



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA  
CURSO DE ANIMAÇÃO

Ana Beatriz Goes de Jesus

**ALÉM DAS NUVENS: A ADAPTAÇÃO DE UMA PEÇA TEATRAL PARA A  
LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO**

Florianópolis  
2025

Ana Beatriz Goes de Jesus

**ALÉM DAS NUVENS: A ADAPTAÇÃO DE UMA PEÇA TEATRAL PARA A  
LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof. Dr. Nicholas Bruggner Grassi

Florianópolis

2025

de Jesus, Ana Beatriz Goes

Além das Nuvens : A Adaptação de uma Peça Teatral para a Linguagem da Animação / Ana Beatriz Goes de Jesus ; orientador, Nicholas Bruggner Grassi, 2025.

43 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Adaptação. 3. Animação 3D. 4. Animação Híbrida. 5. Teatro. I. Grassi, Nicholas Bruggner. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Ana Beatriz Goes de Jesus

**ALÉM DAS NUUVENS: A ADAPTAÇÃO DE UMA PEÇA TEATRAL PARA A  
LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do  
Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de  
Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 8 de julho de 2025.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Flávio Andaló, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

---

Professor/a Orientador/a  
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este artigo aos meus pais e à  
minha irmã, por nunca deixarem eu parar  
de sonhar.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, pois nenhuma conquista minha seria possível sem seu apoio.

À minha irmã e à minha família, por sempre acreditarem na minha capacidade.

Ao meu orientador Nicholas, por me ensinar, me guiar e me acalmar nessa trajetória.

Às minhas amigas Estela, Lilian e Victoria, por sempre estarem disponíveis nos momentos em que eu mais precisava.

Aos meus amigos Giovanna, Julia, Leandro e Lucas, por tornarem os meus anos em Florianópolis tão especiais.

A todos os professores, por toda a dedicação e ensinamentos que permitem que o curso de Animação se torne cada vez mais notável.

E, por fim, a Rond, pois este projeto só existe por causa da sua arte e da sua história.

## RESUMO

Este artigo descreve o processo de adaptação de uma peça teatral para o episódio piloto de uma série animada, utilizando a animação híbrida como principal meio de transmitir intenções da obra original. Por meio de comparativos e análises de outras obras adaptadas, ele apresenta um estudo sobre o processo de tradução de uma mídia para a outra e uma pesquisa sobre como o uso simultâneo da animação bidimensional e tridimensional aprimora a narrativa. Por meio de conversas com o criador da peça, foram escolhidas características para serem reinterpretadas para o formato animado que guiaram a escolha das técnicas usadas, com destaque para o questionamento do real e do imaginário que é esperado do público que foi fortalecido pela animação híbrida. Resultando numa animação de cerca de 1 minuto e meio intitulada *Hugo: Além das Nuvens*, o artigo expõe a escassez de adaptações do meio teatral para a animação e o enriquecimento que o formato animado pode oferecer à adaptação de uma história.

**Palavras-chave:** Adaptação; Animação 3D; Animação Híbrida; Teatro; Série Animada.

## ABSTRACT

This article describes the process of adapting a theatre play to a pilot episode of an animated series, using hybrid animation as the main method to convey the intentions of the original text. Through comparatives and analysis of other adapted works, it presents a study regarding the translation process of one media to another and a research on how the simultaneous use of 2D and 3D animation improves a narrative. Via discussions with the play's creator, the traits chosen to be reinterpreted to the animated format guided the choices made regarding the techniques used, highlighting the expected questioning of what's real or imagined from the audience that was strengthened by hybrid animation. Resulting in an 1 minute and a half animation titled *Hugo: Além das Nuvens*, the article exposes the lack of adaptations from theatre to animation and the enrichment that the animated format can offer to a story's adaptation.

**Keywords:** Adaptation; 3D Animation; Hybrid Animation; Theatre; Animated Series.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>11</b>
2.1	O PROCESSO DE ADAPTAÇÃO	11
2.2	ANIMAÇÃO HÍBRIDA	16
<b>3</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b>	<b>19</b>
3.1	PRÉ-PRODUÇÃO	19
3.2	PRODUÇÃO	30
3.3	PÓS-PRODUÇÃO	40
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>41</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>43</b>
	<b>ANEXO A – ROTEIRO DA PEÇA “ALÉM DAS NUVENS”</b>	<b>46</b>
	<b>APÊNDICE A – ROTEIRO DA ANIMAÇÃO “HUGO: ALÉM DAS NUVENS”</b>	<b>48</b>
	<b>APÊNDICE B – GEOMETRY NODES USADOS PARA QUE A FACE DO PLANO SIGA A LENTE DA CÂMERA</b>	<b>50</b>
	<b>APÊNDICE C – GEOMETRY NODES DO <i>SHADER</i> DO PLANO USADO NO ÓCULOS DE AVIADOR</b>	<b>51</b>
	<b>APÊNDICE D – GEOMETRY NODES USADOS NO <i>SHADER</i> DA PELE DE HUGO</b>	<b>52</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Desde o curta “Trilby e o Pequeno Billee” (1896) ao mais recente romance transformado em série, a existência da adaptação cinematográfica chega a ser tão longa quanto a história do cinema. Com base no *Oxford Learner’s Dictionaries*, a palavra “adaptação” se refere à ação ou ao processo de mudar algo para se adequar a um novo propósito ou uma nova situação. Novas possibilidades de apresentar uma interpretação de uma história surgem ao transpor a narrativa de uma mídia para a outra, aproveitando as técnicas que tornam cada formato único. A acadêmica e professora Linda Hutcheon, em seu livro *A Teoria da Adaptação* (2013), reafirma esse significado ao declarar que “sua dupla definição de adaptação como processo e produto é próxima do uso comum da palavra e vasta o suficiente para permitir que trate não somente de filmes e peças teatrais [...]” (HUTCHEON, 2013, p. 9). Ela discorre sobre sua proposta de teoria de que “a dupla natureza da adaptação não significa, contudo, que a proximidade ou fidelidade ao texto adaptado deveria ser o critério de julgamento ou o foco da análise” (HUTCHEON, 2013, p. 6), firmando que “diferentes perspectivas são necessárias para discutir e definir adaptação” (HUTCHEON, 2013, p. 16).

No meio animado, algumas das obras mais populares surgiram de adaptações de outras mídias, como *Shrek* (2001) – filme baseado no livro homônimo lançado em 1990 por William Steig – e *Popeye* (1933-1988) – série animada adaptada das tirinhas de Elzie Crisler Segar. A adaptação de animações para outros formatos também são bastante reconhecidas, como *Scooby-Doo* (2002), adaptado para cinema por Raja Gosnell e James Gunn, e *Shrek, O Musical* (2008), adaptado para teatro por David Lindsay Abaire e Jeanine Tesori. Por mais que animações transformadas em espetáculos sejam comuns, como *O Rei Leão* (1997) e o próprio *Shrek, O Musical* (2008), o contrário dificilmente ocorre.

Dessa forma, este artigo busca explorar o processo de adaptação da peça teatral *Além das Nuvens* (2018), criada e dirigida por Rodolpho Sandes para a escola Centro Cubos de Dança, em sua transposição para o episódio piloto de uma série animada. Contudo, a análise de uma adaptação do teatro para a animação é dificultada a partir da escassez de produções com origem e finalidade tão definidas.

Adaptações com origem no teatro sentem a necessidade de manter a proximidade com o real que a *liveaction* propõe, porém, cabe ao responsável pela

adaptação ditar o formato que permite enriquecer a obra original. Seja mantendo a conexão com o real, seguindo a narrativa da própria obra que pode ditar um afastamento dessa necessidade ou apenas desenvolvendo uma idealização da obra a ser contada em um estilo específico.

Ao adaptar a peça *Além das Nuvens* (2018), com embasamento no estudo de sua criação e no processo de adaptação de outras obras, foi escolhida a animação híbrida, neste caso, animação 3D com aspectos 2D, para melhor traduzir as características da obra original para o formato animado.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 O PROCESSO DE ADAPTAÇÃO

O atrativo da adaptação não se trata de reproduzir uma cópia, pois cada adaptação precisa se sustentar como uma obra individual. Ele é voltado para a repetição sem replicação, unindo o conforto do ritual e do reconhecimento com o encanto da surpresa e da inovação (HUTCHEON, 2013, p. 173). Hutcheon afirma que, em parte, é difícil definir “adaptação” pois a palavra é usada tanto para o produto quanto para o processo. Ela declara que “uma definição formal pode ser dada ao produto mas, como processo de criação e de recepção, outros aspectos têm que ser considerados” (HUTCHEON, 2006, p. 15-16). As perspectivas diferentes, mas interligadas, são usadas para definir o “fenômeno da adaptação” pela autora. A primeira, a entidade formal ou produto, “é uma transposição anunciada e extensa de uma ou várias obras específicas”, seja por mudança do meio (poema para filme), do gênero, do ponto de vista e até mesmo do real para o fictício (HUTCHEON, 2006, p. 7-8). A segunda, o processo de criação, é um ato de “(re-)interpretação e então (re-)criação; o que tem sido chamado tanto de apropriação quanto de resgate, dependendo da sua perspectiva” (HUTCHEON, 2006, p. 8). Já a terceira, o processo de recepção, trata a adaptação como intertextualidade, experimentando “adaptações (como adaptações) como palimpsestos através da memória de outras obras que ressonam pela repetição com variação” (HUTCHEON, 2006, p. 8).

O termo “palimpsesto” e sua relação com a intertextualidade é explicado por Gérard Genette já na introdução de seu livro *Palimpsestos* (1982), com o seguinte texto:

“Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente hipertextos), todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos. Este meu texto não escapa à regra: ele a expõe e se expõe a ela. Quem ler por último lerá melhor.” (GENETTE, 1982, p. 5).

A teoria de Hutcheon se assemelha com a linha de pensamento de Robert Stam. Em seu artigo *Teoria e Prática da Adaptação* (2006), Stam sugere que a “hipertextualidade” é o tipo de intertextualidade proposto por Gérard Genette (1982) mais relevante para a adaptação (STAM, 2006, p. 33). Ele relata que “a ‘hipertextualidade’ se refere à relação entre um texto com um texto anterior, ou ‘hipotexto’, que o primeiro transforma, modifica, elabora ou estende” e declara que as “adaptações cinematográficas, nesse sentido, são hipertextos derivados de hipotextos pré-existentes que foram transformados por operações de seleção, amplificação, concretização e efetivação” (STAM, 2006, p. 33). Stam continua a desenvolver a “hipertextualidade” das adaptações e afirma que elas se envolvem em um “vórtice de referências intertextuais e transformações de textos que geram outros textos em um processo infinito de reciclagem, transformação e transmutação, sem nenhum ponto claro de origem” (STAM, 2006, p. 34). Essa afirmação coincide com a fala de Ismail Xavier:

“O lema deve ser ao cineasta o que é do cineasta, ao escritor o que é do escritor, valendo as comparações entre livro e filme

mais como um esforço para tornar mais claras as escolhas de quem leu o texto e assume como ponto de partida, não de chegada” (XAVIER, 2003, p. 62).

Um exemplo desse pensamento posto em prática pode ser notado em *Shrek, O Musical* (2008):

Figura 1 – Lorde Farquaad em “Shrek, o Musical”



Fonte: Colagem de produção autoral.

Para manter as proporções e a figura do personagem de Lorde Farquaad o mais próximo possível da sua construção original, um dispositivo apelidado de “o rig”, com fantoches das pernas presos a uma malha, foi desenvolvido para que o ator passe quase todo o tempo do musical de joelhos (VAUGHN, 2011). Auxiliado pelo truque óptico criado pela cor preta das vestimentas, “o rig” consegue fazer com que a estatura e a aparência do personagem se mantenham fiéis a sua origem (reconhecimento) mas únicas ao formato adaptado (inovação).

O estudo do processo de adaptação que será discutido neste texto foi dificultado pela escassez de exemplos de peças teatrais adaptadas para a animação. Em razão disso, três obras distintas foram observadas para comparar e entender cada uma como uma obra adaptada: *O Auto da Compadecida* (2000), adaptação do teatro para *liveaction*, *Homem Aranha no Aranhaverso* (2018), adaptação de história em quadrinhos para animação, ambas explorando características dos formatos de origem e de finalidade para intensificar a mensagem e a narrativa contada. A única obra adaptada do teatro para animação encontrada foi

uma série de 12 capítulos chamada *Shakespeare: The Animated Tales* (1992-1994), com foco específico no episódio de *Hamlet*.

Em *O Auto da Compadecida* (2000), a linguagem do teatro em que se é originado se estende por todo o filme, desde a atuação mais caricata a diálogos reproduzidos como literatura de cordel, contudo, ela se torna mais predominante no clímax da trama. Ela afasta a sequência das outras partes do filme, reforçando seu status como obra adaptada por meio dos cenários, maquiagem e vestimentas grandiosas, referentes ao teatro, para apresentar uma situação divina e com santidades e entidades presentes. O altar da igreja se torna palco de teatro, as testemunhas se tornam plateia, que transforma o julgamento de João Grilo (Figura 2) em espetáculo.

Figura 2 - O julgamento de João Grilo



Fonte: Globo Filmes (2000).

Já em *Homem Aranha no Aranhaverso* (2018), o filme se compromete a firmar seu status como uma obra derivada das histórias em quadrinhos. Ele adota texturas, movimentos exagerados mas bem definidos e onomatopeias ligadas ao conteúdo original (Figura 3). Essas características são intensificadas com o processo de animação. As texturas funcionam como um intermédio entre os dois meios; os movimentos são enfatizados pelo uso dos princípios da animação, e as onomatopeias exploram o formato para se tornarem ainda mais dinâmicas e interativas dentro do contexto em que estão inseridas.

Figura 3 - Cenas de *Homem-Aranha no Aranhaverso*



Fonte: Sony Pictures Animation (2018).

Em *Shakespeare: The Animated Tales* (1992-1994), as peças do autor britânico foram adaptadas para diversos estilos de animação, desde a tradicional até o stop-motion. O episódio de *Hamlet* (Figura 4) foi animado com a técnica de pintura sobre vidro, onde o ciclo em que a folha de vidro está presa sendo usada e apagada se relaciona com os problemas de memórias do passado e os esforços no presente de lembrar de acontecimentos esquecidos que assombram a narrativa do clássico (ÖĞÜTCÜ, 2014, p. 109).

Figura 4 - Cena de *Hamlet* de *Shakespeare: The Animated Tales*



Fonte: BBC Wales (1992).

Em *Anime e a Arte da Adaptação* (2010), Dani Cavallaro diz que a extensão da realidade para os domínios da imagem animada é a área desejada para ser explorada, “seja ao configurar ela de acordo com um certo critério técnico nativo da animação ou ao externalizar visualmente sua essência única sem interferir na sua identidade verbal original” (CAVALLARO, 2010, p. 6). Ele passa a compartilhar uma

perspectiva semelhante às citadas nos parágrafos anteriores, relatando que significados frescos e novas perspectivas são adquiridas ao transpor um texto para um formato diferente, o que não acontece sem alterações substanciais. “Isso não significa automaticamente que as adaptações [...] sempre se afastarão drasticamente de suas origens”, ele afirma, e enfatiza sua declaração ao citar Hutcheon e dizer que “o ‘prazer’ concedido por uma adaptação [...] está vinculado na repetição com variação” (CAVALLARO, 2010, p. 6). Cavallaro também cita o questionamento proposto por Linda Costanzo Cahir (2006) em seu livro *Literatura em Filme: Abordagens Teóricas e Práticas* (2006) que contesta que o termo “tradução” talvez seja mais compatível com o processo de adaptação. Ela faz um comparativo com o significado de ambas as palavras, relatando que “‘adaptar’ é mover a mesma entidade para um novo ambiente”, enquanto “traduzir”, “é mover um texto de uma linguagem para a outra”, criando uma entidade que possui “simultaneamente uma forte relação com a obra de origem, mas é completamente independente dela” (COSTANZO CAHIR, 2006, p. 14).

## 2.2 ANIMAÇÃO HÍBRIDA

Para alcançar a “re-interpretação” e a “re-criação” desejada com a adaptação, o uso de técnicas específicas de animação foi aplicado, com destaque para a animação híbrida e as variações do uso da taxa de quadros.

De acordo com o livro *Animação Híbrida: Integrando Recursos 2D e 3D* (O’HAILEY, Tina, 2010, p. 5), a animação híbrida é simplesmente a combinação de uma mídia animada bidimensional com uma tridimensional. Esse significado é reafirmado no artigo *Animação Híbrida: Processos de Implementar o Estilo 2D na Animação 3D* (2019, p. 20), onde a autora Jerina Kivistö complementa que utilizar ambos os métodos pode ser vantajoso para a produção e que é apenas uma questão de saber qual mídia utilizar para atingir o efeito e o estilo desejados. O foco da autora é voltado à animação 3D estilizada com a 2D. Para fortalecer a discussão sobre esse tema, ela cita duas obras: o filme *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) e a série *Moominvalley* (2019).

Com *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018), ela exemplifica a implementação da animação híbrida ao mencionar a sobreposição de traços 2D na animação 3D, que serviram para “dar uma aparência de desenho à mão, por

exemplo, nos detalhes do rosto e nas linhas de ação durante movimentos rápidos” (KIVISTÖ, 2019, p. 28). Para esse propósito, a técnica comumente usada do motion blur foi substituída pela técnica do smear, “derivada de desenhos antigos onde vários desenhos do mesmo objeto compartilhavam o mesmo quadro para criar a ilusão de movimento” (KIVISTÖ, 2019, p. 28). Para chegar na estética desejada da adaptação a ser desenvolvida, a sobreposição de traços 2D na animação 3D será intensificada com o uso das técnicas de *grease pencil*<sup>1</sup> e com o rigging facial 3D inspirado em modelos 2D.

Com *Moominvalley* (2019), ela afirma que a abordagem da animação se diferenciou ao combinar personagens 3D em contraste com o ambiente 2D pintado à mão e que esta escolha “desempenhou um papel fundamental que permitiu que o estilo visual de *Moominvalley* permanecesse fiel à sua origem” (KIVISTÖ, 2019, p. 30).

Sobre a taxa de quadros, Kivistö inicialmente explica que a animação tradicional resulta em um movimento menos fluído por ser animada em dois, já que requer que o animador faça todo o trabalho à mão. “Isso significa que existem 12 desenhos diferentes por segundo ao em vez de 24, onde uma imagem representa dois quadros ao em vez de um” (KIVISTÖ, 2019, p. 24). Ao animar em três, uma imagem representa três quadros e assim em diante. A mistura da taxa de quadros transforma a animação 3D em um movimento imperfeito e a aproxima ao efeito criado pela animação tradicional (KIVISTÖ, 2019, p. 24). Como exemplo dessa técnica em prática, ela cita a taxa de quadros de Homem-Aranha no Aranhaverso “que foi alterada entre um e dois: movimentos rápidos e suaves foram retratados em um com ênfase nas habilidades de alto nível do personagem, e em dois quando o personagem era desajeitado e inseguro”. Essa técnica funcionou ao mesmo tempo como uma escolha estilística, um indicador visual e um método de narração (KIVISTÖ, 2019, p. 28).

A utilização parcial da animação bidimensional abordada é questionada e respondida por O’Hailey ao dissecar sobre o uso do 2D em personagens 3D. Ela afirma que não cabe mais ao objeto em foco ditar a escolha de um ao em vez do outro, pois, por exemplo, humanos ou animais peludos já podem ser feitos tanto em

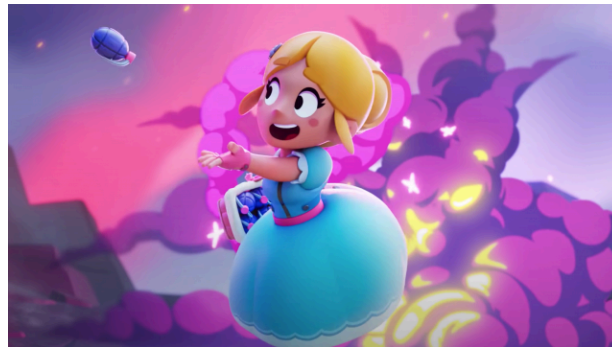
---

<sup>1</sup> O *grease pencil* é um tipo de objeto específico do aplicativo Blender que te permite desenhar no espaço 3D. Ele pode ser usado para animação 2D tradicional, animação cut-out, motion graphics ou como uma ferramenta de storyboard, entre outras utilidades.

2D quanto em 3D, e declara que “a aparência, auxiliando a visão artística, é um ótimo motivo para escolher o 2D ao em vez do 3D” (O’HAILEY, 2010, p. 131).

À vista disso, animações com estéticas similares ao resultado desejado foram buscadas para um melhor entendimento do processo a ser realizado. As escolhidas foram *Piper’s Sugar & Spice* (2020), comercial do jogo *Brawl Stars* (Figura 5), e *Snoopy & Charlie Brown: Peanuts - O Filme* (2015).

Figura 5 - *Piper’s Sugar & Spice*



Fonte: Supercell (2020).

Baseando-se em *Piper’s Sugar & Spice* (2020), as características a serem reproduzidas são os efeitos animados em 2D, além do movimento das expressões que seguem a lente da câmera. Contudo, o uso das expressões em 2D não será aplicado, aproximando-se mais de como foram feitas as expressões no filme *Snoopy & Charlie Brown: Peanuts - O Filme* (2015). O filme (Figura 6) segue a mesma ideia de orientar as expressões de acordo com a mesma movimentação da câmera que o comercial, mas usa deformações do personagem modelado para se assimilar com o 2D. Outros aspectos presentes no filme a serem usados na adaptação são as linhas de movimento modeladas e animadas em 3D e a animação em 2, que em determinado momento será aplicado para conseguir o resultado desejado.

Figura 6 - Charlie Brown e Lucy van Pelt



Fonte: Blue Sky Studios (2015).

### 3 DESENVOLVIMENTO

A peça a ser adaptada conta a história de Hugo, um garoto estudioso e sonhador, que aguarda ansiosamente o dia em que o alinhamento dos planetas trará um vento forte que o levará para ver o céu mais de perto. Desenvolvida para ser o episódio piloto de uma série, a adaptação *Hugo: Além das Nuvens* conta o início da trajetória do personagem. A construção do personagem, dos cenários e da animação como um todo foram movidas pelas características e mudanças consideradas essenciais pelo diretor da peça e pela autora deste artigo, respectivamente. Utilizando principalmente o aplicativo *Blender*, foi facilitado o uso mútuo da animação 3D com a 2D, assim como a aplicação de inspirações da peça original para o visual da animação.

Com base no entendimento de um processo de adaptação e das técnicas necessárias para sua execução, deu-se início a adaptação da peça *Além das Nuvens*.

#### 3.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Como uma forma de entender a peça além de uma interpretação pessoal, a etapa de pré-produção se deu início por meio de conversas com o diretor da obra original. Sua participação possibilitou decisões mais próximas às intenções originais da peça, mas não limitou apenas a elas o que foi decidido. A peça é um musical

*jukebox*<sup>2</sup> que divide seu tempo contando a história de Hugo e trazendo apresentações de diferentes modalidades de dança que enriquecem a narrativa. Sua principal inspiração visual foi a primeira fase do Modernismo Brasileiro (1922-1930), em especial, Tarsila do Amaral (Figura 7). A influência do cubismo em sua arte se tornou atraente para o diretor pois o segundo ato de *Além das Nuvens* adota um tom educativo ao apresentar para a audiência conceitos e formas geométricas. Suas pinturas de cores vibrantes e formas robustas inspiraram a construção dos cenários e dos figurinos, e a textura à óleo pôde ser lembrada com o modo que a iluminação recai sobre o cenário em certos momentos (Figura 8).

Figura 7 - Pintura “A Lua”



Fonte: Tarsila do Amaral (1928).

Figura 8 - Cena do musical “Além das Nuvens”



Fonte: YouTube (2018).

---

<sup>2</sup> Musical em que a maioria de suas canções são conhecidas e pré-existentes, ao em vez de composições originais.

Por mais que o aspecto musical tome boa parte da peça, foi decidido em conjunto com o diretor a escolha de focar apenas na parte narrativa para esta animação. Analisando o roteiro da peça e dividindo seus atos e suas cenas como episódios de uma minissérie, foi possível escolher o primeiro ato como a história a ser contada no episódio piloto, desde o momento inicial da peça até a ida de Hugo para além das nuvens.

Já a inspiração em Tarsila do Amaral (Figura 9) não apenas se manteve, como foi a principal para a criação dos *concept art* da animação (Figura 10). Os principais aspectos adotados foram o uso de cores vivas e diversas – afastando-se da pintura tradicional –, o flerte com o cubismo – trazendo a influência das figuras geométricas na criação dos cenários e *props* – e a pintura à óleo – que não apenas guiou o visual da animação, como também as técnicas usadas para alcançá-lo.

Figura 9 - Pintura “Paisagem com Ponte”



Fonte: Tarsila do Amaral (1931).

Figura 10 - *Concept art* do “quintal de Hugo”



Fonte: Autora (2024).

No principal cenário da porção adaptada da história, a cabana da peça (Figura 11) foi trocada pela presença da casa e do quarto de Hugo na animação (Figura 12), tomadas por cores mais frias e similares ao cenário do espaço em uma forma sutil de demonstrar como Hugo se cercou com seu objetivo.

Figura 11 - Cenário do musical “Além das Nuvens”



Fonte: YouTube (2018).

Figura 12 - Parte do cenário do quintal



Fonte: Autora (2025).

Alguns dos dançarinos dos atos musicais (Figura 13), interpretando os livros, o tangram e a luneta, transformados em *props*, compõem o cenário do quintal (Figura 14). Este foi inspirado pelo cenário da peça, pelas obras de Tarsila, principalmente Paisagem com Ponte (1931) e O Pescador (1925), e pelas paisagens do interior do estado de Sergipe, berço da obra original.

Figura 13 - Dançarinas interpretando os livros



Fonte: YouTube (2018).

Figura 14 - *Props* do cenário do quintal

Fonte: Autora (2025).

O cenário final, o espaço, teve sua paleta inspirada nas cores do cartaz da peça (Figura 15), que, por sua vez, foi inspirado pelas cores da bandeira do Orgulho LGBTQIA+, como uma forma de mencionar a motivação do diretor para criar a história. Cada cor está associada a um planeta, com exceção do roxo. Na adaptação, os planetas seguem o mesmo padrão, com a cor que faltava da bandeira sendo representada pela estrela que indica Hugo no horizonte (Figura 16).

Figura 15 - Cartaz da peça “Além das Nuvens”



Fonte: Centro Cubos de Dança (2018).

Figura 16 - Parte do cenário do espaço

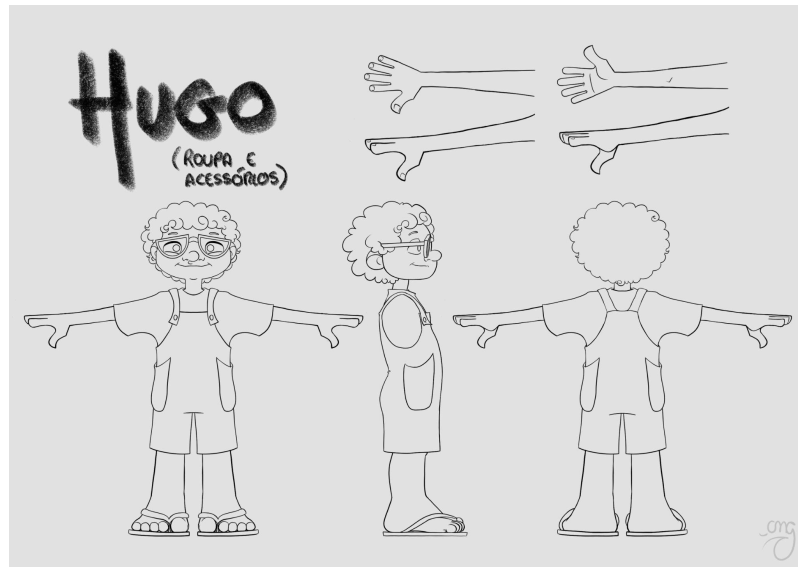


Fonte: Autora (2025).

O surrealismo existente na fase antropofágica do modernismo somado às características antes mencionadas possuíram uma grande influência no desenvolvimento do personagem principal. Com inspirações diretas em Abaporu (1928) e em Antropofagia (1929), Hugo foi propositalmente criado para ter um corpo evidentemente desproporcional (Figura 17), com mãos que se tornam mais largas ao

ponto que se aproximam das extremidades dos dedos e pés grandes como referência às obras citadas.

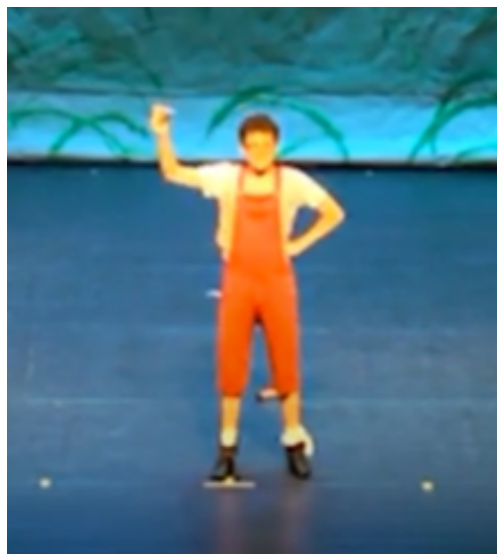
Figura 17 - Turn around de Hugo



Fonte: Autora (2024).

Sua vestimenta foi inspirada no figurino da peça (Figura 18), alterando apenas os sapatos fechados, que traziam uma melhor firmeza para o ator se movimentar no palco, pelas sandálias, algo mais próximo do que um garoto usaria no ambiente em que a história ocorre.

Figura 18 - Hugo na peça “Além das Nuvens”



Fonte: YouTube (2018).

As cores de sua vestimenta (Figura 19) passam por uma aventura própria ao se assemelhar com as paletas dos cenários. O verde de suas sandálias se aproxima do cenário do quintal, o conectando à sua terra e à sua casa, indo até o lilás das lentes do óculos que remetem ao cenário do espaço, mostrando o quão longe ele consegue se ver indo.

Figura 19 - Hugo da animação “Hugo: Além das Nuvens”



Fonte: Autora (2025).

Enquanto a criação de sua roupa foi fortemente inspirada no figurino da peça, a criação de seus óculos foi guiada pelo dilema do segundo ato (Figuras 20 e 21). Nele, os personagens que o acompanham são duas formas geométricas, a Sra. Hipotenusa e o Sr. Cateto, que possuem uma aversão aos círculos, pois, segundo eles, eles “não se encaixam”. Com isso em mente, dois óculos diferentes foram desenvolvidos.

O primeiro, de grau (Figura 20), por mais que não possua todos os seus lados retos, não causa aversão aos personagens por possuírem extremidades.

Figura 20 - Óculos de grau de Hugo



Fonte: Autora (2024).

Já o segundo, de aviator (Figura 21), é completamente redondo, representando a falta da aversão que existe nos outros personagens – essencial para mover a história. Hugo o mantém guardado na segurança de seu quarto, buscando-o e utilizando-o apenas no momento em que se sente mais livre na narrativa.

Figura 21 - Óculos de aviator de Hugo



Fonte: Autora (2024).

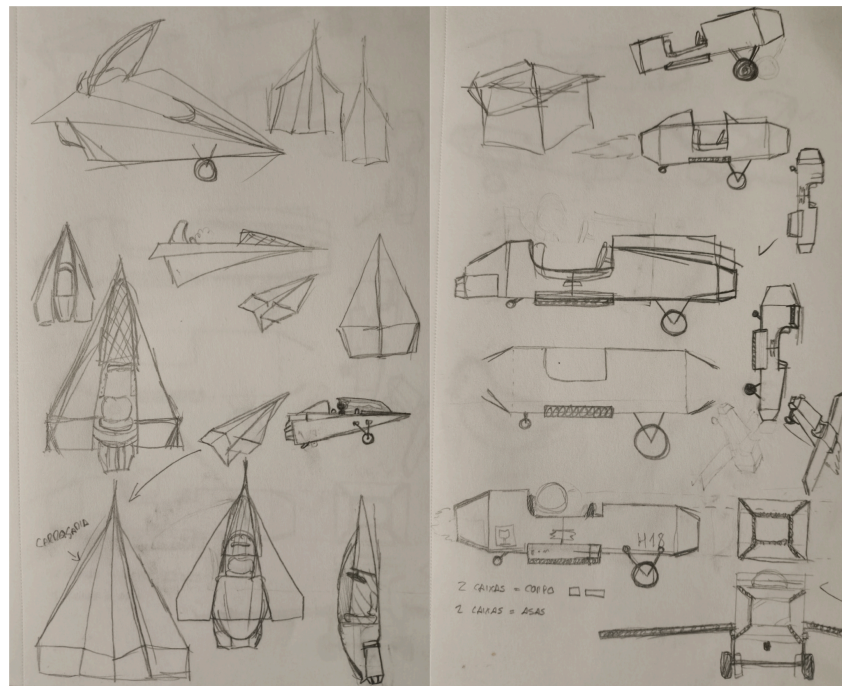
O objeto final de imensa importância para a história é o avião (Figura 24) construído por Hugo. Inicialmente, ele seria um avião de papel, adaptado da versão do cartaz da peça. Todavia, para tornar a modelagem mais prática e para trazer mais conexão com algo que realmente poderia ter sido construído por uma criança, o avião de papelão da peça se tornou a principal inspiração para sua modelagem, seguindo as mesmas características impostas nas anteriores.

Figura 22 - Moodboard do avião



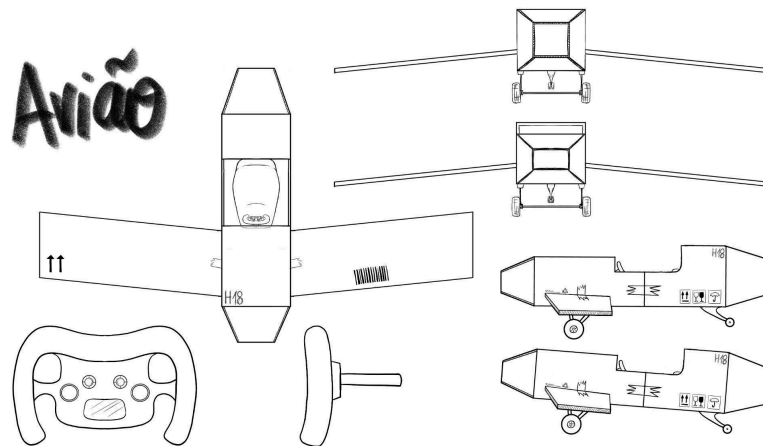
Fonte: Colagem de produção autoral.

Figura 23 - Esboços iniciais do avião



Fonte: Colagem de produção autoral.

Figura 24 - Model sheet final do avião

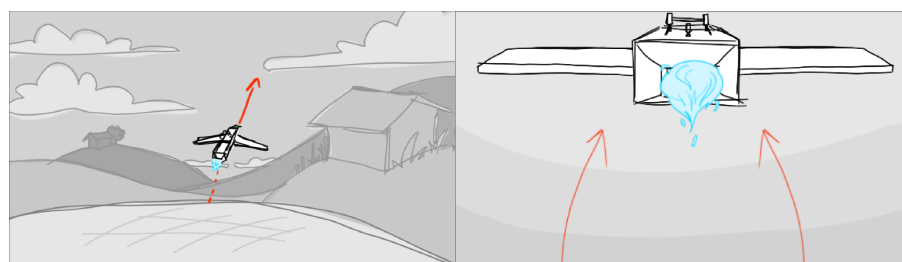


Fonte: Autora (2024).

Em meio a conversa, o diretor foi questionado se a aventura liderada por Hugo foi um fruto de sua imaginação. Sua resposta foi sim, e não. A ambiguidade do que aconteceu com o personagem é um dos aspectos pedido para ser mantido na adaptação. Com isso, é esperado e encorajado que cada participante da audiência possua uma interpretação da história. Para traduzir essa característica para o formato animado, foi escolhida a animação híbrida, majoritariamente em 3D com características 2D espalhadas pelo episódio, para trazer a dúvida do que é real e do que é imaginário.

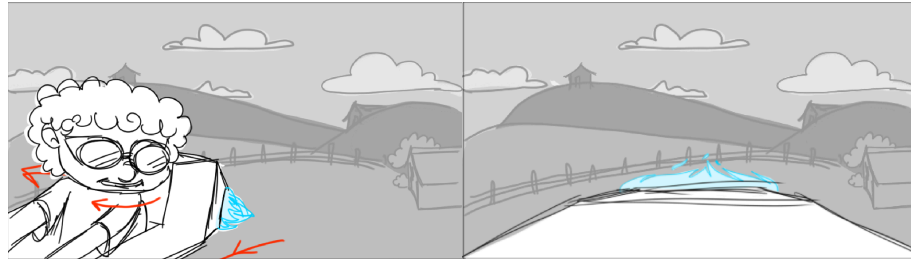
A primeira versão do roteiro adaptado foi enviada e aprovada pelo diretor, assim como o storyboard e mudanças em conversas posteriores. Em geral, a história se manteve a mesma: Hugo, ansioso, termina de construir seu avião a tempo do vento causado pelo alinhamento dos planetas chegar e o levar para além das nuvens. As alterações feitas foram voltadas para os enquadramentos das cenas 14 e 15 (Figura 25 e Figura 26) e a retirada de algumas cenas.

Figura 25 - Antes e depois da cena 14



Fonte: Autora (2024).

Figura 26 - Antes e depois da cena 15



Fonte: Autora (2024).

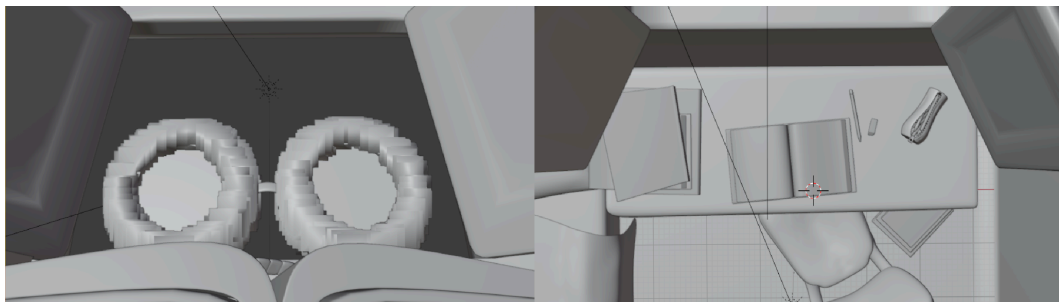
### 3.2 PRODUÇÃO

Para o processo de produção, foi escolhido utilizar o *software* gratuito *Blender* pela diversidade de funções oferecidas por ele, desde a animação 3D a 2D, com renderização pelo *EEVEE*, que permitiu que essa etapa fosse mais rápida e entregasse um resultado menos realista, além do auxílio do aplicativo pago *Clip Studio Paint* para criação de fundos, pincéis e texturas.

Iniciou-se a produção com a modelagem dos cenários. Três foram desenvolvidos: o cenário 1 (quintal de Hugo), o cenário 2 (quarto de Hugo) e o cenário 3 (espaço).

O cenário 2 (Figura 27), apesar da numeração, foi o primeiro a ficar pronto. Presente em apenas uma cena da animação, sua modelagem foi baseada majoritariamente pela visão predominante da cena, a de cima, com exceção do formato da janela, da própria janela e do caderno centrado, que foram modelados a partir do enquadramento inicial e final.

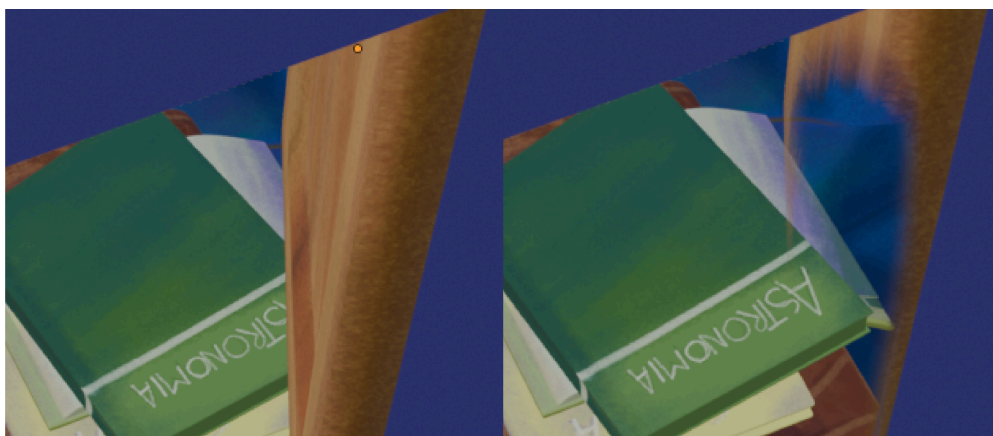
Figura 27 - Enquadramento inicial e final do cenário 2



Fonte: Autora (2024).

Aproveitando a finalização de sua modelagem e seu pouco uso, o cenário 2 se tornou teste para a texturização dos cenários restantes. Em busca de um método que aproximasse o material a um aspecto de pintura, especificamente à óleo, foi encontrado o *add-on*<sup>3</sup> *Paint System*, desenvolvido e compartilhado gratuitamente pelo *YouTuber* Taiwan Sunflower em janeiro de 2025.

Figura 28 - *Paint System*



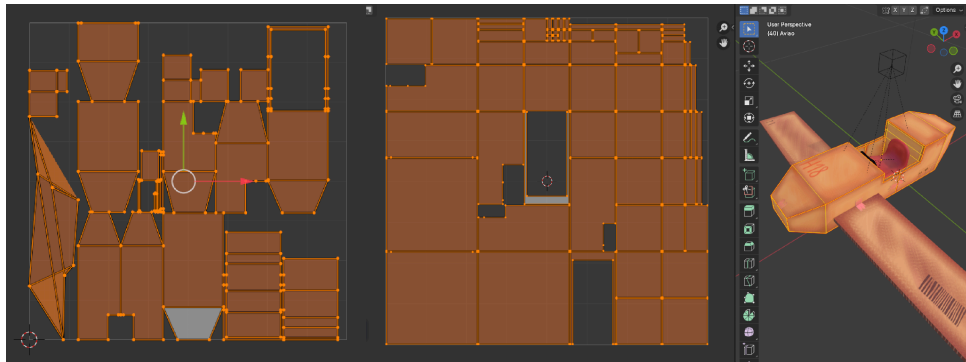
Fonte: Colagem de produção autoral.

Com a proposta de “tornar o *Blender* no *Photoshop*” (SUNFLOWER, 2025), este *add-on* possibilitou que a texturização dos cenários, *props* e até do personagem fosse muito mais direta e intuitiva ao aproximar o processo à uma pintura digital, com recursos como máscara de recorte, modos de mesclagem e opacidade “animável”, oferecendo até mesmo uma opção de “deletar Alfa” para apagar a modelagem (Figura 28) nos locais desejados. O *Paint System* não só facilitou a alcançar a aparência de pintura à óleo desejada, como também adiantou uma etapa da produção. Isso é devido ao fato de que ele automaticamente cria um mapa UV assim que o novo material é adicionado à modelagem (Figura 29), ao mesmo tempo que proporciona a opção de usar um mapa UV definido manualmente.

---

<sup>3</sup> Uma extensão de um *software* que adiciona recursos a um programa já existente.

Figura 29 - Comparativo de um mapa UV manual e um do *Paint System*



Fonte: Colagem de produção autoral.

Por mais que o *addon* ofereça dois pincéis com sua instalação, não eram os adequados para conseguir a textura pretendida (Figura 30). Porém, isso foi rapidamente resolvido a partir da criação de imagens no *Clip Paint Studio* que foram importadas para o *Blender* como textura (BLENDER SECRETS, 2021).

Com o uso do *geometry nodes*<sup>4</sup>, foi possível definir qual material derivado do *Paint System* seria afetado pela luz da cena ou não, o que ajudou no controle da tonalidade das cores (Figura 31).

Figura 30 - *Concept art* do cenário 2 (quarto de Hugo)



Fonte: Autora (2024).

<sup>4</sup> Sistema do *Blender* para modificação da geometria de um objeto.

Figura 31 - Cenário 2 (Quarto de Hugo)



Fonte: Autora (2025).

A criação dos *props* (Figura 32) seguiu o mesmo padrão usado no cenário 2, com exceção do óculos de aviador.

Figura 32 - *Props* da animação “Hugo: Além das Nuvens”

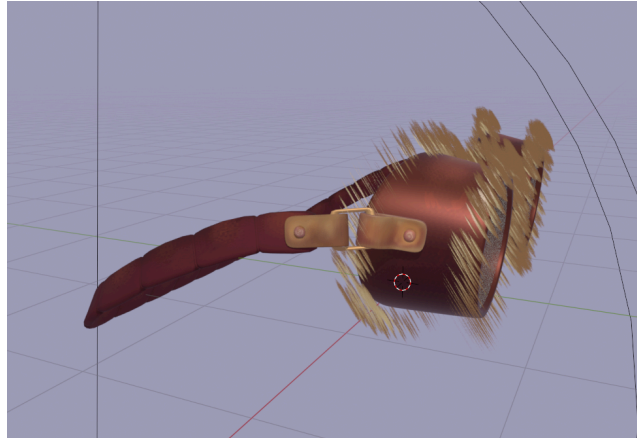


Fonte: Autora (2025).

Apesar de boa parte seguir o processo já discutido, seu diferencial está nas bordas da lente. Usando *geometry nodes*, uma imagem com fundo transparente criada no *Clip Paint Studio* é programada para sempre direcionar sua face para a câmera. Após isso, é modelado o formato desejado, nesse caso, as bordas do óculos, e adicionado o sistema de partícula de cabelo, conectando à imagem. Ela é

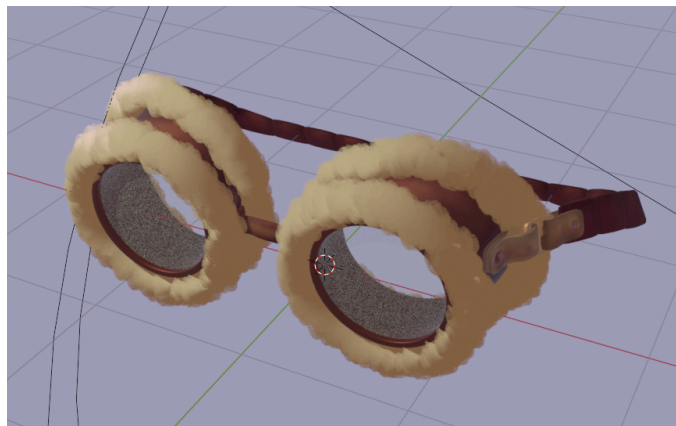
multiplicada e, ao visualizá-la pela câmera, tem-se a impressão de um objeto 3D (Figura 33 e Figura 34), mesmo sendo apenas vários planos repetidos (TRUNGDUYNG, 2025).

Figura 33 - Óculos de aviator visto fora da câmera



Fonte: Autora (2025).

Figura 34 - Óculos de aviator visto pela câmera



Fonte: Autora (2025).

A partir dos testes feitos com os *props* e no cenário 2, a produção dos outros cenários seguiu, mas com uma ideia mais fixa de como o resultado final iria parecer.

No cenário 1 (Figura 35), texturas foram criadas pelo *Clip Paint Studio* como bases para pinturas por meio do *Paint System* para os materiais do chão/morros e da casa de Hugo. As cercas e troncos de árvores foram pintadas completamente, enquanto as folhas das árvores usaram o mesmo processo das bordas do óculos de aviator, com luzes próprias para definir mais seu sombreamento.

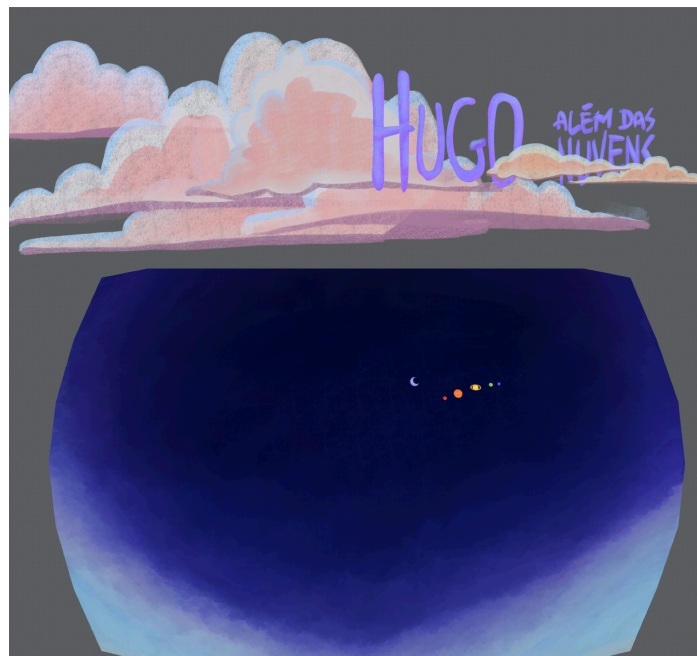
Figura 35 - Cenário 1



Fonte: Autora (2025).

No cenário 3 (Figura 36), o fundo e as nuvens são imagens bidimensionais pintadas no *Clip Paint Studio*. A lua e os planetas foram feitos a partir de modelagens simples, pintadas e configuradas para ignorar a luz da cena para passar a impressão de um objeto 2D. O título da animação foi modelado letra por letra, pois interage com a câmera da cena. Seu material foi feito junto com o do subtítulo como uma imagem 2D e mapeada em sua modelagem por um mapa UV criado manualmente. O subtítulo se manteve como um plano inserido em cena.

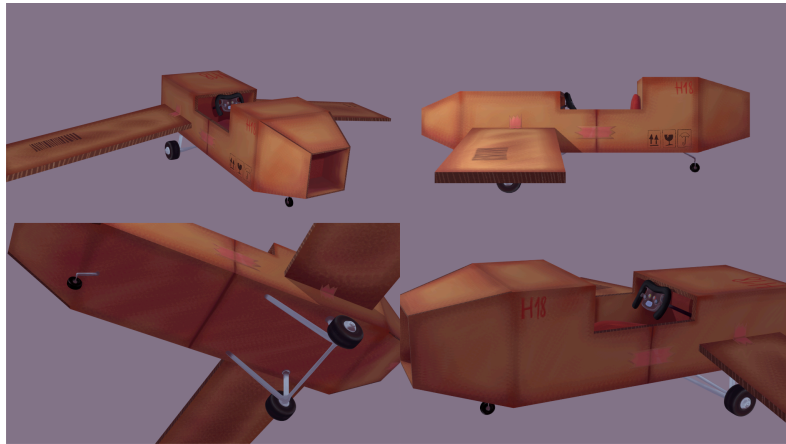
Figura 36 - Cenário 3



Fonte: Autora (2025).

Para o avião (Figura 37), repetiu-se o processo de modelagem e texturização anteriores, aproveitando a possibilidade de pintura para desenvolver a aparência e detalhes de uma caixa de papelão.

Figura 37 - Avião de Hugo



Fonte: Autora (2025).

Para o personagem principal, uma etapa adicional foi inserida na texturização de sua pele: a pintura de vertex (Figura 38). Com sua adição, foi possível mesclá-la com a pintura pelo *Paint System* e alterar seus valores, cores e sombreamentos por meio dos *geometry nodes*.

Figura 38 - Shader da pele de Hugo



Fonte: Autora (2025).

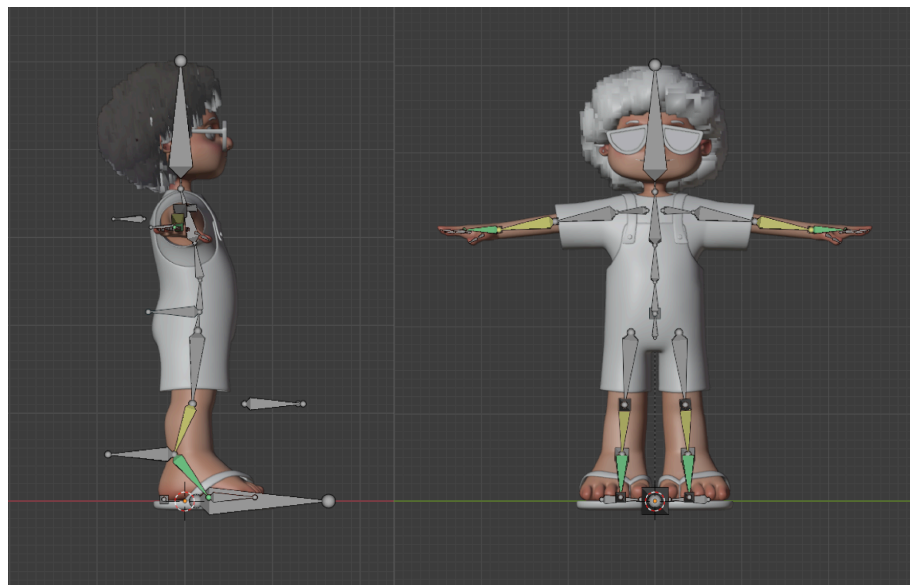
Suas roupas seguiram o padrão visto anteriormente, já em seu cabelo (Figura 39), foi utilizado o mesmo processo das bordas do óculos de aviador.

Figura 39 - Cabelo de Hugo visto pela câmera



Fonte: Autora (2025).

Ao desenvolver o *rigging* do personagem, inicialmente usando *Rigify*, deformações causadas pela quantidade exacerbada de *bones* continuavam aparecendo. Após algumas tentativas falhas de corrigir as deformações, um *rigging* criado do zero (Figura 40) se tornou a melhor solução, principalmente ao possibilitar a criação de um *bone* na região do calcanhar que permitiu um movimento mais fluído para as sandálias.

Figura 40 - *Rigging* final do personagem

Fonte: Autora (2025).

Apenas uma deformação permaneceu: os bolsos do macacão. Devido a isso, foi feito um ajuste na modelagem da roupa (Figura 41) para retirar os bolsos e evitar uma dificuldade maior na etapa de animação do personagem.

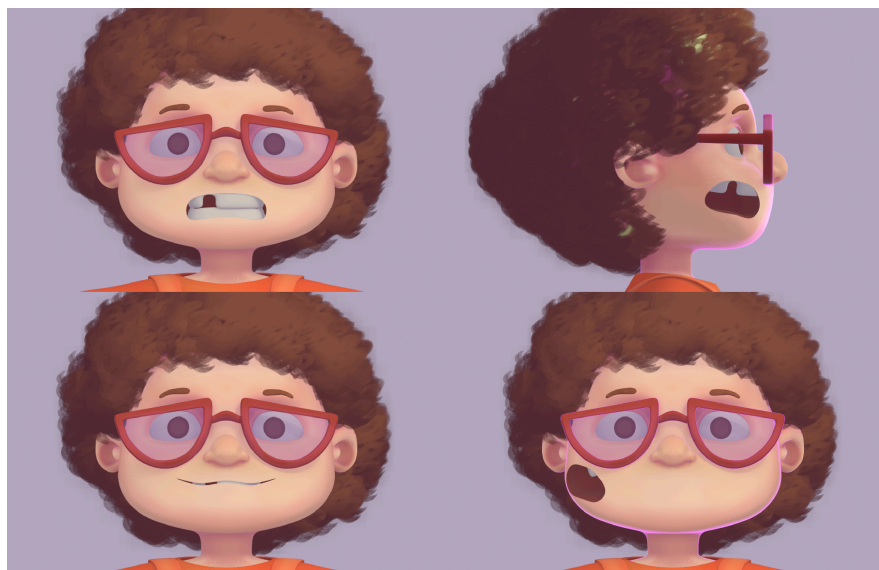
Figura 41 - Antes e depois do macacão de Hugo



Fonte: Autora (2025).

Com a intenção de reproduzir expressões baseadas em 2D em um modelo 3D, sua boca não foi modelada diretamente no personagem. A construção e o *rigging* da boca de Hugo foi feito por meio do modificador *boolean* (Figura 42), deformando para as laterais da modelagem quando necessário e usando *shape keys* para a animar.

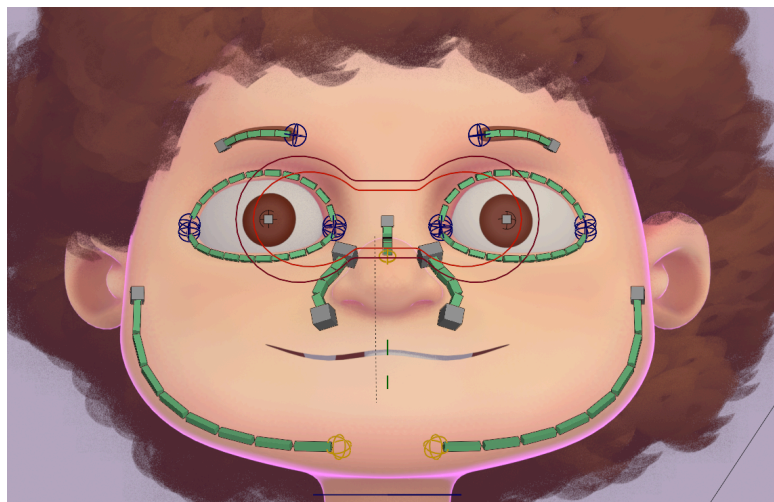
Figura 42 - Testes de animação da boca de Hugo



Fonte: Autora (2025).

Outro aspecto que busca manter a proximidade com o 2D são os olhos de Hugo (Figura 43). A modelagem serviu apenas para encaixar os olhos no corpo do personagem, enquanto o movimento guiado pelo *rigging* facial se deve a dois objetos vazios modificados e mapeados por *nodes* do *shader* de cada olho que, por fim, possui uma relação de parentesco com os *bones* que orientam o olhar do personagem.

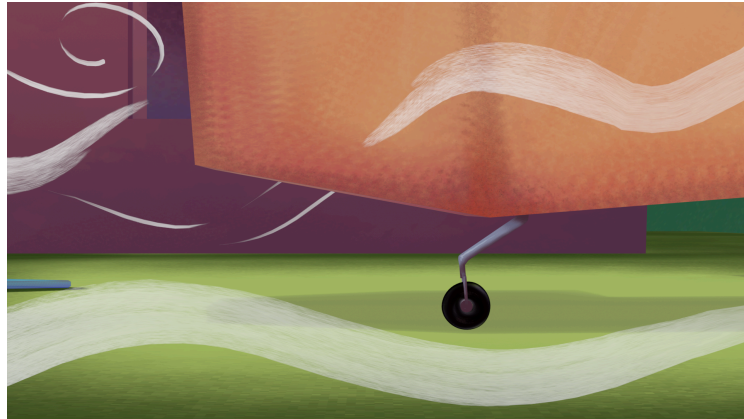
Figura 43 - Rigging facial de Hugo



Fonte: Autora (2025).

A principal etapa que apresenta a ambiguidade buscada pela mistura de estilos de animação é o uso do *grease pencil*. Um objeto que pode ser utilizado tanto em um espaço bidimensional quanto tridimensional para criação de animações 2D, contornos em objetos 3D, detalhes, entre outros. Com ele, foi possível criar linhas de movimento que enfatizam as ações do personagem, desde momentos mais sutis a mais brutos. Seu uso foi escalando de tamanho e quantidade à medida que o questionamento do que é real e o que é imaginário foi aumentando. Os efeitos especiais de vento foram todos animados com o *grease pencil*, usando pincéis personalizados. Esses efeitos podem ser observados na Figura 44.

Figura 44 - Cena 13



Fonte: Autora (2025).

Para reforçar ainda mais a ambiguidade entre realidade e imaginação, decidiu-se que, em um momento decisivo do que é possível acontecer na vida real ou não, o *framerate* da animação cairia de 24 *frames* por segundo para 12 *frames* por segundo. Porém, para evitar que a narrativa pendesse excessivamente para a interpretação de que toda a aventura se tratava apenas da imaginação de uma criança, essa mudança ocorreu na cena em que o avião de Hugo decola, logo após outro recurso da ambiguidade, os efeitos especiais em 2D, tornar-se predominante na animação.

### 3.3 PÓS-PRODUÇÃO

A etapa de pós-produção iniciou-se pela renderização das cenas. Logo após, veio a correção de cor (Figura 45), em que buscou-se trazer mais contraste entre cenário e *props*/personagem, além de ajustes na iluminação e no sombreamento da cena.

Figura 45 - Correção de cor e adição de efeitos da cena 10



Fonte: Autora (2025).

Em seguida, a montagem foi feita, adicionando a trilha sonora e as vozes dos personagens. Yuri Fontes e Talita Calixto reprisaram seus papéis como Hugo e Mãe do Hugo, respectivamente, da peça original.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração do projeto *Hugo: Além das Nuvens* resultou em uma obra que supriu as expectativas impostas.

Por mais que a pouca quantidade de adaptações de teatro para a animação tenha impedido um estudo mais minucioso desse processo, ela não atrapalhou o desenvolvimento do mesmo. Decerto, a peça passa pelo processo de tradução para outra mídia e sua adaptação demonstra uma das várias maneiras de transpor uma peça teatral para o formato animado que poderão existir. Os objetivos traçados tanto pela autora quanto em conjunto com o diretor da peça na etapa de pré-produção foram bem sucedidos. O processo foi formado por repetições, modificações e adições feitas em prol de apresentar a narrativa como uma animação do melhor modo possível. Certos aspectos ganharam significados que não existiam previamente, como a paleta do protagonista podendo ser vista como um resumo de sua aventura, enquanto outros são reinterpretados para se adequar ao novo meio, como livros dançantes que se transformaram em *props*.

A execução sofreu atrasos devido a falta de familiaridade da autora com o *software* escolhido, mas os resultados foram entregues sem muitas alterações significativas.

A animação híbrida se demonstrou a melhor saída para representar diversas características da peça teatral, com diferentes técnicas se unindo em um ponto em comum. Ela permitiu que vários pontos da história pudessem ser interpretados como favoráveis para a realidade ou para a imaginação, tornando-se essencial para traduzir a ambiguidade da aventura do protagonista para este formato.

Diante dos estudos e pesquisas de outras adaptações, foi possível notar que o formato animado ainda não é tão explorado como ponto de chegada de adaptação de uma obra. Em alguns dos exemplos citados, assim como no próprio projeto desenvolvido, foi possível constatar o potencial e o diferencial da animação na tradução de obras vindas de outros meios, com processos que se concentram em

como adaptar uma determinada característica, e não apenas em questionar se ela pode ser adaptada.

## REFERÊNCIAS

adaptation noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com. Disponível em: <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/adaptation?q=adaptation>>. Acesso em: 13 ago 2024.

AMARAL, Tarsila. **Pintura Pau Brasil e Antropofagia**. In: Revista Anual do Salão de Maio. São Paulo, nº 1, 1939. Revista editada por Flávio de Carvalho.

O AUTO da Compadecida. Direção: Guel Arraes. Produção: Guel Arraes. Brasil: Columbia Tristar, 2000. 1 DVD.

BLENDER SECRETS. **Blender Secrets - Texture Painting with Custom Brushes**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uz03aeKQzYc>. Acesso em: 29 jun. 2025.

BOYD, Sara. **Curiosity: Q & A With Shrek's 'Lord Farquaad'**. CBS Minnesota, 29 jan. 2011. Disponível em: <https://www.cbsnews.com/minnesota/news/curiosity-q-a-with-shreks-lord-farquaad/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

BOZER, A. Denis *et al.* **Shakespeare 450**. Ankara: Büro, 2014.

BRAWLSTARS. **Brawl Stars Animation: Piper's Sugar & Spice!**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0cOsLTM5I9c>. Acesso em: 29 jun. 2025.

CAVALLARO, Dani. **Anime and the Art of Adaptation: Eight Famous Works from Page to Screen**. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

COSTANZO CAHIR, Linda. **Literature into Film: Theory and Practical Approaches**. Jefferson: McFarland & Company, 2006.

DE SÁ, Elvis. **Você já viu o MUSICAL de Shrek?** Imaginews, 4 de mai. 2025. Disponível em: <https://imaginews.com.br/voce-ja-viu-o-musical-de-shrek/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

ESCRITÓRIO DE ARTE. **Tarsila do Amaral**: características de suas obras e fases artísticas. Disponível em:

<https://www.escrioriodearte.com/artista/tarsila-do-amaral#:~:text=Caracter%C3%ADsticas%20de%20suas%20obras.do%20surrealismo%20na%20fase%20antropof%C3%A1gica>). Acesso em: 29 jun. 2025.

FAILES, Ian. **The tech of the art of The Peanuts Movie**. fxguide, 9 nov. 2015.

Disponível em:

<https://www.fxguide.com/xf/featured/the-tech-of-the-art-of-the-peanuts-movie/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Paris: Éd. du Seuil, 1982.

HOMEM-ARANHA, no Aranhaverso. Direção: Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman. Produção: Avi Arad, Amy Pascal, Phil Lord, Christopher Miller, Christina Steinberg. Estados Unidos: Sony Pictures Animation INC, 2018. 1 DVD.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2006. Acesso em 26 jun. 2025.

KIVISTÖ, Jerina. Hybrid Animation: process and methods of implementing 2d style in 3d animation. 2019. 61 f. TCC (Graduação) - Curso de Mídia e Artes, Mídia Interativa, Tampere University Of Applied Sciences, Tampere, 2019. Disponível em: [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/265116/Kivisto\\_Jerina.pdf?sequence=3](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/265116/Kivisto_Jerina.pdf?sequence=3). Acesso em: 29 jun. 2025.

MEYERS, John. **How 'Lord Farquaad' stops the show on his knees**. CTPOST.

Connecticut, 24 dez. 2012. Disponível em:

<https://www.ctpost.com/news/article/How-Lord-Farquaar-stops-the-show-on-his-knees-4143559.php>. Acesso em: 29 jun. 2025.

MOOMINVALLEY. Direção: Steve Box. Produção: Marika Makaroff. Reino Unido: Gutsy Animations, 2019-2025.

O'HAILEY, Tina. **Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets**. Oxford: Elsevier, 2010.

PIEDRA, Rodrigo. **El soundtrack de Shrek estará disponible en vinilo**. Indie Hoy. Buenos Aires, 7 jun. 2019. Disponível em: <https://indiehoy.com/noticias/el-soundtrack-de-shrek-estara-disponible-en-vinilo/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

SANDES, Rodolpho. **Além das Nuvens**. Sergipe, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bE4ocrT3ayI>>. Acesso em 26 jun. 2025.

SHAKESPEARE: The Animated Tales. Criação de Christopher Grace. Produção: Dave Edwards. Reino Unido: Soyuzmultfilm, 1992-1994.

SMITH, Kyle. **[Shakespeare: The Animated Tales] Hamlet**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OtNMjZoZNBm>. Acesso em: 29 jun. 2025.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. Revista Ilha do Desterro, Florianópolis, nº 51, p. 19-53, 2006.

TAWAN SUNFLOWER. **Turning Blender into Photoshop | Paint System addon Tutorial**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WpwZXU6VnuA>. Acesso em: 29 jun. 2025.

TRUNGDUYNG. **Anime Fluffy Cloud Tutorial | Blender (include Project Files)**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rtn0UxiZNNI>. Acesso em: 29 jun. 2025.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema, in: PELLEGRINI, Tânia (org.). Literatura, cinema, televisão. São Paulo: Editora Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003.

## ANEXO A – ROTEIRO DA PEÇA “ALÉM DAS NUVENS”

### 1º ATO

Hugo um garoto do interior apaixonado pelo céu e muito curioso, espera ansiosamente pelo dia do alinhamento dos planetas, que com sua inseparável luneta, não pára de observá-los.

Ele já havia lido grandes histórias que diziam que “no dia do alinhamento dos planetas um grande vento assoprará na terra, e que todos devem ficar atentos para não sair voando pelos ares”. Então, Hugo, que adora uma aventura, decide construir um grande avião para ultrapassar todas as nuvens e ver bem de pertinho seus planetas favoritos.

O grande dia do alinhamento dos planetas chegou, Hugo se prepara em seu avião e com a força do vento sai voando rumo ao céu. Hugo não esperava que o vento fosse tão forte, o fazendo sair de órbita.

### 1º ATO - 1ª CENA

*Na frente de casa, com a sua inseparável luneta!*

- FORMIGAS
- SAPOS
- ROUXINOL

**Hugo:** É hoje! É hoje! É hoje! Finalmente chegou o grande dia do alinhamento dos planetas. Hoje é o 1º sol da Lua Crescente e todos aqueles livros ali, dizem que hoje os planetas irão se alinhar.

**Hugo:** Para você ver que eu não estou mentindo...

- LIVROS

*Consultando um dos muitos livros empilhados.*

**Hugo:** Olha aqui (*apontando para o livro*), esse é de astronomia! Aqui diz que no dia do alinhamento dos planetas “um vento forte assoprará sobre a terra” (cara de surpresa).

*Corre de um lado para outro procurando algo*

**Hugo:** Cadê?! Cadê?! Achei!!! (Grito).

1. LUNETAS

**Hugo:** Eu vou ver esses planetas mais de perto. Tem um livro aqui, que diz que se eu construir um avião... eu posso ir além das nuvens. Se eu posso ir além das nuvens, eu posso ver os planetas mais de perto! Partiu construir esse avião!!!

2. TANGRAM
3. DOBRADURAS

### PERSONAGENS QUE DANÇAM

Formigas  
Sapos  
Rouxinol  
Livros  
Centopeia  
Lunetas  
Tangram  
Dobradura  
Hugo

### **1º ATO - 2ª CENA**

*Com o avião feito em cena, com uma estrutura de dobraduras gigante, Hugo percebe a mudança do vento e o céu começa a se transformar, uma leve brisa vai se transformando em um vento forte e poderoso.*

- HUGO

**Hugo** - Eita! É agora! Vamos além das nuvens? (falando e colocando o capacete na cabeça).

*Hugo sobe no avião e começa a tomar voo. Sobrevoa toda a sua região, as nuvens vão ficando cada vez mais perto e finalmente Hugo ultrapassa as nuvens e chega ao espaço.*

- VENTO
- ESTRELAS
- PLANETA
- NEBULOSA
- COMETA
- METEOROS

*De cima do seu avião pôde ver os planetas que tanto sonhou se alinhando. Viu as estrelas brilhantes, a nebulosa, mas uma chuva de meteoros que não estava nos planos de voo, danifica seu avião. Sem controle, Hugo é levado pela calda de um cometa para um planeta distante.*

### **PERSONAGENS QUE DANÇAM**

Hugo  
Vento  
Estrelas  
Planetas  
Nebulosa  
Cometa  
Meteoros

**FIM DO 1º ATO**

## APÊNDICE A – ROTEIRO DA ANIMAÇÃO “HUGO: ALÉM DAS NUVENS”

### CENA 01 - QUINTAL DA CASA DE HUGO - EXT - DIA

Uma fileira de formigas passeia em cima de uma cerca, antecedendo a vista do quintal de uma casa em cima da colina.

Hugo, rodeado por livros e seus brinquedos favoritos, está fora do campo de visão, escondido pelo avião que constrói empenhadamente.

### CENA 02 - QUINTAL DA CASA DE HUGO - EXT - DIA

Diversos livros, de aerodinâmica a astronomia, estão empilhados e abertos pelo gramado.

HUGO (O.C)

O primeiro sol da Lua Crescente, o dia em que os planetas vão se alinhar.

Não muito longe dos livros, o Tangram de Hugo está desmontado com as peças espalhadas perto do garoto.

HUGO (O.C)

No dia do alinhamento dos planetas, um grande vento assoprará na Terra.

O garoto mantém sua fiel luneta pendurada em seu macacão.

HUGO (O.C)

E todos devem ficar atentos para não sair voando pelos ares.

É possível ver o topo da cabeça de Hugo escondido atrás do avião, concentrado no trabalho em mãos.

MÃE DO HUGO (O.C)

Hugo! A comida tá pronta!

Hugo rapidamente direciona sua atenção para a voz da mãe, e pela primeira vez é revelado. Ele volta o olhar para o avião. Satisfação e ansiedade tomam conta de sua expressão ao observar o trabalho que fez.

HUGO

É hoje.

Deixando o avião para trás, ele corre para dentro de casa.

### CENA 03 - QUINTAL DA CASA DE HUGO - EXT - DIA

Poucos segundos após Hugo entrar, o vento começa a se agitar no quintal de sua casa.

As formigas não são vistas mais em cima da cerca.

As páginas dos livros se agitam e mudam com a força do vento.

#### CENA 04 - QUARTO DE HUGO - INT - DIA

A visão para o quintal da janela é tapada por Hugo, que está de costas deixando seu óculos em cima da escrivaninha.

Ele sai do quarto, abrindo espaço para ver o vento movendo o avião minimamente.

CENA 05 andar, mas Hugo chega a tempo e o segura antes que vá muito longe.

Agora com um óculos redondo de aviador, ele toma seu lugar na aeronave.

O vento fica mais forte. O avião começa a acelerar rumo à colina abaixo. Hugo checa o cinto e tudo mais que precisa para decolar em uma tentativa de acalmar sua ansiedade.

HUGO

Eu posso ver os planetas mais de perto. Muito além das nuvens.

Por uns breves segundos, os sons ao seu redor e seus pensamentos parecem perder a força, soando como murmúrios longe demais para Hugo ouvir com clareza.

HUGO

Partiu?

Os barulhos voltam à tona ao avião tirar Hugo de vista e cair colina abaixo.

O avião logo ressurge por trás da colina, levantando voo.

#### CENA 06 - ESPAÇO AÉREO DE MARUIM - EXT - DIA

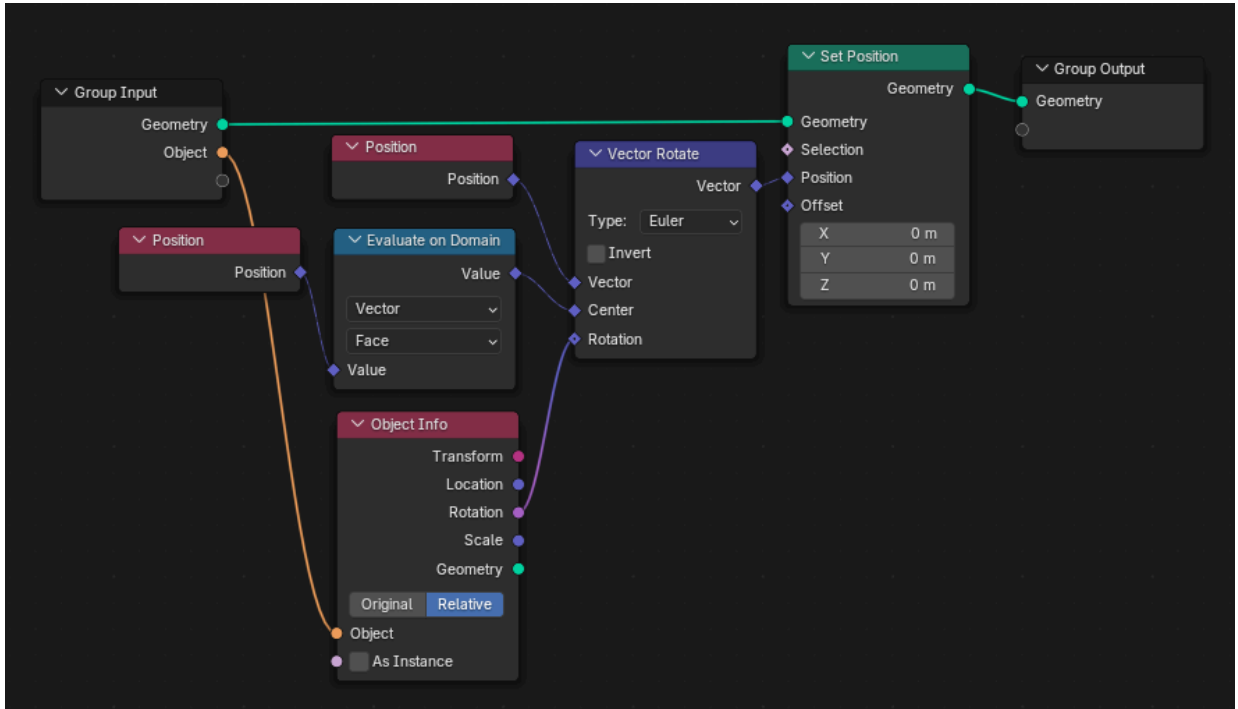
Hugo sobrevoa sua casa e sua cidade, indo em direção ao espaço.

Ele sobe cada vez mais alto. O avião leva Hugo para além do topo das árvores, das aves em voo e, finalmente, das nuvens. O céu escurece a cada segundo, antecedendo a chegada no espaço.

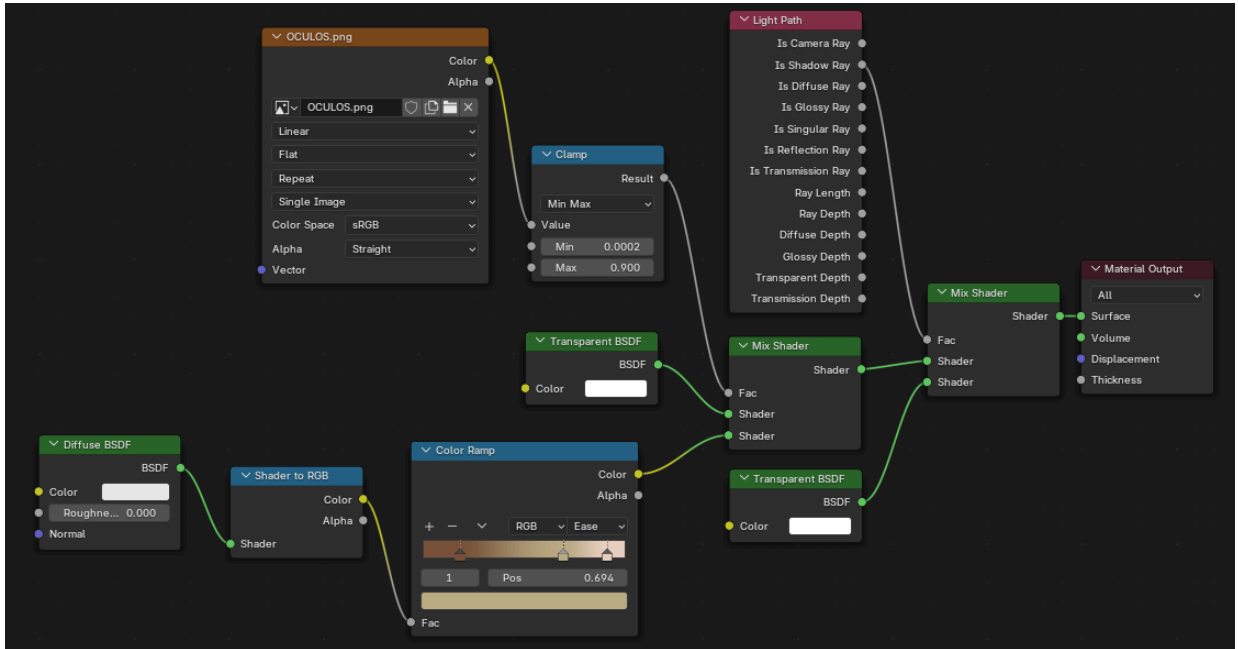
Ao chegar lá, Hugo se distancia voando em direção aos planetas em processo de alinhamento, passando pelo título da série.

FIM DO EPISÓDIO UM

## APÊNDICE B – GEOMETRY NODES USADOS PARA QUE A FACE DO PLANO SIGA A LENTE DA CÂMERA



## APÊNDICE C – GEOMETRY NODES DO SHADER DO PLANO USADO NO ÓCULOS DE AVIADOR



## APÊNDICE D – GEOMETRY NODES USADOS NO SHADER DA PELE DE HUGO

