



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIA E TECNOLOGIAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ANIMAÇÃO - BACHARELADO

Luísa Eleutério da Silveira

**Memes de Animação:** Criação de série de Animações Limitadas para Engajamento em Redes Sociais

Florianópolis

2025

Luísa Eleutério da Silveira

# **Memes de Animação: Criação de série de Animações Limitadas para Engajamento em Redes Sociais**

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 Bacharela em Animação.

Orientadora: Profa. Mônica Stein, Dra.

Florianópolis

2025



Silveira, Luísa Eleutério da  
Memes de Animação : Criação de série de Animações  
Limitadas para Engajamento em Redes Sociais / Luísa  
Eleutério da Silveira ; orientadora, Mônica Stein, 2025.  
27 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. Memes de animação. 3. Processo de  
criação. 4. Animação limitada. 5. Metodologia. I. Stein,  
Mônica. II. Universidade Federal de Santa Catarina.  
Graduação em Animação. III. Título.

Luísa Eleutério da Silveira

**Memes de Animação:** Criação de série de Animações Limitadas para Engajamento em  
Redes Sociais

Este Trabalho de Conclusão de Curso 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, 10 de julho de 2025.

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

**Banca Examinadora:**

Profa. Mônica Stein, Dra. Orientadora (UFSC)

Prof.(a) Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (UFSC)

Prof.(a) Gabriel de Souza Prim, Dr. (UFSC)



Documento assinado digitalmente

**Monica Stein**

Data: 20/08/2025 08:31:40-0300

CPF: \*\*\*.707.249-\*\*

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

---

Professor/a Orientador/a  
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2025.

Ao meu marido pelas crepiocas, aos meus pais e sogros pelo apoio, às minhas amigas pela paciência e a todos pelo carinho!

## **RESUMO**

Este artigo apresenta um projeto de criação de memes de animação para redes sociais, narrando todo o processo necessário para a conclusão deste enquanto reflete sobre o estado atual do mercado de animação. O objetivo é propor uma alternativa mais prática, eficiente e saudável para futuros animadores interessados em publicações online, utilizando técnicas de animação limitada, senso de humor e otimização de tempo graças ao uso de áudios e ideias já aprovadas pelo público. Para isso foi oferecido um detalhamento de toda a metodologia utilizada, adaptando-a do trabalho de Winder e Dawlatabadi, que foi criado para grandes produções animadas, para um projeto menor. Como resultado, foram produzidos 5 memes de animação.

**Palavras-chave:** Memes de animação; animação limitada; processo de criação.

## **ABSTRACT**

This article presents an animation memes development project for social media, outlining all the necessary processes for its completion while reflecting on the current state of the animation industry. The goal is to propose a more practical, efficient and healthy alternative for future animators that might be interested in online publishing, applying limited animation techniques, humor and time optimization thanks to the use of ideas and audios already made popular with the public beforehand. To that end, the following is a detailed methodology adapted from Winder and Dawlatabadi's work, which was created for large scale animated productions, into a smaller scale one. This project resulted in 5 animation memes.

**Keywords:** animation memes; limited animation; creation process.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cena da animação Astro Boy(1928-1989) de Osamu Tezuka. ....	11
Figura 2 – Cena da animação “Ruff and Reddy” .....	12
Figura 3 – Metodologia de Winder e Dawlatabadi .....	13
Figura 4 – Fluxograma de Etapas.....	14
Figura 5 – Referência dos personagens.....	16
Figura 6 – Frame de “Sad cat (?) dance” .....	17
Figura 7 – “Virgin-killing Sweater” .....	18
Figura 8 – Exemplos de rascunhos dos frames.....	19
Figura 9 – Rascunhos de frames espelhados.....	20
Figura 10 – Exemplo de animação limitada em outra animação do projeto.....	20
Figura 11 – Clean-Up de dois frames.....	21
Figura 12 – Dois frames com cores, sombras e linhas coloridas.....	22
Figura 13 – Dois GIFs de animação de corações.....	23
Figura 14 – Frames da primeira animação do vídeo.....	24
Figura 15 – Frames da segunda animação do vídeo.....	24
Figura 16 – Frames da terceira animação do vídeo.....	25
Figura 17 – Frames da quarta animação do vídeo.....	25

Figura 18 – Frames da quinta animação do vídeo.....	26
---	----

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1	DESENVOLVIMENTO.....	15
2.2	PREPARAÇÃO.....	15
2.3	PRÉ-PRODUÇÃO.....	16
2.3	PRODUÇÃO.....	18
2.4	PÓS-PRODUÇÃO.....	22
3	CONCLUSÃO.....	26

## 1 INTRODUÇÃO

O termo "meme" foi cunhado por Richard Dawkins no *bestseller* "O Gene Egoísta", e é uma unidade de evolução cultural com o poder de auto propagação. Memes podem ser ideias, sons, imagens ou qualquer informação de fácil aprendizado e transmissão.

Desde a popularização da internet, memes de internet vem surgindo e evoluindo, principalmente com um propósito humorístico, criando subculturas em torno de cada alternativa midiática. Uma destas abrange os memes de animação: animações curtas de personagens dançando, cantando ou repetindo frases populares criados com o propósito de serem facilmente replicáveis por diferentes artistas com personagens diversos. Uma das vantagens disso é a transmissão eficaz de uma ideia, se aproveitando de uma conexão já existente entre o meme e o espectador para trazer sua atenção para a criadora do conteúdo e, conseqüentemente, seus outros trabalhos. Outra vantagem do meme de animação é a redução de parte do processo de criação.

Ao usar o formato de meme, a autora pretendeu cortar a parte do processo de edição relacionada ao áudio. Usar os mesmos personagens em várias animações

curtas também corta a etapa de design de personagens para cada novo projeto. Sendo da natureza destes a cópia permitida pelo autor, as escolhas da autora de plano, enquadramento, expressão e dramaticidade em cada vídeo também referenciam com frequência o vídeo original, cortando, assim, a etapa dos estudos e testes destes. E falando dos vídeos originais, a maioria destes possuem animação limitada, que também reduz a carga de trabalho ao ignorar inbetweens, levando em consideração as leis de Gestalt que permitem que o telespectador automaticamente preencha espaços vazios com movimento.

Este artigo apresenta uma proposta de criação dessas animações de entretenimento alternativas às televisivas para redes sociais como Instagram, Youtube e TikTok utilizando um método de produção montado pela autora. O objetivo é pesquisar e principalmente aplicar um método que otimize a produção de animação de forma que seja viável manter uma publicação frequente.

A metodologia usada foi baseada em etapas de pré-produção, produção e pós-produção de acordo com os ensinamentos de Winder e Dawlatabadi (2011).

O projeto foi produzido no software Clip Studio Paint Pro. Primeiro foi feito um rascunho para cada frame usando a animação original como base com mudanças mínimas para encaixar o personagem ou por questão de estilo e depois cada frame passou por um clean-up, pintura e sombreamento.

Foram escolhidas 5 memes de animação para serem reproduzidos e, dentre estas, apenas um teve sua construção detalhada neste artigo, levando em consideração que todas as cinco passaram por processo semelhante de criação.

Durante a pré-produção foram escolhidos 3 personagens originais dentre os que autora já possuía tendo, assim, facilidade para incorporá-los em situações diversas. São estes a vaca Muriel, o veado Cristóvão e o javali Abelardo.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

As atuais demandas do mercado de trabalho tem sido causa de esgotamento e uma série de patologias psíquicas como burnout e transtornos de ansiedade aos trabalhadores. Como a revista Colunas Tortas resumiu do livro "A Sociedade do Cansaço" de Byung-Chul Han, "Na sociedade de desempenho, os indivíduos são constantemente pressionados a exceder seus próprios limites, o que resulta em uma autoexploração que, paradoxalmente, é voluntária. (...) Han sugere que essa autoexploração leva ao esgotamento, à exaustão e a uma série de patologias psíquicas como a depressão, a síndrome de burnout e os transtornos de ansiedade, que se tornaram endêmicos na modernidade."

Essa situação é especialmente grave no mercado de animação, considerando, por exemplo, que uma enquete feita pela Associação de Animadores e Diretores do Japão descobriu que 68% daqueles envolvidos na produção de animes na época (2023) sofriam de doenças mentais como a depressão, 68% se disseram mentalmente fatigados e 66% fisicamente fatigados. Uma das entrevistadas revelou que ia pra casa por 30 minutos por semana, trazendo xampu e

toalhas para tomar banho e dormir no estúdio, de acordo com a emissora pública japonesa NHK.

Levando isso tudo em consideração, é obrigatório o animador atual manter-se em dia com as demandas sem pôr em risco sua saúde com animação limitada. Em 1963, com a necessidade de reduzir o orçamento e pessoal para a produção de Astro Boy(Figura 1), Osamu Tezuka resolveu empregar várias medidas como usar 8 quadros por segundo ao invés de 24, usar quadros estáticos por mais tempo, usar loops de animação ou reutilizar cenas animadas anteriormente. Essa técnica de animação limitada foi o que permitiu a produção de 30 minutos por semana e, por consequência, o nascimento dos primeiros animes (LONGO A., 2019 e SATSUMAINO, R., 2015).

Figura 1 – Cena da animação Astro Boy(1928-1989) de Osamu Tezuka



Fonte: <https://dialogo.espm.br/revistadcec-rj/article/view/213/pdf> (2019, p. 79)

O estúdio de animação americano Hanna-Barbera também precisou tomar decisões semelhantes em 1957 quando, tendo um orçamento de \$3000 para cada episódio de “Ruff and Reddy”(Figura 2), passou a simplificar designs de personagens, repetir cenários e ciclos de animação e recortar as células para que apenas certas partes dos personagens precisassem serem movidas, popularizando, assim, o método da animação limitada (SEIBERT F.; BURNETT B. 2002).

É por causa desses benefícios, somados à natureza despojada e urgente dos memes de animação que métodos de animação limitada foram empregados não só neste, como tem sido obrigatórios na maioria dos projetos de animação atuais.

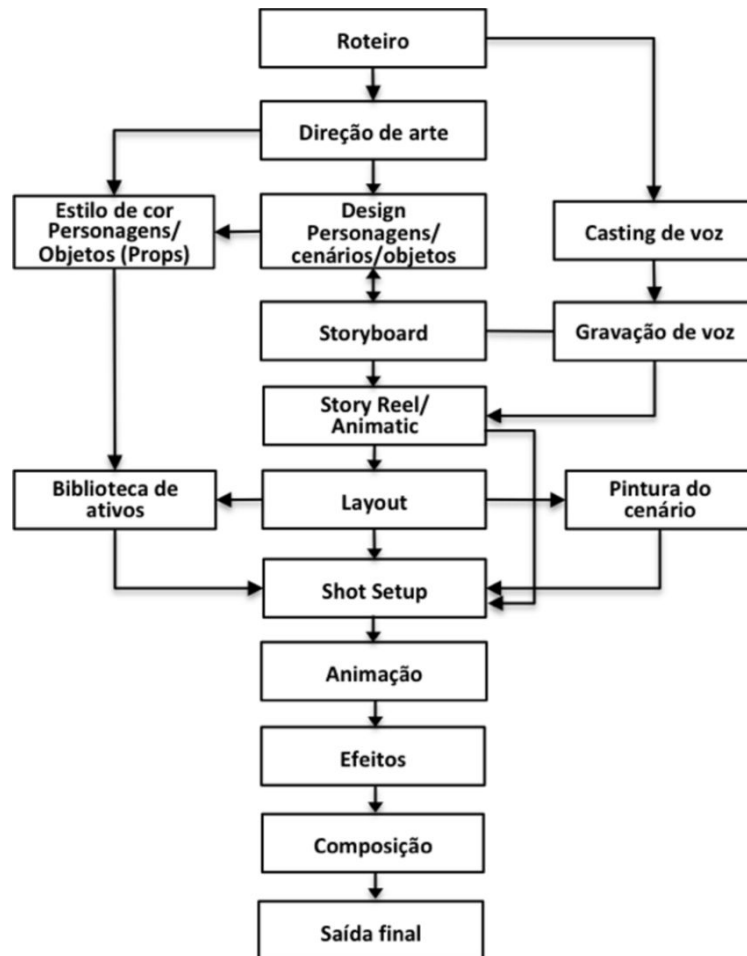
Figura 2 – Cena da animação “Ruff and Reddy”



Fonte: Cena retirada diretamente da animação “Ruff and Reddy”

Catherine Winder, produtora e executiva canadense de mídia digital por mais de 25 anos, atualmente CEO/Fundadora of Wind Sun Sky Entertainment e Zahra Dawlatabadi, mestre em Estudos Cinematográficos americana que produziu animações para a indústria por mais de 2 décadas, juntaram seus conhecimentos para escrever o livro "Producing Animation", sobre métodos e suas etapas de produção de uma animação (Figura 3). Considerando destes métodos, especificamente, o “Producer’s Thinking Map”, essas etapas são, na ordem: Desenvolvimento, Preparação, Pré-produção, Produção, Pós-produção e Entrega. Durante todas as etapas, Winder e Dawlatabadi(2011) explicam como organizar equipes para cada tarefa do processo de criação.

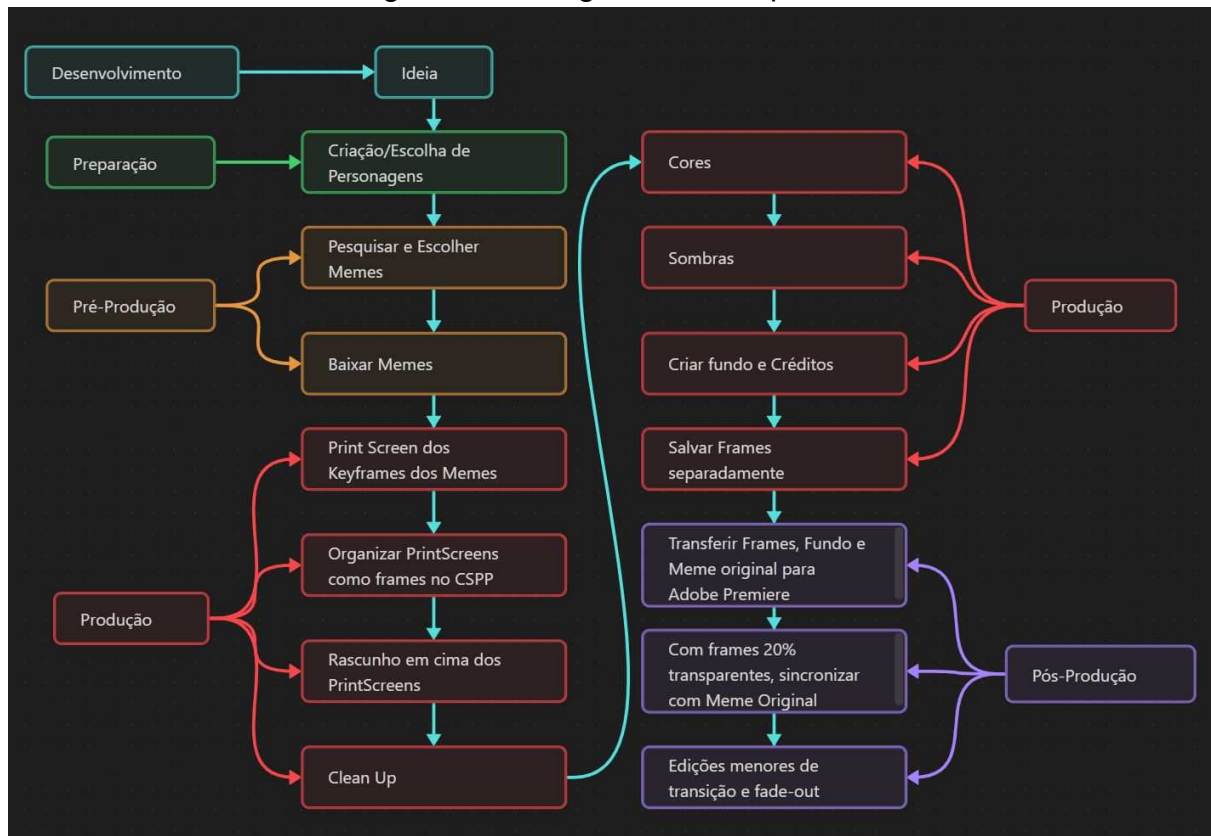
Figura 3 – Uma das Metodologias de Winder e Dawlatabadi



Fonte: Winder e Dowlatabadi (2011, p. 249)

O trabalho conjunto de Winder e Dawlatabadi virou referência para a indústria de animação atual no que diz respeito a todo o processo de criação e, por isso, será usado como base para o processo de criação do projeto aqui apresentado, resumido no fluxograma da figura 4 e descrito em mais detalhes em seguida.

Figura 4 –Fluxograma de Etapas



Fonte: Fluxograma feito pela autora (2025)

Sendo este um projeto de conclusão de curso feito unicamente pela autora, não houve escolha de equipes ou delegação de tarefas, ou seja, todas as etapas foram concluídas pela mesma.

## 2.1 DESENVOLVIMENTO

A ideia, obtida durante a etapa de desenvolvimento, é a de reproduzir memes de animação simples, e surgiu pelo consumo desses pela autora em redes sociais focadas em mídias visuais com o formato de publicação vertical, como Instagram, shorts de Youtube e TikTok.

Memes de animação existem desde meados dos anos 2000, quando o primeiro vídeo do Carameldansen(2006) foi criado, unindo um loop de animação da abertura do anime "Popotan" com um remix acelerado da música Carameldansen do grupo pop sueco "Caramell". O vídeo fez tanto sucesso com sua animação simples e música grudenta que muitos internautas se apressaram para fazer suas próprias versões, usando a mesma música e poses, porém com personagens diferentes à sua escolha. Tal fenômeno não demorou a se repetir com outros memes de animação populares como "Caipirinha Dance" e "Popipo", que são referenciados até hoje.

O consenso da comunidade consumidora de memes é de que só há sucesso quando esse é repetido e visualizado. Dito isso, nada garante que um meme criado do zero irá viralizar, e criar memes com esse propósito costuma causar o efeito inverso e não alcançar a popularidade. Com isso em mente, neste projeto memes foram apenas reproduzidos ao invés de concebidos.

## 2.2 PREPARAÇÃO

Foram escolhidos personagens dentre os que autora já possuía, desenvolvidos a anos, facilitando, assim, incorporá-los em situações diversas, estando eles já prontos: Muriel, Cristóvão e Abelardo.

O primeiro motivo para a escolha foi o fato de serem 3 personagens em um relacionamento poliamoroso, ou coloquialmente falando, um trisal, possibilitando mais representações de comédia e interações entre os personagens do que se fosse um casal, ou seja, mais variedade na escolha dos vídeos, além de dar palco para mais alternativas de modelos de relacionamento. Como explica o livro *Decolonizando Afetos* (NÚÑES, GENI, 2023, p.35), "(...)poliamor se refere a vários amores românticos e/ou sexuais.", e foi escolhida pela autora por sua popularidade crescente, como diz o artigo *Amores Plurais Situados – Para uma meta-narrativa sociohistórica do poliamor*:

"(...)em menos de duas décadas, o vocábulo entrou em dicionários de Português de Portugal, em publicações académicas em número crescente, e foi até integrado em projectos de investigação com financiamento público de vulto." (CARDOSO, DANIEL, 2017, p.2)

O segundo foi por serem animais antropomórficos e, assim, permitindo mais variedade de designs do que humanos. É comum os personagens desse tipo de vídeo usarem sempre as mesmas roupas tanto pela praticidade como para serem reconhecidos com facilidade, mas como eles serem animais já os torna reconhecíveis, a autora resolveu vesti-los diferente em cada vídeo para mostrar o estilo de cada personagem.

Terceiro, devido à influência de animais em animações desde o rato Mickey da Walt Disney Animation até a popularidade da comunidade "furry", que consome esse tipo de conteúdo e é bastante numerosa nas redes sociais.

"A palavra furry pode ser usada para identificar uma pessoa com interesse em animais antropomórficos e criaturas imaginárias/mitológicas/fictícias que possuem aparência e habilidades humanas, ou usada para identificar tais seres." (WikiFur, 2025, tradução da autora).

Como mostra a Figura 5, a Muriel é uma vaca branca com manchas pretas bem-humorada com um estilo de roupas que varia contanto que seja fofo e que o

tema seja morangos. Cristóvão é um veado magricelo, engraçado e traumatizado que veste roupas simples e costumeiramente terrosas. Abelardo, por fim, é um Javali alto e musculoso muito tímido que quase sempre está usando a mesma flanela azul para trabalhar no campo, quando não está sem camisa e descalço.

Figura 5 – Referência dos personagens



Fonte: Produzido pela autora

## 2.3 PRÉ-PRODUÇÃO

Visto que o objetivo do meme de animação é a cópia, o próximo passo é encontrar memes de animação anteriores a serem copiados. Para isso foi necessário escolher entre aqueles que possuíssem já engajamento e que se encaixassem nos personagens escolhidos.

De acordo com Dos Santos (2020), As redes sociais são mais acessadas em dispositivos móveis, então é natural que as pessoas o façam verticalmente. Por conta disso, as animações reproduzidas durante este projeto são verticais.

Um dos 5 memes escolhidos para reproduzir no estilo da autora é "sad cat (?) dance"(Figura 6), do artista @skaroy no Youtube que, na data em que este artigo foi redigido, possuía mais de 12.790.000 visualizações. Apesar desse vídeo em particular não ser o primeiro dos memes da mesma categoria e sim uma imitação de outros semelhantes, foi ele o escolhido para ter sua reprodução detalhada nesse artigo, então ele será referido aqui como "o original".

Figura 6 – Frame de "Sad cat (?) dance"



Fonte: Vídeo de animação de Skaroy(2022) no Youtube (<https://www.youtube.com/shorts/3g0-ujhxRbU>)

No original, um personagem implora ao outro que se vista com roupas provocantes de vaquinha e dance, o que inicialmente é negado, mas, devido à insistência, acaba dançando. Na versão deste projeto, uma das diferenças é que são dois personagens que imploram para um terceiro, e outra é que, sendo eles já animais, foi preferido, por motivos humorísticos, usar uma roupa que também virou meme em 2017, conhecido como "virgin-killing sweater"(Figura 7) ou "suéter assassino de virgens" por ser muito provocante, com uma abertura excessiva na parte de atrás. Este meme foi escolhido porque os dois personagens que imploram se atraem pelo físico do terceiro.

Figura 7 –"Virgin-killing Sweater"



Fonte: Loja Anmosugoi (2021)

## 2.3 PRODUÇÃO

Ao começar a produção, primeiro foi preciso fazer um print-screen dos principais frames a serem copiados da animação original escolhida do @Skaroy. Depois, todos estes foram abertos como camadas rasterizadas em uma pasta de animação no software Clip Studio Paint Pro (CSPP), como frames de animação. (Este software foi escolhido devido a familiaridade prévia da autora).

Em uma nova pasta de animação acima da pasta anterior, foram criados frames em branco para serem rascunhos(Figura 8) baseados nos frames originais, respectivamente acima destes.

Figura 8 – Exemplos de rascunhos dos frames



Fonte: Produzido pela autora

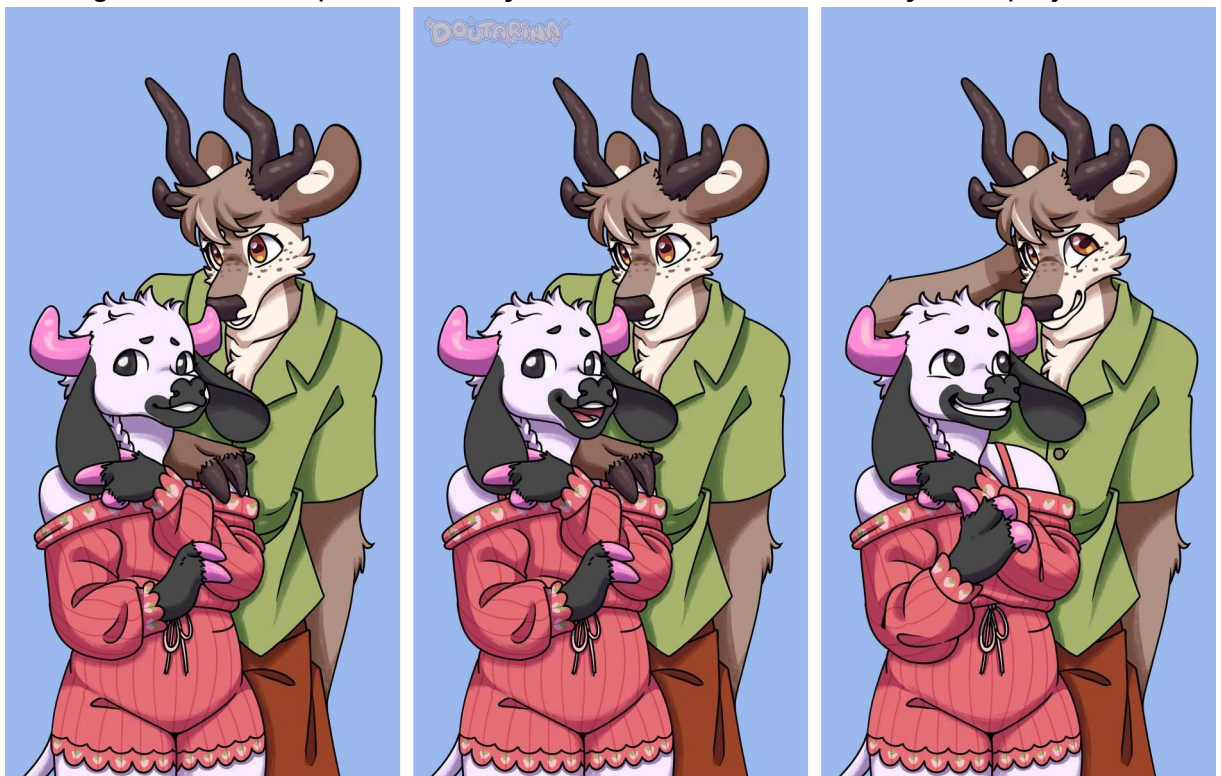
Utilizando de técnicas de animação limitada, alguns frames foram reutilizados, não só com uma cena em loop como espelhados um do outro (Figura 9). Outra técnica muito utilizada em outras animações foi a personagem parada enquanto pequenas partes se movem para dar a ilusão de movimento (Figura 10).

Figura 9 – Rascunhos de frames espelhados



Fonte: Produzido pela autora

Figura 10 – Exemplo de animação limitada em outra animação do projeto



Fonte: Produzido pela autora

Terminados os rascunhos, foi utilizado o software Adobe Premiere para uní-los à animação original, ajustando o timing quando necessário para verificar se a animação estava funcionando adequadamente perante o áudio. Estando tudo certo, não foi necessário checar os frames novamente até terminar a etapa da produção.

Assim, a autora passou para a etapa de clean-up dos rascunhos. Para isso, voltando para o programa CSPP, a pasta de rascunhos teve sua opacidade reduzida e foi-se criada uma pasta de animação acima da pasta de rascunhos com frames correspondentes em branco, para que fossem preenchidos com o clean-up, como aparecem na Figura 11.

Figura 11 – Clean-Up de dois frames



Fonte: Produzido pela autora

Finalizados os clean-ups, chegou o momento de adicionar as cores. Dessa vez ao invés de acima, foi criada uma pasta de animação abaixo da pasta de clean-ups, para que as cores adicionadas nessa não se sobrepussem às linhas. Quando mais essa etapa foi concluída, foram adicionadas as sombras em uma pasta acima, com o modo de multiplicação ligado com meia opacidade e, quando mais isso acabou, as linhas foram pintadas de acordo com as cores(Figura 12).

Figura 12 – Dois frames com cores, sombras e linhas coloridas.



Fonte: Produzido pela autora

A fase seguinte foi criar fundos. Em todas as animações produzidas o fundo foi pensado para ser o mais simples possível, variando pouco de frame para frame, podendo ser de cor sólida a degradê, texturas simples oriundas do CSPP e uma única cena detalhada com cenário por um segundo em uma das animações. O motivo disso foi, além de reduzir o tempo e o trabalho, focar o máximo da atenção dos espectadores nos personagens, já que as animações são curtas demais para dar tempo de absorver tantas informações a tempo de pegar a piada. Na animação nesse texto detalhada, foi usado um fundo sólido cor-de-rosa.

Para terminar a etapa da produção, foram criados créditos. Essa fase não é obrigatória pois, devido à natureza dos memes de animação, é muitas vezes difícil encontrar ou descobrir quem foi o pioneiro no meme em questão, estando subentendido que o seu não é o original até que seja dito o contrário. No entanto, o meme "Sad Cat" possui tantas alterações em suas reproduções que a autora achou mais adequado creditar o autor do vídeo específico usado. Para isso foram feitos dois frames praticamente idênticos com apenas um rascunho rotacionando para diferenciá-los e causar uma leve ilusão de movimento.

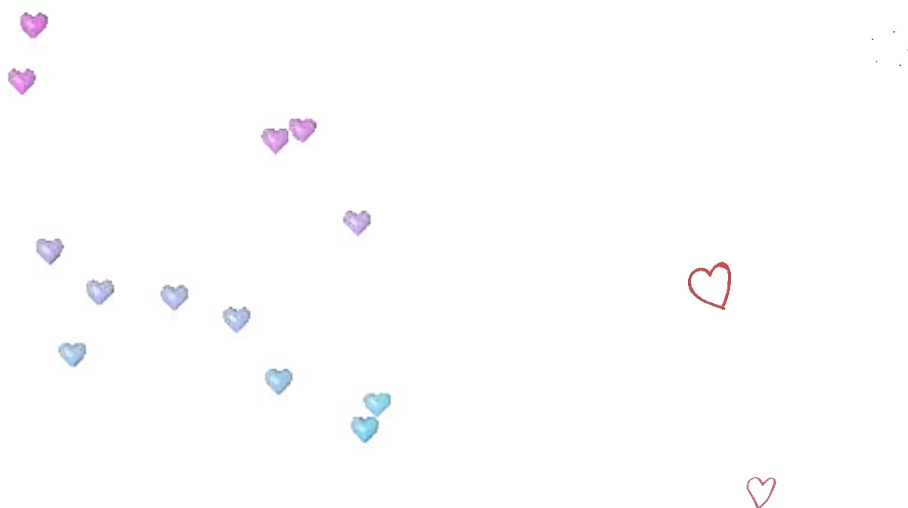
## 2.4 PÓS-PRODUÇÃO

Graças ao projeto utilizar tantas informações montadas de antemão (música, timing dos frames, ideias de enquadramento e interações), a edição foi mais simples do que um projeto de animação iniciado do zero, abreviando sua conclusão. Como os vídeos já vem prontos o áudio já está preparado e a velocidade dos frames se baseia nos originais. Os frames foram salvos como arquivos PNGs e importados para o software Adobe Premiere.

Na animação aqui detalhada foi-se utilizado fade-out na música e fade-to-white entre os créditos e a animação, e em outras animações, de acordo com a necessidade, foram adicionadas legendas para melhor compreensão de públicos deficientes auditivos ou não-falantes de inglês.

Por fim, a última adição à animação foram dois gifs animados de corações (Figura 13) retirados do site Giphy de forma gratuita, sobrepostos sobre a animação final com opacidade baixa no momento em que Abelardo começa a dançar para gerar um efeito cômico e piegas à cena.

Figura 13 – Dois GIFs de animação de corações



Fonte: Site de imagens gratuitas Giphy

Finalizada, esta animação foi unida às outras 4 aqui não detalhadas em um único vídeo para a apresentação deste projeto, com um intervalo de 1 segundo entre elas. Dito isso, das Figuras 14 a 18 foram reunidas demonstrações de frames finalizados de cada uma dessas 5.

Figura 14 – Frames da primeira animação do vídeo



Fonte: Produzido pela autora

Figura 15 – Frames da segunda animação do vídeo



Fonte: Produzido pela autora

Figura 16 – Frames da terceira animação do vídeo



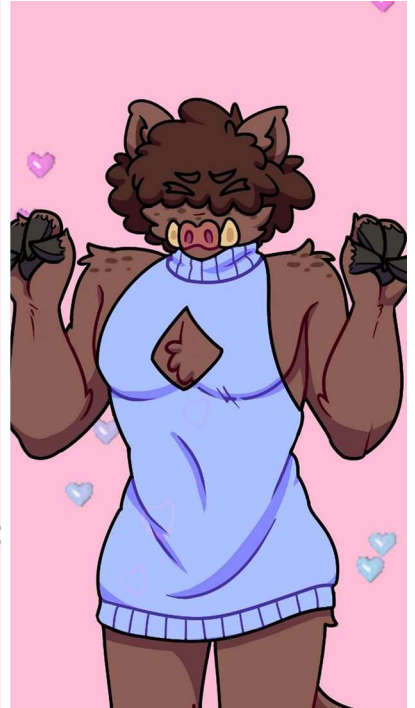
Fonte: Produzido pela autora

Figura 17 – Frames da quarta animação do vídeo



Fonte: Produzido pela autora

Figura 18 – Frames da quinta animação do vídeo



Fonte: Produzido pela autora

### **3 CONCLUSÃO**

Nesse projeto foram produzidos 5 memes de animação curtos e verticais, buscando a otimização do tempo da autora e intensificando a identificação de potenciais clientes com os personagens representados.

Levando em consideração que por enquanto há pouco estudo acadêmico nessa área, este projeto sobretudo busca contribuir com o curso de animação, como conteúdo para futuros estudos sobre memes de animação. Espera-se que haja a conscientização de seus leitores sobre o tema e a popularização da metodologia de criação aqui sintetizada pela autora.

Uma consequência esperada da criação deste projeto é que a descrição desse sistema possa incentivar os novos animadores a buscar alternativas de animação que agilizem seu trabalho mantendo a eficácia e o interesse do público sem pôr sua saúde em risco com sobrecarga de trabalho.

A autora pretende ainda planejar a publicação dos memes aqui apresentados em suas redes sociais ao longo do ano de 2025. Até lá, as animações podem ser acessadas com antecedência no Repositório Institucional da Animação da UFSC, anexas a este texto.

## REFERÊNCIAS

**Animation Meme - Fanlore.** Disponível em:

<[https://fanlore.org/wiki/Animation\\_Meme](https://fanlore.org/wiki/Animation_Meme)>.

CARDOSO, D. Amores Plurais Situados - Para uma meta-narrativa sociohistórica do poliamor. Portugal, 2017.

**Catherine Winder - Wind Sun Sky Entertainment.** Disponível em:

<<https://windsunsky.com/catherine-winder/>>. Acesso em: 23 jun. 2025.

DAWKINS, R. O gene egoísta. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

DOS SANTOS, R. J. A tendência dos vídeos verticais: um olhar sobre linguagem cinematográfica no contexto dos dispositivos móveis. Pucsp.br, 2020.

**Furry.** Disponível em: <<https://en.wikifur.com/wiki/Furry>>. Acesso em: 23 jun. 2025.

HAN, BYUNG-CHUL Sociedade do cansaço. Petrópolis, RJ : Vozes, 2015.

LONGO, A. Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 4, n. 11, p. 71, 20 ago. 2019.

MONA\_JPN. **Virgin-Killing Sweater.** Disponível em:

<<https://knowyourmeme.com/sensitive/memes/virgin-killing-sweater>>.

NÚÑES, G. Descolonizando Afetos, Florianópolis, SC: UFSC, 2023.

NWAENIE, C. **Animator Goes Home '30 Minutes A Week' and Other Disturbing Trends in Anime Health Report.** Disponível em:

<<https://www.cbr.com/anime-report-distubing-industry-trends-mental-health/>>.

SATSUMAINO, R. **Anime's Great Deception – the Difference between**

**Anime and Cartoons.** Disponível em: <<https://www.tofugu.com/japan/anime-vs-cartoons/>>.

SEIBERT F.; BURNETT B. **Unlimited Imagination**, 31 jan. 2002. Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/unlimited-imagination>>. Acesso em: 22 nov. 2024.

**Sociedade do Cansaço por Byung-Chul Han: resumo | Colunas Tortas.** Disponível em: <<https://colunastortas.com.br/sociedade-do-cansaco-por-byung-chul-han-resumo/>>.

Who are the furies? **news.bbc.co.uk**, 13 nov. 2009.

WINDER, C.; DAWLATABADI, Z. Producing animation. Waltham, MA: Focal Press, 2011.