias, como o mostrado na figura 22, a seguir:

Figura 22 – Tratamento dos *Sketches*



Desenvolvido pelos autores

Após algumas análises, foi optado por deixar o cabelo da personagem mais curto, com um rabo o mais simplificado possível, para evitar problemas de enquadramento devido a silhueta dela, que ao se misturar com a silhueta do pet, poderia ficar difícil de reconhecê-la e separá-los. O cabelo curto também deu a ela uma aparência um pouco mais infantilizada, combinando com a proposta dela possuir uma idade de estar chegando ainda na adolescência.

Após a escolha do *sketch*, foi feito o *concept art* da personagem e a vetorização do mesmo dentro do Illustrator, em diferentes tons de cinza para trabalhar com os contrastes, destacando as partes que receberiam cores mais escuras, também como uma forma de separar cada parte do seu corpo para facilitar na repartição de camadas para o arquivo da animação.

Figura 23 - *Concept Art* da protagonista e a vetorização em tons de cinza



Desenvolvido pelos autores

Em seguida, foram feitos alguns testes de cor, tendo como principal base de referência a paleta de cores do jogo One Shot, que trabalha com cores vivas para contrastar

com as cores escuras e frias do fundo, da mesma forma como se pretendia trabalhar na animação. Dessa maneira, foram realizados os seguintes estudos para a escolha das cores da personagem:

Figura 24 - Testes com a paleta de cores.



Desenvolvido pelos autores

Como a menina possui características físicas semelhantes a um gato, pensou-se em fazê-la como uma gata siamesa, contudo, como se tratava de uma animação silenciosa, suas expressões e movimentos deveriam ser muito bem percebidos para não gerar confusão. Por esta razão, ficou decidido que apenas o seu rabo seria escuro, enquanto que seu rosto, mãos e orelhas manteriam a cor clara da pele. E para as cores de sua roupa e cabelo, foi optado por uma paleta de cores mais frias como o azul e o roxo, também seguindo a ideia de usar o significado das cores para representar as emoções. Assim, por ela ser uma gatinha mais triste, suas cores também deveriam representar essa emoção. Dessa forma, chegou-se ao *model sheet* final da personagem, como o mostrado na figura 25.

Figura 25 - Model Sheet da personagem finalizada.



Sobre seu nome, pretendia-se usar um que fosse curto e delicado, de pronúncia suave, para representar uma personagem de característica meiga. Ellie foi escolhida pela sua sonoridade e significado, que embora não seja exatamente característico dela, como uma luz reluzente (pois ela é o oposto, sendo mais melancólica), é algo que ela busca profundamente.

Além desses aspectos, também foi criado um plano de fundo, uma história mais profunda sobre a personagem, junto com seus gostos, sonhos e medos, para conseguir conhecer mais sobre ela e representá-la da melhor forma dentro da animação.

3.2.1.4.2 MASCOTE

Para a criação da mascote, desejou-se fazer uma mistura de animais domésticos como cachorro, gato e coelho para compor a sua personalidade, sendo estes animais comuns de se encontrar em tratamentos envolvendo a pet terapia. Com relação aos aspectos físicos, pretendia-se criar um pet que pudesse ser fofo, divertido e alegre, e que fosse mais “rechonchudo” (que encheria os braços ao ser pego no colo), tendo formatos mais arredondados para aparentar ser amigável.

Dessa maneira, foram selecionados três animais com diferentes características físicas para serem utilizados, sendo eles o panda-vermelho, o planador-de-açúcar e o chihuahua (escolhidos por serem animais fofos, divertidos e diferentes).

Figura 26 – Imagens de referência dos animais: Panda-vermelho, Planador de Açúcar e Chihuahua.



Desenvolvido pelos autores

Para conseguir entender mais sobre os aspectos morfológicos desses animais, foram feitos alguns desenhos buscando entender principalmente os formatos, texturas e proporções de cada um deles. Como o mostrado nas figuras abaixo:

Figura 27 - Estudos morfológicos do Panda Vermelho, Planador de Açúcar e do Chihuahua Tyoko



Desenvolvido pelos autores

A partir disso, foi utilizado a ferramenta do Scamper para gerar novas alternativas por meio da adição, remoção ou modificação de formatos já existentes (PAZMINO, 2015 *apud* RODRIGUES, 2019). Logo após a escolha da melhor combinação, foram feitos no-

vos estudos para se chegar ao desenho final, pensando na relação dele com as características desejadas e com a facilidade para ilustrar e preparar o arquivo para a animação.

Figura 28 - Sketchs desenvolvidos com a técnica do Scamper e estudos de combinações.



Desenvolvido pelos autores

Como ambos os personagens do curta são animais, sendo uma menina gato e um mascote, para deixar bem nítido qual é o mascote, foi pensado em deixar seu corpo o mais próximo com o de um animal doméstico comum, e seus olhos foram deixados inteiramente escuros (o que diferencia da protagonista, que precisa da separação da parte branca dos olhos das pupilas para que ela fosse mais expressiva).

Dessa maneira, foi feita a vetorização do personagem dentro do Illustrator, trabalhando com a mesma técnica usada para a protagonista, vetorizando primeiro com diferentes tons de cinza, para destacar as partes mais escuras das menos escuras, e para facilitar na hora de separá-lo em camadas para a preparação dos arquivos para a animação.

Figura 29 - Concept art do mascote e vetorização em tons de cinza.



Desenvolvido pelos autores

Em seguida, foram feitos alguns testes para definir a sua paleta de cores. Como o objetivo era criar um mascote que se contrastasse com a personagem principal, ele deveria ser alegre, enérgico e divertido. Assim, sua paleta deveria ser formada por cores quentes, sendo o amarelo a cor principal. Também foram feitos alguns estudos envolvendo a intensidade do brilho externo do personagem (que deveria ser uma de suas principais características). Então foram feitos testes utilizando as cores amarelo, bege, laranja e rosa, experimentando diferentes porcentagens de brilho externo no Illustrator.

Figura 30 - Estudos para a paleta de cores e brilho do mascote.



Desenvolvido pelos autores

Optou-se por deixar como cor principal um amarelo alaranjado, com partes em branco com um leve tom de bege e detalhes rosa para dar mais contraste. Finalizando com a criação do seu *model sheet*, contendo suas principais vistas e paleta de cores.

Figura 31 - *Model Sheet* do mascote.



Desenvolvido pelos autores

Para a escolha do nome do mascote, era pretendido que tivesse alguma relação com luz, brilho, esperança ou ajuda. Então foi feito um pequeno *brainstorming*, pegando palavras relacionadas tanto em português como em inglês, para depois testar as diferentes combinações. No final, ficou decidido que o nome dele seria apenas Sparkle, pois seu significado no português se enquadrava com o desejado (sendo traduzido para o Português como “brilho”) e por ser uma palavra curta e de fácil pronúncia, se assemelhando também a palavra “Spike”, muito usada como um nome de cachorro.

3.2.1.5 DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO E *STORYBOARD*

Para o desenvolvimento do *storyboard*, foi primeiramente feito um desenrolar do roteiro, o descrevendo de forma mais detalhada, caracterizando pontos importantes e específicos como angulação de câmera, posicionamento dos personagens, características do cenário, etc (tendo cada parte destacada por uma cor para facilitar a leitura).

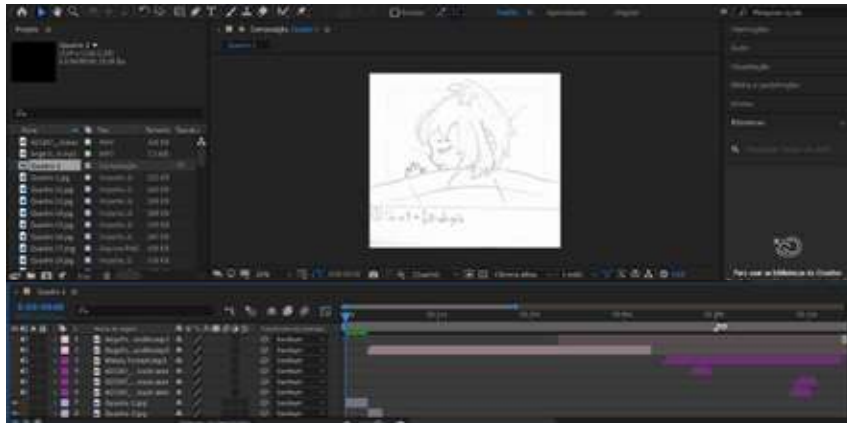
A narrativa foi separada em pequenas partes, com cenas para o começo, meio e fim, todas destacadas por um título para diferenciar cada uma. Ao todo foram feitos sete títulos, sendo eles: A Completa Escuridão (introdução), A Chegada do Mascote, Um Brilho Inapagável, Superação do Medo, Cuidar de Você, Brincadeiras, Um Brilho Mais Intenso, O Fim da Escuridão e Conclusão (pequena cena de pós-crédito).

Com a descrição mais detalhada do roteiro, foi então realizado o desenvolvimento do *storyboard*. Como muitos dos quadros se repetiriam com poucas mudanças, o *storyboard* foi feito em pequenos quadrados de papel para que alguns elementos pudessem ser replicados em outros quadros com mais facilidade, com o uso de uma mesa de luz. Formou-se assim pequenos blocos de papel que se assemelham a um *flipbook*.

Após a conclusão de grande parte dos quadros, devido ao tempo que se teria para as demais etapas, de produção e pós-produção, foi feita uma análise junto ao professor co-orientador para reduzir a quantidade de quadros. Assim, muitos quadros foram removidos, ou nem foram feitos, para que fosse possível concluir o projeto, mas mantendo ainda o conceito da Jornada do Herói. Após isso, as cenas que ficaram foram digitalizadas e organizadas em uma sequência direta dentro do Adobe Illustrator, resultando assim no *storyboard* final.

Com o *storyboard* pronto deu-se sequência ao *animatic*, dentro do Adobe After Effects. O *animatic* serviu para sentir como a animação seria, para isso, os quadros foram colocados para rodar em sequência, trabalhando em cima do tempo de cada uma, com alguns sons de fundo e uma música mais genérica para representar o clima da cena, tendo uma pegada semelhante à desejada.

Figura 32 - Captura da tela do *animatic* dentro do After Effects.



Desenvolvido pelos autores

3.2.2 ETAPA DE PRODUÇÃO

3.2.2.1 ILUSTRAÇÕES FINAIS E EXPRESSÕES

Com a conclusão do *animatic*, pode-se entender um pouco mais sobre a maneira de como a animação caminharia, e do que poderia ser feito em relação aos personagens. Assim, foi desenvolvido um conjunto de conceitos das possíveis expressões dos personagens, ficando separados de acordo com as posições de cabeça que cada um deles faria. Isso auxiliaria com a fase de animação, podendo ser copiado e exagerado uma das expressões para reforçar o sentido de uma determinada cena, como na Figura 33.

Figura 33 - Expressões dos personagens.



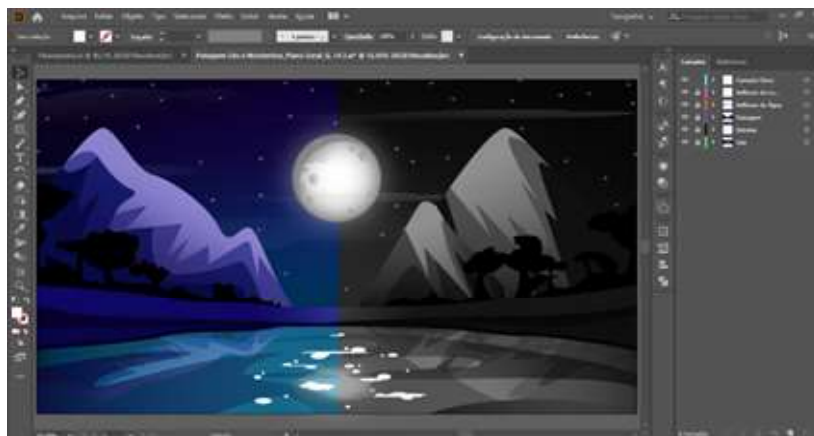
Desenvolvido pelos autores

3.2.2.2 CENÁRIOS

Para os cenários, foram usados os mesmos rascunhos do *storyboard* que haviam sido digitalizados para montar o *animatic*. A partir disso, eles foram adicionados e vetorizados dentro do Adobe Illustrator, sendo já organizados em camadas para quando fossem entrar no Adobe After Effects.

Algumas das cenas deveriam ser deixadas totalmente em preto e branco, então para estes cenários, foi trabalhado diretamente usando a escala de cinza. Já com outras cenas específicas, alguns cenários iriam passar por mudanças em suas cores, saindo do cinza e indo para o colorido. Dessa forma, estes cenários foram ilustrados em sua versão colorida, depois foi colocado em cima de todas as camadas um quadro branco, onde foi aplicado sobre ele o modo de mesclagem Matiz. Com isso, todas as camadas de baixo passaram a ficar em escala de cinza, podendo assim trabalhar diretamente com as cores do cenário já ajustando em relação aos seus contrastes nos tons de cinza.

Figura 34 - Captura da tela do Adobe Illustrator, com o cenário trabalhado no colorido e em escala de cinza.



Desenvolvido pelos autores

Sobre os cenários que se passariam dentro do quarto da personagem, ele deveria passar por três tipos de paleta de cor, preto e branco, colorido estilo dia e colorido estilo noite. Para conseguir definir uma paleta que pudesse ser adequada ao cenário, sem causar estranheza ou mudanças de tonalidade ao serem convertidas para o cinza, foram feitos alguns estudos dentro do quarto da autora deste trabalho.

Deste modo, foi pego um dia de sábado para realizar uma série de fotos para o estudo das diferentes paletas de cores do quarto no decorrer do dia, arrumando com elementos de mesmas cores das pretendidas para as cenas. Assim, tirou-se fotos em dois períodos, de manhã e de noite, por volta das dez horas (manhã e noite), chegando-se nestes resultados para comparação:

Figura 35 - Fotos do quarto da autora, registradas durante dois períodos do dia, para estudo das variações das cores do período da manhã e da noite.



Desenvolvido pelos autores

Para analisar as variações de outros diferentes tipos de cor, foi também disposto sobre uma mesa alguns pedaços de feltro coloridos, sendo registradas fotos durante os mesmos períodos do dia.

A partir desses estudos, foram então ilustrados os cenários do quarto primeiro em sua versão diurna, depois, foi colocado sobre as camadas um quadrado na cor roxo escuro, onde foi aplicado o modo de mesclagem Luz Intensa e foi feito a redução de sua transparência para 80%, para recriar assim o quarto em sua versão noturna. E por fim, tudo foi convertido em escala de cinza para fazer também a sua versão em cinza.

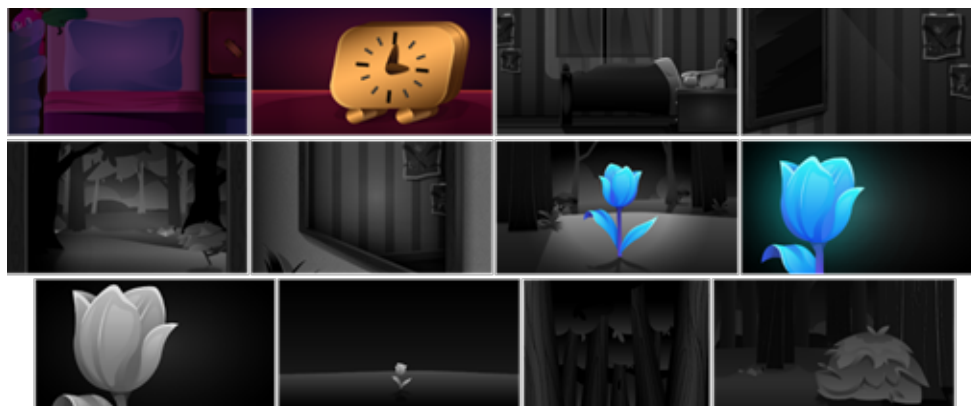
Figura 36 - Cenário do quarto da personagem, versão diurna, noturna e escala de cinza.



Desenvolvido pelos autores

Ao todo, foram desenvolvidos vinte cenários, especificados como: Quarto, Relógio, Janela, Flor, Arbusto, Floresta e Paisagem. E mais três fundos neutros, como o mostrado na figura abaixo:

Figura 37 – Alguns cenários e fundos.



Desenvolvido pelos autores

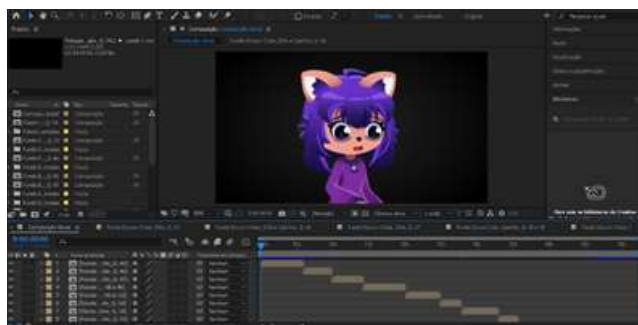
3.2.2.3 PREPARAÇÃO DOS ARQUIVOS PARA A ANIMAÇÃO

Para animações em *cut out*, todos os elementos que formarão uma cena, sejam eles objetos, personagens, ou o próprio cenário, tudo o que for receber uma animação deve ser mantido em uma camada separada dentro do software onde foi ilustrado. Para que assim, ao ser lançado dentro do software de animação, cada parte possa receber os seus movimentos e efeitos sem comprometer ou mover outras figuras não desejadas.

Como todos os cenários já haviam sido ilustrados pensando nessa repartição de camadas, faltava apenas inserir os personagens para que os arquivos ficassem completos. Assim, todas as partes e expressões dos personagens foram adicionadas e repartidas de acordo com o que deveria aparecer na animação em cada cena.

Já dentro do Adobe After Effects, foi criada uma composição geral para que dentro dele fossem adicionados os arquivos das cenas criadas no Illustrator e formada as pré-composições. Depois, em cada pré-composição, foram estabelecidos os parentescos das camadas e os *riggings* das partes que seriam animadas.

Figura 38 - Captura da tela do Adobe After Effects, mostrando os arquivos das cenas dentro da composição geral.



Desenvolvido pelos autores

Para que o arquivo do After Effects não ficasse muito pesado, comprometendo o notebook onde o projeto estaria sendo feito, foram feitos arquivos menores com no máximo 10 arquivos salvos do Illustrator. Por meio disso, teve-se ao todo cinco arquivos menores do Adobe After Effects e mais um arquivo final, onde seriam realizadas as edições finais do projeto completo.

3.2.3 ETAPA DE PÓS-PRODUÇÃO

Para esta e última etapa, foram feitas correções de cor, contrastes e de elementos que haviam passado despercebidos durante a animação. Após essas correções, foram adicionados os efeitos de luz das flores e da mascote e sombras em algumas cenas da personagem. Fechando assim, os arquivos menores.

Figura 39 - Captura da tela do Adobe After Effects, efeitos da mascote.



Desenvolvido pelos autores

Após isso, todas as partes da animação foram salvas em formatos de arquivo AVI, e adicionados no arquivo denominado como o arquivo final, onde foram feitos os últimos ajustes com efeitos e foram adicionadas as músicas e sons para gerar o clima desejado. Sendo por fim tudo salvo em formato de vídeo MP4, por meio do Adobe Media Encoder.

4 RESULTADOS

Por ser uma animação de característica silenciosa, em nenhum momento teriam falas ou mesmo legendas. Por conta disso, não se falaria do estado depressivo da protagonista, assim, a situação da personagem teve que ser representada por meio de suas expressões, movimentos e pelo próprio cenário ao fundo.

Por esta razão, as cores, ou 'não cores' foram muito importantes para trabalhar na comunicação exatamente o que a personagem estaria sentindo. Nisto, as cenas iniciais

ficaram inteiramente em tons de cinza, com um aspecto frio e melancólico, representando o estado de sofrimento da personagem, que não consegue ver alegria em mais nada. Sendo ela, até então, a única figura colorida para que o espectador entenda essa relação, não achando apenas que se trata de uma narrativa em preto e branco. Além da questão sonora em sinestesia com os momentos PB e cor.

A flor azul fluorescente do começo, funcionou como um aprofundamento da situação da personagem, com a flor perdendo a sua cor e brilho após receber o toque dela, mostrando que ela é o motivo de tudo ali estar cinza. Portanto, não é que o mundo seja de fato cinza, mas essa é a forma como ela o enxerga.

Figura 40 - Cena da animação, personagem com a flor fluorescente.



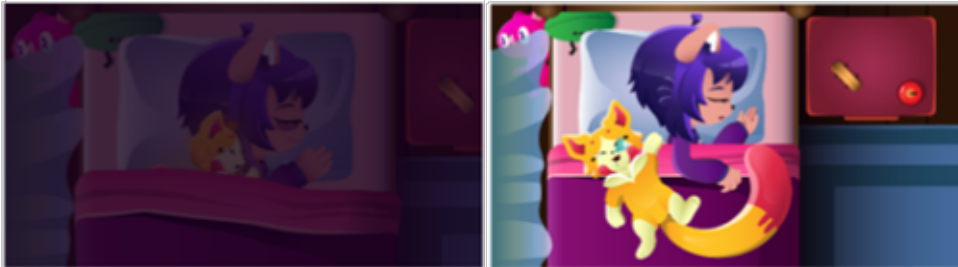
Desenvolvido pelos autores

A partir do momento que o pet aparece, ela se surpreende pois ele também é colorido, mas diferente dela, ele emite uma luz própria. Isso é devido ao fato de que os animais domésticos, em sua maioria, costumam ser mais brincalhões e alegres por si mesmos, por esta razão que ele não escurece ao receber um carinho. A presença de um mascote também pode trazer muita alegria e conforto para uma pessoa, por meio disto, ao interagir com a menina ele se agita e começa a alegrar o coração dela, fazendo com que ela volte a enxergar as cores novamente.

Como conclusão, ambos voltam para o quarto, o mesmo lugar onde a narrativa começou. De início vemos a personagem de cabeça baixa novamente, parecendo que a mesma história se repetiria, mas dessa vez, tudo está colorido e o pet está com ela. Então, enfim, a menina consegue relaxar e dormir, sabendo que seu novo amigo está ali com ela e que ela não estará mais sozinha, por isso vemos nela um sorriso. Como uma forma de confirmação de que a personagem de fato foi transformada em seu retorno ao ponto inicial, foi feito como um encerramento para o curta uma cena final de pós-créditos. Nesta cena

podemos ver que a personagem se sente muito mais relaxada, conseguindo finalmente descansar e dormir. O cenário está claro, o que deixa notório que a noite passou e agora é dia, mostrando ambos os personagens dormindo e a menina sem ter mais as suas tão marcantes olheiras.

Figura 41 - Cena da menina e mascote dormindo x Cena, pós-créditos.



Desenvolvido pelos autores

5 CONCLUSÃO

O desenvolvimento do presente trabalho mostrou que é sim possível usar da animação para falar com o público infanto-juvenil sobre a depressão e a relação dos animais domésticos para com o tratamento e redução dos sintomas de quem sofre com essa doença, de uma forma lúdica e mais leve.

Verificou-se que os casos de depressão e ansiedade vem aumentando muito no Brasil e em todo o mundo, sendo uma doença neuroquímica que atinge diferentes tipos de pessoas e de todas as idades. Percebeu-se então, que pessoas diagnosticadas com depressão costumam apresentar sintomas como perda de energia e de vontade de fazer qualquer tipo de atividade, desregulação do sono, entre outros. Dessa forma, a depressão pode ser causada por diferentes motivos, não necessariamente vindo de um fator externo.

Nisto, observou-se que a presença de um pet pode trazer muitas contribuições para com o tratamento dessas pessoas. Notou-se que, o contato com um animal traz ao ser humano, entre outros benefícios, uma maior sensação de relaxamento, segurança e conforto, além de criar momentos únicos de interação que podem animar e incentivar o paciente a realizar atividades físicas e ter um convívio social.

Durante a pesquisa, também foi possível concluir sobre a eficácia do uso da animação para a transmissão de informações e de conhecimentos de forma lúdica e mais prazerosa. Podendo por meio dele criar argumentos que permitam relacionar conceitos sérios e abstratos com situações vividas por personagens, atraindo mais a atenção do público mais jovem, os fazendo se interessar mais pelo assunto por meio de um vídeo animado.

Uma das maiores dificuldades foi o desenvolvimento de um bom roteiro, que contasse uma história completa, porém curta, leve e lúdica sobre a depressão e a relação com os

pets, já que é um tema bem abstrato e difícil de se trabalhar, sem fazer com que a história ficasse sombria ou difícil de entender. Além disso, pretendia-se desde o início trabalhar com o conceito e significado das cores, então unir todas essas ideias foi desafiador.

Outros pontos a destacar, foram as dificuldades em criar um pet que combinasse com a protagonista, que fosse fofo, divertido e apelativo, sendo que seus primeiros desenhos geraram animais bem genéricos e sem carisma. Outro ponto foi em relação ao reflexo da personagem formado na janela do seu quarto, fazer uma imagem que se remetesse a um reflexo e que pudesse ser animado sem causar estranheza foi igualmente um desafio.

Contudo, apesar das dificuldades, o projeto da animação se mostrou ser de grande importância para conseguir atingir todos os objetivos propostos, tanto para o projeto em si como também pessoais. Pretende-se através desta animação, aperfeiçoá-lo e publicá-lo como parte importante de um novo portfólio voltado exclusivamente para a área de animação e ilustração, a fim de conseguir se inserir dentro desse mercado.

Pode-se concluir então que o aprendizado tangencial, apresenta-se de forma leve e lúdica, por meio de uma narrativa construída entre música, visual estático e em movimento, assim como, pelas expressões faciais e corporais dos personagens principais.

Para o futuro almeja-se trazer outras problemáticas do dia a dia de crianças e jovens por meio de vídeos interativos e lúdicos para trabalhar junto a sessões psicológicas e em escolas do ensino fundamental e médio.

REFERÊNCIAS

ADNET, E. *Pets - Animais de Estimação aliviam a Depressão e o Estresse* - Dr Eduardo Adnet Psiquiatra RJ. Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eYHCnruoXK8&list=WL&index=129>> Acesso em: maio, 2022.

ANDRADE, R.C. *et al. Utilização de animais como coterapeutas na redução de estresse e nos tratamentos de transtornos mentais e emocionais do ser humano*. Ensaio e Ciência. Mato Grosso, v.24, n.5, 2020, p.527-534. Disponível em: <<https://ensaioseciencia.pgsskroton.com.br/article/view/8512>>

COISA DE PET. *Setembro Amarelo: como os bichos de estimação ajudam no tratamento da depressão*. Pernambuco, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Af-vT0lc7ydI&list=WL&index=127>> Acesso em: maio, 2022.

COSTA, M.C.C. *et al. Uso de animais como alternativa no tratamento paliativo: uma revisão de literatura*. Revista Fluminense de Odontologia. Rio de Janeiro, ANO XXVIII, n.56, dezembro, 2021, p.2-5. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/ijosd/article/view/44298>>

EFRISIO, G.T. *O papel do psicólogo no tratamento da depressão e ansiedade*. Revista APAS BAURU. Bauru. ANO XIV, n.43, junho 2020, p.6.

FREIRE, R.E.B. *PROCESSO DE PRÉ-PRODUÇÃO DE ARTE PARA SÉRIE DE ANIMAÇÃO 2D UTILIZANDO A TÉCNICA CUTOUT*. 2018. 19-39 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

GRASSI, N.B. *APRENDIZADO TANGENCIAL*. Disponível em: <https://fibbaurubr.sharepoint.com/:b:/r/sites/ProjetodeJogoAnalgico-BoardGames-Dsg/Documentos%20Compartilhados/Aula%205%20-%202022.07.2020/Aula_5_aprendizado_tangencial.pdf?csf=1&web=1&e=zrocN> Acesso em: novembro, 2022.

RODRIGUES, A.C. *REALIDADE AUMENTADA COMO POTENCIALIZADOR DO LIVRO INFANTIL*. 2019. 31 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Faculdades Integradas de Bauru, Bauru, 2022.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Nova York: Abbeville Press, 1981.

VIANNA, J.L.D; NORONHA, A.P.P. *Satisfação com a Vida, Afetos na Escola e Sintomas Depressivos em Adolescentes*. Paidéia. São Paulo. v.32, 2022, p.7-8. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/paideia/a/MDGQybXck9Pf6rmq7KZCqcg/abstract/?lang=en>>

VILLELA, P. *A Jornada do Herói Dublado (PT-BR)*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Stdko2NIUNI&t=4s>> Acesso em: novembro, 2022.

VOINAROSKI, A.C. *Animação Sobre Transtorno de Ansiedade*. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

WILLIAMS, R. *Manual de Animação*. Tradução Leandro de Mello Guimarães Pinto. São Paulo: Senac, 2016, p. 11-50.