



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

VICTÓRIA KAMINSKI DENIZ

**DESENHO-PINTURA COMO ELEMENTO PARA A CONSTRUÇÃO
ESTILÍSTICA EM *CÉU DA BOCA***

Pelotas/RS

2021

VICTÓRIA KAMINSKI DENIZ

**DESENHO-PINTURA COMO ELEMENTO PARA A CONSTRUÇÃO ESTILÍSTICA
EM *CÉU DA BOCA***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Nadia Miranda Leschko

Coorientador: Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2021

VICTÓRIA KAMINSKI DENIZ

**DESENHO-PINTURA COMO ELEMENTO PARA A CONSTRUÇÃO ESTILÍSTICA
EM CÉU DA BOCA**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

Profª Drª Nadia Miranda Leschko (orientadora)

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa (co-orientador)

Profª Ma. Vivian Herzog

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Dedico este trabalho aos meus pais, minha avó, meu padrasto,
meus professores e a todos que de alguma forma
contribuíram para essa jornada.

Agradecimentos

À minha mãe, Kalinka Kaminski de Arruda dos Santos, que me mostrou que fazer animação seria possível, imprimindo calhamaços de páginas com cursos de animação que existiam na época no Brasil, além de me impulsionar a correr atrás do que eu quisesse e ter tido a força para criar a mim e a minha irmã mesmo em situações mais que adversas, sei que sempre fez tudo o que podia.

À minha avó, Mirian Gomes Kaminski, por ser minha segunda mãe, por me apoiar incondicionalmente (mesmo achando que fosse perigoso aos olhos de vó dela), por me dar sempre muito mais do que preciso e por me guiar também ao longo desta empreitada.

Ao meu pai, Paulo Deniz Jr., pelo carinho e pela parceria que criou comigo ao nos reencontrarmos, pois além de suprir, me deu lar, me deu conforto e me deu carinho. Sempre conversou e se preocupou comigo ao lado da querida Andréa Pellegrini Fetzner, sua parceira.

Ao meu padrasto, Rodrigo Kaminski Lourenço, que há alguns anos faz parte da nossa família e tem me ajudado ao longo dos anos, cuidando de nós e segurando as pontas quando necessário. Inclusive, agradeço por me fazer realizar o quanto sempre gostei da praia, o quanto é bom viajar e realmente pisar no mar sem pressa.

Aos meus irmãos Amanda Kaminski Lessa Magalhães, Laura Deniz e Lanni Lourenço Braga da Silva que, cada um à sua maneira, me levaram a lugares e me fizeram crescer.

À Nadia Leschko, minha orientadora, que me orientou mais de perto em nossas reuniões semanais, me levando a trabalhar em um ritmo mais conciso, organizado e ao mesmo tempo livre e criativo. Sem ela este trabalho não seria o que é.

Ao Guilherme Carvalho da Rosa, meu co-orientador que acompanhou desde o início o processo de construção teórico e temático deste trabalho, me impulsionando a falar sobre meus colegas e me mostrando a importância disso. Trouxe seus textos e moldou esta narrativa comigo, sempre prestigiando todo e qualquer feito, me inspirando a fazer mais, mas isso, é algo que todos os professores que me acompanharam conjuntamente fizeram, portanto agradeço a todos profundamente.

À Vivian Herzog que trouxe teoria e conteúdo sobre desenho e pintura a este trabalho, sem contar que sempre esteve à disposição e solicita para qualquer necessidade que eu tivesse,

além de orientar a mim e aos meus colegas no TCC Prático com muita dedicação, mesmo tendo uma filha pequena e estar de licença para o doutorado.

Ao Rubens Fabricio Anzolin que desde que entrou em minha vida me impulsionou e me abraçou, cuidou e me nutriu. Me acompanhou e me deu espaço e apoio para seguir quando tudo parecia difícil demais, sem nunca soltar minha mão, o que até então, para mim, era inédito se tratando de um parceiro.

Aos meus amigos do coração Emanuel Turibio, Élica Carvalho e Nadine Lannes que me acompanham praticamente desde o início da minha vida em Pelotas, tornando meus dias mais engraçados e sempre envolventes, com fofocas e tretas recorrentes. Sinto falta de vocês e espero que possamos nos ver de novo em breve.

À Valéria de Castro Fabricio que durante a pandemia me deu abrigo e conforto, me auxiliou na Universidade em outros projetos e que também sempre acreditou em mim. Me abraçou quase como uma filha.

À Amanda Treze, por fim, mas não menos importante, que deu para nós este filme que analiso e que foi extremamente gentil ao contar suas vivências para mim e ao me permitir visualizar seu trabalho pessoalmente.

Agradeço profundamente, de coração, a toda e qualquer pessoa que atravessou meu caminho e que me trouxe para este momento. Me deram livros, incentivo, estudo, casa, carinho e foram muito importantes para que eu chegasse a esse momento. Sem vocês eu não saberia que podia.

Obrigada.

RESUMO

Este artigo possui caráter qualitativo e busca compreender a construção estilística no curta-metragem *Céu da Boca* (2019), de Amanda Treze, a partir da análise de seus elementos imagéticos: desenhos e pinturas, em três *frames* retirados do filme; porém, pensados como conjunto, como desenho-pintura. Trata-se de um curta-metragem de animação nas técnicas 2D quadro-a-quadro e *stop-motion* que conta narrativas pessoais, mesmo que alegóricas, de sua autora.

PALAVRAS-CHAVE: animação brasileira; desenho-pintura; *Céu da Boca*; autoficção.

ABSTRACT

This article has qualitative character and seeks to understand the stylistic construction of the short-film *Céu da Boca* (2019), by Amanda Treze, from the analysis of its image elements: drawings and paintings, in three frames taken from the movie; although, thought of as a set, named drawing-painting. It is an animated short film using the techniques 2D frame-by-frame and stop-motion that tell personal narratives, even if allegorical, by its author.

KEY-WORDS: brazilian animation; drawing-painting; *Céu da Boca*; self-fiction.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1: Cenas de três filmes feitos pela turma da Amanda Treze..... | 13 |
| Figura 2: Quadro do filme <i>Céu da Boca</i> | 15 |
| Figura 3: Página do sketchbook de Amanda Treze..... | 18 |
| Figura 4: Página do sketchbook de Amanda Treze..... | 19 |
| Figura 5: Frames do início e do final do filme O Projeto do Meu Pai..... | 20 |
| Figura 6: Página do sketchbook de Amanda Treze..... | 22 |
| Figura 7: Uma das páginas da história em quadrinhos Brisa Errada..... | 24 |
| Figura 8: Quadro do filme <i>Céu da Boca</i> | 26 |
| Figura 9: Quadro do filme <i>Céu da Boca</i> | 27 |
| Figura 10: Ampliação de dois quadros do filme <i>Céu da Boca</i> | 28 |
| Figura 11: Quadro do filme <i>Céu da Boca</i> | 29 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| Introdução..... | 11 |
| 1. Uma breve descrição do curta <i>Céu da Boca</i> | 13 |
| 1.1 <i>Céu da Boca</i> em processo..... | 16 |
| 2. O desenho-pintura em <i>Céu da Boca</i> | 21 |
| 2.1 O desenho-pintura em 3 quadros..... | 26 |
| 3. Considerações Finais..... | 31 |
| 4. Referências Bibliográficas..... | 33 |

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa é feita por meio da análise do desenho e da pintura como elementos fundadores do estilo empregado no curta-metragem *Céu da Boca* (2019), de Amanda Treze¹, egressa do Curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas. O principal objetivo é compreender como esses desenhos e pinturas, quando pensados como um conjunto chamado desenho-pintura, tornam-se elementos essenciais para a criação da estética do filme, ou seja, da criação da animação como a vemos.

Para isso, contextualizarei o filme de Amanda Treze como seu Trabalho de Conclusão de Curso Prático de uma Universidade Federal, isto é, feito diante de um ambiente estudantil, com baixo custo e equipamentos escassos. Além disso, busco entendê-lo também como produto subjetivo, construído por meio de reflexões, devaneios e questionamentos da própria autora. Neste ponto, vale ressaltar, aliás, que este filme provém de um contexto em que foram realizadas outras animações com as mesmas características narrativas, feitas pelos colegas da turma de Amanda. Estas animações contam a história de seus próprios autores, tanto de maneira fictícia quanto documental. Ainda que os cineastas tenham recebido auxílio dos colegas e montado equipes, tomaram controle de suas tramas e trouxeram histórias que transbordam poéticas pessoais singulares e particulares de suas vivências.

Partindo desses pressupostos, realizarei a análise de três quadros do curta *Céu da Boca*, com a intenção de compreender o ato de criar e esquematizar o filme em *sketchbooks*², de desenhar e pintar personagens, cenários e *props*³ de certa maneira, além das escolhas técnicas na animação, para abraçar a ideia de que estes são alguns dos elementos formadores do estilo do filme. Nesses três quadros, foram investigadas as relações entre as linhas gráficas e as pinturas no produto final que, juntas, como desenho-pintura em consonância, após estudos e experimentações, geram uma determinada identidade visual.

Salienta-se que a proposta por detrás desta pesquisa vem de um desejo por compreender propriamente como se concebe um tipo de estilo da imagem animada, suas especificidades, camadas e expressividades que são questões que perpassam toda minha

¹ Amanda Treze é o nome artístico de Amanda Trindade.

² Termo em inglês que significa “caderno de esboços”.

³ *Props* é uma abreviação da palavra em inglês “*property*” e é usada na nomenclatura cinematográfica para significar o objeto no cenário que tem uma função na ação da cena em curso em um filme.

formação. Isto decorre do fato de que, na área do Cinema de Animação, encontram-se mais estudos teóricos sobre sua História e seus tipos de técnicas do que sobre sua poética, sobre o processo artístico e estilístico que envolvem o fazer artístico.

Como graduanda do curso de Cinema de Animação da UFPEL, decidi buscar esse ensejo interpretando e analisando o processo e o curta de Amanda Treze, visto que seu curta-metragem, assim como o de outras e outros estudantes dos Cursos de Cinema da UFPEL, foi capaz de ultrapassar o espaço universitário para se tornar um filme de grande circulação diante do cenário nacional de festivais de Cinema. O que dá visibilidade para a Universidade como instituição realizadora de produções e formadora de realizadoras e realizadores que saem dos cursos com portfólio. Para mais, visto este alcance, o filme, pensando em seu processo criativo, é um legado de forma de produção e de conhecimento para a pesquisa e o ensino de Cinema e Audiovisual e Cinema de Animação, no âmbito dos cursos e fora dele.

Seguindo para a estrutura do artigo, divido-o em duas seções: na primeira seção, farei uma breve descrição do curta *Céu da Boca*, pensando no contexto em que foi criado, em suas características próprias, ensejos e conteúdo. Em seguida, em um subtópico, demonstro os processos do filme como animação que possui certas especificidades de produção e técnicas. Já, na segunda seção, buscarei compreender os conceitos principais — o desenho e a pintura — trazendo autores como Mario Bismarck, um professor português que disserta sobre desenho; o filósofo e sociólogo Walter Benjamin, que desfia sobre a pintura, signos e manchas; a filósofa Jacqueline Lichtenstein, que possui grande gama de textos sobre pintura e Paul Wells, Joanna Quinn e Les Mills, profissionais da área da animação que em sua série de livros entendem o desenho dentro da profissão. Ainda nesta seção, apresentarei cada um dos três quadros trazendo os conceitos desses autores para o curta *Céu da Boca*, destrinchando-os e analisando suas especificidades de linhas gráficas e de pinturas, além das técnicas utilizadas por Amanda dentro destes frames.

1. Uma breve descrição do curta *Céu da Boca*

Quanto mais desenhávamos, mais cedo entendíamos.
(John Berger)

Amanda Treze é egressa do curso de Bacharelado de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas (2019) e seu filme nasceu em um contexto no qual ela e outros colegas de turma optaram por realizar seus Trabalhos de Conclusão de Curso Práticos individualmente. Tal fato não significa que não tiveram equipe, ou que não chamaram colegas de sua classe ou de outras turmas para entrar em alguma etapa da produção, mas quer dizer que sua turma decidiu criar filmes que contassem suas próprias histórias e que fossem gerados e produzidos — da concepção do roteiro, dos *designs* dos personagens, à decupagem⁴ e finalização — por si próprios. Tomaram controle sobre suas próprias narrativas e deram vida a curtas de caráter pessoal e poético⁵, como ilustrado na Figura 1:



Figura 1: Cenas de três filmes feitos pela turma da Amanda Treze. Respectivamente, da esquerda para a direita: *Tesourinho* (Nery, 2018), *Só Sei Que Foi Assim* (Paixão, 2018) e *O Homem Atrás da Janela* (Gomes, 2018).

Fonte: imagens capturadas e da matéria do E-Cult, mídia ativa.

⁴ Decupagem é o processo de dividir as cenas do roteiro de um filme em planos, para planejar a filmagem. Vem do francês “*découpage*”, que significa recortar. <<https://www.aicinema.com.br/o-que-e-uma-decupagem/>>. Acesso em: 29 de setembro de 2021.

⁵ A poética, na acepção do trabalho, ofício, é próxima à prática vivenciada nas artes visuais quando a/o artista disserta sobre seu próprio feito, desejavelmente com certo rigor.

Da turma de Amanda surgiram outras três animações que rodaram por festivais nacionais e ultrapassaram o ambiente universitário, são elas: *Só Sei Que Foi Assim* (Giovanna Muzel da Paixão, 2018), *Tesourinho* (Bruna Nery, 2018) e *O Homem Atrás da Janela* (Naum Roberto Gomes, 2020). Ao assistir a essas animações e acompanhar seus desenvolvimentos — por ser graduanda na UFPel e do mesmo curso — ainda que como espectadora, tornou-se visível que essas produções, de certa forma, retratam histórias pessoais de suas diretoras e do diretor. Assim sendo, é possível pensá-las nessa condição como autoficções. Em seu TCC Teórico, Naum Gomes reflete sobre seu próprio fazer e explica o termo “autoficção”, quando diz que neste caso:

O filme assume não apenas uma característica documental sobre o que ocorreu em um determinado período, mas também uma ficcionalização de um tempo da memória que deslinda-se em uma autoficção. O termo herdado da literatura é definido por Serge Doubrovsky (1977, p.10), seu criador, como “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” (FIGUEIREDO *apud* GOMES, 2018, p. 8).

O filme *Céu da Boca* se encaixa nesta denominação pois se trata de um processo poético, por si, baseado em subjetividade, no qual a diretora parte de si para criar narrativas alegóricas sobre suas experiências de vida. Contudo, diferente de *O Homem Atrás da Janela*, observamos que ao mergulhar em si, Amanda “[...] propõe uma autoanálise em um momento íntimo de reflexão embasado em devaneios, nas relações familiares e na transformação do indivíduo[...]

(GOMES, 2018, p. 9). Tendo isto como base, infiro que a forma que ela encontrou para transbordar seus pensamentos e materializá-los através de sua arte, assim como em *Só Sei Que Foi Assim*, foi por meio de uma animação de desenhos que representassem seus devaneios, dúvidas, afetos, conflitos, dentre outras subjetividades. Como observa Marina Estela Graça, “o filme emerge como uma possibilidade ou conjunto de possibilidades significativas: voltado para a exploração e invenção dos próprios meios de significação” (2006, p. 17), o que denota que o próprio fazer filmico, neste caso, é o meio encontrado para expressar singularmente o produto desta expressão.

Adentrando a narrativa do filme, conta-se a história de Mari, uma garota que está se tornando um rinoceronte e que se questiona sobre essa transmutação, perguntando se isto é um sinal de que está se tornando uma má pessoa. E, a partir disso, a protagonista entra em um processo de análise subjetiva. Ao longo do filme a personagem vai passando por uma série de

situações, como terminar um relacionamento, contar histórias sobre gigantes para o irmão mais novo, divagar com seu gato, Roberto, sobre a vida, conflitar com um homem que a constrange, entrar em um espelho e questionar sua existência com um *blobfish*⁶ no fundo do mar. Tudo isto para tentar compreender se essas mudanças e metamorfoses que está sofrendo são ruins e se ela está se tornando o que não queria se tornar.



Figura 2: Mari e seu gato.

Fonte: imagem capturada de *Céu da Boca*.

Em um dos primeiros diálogos de *Céu da Boca*, Mari está com Roberto e pergunta: “Por que a vida é tão complexa, Roberto?” (Figura 2). Este a responde com mais indagações metafóricas e devolve: “como eu posso ter certeza de que você não é uma válvula de escape que a minha mente inventou pra eu não me sentir sozinho?”. O filme começa com questionamentos da própria personagem sobre si e segue neste ritmo, dando voz a gatos e peixes e gigantes, sempre buscando respostas às suas perguntas pessoais sobre a existência.

⁶ Nome em inglês do peixe gota. Na narrativa do filme faz sentido ser lido em inglês, pois “blob” faz referência a bolha.

1.1 *Céu da Boca* em processo

Tratando-se de um curta animado, entende-se que sua feitura depende de uma série de etapas que variam de projeto para projeto. Os projetos podem partir dos primeiros esboços desenhados e/ou escritos, sendo delineados pelo roteiro, *storyboard*⁷ e pela direção de arte que comporta o *design* de personagens, definições de cor, linhas gráficas, cenários, *props*. Após, os projetos seguem para outras funções que permitem a definição do tempo, com o *animatic*⁸, do visual e do som do filme, que são a gravação das vozes originais, neste caso, a produção da animação, o desenho em movimento, a colorização e finaliza com a pós-produção que engloba tratamento de imagem, trilha sonora, músicas, *lettering*⁹ e créditos, entre outras.

É nesta construção que se definirá a aparência do filme e, conseqüentemente, seu estilo. O teórico de cinema David Bordwell considera que o estilo no cinema é:

No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas (2013, p.17).

Em outras palavras, o estilo do qual trato nesta pesquisa se refere a essa mistura de imagens e sons, compostas por diversos elementos gráficos e sonoros, como disserta Bordwell, que concebem um produto final da maneira como o vemos e ouvimos, é dessa forma que se cria sua “cara”, textura e expressão. Por ser uma peça cinematográfica animada, em *Céu da Boca* isto se transcreve em desenhos, pinturas e sons, que possuem materialidade assim como nos filmes de “imagem real”¹⁰, só que à sua maneira devido às especificidades advindas das ferramentas utilizadas.

Tendo isto em vista, cabe comentar que estas etapas são feitas por artistas que vêm de um lugar específico e pertencem a determinada prática cultural. Por isso, tem pensamentos e

⁷ O storyboard se assemelha muito às histórias em quadrinhos, pois é o filme desenhado em quadros para que se possa enxergar como cada cena ocorrerá.

⁸ O animatic é como o storyboard, só que animado. Funciona também como prévia da animação rascunhada para se compreender o tempo das cenas e do filme num geral.

⁹ Letreiros feitos ou escolhidos para fazerem parte do filme, a exemplo do título e das letras dos créditos.

¹⁰ Filmes com atores reais e com filmagem desses atores, lugares e objetos em cena. Também se usa o termo “live-action”.

referências próprias que não são estanques. Citando Paul Wells, Joanna Quinn e Les Mills, tratando-se de desenho “[a] percepção do artista é definida por sua formação, conhecimento e contexto, e pelo modo específico que o tema é imaginado ou lembrado” (2012, p.22). Ou seja, o desenho do artista inevitavelmente possui sua percepção pessoal, seja no desenho de observação e no desenho imaginado, mesmo que este decida por fazer algo completamente inventado que não é “verossímil”. Então, a forma como o artista percebe o mundo determina seu senso de “realidade”, suas interpretações e sua expressão artística.

A pré-produção de *Céu da Boca* ocorreu em *sketchbooks*, principalmente, e em folhas de papel avulsas. Foi através de desenhos, rabiscos e rascunhos que Amanda esboçou as primeiras aparências de suas personagens e escreveu suas narrativas para depois passá-las para um roteiro e visualizá-las quadro-a-quadro no storyboard. Tomando como base a maneira como se procedeu o filme, concatenando os processos de feitura de filmes animados juntamente às inevitáveis percepções e consequentes expressões artísticas da artista que serão impressas em seu filme, pude perceber que foi inerente à criação desta animação ser realizada e estruturada dentro de *sketchbooks*. Para a diretora, *sketchbook* é “espaço de pensamento contínuo” (informação verbal)¹¹, em que há um fluxo direto entre seus pensamentos e seus desenhos, o que propicia um ambiente mais livre para ideias.

O *sketchbook* é ferramenta para criar e pensar continuamente sem amarras ou tendências perfeccionistas, é um espaço no qual o erro não é apagado e refeito, pois não se caracteriza como erro, todo desenho e escrita nesses caderninhos é experimentação, extravasação e transbordamento. Próximo a essa ideia, para o crítico de arte John Berger existem três tipos de desenhos: “há desenhos que estudam e questionam o visível, outros que mostram e comunicam ideias, e, por último, aqueles que se fazem de memórias” (2012, p. 35). No caso dos *sketchs* em *Céu da Boca* os desenhos parecem se enquadrar na segunda e na terceira categoria de Berger, à medida que são feitos no intuito de transpassar ideias para comunicar em forma fílmica e vêm de vivências e memórias da autora. Amanda vai pensando em situações de sua vida, sejam experiências, momentos, questões que a afligem e vai montando a narrativa autoficcional de sua animação.

¹¹ Informação concedida em entrevista com Amanda Treze sobre os processos de feitura do filme *Céu da Boca*, entrevista esta feita para realização deste artigo.



Figura 3: Página do *sketchbook* de Amanda Treze em que escreve a história que contou para o irmãozinho e desenha os dois personagens do filme para este momento da narrativa.

Fonte: Foto capturada para a pesquisa e cedida por Amanda Treze.

Nas páginas dos *sketchbooks* há desenhos e anotações das cenas do filme, como mostra na Figura 3 e 4. Na primeira, Amanda desenha a personagem Mari e seu irmão Marquinhos e escreve um primeiro esboço do que Marialaria no roteiro, já pensando em como seriam as cenas do filme em que a protagonista conta histórias sobre gigantes. Estas histórias são as mesmas inventadas por Amanda Treze para contar ao seu irmão mais novo de

verdade, em um dia que estava assustado, o que denota, portanto, que pertencem a uma memória da autora.

Já na segunda, tem-se o desenho de um rinoceronte e de meninas (ou a mesma menina) em diferentes circunstâncias: dentro de um pote de vidro, olhando para o chifre em sua testa e nua com uma espécie de aura a sua volta, além de frases tais quais “acordei e sou um rinoceronte” e “estou virando um rinoceronte e nada pode ser feito”. Nesses desenhos e frases surgem as primeiras concepções da ideia muito presente na trama que é a de Mari estar se tornando um rinoceronte e ter medo disso torná-la uma pessoa má. E, levando em conta o contexto em que Amanda estava inserida, de pensar constantemente em *sketchbooks* dentro da Universidade em aulas e em monitorias, a ideia do animal rinoceronte representar esta metamorfose veio, justamente, de uma aula assistida.



Figura 4: Página do *sketchbook* de Amanda na qual aparecem garotas em diferentes circunstâncias e frases de pensamentos sobre se tornar rinoceronte.

Fonte: Foto capturada para a pesquisa e cedida por Amanda Treze.

Feitas estas constatações e observando os caminhos que Amanda percorreu para construir sua história, é perceptível o quanto o olhar para si e para suas experiências influenciaram o produto entregue para outrem. E não só a partir desta pesquisa, mas antes, na época em que Amanda ainda estava em formação, isto se tornou visível para ela e para seus colegas citados anteriormente. Por isso, mais de um deles, em seus respectivos TCCs teóricos, decidiram dissertar sobre seus processos pessoais ou, pelo menos, encontraram autoficções de terceiros que imprimissem tais similaridades hermenêuticas.

Amanda, em seu TCC Teórico, no qual disserta sobre a autoficção *O Projeto do Meu Pai* (2016), de Rosaria Moreira, explica que a animadora demonstra a relação que tem com o pai por meio do desenho. O filme conta relatos pessoais de Rosaria, é documental e começa com a memória do traço infantil. Entretanto, à medida que a animação acontece, os desenhos vão se aprimorando, pois Rosaria foi crescendo e estudando, melhorando sua técnica, atualizando suas percepções por meio do desenho. Em mais de uma de suas falas, a diretora menciona que tem um amigo que dizia que para desenhar algo como queremos desenhar, “precisamos fazer isso umas mil vezes até acertar”, a exemplo de um cachorro que ela foi desenhando, desenhando e desenhando até se sentir satisfeita. Podemos inferir que o processo do cachorro é o mesmo pelo qual passa Rosaria metaforicamente: ela cresce, vai se aperfeiçoando e amadurecendo, enquanto, por outro lado, não é o que aconteceu com seu pai, que permanece um desenho infantil, permanece ausente. A exemplo da figura 5, na qual, à esquerda, aparece Rosaria e seu pai desenhados com traços infantis e, à direita, aparece Rosaria com traço aprimorado e seu pai ainda desenhado com traços infantis, ao final do filme.



Figura 5: Frames do início e do final do filme *O Projeto do Meu Pai* (2016).

Fonte: imagens capturadas do filme.

Pensando sobre os caminhos que percorrem os desenhos de Rosaria, Amanda percebeu paralelos com seu próprio trabalho. O mais relevante para esta pesquisa é o fato de que a egressa discutiu o sujeito que transborda, após mergulhar em seus pensamentos, e ultrapassa a si mesmo para atingir ao outro, compreendendo que os desenhos neste filme são dispositivos da animação (TRINDADE, 2018, p.9). Isto é, o sujeito que transborda, após introspecção, através do desenho, imprime a si para o mundo.

2. O desenho-pintura em *Céu da Boca*

Ao incorporar essas ideias, parto para o objetivo central que é pensar no desenho e na pintura, não só separados e independentes, mas como conjunto complementar, denominado de *desenho-pintura*. Para isso, começarei abordando alguns aspectos sobre desenho.

O professor português Mario Bismarck, em seu texto *Desenhar é o Desenho* (2000), cita Federico Zuccaro, artista e teórico do maneirismo italiano, para definir o desenho em duas partes:

o disegno interno e o disegno esterno, sendo, grosso modo, o desenho interno o conceito formado na mente, a "forma sine corpore", o pensamento visual, e o desenho externo a sua corporização gráfica, a sua concretização ou, como ele próprio diz a "simples delineação, circunscrição, medida e figura de qualquer coisa imaginada e real" (BISMARCK, 2000)

Sob tal ponto de vista, o desenho interno é a ideia, o pensamento, e o desenho externo é a ilustração desta ideia. Antigamente, no ocidente prezava-se apenas pelo desenho como produto final e se descartava o ato de desenhar, pois se considerava este trabalho artesanal e desimportante, posto que aquilo que se primava era a perfeição, o produto final. Em contrapartida a esta concepção, Bismarck decide por denominar e estudar, justamente, este “espaço da ação”, este espaço de passagem do desenho interno para o desenho externo, “ou seja, o ato de visualizar, explorar, registrar, aquilo que, no fundo é a ação, o operar com as imagens e com as ideias, o ato de desenhar” (BISMARCK, 2000).

Este operar das ideias é o período de gestação do desenho e trago este conceito para o filme em questão, um desenho animado que estabelece relação direta com os pensamentos e não preza, necessariamente, por qualidades estéticas, dentro de padrões perfeccionistas renascentistas. Em *Céu da Boca*, o desenho é o primeiro passo para construir o filme e,

tratando-se de uma animação 2D tradicional quadro-a-quadro e também de *stop-motion*¹², foi rascunhando e desenhando nos *sketchbooks* e nas folhas de papel avulsas para conceber os primeiros esboços dos personagens, de suas cores, do roteiro, do argumento¹³ que, enfim, criou-se boa parte da pré-produção do curta-metragem.



Figura 6: Página do *sketchbook* de Amanda Treze com ideias de *design* dos personagens, uso de cores e *lettering* um pouco mais elaboradas, do processo de construção do filme *Céu da Boca*.

Fonte: Foto capturada para a pesquisa e cedida por Amanda Treze.

Esta etapa de pré-produção veio de um trabalho solitário, nos *sketchbooks* (informação verbal)¹⁴. Foi um momento de introspecção no qual Amanda definiu o que queria para seu filme, deu a vida e a “cara” que mais lhe agradava para contar sua própria história. Em seu Trabalho de Conclusão de Curso Teórico, a artista menciona que fazer sua animação lhe “[...] proporcionou esses momentos de isolamento e introspecção que podem ser conferidos em produções de uma só pessoa e é correlata com a construção de si experimentada na modernidade.” (TRINDADE, 2018, p. 9). Neste sentido, observar a

¹² Técnica de animação, na qual são fotografados objetos quadro-a-quadro colocados sequencialmente em movimento. Dentre suas possibilidades está o *pixelation* (anima-se com atores vivos), massinha de modelar, recortes, areia e muitas outras, pois qualquer objeto ou material pode ser animado em *stop-motion*.

¹³ O argumento é uma espécie de resumo do filme, contém informações importantes aos participantes, como elenco, técnicos e produtores.

¹⁴ Informação concedida em entrevista com Amanda Treze sobre os processos de feitura do filme *Céu da Boca*, entrevista esta feita para realização deste artigo.

produção autoral e autoficcional de Rosaria lhe proporcionou visualizar, em seu próprio desenho, traços, literalmente, dos momentos em que construiu sua intimidade, nascidos de sua introspecção, que transparecem e transbordam na tela, principalmente, ao compreender a forma como o filme foi criado.

Nos desenhos presentes em *Céu da Boca* existem linhas gráficas feitas à mão por Amanda em seus desenhos em papel e, posteriormente, animadas digitalmente e em recortes de papel por ela e outros membros da equipe do filme. Tal fato, lembra a ideia de linha que Walter Benjamin deixou em seus escritos. Para o ensaísta, que possuía um olhar acerca de seu tempo, séculos XIX e XX, sobre as pinturas não modernas, a linha gráfica é aquela que:

[...] é determinada por oposição à superfície; nessa linha, tal oposição não possui apenas uma significação visual, mas também uma significação metafísica. Pois o fundo se ordena conforme a linha gráfica. Esta designa a superfície e com isso a determina na medida em que se ordena a si mesma, como também a seu fundo. (2011, p.82)

A linha só existe porque tem um fundo. Esta dá identidade a tal fundo. Se um desenho cobrisse todo o fundo, não existiria mais desenho. E a linha sendo um signo — que em sua esfera “abrange vários domínios, que se caracterizam pela diferente significação que neles a linha possui” (BENJAMIN, 2011, p.81)¹⁵ — faz referência a algo, seja uma pessoa, um símbolo, um objeto, e isto significa que, ao ser delineada, construída pelo desenho, estará conferindo identidade a este. Neste momento, desenho e pessoa formam certa “unidade”: não é possível dissociá-los.

Estas linhas, dentro da área da animação, como ofício, apesar de estarem muito conectadas às artes visuais, possuem relação direta com as histórias em quadrinhos e as narrativas gráficas. Segundo o professor de animação Paul Wells e os animadores Joanna Quinn e Les Mills,

embora muitos filmes de animação estejam relacionados a obras originadas da história da arte, são as formas populares das histórias ilustradas, narrativas sequenciais em tiras em quadrinhos e narrativas gráficas emergentes que parecem ter a relação mais imediata com o filme de animação. (2012, p.31)

¹⁵ Walter Benjamin traz o conceito de signo do alemão, no qual “ 'signo', ‘sinal’ — remete diretamente a *zeichnen* ‘desenhar’, assim como em português também estão estreitamente relacionados *signo*, *desígnio*, *desenho*.” (2012, p. 81)

Em função disso, é possível observar em “desenhos animados”¹⁶ semelhanças gráficas com esses e outros tipos narrativos. No que tange ao curta *Céu da Boca*, observando suas cenas, percebo essa relação visivelmente, uma vez que as linhas de Amanda aparecem nitidamente delimitando o objeto desenhado e não se deixam apagar pela pintura. Para ilustrar, trago, na Figura 7, uma das páginas da HQ *Brisa Errada* (2019)¹⁷, de Amanda Treze que, além de animadora, é quadrinista. Esta é sua primeira história em quadrinhos autoral e, nesta imagem, é possível perceber a relação intrínseca da artista com essa expressão da linha. Contudo, não é só de linhas que se cria o filme *Céu da Boca*, mas de linhas e pinturas, o que denota também a proximidade com as artes visuais.



Figura 7: Uma das páginas da história em quadrinhos *Brisa Errada* (2019).

Fonte: imagem capturada da galeria de Amanda Treze.

¹⁶ Para os autores e autora é um “termo controverso da indústria da animação, comumente utilizado para produções americanas, que conserva certos estilos e técnicas característicos. Entretanto, não necessariamente está de acordo com a variedade de estilos e técnicas de produções animadas em geral”. (WELLS, QUINN, MILLS, 2012, 31).

¹⁷ O quadrinho *Brisa Errada* é da produção posterior ao curta-metragem *Céu da Boca*.

Partindo para o conceito de pintura, dentro do contexto do filme, ainda citando Benjamin, a pintura que é mancha¹⁸, diferentemente da linha gráfica, “[...] parece possuir uma significação mais temporal, excluindo praticamente qualquer aspecto pessoal” (2011, p.83). A esfera da mancha é a do meio, do momento, representa ela mesma, como veículo. No caso específico de *Céu da Boca*, a mancha acaba criando identidade somente como um conjunto de manchas, pois só assim se consegue conferir um significado. Benjamin diz que é comum a mancha que se apresenta, sobretudo, em seres vivos, ser com muita frequência associada à culpa (rubor) ou à inocência (chagas de Cristo) (2011, p.84). Nessa medida, como uma interpretação livre, a mancha está ligada à expressão do desenho como um corpo que dá seus sinais vitais sobre a pele. Nem sempre esses sinais precisam traduzir a “vergonha” a qual Benjamin se refere, mas pode ser útil reter a mancha como uma espécie de corporeidade da imagem.

Ao inferir que a mancha possui tais pretensões, em *Céu da Boca*, acredito que esta surja como representação de sentimentos, visto que, “o meio da pintura é designado como a mancha num sentido mais estrito; pois a pintura é um *meio*, ela é uma tal mancha, sendo que não conhece nem fundo nem linha gráfica” (BENJAMIN, 2011, p.85). Em pinturas renascentistas, a exemplo de quadros como *Mona Lisa* (1503-06) de Leonardo Da Vinci ou *Escola de Atenas* (1509-10) de Rafael Sanzio, tal concepção se aplica, pois suas composições nada têm a ver com a linha gráfica que é objeto desse texto. Entretanto, tratando-se de uma animação que possui referencialmente em outras artes gráficas, além das plásticas, a relação desenho e pintura, linha gráfica e mancha passa a se assemelhar mais à aguada em que contornos e cores permanecem visíveis, tendo em vista que o material usado por Amanda para pintar os cenários, as canetas marcadoras artísticas¹⁹, emulam este tipo de relação com a superfície.

Considerando que tanto o desenho quanto a pintura moldam a parte visual do filme e são elementos formadores do estilo em *Céu da Boca*, a proposição de pensá-los juntos, como desenho-pintura, compreende que ambos, desenho e mancha, são processos formadores que andam juntos. É através do diálogo entre si, harmônico e não conflitante, que se articulam as

¹⁸ “[...] o termo ‘mancha’ em alemão, *Mal*, remete diretamente à ‘pintura’, *Malerei*, o que não ocorre em português (N. da E.)” (BENJAMIN, 2011, p.81)

¹⁹ Também chamadas de *brush pen* são canetas de fibra sintética que possuem textura aquosa e permitem diferenciação de tons em pinceladas.

ideias e os produtos destas ideias. Para existir o filme como o vemos, percebi que os dois habitam o fazer de Amanda em consonância, em conjunto. Desse modo, parece que um não necessita do outro para existir, como que em cadeia, porém, sim, são realizados à medida que fluem os pensamentos da autora, sem oposição. Esta perspectiva sobre o desenho-pintura surge de um outro olhar sobre o fazer, diferente do que se entendia como um conflito de campos opostos e que, na arte contemporânea, vem se transformando.

2.1 O desenho-pintura em 3 quadros

Nesta conjuntura de desenho-pintura, ao selecionar os quadros, para analisar *Céu da Boca*, escolhi três *frames* que transparecem variações do uso das linhas gráficas e das pinturas por conta da diferença técnica — nos personagens animados, cenários e *props*. Para lembrar, o filme, quanto às técnicas de animação escolhidas, tem o desenho quadro-a-quadro digital 2D e o *stop-motion* em recorte, *papercut*. O primeiro se baseia em desenhos em movimento feitos por meio de mesa digitalizadora em formato digital e o segundo em recortes em papel, pintados e desenhados à mão, com *rigging*²⁰ básico nos membros dos corpos.



Figura 8: Quadro com o gato Roberto em primeiríssimo plano.

Fonte: Imagem capturada de *Céu da Boca*.

²⁰*Rigging* é um termo do inglês usado nas produções animadas. É uma técnica em que se criam esqueletos nos personagens e *props*, em seus membros do corpo, para criar animações. Estes esqueletos se ligam e através dessa ligação que as partes dos corpos se movem.

O primeiro quadro selecionado é este da figura 8, que mostra o gato Roberto em primeiríssimo plano devaneando sobre a pergunta que a personagem lhe fez, apresentada anteriormente. Neste quadro, especificamente, o foco do estudo é no personagem do gato, pois o fundo se faz por meio de figuras advindas de gravação com imagens reais e não por meio do desenho-pintura.

Ao esquadrihar sobre as particularidades provenientes das linhas gráficas, noto que estas foram construídas para delimitar a figura do gato. As linhas comunicam e dão identidade ao signo e, neste caso, o signo é o gato. Analisando o quadro com atenção, infiro que se não houvessem linhas delimitando o focinho e a boca do felino, ambos dentro do “círculo” rosa claro na Figura 8, estas seriam só manchas indistinguíveis. Isto é, não necessariamente estaria clara a delimitação para o espectador de que aquilo em tela é um focinho animal com nariz e boca, ou, até, não se compreenderia onde começa e onde termina o focinho. Contudo, é a partir do momento em que essas linhas pretas surgem e delineiam a mancha rosa que se compreende que esta mancha representa o focinho e a boca de Roberto. É neste conjunto que se percebe consonância e se tem indício de que o que está em cena é o gato.



Figura 9: Plano em que Mari deita ao lado de Roberto.

Fonte: Imagem capturada de *Céu da Boca*.

Partindo para o segundo *frame*, que vem da mesma cena em que Roberto aparece em primeiríssimo plano, na verdade o sucede. Neste quadro a personagem principal, Mari, deita na cama ao lado de seu gato após romper um relacionamento, esta cena também foi comentada previamente na breve descrição sobre o curta. A imagem, na Figura 9, ilustra a

relação desenho-pintura pois possui os personagens em contato direto com o cenário. Neste arranjo duas das técnicas utilizadas por Amanda entram em consonância, o desenho-pintura digital e o desenho-pintura material. A artista se utiliza de pincéis digitais 2D no *software* da empresa *Adobe*, o *Photoshop*, para desenhar e pintar os personagens, Mari e Roberto, e usufrui de papel A3 próprio para o uso de marcadores, caneta nanquim e canetas marcadoras artísticas para desenhar e pintar o cenário, que posteriormente foi fotografado e digitalizado para que se pudesse fazer a criação e a animação dos personagens. Em animações é comum se pensar em peças que se conectam por advento de camadas, ou seja, uma coisa sobrepõe a outra, os personagens sobrepõem os cenários ao longo da produção e vice-versa se assim se fizer necessário.

Pensando neste conjunto de elementos que formam o segundo quadro, analisando as linhas gráficas, como no quadro observado anteriormente, vi que também aparecem como delimitadoras dos signos, dos personagens e dos *props* no cenário, conferindo-os certa identidade. A pintura neles é mantida dentro das limitações das linhas, poucas vezes as ultrapassa, isto porque é do interesse da artista manter as manchas em conjunto, colorindo aqueles a quem pertencem e, assim, criar seus personagens feitos de desenho-pintura.



Figura 10: Ampliação dos dois quadros analisados em que se percebe a pintura ultrapassando as delimitações da linha gráfica.

Fonte: Imagens capturadas de *Céu da Boca*.

Todavia, no cenário e nos *props* deste quadro é notável que as linhas foram delineadas com suavidade e por vezes não chegam a contornar por completo o desenho que formam, portanto se observa uma diferente relação entre linha e mancha, visto que, no caso do cenário e de seus objetos, a linha molda, mas não restringe a pintura às suas margens. Para ilustrar este fato, trago na Figura 10, acima, duas demonstrações no primeiro e no segundo quadro

estudados, no gato Roberto, no qual a pintura ultrapassa a linha que delinea os tufo de pêlos de sua orelha, e no colchão em que Mari está deitada.

O terceiro e último quadro é híbrido também, no que diz respeito à técnica, e é de um momento do filme, avançado na narrativa, em que Mari continua a contar histórias sobre gigantes para seu irmãozinho que se sentia sozinho. Este possui personagens desenhados e pintados com pincéis digitais, feitos em mesa digitalizadora, e animados em 2D, assim como nos quadros anteriores. Entretanto, o cenário e os gigantes são feitos em papel e papelão, recortados e animados em *stop-motion*.

Em virtude de serem manufaturados e animados em uma técnica diferente da 2D digital quadro-a-quadro, os cenários e os gigantes foram esquematizados e criados de outra maneira. Amanda, por ter escolhido o *stop-motion* de *papercut*, precisou trabalhar de acordo com as possibilidades proporcionadas pela técnica e pelas ferramentas escolhidas. E isso, conseqüentemente, muda a aparência das linhas gráficas e das manchas, que se diferem dos demais quadros apresentados neste artigo, neste sentido (Figura 11).



Figura 11: Mari contando uma história sobre gigantes para seu irmãozinho.

Fonte: Imagem capturada de *Céu da Boca*.

Neste terceiro quadro, o fundo, o gigante e a ponte foram criados com papel craft, o mar com papel manteiga colorido e o gigante foi pintado com tinta guache e lápis de cor, além de ter sido utilizado papelão na sua parte de trás para criar profundidade em relação ao fundo e aos seus olhos, o que reforça a ideia de visualizar a produção em camadas. Por este ângulo,

o desenho-pintura neste *stop-motion* surge a partir de linhas que detalham o gigante, como pode ser visto nas sobrancelhas, pupilas, contorno dos olhos e cílios, e a partir de manchas que sombreiam algumas de suas partes, como ao redor dos olhos e em sua orelha. Além de aparecerem dessa forma, também, na ponte em que Mari e seu irmãozinho estão sentados.

O motivo da escolha deste quadro para o artigo e o seu diferencial se encontra no fato de as linhas e as manchas aparecerem e serem criadas de maneira distinta dos dois quadros anteriormente observados. Nele se vê os personagens 2D digital frente a frente com o gigante, a ponte e o mar recortados e tridimensionalmente manufaturados que usufruem das linhas e das manchas à sua maneira por conta da técnica. Ao animar em *stop-motion*, técnica capaz de ser realizada de diversos modos e que possibilita muita experimentação de materiais, a forma do desenho-pintura surgirá dentro das competências dos materiais utilizados. Ou seja, por escolher recortar papéis, observamos que as linhas que delimitam o rosto do gigante, as ondas da água e a ponte são, na verdade, o próprio recorte. E a linha gráfica e a mancha aparecem para criar nuances, profundidade e algumas delimitações. Porém, a identidade, antes marcada pela linha, agora conjuntamente é marcada pelo recorte.

A partir da visualização destas relações desenho-pintura, que acontecem tanto em cenários quanto em personagens do filme, percebo que linha e mancha não conflitam, pelo contrário, estão em consonância. Estes dois elementos unidos caracterizam gestualmente e dão vida ao filme que vemos, contribuindo, dessa maneira, para a construção de seu estilo.

3. Considerações Finais

Há algum tempo me pergunto por que algumas das animações que já assisti são como são. Neste processo de questionar vaga e amplamente filmes animados, principalmente 2Ds e *stop-motions*, fui cultivando e buscando respostas, até que resolvi sanar parte delas no meu Trabalho de Conclusão Teórico de curso. Mirei em animações que parecessem imprimir visualmente o que eu queria explicar em palavras e, após orientações, cheguei em *Céu da Boca*, um curta-metragem animado com traços específicos, que nasceu da poética da egressa do curso de Cinema de Animação da UFPel, Amanda Treze.

Este curta traz consigo a proposta da experimentação de técnicas — que, como dito pela autora, veio de um momento em que ela queria fazer tudo o que tinha vontade e que talvez no futuro não pudesse mais fazer (informação verbal)²¹ — e da percepção de Amanda acerca de si e de suas vivências. Nessa perspectiva, o desenho e a pintura surgem para concretizar visualmente a narrativa empregada, pois, tratando-se de uma animação, foi através do desenho-pintura que Amanda transpôs o que sentia, compartilhou sua visão de mundo e contou suas histórias, alegóricas e autoficcionalis.

Ao estudar sobre desenho e pintura, dentro e fora de *Céu da Boca*, percebi que a nomenclatura “desenho-pintura” se enquadra na proposta do filme, posto que, na tentativa de entendê-los, como conjunto (harmônico ou desarmônico) ou desacompanhados, vislumbrei durante a pesquisa que é exatamente sua junção, conversa e parceria que preenche o visual do filme e que o caracteriza da forma como o vemos, colaborando para a criação de seu estilo cinematográfico próprio.

Para chegar a tais conclusões, precisei compreender os processos pelos quais Amanda e sua equipe passaram, além de analisar quadros do filme, que selecionei pensando nas variações técnicas que apresentam. Retornei à pré-produção do filme, que aconteceu muito atrelada aos desenhos e escritos em *sketchbooks* pessoais de Amanda Treze. Neles a autora concebeu as primeiras ideias de como seriam os personagens, quais os pontos de sua vida gostaria de trazer e quais histórias optaria por contar. Ademais, naturalmente, o ato de desenhar no dia a dia, de vivenciar experiências e transcrevê-las em desenhos cotidianos

²¹ Informação concedida em entrevista com Amanda Treze sobre os processos de feitura do filme *Céu da Boca*, entrevista esta feita para realização deste artigo.

demonstraram, durante a pesquisa, que o fazer poético de Amanda, ou seja, falar e pensar sobre si está muito ligado à sua produção artística.

Saindo dos *sketchbooks* e seguindo para a produção do curta, Amanda trabalhou de três maneiras: com desenhos-pinturas em 2D digital para os personagens, com folhas A3 as quais coloriu com canetas marcadoras e canetas nanquim para os cenários e com personagens e cenários recortados para animar em *stop-motion*. Ao selecionar os três quadros do filme para analisar optei precisamente por trazer *frames* que ilustrassem as variações de linhas e de manchas e que mostrassem as diferenças técnicas frente a frente. E, após observar esses elementos, tornou-se visível que foram concebidos cada um a sua forma pensando no que as ferramentas proporcionavam e ainda prezando pela unidade visual da animação.

Chegando às conclusões, Amanda realizou seu filme visando experimentar e criar desenhos-pinturas que tivessem sua “cara”, assim como algumas e alguns colegas de sua turma. Este feito, de certa forma, abriu brecha para que estudantes na Universidade sentissem que poderiam também conceber filmes com suas visões de mundo e que, para se pensar posteriormente, podem se expressar por meio do desenho, dentro e fora do meio acadêmico e artístico.

Me coloco nesta equação, ao ponto que após ver os *animatics* dos projetos de Amanda Treze e Giovanna Paixão há alguns anos entendi que poderia contar histórias particulares, que poderia expressar ideias e transbordar através da animação, mesmo que em grupo. Enfim, senti que podia, já que enquanto escrevo este artigo, realizo meu primeiro curta-metragem com os desenhos-pinturas que gostaria de fazer e com a história que queria contar, mas que ao longo de minha formação não tive coragem de desenvolver.

4. Referências bibliográficas

- BENJAMIN, Walter. **Escritos sobre Mito e Linguagem**. 1. ed. São Paulo: Livraria Duas Cidades Ltda., 2011.
- BERGER. John. **Sobre el Dibujo**. 1. ed. Barcelona: Editora Gustavo Gili, SL. 2012.
- BISMARCK. Mario. **Contornando a origem do desenho**. 2001. Artigo não paginado.
- BISMARCK. Mario. **Desenhar é o desenho**. Praia da Granja: 2000. Artigo não paginado.
- BORDWELL, David. **Sobre a História do Estilo Cinematográfico**. Campinas: Editora Unicamp, 2013.
- GOMES, Naum Roberto. **Um olhar contemporâneo do percurso de O Homem Atrás da Janela**. 2018. (Graduação em Cinema de Animação) - Faculdade de Cinema, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.
- TRINDADE, Amanda. **Desenhar a si: o filme O Projeto do meu pai (2016)**. 2018. (Graduação em Cinema de Animação) - Faculdade de Cinema, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.
- GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. 1. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- O PROJETO DO MEU PAI**. Direção: Rosária Moreira, Produção: Rosária Moreira. Rio de Janeiro: Fasfavor Filmes, 2016. 5min. Disponível em: <<https://vimeo.com/551989226>> Acesso em: 17 nov. 2021.
- TREZE, Amanda. **Brisa Errada**. Brasil: São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/93734599/HQ-Brisa-Errada?tracking_source=search_projects_recommended%7Cquadinhos>. Acesso em: 27 set. 2021.
- WELLS, Paul. **Basics Animation 3: Drawing for Animation**. Singapore: Ava Publishing SA., 2009.