

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - RÁDIO E TV**

LÍVIA MARIA ALMEIDA SOARES
MATEUS DOS SANTOS MESQUITA
PRISCILA COSTA LARA

UNCLIVO:
O STOP MOTION COMO ESTRATÉGIA CRIATIVA DO SENSÍVEL

São Luís - MA
2025

LÍVIA MARIA ALMEIDA SOARES
MATEUS DOS SANTOS MESQUITA
PRISCILA COSTA LARA

UNCLIVO:
O STOP MOTION COMO ESTRATÉGIA CRIATIVA DO SENSÍVEL

Trabalho de Conclusão de Curso, em modalidade Projeto Experimental, apresentado ao Curso de Graduação em Comunicação Social - Rádio e TV da Universidade Federal do Maranhão, para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Rádio e TV.

Orientador(a):
Prof. Dr^a. Patrícia Kely Azambuja

São Luís - MA
2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Almeida Soares, Livia Maria.

UNCLIVO: : o STOP MOTION COMO ESTRATÉGIA CRIATIVA
DO SENSÍVEL / Livia Maria Almeida Soares, Mateus dos
Santos Mesquita, Priscila Costa Lara. - 2026.

96 f.

Orientador(a): Patrícia Kely Azambuja.

Curso de Comunicação Social - Rádio e Tv,
Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2026.

1. Stop Motion. 2. Piloto. 3. Vinculação Social. 4.
Cinema. 5. Produção Audiovisual. I. dos Santos
Mesquita, Mateus. II. Azambuja, Patrícia Kely. III.
Costa Lara, Priscila. IV. Título.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaríamos de agradecer aos nossos pais por todo o tempo, carinho, amor e paciência investidos, esse trabalho e toda a trajetória acadêmica não seriam possíveis sem o suporte de vocês.

À nossa orientadora professora Dr^a Patrícia Azambuja por acreditar neste trabalho desde o início, por todo o suporte, por cada correção, por nos fazer sonhar e sonhar muito alto com essa produção, obrigada pela parceria e companheirismo que se fizeram presentes na construção deste trabalho, obrigada pela paciência e calma nesse processo turbulento, não existem palavras suficientes para agradecer todo o seu suporte e importância neste trabalho.

Aos professores do departamento de Comunicação Social em especial aos que compõem a habilitação de rádio e tv, queremos agradecer por toda essa enorme jornada acadêmica, cheia de altos e baixos mas que se encerra com o nosso muito obrigado.

Queremos agradecer nominalmente aos professores: Carolina Libério, Márcio Monteiro, Rose Ferreira, Larissa Leda, Flávia Moura e aquele que nunca vai ser esquecido, Junerlei Dias de Moraes.

Obrigado em especial ao professor Ramon Bezerra, esse trabalho teve início com a discussão em sala de aula do texto de Muniz Sodré, o nosso muito obrigada por propor essa discussão que se transformou no produto fruto desse estudo.

Aos nossos amigos e colegas que construímos durante essa graduação, a universidade é um lugar muito melhor com vocês.

Aos técnicos do laboratório de TV, Gilson e Giovanni, obrigada por nos salvarem sempre que possível.

RESUMO

O projeto experimental intitulado UNCLIVO investiga a centralidade dos processos de vinculação social na constituição do indivíduo, materializando essa reflexão por meio da produção de um piloto em animação *stop motion*. A pesquisa aplicada articula a teoria de Muniz Sodré – especificamente o conceito de vinculação social como dimensão existencial e ética – às técnicas de narrativa ficcional e à linguagem cinematográfica. O desenvolvimento do produto audiovisual serve como campo de experimentação para a aplicação de teorias clássicas e contemporâneas da história do cinema, buscando a convergência entre o rigor técnico da animação quadro a quadro e a profundidade temática da subjetividade humana.

Palavras-chave: Stop motion; Piloto; Vinculação social; Cinema; Produção audiovisual.

ABSTRACT

The experimental project entitled UNCLIVO investigates the centrality of social bonding processes in the constitution of the individual, materializing this reflection through the production of a stop-motion animated pilot. The applied research articulates Muniz Sodré's theory – specifically the concept of social bonding as existential and ethical dimension – to fictional narrative techniques and cinematic language. The audiovisual product's development serves as an experimentation field for the application of cinema history's classical and contemporary theories, seeking convergence between the frame-by-frame animation's technical rigor and the human subjectivity's thematic depth.

Keywords: Stop motion; Pilot; Social bonding; Cinema; Audiovisual production.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Lanterna mágica de Athanasius Kircher projeta a imagem de um homem queimando no inferno.....	12
Figura 2 - Experimento Le Vol des Oiseaux, de 1887.....	14
Figura 3 - Fotograma único de O Kaiser (1917).....	19
Figura 4 - Frame do filme Un homme de têtes (1898) de George Méliès.....	25
Figura 5 - Frame do filme O Dragãozinho Manso (1942) de Humberto Mauro.....	26
Figura 6 - Frame do filme Frankenstein Punk (1986) de Eliana Fonseca e Cao Hamburguer.....	27
Figura 7 - Sistema de articulação ball-and-socket em boneco moderno.....	28
Figura 8 - Camadas da construção digital do personagem Shrek.....	29
Figura 9 - Esboço dos personagens.....	44
Figura 10 - Esboço da armadura dos bonecos.....	45
Figura 11 - Base de madeira na armadura.....	45
Figura 12 - Primeira camada de pele (fio de lã).....	46
Figura 13 - Troncos de árvores e pedras.....	48
Figura 14 - Cabana, estante, jarros e panelas.....	48
Figura 15 - Set de filmagem com iluminação e tripé.....	49
Figura 16 - Visualização do frame/processo de captação.....	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	BREVE HISTÓRICO DA ANIMAÇÃO E A TÉCNICA STOP MOTION.....	11
2.1.	Histórico da animação no Brasil.....	18
2.2	O cinema de stop motion.....	23
3	DA IDEIA À PRODUÇÃO: DESAFIOS DA PRODUÇÃO DE UM STOP MOTION.....	31
3.1	A ideia.....	35
3.2	Pré-produção.....	39
<i>3.2.1</i>	<i>Desenvolvimento do roteiro.....</i>	<i>40</i>
<i>3.2.2</i>	<i>Organização técnica do roteiro.....</i>	<i>42</i>
<i>3.2.3</i>	<i>Criação dos bonecos.....</i>	<i>43</i>
<i>3.2.4</i>	<i>Ambientação, cenários e objetos de cena.....</i>	<i>47</i>
<i>3.2.5</i>	<i>Equipamentos necessários.....</i>	<i>49</i>
3.3	Produção.....	50
<i>3.4.1</i>	<i>Iluminação e composição.....</i>	<i>50</i>
<i>3.4.2</i>	<i>Captação de imagens quadro-a-quadro.....</i>	<i>51</i>
<i>3.4.4</i>	<i>Organização do material captado.....</i>	<i>53</i>
3.4	Pós-produção.....	53
<i>3.5.1</i>	<i>Montagem e edição.....</i>	<i>54</i>
3.5	Próximos passos: articular formas de distribuição.....	56
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58
	REFERÊNCIAS.....	61
	REFERÊNCIAS FÍLMICAS.....	64
	APÊNDICE A - ARGUMENTO E ESCALETA.....	65
	APÊNDICE B - FICHA DE PERSONAGENS.....	67
	APÊNDICE C - ROTEIRO LITERÁRIO DO CURTA-METRAGEM.....	69
	APÊNDICE D - ROTEIRO TÉCNICO DO CURTA-METRAGEM.....	75
	APÊNDICE E - ROTEIRO TÉCNICO DO PILOTO.....	88
	APÊNDICE F - LISTA DE EQUIPAMENTOS.....	92
	APÊNDICE G - LISTA DE FESTIVAIS DE ANIMAÇÃO.....	93

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da trajetória humana, em meio às mudanças sociais, políticas e culturais, a arte sempre se apresentou como meio de reflexão sobre os contextos, questionamento das verdades vigentes e interrogação da própria existência. É inegável o seu poder de atuar sobre o mundo, permitindo que indivíduos e coletivos expressem seus anseios, medos e esperanças.

O cinema, considerado a sétima arte, se estabeleceu como uma das mais potentes formas de expressão, não apenas servindo como entretenimento, mas também como espaço de reflexão crítica da realidade. Ele se tornou uma linguagem capaz de transcender barreiras culturais e geográficas, oferecendo uma visão única sobre os dilemas humanos. Além disso, o cinema continua a ser uma poderosa ferramenta de transformação social e de questionamento das normas estabelecidas.

Com o surgimento do cinema, também se desenvolve o cinema de animação. Existem diversas maneiras de fazer animação, seja do modo tradicional, como desenho bidimensional ou *stop motion*, ou de forma digital, como a CGI (*Computer Graphic Imagery*). O *stop motion*, por sua vez, é realizado por uma sequência de fotos, criando a ilusão de movimento a partir de pequenas alterações em cada *frame*.

O trabalho aqui proposto é uma pesquisa qualitativa de natureza aplicada. De acordo com Gerhardt e Silveira (2009), esse tipo de abordagem busca conhecimento para aplicação prática. Seu objetivo final é a produção de um piloto, por meio da técnica de animação em *stop motion*, intitulado *UNCLIVO*. O problema que justifica essa abordagem aplicada está na escassez de investimento em produções que se utilizam da técnica de *stop motion*, servindo como resistência diante do cenário de aceleração contemporânea, ao valorizar a manualidade, o tempo de execução e a experiência artística.

Como metodologia foram adotados os seguintes procedimentos: 1) pesquisa exploratória e bibliográfica no sentido de buscar o entendimento em torno do potencial reflexivo que a produção audiovisual tem e como pode consubstanciar o ser humano por meio da vinculação social; 2) pesquisa-ação da investigação sob a forma de audiovisual em *stop motion*. Para Gerhardt e Silveira (2009), este procedimento de pesquisa envolve proximidade com a ação, as informações coletadas e analisadas interessam na medida em que podem ser estímulos para a mudança social.

De acordo com Lakatos e Marconi (2002), a pesquisa aplicada tem como finalidade um determinado objetivo prático e contribuir com soluções de problemas encontrados na realidade social circunscrita. Logo, tem interesse de aplicação dos resultados por meio de novos conhecimentos ou inovação tecnológica. Dessa forma, inicialmente a etapa exploratória

do levantamento bibliográfico busca compreender os conceitos centrais que fundamentam o projeto e orientam a elaboração do enredo, bem como as particularidades da técnica de *stop motion* adotada. Conceitos como vinculação, a partir da concepção de comunicação de Muniz Sodré (2016), estética, experiência estética e aceleração são fundamentais para a construção teórica do trabalho. Acrescenta-se o estudo da linguagem audiovisual de animação, seus conceitos fundamentais e especificações da técnica de *stop motion*, a fim também de compreender os aspectos históricos e técnicos do produto final.

A produção cinematográfica de um longa-metragem de animação requer todo um aparato técnico e intelectual custoso, o que limita a execução de obras com baixo orçamento. Entretanto, sem a necessidade de grandes investimentos, a produção de curta-metragem se tornou um espaço propício para a experimentação e pesquisa da linguagem cinematográfica, porém, mesmo estes apresentam-se como obras com custos altos proporcionais a produção, necessitando assim de captação de fundos para a sua realização, uma das alternativas para esse processo é a criação de um piloto.

Por mais que esse trabalho não se trate de uma produção serializada, o uso do termo piloto, utilizado por Ross Brown (2014), foi escolhido por tratar-se de um produto que apresenta uma amostra de um trabalho maior. Posto que um piloto compreende-se como o primeiro episódio de uma série, também é idealizado como forma de demonstração de conceitos e ideias do produto que se almeja produzir. O termo piloto nasce do processo de produção da indústria criativa estadunidense do século XX e é largamente utilizado, em suma, um piloto apresenta algumas características da obra principal, sendo estas: a apresentação dos personagens principais e o estabelecimento da premissa da obra em questão.

Nesse contexto, a criação de um piloto de animação é ideal para representar uma narrativa ficcional ímpar, pois é possível criar cenários e personagens imaginativos, tendo em vista uma temática subjetiva e um roteiro que pode ser lido de forma abstrata, proporcionando uma maior liberdade criativa. Para Luís Nogueira (2010), qualquer elemento pode ser dotado de vida e personalidade, como objetos, marionetes, fantoches ou desenhos, que passam a expressar sentimentos, vontades e reações, permitindo assim que as narrativas ficcionais se apresentem como poderosas ferramentas de conexão e reflexão. Mesmo que esses universos sejam imaginados à parte da realidade, eles desempenham um papel fundamental como espaço para reflexão das experiências humanas. Estas narrativas permitem ao espectador enxergar o mundo pelos olhos de um personagem e se envolver emocionalmente com a trama, assim como encontrar novas formas de interpretar a própria existência.

A etapa de execução do piloto *UNCLIVO* (2025) propõe uma análise dos conceitos discutidos por Martino (2018), sobre o que está por trás das ações humanas, ou seja, adentrar fenômenos subjetivos e trabalhar a partir das experiências. Tendo em vista o processo de produção do piloto, adota-se, de forma complementar, o modelo de produção cinematográfica baseado nas etapas de produção (pré-produção, produção e pós-produção), distribuição e exibição.

O desenvolvimento do projeto se inicia pelo levantamento dos conceitos essenciais para a elaboração da ideia, que definem o ponto de partida da narrativa e a mensagem da obra. A etapa de pré-produção compreende desde a construção do roteiro, que materializa os conceitos explorados na pesquisa bibliográfica, até a organização dos materiais plásticos e dos equipamentos técnicos necessários, bem como a estruturação técnica do roteiro por meio da decupagem, detalhando planos e enquadramentos para a captação.

Na etapa de produção, realiza-se a captação das imagens quadro a quadro, com atenção à manutenção da iluminação e do posicionamento da câmera, além da organização e do arquivamento adequado do material registrado. Por fim, na pós-produção, o material captado é montado, editado e integrado à trilha sonora, contribuindo para a construção da atmosfera e da expressividade do piloto, além da definição de possibilidades de distribuição.

Assim, este trabalho tem como objetivo desenvolver um piloto de animação em *stop motion*, articulando teoria estética, linguagem audiovisual e prática criativa, tendo como base narrativa o conceito de vinculação social. Para isso, se faz necessária uma pesquisa em torno do histórico da técnica de *stop motion* e da animação de forma geral, bem como de outros conceitos teóricos que dialogam diretamente com a proposta do projeto.

2 BREVE HISTÓRICO DA ANIMAÇÃO E A TÉCNICA *STOP MOTION*

O ser humano sempre buscou registrar e reproduzir imagens em movimento. Como destaca Marcelo Tassara, no texto *Das pinturas rupestres ao computador: uma mini-história do cinema de animação* (1996), esses indícios são encontrados desde a pré-história com as pinturas rupestres, nas quais é possível perceber algumas noções presentes na linguagem fílmica¹, como a noção de velocidade. É evidente que essa forma de representação não conseguia demonstrar a complexidade do processo de movimento na cena, haja vista que o homem pré-histórico não possuía recursos técnicos suficientes para a recriação dessa dinâmica do mundo onde se encontrava. E muito tempo se passou até que a humanidade conseguisse desenvolver técnicas minimamente eficazes para a reprodução do que se conhece como movimento.

A principal dessas técnicas foi intitulada cinema² e, “ao seu lado, nasceu um novo gênero de arte, original e intrigante, caprichoso e encantadoramente sedutor: o cinema de animação” (Tassara, 1996, p. 14). A palavra animação começou a ser usada apenas no século XX, e vem do verbo latino *animare*, que significa dar a vida e serve para descrever as imagens em movimento. Vale destacar que os conceitos de animação e cinema de animação são diferentes, segundo Tassara (1996), a palavra animação compreende qualquer técnica que busque produzir a ilusão do movimento, enquanto o cinema de animação está relacionado ao emprego das técnicas cinematográficas também com o objetivo de criar movimento.

Em contrapartida, produzir essa dinâmica no cinema implica duas diferentes técnicas de gravação, de acordo com Paulo de Tarso Coelho (1998): filme *live-action* e filme de animação. No *live-action*³, a câmera capta as ações em tempo real, com movimento contínuo. Enquanto em alguns tipos de animação a captação de imagens é feita quadro a quadro, com uma movimentação bem pequena no posicionamento dos elementos na cena, que podem ser objetos, bonecos ou até mesmo desenhos, essas mudanças, que têm como objetivo criar a ilusão de movimento, só se concretizam como tal no cérebro do espectador durante a projeção. Segundo a ASIFA (*Association Internationale du Film d'Animation*), esse procedimento define o cinema de animação como sendo toda a realização fotográfica realizada imagem por imagem.

¹ Conjunto de recursos, códigos e técnicas visuais e sonoras, que constroem o sentido e a narrativa de um filme.

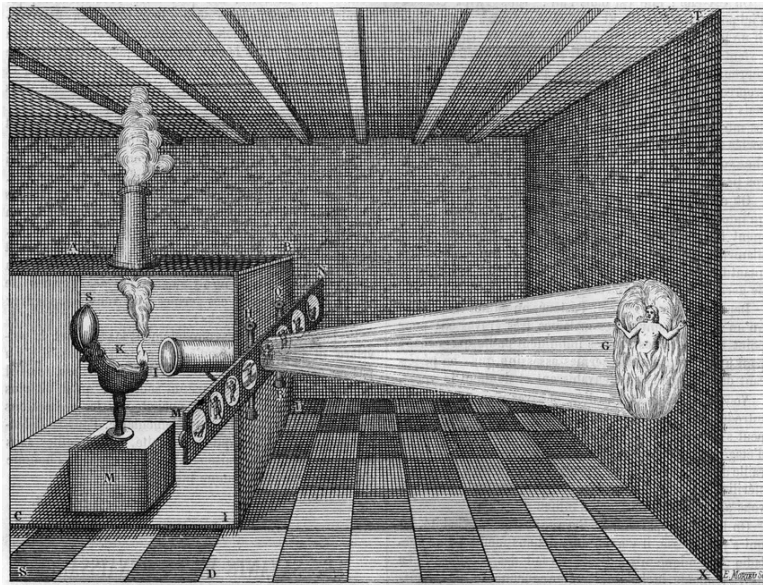
² Cinema é uma forma abreviada da palavra cinematógrafo, ainda hoje usada em algumas línguas como a italiana. Com efeito, as raízes gregas que lhe deram origem são: cinemato (movimento) e grafo (grafia ou escrita). O conceito implica, portanto, a ideia de escrita ou registro do movimento.

³ Ação ao vivo.

Para compreender essas técnicas, é preciso recorrer à sua gênese e trajetória histórica. Desde o século XVII há registros sobre uso de luz, cor, reflexão, refração, sombras, espelhos etc, como por exemplo o livro *Ars Magna Lucis et Umbrae*⁴ (1648) um texto escrito em Roma por Athanasius Kircher (1602-1680), e reorganizado por Laurent Mannoni (2003), que introduz invenções sobre o conceito de luz artificial, semelhante a um projetor de luz. O que era visto como magia se tornou a base para o cinema moderno, assim como a melhoria das técnicas e equipamentos foram essenciais para compor a história do cinema.

Com a concepção da luz artificial foi possível entender o funcionamento da lanterna mágica (Figura 1). Seu inventor tinha por finalidade criar espetáculos que provocassem reações nos espectadores. Segundo Barbosa Júnior (2005), Kircher não se considerava um artista mas um cientista e a sua proposta era mostrar ao público que o efeito produzido pela lanterna mágica eram fenômenos físicos, já que ele estudava os fenômenos da natureza. O invento era “uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, um equipamento simples que possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro” (Barbosa Junior, 2005, p.30).

Figura 1 - Lanterna mágica de Athanasius Kircher projeta a imagem de um homem queimando no inferno.



Fonte: MEISTERDRUCKE, acesso em 07/10/2025.

A demonstração assustou o público mas provocou um grande interesse, levando os cientistas a explorarem o potencial da máquina como entretenimento. Nos espetáculos, Kircher explicava o processo, e demonstrava como um disco de vidro giratório - com diversas

⁴ Tradução livre: A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema.

imagens pintadas em série - poderia ser usado para apresentar uma história para o público, nesse momento as imagens ainda eram vistas de forma separada.

Posteriormente, no século XVIII, outro experimento semelhante ao de Kircher é realizado pelo também cientista Pieter Van Musschenbroek. No projeto do holandês, uma sequência de imagens é apresentada em um disco giratório que produzia a ilusão de movimento. As imagens mostravam um moinho de vento ao fundo e um homem e uma mulher se cumprimentando, considerada a primeira exibição animada. Com o tempo, o cientista incrementou o aparelho usando lanternas e imagens sincronizadas, elaborando ainda mais a demonstração. Ainda de acordo com Barbosa Júnior (2005), logo, a lanterna mágica obteve uma enorme popularidade como entretenimento, começando a ter exibições itinerantes, tais como o espetáculo *Fantasmagorie* (1793), de Étienne Gaspard Robert.

No final da década de 1820, os franceses Louis Daguerre e Nicéphore Niépce revolucionaram o processo artístico com o advento da fotografia. Ela gerou novas discussões sobre as lanternas mágicas e foi um catalisador para o início de novas pesquisas sobre o funcionamento da captação do movimento. Desse modo, foram iniciados os usos das sequências fotográficas para a análise dos movimentos humanos e animais.

Avançando para a segunda metade do século XIX, impulsionados pelas inovações fotográficas, Thomas Edison e William Dickson desenvolveram o kinetoscópio (1891). Um aparelho individual, não destinado à projeção, que exibia filmes em um *loop*⁵ de 25 segundos – este utilizava um mecanismo de fita perfurada iluminada por um obturador rotativo. Desta forma, houve um aumento na criação de artefatos experimentais que pudessem ter o efeito de *ludibriar* a visão humana com a ilusão de movimento. Tassara (1996) destaca que um desses artefatos mais conhecidos é o praxinoscópio, que seria uma mistura entre as lanternas mágicas com bandas desenhadas, com espelhos e engrenagens, muito utilizado por Émile Reynaud, que em 1892 divertia o público parisiense com um *teatro óptico*.

Todos os artefatos tinham uma similaridade, e seus funcionamentos eram feitos para uma pequena sequência de desenhos e que representavam movimentos cíclicos. Geralmente coelhos saindo de cartolas, palhaços saltando ou cavalos galopando, sempre numa lógica voltada ao circo. Os criadores utilizaram fenômenos ópticos para elaboração desses brinquedos, a teoria da *Persistência da Visão* foi importante para tal, mesmo que futuramente acabasse sendo desmistificada.

Descrevendo sucintamente este fenômeno, diríamos que qualquer imagem persiste na retina, após atingi-la, durante um pequeno intervalo de tempo (aproximadamente

⁵ Ciclo fechado no qual uma sequência de elementos (áudio, vídeo, código, etc.) se repete continuamente e sem interrupção.

1/16 de segundo). Só então a imagem se desvanece por completo. Portanto, se procedermos de tal maneira a “bombardear” o olho com uma série de imagens fixas consecutivas - sendo que entre cada uma e a sua subsequente se verifique uma ligeira diferença de posição, correspondente ao deslocamento dos objetos criaremos a sensação de que esses mesmos objetos estão se movendo. Para isto, bastará que, entre uma imagem e outra, o lapso de tempo seja inferior a 1/16 de segundo (Tassara, 1996, p. 15-16).

Posto isso, a lógica que fundamenta a técnica da animação pode ser observada em diferentes experimentos precursores, como *Le Vol des Oiseaux* (1887), de Étienne-Jules Marey (Figura 2) e *The Horse in Motion* (1878), de Eadweard Muybridge. Esses estudos também validam o que foi descoberto em 1912 por Max Wertheimer (1880-1943), o *Fenômeno Phi*, que consiste na percepção de movimento a partir da exposição sequencial de estímulos visuais em diferentes posições. O *Fenômeno Phi* e até a própria Teoria da *Persistência da Visão* contribuíram para a criação da Teoria do Cinema⁶, de Hugo Münsterberg.

Figura 2 - Experimento *Le Vol des Oiseaux*, de 1887.

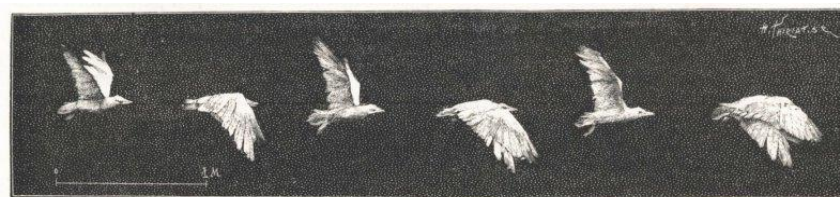


Fig. 1. — Goéland. Vol transversal. 10 images par seconde.

Fonte: <https://sciences.gloubik.info/spip.php?article129>, acesso em 01/09/2025.

Apenas em dezembro de 1895, com os irmãos Lumière, ocorreu a primeira projeção pública e paga de filmes. A exibição consistia em uma sequência de fotografias, que uma após a outra continuavam a ação anterior. Filmes curtos como *A chegada de um trem à estação* ou *A saída dos operários de uma fábrica* eram resultados diretos do aperfeiçoamento de todos os equipamentos anteriormente citados. O cinematógrafo dos irmãos Lumière inaugurou uma nova fase na história do cinema e da animação, dando origem ao cinema que existe hoje, esse marco foi muito relevante para as transformações culturais do século XX, e levou para o cinema fotográfico⁷ a possibilidade de desenvolvimento mais rápido, a ponto de tornar-se uma das indústrias mais importantes da contemporaneidade.

Não há dúvida de que o desenvolvimento da fotografia em movimento – o fato de girar uma manivela ou apertar o botão para que a câmera possa registrar o que passe por sua frente

⁶ Abordagem acadêmica (iniciada nos anos 1920) que investiga os atributos formais e as estruturas conceituais do filme, examinando sua relação com a realidade, outras artes, o espectador e a sociedade.

⁷ Ou cinema ao vivo, que existe da captação das imagens da realidade, o que contrapõe o cinema de animação onde cada uma das imagens é produzida individualmente (Tassara, 1996).

– era inicialmente visto como um conceito distante da arte. Barbosa Júnior (2005) evidencia que, em comparação, o teatro óptico estava muito mais alinhado à ideia de arte do que o cinema, por não ter uma grande quantidade de imagens disponíveis como as que podiam ser filmadas, assim, Émile Reynaud tinha que criá-las, envolvendo o processo de concepção e a transformação dessa ideia em um recurso plástico, que se alinhava com o ideal artístico.

A sétima arte nasce como uma expressão visual, como um recurso para artistas que acompanhavam as mudanças tecnológicas. Da mesma forma que as peças teatrais e as lanternas mágicas embalavam as plateias que ficavam fascinadas com a mistura de ciência, tecnologia e arte. O cinema abriu possibilidades para que escritores de fantasia conseguissem ativar a imaginação do público com as expectativas econômicas e culturais advindas do crescente processo de industrialização.

Não demorou para que a arte do cinema fosse vista como uma *trapaça* que servia apenas para *enganar* o espectador, agora a vida era facilmente captada e era necessário que essa realidade apresentada fosse repensada. Assim, surge a técnica da substituição por parada, que dá origem ao gênero do *trickfilm*⁸, filmes que fundiam cinema e ilusionismo, muito utilizado por Georges Méliès (1861-1938). O filme consistia na modificação das imagens de forma prévia que foram filmadas ao vivo na ordem de projeção e em sua própria forma, o que foi chamado de efeitos visuais. Segundo Barbosa, para Méliès o cinema era um espetáculo de magia, ele se aproveitaria de todos os truques que estivessem ao seu alcance, e somente depois de compreender esse processo a história dos desenhos animados pôde começar.

No entanto, a animação como espetáculo precede o cinema fotográfico. Ela nasce nos teatros, com a projeção de narrativas visuais em movimento. Como a animação é dependente da mão do artista, inevitavelmente lenta, por consequência teve uma evolução muito mais devagar, com dificuldades enormes até poder ser considerado como indústria. Os registros mais antigos dos filmes de animação iniciam com o inglês James Stuart Blackton (1875-1941) que produziu com a participação de Thomas Edison o filme *The Enchanted Drawing* (1900), usando a técnica de *Lightning sketches*, que consiste em um quadro negro onde desenha-se ao vivo para o espectador, e com a parada da filmagem a mudança da ação.

Assim, o vemos desenhar suas figuras na prancheta fixada no cavalete. De repente, um objeto que estava desenhado aparece fisicamente em sua mão, enquanto a expressão do personagem desenhado muda para uma cara de espanto, também fazendo uso do mesmo processo de animação. Ou seja, da mesma forma que nos filmes de outros realizadores até aqui concebidos, a técnica ainda não chegara ao método de fotografar *frame a frame* (a verdadeira técnica da animação) (Barbosa Júnior, 2005, p. 42).

⁸ Tradução livre: filme de efeitos.

Blackton aperfeiçoou a técnica de substituição por parada da ação e lançou o primeiro desenho animado chamado *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), e em seguida lançou *The Magic Fountain Pen* (1909), onde uma caneta escrevia sozinha. Porém a paternidade do desenho animado ainda segue em discussão, haja vista que o parisiense Emile Cohl, artista da animação e amigo de Méliès, também foi um dos precursores do gênero. Essa amizade influenciou diretamente na carreira de Cohl, o que o coloca também como o criador deste gênero cinematográfico, pois de 1906 a 1912 foi seu período de maior produção de filmes de animação. Dentre eles os mais conhecidos são: *Fantasmagorie* (1908), que possui cerca de dois minutos, além dos filmes *Joyeux Microbes* (1909) e *Drâme chez les Fantoques* (1908), além de outros passando de uma centena, todos com curta duração.

Fantasmagorie (1908) utilizou a técnica de fotografia *frame a frame*⁹, e como Cohl trabalhou quase sozinho na confecção dos desenhos, é perceptível a ausência de detalhes supérfluos, limitando-se ao essencial para a cena. Usou papel e tinta nanquim, já no laboratório utilizou a caixa de luz para evitar a descontinuidade dos traços, assim permitindo a sobreposição das folhas de papel e o retraçamento preciso dos desenhos. Essa alteração potencializou o controle gráfico do desenho animado, com a sobreposição das folhas, a produção de Cohl passou por mudanças substanciais, visto que essa troca da técnica permitiu a racionalização da distribuição da linha do espaço/tempo da ação. Dessa forma, ele podia fotografar duas vezes cada desenho sem que perdesse a continuidade do movimento, o que o levou a diminuir pela metade a quantidade de desenhos para o próximo filme.

É possível afirmar que esse avanço diminuiu consideravelmente os esforços de atividades mecânicas inerentes à produção de desenhos animados, dando aos animadores a chance de desenvolverem novas estratégias para poder explorar a estética do movimento e percebê-lo enquanto um elemento expressivo, inserido-os no sistema artístico.

Assim, Cohl conseguiu extraordinárias animações em movimentos de incrível fluidez, com figuras que não se limitavam às duas dimensões do suporte, mas se permitiam explorar a profundidade virtual do espaço tridimensional através do tratamento ilusório do escorço e do jogo perspectivo. Os elementos do universo artístico, com suas infinitas possibilidades de sintaxe plástica, adentravam verdadeiramente no emergente cinema de animação, dando origem a uma nova arte (Barbosa Junior, 2005, p.51).

O aprimoramento das técnicas continuou evoluindo com a introdução das folhas de acetato por Earl Hurd. Até então os desenhos usavam exclusivamente do papel opaco, que forçava os animadores a simplificar os desenhos a traços esquemáticos, resultando em tratamentos cinematográficos extremamente limitados. O uso do acetato permitiu a utilização

⁹ Tradução livre: quadro a quadro.

de cenários mais elaborados, elevando significativamente a dimensão da animação. Esta técnica de animação continua a ser utilizada em produções analógicas ou sem o auxílio de recursos digitais.

O norte-americano Winsor McCay (1869-1934) elevou a animação a um novo patamar. Ele aperfeiçoou as práticas de Cohl, recusando-se a simplificar seus traços em razão de uma profunda preocupação estética. O desenhista utilizava projetos visuais complexos para uma época com poucos recursos técnicos, o que retomava a ideia do cinema como magia. A superação de McCay vem do lançamento de *Gertie, the Dinosaur* (1914), que é considerado o primeiro grande marco da história da animação. Esse filme teve uma enorme preocupação com os movimentos de humanos e animais em uma perspectiva tridimensional dentro da cena. Com ele surgem vários dos princípios do processo de animação, como o estabelecimento das bases do personagem de animação, assim, a concepção visual deveria estar atrelada aos movimentos típicos que dariam estilo ao personagem de forma que o individualizasse e por consequência formasse parte da sua personalidade.

O sucesso de *Gertie, the Dinosaur* (1914) foi tão grande que impactou diversos artistas mais jovens a desenvolverem técnicas como é o caso dos artistas, Dick Huemer (conhecido por ser um dos artistas que construiu a fama dos estúdios Disney), Walter Lantz (o criador do Pica-pau) e Dave Fleischer. No ano seguinte, foi criada a rotoscopia pelos irmãos Dave e Max Fleischer, uma técnica repercutiu nos sistemas produtivos da animação. Embora seu impacto técnico não seja comparável ao do acetato, a rotoscopia foi amplamente explorada, tornando seus criadores referências fundamentais. Consistia em:

Uma sequência de imagens reais pré-filmadas era projetada *frame a frame* (como um projetor de *slides*) numa chapa de vidro, permitindo que se decalcar para o papel ou acetato a parte da imagem que se desejasse. Abriam-se novas oportunidades para efeitos especiais, amplitude de movimentos; mas também um mercado muito lucrativo para a animação: os filmes de instrução e educativos. Mecanismos técnicos complexos podiam ser facilmente explicados pelo uso de desenhos animados, e a rotoscopia ampliava esse alcance (Barbosa Junior, 2005, p.70).

Por outro lado, com a chegada de inúmeras tecnologias, neste caso a inserção do som ao cinema, novas dificuldades se apresentaram à animação. De acordo com Marcelo Tassara (1996), por mais que essa novidade enriquecesse as narrativas e tornasse os filmes produtos mais expressivos, a aplicação sonora implicava em aumento na quantidade de fotogramas. O que acabou elevando o número de 16 para 24 fotogramas por segundo, os artistas se viram obrigados a produzir mais 8 imagens para compor um único segundo de movimento sintético.

Uma década depois, surge a série *Mickey Mouse Cartoon* (1928) com o que viria a ser um dos maiores e mais conhecidos personagens dos *Estúdios Disney*, junto com ele a

obsessão pelo movimento perfeito. Walt Disney (1901-1966) buscava imprimir realismo às suas obras, se apropriou amplamente do processo de rotoscopia, voltando quase toda a sua atenção para o público infantil, o que se mostrou uma decisão assertiva para o sucesso de suas produções, tornando-se um grande propagador de forma sutil do estilo de vida norte americano para jovens e crianças por todo o mundo.

Um exemplo é a produção do filme *Saludos Amigos*¹⁰ (1943) lançado durante a Segunda Guerra Mundial em uma iniciativa de boa vizinhança com os países latino-americanos. Em 1939, Walt Disney visitou o Brasil como parte de uma política de boa vizinhança, que visava estreitar laços com a América Latina e angariar simpatia para a oposição ao regime nazista, liderado por Hitler na Alemanha e as políticas que começavam a ser aplicadas pelo mesmo. Porém, isso aconteceu antes do lançamento do filme.

2.1. Histórico da animação no Brasil

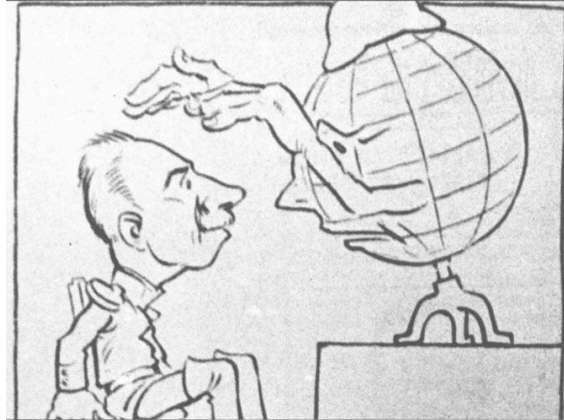
A linha do tempo da animação estabeleceu as bases técnicas e narrativas que influenciaram o desenvolvimento da produção em diversos países, incluindo o Brasil. Além do panorama internacional, entender a realidade da animação brasileira permite mapear as particularidades de seu desenvolvimento. Segundo Andréia Gomes (2008), o cinema de animação brasileiro sempre foi uma mistura de criatividade, independência e resistência, considerando a luta para driblar os problemas políticos que são inerentes aos países periféricos. De acordo com Gomes (2008), os curtas brasileiros sempre foram autodidatas e experimentais, herdando a criatividade das histórias em quadrinhos e charges. Sua origem esporádica remonta à contribuição do cartunista Raul Pederneiras que preparava pequenas charges animadas para terminar o *Pathé-Jornal*¹¹.

O primeiro filme de animação brasileiro registrado é *O Kaiser* (1917), de Álvaro Marins, do qual só sobrevive um fotograma (Figura 3). Lançado por influência da entrada do Brasil na Primeira Guerra Mundial, ilustra uma caricatura de Guilherme II sentado à frente de um globo terrestre “cobrindo-o com um capacete, dando a entender que tinha o domínio sobre o mundo. Porém o globo vai crescendo e engole o Kaiser” (Moreno, 1996, p.92).

¹⁰ Tradução livre: Alô Amigos.

¹¹ O Pathé-Jornal era um jornal impresso de arte, literatura e notícias, também conhecido como Cinejornal do estado do Rio de Janeiro com um cinema de mesmo nome e pertencente à companhia Marc Ferrez & Filhos.

Figura 3 - Fotograma único de *O Kaiser* (1917).



Fonte: Cinema Uol, acesso em 09/10/2025.

Marins, após o filme, dedicou-se ao desenho de propagandas, sempre pontuando que filmes animados só podiam ter qualidade se houvesse um bom financiamento e material adequado. No entanto, isso não acontecia no Brasil, já que as informações de técnicas demoravam muito para chegar. Também em 1917, foi lançada a primeira animação com personagens já integrados à identidade cultural brasileira, em situações com as quais o público pudesse se identificar, produzida pela companhia *Kirs filmes* foi lançado *Traquinagens de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço* (1917) ou *Chiquinho Jagunço* (1917). Este seguia a tendência de personagens como *Felix, the cat* (1919), porém com os personagens da revista Tico Tico¹².

Apesar de mais de um século de produção, a animação brasileira enfrentou milhares de obstáculos, desde ordem política até questões técnicas que atrasaram o desenvolvimento de uma possível indústria nacional, problema que não se restringe a ela, mas a todo o cinema nacional. Como apontado por Antônio Moreno (1996), no texto *História do Cinema de Animação Brasileiro* (1996), o fator principal é a falta de visão do cinema como indústria. As primeiras mudanças nesse sentido surgiram na década de 30, quando o país começou a produzir filmes com essa mentalidade com a criação dos estúdios da *Cinédia* e posteriormente nos anos 40 com a chegada da *Atlântida*, houve um fortalecimento do processo produtivo, porém nenhum dos estúdios se propuseram a inserir linhas de produção de filmes de animação.

Com a expansão do cinema norte americano, o cinema nacional perdeu ainda mais espaço, com isso a produção cinematográfica brasileira teve uma queda substancial,

¹² A revista O Tico Tico, lançada pelo jornalista Luís Bartolomeu de Souza e Silva, foi a primeira a publicar histórias em quadrinhos no Brasil. Sua primeira edição saiu no dia 11 de outubro de 1905.

obrigando o governo do país a ter que intervir. Em 1932, durante o governo de Getúlio Vargas foi estabelecida a obrigatoriedade para a exibição de filmes nacionais nas salas de exibição brasileiras. O que se mostrou efetivo para a década de 40 antes da chegada da televisão ao país, porém nem essa medida pode salvar a produção nacional que se viu definhando ano a ano até a criação da EMBRAFILME que ocorreu em 1969, haja vista que o objetivo da Empresa Brasileira de Filmes era o financiamento e a distribuição dos filmes nacionais, nessa época houve o retorno das produções brasileiras às salas de exibição.

O cinema de animação teve dificuldades no processo de desenvolvimento, pela falta de informações e equipamentos, além da tomada de poder por governos ditatoriais (1930 e 1960). Por exemplo, durante o Estado Novo (1937- 1945), de Getúlio Vargas, por meio do Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP), a censura não permitiu que o curta *Aventuras de Virgulino* (1938), de Luiz Sá, fosse exibido na passagem de Walt Disney ao Brasil, com a alegação de possuir baixa qualidade. Desse modo, a animação criada pelo cearense, que já era conhecido pelos personagens famosos *Reco Reco*, *Bolão e Azeitona*¹³, levou o produtor a enfrentar ainda mais problemas com a distribuição do filme.

Com a chegada dos anos 50 começam a aparecer vários realizadores de filmes de animação, principalmente por conta da produção estatal de filmes educativos do Serviço Especial de Saúde na promoção de campanhas de prevenção ao contágio, eliminação de focos de doenças e conscientização sobre a importância da higiene. Surgem então os famosos personagens de Rui Pieroti, *Sujismundo* e o *Dr. Prevenildo*.

Outro marco dessa década é o primeiro longa-metragem em animação brasileiro chamado *Sinfonia Amazônica* (1953) do diretor Anélio Latini Filho. O filme em preto e branco foi gravado em tipos diferentes películas e com baixa qualidade, porém a grande limitação foi a escassez de mão de obra: enquanto animações internacionais empregavam mais de 100 animadores, Latini trabalhou sozinho a concepção, a elaboração dos personagens, os cenários e, por fim, a produção, chegando a criar mais de 500 mil desenhos para o processo de animação nas lâminas de celulóide, além de pintar o cenário várias vezes em diversas cores para conseguir o efeito de profundidade nas cenas. Como havia poucos recursos, a produção levou cerca de seis anos para ser concluída.

Outros problemas incluíam a dificuldade em obter autorização para usar músicas brasileiras e a complexa sincronização destas com as cenas. Latini usou compositores internacionais que já estivessem em domínio público e um cálculo extremamente meticuloso e preciso para sincronizar as notas ao movimento das personagens. Ele ganhou destaque e foi

¹³ Personagens criados e publicados na revista Tico Tico dos anos 30.

premiado, porém sem nenhum retorno financeiro, apenas despesas, principalmente, com publicidade, fotos e cartazes.

No início do século XX, durante o processo de construção do mercado cinematográfico brasileiro, a hegemonia global era francesa, com espaço também para filmes alemães e italianos. Nessa época o cinema brasileiro já não possuía muito espaço de tela, porém os produtores brasileiros trabalhavam associados buscando disputar espaço para os filmes nacionais. Segundo João Paulo Matta (2008) com o fim da 1ª primeira guerra mundial esses países perderam força no mercado audiovisual, o que permitiu que os Estados Unidos pudessem tornar-se o principal produtor e exportador de filmes no mundo.

Grandes mudanças no ecossistema cinematográfico só ocorreram a partir da criação da Lei do Curta-Metragem na década de 70. No qual uma explosão de produções foram realizadas, apoiadas nas atividades de congressos e festivais de cinema, principalmente com o incentivo da EMBRAFILME¹⁴. A empresa promoveu o acordo Brasil-Canadá (1985) para o intercâmbio tecnológico e cultural entre o Brasil e a *National Film Board* do Canadá, deste processo foram criados núcleos para a produção de animação. A produção se concentrou na cidade de São Paulo e continuou em crescimento, forçando o governo a promulgar a lei de obrigatoriedade de exibição nos cinemas (cotas de tela), beneficiando o cinema brasileiro como um todo e abrindo um novo espaço para os animadores e suas produções.

O registro de um segundo longa de animação acontece apenas em 1971. Esse filme, por sua vez, já era em cores, intitulado *Presente de Natal* (1971), de Álvaro Henrique Gonçalves, foi produzido totalmente por seu autor e foi lançado apenas na cidade de Santos, em São Paulo. A diferença é de 18 anos entre a produção do primeiro filme de animação para o segundo, e vale salientar que houveram diversas produções de curtas-metragens durante esse período, enquanto, a produção de longas que se mostrava incipiente. Ainda na década de 70, surgiu uma vertente que teve como objetivo o ensino da animação para desenvolver no público infanto-juvenil noções artísticas. Um dos mais memoráveis é o Núcleo de Animação de Campinas, que realizava oficinas de animação com produção de filmes pelo Cineduc¹⁵ - Cinema e Educação e com parcerias com escolas, como é o caso da Edem - Escola Dinâmica do Ensino Moderno.

¹⁴ A Empresa Brasileira de Filme S.A. foi criada em 1969 pelo Regime Militar. A finalidade da empresa era a divulgação do filme brasileiro no exterior.

¹⁵ Criado em 1970, tem como objetivos principais a divulgação e promoção do cinema infantil.

O fim da ditadura militar, somado à popularização do videocassete e à grave crise econômica dos anos 1980, culminou no quase desaparecimento do mercado. A hiperinflação fez os ingressos dispararem, levando ao fechamento de inúmeras salas de exibição.

Até o final dos anos 1980, a animação brasileira era resumida a iniciativas independentes e autodidatas que de forma eventual apresentaram um destaque em um cenário dos festivais internacionais. Na década seguinte, o cinema brasileiro viveu sua crise mais profunda. As produções que eram, em média, de 80 filmes por ano passaram para poucos títulos. Diferente da década de 1970 no qual cerca de 35% das produções nacionais ocupavam o mercado interno, a venda de ingressos de 1991 a 1993 era de aproximadamente 0,4% do total. Contribuindo para a hegemonia do cinema norte americano, assim como o crescimento de filmes europeus, latino-americanos e asiáticos que encontravam espaço de consumo enquanto o cinema nacional estava em retração.

A chegada dos computadores revolucionou o método de trabalho. Antes, o animador desenhava quadro a quadro no papel, filmava e compilava as imagens manualmente. Posteriormente foram inseridos os programas de animação gráfica bidimensional (2D) e tridimensional (3D), a computação se transformou em um instrumento de resgate – do atraso que o cinema de animação foi condenado em relação ao cinema fotográfico – agora os dois formatos se tornaram dependentes de um mesmo instrumento.

Mesmo com todos os problemas políticos enfrentados pelo cinema brasileiro, a década de 1990 apresentou à animação brasileira um crescimento. A chegada e popularização dos computadores, aliadas ao acesso facilitado à informação via internet, foram decisivas para esse crescimento. No entanto, até 2008 não existiam graduações ou escolas de animação no país, sendo o da Universidade Federal de Minas Gerais o mais antigo que se tem registro.

De acordo com Laryssa Gabriele Prado (2019), um dos primeiros e maiores triunfos da produção audiovisual no Brasil foi a série animada *Peixonauta* (2009). A produção infantil inteiramente feita no país, por Kiko Mistrorigo e Célia Katunda, lançada pela *Discovery Kids* e produzida pela *TV Pinguim*¹⁶ conseguiu, na primeira semana de exibição, ocupar o primeiro lugar de audiência na América Latina, inaugurando assim um novo marco para a animação no país. Hoje outras séries brasileiras também conseguem performances semelhantes e são vendidas em mais de 90 países.

Também pertence ao Brasil a primeira animação original do canal *Cartoon Network* na América Latina. A animação *O Irmão do Jorel* (2014) é um grande fenômeno tanto técnico

¹⁶ Estúdio de animação brasileiro fundado em 1989 por Kiko Mistrorigo e Célia Catunda, conhecido pela criação e desenvolvimento de desenhos animados educativos direcionados ao público infantil.

quanto mercadológico. A animação de Juliano Enrico produzido pela *Copa Studio*¹⁷ foi inicialmente concebida para crianças na faixa etária de 08 a 12 anos; porém foi rapidamente abraçada pelo público adulto. Uma vez que, as histórias sobre a vida do protagonista abordam diversas temáticas que envolvem a família e como as relações são representadas.

Outro dos grandes exemplos de como a animação brasileira não pode ser subestimada é a *Galinha Pintadinha* (2008), que começou como vários vídeos de músicas do cancioneiro brasileiro sendo postadas no *YouTube*, e que em 2024 atingiu um bilhão de visualizações, tornando-se a primeira artista latino americana a alcançar essa marca. Tudo isso em uma canção infantil animada que atualmente possui 17 anos de existência, demonstrando mais uma vez a força do mercado de animação brasileiro, a galinha pintadinha hoje em dia é traduzida para mais de 7 línguas e segue em expansão no mercado internacional.

2.2 O cinema de *stop motion*

A trajetória da animação, com suas inovações técnicas e linguagens próprias (desenhos, bonecos, mecanismos), criou um paradoxo: acabou por forjar um paradigma hegemônico de cinema que frequentemente exclui a própria animação de sua definição mais prestigiada. Discutir o cinema de animação exige certas ressalvas, uma vez que, esse formato muitas vezes não se enquadra nas convenções do circuito comercial e das ideias mais comuns do que se entende por cinema.

Como observa Marina Estela Graça (2006), a opinião pública geral entende por *filme* apenas o longa-metragem comercial – de ficção, fotográfico com narrativa etc. – tornando-o dominante na indústria. Consequentemente, outras formas de produção, como a animação, recebem menos investimento e divulgação, tornando-se quase invisíveis. Essa percepção dominante sobre o que é cinema contribui para a marginalização de formas expressivas que não se encaixam, como o cinema de animação. Por não seguir padrões estéticos e de estrutura narrativa convencional, a animação pode acabar excluída de espaços institucionais e críticos.

Todavia, a mesma lógica que coloca o cinema de animação em posição marginal também mostra seu potencial singular. Por não estar restrita às convenções narrativas e estéticas do cinema comercial, a animação abre espaço para formas livres de expressão, capazes de sensibilizar e de propor outras experiências estéticas, numa variedade múltipla de possibilidades técnicas. Por essa abertura, torna-se necessário compreender mais sobre o início e técnicas envolvidas nesse fazer cinematográfico distinto.

¹⁷ Copa studio é um estúdio de animação brasileiro, fundado em 2009, que produz desenhos animados para televisão aberta e por assinatura.

Historicamente, diversas formas de produzir animação já foram desenvolvidas e, ainda hoje, inovações continuam a aparecer nesse meio. Isso é evidente na combinação de diferentes técnicas como observado em *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), de Joaquim dos Santos e Justin K. Thompson, ou em *Pinóquio* (2022), de Guillermo del Toro, com a utilização de movimentos de câmera complexos. Além de se preocupar com a animação dos bonecos, a câmera se torna basicamente um personagem próprio. E no caso de *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023) também acrescentando a mescla de vários estilos de animação.

De maneira geral, a animação pode ser organizada em duas grandes categorias. A primeira é a animação bidimensional (2D), que teve suas origens em experimentos com desenho, como *The Enchanted Drawing* (1900), de James S. Blackton, e *Little Nemo in Slumberland* (1911), de Winsor McCay. A segunda é a animação tridimensional (3D). Ambas as categorias podem ser produzidas de forma manual ou digital.

A animação bidimensional pode ser feita com desenhos e fotos quadro a quadro manualmente, mas os recursos digitais facilitam o trabalho do animador - como visto na evolução da técnica anteriormente. Da mesma forma, Cassimiro Carvalho Chaves Júnior (2009) afirma que, o formato tridimensional podem ter elementos visuais construídos digitalmente e animados pelo computador, enquanto a animação tridimensional manual pode ser chamada também de *stop motion* - que utiliza bonecos, massinhas ou outros objetos físicos que são animados quadro a quadro.

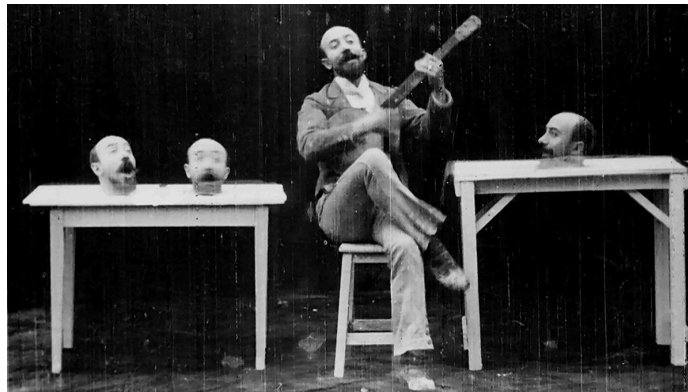
A origem do *stop motion* remonta ao início do cinema, com os experimentos de Georges Méliès (1861-1938) que “aprimorou e desenvolveu efeitos técnicos que tornassem o cinema mais atrativo, constituindo as primeiras manifestações de grande parte das técnicas, que seriam muito usadas pelo cinema e pela animação, futuramente” (Ribeiro, 2009, p. 23). Em um de seus experimentos filmando nas ruas, o próprio Méliès percebeu um efeito inesperado causado por uma falha em sua câmera. Durante um curto intervalo em que a gravação foi interrompida, uma carroça que estava enquadrada pelo cinematógrafo¹⁸ foi substituída por um carro fúnebre. Quando a filmagem continuou, criou-se a impressão de que um veículo havia se transformado em outro. De acordo com Barry J. C. Purves (2014) esse efeito ficou conhecido como *stop-action*, ou parada de ação, e mostrou a Méliès como a interrupção e

¹⁸ O cinematógrafo é o aparelho inventado no final do século XIX, capaz de registrar, projetar e, em alguns casos, imprimir imagens em movimento, funcionando como um sistema completo de produção e exibição de filmes.

retomada da filmagem podiam gerar efeitos visuais de transformação, o que abriu novas possibilidades para a exploração da técnica no cinema.

Méliès realizou inúmeros experimentos para testar a parada de ação, colocando em prática técnicas que hoje seriam conhecidas como *chroma-key*¹⁹ e pixelização²⁰, antecipando conceitos que viriam a ser fundamentais para o desenvolvimento da linguagem audiovisual e dos efeitos visuais cinematográficos (Figura 4).

Figura 4 - Frame do filme *Un homme de têtes* (1898) de George Méliès.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IKQRV4XKZt4>, acesso em 01/09/2025.

Para Thiago Franco Ribeiro (2009), os avanços tecnológicos promovidos por Méliès abriram caminho para que outros realizadores. Entre eles, Segundo de Chomón (1871-1929), um dos precursores da técnica de *stop motion*. Em sua obra *Le Théâtre de Petit Bob* (1907), é possível observar que os personagens realizam movimentos simples. Isso se deve ao fato da técnica ainda estar em desenvolvimento, com sistemas e mecanismos internos dos bonecos ainda em estágio embrionário, o que limitava a complexidade dos gestos e ações em cena. Ao explorar a técnica mais a fundo, Chomón ficou conhecido por desenvolver trabalhos hoje considerados fundamentais para a consolidação dessa linguagem cinematográfica, como: *El hotel eléctrico* (1908) e *La guerra y el sueño de Momi* (1917).

O *stop motion* já gerou incontáveis obras, tais como, o filme *Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais* (2005) e séries de televisão infantis, entre elas, *Pingu* (1986). O nome da técnica, do inglês 'stop motion' (movimento parado), descreve precisamente seu princípio básico já mencionado: a captura quadro a quadro de pequenas alterações para criar a ilusão de movimento.

¹⁹ O *chroma key* é uma técnica de pós-produção utilizada para substituir uma cor específica de fundo, geralmente verde ou azul, por outra imagem ou cenário digital.

²⁰ A pixelização é a utilização de atores reais em vez de bonecos para fazer *stop motion*.

O Brasil lançou seu primeiro curta em *stop motion* na década de 40. O filme já apresenta o princípio da animação com bonecos, ainda que de forma limitada. Em muitas cenas, o movimento é mais da câmera do que dos personagens, que atuam como ilustrações para a narração da história. Intitulado *O Dragãozinho Manso: Jonjoca* (1942), do diretor Humberto Mauro, tem como premissa a história do dragão que luta contra São Jorge, que ao invés de ser morto pelo santo, recebe a chance de se integrar à sociedade e levar uma outra vida, porém, sofre muito preconceito por conta de sua aparência. No final, transforma-se em um príncipe e casa-se com a sua única amiga e companheira fiel na sua jornada de herói (Figura 5).

Figura 5 - Frame do filme *O Dragãozinho Manso* (1942) de Humberto Mauro.



Fonte: <http://www.bcc.org.br/filmes/443318>, acesso em 09/09/2025.

O *stop motion* no país sempre foi subestimado, até Cao Hamburger e Eliana Fonseca lançarem *Frankenstein Punk* (1986). Neste filme (Figura 6), há diversas citações à filmes clássicos, assim como, trilha sonora americana e diálogos em inglês. O filme conta a história do famoso monstro que, nessa versão, nasce ao som da música *Singing in the rain*, o que muda sua trajetória, que vaga apenas em busca da felicidade. Há utilização de efeitos especiais e um cuidado maior com o acabamento das cenas por conta do aperfeiçoamento da técnica – em comparação com o primeiro filme. Utiliza bonecos de massa com expressões mais elaboradas, além de contar com som de qualidade e já ser em cores – diferentemente do filme anterior.

Figura 6 - Frame do filme *Frankenstein Punk* (1986) de Eliana Fonseca e Cao Hamburger.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=CTj_oR4QamU&t=117s, acesso em 09/09/2025.

A partir da evolução da técnica, uma das figuras mais importantes para o desenvolvimento da animação em *stop motion* com bonecos foi Ladislav Starewicz. Ribeiro (2009) afirma que o cineasta russo, ao perceber o potencial de encantar e surpreender o público, como havia ocorrido na exibição de *A Chegada do Trem à Estação de La Ciotat* (1896), dos irmãos Lumière, passou a experimentar e aprimorar suas técnicas cinematográficas, incorporando o *stop motion* como recurso.

A produção de Starewicz abrangiu diversos filmes pioneiros que ficaram marcados na história das animações em *stop motion*, entre estão: *Lacanus Cervus* (Lituânia, 1910), a primeira animação de bonecos russa; *Prekrasnaya Lyukanida (The Beautiful Lukanida*, Rússia, 1912); *Fétiche (The Mascot*, França, 1934), entre mais de cinquenta filmes animados. A experiência acumulada por Starewicz o levou a experimentar diversos materiais e a desenvolver estruturas próprias para os bonecos, tornando suas articulações mais modernas e fluidas. Ao substituir peças de madeira por mecanismos metálicos, ele aprimorou as armaduras²¹ internas dos bonecos, possibilitando movimentos mais naturais e reduzindo o desgaste durante a captura de imagens²².

Uma das maiores contribuições de Ladislav Starewicz para a animação em *stop motion* foi a criação do sistema de articulação *ball-and-socket*, que proporcionou maior fluidez nos gestos e continua sendo utilizado até os dias de hoje (Figura 7). Em seu livro *Stop Motion Animation* (2014), Barry Purves afirma que as armaduras mais utilizadas são aquelas

²¹ As estruturas internas que fazem a movimentação dos bonecos são chamadas, em inglês, de *armatures*, termo que geralmente é traduzido para o português como “armaduras” ou “esqueletos” articulados.

²² O desgaste das articulações dos bonecos pode causar pausas para reparo, por isso, técnicas como reforço de armaduras internas, lubrificação e manutenção preventiva são necessárias para evitar interrupções na gravação, para que os personagens mantenham a mesma posição e consistência ao longo de toda a captação.

com juntas esféricas (*ball-and-socket*), conectadas por hastes, por oferecer flexibilidade nos movimentos, ao mesmo tempo em que conservam a definição e proporção dos membros do boneco.

Figura 7 - Sistema de articulação *ball-and-socket* em boneco moderno.



Fonte: <https://www.stormthecastle.com/stop-motion-animation/ball-and-socket-armatures.htm>, acesso em 03/09/2025.

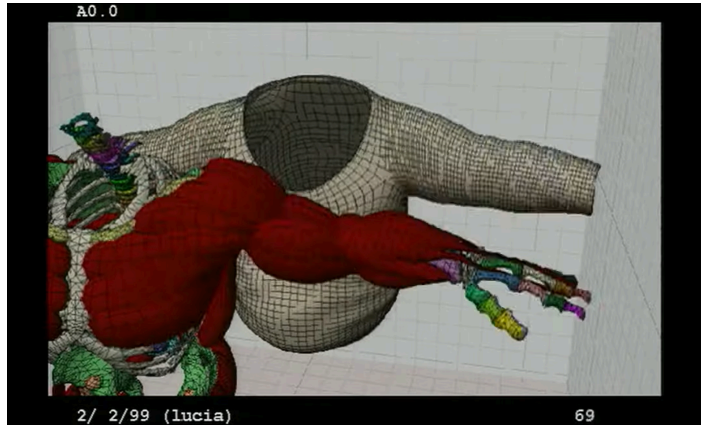
A estrutura interna dos bonecos deve, portanto, ser planejada conforme as demandas narrativas. Para que um personagem execute um movimento específico ou expresse uma emoção, é necessária uma armadura especial, adaptada ao efeito desejado em cada cena. Purves (2014) destaca que um boneco nunca terá os detalhes complexos – que aconteceriam em uma filmagem com atores reais ou de computação gráfica – no entanto, os bonecos não existem para isso, mas para representar seletivamente as expressões necessárias, enfatizando elementos que definem os personagens e descartando aqueles que não tem valor para a história.

A animação tridimensional digital, por ser construída em computação gráfica, permite uma maior liberdade de movimentos, possibilidades de narrativas e, quando dentro do orçamento, os limites passam a ser apenas a proposta e a imaginação dos criadores. Entretanto, algumas produções optam por colocar seus personagens em cena em condições mais próximas da realidade física, quase simulando os movimentos da vida real. Como por exemplo em *Shrek* (2001), a *DreamWorks* utilizou o *flesh and muscle system* (Figura 8), sistema que simulava ossos, músculos e gordura, assim como, o tecido das roupas, para reproduzir o peso, fluidez e restrições dos movimentos. Esse cuidado, apesar de também ser uma escolha criativa, mercadológica e crítica dentro do filme²³, aproxima o efeito do que se

²³ Essas decisões reforçam a sátira aos contos de fadas, diferenciam a estética da DreamWorks de produções de outras empresas e aproximam os personagens de uma fisicalidade mais realista, e serviram de ponto na campanha publicitária do filme.

observa em bonecos físicos na técnica de *stop motion*, ou seja, com limites da realidade material.

Figura 8 - Camadas da construção digital do personagem *Shrek*.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=4wfT0Qm_BOU acesso em 04/09/2025

Em *O Estranho Mundo de Jack* (1993), filme em *stop motion*, com a existência material dos personagens, ou seja, os bonecos, é possível perceber que há restrições naturais aos movimentos, gerando pequenos travamentos, leves variações de posição e um peso muito característico da presença material em cena. Mesmo que a animação tridimensional digital tenha recursos para simular um ambiente material, a animação *stop motion* sempre terá que lidar com as limitações mecânicas, materiais e gravitacionais naturais.

Ao longo do tempo, apesar de ser vista uma evolução técnica, o *stop motion*, de forma geral, não se caracteriza como uma técnica de animação que busca uma representação fiel da realidade. Historicamente, o *stop motion* foca na exploração das possibilidades plásticas de cada movimento. No cenário em que os filmes buscam cada vez mais verossimilhança, técnicas como o *stop motion* se mantêm como uma linguagem que afirma suas características estéticas. A técnica utiliza a evolução tecnológica não para copiar o mundo real, mas para expandir suas possibilidades criativas, mantendo uma estética única que se diferencia propositalmente da busca pela representação do real.

A grande versatilidade dessa técnica está no uso dos materiais. Segundo Luís Nogueira (2010, p. 75), é possível afirmar que "qualquer elemento ou qualquer objecto pode servir como base da animação". Ao trabalhar com itens físicos e concretos, o *stop motion* consegue transformar o comum em extraordinário. Objetos do dia a dia, que normalmente teriam apenas uma função prática, ganham vida e personalidade na tela. Através da animação, esses materiais simples são ressignificados: eles deixam de ser objetos inanimados para expressar sentimentos, vontades e reações humanas, criando uma conexão lúdica com o espectador.

Com essa camada extra de sentido, os objetos passam a se comunicar por meio da mímica, expressando emoções e pensamentos. Esse processo de antropomorfização faz com que adquiram caráter e revelem sentimentos, comportando-se como seres pensantes.

Deste modo, a escolha do *stop motion* como forma de representação de uma obra se torna um ato de afirmação da singularidade. A interpretação do enredo está além da atuação e potencial de transformação do indivíduo (personagem) está intrinsecamente ligada à estética, que se manifesta como o domínio do sensível, do sentimento e da apreensão intuitiva que precede a racionalidade.

Apesar de haver diferença entre as formas de se executar uma animação, e o presente projeto se trate de uma animação tridimensional manual em *stop motion*, a compreensão ampliada das técnicas, sejam bidimensionais, tridimensionais, digitais ou manuais, torna-se relevante. Todas essas modalidades compartilham princípios fundamentais da animação, como a construção do movimento, o controle do tempo, o ritmo, a continuidade e a expressividade dos corpos em cena. O domínio desses fundamentos estabelece uma base comum de conhecimento que contribui para a compreensão da lógica de animar. Assim, o acúmulo desses saberes atua como repertório criativo e referencial conceitual que informa as decisões estéticas e narrativas durante a execução do *stop motion*, mesmo que indiretamente.

3 DA IDEIA À PRODUÇÃO: DESAFIOS DA PRODUÇÃO DE UM *STOP MOTION*

A revisão bibliográfica descrita até aqui desenvolveu aspectos relacionados às origens históricas do filme de animação em *stop motion* e suas elaborações técnicas, para então referenciar o processo criativo da produção cinematográfica aqui proposta. Em uma pesquisa aplicada, o objetivo prático está voltado para a construção de soluções dos problemas levantados, como a contradição que há entre a pouca visibilidade dada a essa linguagem e o seu grande poder de sensibilizar e estimular a imaginação.

A etapa de concepção da ideia por meio de levantamento bibliográfico busca compreender os conceitos centrais que o curta-metragem planeja explorar, tais como, o conceito de vinculação, baseado na concepção de comunicação de Muniz Sodré (2016), que analisa como as relações interpessoais e midiáticas influenciam a identidade no mundo contemporâneo.

Na narrativa cinematográfica, a interação entre formas visuais e elementos comunicativos é evidente na própria composição, que resulta da junção de elementos diversos para a construção de um discurso. Tudo o que é apresentado tem um motivo, seja informativo ou estético, de modo que a construção do sentido se dá por códigos que articulam um sentido discursivo à uma experiência estética.

Para fundamentar essa noção de experiência estética no cinema, recua-se à origem do termo. A palavra 'estética' tem origem no grego *aisthēsis*, que significa percepção por meio dos sentidos, a sensação. Porém é somente no século XVIII que esse termo se incorpora à filosofia²⁴ quando se trata da apreensão da beleza e dessa expressão por meio das obras de arte. A estética, como foi entendida por Baumgarten (1714 - 1762), seria o fenômeno da beleza apresentado por meio dos sentidos. Para ele, as artes dos sentidos eram a música, a arquitetura, a escultura, a pintura e - o que mais importa neste trabalho - a linguagem fílmica. Essa discussão tem início nos gregos antigos, e se estende por autores como Kant e Nietzsche e na escola de Frankfurt.

O uso do termo estética é apresentado por Kant (1724 - 1804), em *Crítica da razão pura*, como aquilo que depende da sensibilidade, ou que está ligado à dimensão da subjetividade por meio da intuição na representação de um objeto. Como destacado por Muniz Sodré (2016), para Kant, o estético não quer dizer sobre o conhecimento do objeto, mas à questão de sentimentos que são acompanhados desse processo intuitivo.

²⁴ O filósofo que utiliza o termo estética dessa forma específica é Alexander Gottlieb Baumgarten (1714 - 1762).

Márcio Benchimol Barros (2012) argumenta que a estética não se restringe a juízos de valor sobre o belo ou o feio, mas é compreendida dentro de conceitos artísticos e filosóficos mais amplos. Pretende-se explicitar os critérios pelos quais a aparência das coisas é julgada, logo, é possível dizer que a estética abarca conceitos como o feio, o sublime, o grotesco. Logo, a estética não diz respeito à qualidade presente nas coisas mas a uma construção social, que com o decorrer da história vai sofrendo transformações à medida que é inserido em diversas culturas.

À vista disso, é possível dizer que a estética é a ciência do conhecimento sensível, não se restringindo a investigar apenas o que seria considerado belo e o que é beleza. Desse modo, a estética pode ser entendida como a reflexão sobre a experiência do sensível, envolvendo o modo de interpretação e os sentidos atribuídos às coisas.

Barros (2012) evidencia que a relação humana com a arte está ligada aos sentidos, em outros termos, o ser humano decodifica esse conhecimento do sensível em algo que desperta emoções, que possui um significado e portanto gera uma interpretação. Um marco na discussão sobre a estética na era moderna é a contribuição de Walter Benjamin. Este autor dedicou grande parte de sua produção à análise da criação artística moderna.

Para Benjamin, “o filme é, pois, a mais perfectível das obras de arte” (Benjamin, 1985, p. 175). A obra de arte de forma essencial sempre foi reproduzível, dado que tudo que um homem faz sempre pode ser imitado por outros. Benjamin (1985) em sua explanação sobre a relação entre a sensibilidade e a mídia, com a percepção estética da realidade, discute que não é possível existir a sensibilidade isolada das condições históricas onde os indivíduos se baseiam, sua correlação com a expressão artística e o entendimento de arte.

No ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1985), de Walter Benjamin, é apresentado ao fenômeno da criação artística na era do capitalismo. A discussão se desenrola no modo em que a aura é inserida na modernidade e como esse processo estabelece uma nova relação entre a arte e a cultura. Nessa nova realidade, a obra de arte nasce para ser reproduzida, como é o exemplo do cinema e da fotografia. Já na área da animação um dos grandes exemplos desse processo de massificação ocorreu nos anos 1960 quando os estúdios Hanna-Barbera foram forçados a produzir diversas animações que com os mesmos estilos visuais e narrativas muito similares pela necessidade de preenchimento de horários nas programações das televisões norte-americanas.

Ao passo que, para Jacques Aumont (2009), a estética abrange a reflexão desses fenômenos da significação que são considerados como fenômenos artísticos. Para o cinema, a

estética é o estudo do mesmo enquanto expressão artística, e o estudo dos filmes como a mensagem artística dessa linguagem.

Em suma, para Roberto Diodato (2012), a estética na modernidade, pode ser entendida por processos ligados à experiência do corpo e da percepção, onde elementos como a fantasia, a intuição e a imaginação se conectam a compreensão do sujeito sobre o mundo e sobre si. Na contemporaneidade esse entendimento se amplia, passando a considerar o encontro entre a obra de arte com os sujeitos, e a relação entre corpo, espaço e tempo. Então, a experiência estética se constitui como algo além do simples consumo de arte, podendo ser manifestada também como uma atividade criativa.

Outro conceito central para esta discussão é o de *experiência*. No entendimento comum, costuma se referir a algo simples e cotidiano, como viver um acontecimento, recordar um momento, ou descrever um fato que se viveu. Porém, a necessidade de adotar uma linha conceitual, se mostra necessário analisar a experiência enquanto um fenômeno isolado. Para Louis Quéré (2010), a experiência possui um caráter impessoal e objetivo, já que se coloca para além do indivíduo. Não se trata apenas de algo vivido por alguém, mas de um acontecimento em um ambiente que gera relações, afeta o sujeito e o coloca em uma rede de sentidos socialmente significantes.

Contudo, o caráter objetivo da experiência é fundamental ao se pensar em como ela contribui para a constituição do sujeito sem se tornar a uma vivência subjetiva. Tendo em vista isso, Quéré (2010) diz que a apropriação da experiência é um processo que envolve interpretá-la e torná-la própria. Isso exige que o sujeito adote uma perspectiva e se extraia de seu papel de mero fator ou agente integrado que produziu a experiência. Ao postular-se como um sujeito individual responsável por ela, o sujeito se produz através das interpretações da experiência, sendo ele mesmo uma interpretação.

Sendo assim, a experiência é um fenômeno compartilhável, que ao ser vivida e interpretada passa a integrar o repertório existencial do sujeito. Essa natureza social e compartilhada aproxima-a de outro fenômeno fundamental: a linguagem. Esta pode ser entendida como um conjunto de códigos compartilhados que organizam percepção e produção de sentido. Na esfera do sensível, a interpretação desses códigos junto dos estímulos tácteis, visuais e sonoros causados por eles, geram uma nova rede complexa de significação. A animação se insere nesse contexto como uma linguagem híbrida que une essa variedade de códigos sensoriais e técnica, combinando escrita, som, imagem e movimento à experiência compartilhada.

Essa complexidade se amplifica com o desenvolvimento tecnológico. No cinema, por exemplo, uma vasta produção teórica permite compreender, decodificar e atualizar sua linguagem, sempre associada a características sonoras, rítmicas, visuais e de recepção, a fim de que o consumidor possua um repertório identificável. No caso da animação e a sua reprodutibilidade técnica, o cinema foi indispensável para seu crescimento tanto em potencial de ilusão quanto à criatividade.

Wittgenstein (1999) destaca a conexão entre linguagem e forma de vida, na qual a linguagem é inseparável das atividades humanas, instituições sociais e dos costumes. Logo, expressar uma linguagem é, conseqüentemente, expressar uma forma de vida compartilhada entre sujeitos. De forma semelhante, Vera França (2010) explica que a experiência estética se fundamenta tanto em capacidades perceptivas e técnicas desenvolvidas socialmente quanto em reações imediatas, ligadas à natureza humana. Essas duas dimensões se articulam, sendo continuamente moldadas pela cultura e pela linguagem, que demonstra o caráter social da experiência estética.

Nesse sentido, pode-se estabelecer uma relação entre experiência estética e o conceito de vinculação proposto por Muniz Sodré (2016). Para o autor, a comunicação não se limita à transmissão de informações, mas se realiza na construção de vínculos entre sujeitos, sendo o afeto uma condição fundamental para existência desses sujeitos. A vinculação dialoga sobre a capacidade de criar laços que organizam a experiência do sujeito no mundo, influenciando a constituição de identidade e sensação de pertencimento social.

Portanto, a experiência estética, possibilitada pela linguagem e vivida socialmente, mostra-se fundamental na construção do sujeito. É nesse processo contínuo de acumulação de experiências e relações, mediadas por códigos compartilhados, que o indivíduo se constitui. A partir dessa compreensão, a história proposta pelo piloto *UNCLIVO* busca se inserir justamente como uma experiência estética capaz de ativar reflexões e vínculos ao servir de metáfora desse mesmo processo de vinculação.

Dessa forma, o título *UNCLIVO: o stop motion como estratégia criativa do sensível* evidencia que as escolhas técnicas de execução do projeto vão além do próprio fator técnico ou de critérios meramente formais. Elas atuam como potencializadoras da experiência estética proposta, ao operar no campo do sensível, criando atmosferas e metáforas que contribuem para a construção de sentidos compartilhados. Assim, alinham-se à escolha da técnica de *stop motion* e proposta narrativa desenvolvida ao processo de vinculação social.

3.1 A ideia

A escolha de criar uma narrativa ficcional audiovisual vem da necessidade de gerar uma reflexão de forma lúdica aos olhos humanos. Uma vez que a linguagem audiovisual está intrinsecamente ligada ao ser humano moderno desde o invento do aparelho televisivo. As experiências humanas - vivências, hábitos, comportamentos etc. - se moldam de acordo com o meio social em que estão inseridos, e com a constante evolução das mídias não seria diferente. Andreas Hepp (2020, p. 25) destaca que “a infraestrutura da Internet traz consigo o aumento da conectividade dos meios, e o advento das comunicações móveis incentivou a onipresença da mídia”.

Deste modo, o audiovisual consolida-se não apenas como entretenimento, mas como uma das mais poderosas formas de comunicação de massa. Sua potência reside justamente em seu processo comunicacional complexo, no qual a mensagem é construída através da síntese de imagens, sons e narrativas.

A presença ubíqua do audiovisual se tornou um elemento constitutivo da vida humana. É comum que o contato com as mídias audiovisuais e a linguagem fílmica preceda o contato da linguagem ensinada tradicionalmente - a leitura e escrita - devido à acessibilidade e à universalidade daquela modalidade. O indivíduo é imerso em um universo de imagens e sonoridades. Assim, a alfabetização audiovisual inicial exerce uma influência significativa na construção da percepção de mundo e nos padrões de comunicação, o que promove uma afinidade intrínseca com a linguagem audiovisual e fílmica.

Aumont (2010) destaca que o cinema e, por extensão, diversas manifestações audiovisuais, não se restringem a apenas representações da realidade, mas configuram sistemas semiológicos complexos que estruturam a apreensão e a compreensão. Isso desenvolve uma sensibilidade intuitiva para sua gramática visual – que inclui montagem, enquadramento, movimento de câmera e trilha sonora –, elementos que, em conjunto, articulam significado e suscitam emoções. Dessa forma, torna-se uma linguagem universal, pautada na decodificação de narrativas complexas por meio de imagens. Portanto, a alfabetização audiovisual permite que o indivíduo leia narrativas ficcionais não como espelhos da realidade, mas como extensões dela – instrumentos capazes de ensinar, surpreender e despertar emoções, representando a conexão e a reflexão das experiências humanas.

Como propõe Zygmunt Bauman (2003), em um mundo onde as velhas histórias de filiação perdem credibilidade, a demanda por histórias de identidade surge como uma forma

de restaurar a segurança e tornar a interação significativa. A arte, especialmente o cinema, serve como um meio de absorver os choques e a saturação perceptual da modernidade, sendo capaz de criar uma experiência de comunidade mesmo sem uma comunidade real.

De acordo com por Celbi Vagner Melo Pegoraro (2011), em *Comunicação e velocidade: uma análise da aceleração no cinema de animação*, inicialmente a animação priorizava a imagem sobre a palavra, como fazia Walt Disney utilizando poucas palavras para contar histórias. Nas décadas de 1930 e 1940 (era de ouro), Disney fazia os artistas trabalharem em histórias usando apenas imagens, sem legendas, assim, o diálogo era adicionado apenas no fim do processo quando eram determinadas as poucas palavras necessárias para contar a história. Sendo um fervoroso defensor da pantomima, na qual é possível interpretar um personagem de acordo com os storyboards – gestos – sem dizer uma palavra.

No entanto, a evolução da narrativa cinematográfica trouxe adversidades, com filmes recentes apresentando um excesso de falas ou diálogos sem parar, o que ocupa o espectador e retira o foco das expressões visuais e movimentos mais estilizados. Deste modo, Pegoraro (2011) aponta que o excesso de diálogos se tornou uma preocupação com a qual os estúdios passam a ter receio que os espectadores se sintam roubados ao ficar em silêncio, o que reforça a ideia de que o público se acostumou a produção em massa destas fórmulas pré-digeridas, impulsionadas pela velocidade. O excesso e o desperdício se tornaram a norma, fomentando o consumo e a incessante busca por novidades, o que reflete e perpetua uma sociedade de consumo rápido e se afasta da profundidade, da reflexão e da segurança durável.

Dessa forma, optou-se por desenvolver um piloto em *stop motion* sem falas. Segundo Sérgio Nesteriuk (2011) o piloto funciona como um protótipo, apresentação de uma parte ou de uma ideia e serve para que o produto seja avaliado, além de ser uma forma de apresentar parte do universo narrativo, os personagens principais e o enredo da narrativa (ou o tom que esta apresentará). O autor complementa que “uma possibilidade interessante de ser explorada é a realização de um roteiro híbrido, isto é, que possibilite à animação posteriormente ser exibida tanto na qualidade de curta-metragem quanto como piloto de série” (Nesteriuk, Sérgio, 2011, p. 206). Esse processo híbrido possibilita que a obra possua maior visibilidade, além de ser uma forma de perceber a recepção dos diferentes públicos.

Como o momento de aplicação prática de conhecimentos adquiridos durante o curso, a produção permite que a teoria se transforme em técnica refinada (expertise em iluminação,

*rigging*²⁵, fotografia e animação), garantindo que se domine a ferramenta antes da execução definitiva. Por conseguinte, o piloto se torna um protótipo do projeto final, ao demonstrar seu potencial e agregar experiência prática aos criadores, estabelecendo uma base sólida que minimiza erros e garante a otimização do tempo de produção final.

Posto isto, para que o projeto final atinja o nível dos circuitos de festival – e, portanto, necessite de fomento –, o piloto torna-se uma ferramenta de persuasão essencial para acessar editais de incentivo, demonstrando seu potencial, qualidade visual e narrativa. Para que isso ocorra é necessário lembrar que os circuitos de festivais operam com o formato de cinema, que refere-se ao formato da tela, desde formatos específicos para 16mm, Super 8 e outros, como já pontuado na obra *A estética do filme* é possível destacar que “desde as origens do cinema, existiram muitos formatos diferentes. Embora seja cada vez menos utilizado em proveito de imagens maiores”(Aumont, 2008, p.20).

O que é compreendido como formato do filme nada mais é que a proporção, que por sua vez sofre variações de acordo com as mudanças de câmeras. Com a evolução das câmeras digitais e maior uso da filmagem em 4k, ocorrem também indicações técnicas exigidas pelos festivais e por editais a fim de organizar um padrão de formato de produção e exibição dos filmes.

Trata-se de uma etapa estratégica que une a experimentação acadêmica ao mercado cinematográfico garantindo que o futuro curta-metragem possua a robustez técnica e a profundidade necessárias para sua inserção no cenário competitivo de festivais.

Em um mundo saturado por produções digitais polidas e ritmos frenéticos desenhados para prender a atenção de forma superficial, ao utilizar o *stop motion*, o projeto ressalta a importância da técnica diante do cenário acelerado. A escolha da animação tridimensional manual reafirma o valor do erro humano, da textura e do tempo orgânico, elementos importantes a serem mantidos no contexto onde produções cinematográficas precisam atender demandas cada vez mais exigentes.

A ausência de diálogos é uma decisão consciente, para resgatar a universalidade da imagem e a força da interpretação subjetiva. Sem o recurso da fala para explicar a trama, a narrativa passa a depender inteiramente da expressividade dos materiais e da coreografia dos movimentos. A linguagem silenciosa convida o público a desacelerar e a mergulhar em uma atmosfera de contemplação, no qual os sons e a plasticidade das figuras ganham força. É

²⁵ *Rigging* refere-se ao processo de criar um esqueleto (ou *rig*) para um modelo, permitindo que ele se mova, simulando articulações e linguagem corporal.

nesse espaço de quietude que a história se expande, permitindo que cada espectador preencha os vazios com suas próprias vivências e reflexões.

A história de *UNCLIVO* narra a jornada de Eco, um personagem que simboliza o desejo humano de conexão, mas enfrenta de início a incapacidade de interagir com o mundo ao seu redor. A linguagem é construída através do gestual, do corpo e do ambiente, o que se alinha ao conceito de Muniz Sodré (2014) em que a comunicação, no âmbito radical, é transverbal, oscilando entre palavras, imagens e afecções corporais. O enredo busca promover uma reflexão necessária acerca da desaceleração e da vinculação, para além apenas do entretenimento fílmico.

A base para o roteiro se fundamenta em duas obras de Muniz Sodré: *As estratégias sensíveis: Afeto, mídia e política* (2016) e *A Ciência do Comum* (2014). O enredo tem como base a vinculação social, que Sodré (2014) define não como apenas um contato funcional, mas como uma condição originária de abertura para o outro e para o comum²⁶. A dificuldade de Eco em se conectar reflete a ideia de que o ser humano é um ser comunicante não porque fala, mas porque organiza mediações simbólicas em função de algo a ser partilhado. Na história, Eco tenta o diálogo, mas na ausência de correspondência, mostra que a ideia de pertencimento e vínculo requer a participação do outro.

O conceito de afetamento ou estratégias sensíveis, de Sodré (2016), aqui influencia o roteiro ao tratar o afeto como uma potência de agir e uma estratégia de aproximação das diferenças. Eco descobre que pertencer a um lugar é um processo que leva tempo e só se concretiza junto a outros, pois o comum é a própria condição de possibilidade da existência e do vínculo social. Dessa forma, a história mostra a construção do ser, na qual a identidade e o sentido só emergem quando o sujeito aceita a partilha do sensível e a convivência na pluralidade.

Como exemplificado por Sodré (2014), a busca por pertencimento pode ser entendida a partir da parábola de Calvino, na qual a comunicação é a curva de um arco em uma ponte: as pessoas são as pedras individuais, mas o que as mantém unidas e dá sentido à sua existência coletiva é a força invisível do arco, que as conecta e sustenta o caminho na qual a comunicação é a curva do arco que sustenta uma ponte: as pessoas são as pedras individuais, mas a força invisível do arco – o vínculo, o comum – é que as conecta, dá sentido à sua existência coletiva e constitui o indivíduo na relação viva e recíproca com um centro que unifica a diversidade. Tendo em vista a solução encontrada para o problema metodológico da

²⁶ Na perspectiva de Muniz Sodré, o conceito de comum não se refere apenas a algo compartilhado entre pessoas, mas sim a um princípio abstrato de organização e uma condição originária inerente à condição humana.

pesquisa-ação - a produção de projeto piloto de um filme animação -, adota-se, de forma complementar, as fases de produção cinematográfica, que, segundo David Bordwell e Kristin Thompson (2013), referem-se à produção (pré-produção, produção e pós-produção), distribuição e exibição.

O título *UNCLIVO* constitui um anagrama da palavra *vínculo*, que é conceito central para o desenvolvimento da narrativa do projeto. Essa escolha conversa diretamente com o conceito de vinculação proposto por Muniz Sodré, onde o vínculo é entendido como um processo relacional, sensível e comunicacional, fundamental para a constituição do sujeito no mundo contemporâneo.

3.2 Pré-produção

A pré-produção é a fase do fazer cinematográfico que compreende todo o planejamento estratégico, criativo e logístico antes do início das filmagens. É neste estágio que o roteiro deixa de ser um texto literário para se transformar em um plano de execução técnica, definindo as necessidades humanas, financeiras e estéticas do filme.

Durante essa etapa, diversas atividades acontecem de forma paralela, sob a supervisão do diretor e do produtor. Como apresentado por Bordwell e Thompson (2013), esse momento do processo não ocorre de maneira linear, sendo normal que o roteiro ainda esteja em revisão enquanto outras decisões criativas e técnicas são tomadas e começam a ser executadas.

No caso do *stop motion*, essas etapas – como o desenvolvimento de personagens, cenários e testes de animação – exigem uma infraestrutura sólida, como aponta Priebe (2011). Enquanto no cinema digital ou 3D é possível ajustar movimentos em *softwares* após a captura, no *stop motion* a performance do animador é definitiva. Por isso, a pré-produção foca na previsibilidade: cada troca de roupa, acessório ou mudança de luz é testada e catalogada antes da primeira foto ser capturada.

Segundo Bordwell e Thompson (2013), a *mise-en-scène* possui a capacidade de criar mundos, sejam eles realistas ou fantasiosos. Essa técnica se refere a toda a organização daquilo que está diante da câmera, dentro de cena, incluindo cenários, figurinos, iluminação, objetos e a movimentação dos personagens no espaço fílmico. Os autores afirmam que domínio dessa técnica torna-se essencial, já que a imagem costuma exercer forte impacto sobre o espectador, sendo frequentemente o elemento que permanece na memória após a experiência audiovisual.

No *stop motion*, diferentemente do cinema convencional – onde a câmera capta a realidade –, todo o universo precisa ser construído do zero. Como aponta Priebe (2011), isso

exige uma infraestrutura sólida e um foco absoluto na previsibilidade, pois, ao contrário do digital, onde ajustes são possíveis em software, aqui a performance do animador é definitiva. Segundo Purves (2011), a pré-produção nesta técnica é, portanto, um processo rigorosamente planejado para evitar o improviso.

Cada troca de roupa, acessório ou mudança de luz deve ser testada e catalogada antes da primeira foto, já que qualquer erro pode ter consequências graves num processo que depende de fotografias individuais de objetos físicos. Dessa forma, a pré-produção no *stop motion* não é apenas um guia, mas a fase de viabilização técnica e material do filme.

3.2.1 Desenvolvimento do roteiro

Após a definição da ideia central, símbolos e metáforas, inicia-se a escrita da narrativa. Para tanto, segue-se uma estrutura própria da construção do roteiro. Inicialmente, se mostra importante compreender o conceito de narrativa, que, segundo Bordwell e Thompson (2013), consiste em uma sequência de relações de causa e efeito. Esses acontecimentos, quando vistos isoladamente, podem não apresentar sentido completo, entretanto, quando unidos e organizados intencionalmente, passam a construir uma história que pode ser capaz de envolver o público.

No modelo clássico de narrativa, essa lógica de causa possui papel central para a construção de um roteiro coeso e coerente. O enredo deve ser pensado como um todo, na qual os elementos apresentados no início da história se relacionem com os acontecimentos apresentados no meio e desfecho. Dessa forma, a progressão narrativa se desenvolve e conduz o espectador a uma conclusão que faça sentido dentro da sua proposta.

Bordwell e Thompson (2013) distinguem a história (tudo o que é visto, ouvido e inferido pelo público) de enredo (o conjunto de elementos intencionalmente organizados para aparecer na tela). Por exemplo, ao ver uma mulher de terno em um tribunal, o espectador *infere* que ela é advogada (história), mesmo que a informação não seja dita, porque o *enredo* forneceu os elementos (espaço, figurino) para tal inferência.

Joseph Campbell em *O herói de mil faces* (2009), apresenta um estudo no qual analisa diferentes narrativas de culturas e períodos históricos diferentes, identificando padrões que se repetem entre elas. A partir dessa análise, o autor propõe uma estrutura narrativa conhecida como jornada do herói, ou, a aventura do herói, que passou a servir como referência para a construção de roteiros em diversas obras audiovisuais. Essa estrutura é organizada em três grandes momentos: *partida, iniciação e retorno*. Cada um é composto por etapas específicas –

Campbell (2009) descreve um total de dezessete –, ressaltando-se que nem todas precisam aparecer de forma literal em toda obra.

A ideia central que guia o desenvolvimento do enredo é a vontade do personagem Eco em estabelecer laços. Essa motivação conduz o desenrolar dos acontecimentos e, em um primeiro momento, exige a organização da narrativa por meio de um argumento, apresentado no Apêndice A. O argumento pode ser entendido como um texto sintético que apresenta os principais pontos da história, seus conflitos centrais e a progressão dramática do roteiro, também define aspectos fundamentais da narrativa, como a separação entre dois mundos, os momentos de tensão e de transformação do personagem, bem como, a introdução de novos personagens, permitindo uma compreensão mais ampla do projeto.

Além disso, o argumento configura-se como uma etapa essencial para a construção da escaleta, na qual se estabelece a divisão do filme em começo, meio e fim, além da organização desses momentos em cenas. A partir desse processo, define-se a estrutura narrativa do piloto em cinco cenas, apresentadas de forma integral no Apêndice A.

Os personagens constituem elementos fundamentais no desenvolvimento da narrativa, uma vez que, “ao causar os eventos e reagir a eles, as personagens desempenham um papel no sistema formal do filme” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 149). Em *UNCLIVO*, o protagonista Eco é o principal agente da ação narrativa, sendo responsável por impulsionar os acontecimentos. É ele quem acha uma pedra que lhe chama atenção, guia a mudança de mundo, explora o novo lugar e, mesmo vivenciando momentos de desilusão, passa por um processo gradual de aprendizado, no qual desenvolve a capacidade de se comunicar, compreender o funcionamento daquele ambiente e sentir-se parte dele, o que gera a sua transformação ao longo da história.

Em *UNCLIVO*, a estrutura da *Jornada do Herói*, descrita por Campbell (2009), é adotada como base narrativa, ainda que de forma adaptada e fragmentada. A fase da *partida* se manifesta no estado de angústia do personagem Eco e em sua relação não recíproca com o mundo apático, que funciona como o ambiente cotidiano anterior à mudança. A travessia para a floresta representa a passagem para um novo mundo, dando início ao processo de mudança do personagem. A etapa da *iniciação* é apresentada ao longo das experiências vividas nesse novo espaço, incluindo momentos de dificuldade, aprendizado e repetição de ações, que somam para a construção de seu arco de transformação.

A última etapa da jornada, o *retorno*, ocorre de maneira simbólica, utilizando uma escrita de enredo que apresenta as ações sem objetivamente descrever o que significam. No desfecho da narrativa o protagonista encontra com a personagem Elo, e tenta lhe devolver a

pedra que iniciou sua jornada, mas Elo não aceita, mostrando que é papel de Eco devolver a pedra ao mundo apático, fechando o ciclo de causa e feito e começando um novo. A progressão dramática do roteiro, portanto, mantém-se alinhada aos princípios da *Jornada do Herói* (Campbell, 2009), adaptando-os de forma fragmentada e simbólica às necessidades do projeto.

Os demais personagens que interagem com Eco tem sua concepção diretamente relacionada às necessidades que o protagonista precisa assimilar durante sua jornada. O personagem Conexão representa o início do vínculo com o outro e com o mundo, sendo responsável por conduzir Eco ao encontro dos demais personagens. Aparato simboliza o saber manual e a parte prática do conhecimento, ensinando o uso de ferramentas e sobre a sobrevivência. Cuidado está relacionado com a saúde, o descanso e a alimentação, enquanto Arte representa o lazer, a brincadeira e o saber aproveitar a vida. Por fim, Elo simboliza a conclusão da jornada de Eco, ele é um personagem que já percorreu esse caminho e atua como guia do protagonista na descoberta desse novo mundo. As fichas dos personagens, contendo informações sobre aparência, descrição e função narrativa, encontram-se apresentadas no Apêndice B.

Embora o produto realizado corresponda a um piloto, o roteiro desenvolvido foi concebido para um curta-metragem completo. Uma vez que o projeto prevê sua continuidade em etapas posteriores, a elaboração do roteiro integral mostrou-se relevante para garantir maior controle sobre a progressão narrativa, o desenvolvimento dos personagens e a organização das etapas de produção. Dessa forma, mesmo que apenas parte do roteiro tenha sido efetivamente executada no piloto, o planejamento do filme como um todo contribuiu para decisões mais consistentes durante a realização, assegurando coerência estética e narrativa ao projeto. Roteiro literário completo apresentado no Apêndice C.

3.2.2 Organização técnica do roteiro

Definido o roteiro literário – que apresenta a narrativa em ações, situações e desenvolvimento dramático –, parte-se para a elaboração do roteiro técnico. Nesse projeto em específico, o roteiro literário foi desenvolvido integralmente para o curta-metragem *UNCLIVO*, uma vez que o piloto se configura como uma etapa experimental e de viabilização do projeto como um todo. A partir do roteiro literário do curta, foram elaborados dois roteiros técnicos distintos: o roteiro técnico do curta-metragem, pensado para uma execução futura, e o roteiro técnico específico do piloto, que orientou diretamente a produção realizada. Essa

separação mostrou-se necessária porque o piloto é uma versão compacta do curta, com limitações técnicas e objetivos específicos.

Chris Rodrigues (2002, p. 52) destaca que o roteiro técnico é elaborado pelo diretor com indicações de planos, movimentos de câmera e demais instruções necessárias para a execução do filme, funcionando como guia de trabalho da equipe técnica. Nesse sentido, o roteiro técnico tem como função apresentar uma visualização detalhada da narrativa, contendo instruções práticas de como realizar cada parte do roteiro literário. Nele constam especificações de enquadramentos, tipos de plano, movimentos de câmera, ações dos personagens, duração aproximada de cada plano e observações especiais quando necessárias. Ele organiza a produção e orienta a captação, fragmentando o filme em unidades menores e mais gerenciáveis.

No contexto do *stop motion*, essa organização assume ainda maior relevância, uma vez que a animação ocorre quadro a quadro e cada plano demanda planejamento minucioso. Em *UNCLIVO*, os roteiros técnicos, além de indicarem a duração de cada plano, apresentam também a conversão dessa duração em número de fotografias necessárias. Essa especificação tem como objetivo evitar a falta de quadros durante a captação e pós produção. O roteiro técnico do curta está apresentado no Apêndice D, enquanto o roteiro técnico do piloto, desenvolvido e executado especificamente para essa etapa do projeto, se encontra no Apêndice E.

3.2.3 Criação dos bonecos

A criação dos bonecos, que atuarão como personagens da narrativa, tem como partida a definição de sua aparência visual, o que tange diretamente um aspecto da *mise-en-scène*, a caracterização dos personagens. Carolina Bassi Moura (2015) aponta que essa etapa exige levantamento de ideias, pesquisa prévia, referências visuais e a elaboração de desenhos que atuem “de modo a ir clareando o que se deseja para construir a plasticidade daquele trabalho”.

Para os personagens de *UNCLIVO*, a concepção partiu da temática “seres da floresta”, adotada como base para a definição visual das figuras. Foram escolhidas formas menos alongadas e esguias, uma vez que essa proposta de personagem poderia dificultar o processo de construção dos bonecos, além também da execução da técnica de animação. A utilização de máscaras foi escolhida como recurso estético para reforçar uma atmosfera mais rústica e, ao mesmo tempo, estabelecer um elemento de semelhança entre os personagens, identificando-os como parte de uma mesma unidade ou grupo. Além disso, essa escolha

contribuiu para a execução técnica do projeto, já que, como se trata de uma produção de pequeno porte, a animação de expressões faciais detalhadas mostrou-se inviável.

Ao optar pela produção de um *stop motion* com bonecos, a principal preocupação na confecção dos personagens é a armadura interna, que é responsável pelo seu movimento. Após a definição da identidade visual e a elaboração dos esboços dos personagens (Figura 9), é feito um novo desenho específico para os elementos internos, tomando o cuidado de garantir o alinhamento de todas as dimensões do projeto.

Figura 9 - Esboço dos personagens.



Fonte: Arquivo dos autores/Acervo próprio.

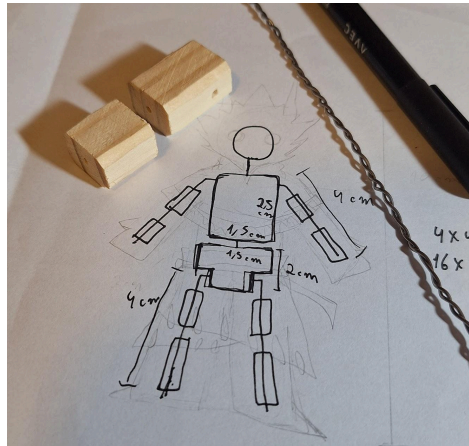
Diante dessa preocupação, foi escolhida uma armadura a partir de arame contorcido, tal qual a técnica apresentada por Adeena Grubb (2022), diretora de animação e fabricante de marionetes de Londres, no curso on-line Criação de bonecos para *stop motion*, realizado na plataforma Domestika²⁷. A escolha dessa técnica se justifica pelo baixo custo e pela facilidade de execução do método, quando comparado a estruturas metálicas mais complexas.

Entretanto, a diversidade de tipos e materiais de arame disponíveis resulta em comportamentos mecânicos distintos para os bonecos (Figura 10), exigindo testes com diferentes dimensões, materiais e combinações. Entre as alternativas possíveis, adotou-se a

²⁷ GRUBB, Adeena. Criação de bonecos para stop motion. Curso on-line. Domestika, 2022. Disponível em: ["Criação de bonecos para stop motion" \(adeenagrubb\) | Domestika](#). Acesso em: 10 out. 2025

combinação de arame de alumínio com espessura de 1 mm e arame de aço inoxidável de 1,2 mm. O arame de alumínio apresenta maior flexibilidade e facilidade de moldagem, porém possui menor resistência, enquanto o arame de aço inoxidável oferece maior durabilidade, o que se torna necessário já que a combinação seria utilizada nas juntas dos bonecos, onde o estresse mecânico é mais intenso devido aos movimentos realizados.

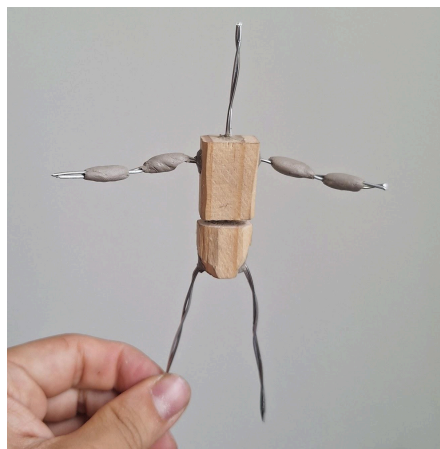
Figura 10 - Esboço da armadura dos bonecos.



Fonte: Arquivo dos autores/Acervo próprio.

A etapa seguinte consistiu na montagem das armaduras internas. Para isso, foram produzidos pequenos blocos de madeira em pinus. A estrutura do tronco e da pelve foi formada por dois desses blocos, intercalados por uma junta de arame. A partir dessa base, são fixados os braços, pernas e a cabeça. Inicialmente, esperava-se uso de três seções para o corpo, entretanto, já que os personagens possuem silhuetas mais achatadas, a utilização de apenas duas seções era suficiente para atender às necessidades do projeto (Figura 11).

Figura 11 - Base de madeira na armadura.



Fonte: Arquivo dos autores/Acervo próprio.

Com as armaduras concluídas, foi iniciada a confecção de alguns elementos em massa biscuit, especificamente as mãos, os pés e as máscaras em formato de folha. Se mostrou

necessário finalizar as mãos antes de seguir com a aplicação da primeira camada de *pele* do boneco, já que essa seria confeccionada com fio de lã e cobriria uma parte das mãos e pés (Figura 12). A máscara foi produzida simultaneamente para otimizar o tempo de execução, aproveitando o material já em uso.

Figura 12 - Primeira camada de pele (fio de lã).



Fonte: Arquivo dos autores/Acervo próprio.

Na etapa seguinte, aplicou-se uma fina camada de espuma para estofado na região da junta do tronco, para amortecer os movimentos e reduzir o impacto mecânico durante a animação. Somente após o posicionamento das mãos e dos pés, fio de lã foi enrolado por todo o corpo do boneco, até que se obtivesse uma superfície regular, sem sinais dos materiais estruturais internos.

As vestimentas dos bonecos foram feitas manualmente, com pontos simples de costura. Por fim, a máscara foi fixada na cabeça de forma não permanente, permitindo a mobilidade no eixo da cabeça durante o processo de animação. Para finalizar, foi realizada uma furação na sola de cada pé, para possibilitar a inserção de um pino de fixação, responsável por estabilizar o boneco no chão do cenário durante as filmagens.

O personagem principal, Eco, constitui uma exceção técnica. Diferentemente dos demais, ele foi confeccionado em espuma de fibra siliconada, dispensando uma armadura interna articulada. Seu movimento é garantido diretamente pela flexibilidade e plasticidade do material. Esta escolha técnica torna o personagem diferente dos demais, ao mesmo tempo em que simplifica sua construção estrutural. A opção por um corpo sem armadura é necessária pelos requisitos práticos do projeto, a proposta estética e simbólica do personagem, o que reforça sua singularidade dentro da obra como um todo.

3.2.4 Ambientação, cenários e objetos de cena

O episódio piloto apresenta dois momentos de cenário distintos e relevantes para a narrativa: o mundo apático e a floresta, bem como suas variações. A separação entre esses dois momentos visuais evidencia que o cenário vai além de um simples espaço onde a ação fílmica acontece, ele também se trata de um elemento narrativo e expressivo. Nesse sentido, Moura (2015, p. 44) destaca que é função do diretor de arte, responsável pela concepção dos cenários, compreender o roteiro em sua complexidade, uma vez que “para captar uma história impressa em um roteiro em toda a sua profundidade e sensibilidade, é preciso não ser literal ao transpor tais ações e situações para imagens”.

De acordo com Martins (2017), os elementos visuais integram a construção narrativa e atuam na potencialização dos significados presentes na obra, além de serem fundamentais para a atmosfera fílmica, entendida como aquilo que confere tom à narrativa. Segundo a autora, a atmosfera pode ser dividida em atmosfera concreta e abstrata. A atmosfera concreta está relacionada à materialidade e técnica da obra, sendo vista na relação entre cenário, iluminação, figurino e outros elementos de cena. Já a atmosfera abstrata não possui uma forma concreta dentro do filme, estando mais associada às significações e interpretações que estão além do filme em si. É nesse vínculo entre o concreto e o abstrato, que Vera Hamburger (2014, p.33) coloca as matérias da direção de arte, quando “a comunicação de dados cognitivos soma-se a provocações de ordem emocional e sensorial ao espectador”.

Diante disso, a construção dos cenários em *UNCLIVO* foi realizada não apenas para suprir a necessidade material de um espaço fílmico utilizável, mas também para potencializar a narrativa. O mundo apático é um espaço carente de elementos visuais, sem informações chamativas, composto por tons frios para refletir a sensação de isolamento vivenciada pelo protagonista. Em contraste, a floresta e a cabana são o oposto, sendo ambientes densos em informação visual, tons quentes e objetos a serem desvendados. Entretanto, esses ambientes ainda exigem aprendizado e adaptação por parte do protagonista, conforme o desenvolvimento da trama.

Para a construção do cenário do mundo apático, foram unidas quatro folhas de papel cartão preto, formando uma superfície contínua de 96 × 96 cm, utilizada como fundo infinito. A ausência de objetos de cena reforça a sensação de vazio e apatia do local, traduzida numa estética escura e árida. Para o cenário da floresta, partiu-se de um tapete de grama sintética (solo nas cenas 2 e 3). Para compor a mata, confeccionaram-se árvores a partir de cilindros de

papel, modelados posteriormente com massa *biscuit*. Para a representação da folhagem, utilizou-se fougéron verde flexível.

Além das árvores, foram produzidas manualmente pedras em biscuit, em diferentes tamanhos e formatos (Figura 13), e adquirido um conjunto de musgo sintético, com o objetivo de intensificar a sensação de uma floresta viva e orgânica.

Figura 13 - Troncos de árvores e pedras.



Fonte: Arquivo dos autores/Acervo próprio.

Para a cabana e estante, foram utilizados palitos de picolé e de churrasco, que foram pintados para envelhecer e simular a textura da madeira, conferindo verossimilhança aos objetos. Os jarros e panelas foram feitos também de biscuit, e pintados para parecer argila (Figura 14).

Figura 14 - Cabana, estante, jarros e panelas.



Fonte: Arquivo dos autores/Acervo próprio.

O cenário como um todo foi montado sobre uma chapa de compensado de pinus, que serve de base fixa e garante a sustentação dos elementos. O tapete de grama sintético foi sobreposto ao compensado, e tudo preso com arame galvanizado.

3.2.5 Equipamentos necessários

Para a execução do episódio piloto, se faz necessário o levantamento dos equipamentos que tornam possível a realização do projeto. No que diz a captação de imagem, embora o piloto não exija a utilização de uma câmera com resolução mínima que atenda o padrão DCI 4K²⁸ do cinema digital, essa especificação é relevante para a futura execução do curta-metragem. Ter essa exigência técnica levantada desde a etapa do piloto facilita o planejamento do projeto como um todo, para garantir que a captação e conversão das imagens em vídeo estejam de acordo com os padrões técnicos necessários para exibição em salas de cinema.

Em relação à câmera, um suporte adequado é essencial para garantir sua estabilidade durante a captação. A adoção de um tripé equipado com cabeça hidráulica fluida (Figura 15) contribui tanto para o posicionamento preciso dos enquadramentos quanto para a execução de movimentos panorâmicos controlados, fundamentais para a linguagem audiovisual do projeto.

Figura 15 - Set de filmagem com iluminação e tripé.



Fonte: Arquivo dos autores/Acervo próprio.

Em relação a iluminação, o projeto requer o uso de fontes de luz com diferentes intensidades e características de emissão. Considera-se necessária a utilização de, ao menos, três fontes distintas, sendo duas *softboxes*, equipadas com difusores, responsáveis por fornecer uma iluminação expandida e equilibrada para o preenchimento do cenário, e uma fonte de luz mais direcionada e intensa, como um bastão de LED ou um flash do tipo tocha, destinada para criação de destaques e recortes. Além disso, os suportes adequados para a fixação desses

²⁸ Padrão de cinema digital estabelecido pela *Digital Cinema Initiatives*, com resolução de 4096 × 2160 pixels, utilizado em exibições cinematográficas.

equipamentos são indispensáveis, como tripés e pedestais, assegurando estabilidade e segurança durante a captação.

3.3 Produção

A produção cinematográfica compreende todo o procedimento que resulta na realização de um filme, desde o planejamento inicial até a finalização da obra. Entretanto, como apresentado por Bordwell e Thompson (2013), no contexto do cinema industrial, especialmente no modelo hollywoodiano, o termo *produção* é frequentemente utilizado para designar a fase de filmagem propriamente dita, momento em que as cenas são registradas a partir do roteiro previamente elaborado.

Essa etapa, também conhecida como fotografia principal, é a execução prática das decisões tomadas durante a pré-produção, o que envolve direção, atuação, cenografia, iluminação, captação de imagem e som. Ainda segundo Bordwell e Thompson (2013), a filmagem raramente ocorre de acordo com a ordem narrativa da história, o que exige da equipe um elevado grau de organização técnica. Para lidar com essas múltiplas etapas do processo, é necessário um sistema de identificação e rotulagem das tomadas, para se ter o controle do material captado e sua montagem.

Entretanto, essas especificações geralmente dialogam com o cinema tradicional realizado em grande escala, onde se tem a presença de atores, equipes numerosas e estruturas complexas de produção. No caso de uma animação em *stop motion* em pequena escala, como a deste projeto, adaptações são necessárias. A ausência de atores em cena, o número reduzido de pessoas envolvidas e o controle do ambiente de filmagem permitem maior flexibilidade na organização da produção.

Mesmo assim, o presente projeto mantém as etapas fundamentais da produção cinematográfica, de acordo com o estabelecido pela indústria, como planejamento, captação e organização do material audiovisual. Contudo, essas etapas são reinterpretadas e ajustadas às exigências da animação *stop motion*, mantendo-se o rigor técnico, organizacional e criativo inerente a uma produção cinematográfica.

3.4.1 Iluminação e composição

As necessidades de iluminação dependem do efeito desejado. Levando em conta que o piloto apresenta dois momentos visuais distintos, optou-se por um tipo de iluminação específica para cada um deles. No primeiro momento, correspondente ao mundo apático,

buscou-se simular um efeito de fundo infinito²⁹, o que demandou uma iluminação similar em todos os pontos e com mínima presença de sombras. Para isso, foram utilizadas três fontes de luz: duas *softboxes* posicionadas acima do cenário, com abertura aproximada de 35°, uma em cada lateral, para iluminar de maneira geral tanto os personagens quanto o fundo; e um bastão de LED posicionado frontalmente ao objeto destaque de cada plano, com para valorizar os personagens, já que as *softboxes* iluminam a região superior do que está em cena.

No cinema, a iluminação vai além de meramente uma função prática de aumentar ou diminuir a quantidade de luz, ela atua como elemento fundamental da composição visual do plano. Como discutido por Bordwell e Thompson (2013), a distribuição de áreas claras e escuras orienta a atenção do espectador, cria destaques, define volumes e evidencia texturas, podendo enfatizar ações ou ocultar informações visuais. Na prática, essa teoria se materializou com o bastão de LED atuando como luz de destaque para direcionar o olhar, enquanto a iluminação difusa das *softboxes* reforçava a atmosfera de neutralidade e vazio do mundo apático.

Para o segundo momento visual do episódio piloto, a floresta, adotou-se como fonte principal de iluminação um bastão de LED com temperatura na cor de 4200 K³⁰, posicionado na base do cenário. A escolha de uma única fonte de luz mais intensa teve o objetivo de criar sombras e variações de tom, simulando a incidência luminosa de um espaço natural. Considerando que, em uma floresta, galhos e folhagens interferem na passagem da luz ao bloquear e difundir de maneira irregular, essa abordagem contribuiu para uma ambientação mais orgânica e verossímil.

Além da luz principal, manteve-se o uso das luzes de serviço³¹ durante a captação, com a finalidade de realizar um preenchimento sutil do cenário e evitar a formação de sombras excessivamente duras. Para finalizar, utilizou-se um bastão de LED de menor intensidade para correções pontuais em áreas que apresentassem sombras mais duras indesejadas, garantindo maior controle sobre a composição luminosa do cenário.

3.4.2 Captação de imagens quadro-a-quadro

A técnica de animação *stop motion*, conhecida também como filme de parada e substituição de ação, é a base para a sensação de movimento em animações feitas com objetos palpáveis, como a animação em massinha ou bonecos. De acordo com Cassimiro Carvalho

²⁹ técnica de estúdio onde o fundo e o piso são contínuos, sem linhas horizontais e cantos aparentes.

³⁰ A tonalidade da luz emitida, medida em Kelvin (K).

³¹ Iluminação funcional do espaço, geralmente lâmpadas de teto, sem papel na composição estética.

Chaves Júnior (2009), a técnica se baseia na captação de fotografias sucessivas, realizadas com pequenas mudanças de posição dos objetos ou personagens entre uma foto e outra. O processo repetitivo de movimentar, interromper e fotografar os elementos, produz a ilusão de movimento.

No presente projeto, essa lógica de captação quadro a quadro fundamenta todo o processo de produção, de acordo com as necessidades e especificações técnicas de fazer uma animação em pequena escala. Para tal, foram utilizados equipamentos de captação, iluminação e suporte, escolhidos de acordo com as necessidades e condições de produção. A lista dos equipamentos utilizados está disponível no Apêndice F.

O personagem principal, Eco, possui maior tempo de tela e foi construído de forma atípica: sem armadura interna, em espuma de fibra siliconada. Essa estrutura confere-lhe estabilidade natural no cenário, dispensando sistemas de apoio, mas limita a precisão da manipulação, dificultando movimentos sutis. Como foi adotado o padrão de 16 fotografias por segundo para realização do piloto, as limitações de maleabilidade do material se destacam, já que a animação quadro a quadro exige controle fino das pequenas variações de movimento entre cada fotografia.

O processo de captação (Figura 16) é repetitivo e minucioso. Nele, os elementos são posicionados, pequenos movimentos são realizados e, após o ajuste, registra-se o quadro. É necessário manter as condições estabelecidas, para evitar variações indesejadas entre os quadros, como mudanças de enquadramento, foco ou intensidade luminosa.

Figura 16 - Visualização do frame/processo de captação.



Fonte: Arquivo dos autores/Acervo próprio.

É fundamental que a câmera se mantenha completamente estável durante a captação de cada plano, já que qualquer mudança de posição entre os registros pode quebrar a continuidade da animação. Com base nisso, a utilização direta do botão disparador da câmera

poderia causar pequenos deslocamentos indesejados no equipamento. Para evitar isso, a câmera foi conectada a um *smartphone*, utilizado como disparador remoto, que elimina a necessidade de contato físico com o equipamento de captação.

Inicialmente, a organização da captação seguiu o planejamento definido no roteiro técnico do piloto, e, mesmo não sendo o recorrente na produção cinematográfica, aconteceu na ordem narrativa do roteiro. Esse método contribuiu para a otimização do tempo e melhor uso dos cenários e da iluminação montados. Entretanto, durante a captação, alguns planos previstos não puderam ser realizados conforme o planejamento original, por conta de limitações técnicas e de recursos.

Um dos principais fatores foi a utilização de apenas uma lente fixa de 28 mm³², o que restringiu a variedade de enquadramentos possíveis. Para planos mais fechados, a câmera precisou ser posicionada dentro do cenário – solução não ideal e, em alguns casos, inviável devido à falta de uma estrutura de estabilização adequada. Devido a isso, foi necessário realizar adaptações nos enquadramentos e nas ações no próprio momento da captação, de modo que se mantivesse a coerência narrativa e visual.

3.4.4 Organização do material captado

Finalizada a etapa de captação, todo o material realizado é transferido da câmera para um armazenamento digital. As imagens foram organizadas de acordo com as cenas previstas no roteiro técnico, sendo que cada cena reúne todos os planos correspondentes realizados durante a produção. Essa organização prévia visa facilitar as próximas etapas: a conversão das fotografias em vídeo e os subsequentes processos de edição e tratamento de imagem, que compõem a fase de pós-produção.

3.4 Pós-produção

A pós-produção, definida por Bordwell e Thompson (2013) como a fase de composição, constitui o estágio crucial em que a narrativa cinematográfica é efetivamente construída através da união e manipulação dos elementos captados. Embora esta etapa comece formalmente apenas após a conclusão das filmagens, os membros da equipe de pós-produção trabalham frequentemente nos bastidores durante as gravações para organizar e catalogar as tomadas produzidas. Este processo compreende tarefas especializadas como corte de imagem e som, efeitos especiais, inserção de música, diálogos adicionais e elaboração de créditos.

³² Lente de distância focal grande-angular, sem zoom, que proporciona um campo de visão mais amplo e requer aproximação para enquadramentos mais fechados.

Na contemporaneidade, a maioria dos filmes comerciais é editada digitalmente por meio de sistemas não lineares – *softwares* de pós-produção. Estes sistemas permitem acesso aleatório e manipulação ágil de todas as filmagens, bem como, ajustes finos, correção de cor digital e a criação de imagens impossíveis de obter apenas com película.

A pós-produção é, em última análise, o momento de polimento no qual o material filmado assume nova significação. Assim, a obra final não é uma mera soma de partes, mas uma construção de sentido que só se realiza na organização específica dada pela montagem, consolidando a autoria filmica e transformando o registro documental do set em uma narrativa estruturada.

3.5.1 Montagem e edição

No primeiro ato, a utilização do efeito Kuleshov fundamenta-se na teoria soviética de que um plano não possui significado próprio, dependendo inteiramente da sua relação com os planos adjacentes – como exposto por Bordwell e Thompson (2013). Ao intercalar *rostos* ou *objetos inexpressivos*, como o de Eco e os outros seres em semelhantes a fumaça, com outros elementos, utiliza-se a justaposição para criar uma nova realidade na mente do espectador. Como demonstrou Lev Kuleshov, a significação da sequência dependerá da relação subjetiva que o público faz: um rosto *neutro* seguido de um objeto pode evocar desejo ou curiosidade, sem que a expressão do *ator* mude.

Para o desenvolvimento do segundo ato, o uso do *J-cut* serve como um refinamento da continuidade temporal, permitindo que o áudio da cena seguinte comece a ser reproduzido antes da imagem, criando uma ponte sonora que prepara e guia a atenção do público para o novo local. Assim, enquanto está desacordado, Eco ouve os sons da natureza ao seu redor, antecipando ao espectador o que ele irá encontrar na cena seguinte. Mais a frente, a descoberta deste ambiente será potencializada pelo pequeno plano sequência, que registra a ação sem cortes. Segundo a gramática audiovisual, essa técnica é ideal para percursos, pois aumenta a sensação de *tempo real* e remove a *rede de segurança* da edição, fazendo com que a performance e a exploração do espaço gerem uma energia própria, sem depender de cortes rápidos para criar dinamismo.

Por fim, no terceiro ato, a estratégia de utilizar *jump cuts* (ou falsos raccords) é fundamentada na necessidade de comunicar uma passagem de tempo rápida (elipse) e evolução do personagem. Embora esse tipo de corte rompa com a continuidade clássica ao apresentar saltos perceptíveis na tela, ele é extremamente eficaz para comprimir o tempo da história, condensando processos que levariam horas ou dias em poucos segundos, e enfatizar o

desenvolvimento pessoal, focando apenas nos momentos em que o personagem adquire novas experiências e ocorre uma mudança significativa em sua forma, eliminando o que é irrelevante para a progressão causal.

A pós-produção foi realizada integralmente no *DaVinci Resolve*. A escolha dessa plataforma justifica-se por sua estrutura modular, que oferece seções distintas para cada fase, o que maximiza o controle técnico, assegura a qualidade do produto e torna o fluxo de trabalho mais ágil.

Na fase inicial, organizou-se o material bruto no *Media Pool*. Utilizou-se a importação em sequência: o software identificou as fotografias (já numeradas) e as converteu automaticamente em *clipes*. Esse método foi chave para a dinâmica *stop motion*, facilitando a divisão de cenas e o gerenciamento do grande volume de arquivos gerados. A montagem em si ocorreu na *Edit Page*, adotando a edição em três pontos para uma precisão rítmica. E para garantir a fluidez narrativa, utilizou-se transições simples, como o *fade*, que viabilizou uma entrada orgânica de elementos e cenas, evitando rupturas bruscas indesejadas na percepção do público.

Enquanto para a sonorização, recorreu-se ao *Fairlight*, módulo para manipulação de áudio. Nessa fase, aperfeiçoaram-se as pistas sonoras, calibrando canais mono e estéreo consoante a natureza dos arquivos originais, objetivando um desempenho áudio coeso. A composição sonora do piloto englobou uma seleção criteriosa de faixas musicais e efeitos sonoros sob licença *Creative Commons*³³ ou isentos de direitos autorais, certificando a conformidade legal do produto, com todos os criadores devidamente referenciados ao final da obra.

Na etapa de finalização da imagem, a *Color Page* atuou não somente nas correções técnicas, mas como um elemento de narrativa visual. Os ajustes de cor e o aprimoramento dos detalhes tonais foram pensados para transmitir a energia específica de cada cena, reforçando a atmosfera emocional pretendida para o universo do filme. Por fim, a renderização foi configurada para atender aos padrões de visualização exigidos por editais de incentivo e festivais de cinema. O projeto foi finalizado com uma taxa de quadros de 16 *fps*, e exportado em formato MP4 com codec H.264 em alta qualidade. Este conjunto de escolhas técnicas assegura que o piloto possua uma base sólida, profissional e tecnicamente apta a representar o potencial do futuro curta-metragem.

³³ Creative Commons é uma organização sem fins lucrativos que oferece licenças públicas padronizadas para facilitar o compartilhamento e a reutilização de obras intelectuais.

3.5 Próximos passos: articular formas de distribuição

Segundo Melina Marson (2006), o aprofundamento da crise do cinema no início dos anos 1990 sofreu um duro golpe com a extinção dos órgãos estatais de fomento, como o Conselho Nacional de Cinema (CONCINE) e a EMBRAFILME.

Para combater essa crise, o governo implantou mecanismos de incentivo fiscal, como a Lei Rouanet e a Lei do Audiovisual (e, mais recentemente, a Lei Aldir Blanc). Essas leis são viabilizadas principalmente por investimentos privados: empresas podem deduzir parte do imposto de renda ao apoiar projetos culturais, o que permitiu a retomada do crescimento das produções cinematográficas no país.

Apesar de uma vasta produção e tradição cinematográfica, o setor no Brasil está sujeito a rupturas políticas constantes, como a retirada de investimentos em momentos de desmonte do Ministério da Cultura, quando governos não o enxergam como uma cadeia produtiva ou indústria.

Para que isso possa ocorrer primeiro é necessário compreender as plataformas e mecanismos necessários para a proposição de projetos à leis de incentivo, para isso é necessário que o realizador possua um cadastro na plataforma Salic, vinculada ao Ministério da Cultura, a partir desse cadastro o realizador deve cadastrar-se como proponente e após inserir um portfólio que possa comprovar que os proponentes trabalham com o alguma das áreas culturais, somente após a aprovação do portfólio é possível o envio de propostas a fim de disputar o financiamento incentivo por meio das leis de fomento, para o envio das propostas o próprio site apresenta um passo a passo para a construção de cada uma das etapas citadas anteriormente.

Para editais vinculados à empresas privadas será utilizada a plataforma *Prosas* que em suma é um hub para gestão de processos sociais e captação de recursos, que de forma mais simplificada organiza e direciona os proponentes aos editais abertos, tanto de empresas privadas quanto editais de seleção por meio de leis de incentivo. Também será utilizado o site do *mapa da cultura*, vinculado ao Ministério da Cultura (MinC), para acompanhar os editais abertos e oportunidades para a produção audiovisual, assim como o próprio site oficial do MinC na aba editais, além de outros hubs de divulgação de editais.

Com a aprovação da proposta, a equipe seguirá para o processo de produção do curta metragem e posteriormente reiniciará os processos de pré, produção e pós produção para a construção de uma nova obra, por conta do financiamento também se terá que se adequar aos requisitos de acessibilidade propostos e iniciará um novo processo, a distribuição. Será

utilizado como medida de difusão a inserção no circuito de festivais próprios para animações e também os que não são específicos, buscando assim conseguir a maior difusão possível do projeto, cumprindo assim também normas exigidas nos editais de fomento.

Com o processo de convergência transmidiática que está ocorrendo no campo da produção audiovisual, sobretudo do cinema é possível perceber como esta mudança acarreta em transformações dentro desse mercado cinematográfico, todas essas mudanças causam a reorganização da relação da televisão com o cinema, principalmente com a entrada dos filmes nos serviços de streamings, porém o processo de distribuição em salas de exibição ainda é uma parte importante para as estratégias de distribuição dos filmes nacionais e uma das mais tradicionais e usadas.

Segundo Borges (2015, p.198) “a audiência ao filme brasileiro ainda é bem reduzida se comparada à dos filmes norte-americanos, o que indica que a obra nacional não tem sido distribuída e exibida de forma suficiente a alcançar o público”, essa questão já foi pontuada por Lia Bahia (2012, p.128) que afirma que esse processo de exibição e distribuição “não absorvem o crescimento do número de títulos nacionais produzidos. O mercado incorpora poucos filmes brasileiros, concentrando-se naqueles cuja visão é mais comercial”.

Em suma, por mais que haja um crescimento de produções brasileiras este não é acompanhado pelo público. Isso deve-se pelas questões de mudança de consumo dos produtos audiovisuais que substituem a ida ao cinema, além de questões internas da produção fílmica no Brasil. É possível destacar também que apesar das políticas de incentivo e fomento fiscais, que têm sido um forte pilar para o crescimento do número de filmes produzidos dentro do país, não ocorre a alteração de forma significativa na venda de ingressos.

Após o circuito de festivais³⁴, a equipe também discute a alternativa de distribuição por televisões universitárias visando o fortalecimento das mesmas, haja vista que a Universidade Federal do Maranhão, possui uma vinculada ao curso de comunicação social, promovendo a integração de projetos práticos para além do espaço universitário e demonstrando a importância do fomento à educação e cultura pela própria instituição.

³⁴ Lista de festivais de animação mapeados em 2025 do site da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), disponível no Apêndice G.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O piloto intitulado *UNCLIVO* (2025) entende que, por meio dos procedimentos metodológicos da pesquisa-ação, a animação criada busca apresentar formas de materializar conceitos, como o de experiência estética e vinculação social. O projeto articula esses conceitos ao apresentar a trajetória do personagem Eco, seus encontros ao longo da narrativa, e ao utilizando a materialidade dos bonecos, dos cenários e do movimento quadro a quadro como elementos sensíveis de expressão. O desenvolvimento deste projeto representou uma importante etapa de experimentação no campo audiovisual, enfrentando os desafios inerentes à complexidade de cada fase de uma animação.

A realização do projeto possibilitou a execução da técnica de animação em *stop motion* que, embora presente desde o início do cinema, ainda se mostra escassa e pouco valorizada no cenário audiovisual contemporâneo, conforme apontado pela pesquisa bibliográfica. Observa-se que a disponibilidade de materiais teóricos que abordam o histórico da técnica e como realizar a sua execução é satisfatória, entretanto, alinhar teoria e prática revelou-se um dos principais desafios do projeto, uma vez que grande parte dos resultados do *stop motion* depende diretamente da experiência do animador, por se tratar de uma técnica que exige habilidades essencialmente manuais, tanto na confecção quanto na animação dos personagens e cenários.

As etapas gerais da produção cinematográfica puderam ser seguidas ao longo do desenvolvimento do trabalho. As ideias iniciais deram origem a um enredo que foi sendo aprimorado progressivamente até se materializar no roteiro. Esse roteiro foi posteriormente desmembrado e analisado de forma técnica, tanto para o curta-metragem a ser executado futuramente quanto para o piloto, o produto de fato realizado neste TCC. A etapa de pré-produção apresentou alguns imprevistos: apesar do planejamento e do embasamento teórico sobre a confecção dos bonecos, a ausência de experiência prática e de maior domínio técnico nessa fase representou um obstáculo, ocasionando atrasos nas etapas subsequentes da produção.

Durante a captação, constatou-se que a relação entre resistência e maleabilidade das armaduras internas dos bonecos foi mal dimensionada. Embora os personagens tenham se mostrado duráveis e não tenham apresentado nenhum problema estrutural ao longo das capturas, houve uma perda de sutileza dos movimentos durante o reposicionamento quadro a quadro. Cabe ressaltar que o modelo de armadura adotado no projeto foi bastante rudimentar, em razão da falta de qualificação técnica para a confecção de armaduras metálicas no modelo

ball-and-socket, conforme discutido no texto, assim como pela limitação de recursos financeiros para a contratação de mão de obra especializada ou aquisição de armaduras prontas.

Na pós-produção, o processo de edição, montagem e sincronização das imagens com a trilha sonora revelou-se um novo desafio, criar movimento por meio de junção de várias fotos, foi nesta fase que as partes até então desconexas começaram a se unificar, culminando em uma obra audiovisual coesa, nessa etapa o *software* de edição utilizado foi o *DaVinci Resolve*, que facilitou a junção de conglomerado de fotos permitindo a fluidez de movimento das cenas e refinamento de detalhes como o tratamento das cores, e por fim a edição final o que contribuiu para a estética do piloto, promovendo o acabamento de forma profissional do projeto.

Apesar dos imprevistos enfrentados ao longo da produção, o piloto *UNCLIVO* se mostrou um obra final bastante satisfatória. Por se tratar de uma pesquisa aplicada, o projeto tem como objetivo a sua continuidade por meio da participação em editais de incentivo à produção audiovisual. A realização de um curta-metragem em *stop motion*, conforme demonstrado ao longo do processo, demanda financiamento devido aos elevados custos de produção, a intensa carga de trabalho envolvida, e sua complexidade natural. Nesse sentido, o piloto desenvolvido atua como uma peça para a apresentação do projeto, visando à captação de recursos para sua futura execução completa.

Para isso, foi necessário o mapeamento das leis de incentivo voltadas para o fomento do audiovisual. Plataformas do governo brasileiro e instituições privadas organizam os editais para que os produtores culturais possam identificar e disputá-los. O piloto será utilizado como uma ferramenta de persuasão, essencial para acessar tais editais de incentivo, demonstrando seu potencial, qualidade visual e narrativa. A utilização desse recurso serve como diferencial durante a apresentação da proposta, agregando ao projeto exigido na disputa de propostas.

No que se refere à distribuição – desafio crucial para o cinema nacional –, planeja-se a distribuição do produto em televisões universitárias a fim de fortalecê-las, já que este produto foi idealizado e produzido dentro do âmbito da universidade, além da inserção do mesmo no circuito de festivais voltados para a animação dos quais já foram mapeados pela equipe de produção, há a possibilidade da utilização de uma distribuidora maranhense como por exemplo a Turiaçu Filmes, que se apresenta como uma solução para os problemas de distribuição no estado do Maranhão.

Por fim, *UNCLIVO* é um projeto que, ao justificar a ideia para seu enredo, justifica a própria escolha da técnica empregada. O *stop motion* se mostra relevante não apenas por seu

apelo estético, mas também pela construção de sentido inata da sua materialidade e manualidade. Ao utilizá-lo como estratégia para abordar temas como vinculação social e experiência estética, é esperado que o público seja afetado sensivelmente pela obra, construa significados a partir da experiência visual e possa se identificar com a narrativa.

Como resultado prático desta pesquisa, o piloto de animação em *stop motion UNCLIVO* está disponibilizado em uma pasta digital para acesso e avaliação, por meio do link:

https://drive.google.com/drive/folders/1GcroC515rHqvYLCy0fpYKi5A5TVpX0I?usp=drive_link.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. São Paulo: Papirus, 2009.

BAHIA, L. *Discursos, políticas e ações: processos de industrialização do campo cinematográfico brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural; Iluminuras, 2012. 228 p.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

BARROS, Márcio Benchimol. *Estética - Unesp/Redfor 2a Edição 2011/2012: Especialização em Filosofia*. São Paulo: Acervo Digital da Unesp, 10 de abril 2012. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/41582>. Acesso em: 20 nov. 2025.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura – Volume I*. Série Obras Escolhidas. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: uma introdução*. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

BORGES, D. dos S. *A produção cinematográfica brasileira (1995-2014) e o atual modelo de políticas públicas para o cinema nacional*. Revista EPTIC, v. 17, n. 3, p. 178-200, 2015.

BROWN, Ross. *Create your own TV series for the internet*. 2.ed. Studio City, CA, Michael Wiese Productions, 2014.

CAETANO, Maria do Rosário. “Cinema brasileiro (1990 – 2002): da crise dos anos Collor à retomada”. Revista ALCEU. vol. 8, nº 15, p. 196 – 216, jul./dez. 2007

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2009.

CHAVES JÚNIOR, Cassimiro Carvalho. *Arte, técnica e estética: investigação: animação cinematográfica*. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009.

COELHO, Paulo de Tarso. *Cinema, tempo e movimento: O cinema de animação*. In: Brasil. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação a Distância. Educação do olhar, salto para o futuro, n. 2, 1998.

DIODATO, Roberto. *Aesthetic of the Virtual*. Albany: Suny, 2012.

FRANÇA, Vera V. Impessoalidade da experiência e agenciamento de sujeitos. In: LEAL, Bruno Souza; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos Camargos (Orgs.). *Entre o sensível e o comunicacional*. Belo Horizonte; Autêntica Editora, p.39-54, 2010.

- GRUBB, Adeena. Criação de bonecos para stop motion. Curso on-line. Domestika, 2022. Disponível em: https://www.domestika.org/pt/courses/4362-criacao-de-bonecos-para-stop-motion/final_project_lessons?exp_set=1. Acesso em: 10 out. 2025
- GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. *Métodos de pesquisa*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GOMES, Andréia Prieto. *História da Animação Brasileira*. CENA Universitária: Rio de Janeiro, 2008.
- HAMBURGER, Vera. *Arte em cena*. São Paulo: Ed. Senac, 2014.
- MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M.. *Técnicas de Pesquisa*. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. *Métodos de pesquisa em comunicação: projetos, ideias e práticas*. Petrópolis: Vozes, 2018.
- MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. Unesp, 2003.
- MARSON, Melina Izar. *O Cinema da Retomada: Estado e Cinema no Brasil da Dissolução da Embrafilme à Criação da Ancine*. Fev, 2006. 198f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) Programa do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2006.
- MARTINS, India Mara. *A direção de arte e a criação de atmosferas no cinema contemporâneo brasileiro*. In: BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo (org.). *A direção de arte no cinema brasileiro*. 1. ed. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2017. p. 88–96.
- MATTA, João Paulo Rodrigues. *Marcos Histórico-estruturais da Indústria Cinematográfica: Hegemonia Norte-Americana e Convergência Audiovisual*. In: IV ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. 2008. Anais Eletrônicos. Salvador: UFBA, 2008. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14363-01.pdf>. Acesso em 28 dez. 2025.
- MORENO, Antônio. *História do Cinema de Animação Brasileiro*. In: BRUZZO, Cristina (org.). *Lições com cinema*. Vol. 4. São Paulo: FDE, 1996.
- MOURA, Carolina Bassi de. *A direção e a direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho*. São Paulo: C. B. Moura, 2015.
- NESTERIUK, Sérgio. *Dramaturgia de Séries de Animação*. São Paulo: Animatv, 2011.
- NOGUEIRA, Luís. *Gêneros cinematográficos*. Covilhã: LabCom Books, 2010.

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. *Comunicação e velocidade: uma análise da aceleração no cinema de animação*. Lumina, v. 5, n. 1, 2011.

PRIEBE, Ken A. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Course Technology, 2011.

PURVES, Barry J. C. *Stop-motion animation: frame by frame film-making with puppets and models*. 2. ed. London: Bloomsbury Publishing Plc, 2014.

PURVES, Barry J. C. *Stop Motion: Passion, Process and Performance*. Oxford: Focal Press, 2011.

QUERÉ, Louis. O caráter impessoal da experiência. In: LEAL, Bruno Souza; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos Camargos (Orgs.). *Entre o sensível e o comunicacional*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, p. 19-38, 2010.

RIBEIRO, Thiago Franco. *Animação em stop-motion: tecnologia de produção através da história*. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SODRÉ, Muniz. *A ciência do comum: notas para o método comunicacional*. Editora Vozes Limitada, 2014.

SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Mauad Editora Ltda, 2016.

TASSARA, Marcelo. *Das pinturas rupestres ao computador: uma mini-história do cinema de animação*. In: BRUZZO, Cristina (org.). *Lições com cinema*. Vol. 4. São Paulo: FDE, 1996.

WILLIAMS, Richard. *O manual do animador*. Tradução de Leandro de Mello Guimarães Pinto. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações Filosóficas*. Tradução de José Carlos Bruni. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

SHREK. Direção de Andrew Adamson e Vicky Jenson. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2001. Filme.

O ESTRANHO MUNDO DE JACK. Direção de Henry Selick. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 1993. Filme.

HOMEM-ARANHA: ATRAVÉS DO ARANHAVERSO. Direção de Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson. Estados Unidos: Columbia Pictures, Sony Pictures Animation, 2023. Filme.

WALLACE & GROMIT: A BATALHA DOS VEGETAIS. Direção de Nick Park e Steve Box. Reino Unido: Aardman Animations, DreamWorks Animation, 2005. Filme.

PINÓQUIO POR GUILLERMO DEL TORO. Direção de Guillermo del Toro e Mark Gustafson. Estados Unidos: Netflix, 2022. Filme.

PINGU. Criação de Otmar Gutmann. Suíça: The Pygos Group, 1990–2006. Série de TV.

APÊNDICE A - ARGUMENTO E ESCALETA

UNCLIVO - Argumento

Em um mundo vazio e escuro, seres esfumaçados surgem do chão e preenchem esse espaço. Eles se deslocam, passam perto umas das outras, mas nunca se tocam. Entre elas está Eco, uma forma inquieta, que diferente dos outros tenta se aproximar dos seus semelhantes. Ele falha e se afasta.

Enquanto vaga pelo mundo escuro, Eco vê uma trilha de pedras cinzentas, que ele não consegue tocar. A trilha leva até uma pedra colorida que responde ao toque de Eco. Sua busca o conduz a um portal no chão, através do qual observa outro mundo, uma floresta densa, atravessada por um rio e habitada por seres reunidos em uma clareira. Impulsionado pela curiosidade e pela vontade de sentir parte do mundo, Eco atravessa o portal.

Na floresta, Eco se encontra sozinho e incapaz de sequer tocar nas coisas daquele novo mundo, ele se frustra ao perceber que nem seu reflexo aparece na água. O mundo está dizendo que ele não faz parte dali. Ele volta a vagar, sentindo novamente a apatia que havia no outro mundo.

Nesse momento Eco conhece o Conexão, um ser humanoide, com chifres e uma máscara de folha. O ser desconhecido tenta se aproximar, mas Eco hesita, com medo de novamente ser rejeitado. Conexão tenta encostar em Eco mas não consegue, o que lhe dá uma ideia, o chamando para seguir mais adentro da floresta. Eco vai.

Eles seguem juntos pela floresta sem interagir diretamente. Diferente de Eco, Conexão é hábil em passar pelos obstáculos, parando para observar o ambiente, ouvir a floresta, e traçar a melhor rota. Eco passa a imitá-lo, pouco a pouco se adaptando a explorar o novo mundo.

Ao chegar em uma clareira, é vista uma pequena vila com cabanas, onde outros seres como Conexão convivem e interagem. Eco logo passa a aprender com eles, observando sua rotina, o que cada um faz, seus gestos. Sua forma gradualmente se altera, deixando de ser uma fumaça para se aproximar dos seres que conheceu.

O mundo não o vê mais como um estranho, ele possui forma e presença naquele espaço. O curta se encerra e deixa a mensagem sobre pertencimento,

UNCLIVO - Escaleta

CENA 1 - MUNDO APÁTICO

Eco surge entre formas que coexistem sem contato. Tenta interagir, falha e se afasta. Encontra a pedra colorida e o portal.

Função: Introduzir a falta de comunicação e o desejo de deslocamento.

CENA 2 - FLORESTA

Eco chega à floresta, tenta interagir com o ambiente e falha. Conhece um ser, teme o contato mas aceita ir com ele.

Função: Repetir o vazio do mundo anterior em um novo espaço, o medo, mas também sua vontade.

CENA 3 - CAMINHO DA FLORESTA

Eco imita o ser durante o trajeto, aprende sobre o mundo.

Função: Mostrar que a conexão com algo leva tempo, e comunicação é mais que o verbal.

CENA 4 - CABANAS

Eco encontra outros seres. Interage e adquire suas características até se tornar um deles.




Função: Reforçar a comunicação como pertencimento e identidade.




CENA 5 - EPÍLOGO

Eco encontra Elo e entende como sua transformação começou. A vontade se torna outra.

Função: Finalização e início de um novo ciclo.

APÊNDICE B - FICHA DE PERSONAGENS

FICHA DE PERSONAGENS - "UNCLIVO"			
NOME	DESCRIÇÃO	PAPEL	ARTE
Eco	<p>Ser sem forma específica com aspecto de fumaça, no começo possui forma esférica com uma pequena ponta no seu topo.</p> <p>Muda para uma forma humanoide, ainda com aspecto de fumaça, depois vai adquirindo itens parecidos com os outros seres.</p>	Um ser em formação, ainda sem forma definida. Carrega o desejo profundo de se relacionar, aprender e pertencer ao mundo que o cerca.	
Conexão	<p>Um pequeno ser humanoide com pele em tons marrons, ele usa uma máscara de folha verde serrada, com olhos redondos e chifres que surgem no topo da cabeça. Ele usa uma túnica marrom simples, com um lenço e faixa amarela. Carrega consigo uma "mochila" primitiva.</p>	É quem apresenta a vila, faz o caminho até os outros seres. Representa o encontro, a troca e o primeiro vínculo com o grupo.	
Cuidado	<p>Um pequeno ser humanoide com pele em tons marrons, ele usa uma máscara de folha verde aristada, com olhos redondos e chifres que surgem no topo da cabeça. Possui um cachecol vermelho, uma roupa de agricultor medieval marrom com uma camisa verde por baixo. Tem consigo um chapéu de palha e uma enxada.</p>	Representa os conhecimentos dos alimentos e do descanso. Ensina a plantar, colher, comer e pausar.	

<p>Aparato</p>	<p>Um pequeno ser humanoide com pele em tons marrons, ele usa uma máscara de folha verde crenada, com olhos redondos e chifres que surgem no topo da cabeça. Ele usa um macacão marrom com pelagem verde nas extremidades, um cinto de ferramentas e leva consigo um machado e um arco de acender fogo.</p>	<p>É quem mostra as habilidades práticas, como usar as mãos, criar instrumentos e transformar o ambiente ao seu redor.</p>	
<p>Arte</p>	<p>Um pequeno ser humanoide com pele em tons marrons, ele usa uma máscara de folha verde partida, com olhos redondos e chifres que surgem no topo da cabeça. Ele possui roupas azuis, um manto que cobre parte do tronco e uma saia. Carrega consigo instrumentos musicais.</p>	<p>Ensina sobre o tempo livre e a fruição. Mostra o lazer, a criação e a distração, demonstra a importância do brincar e do sensível.</p>	
<p>Elo</p>	<p>Um pequeno ser humanoide com pele em tons marrons, com olhos redondos. Ele usa uma máscara de folha verde oval, dela saem dois chifres no topo da cabeça. Ele usa uma capa marrom com detalhe em folhas, calça e regata marrom, uma faixa roxa na cintura e adornos amarelos nos pulsos. Leva consigo uma bolsa sacola.</p>	<p>Um ser que já fez sua jornada e encontrou seu lugar no mundo. Reconhece em Antônio um caminho que já passou, e traz consigo tudo que aprendeu na sua vida.</p>	

APÊNDICE C - ROTEIRO LITERÁRIO DO CURTA-METRAGEM

"UNCLIVO" 3º tratamento

Por Livia Almeida, Mateus
Mesquita e Priscila Lara

CENA 1. MUNDO APÁTICO

Imensidão de cor escura. Vazio.

Uma forma com aspecto de fumaça surge do chão, no meio do espaço.

A forma aumenta de tamanho e fica esférica, com uma pequena ponta no seu topo.

Outras formas semelhantes surgem e preenchem o espaço.

As formas se movem, chegam perto, quase cruzam trajetórias, mas nunca se encostam.

Outra forma, ECO, observa de longe, se aproxima de uma das formas e para.

Ele estica sua ponta para ela, como um convite para contato. A outra forma se afasta.

Eco se encolhe e vai para longe dos outros seres.

Uma pedra escura no chão está na frente de Eco, ele tenta pegar a pedra mas ela o atravessa.

À sua frente, pedras iguais fazem um caminho irregular. Ele hesita e depois segue o caminho.

Entre as pedras escuras há uma pedra colorida, ele a encosta e consegue segurar. A pedra é brilhante.

Na sua frente está um portal no chão, por ele se consegue ver um mundo diferente.

O outro mundo é uma floresta com muitas árvores, um rio, e cabanas no meio de uma clareira.

Alguns seres são vistos perto das cabanas.

Eco observa, depois de uns instantes se inclina e desce pelo portal.

CENA 2. FLORESTA

Eco chega na floresta.
Ele observa ao seu redor.
As árvores lembram sumaúmas e ipês.
O rio está atrás dele.

Eco continua parado por um tempo, não sabe o que fazer.

Ele tenta interagir com o mundo.
Pega um galho no chão e sua forma o atravessa, como fumaça.
Vê uma pedra, tenta pegar, não consegue.
Ele fica diante de uma árvore, encosta nela e seu corpo a atravessa.

Eco se afasta.

Ele vai até o rio, encara a água, não há reflexo.

Permanece ali por alguns instantes.

Se afasta do rio e volta a andar sem rumo, repetindo a movimentação que fazia no seu antigo mundo.

Um som de arbustos mexendo o faz parar.
De trás de uma moita pula CONEXÃO.
Uma criatura humanoide, peluda, com chifres saindo da cabeça.
Usa uma máscara de folha arredondada.
Carrega uma grande bolsa primitiva.

Conexão observa Eco de longe.
Balança a cabeça para um lado e para o outro, curioso.

Eco continua parado.

Conexão se aproxima, Eco recua um pouco quando ele chega perto.

Conexão se aproxima novamente e encosta no Eco.
Sua mão atravessa o corpo de fumaça.

Conexão fica pensativo, circula ao redor de Eco.
Ele percebe algo e se anima.
Faz um gesto para que Eco o siga.

Eco hesita mas o segue.

CENA 3. CAMINHO DA FLORESTA

Conexão anda na frente sem olhar para trás.

Eco o segue.

O caminho é irregular.

Há troncos caídos, vegetação fechada, pedras grandes.

Conexão não tem problema em andar por ali,

Eco se move devagar, tem medo de atravessar os obstáculos.

O ritmo dos dois juntos é ruim.

Eco fica para trás.

Conexão para, Eco o alcança.

Ele observa ao redor, analisa os caminhos.

Eco imita o gesto.

Conexão volta a andar.

Eco o segue.

Para novamente e observa uma marca entalhada no tronco de uma árvore.

Toca a marca com cuidado.

Eco se aproxima da árvore e imita o gesto.

Após alguns passos, ele para mais uma vez.

Não observa nada, apenas respira fundo. Apenas sente a floresta.

Eco para atrás dele e imita.

Os dois caminham juntos pela floresta.

O ritmo deles melhora, agora andam sem atraso.

Conexão para em frente de uma vegetação densa.

Ele abre passagem pelos arbustos, afasta galhos e folhas.

Eco atravessa pela passagem aberta.

Eles seguem.

CENA 4. CABANAS

Conexão afasta um arbusto e abre passagem.

Eles saem da floresta e chegam a uma clareira, uma área aberta, cercada por árvores.

No centro, uma fogueira apagada.

Ao redor dela, cinco cabanas semelhantes, mas com detalhes que as diferenciam, objetos, cores e marcas.

Próximo às cabanas, quatro seres se ocupam com trabalhos diferentes.

Um toca uma flauta.

Outro manuseia um bastão.

O terceiro leva um cesto na mão

O último está de costas, organiza algo.

Os três primeiros notam a chegada de Conexão e Eco.

Eles se aproximam.

Eles dão uma volta ao redor de Eco, observam, trocam olhares entre si.

Conexão retira da sua bolsa um par de luvas e botas, e entrega para o Eco.

Eco hesita, mas consegue pegar e se empolga.

Ele coloca as botas e luvas, sua forma começa a estabilizar.

APARATO, que tem detalhes verdes em suas roupas, estende a mão para Eco.

Eco se vira para Conexão, que acena positivo com a cabeça.

Eco estende a mão, e o contato acontece pela primeira vez.

Aparato o leva até perto de sua cabana.

À frente da cabana há uma mesa com vários utensílios espalhados, ferramentas penduradas e materiais de trabalho.

Aparato puxa uma peça de roupa parecida com a sua.

Ele apresenta um arco e broca para Eco.

Eco experimenta a ferramenta, meio desajeitado.

Aparato o incentiva.

Agora, Eco veste uma roupa parecida com a de Aparato.

Corte.

CUIDADO aponta para uma fruta em uma árvore.
Sobe, colhe a fruta e entrega para Eco.

Mostra a fogueira.
Ajeita lenha.
Assopra as brasas.

Eco imita os gestos.

Agora, Eco carrega um cachecol semelhante ao de Cuidado e um cinto.

Corte.

ARTE mostra uma flauta.
Toca algumas notas.
Aponta para folhas pintadas, um tambor simples, um pequeno jogo feito com pedras.

Eco tenta produzir som.
No início falha.
Depois, um ruído surge.

Os outros escutam.

Eco segue ali, cercado dos seres.

CENA 5. CABANAS - EPÍLOGO

Eco agora carrega luvas, botas, uma peça de roupa no tronco, um cinto, um cachecol e adornos espalhados pelo corpo.

Sua cabeça permanece como a fumaça do início.

Ele observa ao redor, as árvores, a clareira, suas próprias mãos.

No chão, uma pequena pedra igual àquela do mundo apático.

Eco se abaixa e pega a pedra.
Ele consegue segurá-la.
Outras pedras similares estão próximas.

Eco segue o rastro formado por elas. O caminho leva até uma das cabanas.
À frente, o quinto ser, ELO, de costas trabalha na frente da sua cabana.

Eco observa o local.

Ao redor da cabana, várias pedras iguais as do caminho.
Ao redor dela, objetos e elementos que lembram as outras cabanas e os outros seres.

Elo se vira.
Nota Eco parado, com a pedra na mão.

Eles se encaram por um momento.

Elo se vira para pegar uma máscara de madeira semelhante às outras, mas com chifres que brotam na própria máscara, igual sua própria máscara.

Ele entrega a máscara para Eco.

Eco tenta devolver a pedra.

Elo nega com um gesto.
Levanta sua cabeça com o olhar longe.

Eco repete o movimento e encara para o céu.

FIM.

APÊNDICE D - ROTEIRO TÉCNICO DO CURTA-METRAGEM

ROTEIRO TÉCNICO - CURTA “UNCLIVO”				Legenda: PG – Plano Geral; PZ – Plano Zenital; PI – Plano Inteiro; PP – Primeiro Plano; PC – Plano Conjunto; PD – Plano Detalhe; PM – Plano Médio; PA – Plano Americano.					
Nº de cena	Nº de plano	Descrição	Ângulo de plano	Mov	som	efeito	cenário	duração/ nº fotos	observações
1	1	Fundo escuro	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	1.1	Fumaça surge do chão	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	1.2	Mais duas surgem	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	1.3	Mais duas surgem	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	1.4	Várias preenchem o espaço	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	2	As formas andam pelo espaço	PZ	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	3	Eco vê as formas	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	4	Eco de frente	PP	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	5	Outra forma de frente	PP	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	

1	6	Eco tenta alcançar a outra forma	PC	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[8' = 128f]	
	7	A forma vai embora	PZ	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	8	Eco vai para longe	PI	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	9	Pedra na frente de Eco	PI	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	10	Ele tenta encostar nela e não consegue	PD	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	11	Várias pedras na frente	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	12	Eco anda ao lado das pedras	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[8' = 128f]	
	13	Eco acha pedra colorida	PC	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[8' = 128f]	
	14	Ele tenta encostar nela e consegue	PD	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	15	Portal na frente de Eco	PG	pan	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	16	Mundo dentro do portal	PZ	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	17	Eco entra no portal	PZ	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
2	1	Eco na floresta	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[6' = 96f]	

2	2	Ele olha ao redor	PA	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	3	Detalhe de árvores	PD	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	4	Detalhe do rio	PD	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	5	Eco parado	PI	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	6	Tenta interagir com galho, pedra, árvore.	PG	pan	sons de floresta	corte seco	floresta	[12' = 192f]	
	7	Seu corpo atravessa árvore	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	8	Eco se afasta	PM	Fixa	sons de floresta; trilha	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	9	Chega na beira do rio	PM	Fixa	sons de floresta; trilha	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	10	Não tem reflexo	PM	Fixa	sons de floresta; trilha	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	11	Eco parado na beira	PI	Fixa	sons de floresta; trilha	fade	floresta	[10' = 160f]	
	12	Ele volta a andar	PM	Fixa	sons de floresta; trilha	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	13	Eco andando	PZ	Fixa	sons de floresta; trilha	corte seco	floresta	[6' = 96f]	

2	14	Eco andando	PG	Fixa	sons de floresta; trilha	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	15	Eco andando, para ao ouvir arbusto	PM	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	16	Conexão pula do arbusto e observa Eco de longe	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	17	Conexão balança a cabeça	PM	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	18	Eco parado	PI	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	19	Conexão vai chegar perto, Eco recua. Ele avança de novo	PC	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[10' = 160f]	
	20	Conexão chega perto e tenta tocar Eco	PM	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[6' = 96f]	
	21	Conexão pensativo, se anima	PP	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	22	Conexão chama Eco, sai de quadro. Eco vai.	PC	Fixa	sons de floresta	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
3	1	Conexão andando na frente, Eco atrás	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[10' = 160f]	desfoque em eco
	2	Eco andando	PM	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	

3	3	Conexão desvia das pedras e árvores facilmente	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	4	Eco tem dificuldade e medo	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	5	Os dois andando, a distância entre eles aumenta	PC	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	6	Conexão para e olha para trás, Eco o alcança	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[8' = 128f]	
	7	Conexão se vira, analisa o lugar antes de voltar a andar	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[8' = 128f]	
	8	Detalhe ambiente	PD	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
	9	Detalhe ambiente	PD	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
	10	Conexão volta a andar	PI	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	11	Eco imita os gestos de Conexão e volta a andar	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	12	Os dois andando	PC	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	13	Conexão para e observa uma marca na árvore	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	

3	14	Conexão toca a árvore	PD	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
	15	Ele volta a andar	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
	16	Eco chega perto da árvore	PM	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
	17	Toca nela	PD	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
	18	Volta a andar	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
	19	Os dois juntos andando ainda com certa distância	PC	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	20	Conexão para e respira fundo e segue, Eco faz o mesmo.	PG	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	21	Os dois andando lado a lado	PC	Fixa	sons de floresta	fade	caminho da floresta	[6' = 96f]	
	22	Conexão para numa vegetação densa	PC	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
	23	Eles se olham	PM	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]	
24	Conexão afasta a vegetação	PD	Fixa	sons de floresta	corte seco	caminho da floresta	[4' = 64f]		

3	25	Eco atravessa o caminho	PG	Fixa	sons de floresta	fade out	caminho da floresta	[4' = 64f]	fade branco
4	1	Arbusto se abre, eco passa por ele	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	2	Clareira	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	3	Árvores	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	4	Fogueira	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	5	Cabanas com seres trabalhando	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	6	Arte tocando flauta	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	7	Aparato com um bastão	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	8	Cuidado com cesto	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	9	Elo de costas na sua cabana	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	10	Arte, Aparato e Cuidado se juntam e vão até Eco	PC	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[8' = 128f]	
	11	Eles chegam em eco e o observam curiosos	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	

4	12	Conexão pega sua bolsa e tira dela botas e luvas	PA	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[8' = 128f]	
	13	Eco observa os itens	PA	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	14	Eco de frente	PP	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	15	Aos poucos ele vai pegar os itens, e consegue pegar	PD	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	
	16	Os três se olham empolgados	PC	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	
	17	Eco de botas e luvas	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	18	Aparato estende a mão para Eco, esse olha para trás	PC	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	19	Conexão balança a cabeça em aprovação	PM	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	20	Ele consegue encostar em Aparato	PC	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	
	21	Mãos encostadas	PD	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
22	Aparato puxa Eco até a frente de sua cabana.	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]		

4	23	Mesa de trabalho de Aparato	PD	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	24	Itens em cima da mesa	PD	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	25	Ferramentas	PD	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	26	Aparato mostra suas coisas para Eco	PC	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	
	27	Eco observa	PA	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	28	Aparato mostra um arco e broca e mostra como usar	PC	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[8' = 128f]	
	29	Eco tenta fazer o movimento meio desajeitado.	PM	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	
	30	Eco agora tem uma roupa parecida com a de Aparato	PI	Fixa	sons baixos de floresta	fade out	clareira	[4' = 64f]	
	31	Cuidado aponta para frutas	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	32	Ele colhe a fruta	PM	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	33	Entrega a fruta para Eco	PC	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	

4	34	Cuidado mostra a fogueira, ajeita lenha, assopra as brasas, Eco imita e agora tem um cachecol	PG	Fixa	sons baixos de floresta	fade out	clareira	[10' = 160f]	
	35	Arte mostra flauta e toca algumas notas	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	
	36	Mostra folhas de pintura	PC	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	37	Tambor	PD	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	38	Jogo com pedras	PD	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	39	Eco tenta tocar a flauta, saem alguns ruidos	PA	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[8' = 128f]	
	40	Conexão assistindo	PM	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	41	Aparato e Cuidado assistindo	PM	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	42	Elo de costas	PA	Fixa	sons baixos de floresta	fade out	clareira	[6' = 96f]	
	1	Cabanas	PG	pan	sons baixos de floresta	fusão	clareira	[4' = 64f]	

5	2	Árvores	PG	pan	sons baixos de floresta	fusão	clareira	[4' = 64f]	
	3	Fogueira	PG	pan	sons baixos de floresta	fusão	clareira	[4' = 64f]	
	4	Ferramentas	PG	pan	sons baixos de floresta	fusão	clareira	[4' = 64f]	
	5	Eco de costas observando a clareira	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	
	6	Eco de frente, nota algo no chão	PP	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[8' = 128f]	
	7	Encontra uma pedra colorida	PD	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	8	Se abaixa para pegar	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	9	Pega a pedra	PI	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[4' = 64f]	
	10	Mais pedras próximas, ele segue o rastro das pedras	PG	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[8' = 128f]	

5	11	Segue o rastro das pedras	PZ	Fixa	sons baixos de floresta	corte seco	clareira	[6' = 96f]	
	12	Eco vê a cabana de Elo	PG	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[4' = 64f]	
	13	Elo de costas trabalhando	PM	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[4' = 64f]	
	14	Detalhes da cabana de Elo	PD	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[4' = 64f]	
	15	Elo se vira	PM	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[4' = 64f]	
	16	Eco parado, com a pedra na mão	PM	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[6' = 96f]	
	17	Elo de frente	PP	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[4' = 64f]	
	18	Eco de frente	PP	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[4' = 64f]	
	19	Elo se vira e pega uma	PM	Fixa	sons baixos	corte seco	Cabana de Elo	[6' = 96f]	

5		máscara			de floresta e trilha				
	20	Chega mais perto e entrega a máscara	PC	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[6' = 96f]	
	21	Eco tenta devolver a pedra	PA	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[6' = 96f]	
	22	A pedra na mão de Eco	PD	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[4' = 64f]	
	23	Elo recusa, levanta a cabeça e olha o céu	PA	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[8' = 128f]	
	24	Eco olha pra cima	PC	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[4' = 64f]	
	25	Os dois olhando o céu	PZ	Fixa	sons baixos de floresta e trilha	corte seco	Cabana de Elo	[8' = 128f]	

APÊNDICE E - ROTEIRO TÉCNICO DO PILOTO

ROTEIRO TÉCNICO - PILOTO “UNCLIVO”				Legenda: PG – Plano Geral; PZ – Plano Zenital; PI – Plano Inteiro; PP – Primeiro Plano; PC – Plano Conjunto; PD – Plano Detalhe; PM – Plano Médio; PA – Plano Americano.					
Nº de cena	Nº de plano	Descrição	Ângulo de plano	Mov	som	efeito	cenário	duração/ nº fotos	observação
1	1	fumaça no meio	PG	fixa	trilha	fade in, corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	1.1	mais duas fumaças aparecem	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	1.2	mais duas fumaças aparecem	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	1.3	várias fumaças	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	2	fumaças andam pelo espaço	PZ	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 92f]	
	3	Eco vê as fumaças	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	4	Eco de frente	PM	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[2' = 32f]	
	5	Eco olha e vai embora	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	6	Eco anda pelo espaço	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[6' = 96f]	
	7	Eco para de andar	PM	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	

1	8	Pedras na frente de Eco	PI	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	9	várias pedras na frente	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
	10	Eco anda ao lado das pedras	PG	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[8' = 128f]	
	11	Eco acha pedra colorida e contorna	PC	fixa	trilha	corte seco	fundo escuro	[8' = 128f]	
	12	Eco toca a pedra	PI	fixa	trilha e efeito zush	corte seco	fundo escuro	[4' = 64f]	
2	1	Eco esmagado na floresta	PD	pan	folhas mexendo	corte seco	floresta	[10' = 140f]	
	2	Eco começa a voltar a sua forma	PZ	fixa	folhas mexendo	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	2.1	volta a sua forma	PP	fixa	folhas mexendo	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	2.2	ele vai até uma árvore	PG	fixa	folhas mexendo	corte seco	floresta	[4' = 64f]	
	3	tenta imitar árvore, sai de quadro	PG	fixa	folhas e trilha	corte seco	floresta	[8' = 128f]	
	4	Eco anda pelo espaço	PZ	fixa	folhas mexendo e trilha	fade out	floresta	[8' = 128f]	
	1	encontra cabana e vai até lá	PI	fixo - pan - fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[16' = 224f]	
	2	ser escondido na árvore	PC	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[4' = 64f]	

3	2.1	ser olha Eco	PM	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[4' = 64f]	
	3	mão no ombro do primeiro ser	PP	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[4' = 64f]	
	3.1	segundo ser aparece	PC	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[8' = 128f]	
	4	os dois escondidos olham Eco	PC	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[10' = 140f]	jumpcut deles se escondendo
	5	os dois vão até Eco	PG	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[8' = 128f]	
	5.1	os três se olhando	PG	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[4' = 64f]	
	5.2	primeiro ser de frente	PP	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[4' = 64f]	
	5.3	segundo ser de frente	PP	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[4' = 64f]	
	5.4	Eco de frente	PP	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[4' = 64f]	
	5.5	ser dois tenta tocar Eco	PC	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[8' = 128f]	
	5.6	os dois seres se olham	PC	fixo	folhas e trilha	corte seco	floresta com cabana	[4' = 64f]	
	6	os três na cabana	PC	fixo	trilha	corte seco	floresta com cabana	[5' = 70f]	
	6.1	os três na fogueira	PC	fixo	trilha	corte seco	floresta com cabana	[5' = 70f]	
	6.2	os três na pedra	PC	fixo	trilha	corte seco	floresta com cabana	[5' = 70f]	
	6.3	os três nos jarros	PC	fixo	trilha	corte seco	floresta com cabana	[5' = 70f]	
	6.4	os três na árvore	PC	fixo	trilha	fade out	floresta com cabana	[5' = 70f]	

3	7	os três na fogueira	PZ	fixo	folhas, brasa, trilha	corte seco	floresta com cabana	[8' = 128f]	
	7.1	os dois seres juntos olham Eco	PC	fixo	folhas, brasa, trilha	corte seco	floresta com cabana	[12' = 164f]	
	7.2	Eco sentado, ele mudou de forma	PG	fixo	folhas, brasa, trilha	corte seco	floresta com cabana	[5' = 70f]	
	7.3	Eco se olhando	PP	fixo	folhas, brasa, trilha	corte seco	floresta com cabana	[8' = 128f]	
	7.4	os dois sentam ao lado de Eco	PC	fixo	folhas, brasa, trilha	corte seco	floresta com cabana	[5' = 70f]	
	7.5	os três juntos interagindo	PZ	fixa	folhas, brasa, trilha	zoom in	floresta com cabana	[12' = 164f]	

APÊNDICE F - LISTA DE EQUIPAMENTOS

EQUIPAMENTOS CAPTAÇÃO PILOTO		
EQUIPAMENTO	CATEGORIA	QUANTIDADE
Canon R50	Câmera	1
Canon 28mm f2.8	Lente	1
Canon Lp-e17	Bateria	2
SoftBox 50 X 70	Iluminação	2
Led Sokani x25 RGB	Iluminação	1
Led Luxceo P200	Iluminação	1
Exbom X600	Suporte	1
Clamp Ulanzi R094	Suporte	1
Head Ulanzi U-190	Suporte	1
Pedestal 2,1m	Suporte	3

APÊNDICE G - LISTA DE FESTIVAIS DE ANIMAÇÃO

GUIA ABCA DE FESTIVAIS BRASILEIROS

FESTIVAL	REDE SOCIAL/SITE	UF	CIDADE	FORMATO	OBSERVAÇÃO
Anima Mundi - Festival Internacional de Animação do Brasil	animamundi.com.br	RJ	Rio de Janeiro	Presencial	
Animage - Festival Internacional de Animação de Pernambuco	animagefestival.com.br	PE	Recife	Presencial	
Animarte - Festival Internacional de Animação Estudantil do Brasil	vouanimarte.com.br	RJ	Rio de Janeiro	Presencial	
Animatiba - Festival Internacional de Animação de Curitiba	animatiba.com.br	PR	Curitiba	Híbrido	Bienal
AnimaVerso Festival	instagram.com/animaversofest	SC	Florianópolis	Presencial	
Baixada Animada - Mostra IberoAmericana de Cinema de Animação	instagram.com/baixadaanimada	RJ	Duque de Caxias	Presencial	
Cineforte - Mostra Audiovisual de Cabedelo	cineforte.com.br	PB	Cabedelo	Presencial	
Cinema de Brinquedo - Festival de Cinema Infantil de Belo Horizonte	filmfreeway.com/CinemadeBrinquedo	MG	Belo Horizonte	Presencial	
Cineminha B	filmfreeway.com/cineminhab	BA	Salvador	Presencial	
Curta Canedo - Festival de Cinema de Senador Canedo Goiás	instagram.com/curtacanedo	GO	Senador Canedo	Presencial	
Curta Paranaguá - Festival de curtas metragens	curtapanagua.com.br	PR	Paranaguá	Presencial	
DIA - Dia Internacional da Animação	diadaanimacao.com.br			Presencial	Ocorre por todo país; cidades cadastradas variam por ano.
FCCJ - Festival Curta	fccj.com.br	SP	Campos do Jordão	Presencial	

Campos do Jordão					
FECEA - Festival Internacional de Cinema Escolar de Alvorada	facebook.com/fecears	RS	Alvorada	Presencial	
FESTCINE - Festival de Cinema de Pinhais	pinhais.pr.gov.br/vento/132	PR	Pinhais	Presencial	Edital pelo site prefeitura da cidade.
Festissauro - Festival de Cinema do Vale dos Dinossauros.	instagram.com/festissauro	PB	Sousa	Presencial	
Festival Audiovisual FIAM-FAAM	instagram.com/festivalfiamfaam	SP	São Paulo	Presencial	Exclusivo a produções universitárias
Festival comKids	comkids.com.br/	SP	São Paulo	Híbrido	
Festival de Cinema de Jaraguá do Sul	instagram.com/festivalcinemadejaraguua	SC	Jaraguá do Sul	Presencial	
Festival de Cinema de Teresópolis	instagram.com/festivaldecinemadeteresopolis	RJ	Teresópolis	Presencial	
Festival de Cinema de Vassouras	festivaldecinemavassouras.com.br	RJ	Vassouras	Presencial	
Festival de Cinema Sol Maior - Curtas com Trilha Sonora Original	instagram.com/festivalsolmaior	RJ	Niterói	Híbrido	
Festival do Minuto	festivaldominuto.com.br	SP	São Paulo	Online	
Festival Nacional de Cinema Independente	fenacin.com.br	RS	Santa Maria	Online	
Festival Nacional de Cinema Universitário Tainha Dourada	instagram.com/tainhadourada	SC	Vale do Itajaí	Presencial	
FICI - Festival Internacional de Cinema Infantil	fici.com.br	RJ	Rio de Janeiro	Online	
Goiânia Mostra Curtas	goianiamostracurtas.com.br	GO	Goiânia	Presencial	
Hell de Janeiro - Festival Internacional de Cinema de Horror	instagram.com/helldejaneirofestival	RJ	Rio de Janeiro	Presencial	
Lanterna Mágica - Festival Internacional de Animação	instagram.com/lanternamagicafestival	GO	Goiânia	Híbrido	
Mostra de Cinema de Campinas	butoh.com.br/ogawa/campinasfilmfestival	SP	Campinas	Online	

Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis	mostradecinemainfantil.com.br	SC	Florianópolis	Presencial	
Mostra Pajeú de Cinema	mostrapajeudecinema.46graus.com/	PE	Afogados da Ingazeira, Carnaíba, Iguaracy, Ingazeira e Solidão.	Presencial	
Mostra Som Quadro a Quadro - Cinema de Animação	instagram.com/mostrasonquadroaquadro	RJ	Nova Friburgo	Presencial	
MUMIA - Mostra Udigrudi Mundial de Animação	instagram.com/mumia_bh	MG	Belo Horizonte	Presencial	
Rio LGBTQIA+	riolgbtqia.com.br	RJ	Rio de Janeiro	Presencial	
ROTA - Festival de Roteiro e Audiovisual	rotafestival.com	RJ	Rio de Janeiro	Presencial	
Saci - Semana de Animação e Cinema Infantil	saci.art.br	PR	Curitiba	Presencial	Bienal
Santa Maria Vídeo e Cinema - SMVC	instagram.com/smvcfestival	RS	Santa Maria	Online	
Santos Film Fest - Festival Internacional de Cinema de Santos	santosfilmfest.com	SP	Santos	Presencial	
Sci-Fi Floripa	scifiFloripa.com	SC	Florianópolis	Presencial	