

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA  
CURSO DE ANIMAÇÃO

GABRIEL TURANI ATTOLINI

**DESENVOLVIMENTO DE UM CURTA ANIMADO A PARTIR DE UMA  
ADAPTAÇÃO LITERÁRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao  
Programa de Graduação da Universidade  
Federal de Santa Catarina a obtenção do Grau  
de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Fernando Gonçalves  
De Figueiredo

Florianópolis

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Attolini, Gabriel Turani

Desenvolvimento de um curta animado a partir de uma  
adaptação literária / Gabriel Turani Attolini ; orientador,  
Luiz Fernando Gonçalves De Figueiredo, 2023.  
25 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,  
2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação 2D. 3. Adaptação literária. 4.  
Curta-metragem. 5. Processo criativo. I. Figueiredo, Luiz  
Fernando Gonçalves De. II. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Gabriel Turani Attolini

**DESENVOLVIMENTO DE UM CURTA ANIMADO A PARTIR DE UMA  
ADAPTAÇÃO LITERÁRIA**

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, 21 de junho de 2023.

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

**Banca Examinadora:**

Prof. Luiz Fernando Gonçalves De Figueiredo, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof<sup>a</sup>. Eliete Auxiliadora Assunção Ourives, Dr<sup>a</sup>. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. André Luiz Sens, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

---

Luiz Fernando Gonçalves De Figueiredo, Dr.  
Professor Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina

## RESUMO

Este artigo abordará o processo de adaptação de uma obra literária pré-existente (um conto) para uma obra audiovisual. Também irá abranger todo o processo criativo e de desenvolvimento da animação. O conto utilizado se chama “A porta no muro”, publicado no início do século XX, em 1906, escrito por Herbert George Wells.

**Palavras-chave:** Animação 2D; Adaptação literária; Curta-metragem; Processo criativo.

## ABSTRACT

This article will address the process of adapting a pre-existing literature work (a short story) into an audiovisual piece. It will also include the entire creative and developmental process of the animation. The short story used is called "The Door in the Wall", published in the early 20th century, in 1906, written by Herbert George Wells.

**Keywords:** 2D Animation; Literature adaptation; Short film; Creative process.

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução.....</b>	<b>6</b>
<b>2. Desenvolvimento.....</b>	<b>7</b>
2.1 Adaptação Literária.....	7
2.2 Desenvolvimento dos elementos visuais.....	9
2.2.1 Cenários.....	12
2.2.2 Design de Personagem.....	16
2.3 Produção da animação.....	19
2.3.1 Storyboard.....	19
2.3.2 Produção das cenas.....	20
2.3.3 Pós-produção.....	23
<b>3. Conclusão.....</b>	<b>24</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>25</b>

## ***1. Introdução***

Tanto o cinema quanto a literatura possuem linguagens e características próprias. Enquanto esta possui um conjunto de frases, orações e períodos, aquele apresenta um conjunto de planos de câmera, sequências de imagens e sons, (ALMEIDA; RODRIGUES, 2013).

Entretanto, ambas as linguagens se utilizam do gênero narrativo para contar suas histórias. Entende-se por narrativa a criação ou imaginação de um enredo, uma ficção. “A narrativa seria então aquela que contém uma história inventada ou fingida, fictícia, imaginada, resultado de uma invenção imaginativa, com ou sem intenção de enganar. A essência da ficção é, pois, a narrativa” (AMORIM, 2010, p. 2). Por esse motivo, é muito comum encontrar no cinema obras audiovisuais inspiradas em livros ou contos.

O objetivo deste trabalho é fazer uma descrição, através de um relatório, da produção de uma peça audiovisual, criada pelo autor, inspirada no conto do gênero fantástico “A Porta no Muro” (1906), de Herbert George Wells, escritor britânico conhecido como o pai da ficção científica moderna. O projeto audiovisual é um teaser de animação 2D com duração de 1 minuto e 13 segundos.

## ***2. Desenvolvimento***

O propósito deste artigo é demonstrar os processos de transposição de uma obra literária para uma **mídia audiovisual**, comparando o projeto de animação desenvolvido com a narrativa literária escolhida para explicar as escolhas dos elementos visuais na produção da animação. Para conceituar o tema, primeiramente será apresentada uma breve definição de adaptação literária e sua importância no mercado cinematográfico, seguido de uma introdução aos contos fantásticos e o motivo da escolha desse gênero da literatura para desenvolver este projeto. Por fim, também irá apresentar o processo de produção do teaser.

### ***2.1 Adaptação Literária***

A adaptação literária é o processo de transição ou conversão de uma obra literária, como um romance, conto, poema ou peça teatral, para outra mídia, como cinema, televisão, teatro, quadrinhos ou jogos eletrônicos. No seu livro “A arte da adaptação”, Linda Seger afirma que “85% dos premiados pelo Oscar na categoria melhor filme são adaptações” (SEGER, 2007, p. 11), entre os anos de 1930 e 1990. De 2000 até 2023, metade dos vencedores de melhor filme do Oscar foram adaptações, provando que esses filmes com roteiros baseados em livros ainda é uma prática atual e continua relevante na indústria cinematográfica<sup>1</sup>.

Além disso, SEGER (2007, p.18-19) argumenta ainda que “(...) a adaptação implica mudança”, uma vez que “(...) a natureza do drama é algo intrinsecamente diferente da natureza de qualquer outra forma de literatura”. Muitas vezes também é necessário condensar ou expandir o material, cortando ou fundindo personagens e subtramas, mas é importante sempre manter a essência da história original.

A produção de filmes que possuem um roteiro adaptado de material literário é muito explorada por ser vantajosa e pode ser extremamente lucrativa para ambas as indústrias cinematográfica e de livros. Uma vez que a obra já conta com um público estabelecido, é possível afirmar que as chances do filme ser lucrativo sobem consideravelmente, enquanto

---

<sup>1</sup> Experience over nine decades of the Oscars from 1927 to 2023. **Oscars.** <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies>

que o sucesso do filme pode impulsionar as vendas do material adaptado, ampliando o público de leitores.

Existem inúmeros casos de sucesso de filmes que são adaptações de obras literárias. Dentre alguns exemplos está um dos clássicos da Disney, “Branca de Neve e os sete anões” (1937), primeiro longa metragem em animação, que foi inspirado pelo conto “Branca de neve” publicado em 1812 em uma coletânea de contos de fada alemães escritos por Jacob e Wilhelm Grimm. O filme, que teve um orçamento de 1,5 milhão de dólares, arrecadou cerca de 185 milhões de dólares, segundo sites de bilheteria como o “*The-Numbers*” e o “*Box Office Mojo*”.

Outros exemplos são a trilogia de Peter Jackson, “O Senhor dos Anéis”, baseada na trilogia de livros homônima de J. R. R. Tolkien, que faturou aproximadamente 3 bilhões de dólares ao redor do mundo, e filmes de animação japonesa baseados em mangás, livros de história em quadrinhos japoneses, como “*Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen*”<sup>2</sup> (2020), que faturou 32,2 vezes o seu orçamento de produção.

Além de grandes estúdios, pequenas equipes e profissionais independentes também podem se beneficiar desse modelo de produção. Nesse sentido, este grupo pode ser mais favorecido ao adaptar contos. Por exemplo, nos contos fantásticos, gênero da literatura característico do século XIX, os elementos sobrenaturais, fantásticos e de horror presentes oferecem uma grande oportunidade para a criação de mundos imaginários e personagens visualmente impressionantes, que podem ser explorados e aprimorados em uma adaptação para o audiovisual.

Além disso, geralmente possuem enredos com estruturas concisas, poucos personagens, em um tempo e espaço delimitados, tornando-os, na opinião do autor, perfeitos para a produção de curta-metragens. Por esses motivos, esse gênero literário, representado pelo conto “A Porta no Muro”, foi escolhido para desenvolver a obra audiovisual cuja produção será relatada neste artigo.

A breve história, escrita por H. G. Wells, narra a vida de Lionel Wallace, um homem que possui uma vida bem-sucedida, mas que se sente incompleto e nostálgico por um

---

<sup>2</sup> *Demon Slayer: Infinity Train*



momento de sua infância, quando encontra uma porta verde misteriosa que jamais vira antes. Ao passar por ela, encontra um mundo fantástico e desconhecido. Após esse acontecimento, o protagonista volta para procurá-la, mas nunca a encontra. Entretanto, a porta reaparece algumas vezes durante sua vida, mas Lionel, agora adulto, precisa cumprir suas responsabilidades. O conflito aqui é o dilema entre seguir seus próprios sonhos ou as expectativas da sociedade. Com sua escrita habilidosa, Wells leva os leitores a refletirem sobre a natureza da felicidade e as consequências das decisões que tomamos.

## ***2.2 Desenvolvimento dos elementos visuais***

O conto “A Porta no Muro”, apesar de ter sido publicado logo no início do século XX, ainda possui características dos contos fantásticos do século XIX. Além disso, a história é ambientada em Londres. Por esses motivos, foi decidido que o desenvolvimento visual do curta adaptado utilizaria elementos da era vitoriana do Império Britânico, período que se refere ao reinado da rainha Vitória, que vai de 1837 até 1901, ano de sua morte. Foi uma época de grande prosperidade econômica e cultural para o Reino Unido, marcada pelo auge da Revolução Industrial.

A arquitetura da era vitoriana se caracterizava principalmente pelo revivalismo de diversos estilos arquitetônicos, como o gótico, o neoclássico e o estilo *Queen Anne*. O gótico vitoriano era caracterizado por elementos arquitetônicos góticos, como arcos pontiagudos, torres e ornamentos elaborados. O neoclássico, por sua vez, era uma reinterpretação da arquitetura clássica grega e romana. Já o estilo *Queen Anne* era uma mistura de diferentes estilos, como o barroco, rococó e renascentista; se caracterizava pelas paredes de tijolos vermelhos, telhados íngremes, janelas salientes e varandas largas. Um dos exemplos mais famosos da arquitetura vitoriana é o Palácio de Westminster em Londres, apresentado pela figura 1.

**Figura 1** - Foto do Palácio de Westminster



Fonte: Mike Gimelfarb, 2008

Já na moda vestuário dessa época, representada pela figura 2, as mulheres utilizavam principalmente espartilhos e vestidos adornados com muitos bordados e camadas. A moda masculina, por outro lado, era mais rígida e formal. As vestimentas dos homens consistiam basicamente em coletes, calças, casacos, chapéus e sapatos, conforme a figura 3.

Figuras 2 - Moda vestuário vitoriana



Revista de arte, notícias e moda<sup>3</sup> (1844)

<sup>3</sup> *Magasin för konst, nyheter och moder 1844*

**Figuras 3 - Moda vitoriana masculina**



Fonte: figura 2 - Jornal da Moda <sup>4</sup>

### **2.2.1 Cenários**

O design do cenário principal (figura 4), isto é, o muro e a porta verde avistada pela primeira vez por Lionel Wallace, seguiu basicamente a descrição original do conto, com pequenas mudanças. “Havia hera-americana vermelha nela, um tom carmim vibrante e uniforme ao sol âmbar num muro branco. Apareceu de repente, embora eu não lembre bem como (...) Mas o muro branco e a porta verde se destacavam de forma distinta” (WELLS, 1906, p.6).

---

<sup>4</sup> *Gazette of Fashion 1872*

**Figura 4** - Cenário principal



Fonte: Imagem autoral (2023)

É possível notar, pela imagem, que todas as características descritas no conto original foram mantidas no cenário, com exceção da cor do muro. Esta foi substituída por uma parede de tijolos avermelhada para que ficasse mais evidente o período da era vitoriana. Outros elementos adicionados para ambientar a arquitetura do séc. XIX foram o poste a moldura da porta com colunas que remetem ao neoclássico.

Como o texto é bastante vago sobre as demais características da porta além de sua cor, foi tomada certa liberdade criativa. Os detalhes em dourado aumentam o destaque da porta, pois a cor amarela é visualmente impactante, sendo este o motivo de ser amplamente utilizada em sinais de trânsito e placas de aviso ou perigo, por exemplo. Também está associada a sentimentos de obsessividade (BELLANTONI, 2005, p.42), que remete à obsessão do personagem principal pela porta e tudo associado a ela.

O formato desses detalhes lembram galhos e juntamente com as folhas e raízes ao redor da porta a diferenciam do contexto urbano em que a história está inserida. Esses elementos visuais do cenário representam o novo mundo que surge quando Wallace

finalmente entra pela porta: “Havia um caminho longo e amplo com canteiros de mármore cheios de flores dos dois lados (...) Estou dizendo, era um jardim encantado” (WELLS, 1906, p.7).

O verde da porta e o vermelho das folhas foram mantidos na adaptação, mas ambos carregam significado. A cor verde evoca uma dicotomia entre vida e perigo, já o vermelho pode representar aqui também o perigo ou até mesmo uma sensualidade (BELLANTONI, 2005, p.2) que atrai o personagem. Além disso, as folhas e raízes apontando para a porta conduzem o olhar do espectador para o objeto de interesse da cena.

Os outros cenários, apresentados nas figuras 5, 6 e 7, são apenas variações ou outros ângulos do cenário principal. Na figura 7, o plano de ângulo de câmera alta ou plongée foi escolhido porque cria a sensação de que há algo ou alguém observando.

**Figura 5** - Cenário principal noite



Fonte: Imagem autoral (2023)

**Figura 6 - Cenário escada**



Fonte: Imagem autoral (2023)

**Figura 7 - Cenário da porta plano plongée**



Fonte: Imagem autoral (2023)

### 2.2.2 Design de Personagem

O personagem principal do conto, Lionel Wallace, é descrito como um homem de meia-idade de personalidade introspectiva e melancólica. Também é possível concluir, pelo texto, que ele é uma pessoa ambiciosa, já que alcançou cargos altos ligados ao Parlamento. O design final de Wallace, apresentado na figura 8, seguiu a descrição do conto, além de inspirações visuais nas vestimentas dos ingleses no século XIX, citadas anteriormente.

**Figura 8** - Personagem principal (Lionel Wallace)



Fonte: Imagem autoral (2023)

O design do personagem seguiu um estilo mais sóbrio, com cores mais neutras. A cor que se destaca é o azul, que representa a melancolia e introspecção de Wallace. Além disso, essa tonalidade mais escura utilizada também está ligada à inteligência e geralmente associada a personagem em posições de liderança ou do Governo (BELLANTONI, 2005. p.82). Essas características vão de encontro com a descrição do personagem no conto, um homem muito focado no seu trabalho e responsabilidades, mas que reprime esse desejo por essa imagem da porta que representa, para ele, felicidade e a pureza da infância.



"(...) ele podia parecer um homem extremamente bem-sucedido. Sua carreira é de fato feita de sucessos. (...) alcançou posições muito acima da minha (...) e dizem agora que ele estaria no governo e muito provavelmente no novo Gabinete se estivesse vivo." (WELLS, 1906, p.5)

É possível notar a inspiração da época vitoriana através das vestes do personagem, como o casaco sobretudo, o colete, o chapéu, o sapato e a calça xadrez. A figura 9 é uma colagem contendo as referências utilizadas para a criação do design do personagem. Além de imagens de revistas da época vitoriana e personagens como Anton Ego de Ratatouille (2007) Spike Spiegel de Cowboy Bebop (1998), também foram utilizadas imagens geradas por inteligência artificial através do Midjourney, plataforma que gera imagens a partir de textos escritos pelo usuário.

**Figura 9 - Referências**



Fonte: Compilação do autor

O design de Wallace na infância (figura 10) seguiu o mesmo estilo da versão adulta, mantendo basicamente a mesma paleta de cores. Além disso, alguns elementos como o óculos e o chapéu foram mantidos para deixar mais claro ao espectador que se trata do mesmo personagem. Na figura 11 estão algumas das imagens usadas como referência para o design do personagem jovem.

**Figura 10 - Lionel Wallace jovem**



Fonte: Imagem autoral (2023)

**Figura 11 - Referências**



Fonte: Compilação do autor

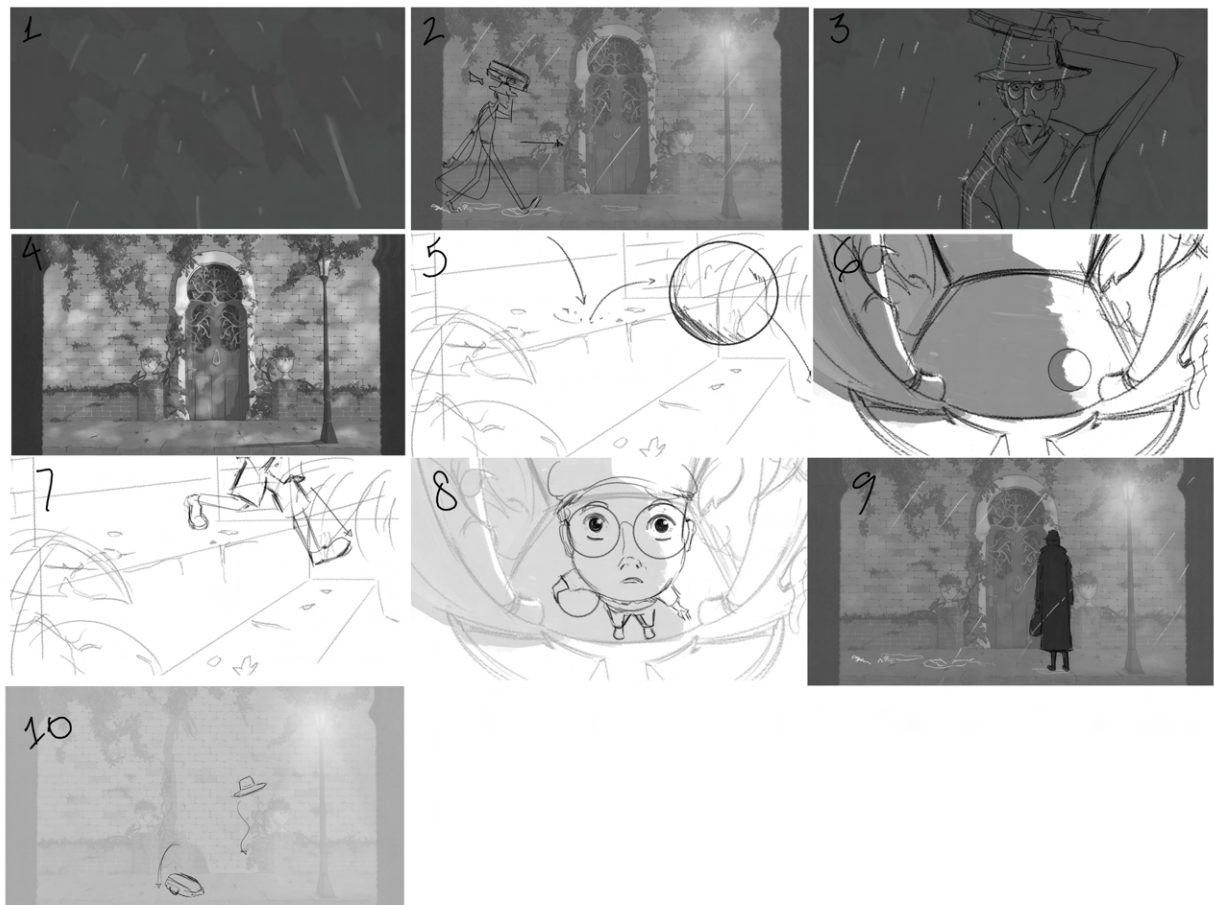
## 2.3 Produção da animação

### 2.3.1 Storyboard

O *Storyboard* é uma sequência de ilustrações que servem para pré-visualizar um filme e ter uma maior clareza das cenas, definindo, por exemplo, quais personagens, ângulos de câmera e cenários serão utilizados em cada cena ou sequência antes de começar as gravações ou a produção. Esse processo, no projeto audiovisual deste artigo, foi desenvolvido em paralelo com a criação do design dos cenários e personagens.

A figura 12 apresenta o Storyboard da peça audiovisual produzida pelo autor. As cenas do conto escolhidas para o *teaser* são o primeiro e o último encontro de Wallace com a porta. A cena da bola na cena 5 foi introduzida para que ficasse claro que a descoberta da porta no muro foi acidental.

Figura 12 - Storyboard



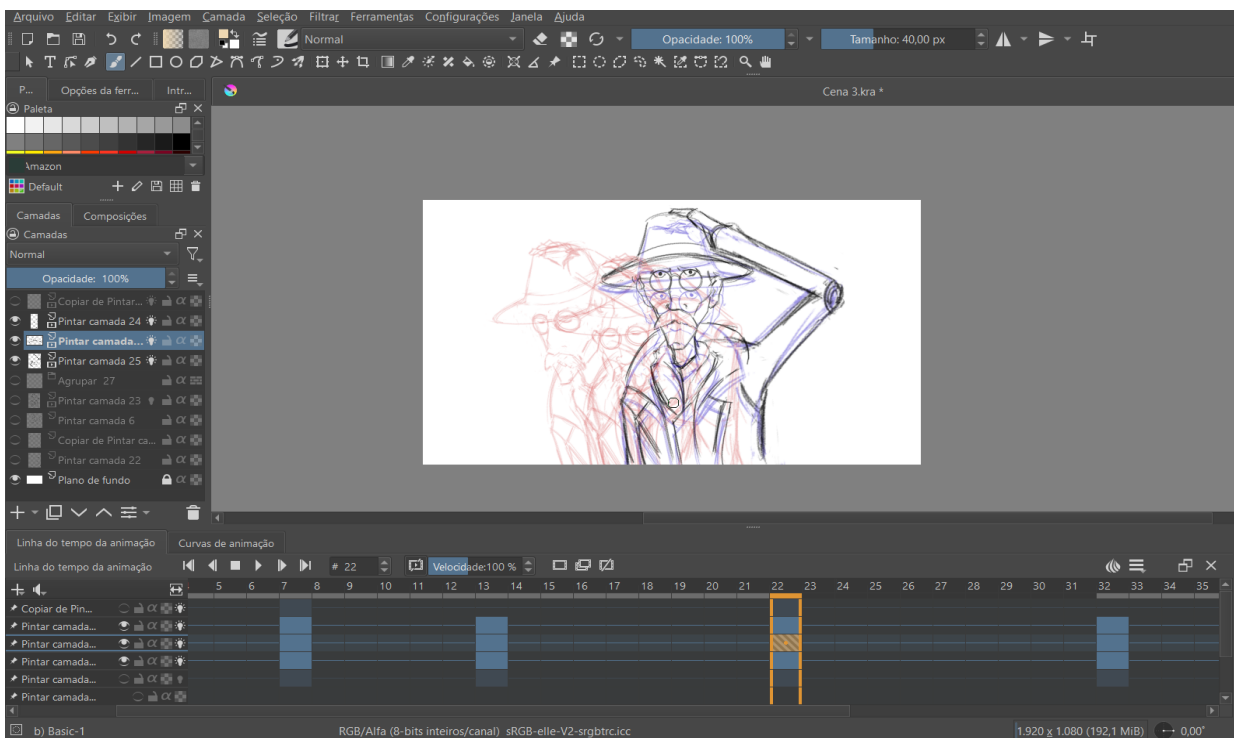
Fonte: Imagem autoral (2023)

### 2.3.2 Produção das cenas

Essa etapa se refere a todo o processo de desenvolvimento da animação das cenas, que foi dividido em *rough*, *clean-up* e colorização. A técnica utilizada é a de animação 2D tradicional digital ou *frame a frame*.

Na fase de *Rough*, o objetivo é criar um esboço da animação final de uma cena de forma rápida. Para este projeto, foram feitas apenas as poses chaves e enfatizando os arcos do movimento, O software utilizado nesta etapa foi o Krita<sup>5</sup>, programa gratuito que permite a criação de desenhos e pinturas digitais, e que também possui ferramentas básicas para animação. A figura 13 mostra um exemplo de animação em *rough* de uma cena do projeto.

Figura 13 - Rough da cena 3

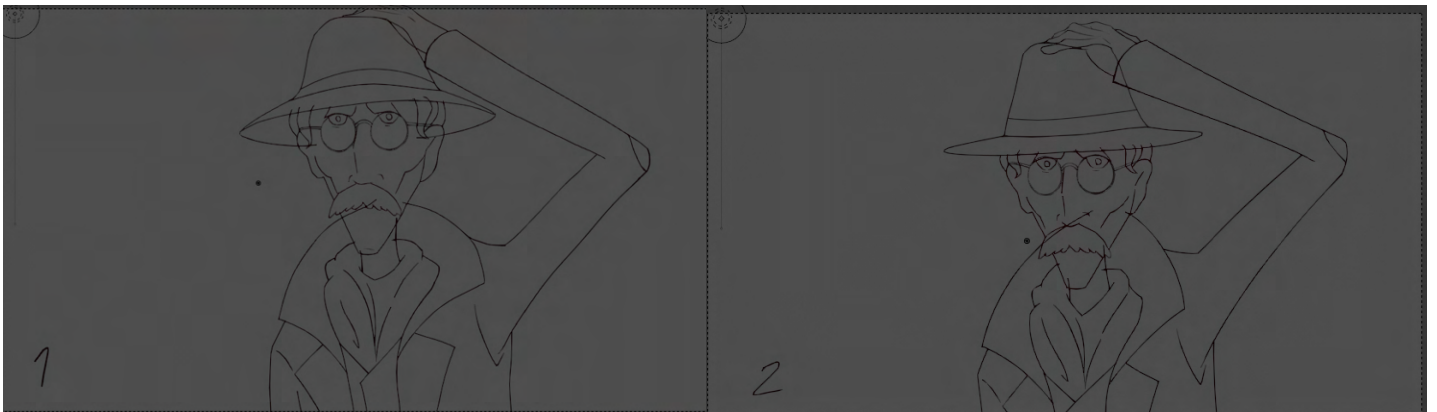


Fonte: Captura de tela da área de trabalho do Krita

<sup>5</sup> <https://krita.org/>

O *Clean-up* se refere à etapa de polimento da animação em rough, isto é, redesenhar os quadros com o objetivo de limpar as linhas e manter as proporções corretas do personagem. Esse processo foi feito no Blender<sup>6</sup>, software gratuito de modelagem e animação 3D, mas que também possui diversas ferramentas para animação 2D. A figura 14 apresenta o clean-up de dois quadros chaves, que foram desenhados a partir do rough da cena 3.

**Figura 14** - *Clean-up* da cena 3



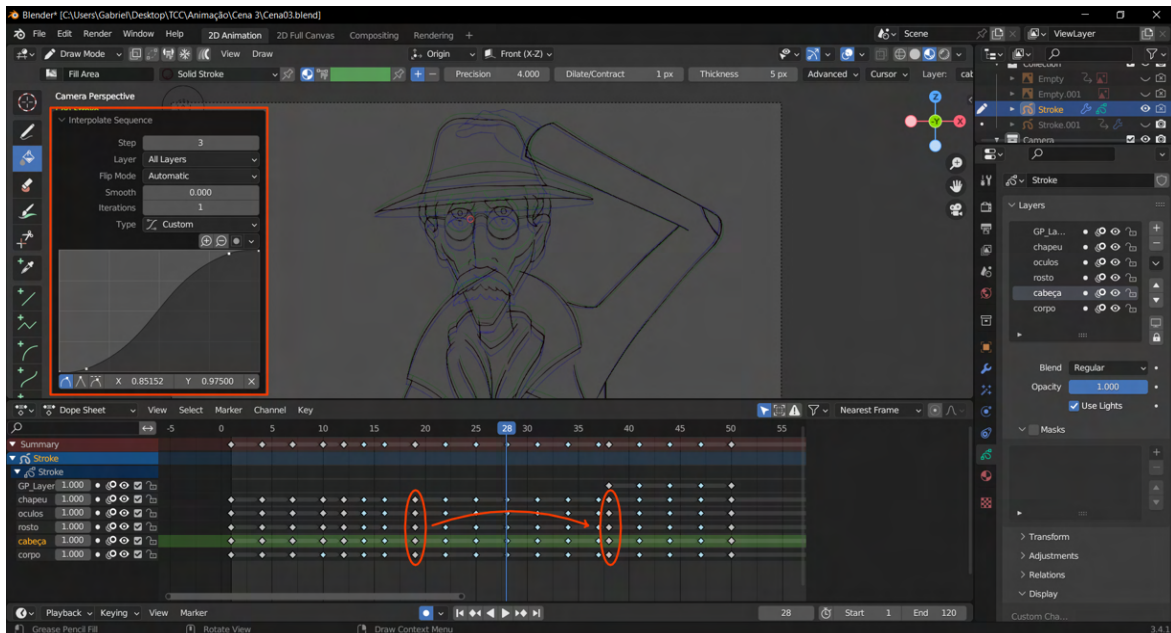
Fonte: Imagem autoral (2023)

Depois de desenhar as poses chaves, como exemplificado pela figura 14, foi utilizada a ferramenta de interpolação automática, que cria os desenhos intermediários entre duas poses. Também é possível modificar a curva de aceleração e desaceleração. É possível ver essa ferramenta na figura 15, marcada no quadrado em vermelho.

---

<sup>6</sup> <https://www.blender.org/>

Figura 15 - Interpolação da cena 3



Fonte: Captura de tela da área de trabalho do Blender

Na colorização, ocorre o preenchimento das cores do personagem em cada quadro. Também é nessa fase que foram adicionados efeitos de sombra e luz. Essa etapa também foi feita no Blender. Depois que todos os quadros da cena estavam prontos, foi feita a colorização (figura 16) conforme as cores do personagem principal.

Figura 16 - Colorização



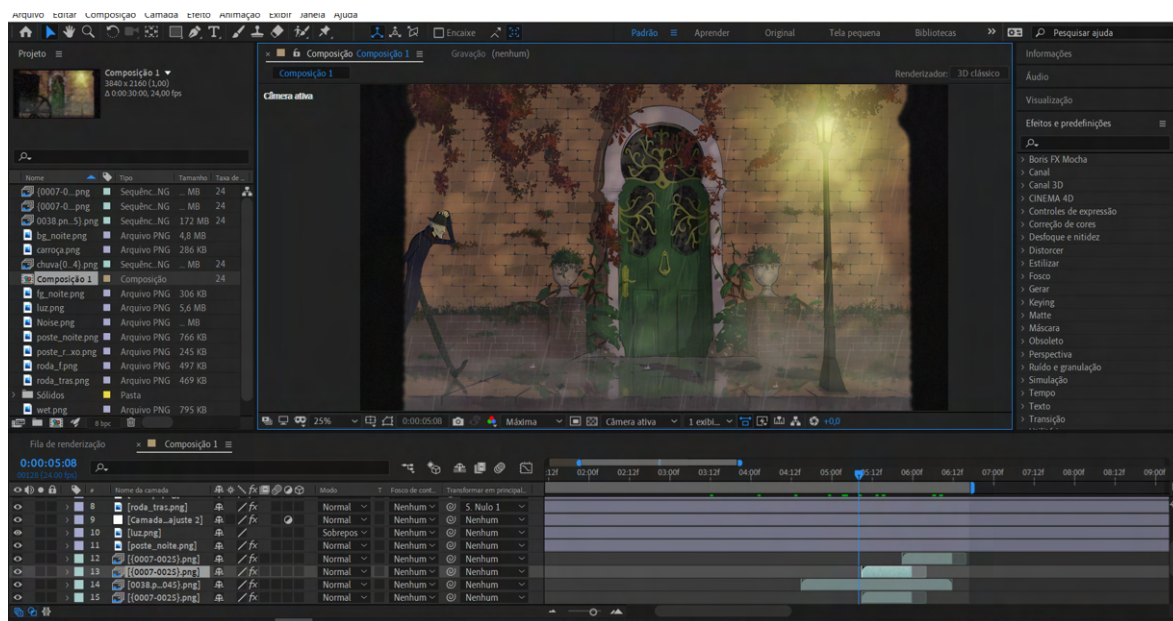
Fonte: Captura de tela da área de trabalho do Blender

### 2.3.3 Pós-produção

A pós-produção envolve todo o processo de edição e montagem das cenas, além dos efeitos especiais. Nesta fase foram utilizados o *After Effects*<sup>7</sup> e o *Premiere Pro*<sup>8</sup>, ambos softwares da Adobe.

Depois de finalizar a última etapa da animação, foi feita a composição de cada cena, importando as sequências de vídeos e os cenários com as camadas devidamente separadas, conforme a figura 17. Também foram adicionados os efeitos, como a chuva, o desfoque de câmera e a correção de cor.

Figura 17 - Composição da cena 2



Fonte: Captura de tela da área de trabalho do After Effects

A edição final consiste na montagem das cenas finalizadas, isto é, a junção das cenas em sequência. Além disso, também ocorre a inserção da trilha sonora e dos sons diegéticos<sup>9</sup>,

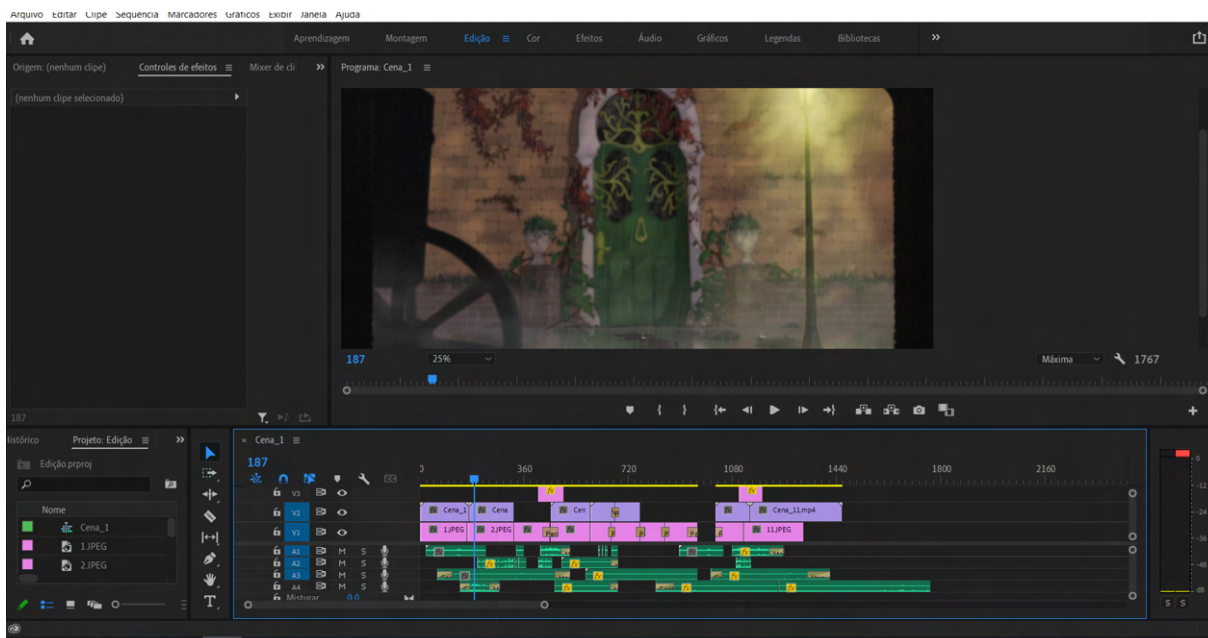
<sup>7</sup> <https://www.adobe.com/br/products/aftereffects.html>

<sup>8</sup> <https://www.adobe.com/br/products/premiere.html>

<sup>9</sup> Sons que estão presentes no ambiente do universo ficcional onde acontece a ação. Em outras palavras, são os sons ou barulhos que podem ser escutados tanto pelo espectador quanto pelos personagens da cena.

como, por exemplo, o som da chuva e dos passos, que são sincronizados com a animação, conforme a figura 18.

**Figura 18** - Edição final do teaser



Fonte: Captura de tela da área de trabalho do Premiere Pro

### **3. Conclusão**

O objetivo central do trabalho, produzir uma peça audiovisual e descrever o processo de adaptação da obra "A porta no muro" para um curta animado 2D, foi atingido. No entanto, muitas cenas do conto original tiveram que ser cortadas do teaser a fim de cumprir os prazos estabelecidos para a entrega deste trabalho. Apesar disso, a adaptação dessa obra oferece a possibilidade de produzir uma experiência visualmente deslumbrante, explorando o mundo descrito por Wallace ao atravessar a porta e seus elementos fantásticos, o jardim encantado e as criaturas misteriosas.

Ademais, a análise do conto de Wells abre a possibilidade de discutir temas e questões interessantes, como a antítese entre o mundo real e o dos sonhos, o contraste entre as responsabilidades de um adulto e o tempo livre de uma criança, que abre espaço para a imaginação e criatividade. Assim, não só a discussão desses temas, mas também a produção de outras adaptações literárias podem ser desenvolvidas em trabalhos futuros.



## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Larissa Araújo; RODRIGUES, Thais. **Conto e adaptação visual**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Rádio e TV) - Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas e Comunicação da Universidade do Vale do Paraíba, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <https://biblioteca.univap.br/dados/00002d/00002df0.pdf>. Acesso em: 22 de maio de 2023.

AMORIM, Marcel Alvaro de. **Ver um filme, ler um livro**. 2010. UFRJ, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: [http://www.filologia.org.br/xiv\\_cnlf/tomo\\_2/1725-1739.pdf](http://www.filologia.org.br/xiv_cnlf/tomo_2/1725-1739.pdf). Acesso em: 22 de maio de 2023.

BELLANTONI, Patti. **If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling**. 1ª edição. Focal Press, 2005. 243 p.

Box Office History for Peter Jackson's Lord of the Rings Movies. **The-Numbers**. Disponível em: <https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Peter-Jacksons-Lord-of-the-Rings#tab=summary>. Acesso em 24 de maio de 2023.

Branca de Neve e os sete anões (1937). **Box Office Mojo**. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0029583/>. Acesso em: 22 de maio de 2023.

Branca de Neve e os sete anões (1937). **The-Numbers**. Disponível em: <https://www.the-numbers.com/movie/Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs>. Acesso em : 22 de maio de 2023.

CALVINO, I. **Contos Fantásticos do Século XIX: O fantástico visionário e o fantástico cotidiano**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 520 p.

Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen (2020). **The-Numbers**. Disponível em: [https://www.the-numbers.com/movie/Kimetsu-no-Yaiba-Mugen-Ressha-Hen-\(2020-Japan\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Kimetsu-no-Yaiba-Mugen-Ressha-Hen-(2020-Japan)#tab=summary). Acesso em 24 de maio de 2023.

SEGER, Linda. **A arte da adaptação: como transformar fatos e ficção em filme**. 1ª ed. São Paulo: Bossa Nova, 2007. 285 p.

WELLS, H. G. **A Porta no Muro**. [S. l.: s. n.], 1906. 25 p.