

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

GABRIEL CAMILO DA SILVA  
JEVERSSON KAIRO MOREIRA DE FREITAS  
MATHEUS HENRIQUE MAIA MESQUITA

**TEREZA BICUDA:**  
DESIGN GRÁFICO, ANIMAÇÃO E FOLCLORE GOIANO

GOIÂNIA

2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### 1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Gabriel Camilo da Silva; Jeverson Kairo Moreira de Freitas; Matheus Henrique Maia Mesquita

Título do trabalho: Tereza Bicuda: design gráfico, animação e folclore goiano

### 2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento

SIM  NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

#### Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 24/10/2025, às 11:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jeverson Kairo Moreira De Freitas, Discente**, em 25/10/2025, às 15:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Matheus Henrique Maia Mesquita, Discente**, em 27/10/2025, às 15:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

---



Documento assinado eletronicamente por **Gabriel Camilo Da Silva, Usuário Externo**, em 27/10/2025, às 17:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5739279** e o código CRC **5C15F460**.

---

GABRIEL CAMILO DA SILVA  
JEVERSSON KAIRO MOREIRA DE FREITAS  
MATHEUS HENRIQUE MAIA MESQUITA

**TEREZA BICUDA:**  
DESIGN GRÁFICO, ANIMAÇÃO E FOLCLORE GOIANO

Monografia apresentada como requisito parcial à  
obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico,  
Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal  
de Goiás.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira

GOIÂNIA  
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do  
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Mesquita, Matheus Henrique Maia

Tereza Bicuda: [manuscrito] : Design gráfico, animação e folclore goiano / Matheus Henrique Maia Mesquita, Gabriel Camilo da Silva, Jeversson Kairo Moreira de Freitas. - 2024.  
cxx, 120 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2024.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui siglas, fotografias, abreviaturas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Design gráfico. 2. Animação. 3. Folclore. 4. Folclore goiano. I. Silva, Gabriel Camilo da. II. Freitas, Jeversson Kairo Moreira de. III. Oliveira, Flávio Gomes de, orient. IV. Título.

CDU 3



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 06 dias do mês de dezembro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Tereza Bicuda: Design Gráfico, Animação e Folclore Goiano”, de autoria de Matheus Henrique Maia Mesquita, Gabriel Camilo da Silva e Jeversson Kairo Moreira de Freitas, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo professor Dr. Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG), orientador com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Dr. Cláudio Aleixo Rocha (FAV/UFG) e Leandro Luiz de Abreu Pimentel (CIAR/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição dos estudantes. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final, tendo sido o TCC considerado APROVADO.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 24/10/2025, às 10:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 28/10/2025, às 11:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Leandro Luiz De Abreu Pimentel, Técnico**, em 05/12/2025, às 08:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5739280** e o código CRC **371DDA4C**.

GABRIEL

Aos meus pais, que me acompanharam  
em cada momento dessa jornada.

JEVERSSON

Ao meu amado e saudoso pai, que nunca  
mediu esforços para eu ser quem sou.

MATHEUS

À minha querida mãe, que me incentivou  
em todos os momentos.

## AGRADECIMENTOS

### GABRIEL

Agradeço a Deus por abençoar minha vida e minha jornada, que já trilhei e ainda vou trilhar; e, também, que Deus abençoe as pessoas que me ajudaram dentro e fora do curso de Design Gráfico, onde pretendo ter muitas conquistas.

Agradeço a minha amada mãe, Antônia Camilo, e a meu amado pai, Manoel Messias, por serem meus educadores e meus anjos, que Deus me deu na vida, e que sempre me ajudaram nas horas difíceis e alegres nessa jornada da vida.

Agradeço por Deus ter colocado estes dois para serem do meu grupo no TCC, o Matheus e o Jeversson, onde realizamos uma animação incrível; era um projeto que queríamos fazer muito, por amarmos animação e querermos seguir com esse tipo de trabalho na área da nossa formação. Também agradeço a Deus por colocá-los neste curso de Design Gráfico, onde se tornaram os melhores parceiros e amigos; e espero que essa amizade se mantenha depois de nos formarmos e que possamos ainda fazer vários projetos, no futuro, juntos.

Agradeço aos meus professores da UFG do curso de Design Gráfico da FAV, que ensinaram o que é *design* gráfico e como é o mercado de trabalho.

Agradeço também ao nosso orientador, Prof. Flávio Gomes, o idealizador desta animação, que nos ajudou com dicas e nos falou de sua experiência em fazer animações e de sua experiência no mercado de animação.

### JEVERSSON

Agradeço a Deus e Pai de nosso Senhor Jesus Cristo, que me sustentou até aqui e me agraciou com pessoas maravilhosas que tornaram esta conquista possível.

Agradeço à minha amada mãe, Elizabeth, que sempre foi a primeira a sofrer as minhas dores e a primeira a se alegrar com as minhas vitórias.

Agradeço ao meu irmão, Jéfither, que sempre acreditou que eu era capaz.

Agradeço ao meu tio Nilson e família, que me receberam em casa com a um filho; e agradeço, em especial, ao meu primo Nilsivan, que, como amigo leal, tornou os dias difíceis mais amenos.

Agradeço aos meus irmãos Clésia, Cléia, Dalvo Jr. e Cleide, que foram meu porto seguro dia após dia nesta longa jornada; sem eles nada disso seria possível.

Agradeço aos meus colegas e amigos, Gabriel e Matheus, que sempre se mostraram leais, solícitos e dispostos a ouvir e a ajudar; este tempo passado com vocês foi inesquecível.

Agradeço, finalmente, ao nosso orientador, Prof. Flávio, que foi, durante todo este trabalho, sempre acessível e perspicaz nas suas observações, sem as quais não teríamos feito o que fizemos.

## MATHEUS

Agradeço a Deus por me possibilitar chegar até aqui e ser minha base a quem eu sempre recorro.

Agradeço a minha mãe Marli e a minha família, que foram meu porto seguro e me auxiliaram em todos os momentos.

Agradeço aos membros do meu grupo, pessoas boas, compreensivas e bons amigos, que facilitaram muito o trabalho em equipe.

Agradeço também ao nosso orientador, que nos incentivou e deu dicas muito valiosas, que, ligadas à sua experiência, nos ajudaram bastante.

## RESUMO

Este trabalho explorou o folclore goiano, especificamente a lenda de Tereza Bicuda, originária de Jaraguá, utilizando-se do *design* gráfico e da animação como meios de expressão e preservação cultural. Objetivou-se a produção de um episódio piloto em curta-metragem de animação sobre Tereza Bicuda, a fim de visibilizar e promover o folclore goiano. Para tanto, realizou-se, primeiro, uma pesquisa bibliográfica sobre o folclore goiano, depois, uma análise de cinco animações brasileiras que retratam lendas folclóricas, e, finalmente, produziu-se a animação. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, desdobrando-se em pesquisa bibliográfica e análise fílmica de animações, visando definir estratégias narrativas, padrões estéticos, técnicas e conteúdos que pudessem fundamentar o projeto. A produção foi dividida, conforme a metodologia de Oliveira (2022), em cinco grandes etapas: roteiro, conceitos, criação de universo ficcional, animação e finalização. O resultado final deste projeto foi um curta-metragem animado que reconta, de maneira livre, a lenda de Tereza Bicuda, proporcionando uma experiência visual e narrativa que resgata e celebra elementos do folclore do Estado de Goiás. Esta produção, embora desafiadora, contribuiu para a preservação da cultura goiana e demonstrou o potencial da animação como meio de valorização cultural.

Palavras-chave: *design* gráfico, animação, folclore, folclore goiano.

## **ABSTRACT**

This work explored Goiás folklore, specifically the legend of Tereza Bicuda, originally from Jaraguá, using graphic design and animation as means of expression and cultural preservation. The aim was to produce a pilot episode of an animated short film about Tereza Bicuda, in order to raise awareness and promote Goiás folklore. To do this, we first carried out a bibliographical survey on Goiás folklore, then analyzed five Brazilian animations that depict folk legends, and finally produced the animation. The research adopted a qualitative approach, involving bibliographical research and film analysis of animations, with the aim of defining narrative strategies, aesthetic standards, techniques and content that could form the basis of the project. Production was divided, according to Oliveira's methodology (2022), into five major stages: script, concepts, creation of fictional universe, animation and finalization. The end result of this project was an animated short film that freely retells the legend of Tereza Bicuda, providing a visual and narrative experience that rescues and celebrates elements of folklore from the State of Goiás. This production, although challenging, contributed to the preservation of Goiás culture and demonstrated the potential of animation as a means of cultural appreciation.

Keywords: graphic design, animation, folklore, Goiás folklore.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 — FOTOGRAFIA DE WILLIAM JOHN THOMS, SEM DATA	17
FIGURA 2 — CAVALHADAS DE PIRENÓPOLIS	23
FIGURA 3 — ARRANCA-LÍNGUA	25
FIGURA 4 — MÃE DE OURO	27
FIGURA 5 — NEGRO D'ÁGUA	28
FIGURA 6 — PÉ-DE-GARRAFA	29
FIGURA 7 — PROCISSÃO DAS ALMAS	30
FIGURA 8 — ROMÃOZINHO	32
FIGURA 9 — TEREZA BICUDA	33
FIGURA 10 — FOTOGRAMA DE A LENDA DA ÁRVORE SAGRADA, 34 S	41
FIGURA 11 — FOTOGRAMA DE A LENDA DA ÁRVORE SAGRADA, 3 MIN 26 S	44
FIGURA 12 — FOTOGRAMA DE A LENDA DE TEREZA BICUDA, 4 MIN 30 S	45
FIGURA 13 — FOTOGRAMA DE A LENDA DE TEREZA BICUDA, 7 MIN 37 S	47
FIGURA 14 — FOTOGRAMA DE MATINTA PERERA, 4 MIN 30 S	48
FIGURA 15 — FOTOGRAMA DE MATINTA PERERA, 8 MIN 18 S	50
FIGURA 16 — FOTOGRAMA DE O LOBISOMEM E O CORONEL, 1 MIN 25 S	51
FIGURA 17 — FOTOGRAMA DE O LOBISOMEM E O CORONEL, 1 MIN 52 S	53
FIGURA 18 — FOTOGRAMA DE SACI, 25 S	54
FIGURA 19 — FOTOGRAMA DE SACI, 8 MIN 13 S	57
FIGURA 20 — PÁGINA 1 DO <i>STORYBOARD</i>	69
FIGURA 21 — PÁGINA 2 DO <i>STORYBOARD</i>	70
FIGURA 22 — PÁGINA 3 DO <i>STORYBOARD</i>	71
FIGURA 23 — PÁGINA 4 DO <i>STORYBOARD</i>	72
FIGURA 24 — PÁGINA 5 DO <i>STORYBOARD</i>	73
FIGURA 25 — PÁGINA 6 DO <i>STORYBOARD</i>	74
FIGURA 26 — PÁGINA 7 DO <i>STORYBOARD</i>	75
FIGURA 27 — PÁGINA 8 DO <i>STORYBOARD</i>	76
FIGURA 28 — PÁGINA 9 DO <i>STORYBOARD</i>	77
FIGURA 29 — PÁGINA 10 DO <i>STORYBOARD</i>	78
FIGURA 30 — PÁGINA 11 DO <i>STORYBOARD</i>	79
FIGURA 31 — PÁGINA 12 DO <i>STORYBOARD</i>	80

FIGURA 32 — <i>MOODBOARD</i> DO ENTARDECER	81
FIGURA 33 — PAINEL SEMÂNTICO DE JARAGUÁ	82
FIGURA 34 — PAINEL SEMÂNTICO DE OBJETOS	83
FIGURA 35 — FOTOGRAMAS DA ANIMAÇÃO TWINS IN PARADISE (2020)	83
FIGURA 36 — PAINEL SEMÂNTICO DE PERSONAGENS	84
FIGURA 37 — PAINEL SEMÂNTICO DE TEREZA BICUDA	85
FIGURA 38 — PRIMEIROS ESBOÇOS DE TEREZA BICUDA	86
FIGURA 39 — ESBOÇOS DO ROSTO DE TEREZA BICUDA	87
FIGURA 40 — ESBOÇOS DE TEREZA BICUDA MAIS FEMININA	87
FIGURA 41 — PAINEL SEMÂNTICO DO TIO PAULO VELHO	88
FIGURA 42 — PRIMEIROS ESBOÇOS DO TIO PAULO VELHO	89
FIGURA 43 — NOVOS ESBOÇOS DO TIO PAULO	89
FIGURA 44 — PAINEL SEMÂNTICO DO TIO PAULO CRIANÇA	90
FIGURA 45 — ESBOÇOS DO TIO PAULO CRIANÇA	91
FIGURA 46 — PAINEL SEMÂNTICO DO CARLOS	91
FIGURA 47 — ESBOÇOS DO CARLOS	92
FIGURA 48 — PAINEL SEMÂNTICO DE JACKSON E MIGUEL	93
FIGURA 49 — ESBOÇOS DE JACKSON E MIGUEL, RESPECTIVAMENTE	93
FIGURA 50 — OUTROS ESBOÇOS DAS PERSONAGENS	94
FIGURA 51 — PRIMEIROS ESBOÇOS DE CENÁRIOS	94
FIGURA 52 — VERSÃO FINAL DAS PERSONAGENS	95
FIGURA 53 — <i>MODEL SHEETS</i> DO TIO PAULO (VELHO, CRIANÇA)	98
FIGURA 54 — TIO PAULO NA CENA 3 (CONFORME <i>STORYBOARD</i> )	99
FIGURA 55 — <i>LINEART</i> E PINTURA SEPARADAS, SEM HACHURAS	99
FIGURA 56 — <i>BRUSHES</i> UTILIZADOS DO MOHO PRO	100
FIGURA 57 — EXEMPLO DE REFERÊNCIA PARA CRIAÇÃO DE CENÁRIO	100
FIGURA 58 — VERSÃO FINAL DO CENÁRIO DA CENA 3	101
FIGURA 59 — VERSÃO FINAL DO FUSCA DO CARLOS (COM SOMBRA)	102
FIGURA 60 — PROCESSO FINAL DA ANIMAÇÃO	103
FIGURA 61 — ESTÚDIO DE ÁUDIO DO MEDIALAB/UFG	105
FIGURA 62 — RASCUNHO DO <i>LETTERING</i> DO TÍTULO DA ANIMAÇÃO	106

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 — PARÂMETRO TÉCNICO E SUAS VARIÁVEIS	36
QUADRO 2 — PARÂMETRO ESTÉTICO E SUAS VARIÁVEIS	37
QUADRO 3 — PARÂMETRO NARRATIVO E SUAS VARIÁVEIS	39
QUADRO 4 — ANÁLISE DE A LENDA DA ÁRVORE SAGRADA (1999)	41
QUADRO 5 — ANÁLISE DE A LENDA DE TEREZA BICUDA (2021)	45
QUADRO 6 — ANÁLISE DE MATINTA PERERA (2015)	48
QUADRO 7 — ANÁLISE DE O LOBISOMEM E O CORONEL (2002)	51
QUADRO 8 — ANÁLISE DE SACI (2015)	55
QUADRO 9 — ETAPAS E SUBETAPAS DA METODOLOGIA DE OLIVEIRA	60
QUADRO 10 — <i>STORYLINE</i> DA ANIMAÇÃO	62
QUADRO 11 — PERSONAGENS DA ANIMAÇÃO	63
QUADRO 12 — ROTEIRO DA ANIMAÇÃO NO FORMATO <i>MASTER SCENES</i>	64
QUADRO 13 — VERSÃO FINAL DAS PERSONAGENS	96
QUADRO 14 — PERSONAGENS E SUAS VOZES	104

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>14</b>
<b>2 FOLCLORE</b>	<b>17</b>
2.1 O TERMO “FOLCLORE”	17
2.2 O ‘DOMÍNIO’ DO FOLCLORE	19
2.3 A DINÂMICA DO FOLCLORE	20
2.4 O QUE É FOLCLORE?	21
<b>3 FOLCLORE GOIANO</b>	<b>23</b>
3.1 ALGUMAS LENDAS DO FOLCLORE GOIANO	24
3.1.1 ARRANCA-LÍNGUA	25
3.1.2 MÃE DO OURO	26
3.1.3 NEGRO D’ÁGUA	27
3.1.4 PÉ-DE-GARRAFA	28
3.1.5 PROCISSÃO DAS ALMAS	30
3.1.6 ROMÃOZINHO	31
3.1.7 TEREZA BICUDA	33
<b>4 ANIMAÇÃO</b>	<b>34</b>
4.1 ANÁLISES DE ANIMAÇÕES SOBRE FOLCLORE E LENDAS	35
4.1.1 PARÂMETROS E VARIÁVEIS DA ANÁLISE	35
4.1.1.1 PARÂMETRO TÉCNICO E SUAS VARIÁVEIS	36
4.1.1.2 PARÂMETRO ESTÉTICO E SUAS VARIÁVEIS	37
4.1.1.3 PARÂMETRO NARRATIVO E SUAS VARIÁVEIS	38
4.2 ANIMAÇÕES SELECIONADAS PARA A ANÁLISE	40
4.2.1 ANÁLISE DE A LENDA DA ÁRVORE SAGRADA (1999)	40
4.2.2 ANÁLISE DE A LENDA DE TEREZA BICUDA (2021)	45
4.2.3 ANÁLISE DE MATINTA PERERA (2015)	48
4.2.4 ANÁLISE DE O LOBISOMEM E O CORONEL (2002)	51
4.2.5 ANÁLISE DE SACI (2015)	54

4.3 RESULTADOS GERAIS DA ANÁLISE	57
<b>5 PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO</b>	<b>59</b>
5.1 ROTEIRO	61
5.2 CONCEITOS	81
5.3 CRIAÇÃO DE UNIVERSO FICCIONAL	95
5.4 ANIMAÇÃO	102
5.5 FINALIZAÇÃO	104
5.5.1 GRAVAÇÃO DE VOZES, TRILHA SONORA E <i>FOLEYS</i>	104
5.5.2 ELEMENTOS TEXTUAIS, RENDERIZAÇÃO E EDIÇÃO	105
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>107</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>109</b>
<b>APÊNDICE A — VERSÕES DA <i>STORYLINE</i></b>	<b>113</b>
A.1 BASE PARA A <i>STORYLINE</i> [ATO 1, ATO 2, ATO 3]	113
A.2 PRIMEIRA VERSÃO 'REDUZIDA' DA <i>STORYLINE</i>	115
A.3 SEGUNDA VERSÃO 'REDUZIDA' DA <i>STORYLINE</i>	116
A.4 <i>STORYLINE</i> FINAL	116
<b>APÊNDICE B — <i>MODEL SHEETS</i></b>	<b>117</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O folclore consiste em um fenômeno da cultura humana popular que implica em um sem número de manifestações e artefatos, os quais compreendem o abstrato e o concreto, o espiritual e o material, de tal modo que todo um ajuntamento de pessoas não é apenas definido, mas também mantido, pelas suas contínuas representações e renovações, que salvaguardam a unidade do grupo de geração em geração.

Dentre as diversas manifestações folclóricas existentes, as lendas sobre entidades, muitas vezes místicas e/ou sobrenaturais, ainda que não representem a sua totalidade, constituem uma de suas facetas mais interessantes, justamente porque, naquelas histórias, a inventividade, a criatividade e a sensibilidade de um povo se tornam patentes, estabelecendo uma ligação entre passado e presente a que somente às narrativas é possível. No Brasil, tais lendas têm sido exploradas e divulgadas pelos mais diversos meios: livros didáticos na educação básica, literatura infanto-juvenil (especialmente, mas não somente), animações, filmes, séries etc. No entanto, apesar desse processo de divulgação — que por extensão inclui o processo de preservação —, considerando o ‘caldeirão’ cultural que é o Brasil, um ponto de encontro, por exemplo, de culturas tão distintas entre si como a indígena, a europeia e a africana, às vezes há a invisibilização de certos folclores e conseqüentemente de tudo aquilo que os constitui, inclusive suas lendas. Tal é o caso do folclore goiano.

Rico e diverso como todo o folclore brasileiro, o folclore de Goiás apresenta uma multiplicidade de manifestações, que vão desde as festas religiosas e profanas à culinária, além, evidentemente, das lendas. Em que pese terem sido catalogadas com algum êxito, fato demonstrado, por exemplo, pelo sétimo volume da *Antologia Ilustrada do Folclore Brasileiro*, organizado por Regina Lacerda e publicado em 1960, as lendas de Goiás ainda carecem de mais divulgação e reconhecimento perante o público, tanto goiano como brasileiro. Como modo de alterar, ainda que modestamente, tal cenário, este trabalho pretende produzir um episódio piloto em curta-metragem, parte de uma série de animação de lendas do folclore goiano, sobre Tereza Bicuda, lenda tipicamente goiana, originária da cidade de Jaraguá.

A animação, como diz o diretor Guillermo del Toro (ROXBOROUGH, 2023, tradução nossa), “a mais pura forma de arte”, foi uma escolha quase ‘natural’ para concretizar este trabalho, haja vista as fortes inclinações destes autores a este meio

de expressão artística tão rico e versátil. De fato, poder-se-ia conseguir excelentes resultados com uma produção em ato real<sup>1</sup>; no entanto, tal produção exigiria mais tempo de preparação e mais recursos do que este trabalho dispõe. Ademais, tendo em vista o contexto do *design* gráfico em que este trabalho se encontra, que inspira criatividade e experimentação, a animação, dada a sua ampla expressividade, é capaz tanto de nos munir de maiores possibilidades visuais quanto de nos desafiar mais técnica e esteticamente.

Para atingir nosso objetivo geral, qual seja, a produção de um episódio piloto em curta-metragem de animação sobre Tereza Bicuda, dever-se-á, primeiro, realizar uma pesquisa bibliográfica a respeito do folclore goiano a fim de se conhecer suas principais lendas; segundo, empreender uma análise fílmica cujos resultados guiem nossos esforços criativos e produtivos; e, finalmente, para concretizar a animação, desenvolver roteiro, conceitos, universo ficcional e definir características técnicas.

Este trabalho, ao visar produzir uma animação de uma lenda goiana como Tereza Bicuda, se torna, portanto, um meio, dentre os muitos existentes e possíveis, para visibilizar, promover e preservar o folclore goiano, sendo, além disso, uma via importante para alcançar públicos novos e educá-los quanto às culturas goiana e brasileira, uma vez que a animação goza cada vez mais de respeito e aceitação perante o público consumidor de audiovisual, vide sucessos recentes de público e crítica como os longas-metragens *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023) e *Pinóquio por Guillermo del Toro* (2022).

Relativamente à pesquisa, lançaremos mão de uma metodologia qualitativa baseada em análise bibliográfica e fílmica, como exigem nossos objetivos; aliás, tal metodologia é extremamente conveniente, pois, por um lado, torna possível abordar os conteúdos atinentes a este trabalho de modo menos rígido, e, por outro, permite que se produza uma visão geral dos conteúdos conforme é demandado, isto é, sem exigir mais ações do que o necessário para concluir a pesquisa.

Este trabalho apresenta dois eixos temáticos conforme supracitado: folclore e animação. Assim, os capítulos dois e três, tratarão, respectivamente, do folclore, a partir de uma perspectiva generalista, em que se busca principalmente defini-lo, e do folclore goiano, relatando algumas de suas lendas. Já o próximo capítulo, o quatro, discutirá a animação; e o quinto capítulo tratará da produção da animação.

---

<sup>1</sup> Ou *live action*, termo anglófono mais utilizado para se referir a produções cinematográficas estreladas por atores de carne e osso.

O capítulo dois, Folclore, introduzirá, portanto, o tema através de uma breve recapitulação histórica, focada especificamente na origem e no desenvolvimento do termo 'folclore'. Depois, buscar-se-á estabelecer o folclore enquanto manifestação cultural, para, assim, compreender-se a sua dinâmica, considerando sua origem, desenvolvimento, transmissão e, mesmo, desaparecimento. Este capítulo se encerra com algumas definições possíveis de folclore.

O capítulo três, Folclore Goiano, dando seguimento ao tema, tratará, em um primeiro momento e introdutoriamente, do folclore do Estado de Goiás, e, após isso, trará a narrativa de algumas lendas correntes no Estado, não pretendo, no entanto, esgotar a discussão a respeito delas.

Já o capítulo quatro discutirá animação. Para introduzir o assunto, far-se-á um rápido arrazoado tratando de definições possíveis, da explicação científica para o movimento na animação, de seus antecedentes históricos, e, para finalizar, uma rápida catalogação de alguns tipos de animação existentes. Após isso, seguir-se-á para a análise de cinco animações brasileiras que tratam de folclore: primeiramente, discute-se os parâmetros e as variáveis da análise, e, depois, a análise em si e seus respectivos resultados, parciais e gerais.

O quinto capítulo, Produção da Animação, encerrando a discussão, tratará, num primeiro momento, das escolhas feitas quanto à expressão gráfica e à narrativa da animação, considerando aqui, em especial, o material base utilizado, a lenda de Tereza Bicuda; também será apresentada a metodologia de produção utilizada. Após essa introdução, passar-se-á à descrição do processo produtivo, seguindo as etapas e as subetapas da metodologia de produção escolhida, as quais tratam do roteiro, dos conceitos, da criação de universo ficcional, das questões técnicas da animação e de sua produção propriamente dita e da finalização.

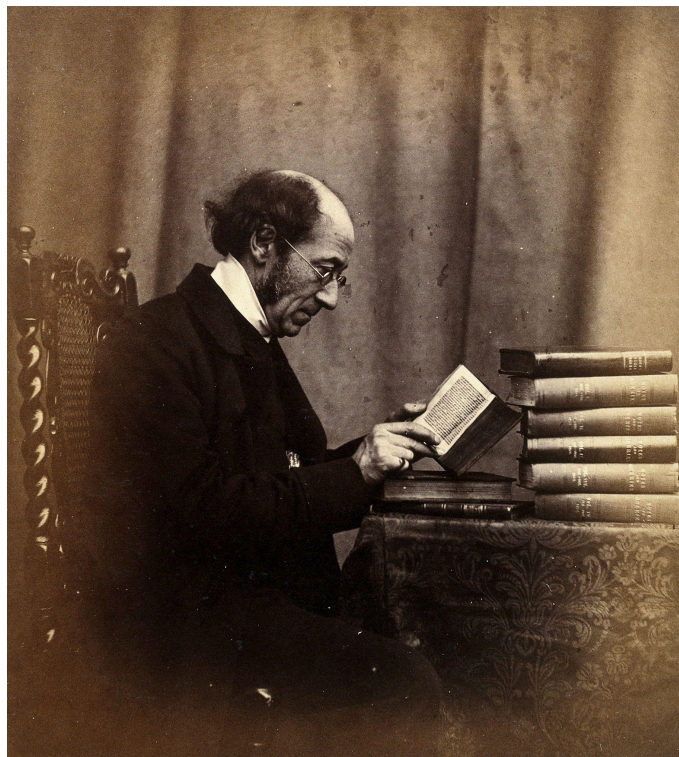
A produção desta animação representou um grande desafio, especialmente técnico, para estes autores, mas, seguindo a metodologia aplicada e com foco no companheirismo e na parceria, estes obstáculos foram superados, tornando-se, ao fim, motivo de grande satisfação, dados os resultados obtidos.

## 2 FOLCLORE

Sempre que se ouve a palavra folclore, a reação mais comum e corriqueira é pensar imediatamente nos seres místicos e mágicos que normalmente estão presentes na infância da maioria dos estudantes das escolas brasileiras; folclore seria, portanto, o Curupira, o Saci-Pererê, a Mula sem cabeça, o Boto-cor-de-rosa. Porém, trata-se de uma simplificação gritante assumir que o folclore, ou mais especificamente, o folclore brasileiro, se resume a essas criaturas sobrenaturais. De fato, elas o compõem, mas não representam a sua totalidade. Folclore, seja brasileiro ou qualquer outro, articula um mundo complexo que vai de símbolos e rituais a indumentárias e entidades mágicas, de modo a produzir significação e identidade para um determinado grupo social. Logo, se o folclore abarca mais que meras histórias sobre seres misteriosos e é capaz de reger a ação de um grupo de pessoas no mundo, ao que se refere? Como se dá sua origem, seu desenvolvimento e sua transformação? Como ocorre a sua transmissão e preservação através do tempo e do espaço?

### 2.1 O TERMO “FOLCLORE”

Figura 1 — Fotografia de William John Thoms, sem data



Fonte: Wikimedia Commons, 2024.

Antes de se fazer considerações a respeito da natureza do folclore, importa uma breve discussão sobre a origem da palavra e alguns desdobramentos a partir daí. Folclore vem do termo da língua inglesa *Folklore*, que é a junção de duas palavras: *folk*, que significa povo, e *lore*, relativo a saber. Logo, *folklore* é o saber tradicional do povo. Conforme Dundes (1965, p. 5, tradução nossa), a palavra foi ‘inventada’, ou mesmo sugerida, por William John Thoms (1803–1885) (Fig. 1) em agosto de 1846, numa carta à revista *The Athenaeum*. Usando o nome Ambrose Merton, Thoms propôs o termo — que ele chamou de “uma boa composição saxônica” — para designar o estudo de, conforme ele mesmo enumera, “modos, costumes, práticas, superstições, baladas, provérbios etc.”; até 1846, na Inglaterra, o estudo do que hoje é referido como Folclore era conhecido como *Popular Antiquities* (Antiguidades Populares, numa tradução direta) ou ainda *Popular Literature*. A nova palavra, no entanto, ainda que descreva o assunto, ou o objeto, de um modo mais objetivo, como bem observa Toelken (1996, *online*, tradução nossa), é muito parecida com cultura, pois “[...] representa um espectro enorme de conhecimento e expressão humana que pode ser estudado de várias maneiras e por várias razões.”; este fato é um dos motivos que tornam o folclore tão difícil de ser definido com exatidão.

Segundo Brandão (1984), após uma resistência inicial para a aceitação da nova palavra, e com a continuidade do processo de coleta, e também análise comparativa, do que Thoms chamou de folclore, em 1878, os ingleses fundaram a Sociedade de Folclore, que tinha como objetos de estudo: as narrativas tradicionais, os costumes tradicionais preservados e transmitidos oralmente, os sistemas populares de crenças e superstições e os sistemas e formas populares de linguagem. Já no Brasil, é no I Congresso Brasileiro de Folclore, ocorrido em 1951, que se define com clareza o que seja o folclore. Ali, reconheceu-se o Folclore como parte das ciências antropológicas e culturais e condenou-se o preconceito de só considerar fato folclórico o fato espiritual, de modo que se estudasse a vida popular na sua integralidade, no aspecto material e no aspecto espiritual. Além disso, definiu-se o fato folclórico como consistindo nas maneiras de pensar, sentir e agir de um povo que são preservadas pela tradição popular e pela imitação, e que não sofra influência direta de círculos eruditos e instituições dedicadas ou à renovação e conservação do patrimônio científico e artístico humano ou à fixação de uma orientação religiosa e filosófica. Entre os grandes folcloristas brasileiros, pode-se destacar os nomes do modernista Mário de Andrade e Luís da Câmara Cascudo.

## 2.2 O 'DOMÍNIO' DO FOLCLORE

O folclore, como supracitado, ordena a ação de um grupo de pessoas no mundo, estabelecendo estruturas bastante complexas em que elas vivem. Para Toelken (1996, *online*, tradução nossa), o folclore atua como uma “matriz educativa” que

[...] Constitui um ambiente educativo e expressivo básico e importante no qual os indivíduos aprendem a ver, agir, responder e expressar-se através da observação empírica de interações e expressões humanas próximas na sua sociedade imediata (isto é, família, grupo profissional ou religioso, comunidade étnica ou regional). O folclore estrutura a visão do mundo através da qual uma pessoa é educada na linguagem e nos sistemas lógicos destas sociedades próximas. [...].

Ao indivíduo educado dentro desta “matriz”, o folclore provê fórmulas prontas que possibilitam a expressão de normas culturais de um modo útil e agradável tanto à pessoa quanto ao grupo com o qual compartilha interações expressivas informais e próximas (TOELKEN, 1996). O folclore, desse modo, funciona como um sistema que tanto unifica como produz significação própria, original; por exemplo, o modo de vida camponês, cuja estrutura possui formas de sentir e pensar, de representação do mundo, da vida e da ordem social, de trocar bens, serviços e símbolos entre as pessoas, de criar e fazer de acordo com as regras da sabedoria tradicional e dos costumes, às quais as pessoas seguem, duvidando raramente (BRANDÃO, 1984).

Tendo em vista a amplitude da atuação e influência do folclore dentro de um determinado agrupamento social, pode surgir a dúvida: o folclore é o mesmo que a cultura popular? A resposta é sim e não. De acordo com Brandão (1984), a relação entre ambos é entendida, por alguns, como sendo de equivalência, de modo que o folclore é tudo que o homem do povo faz e reproduz tradicionalmente, sendo, portanto, o seu domínio tão grande quanto o da cultura; e, devido a isso, há inclusive aqueles que assumem sequer existir o que seja o folclore, só a cultura popular. Em contrapartida, o folclore também é compreendido como sendo apenas uma pequena fração das tradições populares, sendo assim, uma parte que compõe o todo que é a cultura popular. Finalmente, há aqueles, como o folclorista Luís da Câmara Cascudo, que misturam ambas as coisas, o qual define o folclore como a normatização da cultura do popular pela tradução.

Desta feita, a relação cultura popular–folclore permanece controversa, e, a partir das discussões de Rocha (2008), percebe-se que a prevalência de uma visão

ou de outra depende tanto da maturidade dos estudos do campo quanto dos interesses gerais dos estudiosos e da sociedade, como foi no princípio, no final do séc. XIX e início do XX, quando os estudos do folclore foram iniciados no Brasil, em que a necessidade de ‘estabelecer’ ou ‘definir’ qual seja a identidade nacional fez prevalecer o conceito da cultura popular como mais amplo; no entanto, dado o amadurecimento intelectual, especialmente das instituições de estudo e promoção da cultura, o folclore assume proeminência e se diferencia da cultura popular, esta nova situação foi, inclusive, propícia para aprofundar a controvérsia ora discutida.

### **2.3 A DINÂMICA DO FOLCLORE**

Relativamente à dinâmica interna do folclore, isto é, como ocorrem a sua origem e o seu desenvolvimento, as suas transformações e o seu processo de transmissão e preservação, Toelken (1996), generalizando, salienta, primeiramente, que aqueles que praticam expressões tradicionais, fazem-no porque querem ou devem, sendo o seu público, no mais das vezes, membros do mesmo grupo no qual o intercâmbio dinâmico de tradições através do tempo fez surgir a matriz na qual todos atuam; em segundo lugar, é possível caracterizar ou descrever os elementos do folclore como uma comunicação construída culturalmente e trocada informalmente numa variação dinâmica por meio do espaço e do tempo. Desse modo, prossegue o autor, o folclore se equilibra no uso de dois processos aparentemente opostos: a tradição, que indica que aspectos como o conteúdo e o estilo de uma prática foram, majoritariamente, transmitidos pela cultura, não tendo sido inventados pelos seus praticantes; e, a dinâmica, que, por seu turno, durante o processo de representação da prática, valoriza a inventividade e o talento únicos do artista, de tal modo que é esperado que ambos operem vigorosamente.

O folclore, semelhante a maioria dos bens culturais, diz Brandão (1984), é uma criação pessoal: alguém, nalgum lugar e num dia desconhecidos, o fez. O que o diferencia comparativamente à cultura popular, ou erudita, é a sua reprodução, que tende a ser socialmente coletivizada ao longo do tempo de modo a perder-se a autoria individual, anonimizando-se, o que leva a comunidade a assumi-lo como seu e a modificá-lo, dando origem a inúmeras variantes. Ou seja, (1984, p. 36) “[...] o fato folclórico é absorvido pela comunidade de praticantes e assistentes populares, justamente porque é aceito por ela e incorporado ao seu repertório [...]”. Estas

modificações e transformações, no entanto, ainda preservam uma estrutura básica, ou modelo, a qual se relaciona ao aspecto tradicional do folclore, justamente porque o fato folclórico tende a ser persistente. Se, por um lado, ele é recriado à medida que é reproduzido e incorporado, por outro, precisa haver uma consagração, em que os mesmos elementos dentro de uma mesma estrutura são preservados.

Pode-se, portanto, tomar como indicadores distintivos do folclore o ele ser popular, anônimo, coletivizado, tradicional e persistente, funcional à sua cultura e passível de modificações (BRANDÃO, 1984).

O fato folclórico se transmite, costumeiramente, de pessoa para pessoa, de grupo para grupo e de geração para geração, oralmente e por imitação direta, seguindo os padrões comuns da reprodução do saber popular, não havendo, assim, uma organização formal e erudita de ensino-aprendizagem. E, uma vez que a transmissão do folclore está fundamentada em relações interpessoais, alterações no meio em que ele se mantém vivo representam uma séria ameaça à sua preservação. Por exemplo, o Brasil, em meados do séc. XX, assistiu a um intenso êxodo rural que redefiniu a vida camponesa, de modo que em muitas cidades do país as festas folclóricas não resistiram, devido ao esvaziamento. Fato importante é que, estando agora o camponês na cidade grande, e ao se encontrar com outros que compartilham o mesmo pano de fundo folclórico, tenta-se, ali, na periferia da cidade, remontar os grupos de manifestações tradicionais (BRANDÃO, 1984).

Finalmente, Brandão (1984) alerta para que se entenda que o folclore: suas festas, modos, indumentárias, cantos etc., são falas, são linguagens, não objetos estáticos congelados nos museus, como que condenados à morte. Está vivo, é modo de sentir, pensar, viver e ‘festar’, sendo um dos sinais que as pessoas usam para trocar entre si o que é importante: objetos, bens, serviços, situações, poderes, símbolos, significados. Assim, talvez (1984, p. 56) “[...] mais certo do que dizer até que folclore é um tipo de cultura, [...] seja dizer que o folclore é uma situação da cultura [...]”, que configura formas provisoriamente anônimas de criação.

## **2.4 O QUE É FOLCLORE?**

Para encerrar este capítulo, convém fazer a consideração de algumas definições possíveis de folclore. Conforme o dicionário (FOLCLORE, 2024), este substantivo masculino refere-se ao “[c]onjunto das tradições, lendas ou crenças populares de um

país ou de uma região expressas em danças, provérbios, contos ou canções.”. Já o folclorista Richard M. Dorson (1968, p. 8, 9, tradução nossa) constrói uma definição mais extensa e que sintetiza de modo bastante didático a grande variedade daquilo que, na prática, compõe e faz o folclore mover-se dentro de um dado povo:

O folclore é a cultura do povo. É a cultura submersa oculta que fica à sombra da civilização oficial sobre a qual os historiadores escrevem. Escolas e igrejas, legislaturas e tribunais, livros e concertos representam as instituições da civilização. Mas, ao redor delas, há outros sistemas culturais que governam diretamente as ideias, as crenças e o comportamento da maioria dos povos do mundo. A religião oficial é encontrada em credos e doutrinas eclesiais, mas a religião do povo vive em lendas de santos, milagres realizados por profetas, bênçãos, encantos e rituais aprendidos em família como proteção contra demônios. A eleição política é o processo oficial, mas os preconceitos políticos herdados, os vieses, os rumores e as suspeitas que se manifestam diariamente pertencem à política do povo. O aprendizado formal é imposto ao aluno na sala de aula e nos livros didáticos, mas suas noções sobre sexo, poder e objetivos de vida são moldadas pela sabedoria milenar que ele absorve de seus colegas. A literatura escrita de autores clássicos contrasta com a expressão oral subterrânea e com os humildes canais impressos que permeiam tanto as sociedades civilizadas quanto as menos letradas. Médicos, receitas de farmácias e hospitais compartilham a solução de problemas de saúde com curandeiros e remédios caseiros. Os juizes podem regular ações de divórcio e direitos de propriedade, mas os praticantes de magia revelam e lidam com amantes ilícitos, ladrões, bruxas e interesseiros.

Ambas estas definições, ao considerarem aspectos diversos do folclore e em níveis distintos de aprofundamento descritivo, salientam o seu caráter amplo e de difícil determinação, como já dito anteriormente neste mesmo capítulo. O *saber popular* refere-se, portanto, a tudo aquilo que um povo expressa de sua cultura de tal modo que essas expressões não são meros aparatos estéticos, elas marcam os ritmos, os limites, as possibilidades de se viver naquele mundo, sendo um ordenador interno, isto é, no nível psicológico, das vontades e dos desejos, e externo, estabelecendo o lugar e as ações de cada qual na casa, no trabalho e na praça pública.

### 3 FOLCLORE GOIANO

O Estado de Goiás, devido à sua condição geográfica, localizando-se no 'coração do Brasil' (Brasil Central), apresenta uma rica cultura que é o resultado da mistura de costumes e tradições de nortistas, nordestinos, mineiros e paulistas, além daquelas originárias dos povos indígenas e dos africanos. Há em Goiás expressões culturais que vão da literatura às artes em geral, sendo, no entanto, um de seus traços mais fortes a cultura popular, que compõe um amplo e diversificado universo de festas, cultos, danças, cantigas, folguedos infantis, artesanato, culinária etc., representando manifestações legítimas e espontâneas do povo (GOIÁS, 2012).

Por todo o Estado de Goiás há festas e cultos religiosos, havendo alguns que até mesmo misturam fé e folclore; são majoritariamente herança do colonialismo português e da fé católica (GOIÁS, 2012). Destacam-se como as principais manifestações folclóricas em Goiás a Procissão do Fogaréu, a Festa do Divino Pai Eterno, as Cavalhadas (Fig. 2), as Congadas e a Folia de Reis (GOIÁS, 2022). As Cavalhadas, por exemplo, que ocorrem em Pirenópolis e Santa Cruz de Goiás, são festas tradicionais que encenam a luta entre mouros e cristãos, remetendo ao período da Reconquista (718–1492); a Procissão do Fogaréu, por sua vez, de cunho religioso, que ocorre na Cidade de Goiás, por ocasião da Semana Santa, encena a perseguição a Jesus Cristo, com mascarados com tochas percorrendo as ruas escuras da cidade (GOIÁS, 2012).

Figura 2 — Cavalhadas de Pirenópolis



Fonte: Portal O Dia Online, 2022.

Junto das cantigas, danças e rituais religiosos e profanos, pode-se destacar outros costumes goianos relevantes, como o mutirão de fiandeiras, em que um grupo de senhoras preparam o algodão para produzir tecidos, sendo acompanhado de cantigas em coro, e a culinária, destacando-se o arroz com pequi e o empadão de Goiás (GOIÁS, 2012).

### 3.1 ALGUMAS LENDAS DO FOLCLORE GOIANO

Tendo em vista as discussões do capítulo precedente, em que se buscou sintetizar e definir o que seja o fato folclórico, estabelecendo-se que este se refere a uma ampla variedade de elementos, dentre os quais estão inclusas as lendas, os mitos e as entidades, estas que às vezes são místicas ou mágicas, como o Saci-pererê que é capaz de se transformar num redemoinho. Assim sendo, buscar-se-á discutir aqui brevemente essas lendas, especificamente aquelas que compõem o folclore goiano. Não se pretende, no entanto, ser exaustivo na catalogação e descrição das lendas, pois isso fugiria ao escopo deste trabalho e também não seria exequível dadas as limitações de tempo. Logo, para tanto, foram selecionadas sete lendas goianas, tendo como critério principalmente a quantidade de material disponível a respeito; a falta de material acessível a respeito de mitos e lendas do folclore goiano é um desafio à pesquisa do tema.

Para tanto, foram realizadas uma série de pesquisas em acervos *online* e presencialmente em biblioteca com livros que abordam o tema em discussão. A partir daí, procuramos por lendas e histórias conhecidas e contadas popularmente. Com isso, foi possível observar o quão vasto são as culturas brasileira e regional (Centro-Oeste); as lendas foram repassadas de geração em geração e formaram dizeres, contos, histórias e superstições que são conhecidas até os dias de hoje.

No folclore goiano e do Centro-Oeste, de acordo com as pesquisas realizadas, são contadas e conhecidas, dentre outras, estas lendas: Arranca-língua, Mãe do ouro, Negro D'água, Pé-de-garrafa, Procissão das Almas, Romãozinho e Tereza Bicuda. É importante destacar que algumas dessas lendas apresentam características similares às de outras regiões, onde são contadas com variações.

No que se refere à origem das lendas, conforme Câmara Cascudo (2002), há no folclore goiano um predomínio dos mitos tupis e europeus. Os mitos de origem indígena foram divulgados pelos mestiços atraídos pela 'marcha ao oeste' dos

bandeirantes e a descoberta de ouro, que, em fins do séc. XVIII, marcou a conquista da região de Goiás; esta era povoada de maneira esparsa pelos jês com os caiapós, xavantes, xerentes e xacriabás.

### 3.1.1 ARRANCA-LÍNGUA

Diz-se que na região de Aruanã, nas proximidades de um antigo porto fluvial, por volta de 1929, surgiu no gado uma peste aftosa que causava um forte “comichão” na língua e com isso lentamente o gado ia cortando a língua com os dentes; pode ser que essa peste atacava esses animais por conta do ambiente ou da alimentação, essa doença cresceu e tomou níveis alarmantes no Centro-Oeste. A partir daí surgiu então a lenda do Arranca-língua (Fig. 3) (LACERDA, 1960).

Espalhou-se pelas cidades, até mesmo Caldas Novas, quando apareceram diversos relatos de quem via o Arranca-língua se materializar em vários lugares, tendo características como um vulto de homem-macaco, cabeludo, do tamanho de um gorila, mãos grandes, braços compridos e cabeça chata (LACERDA, 1960).

Figura 3 — Arranca-língua



Fonte: Folha de Londrina, 2017.

A crendice foi se popularizando tanto que havia quem dizia que existiam até diálogos, onde a criatura com voz fanhosa pedia que não o matassem, pois se fizessem isso a pessoa que o matou iria passar a arrancar línguas no lugar do monstro, o ser dizia ainda que era a personificação do castigo que servia para punir os ladrões de gado. Há histórias que a criatura fala que era um ladrão de gado nos Estados Unidos e que desde então foi condenado e sua sina era se tornar um monstro comedor de línguas, depois de contar isso ele foi em direção à serra de Caldas Novas e desde então não houve mais arrancamentos (LACERDA, 1960).

A lenda passou a ser tão conhecida, que foi relatada em Goiânia, chegando ao conhecimento de Dr. Joaquim Câmara Filho, que quis aproveitar desse conto para fazer propaganda turística e atrair a atenção para Goiás. Apelidaram a criatura então de King-Kong, fazendo alusão ao famoso macaco dos cinemas. A partir daí tomou proporções e muita gente ia visitar o Araguaia esperando ver e capturar alguma foto. Cada vez mais relatos de avistamentos e animais perdidos por causa da criatura, tentaram até pedir providências por parte do ministro da agricultura (LACERDA, 1960).

Até o ano de 1935 havia relatos desses acontecimentos, agressões e mortes causadas pelo monstro. Contavam até sobre entrevistas com o monstro e que era apenas um homem grosso, escuro, baixo e coberto de pelos. Essa lenda despovoou por muito tempo as praias do Araguaia e fez com que fazendeiros pagassem guardas noturnos para vigiar suas criações (LACERDA, 1960).

### **3.1.2 MÃE DO OURO**

É contado que saía em certas tardes um cortejo com luzes de todas as cores, dos seus cabelos iam caindo estrelas que se apagavam e se transformavam em pedras e a mulher que visse uma dessas luzes caindo poderia pegar e fazer um pedido antes dela se apagar, dessa forma seria servida pela Mãe do Ouro (Fig. 4). Entretanto iria pertencer a ela eternamente, toda noite enquanto dormia seu corpo saía da pele e aparecia no palácio da Mãe do Ouro, ali haveriam festas esplêndidas onde as mulheres mais lindas apareciam com roupas e maquiagens ricas, extravagantes e transparentes. Mas não falavam entre si e nem se tocavam, seus cabelos se misturavam com algas luminosas e as pernas se alongavam e, justapostas, se confundiam com cauda de peixe. E ninguém percebia, nem a própria

mulher se lembraria do que aconteceu no outro dia (LACERDA, 1960).

Nessas festas as mulheres iriam ser amadas por gênios encantados do rio, mortos das grandes guerras, príncipes antigos... Cada um a cada uma, tudo era marcado por orgias, danças, câro dos rochedos que iam de uma margem à outra. Grandiosas grutas compunham os salões do palácio e as águas se transformaram em tapeçarias e leitos macios onde rolavam carícias ardentes e intermináveis desejos (LACERDA, 1960).

Figura 4 — Mãe do ouro



Fonte: Amino, 2017.

### 3.1.3 NEGRO D'ÁGUA

De acordo com a lenda, o Negro d'Água (Fig. 5) é uma criatura meio-homem e meio-anfíbio. Sua aparência é de um homem preto, careca, alto e forte, com orelhas pontudas e corpo coberto de escamas. Mas, no lugar de mãos e pés, há garras afiadas, e, entre os dedos, membranas iguais às de um sapo. Ele mora nos rios, vivendo como um peixe, nos rios do Sertão Nordestino, do interior do Sudeste e do Centro-Oeste. Dizem os moradores ribeirinhos que o Negro d'Água já foi visto tomando banho sol nas pedras do rio. Entretanto, o que mais chama a atenção são suas altas gargalhadas, que causam medo em quem estiver por perto. Há quem o

considere um protetor das águas, porém, para os pescadores, ele é visto como uma ameaça, pois vira canoas, tira os peixes dos anzóis, corta as linhas, rouba as redes e leva crianças que ficam longe da margem dos rios. Ou seja, sua brincadeira preferida é atormentar os seres humanos. Devido a isso, os pescadores, quando saem para pescar, levam consigo cachaça, para ser oferecida ao Negro d'Água, a fim de que ele não vire os barcos (PEREIRA, 2020; SÓ HISTÓRIA, 2024)

Figura 5 — Negro d'Água



Fonte: (LACERDA, 1960)

### 3.1.4 PÉ-DE-GARRAFA

Conta-se que o Pé-de-garrafa (Fig. 6) habita as regiões de extensas florestas do Vão do Paraná (região nordeste de Goiás), uma região misteriosa de vasta natureza. O homem ao se sentir tomado pelos elementos das matas começa a ouvir ruídos, ver movimentações e sua imaginação fervilha, criando duendes e monstros que povoam esse receio. Acredita-se que o Pé-de-garrafa seja um gênio mau da mata, com corpo de homem preto, umbigo branco e com apenas um pé em forma de fundo de garrafa, sempre está gritando pelas matas a procura de algum caminho e não se deve responder. Caso responda ele vai se aproximando cada vez mais e dizem que

se te encontrar pode acontecer algo terrível. Também há relatos de que a criatura possua um chifre, um olho, uma mão com garras e o pé redondo como o fundo de garrafa, sendo uma fera tenebrosa e voraz, cujo único ponto vulnerável é o umbigo (TEIXEIRA, 1959).

Há relatos de um fazendeiro que sem temer respondeu os gritos da criatura, então o grito se aproximou cada vez mais forte, até que o fazendeiro em choque com o animal correu pela estrada afora até chegar em casa (TEIXEIRA, 1959).

Essa lenda também é conhecida em alguns outros estados, como o Piauí, e acredita-se que sua área geográfica seja bem maior. Também o folclorista Gustavo Barroso, por meio da leitura da obra de Vinson: “Le folk-lore du pays Basque”, localizou essa mesma lenda no continente europeu, em províncias vasconças, que apresentaram forte imigração para América do Sul; lá o ser mitológico é chamado de “Basajaun”, Senhor Selvagem. Isso pode levar a crer que essa lenda se originou em outro país e foi trazida através da cultura popular (TEIXEIRA, 1959).

Figura 6 — Pé-de-garrafa

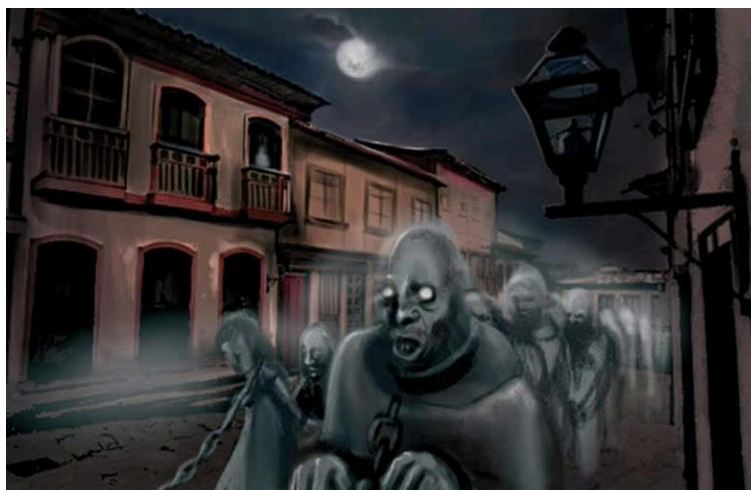


Fonte: Portal dos Mitos, 2016.

### 3.1.5 PROCISSÃO DAS ALMAS

Na lenda da Procissão da Almas (Fig. 7), relata-se que, numa Sexta-Feira Santa, havia uma senhora que estava na janela de sua casa observando tudo o que acontecia em sua vizinhança; muitos dizem que ela tinha uma língua afiada e gostava de falar da vida alheia: seu nome era Maricota, conhecida também como Dona Maricota. Repentinamente, surgiram muitas pessoas subindo pela rua de sua casa, todos encapuzados. Dizem as lendas que alguns dos encapuzados estavam segurando crânios e ossos humanos; e havia um encapuzado que lembrava muito o contador de almas mundialmente conhecido como “Morte”. Todos seguiam pela rua segurando uma vela, e Maricota ouvia um som pausado de bumbo, fúnebre, uma matraca, gemidos, gritos e cantos enquanto eles caminhavam. Conforme os encapuzados avançavam pela rua, Maricota tomou conhecimento da regra que proíbe olhar a procissão; e ela, mexeriqueira, falou daqueles que participavam dela. Nisso, um dos encapuzados aproximou-se de sua janela e lhe deu uma vela. Ele lhe disse: “Mulher, guarde sua língua, que a noite é dos mortos. Guarde esta vela para mim, eu voltarei para buscar mais tarde”. Sem entender nada, Maricota tomou a vela, e, logo em seguida, a profissão desapareceu. Confusa, ela guardou a vela como lhe foi pedido. Dizem que no dia seguinte (ou mesmo três dias depois da Sexta-Feira Santa), ao abrir a gaveta onde guardou a vela, esta havia se transformado em um osso. Com o susto, Maricota desmaia, morre e, dizem, vira uma alma penada da procissão (MINAS GERAIS, [s.d.]).

Figura 7 — Procissão das almas



Fonte: Curta Mais, 2017.

A lenda da Procissão das Almas, dependendo do local ou de quem a conta, sofre alterações: é um ritual religioso, uma quaresma ou uma profissão de almas, mas o dia não se altera, foi numa Sexta-Feira Santa. Muitos que contam dão o nome Maricota para a senhora presente na história, que estava na janela observando e focando da vida de todos da sua cidade. Ademais, muitos relatam que, enquanto a procissão está passando, ninguém pode ser curioso e olhar pela janela para ver a procissão, pois pode acabar se tornando um alma encapuzada que anda pela ruas segurando uma vela, uma alma penada neste mundo que reza para que as almas possam descansar. Relatam, ainda, que o encapuzado que se aproximou de dona Maricota, entregou-lhe uma ou duas velas, a quantidade se altera (MINAS GERAIS, [s.d.]; GOIÁS, 2024).

### **3.1.6 ROMÃOZINHO**

Esta é uma das lendas mais importantes e difundida geograficamente em Goiás. Ela abrange toda a região norte, nordeste e parte do centro do estado, sendo que, de acordo com Teixeira (1979), Romãozinho, o moleque andarilho, já percorreu cidades como Boa Sorte (ponto de partida), Tocantínia, Porto Nacional, Peixe, Natividade, Palma, Arraias, Veadeiros, Riachão, Planaltina e Santa Luzia, Corumbá, Pirenópolis, Itaberaí, Anicuns, além de outras localidades, onde se alega que ele assombra as estradas, fazendas e arredores.

A história da lenda é contada de maneiras diferentes — assim como todas as lendas —, mas sempre seguindo a mesma essência. Ela começa da seguinte forma: em uma cidade pequena, distrito de Boa sorte, município de Pedro Afonso vivia um casal, que tiveram um filho: Romão. Ele era pretinho, tinha cabelos encaracolados e era uma criança muito traquina e maldosa, divertia-se maltratando animais, arrancando patas de insetos, roubando pássaros dos ninhos e fazendo outros tipos de traquinagens (TEIXEIRA, 1959).

Seu pai, um homem trabalhador, passava o dia todo na roça puxando enxada e cuidando das plantações, sua mãe ficava em casa, fiava, tecia, limpava e cozinhava. Certo dia a mãe de Romãozinho matou uma galinha gorda e preparou um quitute gostoso, colocou em uma marmitta e chamou o menino para levar para o pai na roça. O moleque preguiçoso protestou, reclamou e saiu com a marmitta, mas no caminho ao sentir o cheiro daquela comida sentou se debaixo da sombra de uma

árvore e devorou toda a galinha, deixando apenas os ossos limpos, guardou eles de volta e levou para o pai. Ao chegar, o lavrador esfomeado e cansado abriu a marmitta e viu aquilo e perguntou ao menino porque restavam só os ossos. Romãozinho então, mentindo, respondeu que a mãe tinha dado a um homem que ia na casa deles, cheio de liberdades, quando seu pai saía. O pai dele então furioso saiu em disparada para a casa e o menino o seguiu festejando. Quando ele chegou confrontou a mulher com a história e desferiu um golpe com seu facão contra ela, ao ver o pequeno monstro gozando da cena em suas últimas palavras ela proclamou uma maldição contra o menino, dizendo que ele não morreria enquanto existissem pessoas na terra e que nem o céu, nem o inferno o aceitariam. Tempos depois o pai morreu de culpa e Romãozinho (Fig. 8) desde então vaga por aí sem destino, assombrando estradas, fazendas, moradores e às vezes pode até procurar objetos perdidos de algum visitante. Dizem que os moradores locais podem pedir favores, oferecendo-lhe comidas que são postas em encruzilhadas (TEIXEIRA, 1959).

Depois de tomadas as proporções dessa lenda muitos relatos apareceram de pessoas nas mais diversas cidades de Goiás. Essa lenda também apresenta muitas características similares com a lenda de Saci, podendo até ser baseada nela ou misturada. Há ainda outras lendas semelhantes que são contadas mundo afora sobre duendes e personagens com histórias parecidas (TEIXEIRA, 1959).

Figura 8 — Romãozinho



Fonte: Curta Mais, 2023.

### 3.1.7 TEREZA BICUDA

Lenda que surgiu na antiga Vila de Jaraguá, Tereza Bicuda (Fig. 9) era uma mulher considerada uma aberração social para os religiosos da época. Sempre foi descrente e nunca visitou a igreja, quando passava perto de alguma, virava o rosto e praguejava e até trabalhava aos domingos para ir contra as inscrições bíblicas. Ganhou seu apelido por causa da protuberância que havia em seus lábios, era desprezada pela sociedade. Certo dia Tereza morreu, e não houve lágrimas nem piedade cristã para ela. O costume era enterrar todos os mais pobres na capela, já que em Jaraguá não havia cemitério, então sem muita cerimônia ela teve seu corpo sepultado lá. Dizem que por 3 noites consecutivas à meia noite os gritos de Tereza Bicuda amedrontavam a população local, ela pedia para que retirassem o corpo dela da capela, ali não era o seu lugar, nem em vida, nem em morte. Depois dos 3 dias a entidade saiu do túmulo e percorreu as ruas quietas da vila gritando desesperada. Daquela noite em diante sempre viam um vulto branco percorrer as ruas, deixando um cheiro de enxofre e vestígios de seus pecados. O povo quis colocar um fim neste martírio, então alguns homens exumaram o corpo de Tereza e levaram-no para a serra de Jaraguá. Dizem que no local não nasceu mais nenhuma planta, mas a partir daí os assombros de Tereza cessaram e a população voltou à sua vida pacata (TEIXEIRA, 1959).

Figura 9 — Tereza Bicuda



Fonte: Sentidos Simultâneos, 2009.

## 4 ANIMAÇÃO

Na definição dicionarizada (ANIMAÇÃO, 2024), animação refere-se a uma técnica cinematográfica que permite dar a ilusão de movimento animando bonecos ou desenhos filmados ou desenhados quadro a quadro; Williams (2001, p. 42, tradução nossa), citando o animador noroeguês-americano Grim Natwick, é mais sintético e divertido a respeito da animação: “É basicamente tempo e espaço.”. Na prática, a animação consiste num ato de produzir movimento aparente através da rápida sucessão de imagens em sequência, que é o mesmo princípio do cinema.

A animação, e o próprio cinema, só se torna possível graças ao movimento aparente de curto alcance — a animação se utiliza também do movimento aparente de longo alcance —, que ocorre quando há pouca distância espacial e temporal entre a sucessão de imagens estáticas apresentada (estímulos)<sup>2</sup>; o sistema visual humano distingue movimento aparente de longo alcance do de curto alcance, mas não é capaz de distinguir o movimento aparente de curto alcance do movimento real (ANDERSON; ANDERSON 1993; VAUCHER, 2024).

A origem da animação é difícil de precisar, podendo-se remeter às imagens sequenciais do egípcios ou mesmo à tentativa de descrever movimento presente em certas artes rupestres encontradas em cavernas (BARBOSA JÚNIOR, 2005). Entretanto, considerando a definição previamente oferecida, a primeira animação da história é *Humorous Phases of Funny Faces*, produzida em 1906 pelo ilustrador inglês James Stuart Blackton nos Estados Unidos da América (BARBOSA JÚNIOR, 2005). Desde então, a animação e as suas técnicas de produção se diversificaram, possibilitando uma ampla gama de expressões visuais.

Atualmente, existem pelo menos cinco tipos de animação (THOMAS, 2021): a animação quadro a quadro, também referida como tradicional, a animação 2D, a animação 3D, o *stop motion* e o *motion graphics*.

A animação tradicional refere-se àquela que é desenhada quadro a quadro à mão em papel, sendo o seu maior expoente os estúdios de animação Walt Disney. Já a animação 2D diz daquelas que são produzidas num espaço bidimensional (2D) através de *softwares* diversos, os quais reduzem significativamente os custos e o tempo de produção; a animação 3D, em contrapartida, refere-se ao processo de

---

<sup>2</sup> Segundo Anderson e Anderson (1993) e Vaucher (2024), a ‘persistência retiniana’ não é mais aceita como explicação científica para o movimento percebido no cinema e na animação.

criar imagens em movimento em um espaço tridimensional (3D) num ambiente digital, daí ser referida também como animação por computador. O *stop motion*, literalmente ‘movimento parado’, como a tradicional, também é um tipo de animação quadro a quadro, no entanto, seus objetos, personagens, cenários, são físicos; estes são fotografados, e, então, as fotografias são unidas numa sequência, criando-se a ilusão de movimento. O *motion graphics* (gráficos em movimento, numa tradução livre), como a animação 2D, se utiliza de *softwares* para gerar movimento, que geralmente é focado em elementos específicos de *design* gráfico que, de outra forma, estariam estáticos, para criar impacto (THOMAS, 2021).

Existem ainda outras técnicas de animação; ademais, estas técnicas podem também ser mescladas, como ocorre, por exemplo, em certos filmes em *stop motion*, em que os cenários e outros detalhes são corrigidos digitalmente via computação gráfica ou mesmo completamente construídos em ambiente digital, e na animação 2D, que, em certos momentos, se utiliza da 3D para acelerar a produção.

#### **4.1 ANÁLISES DE ANIMAÇÕES SOBRE FOLCLORE E LENDAS**

Este trabalho se refere à produção de uma animação sobre o folclore goiano. Assim, objetivando compreender como o folclore é abordado narrativamente e visualmente expresso em animação, procedeu-se a análise de cinco animações brasileiras que ou tratam especificamente de uma lenda do folclore brasileiro ou desenvolvem uma narrativa que tangencia essas lendas.

Para isso, empreendeu-se uma análise paramétrica simples das animações, sendo esta uma adaptação livre da metodologia projetual de Passos (2014), típica do *design* gráfico, em que, a partir de parâmetros principais ou gerais estabelecidos tendo em vista características pertinentes à animação, como a técnica utilizada para produzi-la, a sua expressividade estética enquanto arte e a sua intenção narrativa, e as suas variáveis, isto é, os desdobramentos dos parâmetros, se busca identificar e descrever, compreensivamente, as características que são atinentes aos parâmetros e suas respectivas variáveis nas animações.

##### **4.1.1 PARÂMETROS E VARIÁVEIS DA ANÁLISE**

A análise se articula em três (3) parâmetros principais: (1) o técnico, em que se

tratou de questões relacionadas à produção, tais como formato e resolução; o (2) estético, em que se analisou formalmente a animação, tratando, por exemplo, de expressão gráfica e cores; e o (3) narrativo, referente à roteirização da lenda.

#### 4.1.1.1 PARÂMETRO TÉCNICO E SUAS VARIÁVEIS

O parâmetro técnico se subdivide em oito (8) variáveis (Quadro 1):

Quadro 1 — Parâmetro técnico e suas variáveis

Técnico	Título da animação (ano do lançamento)
	Faixa etária
	Formato
	Resolução
	Comercialização
	Duração
	Tipo de animação
	Tecnologia empregada

Fonte: Autores.

O *título da animação* e seu respectivo *ano de lançamento* permitem que se localize a produção dentro da história do cinema em geral e da animação em particular, de modo que fique patente as tecnologias utilizadas e/ou disponíveis e portanto a maturidade técnica da animação.

A *faixa etária* busca identificar, primeiramente, a classificação indicativa segundo o Ministério da Justiça, e, depois, o público visado, isto é, para quem a animação foi feita, tendo em vista a psicologia do público, o repertório cultural, a capacidade interpretativa, os interesses específicos, tais como as cores e formas que chamam mais atenção, e também a adequação do conteúdo à idade.

O *formato* refere-se à proporção de tela, cujos mais comuns são o 4:3 e o 16:9; a *resolução*, estreitamente relacionada ao primeiro, diz da relação de *pixels* (p) em largura e altura. Logo, por exemplo, o formato 16:9 permite resolução de 1280 × 720 p, referida HD (*High Definition*, alta definição), cuja tela totaliza 921.600 *pixels*.

A *comercialização* busca identificar como a animação foi distribuída, a qual pode ser um curta-metragem ou longa-metragem, uma série, um vídeo etc.; e a *duração* diz respeito à metragem da animação dada em horas, minutos e segundos.

Relativamente ao *tipo de animação* e à *tecnologia empregada*, busca-se estabelecer se a animação é, por exemplo, quadro a quadro, 3D, e, a partir daí, definir a tecnologia utilizada para produzi-la. Uma animação 3D exige computação gráfica, assim como uma animação em *stop motion* exige fotografia.

#### 4.1.1.2 PARÂMETRO ESTÉTICO E SUAS VARIÁVEIS

O parâmetro estético, por sua vez, é subdividido em seis (6) variáveis (Quadro 2):

Quadro 2 — Parâmetro estético e suas variáveis

Estético	Expressão gráfica
	Estilo das personagens/cenários
	Uso das cores
	Estilo da pintura
	Polimento da animação/verossimilhança
	Câmera

Fonte: Autores.

A *expressão gráfica* refere-se às características do desenho da animação, tais como a linha ou contorno, se houver, que pode ser grossa, média ou fina, contínua ou não, as formas, as quais podem ser geométricas ou orgânicas, o peso do traço, podendo ser leve, como um rascunho rápido, ou pesado. Ao estabelecer a expressão gráfica é possível compreender as intenções do realizador da obra, estas que influenciam diretamente na definição do *estilo das personagens/cenários*, havendo desde o estilo realístico, que pretende representar a realidade fidedignamente, o *cartoon*, cujas formas exageradas e bem-humoradas tendem ao infantil, o estilizado, que geralmente representa particularidades expressivas de um artista; este é um estilo que se encontra a meio caminho entre o *cartoon* e o realístico.

Relativamente ao *uso das cores*, sabe-se que estas possuem uma ampla gama de expressividades e distintas camadas interpretativas: as cores atuam

psicologicamente, produzindo certos estados mentais, e, simultaneamente, a elas é dado significados diversos, os quais variam de lugar para lugar e de cultura para cultura, não raras vezes sendo utilizadas como símbolos, tais como as cores da bandeira nacional. Ademais, quando da aplicação de duas ou mais cores, estas podem ser organizadas de modo a gerar harmonizações específicas, isto é, relações entre as cores, como a complementar, que faz uso de cores opostas (BANDEIRA, c. 2021). Logo, compreender o seu uso na animação torna possível fazer relações de localidade, de cultura, temporais, psicológicas, dentre outras.

Já o *estilo da pintura* nada mais é do que o modo como a cor foi produzida, podendo ser digital, a qual, aliás, possibilita a emulação uma miríade de estilos de pintura tipicamente manuais através de *brushes*<sup>3</sup>, que são pincéis digitais que imitam as características dos físicos; e pintura manual, que obviamente é produzida inicialmente em meio analógico e então digitalizada, se necessário; há o estilo aquarelado, o estilo de lápis de cor, estilo de guache etc.

O *polimento da animação/verossimilhança* refere-se ao refinamento dos movimentos da animação, à física aplicada aos objetos, cenários e personagens, à proporção entre cenários e personagens e à sua relação com o mundo real; animações, especialmente os desenhos animados infantis, como os da Disney, muitas vezes apresentam, por exemplo, fenômenos físicos muito distintos do que ocorre na realidade, como quando uma personagem salta e vai mais alto do que é possível. A verossimilhança<sup>4</sup>, por sua vez, se relaciona aos estilos de personagem comparativamente a um ser humano, em que os estilos realísticos apresentam alta verossimilhança e o *cartoon* baixa, por exemplo.

Finalmente, *câmera*, ou direção, em que se busca estabelecer os planos, os ângulos, os enquadramentos e os movimentos de câmera presentes na animação.

#### 4.1.1.3 PARÂMETRO NARRATIVO E SUAS VARIÁVEIS

---

<sup>3</sup> Este termo pode ser traduzido do inglês como pincel; no entanto, não se trata de uma prática comum. Em vez disso, o uso do termo anglófono geralmente é preferível, tendo ele inclusive caráter técnico, pois *brush* se refere a funções específicas de um *software* de ilustração/desenho.

<sup>4</sup> Neste trabalho, verossimilhança refere-se ao nível de semelhança entre uma personagem de animação e um ser humano, em que é alta a verossimilhança quando a personagem apresenta características que a aproximam da representação 'fiel' do ser humano, como o desenho realístico; é média, quando essas características apresentam algumas variações, em tamanho ou proporção, por exemplo, mantendo no entanto a forma geral de um ser humano, como alguns desenhos estilizados; e é baixa, quando a personagem apresenta grandes deformações, por exemplo, no tamanho dos membros, permitindo ainda, no entanto, identificar a figura humana, como as caricaturas.

O último parâmetro, o narrativo, subdivide-se em seis (6) variáveis (Quadro 3):

Quadro 3 — Parâmetro estético e suas variáveis

Narrativo	Fidelidade à lenda
	Adaptações/mudanças na lenda
	Construção da narrativa
	Diálogos
	Temporalidade
	Universo ficcional

Fonte: Autores.

Com *fidelidade à lenda*, busca-se estabelecer como a animação utilizou o material folclórico, isto é, seguindo a narrativa da lenda como é comumente contada ou se afastando do material original. Alta fidelidade exigiria poucas *adaptações/mudanças na lenda*, em contraste com a baixa fidelidade; ademais, referente às adaptações, importa fazer a descrição dessas adaptações e seus motivos ou intenções, tendo em vista a narrativa da animação.

Em *construção da narrativa*, o objetivo é entender como se dão as relações entre as personagens da animação, entre personagens e cenário(s), como ocorre o desenvolvimento da trama, se linear ou não linear, se há a presença de *plot twist*<sup>5</sup>, ou seja, ter um entendimento de como a narrativa da animação é elaborada a partir da lenda folclórica. Além disso, na construção narrativa, deve-se observar os *diálogos* e seus conteúdos, pois são o modo mais comum de interação entre personagens e, geralmente, conduzem e marcam o ritmo de um enredo.

A *temporalidade* pode ser dividida em duas: a temporalidade cronológica, referente ao tempo em que a animação se passa, por exemplo, os anos 1950; e a psicológica, que se refere a como o tempo é percebido pelas personagens. Por exemplo, o estilo visual referido como *steampunk* traz características cronológicas típicas da Era Vitoriana, no entanto, psicologicamente, as relações se estabelecem mais como no nosso tempo ou, como geralmente ocorre, de modo futurista, isto é,

<sup>5</sup> Numa tradução livre do inglês, este termo significa ‘reviravolta narrativa’ ou mesmo ‘reviravolta na história’, estando, entretanto, o uso em inglês consagrado no vocabulário fílmico; no Brasil, o termo ‘ponto de virada’ é às vezes usado com o mesmo sentido de *plot twist*.

para além de nossa época. Um bom exemplo de *steampunk* futurista é a série de animação da Netflix *Arcane*<sup>6</sup> (2021).

Por fim, com *universo ficcional*, pretende-se definir qual seja o ambiente em que aquela animação acontece; esta variável se relaciona com a temporalidade.

## 4.2 ANIMAÇÕES SELECIONADAS PARA A ANÁLISE

Foram selecionadas cinco (5) animações para serem analisadas: *A Lenda da Árvore Sagrada* (1999, dir.: Eládio Garcia Sá Teles, Paulo Caetano), animação goiana premiada no FICA (Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental) de 1999, a qual apresenta um forte experimentalismo na sua proposta visual, tornando interessante analisá-la, dadas as possibilidades diversas de expressão visual por ela exploradas; *A Lenda de Tereza Bicuda* (2021), um vídeo de apresentação da lenda típica de Jaraguá, cidade interiorana de Goiás, cuja narração da lenda é ilustrada ricamente por uma animação de recorte; *Matinta Perera e Saci* (2015, dir.: Humberto Avelar), ambas as animações parte da série de cinco curtas-metragens da MultiRio sobre lendas do folclore brasileiro “Juro Que Vi”, as quais apresentam grande apuro técnico e um distinto apelo narrativo, em que as lendas são trabalhadas de modo a satisfazerem necessidades educacionais e serem apropriadas para o público infantil; e, por fim, *O Lobisomem e o Coronel* (2002, dir.: Ítalo Cajueiro, Elvis K. Figueiredo), que explora a expressividade da computação gráfica, misturando o 2D e o 3D, e entrega uma animação com um estilo gráfico que é bastante próprio, aliando-o a uma narrativa que é cantada como um cordel.

Estas cinco animações foram selecionadas após uma pesquisa exploratória livre, em que se buscou produções brasileiras em curta-metragem que tratassem diretamente, ou pelo menos tangenciassem, o folclore brasileiro. A seleção buscou trazer certa diversidade de tipos de animação e de tecnologias empregadas, de tal modo que a análise permita vislumbrar ao fim as possibilidades expressivas próprias da animação, seja ela quadro a quadro, 2D ou 3D ou mesmo experimental, e assim direcionar nosso processo criativo e produtivo.

### 4.2.1 ANÁLISE DE A LENDA DA ÁRVORE SAGRADA (1999)

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/81435684>>. Acesso em: 31 mai. 2024.

Sinopse (CURTAGORA, 2022): “Conta a história de uma misteriosa árvore cantora que é seqüestrada na África e trazida ao Brasil. Depois de passar por muitas tristezas e algumas aventuras, acaba dando origem ao berimbau.”.

Figura 10 — Fotograma de A Lenda da Árvore Sagrada, 34 s.



Fonte: YouTube da TV Brasil Central<sup>7</sup>.

Quadro 4 — Análise de A Lenda da Árvore Sagrada (1999)

PARÂMETRO	VARIÁVEL	DESCRIÇÃO
Técnico	Título da animação (ano)	A Lenda da Árvore Sagrada (1999)
	Faixa etária	Livre para todos os públicos
		Público visado: jovens adultos (20–24 anos, Ministério da Saúde <sup>8</sup> )
Formato		4:3 (possivelmente)

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/2GkO-B3FezU>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

<sup>8</sup> Disponível em: <[https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/07\\_0400\\_M.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/07_0400_M.pdf)>. Acesso em: 14 jun. 2024.

	<b>Resolução</b>	1920 × 1080 p (YouTube)
	<b>Comercialização</b>	Curta-metragem
	<b>Duração</b>	5 min 29 s
	<b>Tipo de animação</b>	Computação gráfica, animação quadro a quadro
	<b>Tecnologia empregada</b>	Computação gráfica, colagem digital, fotografia, vídeo, desenho manual
<b>Estético</b>	<b>Expressão gráfica</b>	Orgânica <sup>9</sup> , apresentando uma mescla de estilos: estilo inacabado, que lembra o rascunho, e um estilo com formas bem definidas e limpas. O traço é majoritariamente contínuo e grosso com contorno; devido ao experimentalismo da animação, há variações notáveis, em que o contorno desaparece, privilegiando a cor como modo de definir a forma
	<b>Estilo das personagens/cenários</b>	Estilizado, na maior parte; mas há a presença de estilo realístico
	<b>Uso das cores</b>	Forte presença de harmonizações análogas e complementares; uso principalmente de azul e amarelo e suas análogas e algumas complementares. O amarelo, uma cor quente, remete tanto a África quanto à energia e vitalidade do povo escravizado que anseia pela liberdade; o azul, cor fria, faz a vez do céu e/ou do mar e possivelmente remete à sina infeliz do escravizado que fora transportado através do mar
	<b>Estilo da pintura</b>	Mescla de estilos, apresentando partes digitais e partes à mão
	<b>Polimento da animação/ verossimilhança</b>	Baixo refinamento dos movimentos, apresentando várias repetições de movimentos; as proporções dos objetos e pessoas não são respeitados, em geral; há, portanto, uma baixa verossimilhança

<sup>9</sup> Neste trabalho, a expressão gráfica orgânica, ou o orgânico, se refere a linhas e formas do desenho das animações que apresentam certo grau de espontaneidade e imprecisão; refere-se ainda, por óbvio, às formas percebidas na natureza, especialmente plantas, que tendem a crescer livremente.

	<b>Câmera</b>	Majoritariamente planos gerais e planos médios com enquadramentos frontais; destacam-se planos detalhes e grandes planos abertos. No entanto, a animação é altamente experimental, logo os movimentos de câmera, enquadramentos, ângulos, não são facilmente perceptíveis
<b>Narrativo</b>	<b>Fidelidade à lenda</b>	Baixa fidelidade, sendo uma adaptação
	<b>Adaptações/mudanças na lenda</b>	A lenda da origem do berimbau <sup>10</sup> diz que uma menina, depois de ser assassinada, transformou-se ou foi transformada, no instrumento musical; a animação traça uma origem marcadamente distinta
	<b>Construção da narrativa</b>	A narrativa da animação é desenvolvida no ritmo da narração, sendo esta não linear, quebrada por <i>flashbacks</i> ; não há personagens que interagem entre si
	<b>Diálogos</b>	Não há diálogos, somente a narração
	<b>Temporalidade</b>	Cronológica e psicologicamente são a mesma, referindo-se possivelmente aos séc. XVI–XVIII
	<b>Universo ficcional</b>	África e Brasil, sendo difícil estabelecer localização exata

Fonte: Autores.

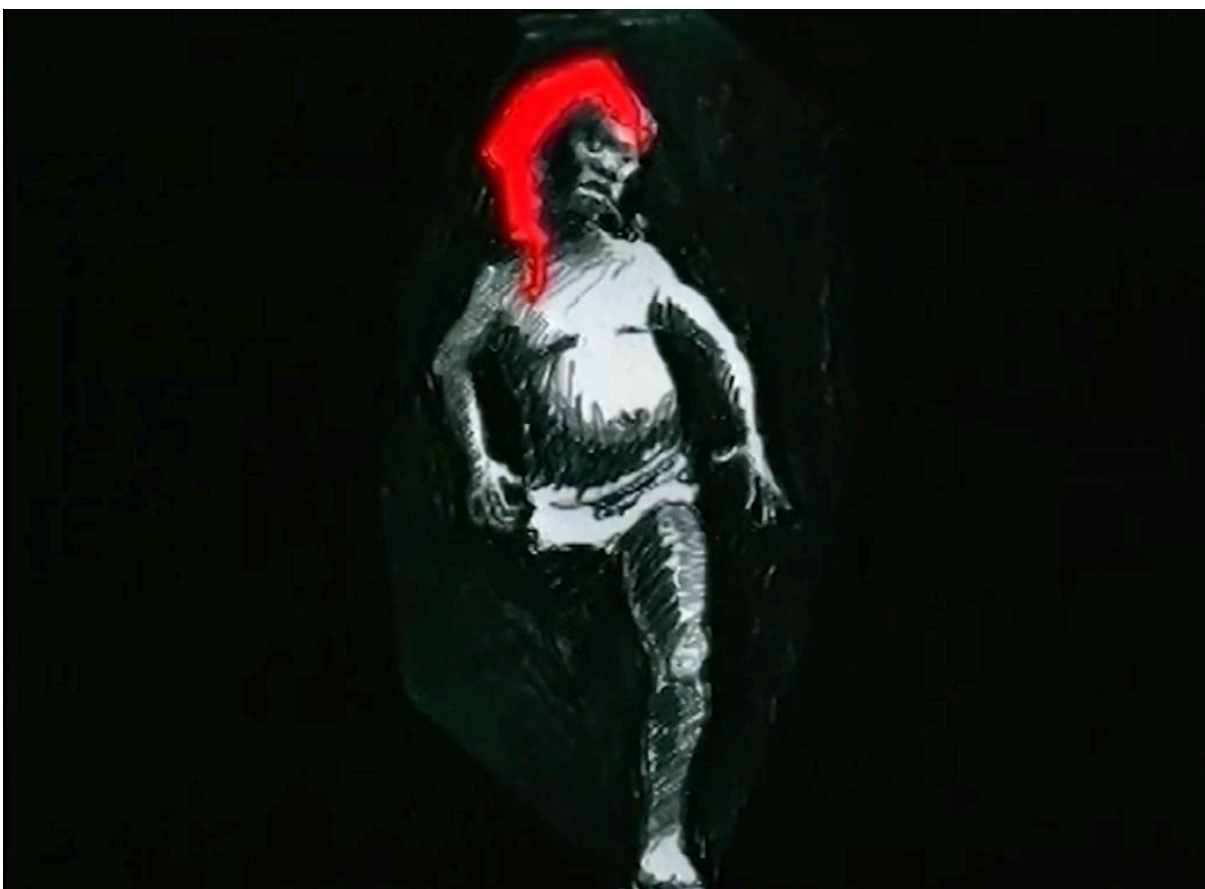
(Quadro 4) A Lenda da Árvore Sagrada (1999) (Fig. 10, 11), curta-metragem dirigido por Eládio Garcia Sá Teles e Paulo Caetano, *tecnicamente*, utiliza-se do computador como principal meio expressivo. Sendo, apesar de ‘livre para todos os públicos’, pensada, possivelmente, para um público jovem adulto (20–24 anos), dados os temas e o modo como são tratados narrativamente. Formato 4:3, padrão da época, cujos poucos mais de 5 minutos de duração apresentam uma animação variada, que mistura computação gráfica, quadro a quadro, colagem, fotografia e vídeo, gerando um estilo único e marcadamente autoral.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://capoeiraaltoastral.wordpress.com/sobre-capoeira/o-berimbau/>>. Acesso em: 14 jun. 2024.

*Esteticamente*, a animação possui uma expressão gráfica orgânica que varia de um estilo rascunhado para formas limpas e bem definidas, cujo estilo das personagens e do cenário é estilizado majoritariamente; aplica, na maior parte, as cores azul e amarelo e suas análogas, numa pintura que mescla o digital e o manual. Possui movimentos pouco refinados e baixa verossimilhança; a direção trabalhou principalmente com planos médios frontais.

*Narrativamente*, apresenta uma adaptação bastante livre e autoral da lenda do berimbau, não havendo semelhanças significativas com o material original. A narrativa da animação segue de modo não linear, apresentando *flashback*, e é conduzida por uma narração, sem personagens que se interagem ou diálogos. A sua temporalidade cronológica e psicologicamente é a mesma (séc. XVI–XVIII), num mundo difícil de definir que se encontra entre o Brasil e África.

Figura 11 — Fotograma de A Lenda da Árvore Sagrada, 3 min 26 s.



Fonte: YouTube da TV Brasil Central<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/2GkO-B3FezU>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

#### 4.2.2 ANÁLISE DE A LENDA DE TEREZA BICUDA (2021)

Sinopse (MEMORÁVEL, 2024): “Tereza Bicuda é uma lenda da cidade de Jaraguá, interior do Estado de Goiás. Foi uma mulher muito má e, quando morreu, assombrou a cidade por três noites!”.

Figura 12 — Fotograma de A Lenda de Tereza Bicuda, 4 min 30 s.



Fonte: YouTube de Memorável<sup>12</sup>.

Quadro 5 — Análise de A Lenda de Tereza Bicuda (2021)

PARÂMETRO	VARIÁVEL	DESCRIÇÃO
Técnico	Título da animação (ano)	A Lenda de Tereza Bicuda (2021)
	Faixa etária	Livre para todos os públicos (possivelmente)
		Público visado: jovens adultos (20–24 anos, Ministério da Saúde)
	Formato	16:9
	Resolução	1920 × 1080 p
	Comercialização	Vídeo no YouTube

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/XoG5PdsHK3w>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

	<b>Duração</b>	8 min 40 s
	<b>Tipo de animação</b>	Animação de recorte, 2D, computação gráfica
	<b>Tecnologia empregada</b>	Computação gráfica
<b>Estético</b>	<b>Expressão gráfica</b>	Orgânica, com linhas finas, no entanto não há contornos na maior parte; remete ao recorte de papel
	<b>Estilo das personagens/cenários</b>	Estilizado com tendências ao <i>cartoon</i>
	<b>Uso das cores</b>	Tons terrosos majoritariamente, também cores análogas (especialmente as azuladas) e complementares; há a aplicação pontual de harmonizações complementares. O azul acinzentado do vestido de Bicuda contrasta fortemente com o vermelho-alaranjado do vestido da mãe, o que o torna um indicativo do seu humor, ou mau humor
	<b>Estilo da pintura</b>	Digital
	<b>Polimento da animação/verossimilhança</b>	Não há movimentos nas personagens, elas apenas deslizam sobre o cenário; as proporções não são realísticas; há baixa verossimilhança
	<b>Câmera</b>	Na maior parte, planos gerais e médios, também o plano americano; há poucos movimentos de câmera, destacando-se o movimento horizontal semelhante à panorâmica, que ocorre em boa parte animação
<b>Narrativo</b>	<b>Fidelidade à lenda</b>	A narrativa segue a lenda conforme é comumente contada
	<b>Adaptações/mudanças na lenda</b>	Não há alterações relevantes
	<b>Construção da narrativa</b>	A narrativa se desenvolve a partir da narração; é essencialmente linear
	<b>Diálogos</b>	Não há diálogos, somente a narração

	<b>Temporalidade</b>	Meados do séc. XX, possivelmente, sendo cronológica e psicologicamente a mesma
	<b>Universo ficcional</b>	Jaraguá, cidade interiorana de Goiás

Fonte: Autores.

Figura 13 — Fotograma de A Lenda de Tereza Bicuda, 7 min 37 s.



Fonte: YouTube de Memorável<sup>13</sup>.

(Quadro 5) A Lenda de Tereza Bicuda (2021) (Fig. 12, 13), *tecnicamente*, é ‘livre para todos os públicos’, visando ao jovem adulto, cujo vídeo foi publicado no YouTube, em 1080 p e formato 16:9, com uma animação que mescla de modo simples a técnica de recorte e do 2D através da computação gráfica.

*Esteticamente*, sua expressão gráfica é orgânica sem contornos nítidos, num estilo que tende ao *cartoon*; aplica digitalmente, na maior parte, cores em tons terrosos. Os movimentos são poucos e limitados e é baixa a verossimilhança. A câmera é majoritariamente dirigida com planos médios e americanos.

*Narrativamente*, trata-se de uma animação fiel à lenda original, sem alterações, cuja narrativa é linear e ritmada pela narração, não havendo diálogos. Cronológica e psicologicamente se passa em meados do séc. XX, em Jaraguá (GO), cidade do interior do estado.

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/XoG5PdsHK3w>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

### 4.2.3 ANÁLISE DE MATINTA PERERA (2015)

Sinopse (MULTIRIO, 2022): “Uma menina e seu gato descobrem os mistérios que cercam a bruxa Matinta Perera. No interior do Brasil, muita gente conta histórias sobre uma bruxa velha que se transforma num pássaro de mau agouro.”.

Figura 14 — Fotograma de Matinta Perera, 1 min 23 s.



Fonte: YouTube de MultiRio<sup>14</sup>.

Quadro 6 — Análise de Matinta Perera (2015)

PARÂMETRO	VARIÁVEL	DESCRIÇÃO
Técnico	Título da animação (ano)	Matinta Perera (2015)
	Faixa etária	Livre para todos os públicos
		Público visado: crianças e pré-adolescentes (5–14)
	Formato	16:9 (possivelmente)
	Resolução	1920 × 1080 p
	Comercialização	Curta-metragem de uma série

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/CF9fo-YBCzU>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

	<b>Duração</b>	13 min 3 s
	<b>Tipo de animação</b>	Computação gráfica, 2D, quadro a quadro
	<b>Tecnologia empregada</b>	Computação gráfica
<b>Estético</b>	<b>Expressão gráfica</b>	Orgânica, cujo traço é mais fino, com rachuras representando sombras nos cenários e linhas de contorno aparentes
	<b>Estilo das personagens/cenários</b>	<i>Cartoon</i> e estilizado
	<b>Uso das cores</b>	Cores mais quentes e terrosas, remetendo a um ambiente árido e a seus elementos, com variações de tons semelhantes, prioritariamente análogos; o amarelo aparece em toda a animação, em diversos matizes, gerando calor, típico do sertão, e aconchego, especialmente para matizes mais dessaturados
	<b>Estilo da pintura</b>	Digital
	<b>Polimento da animação/verossimilhança</b>	Movimentação fluida, objetos e cenários distorcidos, com escala normal em relação às personagens; personagens têm baixa verossimilhança com a realidade
	<b>Câmera</b>	São explorados diversos ângulos e enquadramentos comuns à cinematografia
<b>Narrativo</b>	<b>Fidelidade à lenda</b>	A narrativa deixa a explicação da lenda em segundo plano e foca-se em uma história na qual a personagem está inserida, mas não como protagonista
	<b>Adaptações/mudanças na lenda</b>	Inclusão de outras personagens que dão outra forma à narrativa; enredo mostrando um lado bondoso de Matinta e interações com a criança
	<b>Construção da narrativa</b>	A trama segue linear com apresentação de personagens, conflito, clímax e desfecho, com

		algumas reviravoltas entre eles
	<b>Diálogos</b>	Sem diálogos, apenas narração visual e sonora
	<b>Temporalidade</b>	Mesma temporalidade cronológica e psicologicamente (de 1950 a 1980, possivelmente)
	<b>Universo ficcional</b>	Sertão nordestino, possivelmente

Fonte: Autores.

Figura 15 — Fotograma de Matinta Perera, 8 min 18 s.



Fonte: YouTube de MultiRio<sup>15</sup>.

(Quadro 6) Matinta Perera (2015) (Fig. 14, 15), *tecnicamente*, é um curta-metragem que compõe a série ‘Juro Que Vi’, da MultiRio, ‘livre para todos os públicos’, visando a, possivelmente, crianças de 5 a 14 anos. Com formato e resolução padrão *Full HD*, entrega, em pouco mais de 13 minutos, uma animação que consiste no quadro a quadro, com adições de computação gráfica.

*Esteticamente*, apresenta uma expressão gráfica orgânica com traço fino e contornos nítidos; as hachuras bem marcadas. O estilo das personagens está entre o estilizado e o *cartoon*, aplicando cores quentes e terrosas, associáveis ao árido e ao sertão, de modo que há calor e aconchego; a pintura é digital. A animação possui

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/CF9fo-YBCzU>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

grande fluidez nos movimentos e apresenta baixa verossimilhança. A câmera atua de modo bastante variado, como é comum na cinematografia.

*Narrativamente*, é baixa a fidelidade à lenda, uma vez que Matinta Perera é retratada a partir de suas interações com uma criança, focando seu lado ‘bondoso’, o que descaracteriza a lenda da Matinta, que geralmente é apresentada como um ser assustador. Cronológica e psicologicamente a temporalidade é a mesma (anos 1930–50, possivelmente). A trama é linear, sem diálogos, desenvolvida através de uma narração visual que se passa em alguma localidade do sertão nordestino.

#### 4.2.4 ANÁLISE DE O LOBISOMEM E O CORONEL (2002)

Sinopse (PORTA CURTAS, 2021): “Um violeiro cego dedilha um repente e conta uma história passada na fazenda de um rico coronel da região.”.

Figura 16 — Fotograma de O LobisOMEM e o Coronel, 1 min 25 s.



Fonte: YouTube de Exemplus Comunicação<sup>16</sup>.

Quadro 7 — Análise de O LobisOMEM e o Coronel (2002)

PARÂMETRO	VARIÁVEL	DESCRIÇÃO
Técnico	Título da animação	O lobisOMEM e o coronel (2002)

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/qLTzbfopMmE>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

	<b>(ano)</b>	
	<b>Faixa etária</b>	Não recomendado para menores de 12 anos
		Público visado: pré-adolescentes (10–14 anos, segundo o ECA)
	<b>Formato</b>	16:9 (possivelmente)
	<b>Resolução</b>	720 × 480 p (YouTube)
	<b>Comercialização</b>	Curta-metragem
	<b>Duração</b>	10 min 10 s
	<b>Tipo de animação</b>	Computação gráfica, 3D e 2D
	<b>Tecnologia empregada</b>	Computação gráfica, fotografia, desenho manual
<b>Estético</b>	<b>Expressão gráfica</b>	Orgânica, cujo traço grosso remete ao cordel, com algumas personagens em 2D, porém com um volume que indica 3D; partes dos cenários e alguns personagens são modelados em 3D
	<b>Estilo das personagens/cenários</b>	Estilo <i>cartoon</i> com características de cordel (xilogravura), remetendo à madeira/papel
	<b>Uso das cores</b>	Cores em tons quentes, remetendo ao sertão, sem muitas combinações; tons ligados ao cotidiano
	<b>Estilo da pintura</b>	Pintura digital, detalhada com trabalho de luz e sombra
	<b>Polimento da animação/verossimilhança</b>	Animação fluida, com cenários proporcionais às personagens, e movimentação de câmera suave; baixa verossimilhança: cenários e personagens possuem formas e proporções deformadas
	<b>Câmera</b>	Variação de ângulos e movimentação de câmera, destacando-se os contra-plongée, as subjetivas e os planos gerais e médios
<b>Narrativo</b>	<b>Fidelidade à lenda</b>	É fiel à lenda comum do lobisomem

	<b>Adaptações/mudanças na lenda</b>	Adaptações contextuais e narrativas
	<b>Construção da narrativa</b>	Construção não linear apresentando <i>flashforward</i> no início; depois segue linear, apresentando personagens, contextualizando e contando o que ocorreu juntamente do desfecho
	<b>Diálogos</b>	Não há diálogos, apenas narração cantada
	<b>Temporalidade</b>	Anos 1930–50, possivelmente; cronológica e psicologicamente são a mesma
	<b>Universo ficcional</b>	Sertão nordestino

Fonte: Autores.

Figura 17 — Fotograma de O Lobisomem e o Coronel, 1 min 57 s.



Fonte: YouTube de Exemplus Comunicação.<sup>17</sup>

(Quadro 7) *Tecnicamente*, a animação *O Lobisomem e o Coronel* (2002) (Fig. 16, 17), é interessante, pois, ao misturar o 2D e o 3D através da computação gráfica, entrega um estilo bastante diferenciado. Classificada como ‘não recomendado para menores de 12 anos’, visa, possivelmente, o público pré-adolescente (10–14 anos).

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/qLTzbfopMmE>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

Formato 4:3 e resolução HD (720 × 480 p), possui pouco mais de 10 minutos.

*Esteticamente*, o seu traço grosso, remetendo às xilogravuras dos cordéis, associado à mistura 2D e 3D, cria um estilo de personagens/cenários bastante distinto, ainda que formalmente tenda ao *cartoon*; especialmente o cenário, devido a esse estilo, parece ser feito de madeira. As cores são aplicadas de modo a remeter ao sertão, com tons quentes, e ao cotidiano; a pintura é digital. A animação é fluida e apresenta baixa verossimilhança. A câmera apresenta boas variações de ângulos, com destaque para contra-plongée e subjetivas.

*Narrativamente*, a animação é fiel à lenda comum do lobisomem, ainda que haja adaptações narrativas e contextuais, como a omissão da sua origem. O enredo se desenvolve não linearmente, sendo o início um *flashforward*. Não há diálogos, somente a narração cantada. A temporalidade é cronológica e psicologicamente a mesma (anos 1930–1950). A animação passa-se no sertão nordestino.

#### 4.2.5 ANÁLISE DE SACI (2015)

Figura 18 — Fotograma de Saci, 25 s.



Fonte: YouTube de MultiRio<sup>18</sup>.

Sinopse (MULTIRIO, 2022): “No interior das Minas Gerais, um fazendeiro que busca algo há muito tempo esquecido encontra o Saci-pererê. Quando ele aparece, o caos

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/X5X7OWhqNRQ>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

se instala, toda a ordem é desfeita e ninguém escapa ao seu desconcerto.”.

Quadro 8 — Análise de Saci (2015)

PARÂMETRO	VARIÁVEL	DESCRIÇÃO
Técnico	Título da animação (ano)	Saci (2015)
	Faixa etária	Livre para todos os públicos
		Público visado: crianças e pré-adolescentes (5–14)
	Formato	16:9 (possivelmente)
	Resolução	1920 × 1080 p
	Comercialização	curta-metragem de uma série
	Duração	13 min 13 s
	Tipo de animação	Computação gráfica, 2D, quadro a quadro
	Tecnologia empregada	Computação gráfica
Estético	Expressão gráfica	Orgânica, com a presença de contorno fino nas personagens e objetos numa cor pouco mais escura que à de suas formas
	Estilo das personagens/cenários	<i>Cartoon</i>
	Uso das cores	Cores quentes remetendo a um ambiente rural; utilização de harmonização análoga de vermelho, azul, amarelo e verde, em que os vermelhos e os azuis remetem ao Saci, os amarelos ao conflito do antagonista e os verdes à sua redenção; assim, o vermelho possivelmente remete ao poder do Saci e o verde à esperança e renovação referente ao antagonista
	Estilo da pintura	Digital, a qual remete à pintura manual com lápis de cor e, às vezes, assemelha-se à aquarela
	Polimento da	Movimentação fluida, objetos e

	<b>animação/ verossimilhança</b>	cenários distorcidos, com escala normal em relação às personagens; personagens têm baixa verossimilhança com a realidade
	<b>Câmera</b>	São explorados diversos ângulos e enquadramentos comuns à cinematografia
<b>Narrativo</b>	<b>Fidelidade à lenda</b>	Baixa fidelidade, deslocando o Saci de suas histórias típicas de traquinices
	<b>Adaptações/mudanças na lenda</b>	O Saci, apesar de protagonizar a animação e no seu início ser apresentado como um brincalhão, é modificado de modo a estabelecer uma relação de afeto com o antagonista, deixando de lado seus interesses típicos
	<b>Construção da narrativa</b>	A trama segue não linear, apresentando <i>flashback</i> relacionado à infância do antagonista; na narrativa que é quebrada pelo <i>flashback</i> as personagens são apresentadas, ocorre o clímax e reviravolta e finalmente o desfecho
	<b>Diálogos</b>	Ausência quase completa de falas e/ou diálogos, com a exceção de uma exclamação de “Saci!”; a narrativa puramente visual marca o ritmo do enredo
	<b>Temporalidade</b>	Cronologicamente, refere-se possivelmente a meados do séc. XX; psicologicamente, ao início do séc. XX, referente às memórias do antagonista
	<b>Universo ficcional</b>	Interior mineiro

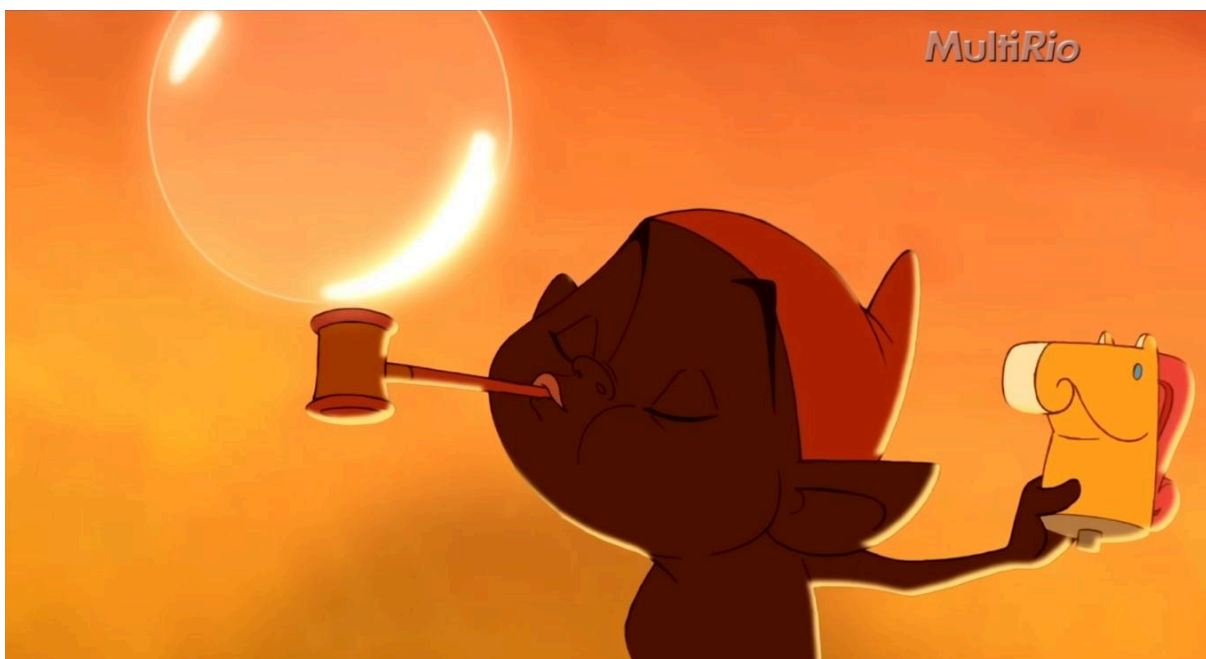
Fonte: Autores.

(Quadro 8) Saci (2015) (Fig. 18, 19), *tecnicamente*, é ‘livre para todos os públicos’ e visa às crianças e pré-adolescentes; como Matinta Perera, compõe a série de curtas ‘Juro Que Vi’. No formato 16:9 e resolução *Full HD*, a animação, de pouco mais de 13 minutos, é baseada no quadro a quadro com adições de computação gráfica.

*Esteticamente*, apresenta uma expressão gráfica orgânica com contorno fino numa cor mais escura que a da forma do desenho; o estilo é o *cartoon*. Faz um uso interessante de cores, as quais remetem ao rural, aplicando vermelho, azul, amarelo e verde em harmonizações análogas; as cores se referem respectivamente ao Saci e ao antagonista. Assim, por exemplo, o vermelho é o poder do Saci, e o verde, a esperança que advém da redenção do antagonista com a ajuda do Saci. A pintura é digital e se assemelha ao lápis de cor e à aquarela. A animação possui bastante fluidez de movimentos e a verossimilhança é baixa. Explora-se diversos ângulos de câmara, comuns na cinematografia.

*Narrativamente*, é baixa a fidelidade à lenda, pois o Saci é apresentado mais como um ser afetuoso e sensível do que o traquinas típico das histórias. A trama se desenrola linearmente, não havendo diálogos; a narrativa é puramente visual. A temporalidade é dividida em meados do séc. XX (cronológica) e início do séc. XX (psicológica). A história se passa no interior mineiro.

Figura 19 — Fotograma de Saci, 8 min 13 s.



Fonte: YouTube de MultiRio<sup>19</sup>.

### 4.3 RESULTADOS GERAIS DA ANÁLISE

Fazendo uma generalização dos resultados das cinco análises feitas neste capítulo,

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/X5X7OWhqNRQ>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

é possível perceber que, relativamente à *técnica*, considerando ano de lançamento — as animações vão desde 1999 até o ano de 2021 —, se nota uma maturidade crescente, tanto em relação à tecnologia empregada quanto ao tipo de animação que se produz a partir dela. Se *A Lenda da Árvore Sagrada* utiliza a computação gráfica de modo aparentemente caótico, *Matinta Perera* e *Saci* demonstram um tal refinamento da tecnologia, que esta passa quase despercebida. Todas, aliás, apresentam a computação gráfica associada a um tipo de animação, especialmente a 2D. Quanto à faixa etária, a maioria das animações, exceto uma, são ‘livres para todos os públicos’ e visam a pré-adolescentes e jovens adultos, majoritariamente, com uma duração média de aproximadamente 8 minutos, a menor tendo pouco mais de 5 minutos e a maior, pouco mais de 13; todas são, portanto, curtas-metragens. O formato 16:9 e a resolução *Full HD* são os mais utilizados.

A *estética* das animações analisadas varia consideravelmente, ainda que a expressão gráfica orgânica prevaleça em todas elas; o contorno (fino ou grosso), na maior parte, é sempre nítido. O estilo das personagens/cenários é majoritariamente o *cartoon*. As cores, aplicadas digitalmente, buscam, principalmente, contextualizar o espectador, ou seja, se o ambiente é quente, como o sertão, as cores são quentes; a harmonização de cores análogas é a mais utilizada, justamente por permitir a variação de matizes de uma mesma cor, o que pode facilitar a contextualização. Psicologicamente, as cores não parecem relacionar-se fortemente às personagens, revelando algo de seu caráter, ainda que sirvam de marcadores narrativos, como é o caso de *Saci*. A maioria das animações apresenta boa fluidez de movimentos, sendo sua verossimilhança baixa, com cenários e personagens relativamente distorcidos. Por fim, a direção de câmera busca sempre diversificar ao máximo os ângulos, os enquadramentos e os movimentos, de modo a animação ser cinematográfica.

Finalmente, no nível *narrativo*, em geral, se trabalha com baixa fidelidade ao material original, dando lugar a adaptações que enfatizem a narrativa que subjaz a animação; desse modo, por exemplo, *Matinta Perera* deixa de ser assustadora e revela uma faceta bondosa. Ademais, três das cinco animações apresentam tramas não lineares, com *flashbacks* e/ou *flashforwards*, sendo ou narrativa visuais ou acompanhadas de uma narração, sem a presença de diálogos, que marcam o ritmo do desenvolvimento dramático. À exceção de uma delas, todas as animações possuem a mesma temporalidade cronológica e psicologicamente. Há variações, no entanto, o universo ficcional majoritário é o sertão nordestino.

## 5 PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO

A partir da análise paramétrica e fílmica realizada previamente, estabelecemos um direcionamento estético e narrativo para a produção de nossa animação. Conforme demonstrado na análise, cada uma das animações possui uma estética que a distingue das outras e que articula visualmente sua narrativa. Há estéticas que primam pela limpeza visual da animação, isto é, com formas bem definidas e fáceis de apreender, como *Matinta Perera* (2015) e *O Lobisomem e o Coronel* (2002) — ainda que ambas lancem mão de técnicas muito diferentes entre si —, e aquelas que primam por uma experimentação visual mais livre, como é o caso de *A Lenda da Árvore Sagrada* (1999). Logo, neste quesito, tendo em vista o nosso interesse em produzir algo de caráter autoral, a saber, cuja visualidade possa expressar mais livremente nossas particularidades enquanto indivíduos e mesmo enquanto artistas, a estética de nossa animação deve ser experimental, apresentando, p. ex., um traço bastante orgânico, cuja linha é imprecisa, ou cores não realísticas, ou seja, que não se preocupem excessivamente em retratar com fidelidade a realidade. Mais adiante este tópico será discutido em detalhe.

Relativamente à narrativa das animações, ainda considerando a análise prévia, percebe-se que se faz um uso bastante livre do material-base (as lendas do folclore brasileiro), o que permite, primeiro, elaborar um roteiro que atenda melhor às necessidades específicas da animação em curta-metragem e, por conseguinte, possibilita também uma conexão mais genuína com o público, pois, p. ex., crianças demandam um tratamento específico do conteúdo, dadas suas sensibilidades e capacidades cognitivas; um público mais velho, em contrapartida, possibilita mais liberdade sobre temáticas, ao mesmo tempo em que exige relações internas na narrativa mais complexas. Assim sendo, narrativamente, nós também trabalharemos de modo livre em relação à lenda da Tereza Bicuda.

Tendo em vista o direcionamento estético e narrativo estabelecido, optamos por utilizar neste trabalho a metodologia para produção de animação do professor e animador Flávio Gomes de Oliveira (2022) — “Metodologia de animação para *designers* e artistas” —, a qual condiz com nossa proposta e soluciona suas necessidades em todas as fases, tendo como objetivo final a animação concluída. Ela está dividida em etapas e subetapas e utilizou como referência os métodos dos autores Bruno Munari e Sergi Càmara; o quadro 9 mostra suas etapas e subetapas.

Nesta metodologia, primeiramente, é feito o roteiro, o qual explora assunto, construção das personagens, divisão dos atos da história, pontos de viradas e criação de *storyboard*. Em seguida, os conceitos, que são o desenvolvimento da base visual da história, consistindo em pesquisas para referências visuais, painéis semânticos e esboços. A terceira etapa refere-se à criação do universo ficcional, que deve abranger todo o desenvolvimento da parte estética da animação, incluindo cenários, objetos e personagens. Logo depois se inicia a parte da animação, em que são definidos seus aspectos técnicos, como a quantidade de *frames*<sup>20</sup>, a resolução, os *softwares* e as técnicas de detalhamento utilizadas; nessa fase é desenvolvida a animação em si. Por último, a quinta etapa, finalização, em que são feitos ajustes na animação, a edição e a montagem, os efeitos, as trilhas sonoras, os elementos de texto, a renderização e a distribuição.

Quadro 9 — Etapas e subetapas da metodologia de Oliveira

<b>Roteiro</b>	Assunto ou problema
	3 Atos
	Desenvolvimento dos personagens
	Pontos de virada
	Desenvolvimento do roteiro
	Decupagem do roteiro
	<i>Storyboard</i>
<b>Conceitos</b>	Pesquisa de proposta estética ou painel semântico
	Esboço de personagens
	Esboço dos cenários
<b>Criação do universo ficcional</b>	Criação dos personagens
	Criação dos cenários
	Criação dos objetos e detalhes
<b>Animação</b>	Formato de tela

<sup>20</sup> Ou quadros, numa tradução livre do inglês; refere-se a uma única imagem estática de 24 que compõem 1 segundo de uma animação que corre a 24 quadros por segundo, por exemplo.

	Tamanho de tela
	Velocidade de interpolação de quadros ou <i>frame rate</i>
	Coloração da animação
<b>Finalização</b>	Edição e montagem
	Efeitos sonoros ou <i>foley</i>
	Trilha sonora
	Elementos textuais
	Renderização ou exportação
	Distribuição

Fonte: Adaptação dos autores de Oliveira (2022).

## 5.1 ROTEIRO

O assunto ou problema da animação aqui produzida é a lenda de Tereza Bicuda, e, para desenvolver o roteiro, importou, primeiramente, compreender Tereza enquanto uma personagem: o que ela é capaz de fazer, como as pessoas reagem/reagiram a ela, como ‘derrotá-la’, o tempo em que viveu<sup>21</sup>, dentre outras relações.

A partir de Teixeira (1959), pode-se resumir, grosso modo, o relato da lenda a seguir: Tereza morrera e, por costume da época de enterrar os pobres na capela, foi sepultada ali. Por três noites, daí em diante, ouviu-se os seus gritos à meia-noite implorando para ser tirada daquele lugar, pois odiava a Igreja. Após as três noites consecutivas de gritaria, o espírito de Tereza passou a vagar pelas ruas da vila, gritando e exalando cheiro forte de enxofre. O povo, incomodado por aquele martírio, decide exumar seu corpo e enterrá-lo na Serra de Jaraguá, pondo um fim no problema; na serra, onde Tereza foi sepultada, não nasce mais nenhuma planta.

Pode-se inferir alguns pontos importantes do relato: (a) Tereza Bicuda odeia a Igreja e coisas relacionadas a ela; (b) Tereza grita para manifestar sua insatisfação por estar em contato com elementos religiosos; (c) Tereza teria vivido entre meados do séc. XIX e início do XX, uma vez que a história ocorreu na Vila de Jaraguá, que,

<sup>21</sup> É importante notar que a lenda de Tereza Bicuda refere-se a uma história que teria ocorrido no passado, com começo, meio e fim; nesse sentido, ela é sensivelmente diferente do Romãozinho, p. ex., que é uma entidade que continua ativa, segundo a lenda, até os dias atuais.

conforme a Prefeitura de Jaraguá, só foi elevada à categoria de vila em 1833; e (d) Tereza pode ser ‘derrotada’ afastando-se elementos religiosos dela e vice-versa.

Tendo em vista os quatro pontos inferidos da lenda, partimos para a criação de uma *storyline*<sup>22</sup>, a qual possibilita uma visão geral da história que se quer contar e facilita o processo de desenvolvimento do roteiro; nesse momento, tratamos, de forma não linear<sup>23</sup>, dos três atos<sup>24</sup>, do desenvolvimento das personagens e dos pontos de virada, os quais desembocam no roteiro finalizado.

A primeira ‘*storyline*’ redigida foi descartada por ter ficado muito extensa; no entanto, a partir dela, foram redigidas outras versões (ver Apêndice A), em que se buscou sintetizar a história da primeira versão. Ao fim de quatro tentativas, a *storyline* definitiva foi a seguinte (Quadro 10):

Quadro 10 — *Storyline* da animação

Um pai, um filho e seu amigo vão a Jaraguá reencontrar um tio. Ali, o tio decide contar-lhes uma história que lhe acontecera. Disse que, quando criança, brincava com um amigo na Serra de Jaraguá e, depois que este faleceu, fez um altar ali para rezar por ele. Mas no dia em que ele acendeu uma vela no altar, o tempo escureceu, e Tereza Bicuda, que está ali enterrada, apareceu. Ouvindo a história, os dois garotos, que acompanham o pai, duvidam e zoam com a situação. O tio, então, os desafia a acender uma vela, que seria a mesma da serra. Eles acendem, e nada acontece. Mas, de repente, um vento e um sussurro, e a vela se apaga.

Fonte: Autores.

Com a *storyline* estabelecida, foram então definidos os três atos da narrativa. Assim, o primeiro ato (I) é referente à introdução das personagens e ao estabelecimento do gancho para o segundo ato; o segundo (II), a parte mais extensa da narrativa, é desenvolvida a ideia iniciada no primeiro ato, isto é, o tio conta a sua história; e, finalmente, o terceiro ato (III), que encerra a narrativa e insere um ponto de virada: a suposta manifestação de Tereza apagando a vela no final.

Ademais, as personagens da animação já podem ser identificadas, sendo

<sup>22</sup> *Storyline* ou, numa tradução livre do inglês, linha da história, refere-se a uma sentença ou parágrafo breve que sumariza a história de um filme, de modo que seja possível saber o seu começo, o seu meio e o seu fim; ou seja, é um resumo da história do filme.

<sup>23</sup> A não linearidade do processo criativo/produativo é uma característica comum às metodologias de *design*, como a de Passos (2014), citada anteriormente; a nossa metodologia de produção, de Oliveira (2022), preserva isso, justamente por ser destinada a artistas e *designers*.

<sup>24</sup> Trata-se de um modelo de estrutura de roteiro de cinema popularizado por Syd Field em seu livro *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (1979), em que o roteiro é dividido em três atos: o primeiro ato compõe cerca de 25% do roteiro, o segundo, cerca de 50%, e o terceiro, os outros 25%; em geral, os pontos de virada se encontram entre o fim do primeiro ato e o começo do terceiro.

elas seis ao todo (somente cinco delas aparecem na *storyline*) (Quadro 11):

Quadro 11 — Personagens da animação

<b>Personagem</b>	<b>Descrição simples</b>
Tio Paulo (idoso, criança)	Um homem idoso, pardo e queimado do sol, nascido e criado em Jaraguá, de aproximadamente 70 anos; sua versão mirim tem entre 12 e 13 anos.
Carlos	Um homem adulto de 45 anos, branco, nascido no interior e criado na cidade grande.
Jackson	Filho de Carlos, contando seus 13 anos, branco, sendo um garoto tipicamente urbano.
Miguel	Amigo de infância de Jackson e conhecido de longa data da família deste. Como seu amigo, é um menino da cidade grande; tem 13 anos e é negro.
Tereza Bicuda	Um cadáver-espírito de uma mulher que teria vivido entre meados do séc. XIX e início do XX.
Francisca (voz <i>off</i> <sup>25</sup> )	Mulher de aproximadamente 35 anos nascida e criada no interior de Goiás; mãe de Paulo.

Fonte: Autores.

Cada uma dessas personagens foram sendo criadas conforme a *storyline* ganhava novas versões mais resumidas. Não houve, portanto, no desenvolvimento delas, critérios específicos definidos e a serem satisfeitos, exceto as limitações típicas referentes a um curta-metragem de animação, ou seja, uma história sintética, compreensível, uma quantidade menor de personagens, pois quanto maior o número de personagens, mais se demanda tempo para desenvolvê-las e integrá-las coerentemente à narrativa.

A psicologia dessas personagens também não apresenta grande variedade e aprofundamento, uma vez que não é o foco deste trabalho a construção de personagens psicologicamente robustas. Assim, para estabelecer a psicologia de cada uma delas e suas respectivas personalidades, partiu-se de lugares-comuns: o velho caipira bem humorado e astuto, com uma ‘ponta’ de rabugice, devido a idade; a criança interiorana curiosa e ao mesmo tempo ingênua (a versão infantil do velho);

<sup>25</sup> Bastante utilizada no cinema para expressar, principalmente, pensamentos, a voz *off* refere-se a uma voz cuja personagem que fala não está em cena, isto é, não está visível.

a mãe do interior, carinhosa mas rígida e às vezes até autoritária; o homem de meia idade da cidade grande, cujo humor se altera positivamente ao sair do ambiente caótico da cidade; as crianças urbanas da Geração Alpha<sup>26</sup>, cuja relação com os adultos é mais horizontal, isto é, menos hierarquizada, e possuem uma mente extremamente ativa e capaz de fazer conexões rápidas, devido ao hábito de navegar pelos *hyperlinks* típicos da *web*.

A partir de todas essas considerações, o roteiro (Quadro 12) foi finalmente desenvolvido. Sabendo das limitações de um curta-metragem, especialmente as relativas ao tempo, buscamos escrever um roteiro breve. Diz-se que cada página de um roteiro de uma obra cinematográfica corresponde a aproximadamente um minuto de ação; o roteiro deste curta possui pouco mais de quatro páginas, o que significa algo em torno de três ou quatro minutos de animação. E, para encerrar esta primeira etapa, passamos, por fim, à decupagem do roteiro e à produção do *storyboard*.

Quadro 12 — Roteiro da animação no formato *master scenes*<sup>27</sup>

"TEREZA BICUDA"

FADE IN

SEQ 1 - CENA 1 - ESTRADA - EXT./ DIA (ENTARDECER)

Aparece um cenário de um pôr do sol vermelho, característico do cerrado, contemplativo, câmera desce e aparece um carro indo pela estrada. O carro vira em uma estrada e entra em uma porteira, para perto de um lugar iluminado por fogo, e as pessoas descem do carro.

SEQ 2 - RODA DE VIOLA - EXT./ DIA (ENTARDECER)

Tio Paulo está com uma viola na mão e a cabeça abaixada, tocando, sentado em um tronco de árvore; perto dele, uma fogueira. Ele para de tocar e olha para frente. A trilha

<sup>26</sup> Termo demográfico que agrupa os nascidos entre 2010 e 2025, sendo esta a primeira geração a nascer completamente na era dos *smartphones*; são posteriores à Geração Z.

<sup>27</sup> Refere-se a um modelo de formatação de roteiro consagrado na indústria cinematográfica.

sonora para.

TIO PAULO

Ah, até que enfim chegaram, eu tava esperando ocês!

CARLOS

Aposto que você estava tocando umas modas e pensando aí sozinho naquelas histórias bestas que o povo conta.

TIO PAULO

Besta é ocê que num acredita, uai!

JACKSON

(EMPOLGADO)

Que história, tio? A gente quer ouvir esse negócio.

TIO PAULO

Não sei se compensa, não. Cês vão pensar que é conversa fiada.

MIGUEL

Vamo nada! Conta! Também quero ouvir.

TIO PAULO

Tá bão, intão! Vou contar um trem que aconteceu comigo quando inda eu era do tamanho docês.

Fogueira crepitando, a câmara começa a aproximar e focar nela e na fumaça que está subindo. A fumaça vai ficando mais espessa e cobre a tela e então aparece o título da animação. Depois, a transição da fumaça cinza para uma tarde é feita, as letras somem e começa a história.

SEQ 3 - SERRA DE JARAGUÁ - EXT./ TARDE (FLASHBACK)

O tio Paulo, agora um pré-adolescente de uns 12 anos, está na Serra de Jaraguá numa tarde ensolarada. Lá, ele coloca uma vela num altar improvisado, a acende e reza por um amigo que morreu recentemente.

TIO PAULO (OFF)

Eu tinha perdido meu mió amigo recentemente. Um dia nós foi brincá lá na Serra, ele sumiu, e eu nunca mais vi ele. Fiquei triste demais. Então fiz um altar e rezei no último lugar que nós se encontrou.

Menino andando na serra, chega a um altar improvisado e acende uma vela.

FRANCISCA (OFF)

Ocês não teima! Não vai pra aquela Serra, cês sabe das história que o povo conta aqui sobre a Tereza Bicuda. É lá que ela descansa.

TIO PAULO (CRIANÇA)

Perdoa eu, meu amigo! Eu bem que tinha que ter ouvido o que mamãe falou..

FRANCISCA (OFF)

Tereza era uma mulher ruim, ela odiava a igreja e tudo relacionado a ela, era o fim. O relato diz que, quando Tereza morrera, por costume de enterrar os pobres na capela, seu sepulcro ali ocorrera. Daí em diante, três noites ela gritou, e quando passou, as ruas da cidade ela assombrou, e isso só acabou quando levaram o corpo dela, que restara, para a Serra de Jaraguá. E, desde então, no lugar, nem planta, nem vida nenhuma há de vingar.

Cena mostra o menino acendendo a vela e colocando no altar.

SEQ 4 - SERRA DE JARAGUÁ - EXT./ TARDE (FLASHBACK)

Tempo fecha, trovões e vento forte são ouvidos, escurece, e o clima fica sombrio. O menino se levanta assustado, olha para os lados e vê uma figura indefinida com olhos brilhantes em meio às sombras.

TEREZA  
(SUSSURRANDO)  
APAGA!

SEQ 5 - SERRA DE JARAGUÁ - EXT./NOITE (FLASHBACK)

Ele começa a correr e escuta gritos abafados chegando mais perto.

SEQ 6 - SERRA DE JARAGUÁ - EXT./NOITE (FLASHBACK)

Ele tropeça, cai e corta a mão, ao mesmo tempo bate a cabeça e fica zozzo, desnorreado.

SEQ 7 - SERRA DE JARAGUÁ - EXT./ NOITE (FLASHBACK)

Então sente que a figura o alcançou, olha pra cima e ela está em cima dele, em contra-plongée.

Ele é pego pelo pescoço, e tudo parece meio nebuloso. Ela começa a apertar o pescoço dele e tudo vai ficando cada vez mais turvo até apagar; a câmera foca o rosto do tio.

SEQ 8 - RODA DE VIOLA - EXT./ NOITE (PRESENTE)

O relato do tio é interrompido; zoom na mão do tio com uma cicatriz e ele olhando para baixo.

JACKSON

Pera aí, então você tá dizendo que o fantasma da Tereza te pegou de jeito pelo pescoço?

MIGUEL

Ah, acho que já ouvi falar dessa Tereza. Era uma mulher muito magra, mas tinha uns beirão de linguíça desse tamanho, onde acumulava toda a gordura do corpo dela.

Mostra a imagem de uma caricatura do rosto da Tereza Bicuda com lábios muito avantajados.

JACKSON

Não fala besteira, tá na cara que ela tinha era um bicão bem grosso, por onde fumava cachimbo

Mostra a imagem de uma mulher com um bico de pássaro.

Eles riem.

MIGUEL

Mas, por que cachim-...

TIO PAULO

(INTERROMPENDO)

PODE PARAR, PODE PARAR! Mais moço! Sabia que isso num ia dar certo. Cês já tão é fazendo "narquia". Vou terminar de contar logo. E ocês para!

SEQ 9 - SERRA DE JARAGUÁ - EXT./ NOITE (FLASHBACK)

Na cena, o tio acorda em um outro local da Serra, assustado. Ele olha para os lados, pega a vela e sai correndo para casa.

SEQ 10 - RODA DE VIOLA - EXT./ NOITE (PRESENTE)

JACKSON

Humhum, e eu que pensava que meu pai que era mentiroso.

MIGUEL

Acho que eu já ouvi essa história nas Lendas Urbanas do Gugu...  
(Risos.)

TIO PAULO

Ah, cês não acredita, né? Tira a prova então. Essa aqui é a vela que eu catei naquele dia. Quero ver se tem coragem de acender.

Entrega a vela para Jackson, que o olha surpreso.

MIGUEL  
(ATÔNITO)  
Vixe!

SEQ 11 - RODA DE VIOLA - EXT./ NOITE

JACKSON  
(DESCONFIADO E RECEOSO)  
Ah, o que de mau pode acontecer?

Tio acende um isqueiro e estende para o garoto colocar a vela, e o menino coloca a vela com a mão, tremendo, e a acende. Olha para os lados, e nada acontece.

JACKSON  
(SORRINDO DE NERVOSO)  
Tá vendo, tio? (Risos) Nadinha!

SEQ 12 - RODA DE VIOLA - EXT./ NOITE

De repente, ouve-se o som de um vento.

ALGUÉM (TEREZA)  
(SUSSURRANDO)  
Apaga!

FADE OUT

Fonte: Autores.

Na decupagem, o roteiro é distribuído em cenas e/ou planos, de tal modo que seja possível 'visualizar' o desenrolar da narrativa e a relação entre as cenas; nosso roteiro decupado foi dividido em 12 cenas/seqüências. A partir da decupagem, o *storyboard* foi produzido. Aqui efetivamente o roteiro é tornado visual, com cada cena estabelecida na decupagem sendo desenhada, não havendo a necessidade, entretanto, de que os desenhos sejam conforme a expressão gráfica final da animação, pois o que se busca é a compreensão visual das cenas, quanto a ângulos, planos e composição. O *storyboard* guia o desenvolvimento da animação. Adiante, o *storyboard* digitalizado (Fig. 20–31) — os originais foram feitos em papel —, em que cada uma das suas doze páginas equivale aproximadamente a uma cena/seqüência do roteiro. É importante frisar que o *storyboard* guia o projeto, mas é perfeitamente possível acrescentar cenas imprevistas ou remover previstas.

Figura 20 — Página 1 do storyboard

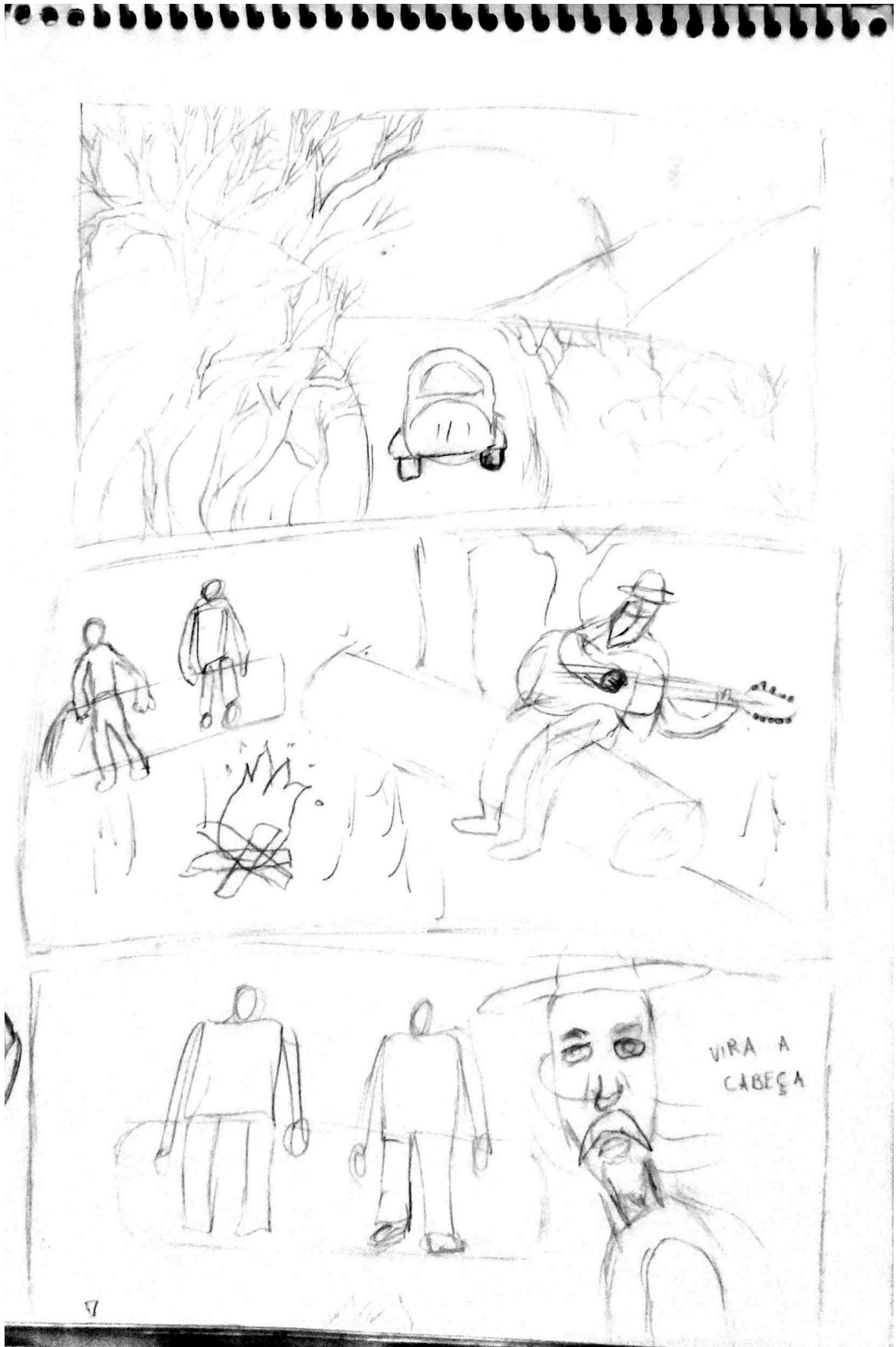


Figura 21 — Página 2 do storyboard



Figura 22 — Página 3 do storyboard

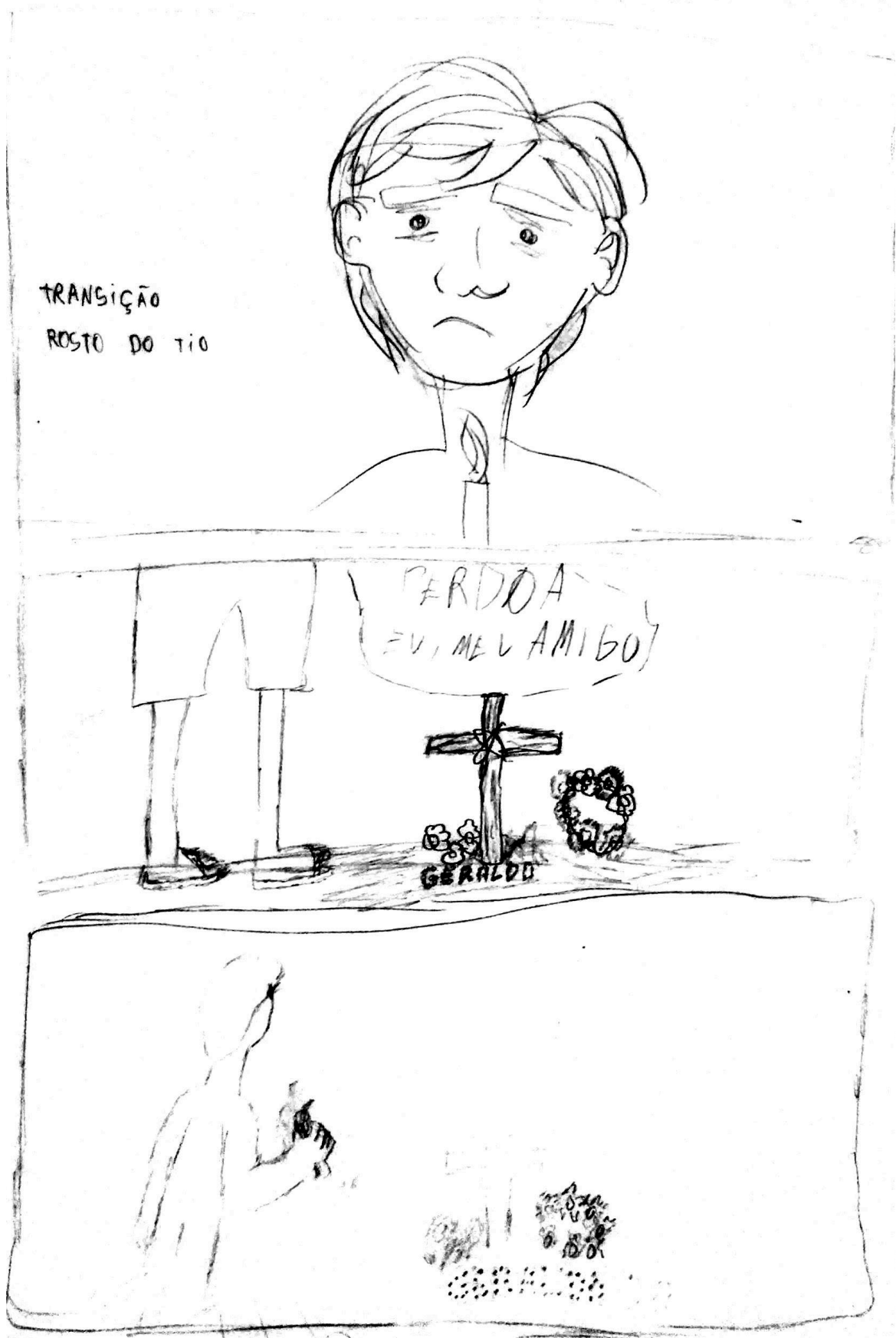


Figura 23 — Página 4 do storyboard

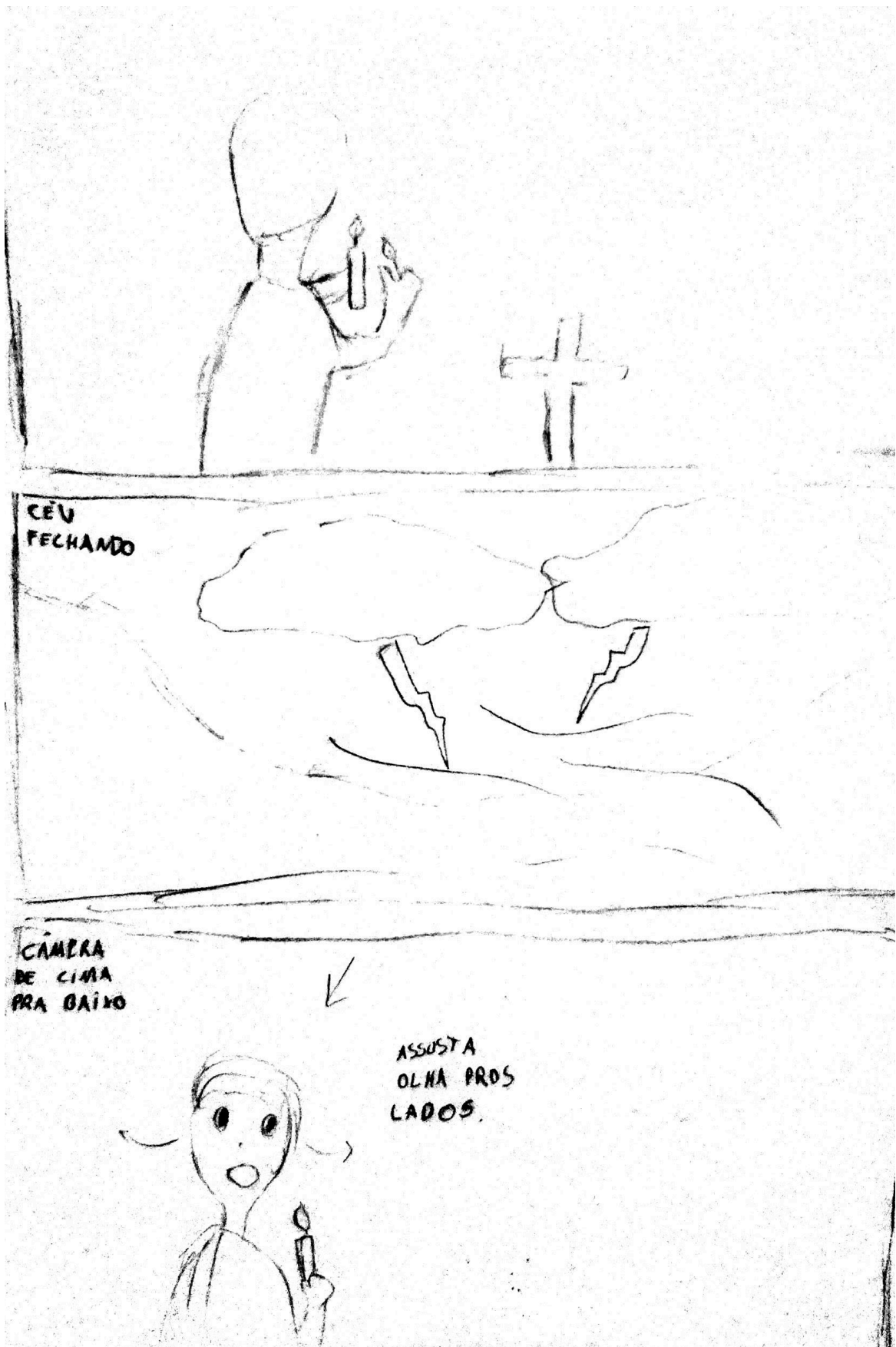


Figura 24 — Página 5 do storyboard



Figura 25 — Página 6 do storyboard



Figura 26 — Página 7 do storyboard

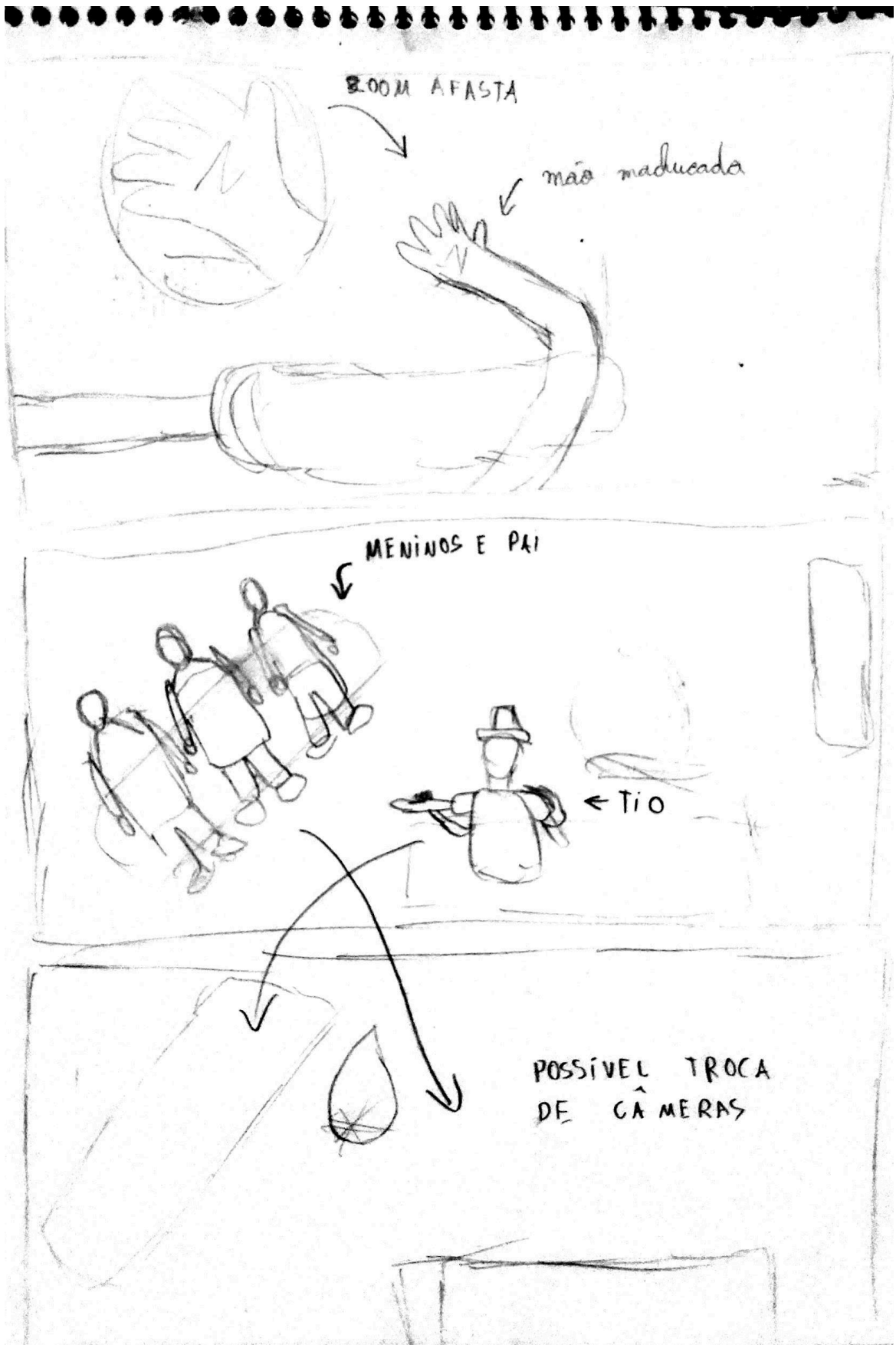


Figura 27 — Página 8 do storyboard



Figura 28 — Página 9 do storyboard



Figura 29 — Página 10 do storyboard

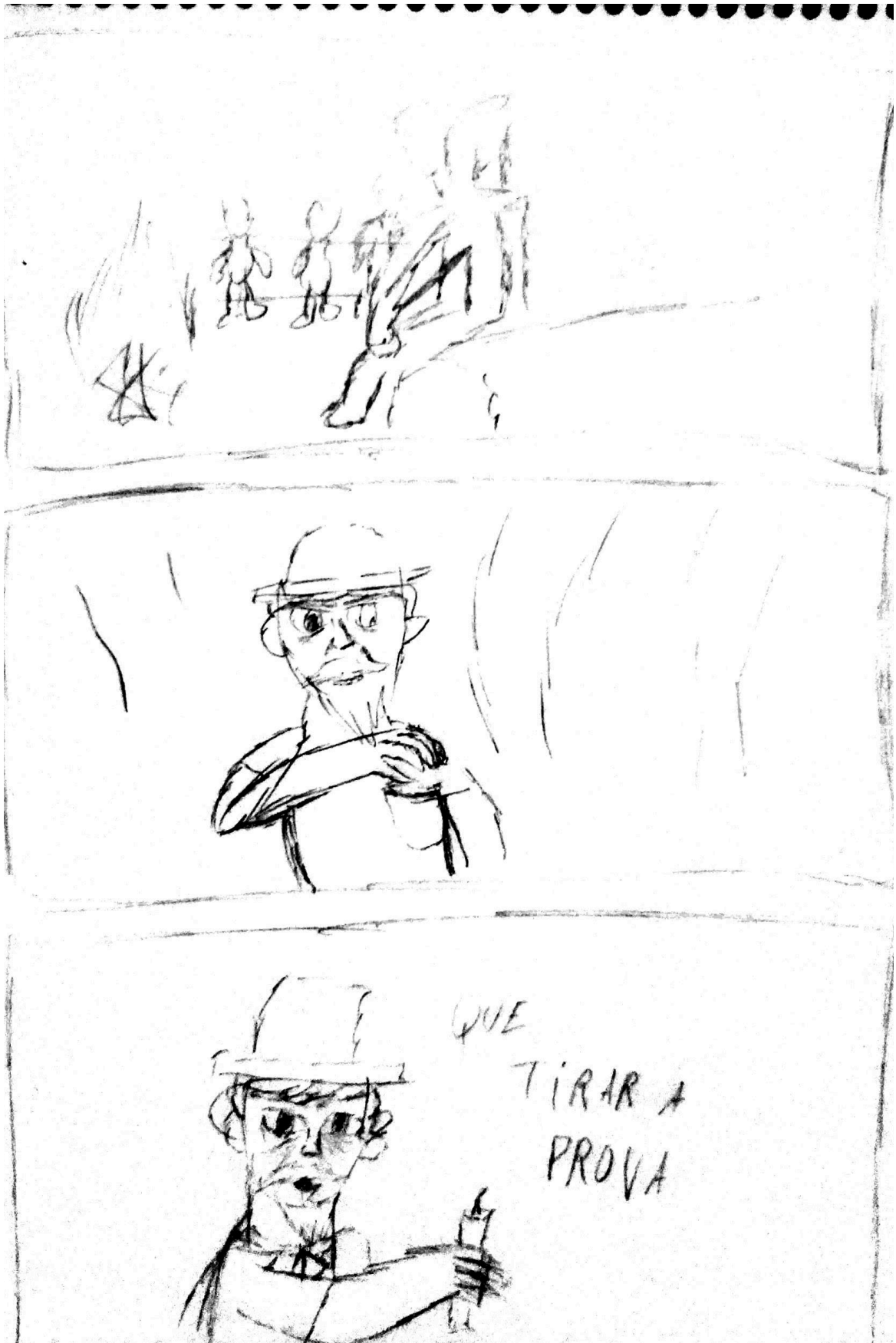
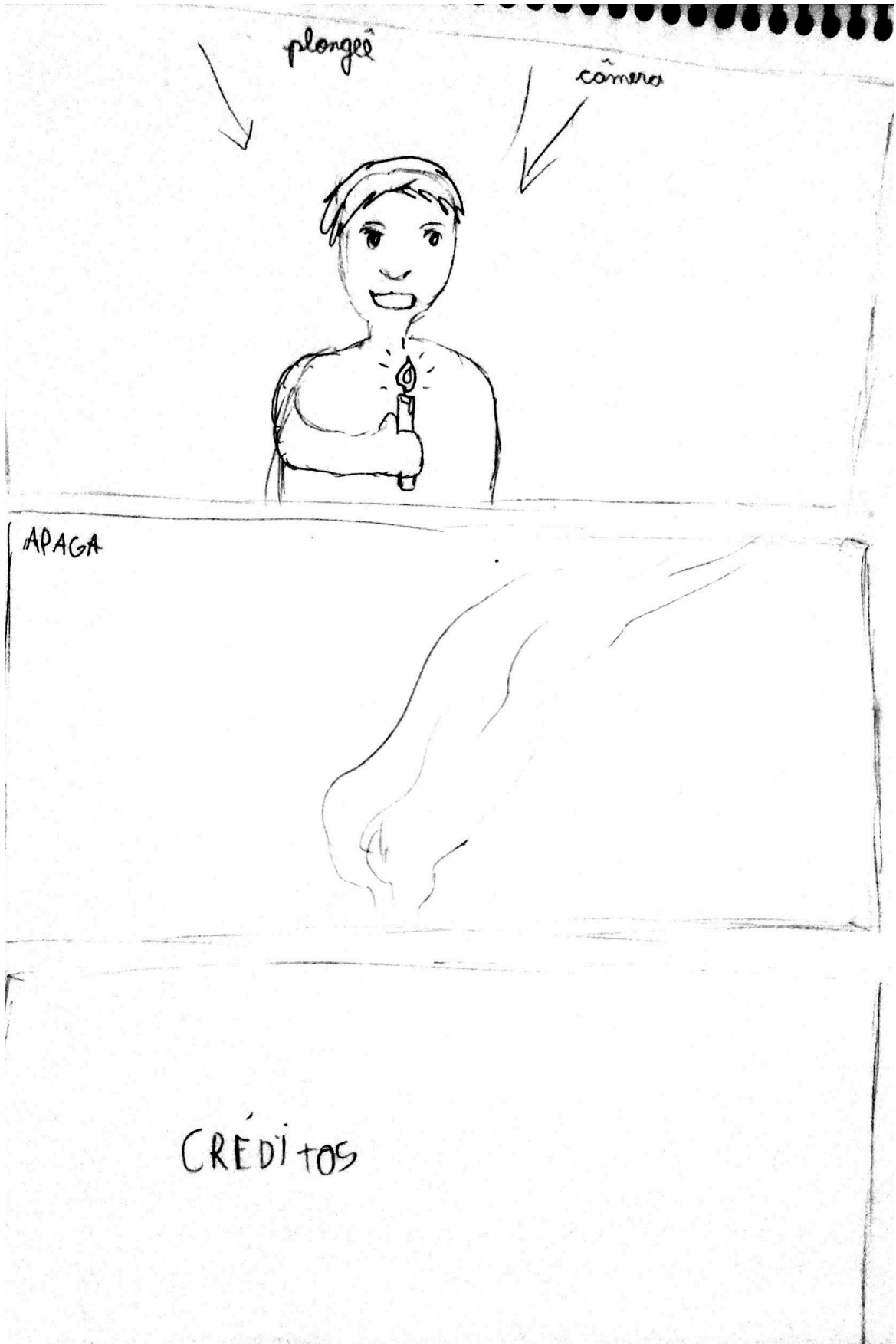


Figura 30 — Página 11 do storyboard



Fonte: Autores.

Figura 31 — Página 12 do storyboard





Nesta primeira figura (Fig. 32), que se refere a um *mood board*, ou painel de humor, trouxemos cores do entardecer, pensando especialmente no entardecer do cerrado, fogueiras e sua luz, violas e florestas. Analisando, percebe-se que a união destes elementos produz uma ‘atmosfera’ que transita entre o aconchegante do Sol quentinho e o sombrio da noite que envolve a floresta; um ambiente que convida a contar histórias e à reflexão. Ademais, as cores aqui presentes variam de algo mais realístico (as fotografias especialmente) a algo com algum nível de abstração, o que se alinha às nossas pretensões relativamente à expressão gráfica.

Para os cenários, buscamos conhecer primeiramente Jaraguá e suas redondezas, em especial a Serra de Jaraguá, onde parte considerável da história da animação se passa. Assim, neste painel (Fig. 33), há vistas panorâmicas da cidade, vistas da Serra, exemplos de sua vegetação típica, além de algumas construções, que dão um vislumbre da arquitetura de Jaraguá. A fotografia antiga da cidade, de meados do séc. XX, nos conecta com o tempo da história da animação.

Figura 33 — Painel semântico de Jaraguá



Fonte: Compilação dos autores.

Figura 34 — Painel semântico de objetos



Fonte: Compilação dos autores.

Nesse painel (Fig. 34), foram considerados os principais objetos que aparecem na animação: viola, fusca e fogueira. Percebe-se que há muitos modos de se segurar uma viola, o que pode estar associado à personalidade de quem a toca. Quanto à escolha do Volkswagen Fusca como o carro do Carlos, trata-se de uma homenagem a este automóvel de relevância ímpar na história, no Brasil e no mundo.

Figura 35 — Fotogramas da animação *Twins in Paradise*<sup>30</sup> (2020)

Fonte: Compilação dos autores.

<sup>30</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/IDYxLj3bYds>>. Acesso em: 15 out. 2024.



Considerando, portanto, que pretendemos uma expressão gráfica livre, de caráter mais experimental, Vewn foi um excelente ponto de partida. Assim sendo, colhemos referências para a criação das nossas personagens. No painel logo acima (Fig. 36), buscamos a recorrência de um traço com linhas bem definidas e mais orgânicas, isto é, cujo polimento seja menor a fim de que se exponha abertamente a manualidade do desenho, e uma verossimilhança baixa e/ou média. A inclusão de uma fotografia de uma vegetação comum do cerrado serve como um ‘padrão’ de organicidade, pois as plantas do cerrado parecem crescer mais livremente, quase desordenadamente, o que nós podemos tomar como inspiração na hora de criar, tendo em vista a forma geral das personagens, especialmente.

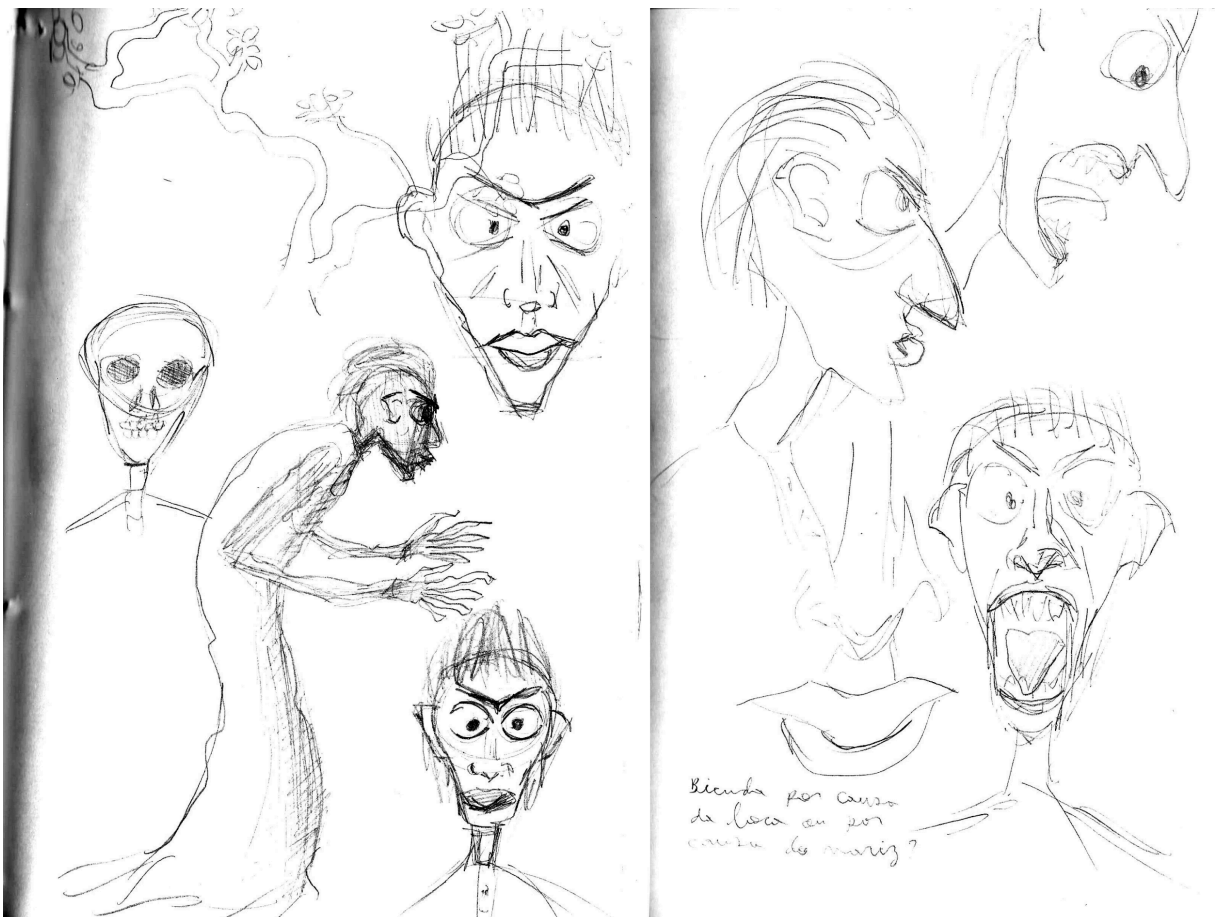
Figura 37 — Painel semântico da Tereza Bicuda



Fonte: Compilação dos autores.

A partir deste ponto, nós iniciamos de fato a criação visual das personagens desta animação, começando, óbvio, por Tereza Bicuda, a ‘estrela’ da produção. Nesse painel (Fig. 37), buscou-se definir a aparência de Tereza, que é uma espécie de cadáver-espírito, e, portanto, possui características que lembram as de um zumbi (morto-vivo) e também as de um fantasma: carne putrefata, dentes deteriorados, cabelos esparsos, referente ao seu lado cadavérico; vestido longo e olhos brilhantes para o seu lado fantasmagórico. Além disso, buscou-se também definir a cor da pele de Tereza, que, sendo um cadáver, deve apresentar um aspecto mórbido e frio. Com isso, os primeiros esboços da personagem puderam ser feitos (Fig. 38). Trata-se de uma figura feminina com membros compridos e finos, corcunda, vestido longo como uma mortalha, cabelos bastante esparsos e lábios grossos, daí o ‘bicuda’.

Figura 38 — Primeiros esboços de Tereza Bicuda



Fonte: Autores.

Também fizemos esboços mais detalhados do rosto de Tereza, buscando definir sua fisionomia (Fig. 39).

Figura 39 — Esboços do rosto de Tereza Bicuda



Fonte: Autores.

Tendo em vista alguns apontamentos, que acatamos de pronto, do Prof. Dr. Cláudio Aleixo feitos na nossa pré-banca de TCC, em que ele observou estar a Tereza muito masculinizada, foram feitos mais esboços (Fig. 40) da personagem, visando dar a ela mais características femininas. Assim, o seu cabelo agora está mais comprido e os seios um pouco mais aparentes. Nestes esboços, foram feitos ainda testes para simplificar a sua forma geral, dadas as necessidades da nossa animação.

Figura 40 — Esboços de Tereza Bicuda feminina



Fonte: Autores.

Após esboçar Tereza, partimos para as pesquisas relacionadas ao tio Paulo. Sendo uma personagem com duas versões diferentes — o idoso e a criança —, iniciamos pelo idoso. No painel a seguir (Fig. 41), trouxemos referências relativas ao mundo caipira, pois Paulo é um típico homem do interior goiano. Aqui, vê-se a presença do chapéu de vaqueiro, camisa de mangas longas com botões, barba, especialmente o bigode, botina e cinto com fivela grande. A pele queimada pelo Sol é outro detalhe importante a respeito do caipira, pois o homem do campo trabalha de Sol a Sol; a viola, ou as rodas de viola, constituem parte de seu divertimento e autoexpressão. As cores frias, neutras e terrosas predominam nas vestes do caipira, que podem ser um modo de ele participar da natureza que o rodeia.

Figura 41 — Painel semântico do tio Paulo

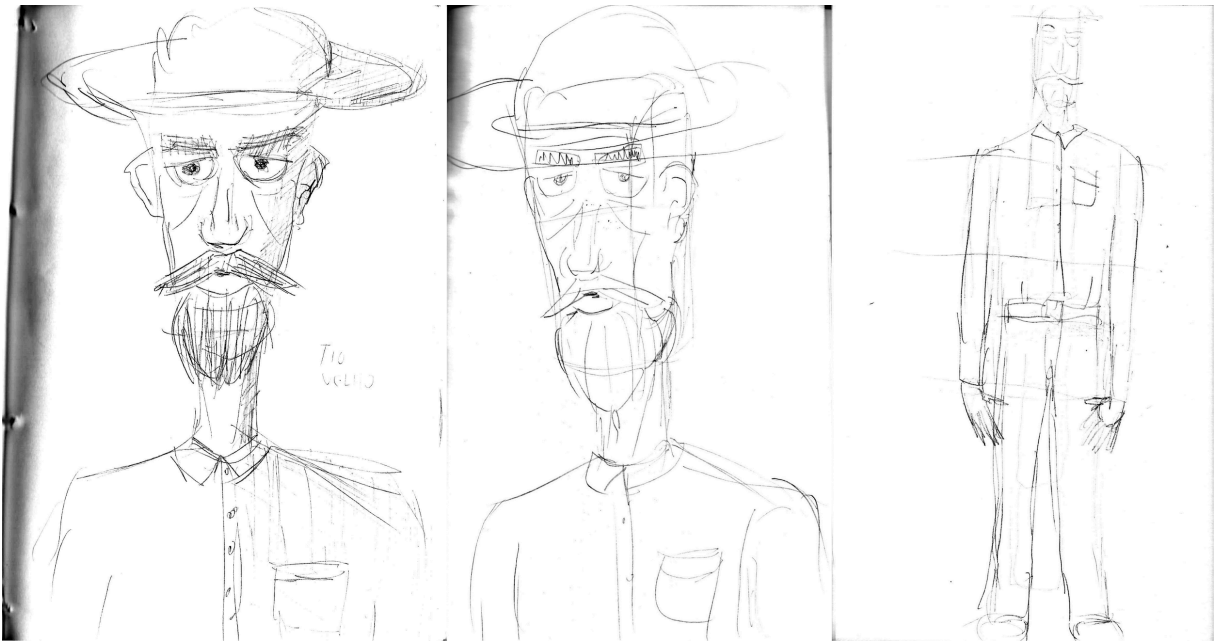


Fonte: Compilação dos autores.

Assim sendo, fizemos os primeiros esboços (Fig. 42) do tio Paulo idoso. Optamos por trabalhar com essa versão primeiro não somente porque ela é a protagonista da animação, mas especialmente por considerarmos mais lógico e fácil rejuvenescê-lo, ou seja, retirar seus traços de idade, do que fazer o contrário. Nestes esboços, foi

trabalhado principalmente as suas características distintivas, a saber: chapéu, barba e bigode. Algumas formas específicas, como as do nariz e as dos olhos e as das sobrancelhas também foram consideradas. O conjunto olhos-sobrancelhas tendem a ser muito expressivas e podem, em geral, servir para distinguir uma personagem.

Figura 42 — Primeiros esboços do tio Paulo velho



Fonte: Autores.

Após observações do Prof. Dr. Flávio Gomes, nós tratamos de simplificar-lhe a forma geral e definir sua aparência, agora com rosto mais arredondado (Fig. 43).

Figura 43 — Novos esboços do tio Paulo



Fonte: Autores.

Tendo os esboços do tio Paulo idoso sido feitos, partimos para a pesquisa estética do tio criança. Neste painel (Fig. 44), colhemos referências principalmente relativas aos anos 1950–60, período em que ele teria vivido sua infância e pré-adolescência, considerando que o tio tenha uns 75 anos. É predominante aqui a camisa social, a bermuda, os sapatos de couro e cadarço com meias altas e as cores pastéis.

Figura 44 — Painel semântico do tio Paulo criança



Fonte: Compilação dos autores.

Como nós já havíamos esboçado e mesmo definido a aparência do tio Paulo velho, os esboços dele criança foram mais diretos, nos quais o grande desafio consistiu em retirar, como dito anteriormente, os traços de idade, especialmente, do rosto do tio. Portanto, nos esboços iniciais do tio jovenzinho (Fig. 45), buscou-se conservar o conjunto olhos–sobrancelhas–nariz como fora definido no tio idoso, a fim de que ele possa servir como ponto comum entre a aparência de ambos. Ademais, como modo de dar ao tio um ‘ar’ de inocência e inexperiência, arredondou-se ainda mais o rosto, que, junto do cabelo volumoso e escorrido, remete sutilmente ao angelical.

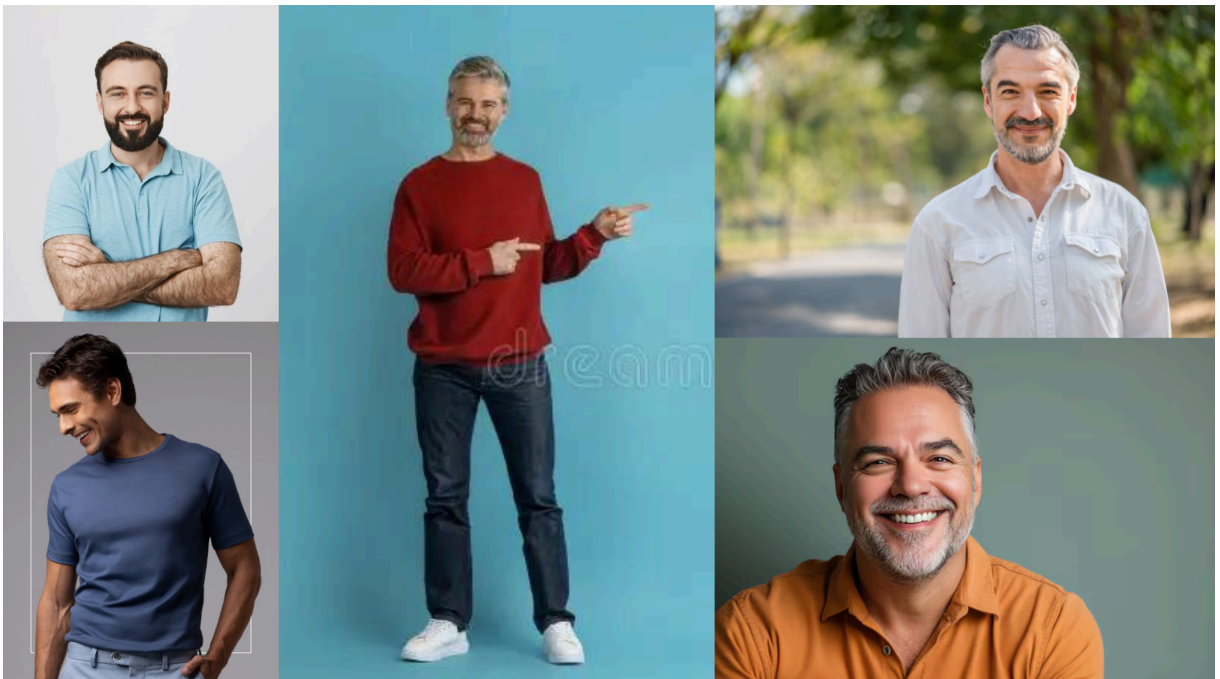
Figura 45 — Esboços do tio Paulo criança



Fonte: Autores.

No painel abaixo (Fig. 46), trouxemos referências, em especial, para a aparência e vestimentas do Carlos. Percebe-se cores menos saturadas e roupas mais casuais; ademais, há a presença de barba, que, com os cabelos grisalhos, marcam a idade.

Figura 46 — Painel semântico do Carlos



Fonte: Compilação dos autores.

Carlos é sobrinho de Paulo, logo, ele devia ter alguma característica que o ligue ao seu tio. Nos esboços abaixo (Fig. 47), buscou-se isso, trabalhando os cabelos e o nariz. A barba foi quase uma necessidade, uma vez que, devido à simplificação que a animação exige, ela é um ótimo marcador visual de idade.

Figura 47 — Esboços do Carlos



Fonte: Autores.

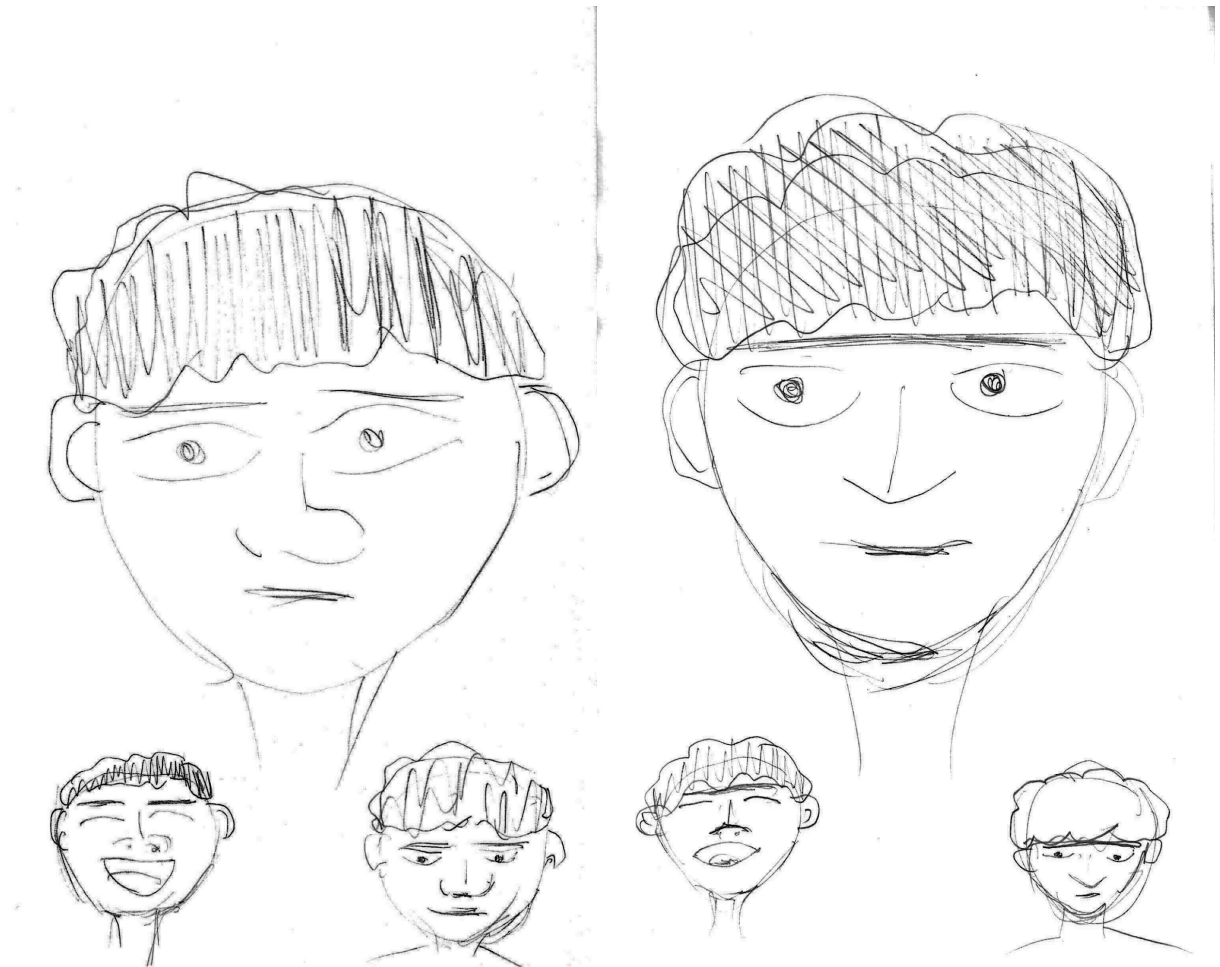
Quanto ao filho do Carlos, Jackson, e ao seu melhor amigo, Miguel, foram colhidas referências gerais relativamente a pré-adolescentes e a adolescentes, que visaram estabelecer um norte para cabelos, roupas e cores. O painel a seguir (Fig. 48) traz, portanto, adolescentes sorridentes e que tendem à extroversão, roupas coloridas, mas menos coloridas do que de crianças, e cabelos penteados de modo mais livre, o que indica o sentimento comum da adolescência: desejo por liberdade. Desse modo, os esboços de ambos (Fig. 49) seguiram nessa direção.

Figura 48 — Painel semântico de Jackson e Miguel



Fonte: Compilação dos autores.

Figura 49 — Esboços de Jackson e Miguel, respectivamente



Fonte: Autores.

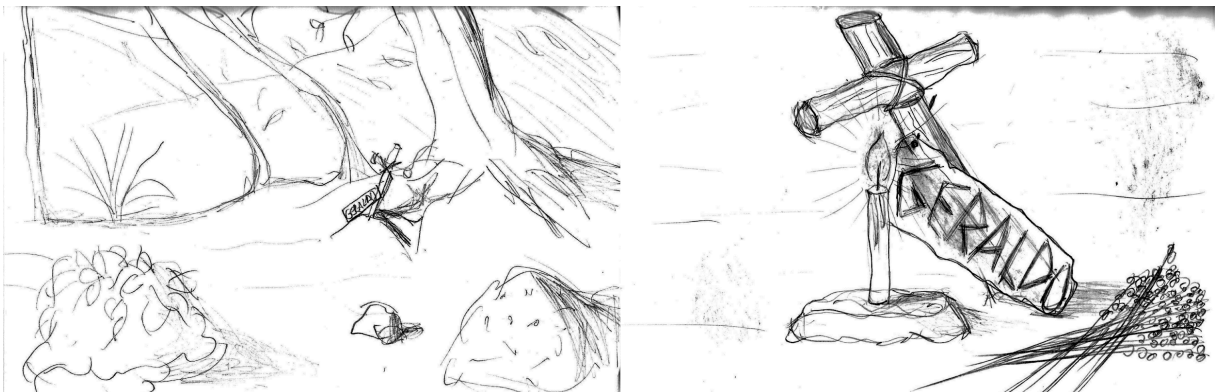
Após encerrar esta fase de esboçar cada uma das personagens separadamente, fizemos também esboços (Fig. 50) em que todas elas, ou a maioria delas, aparecem lado a lado, o que ajudou a definir proporções e demais características pertinentes, tais como as semelhanças na aparência supracitadas, devido aos laços familiares.

Figura 50 — Outros esboços das personagens



Fonte: Autores.

Figura 51 — Primeiros esboços de cenários

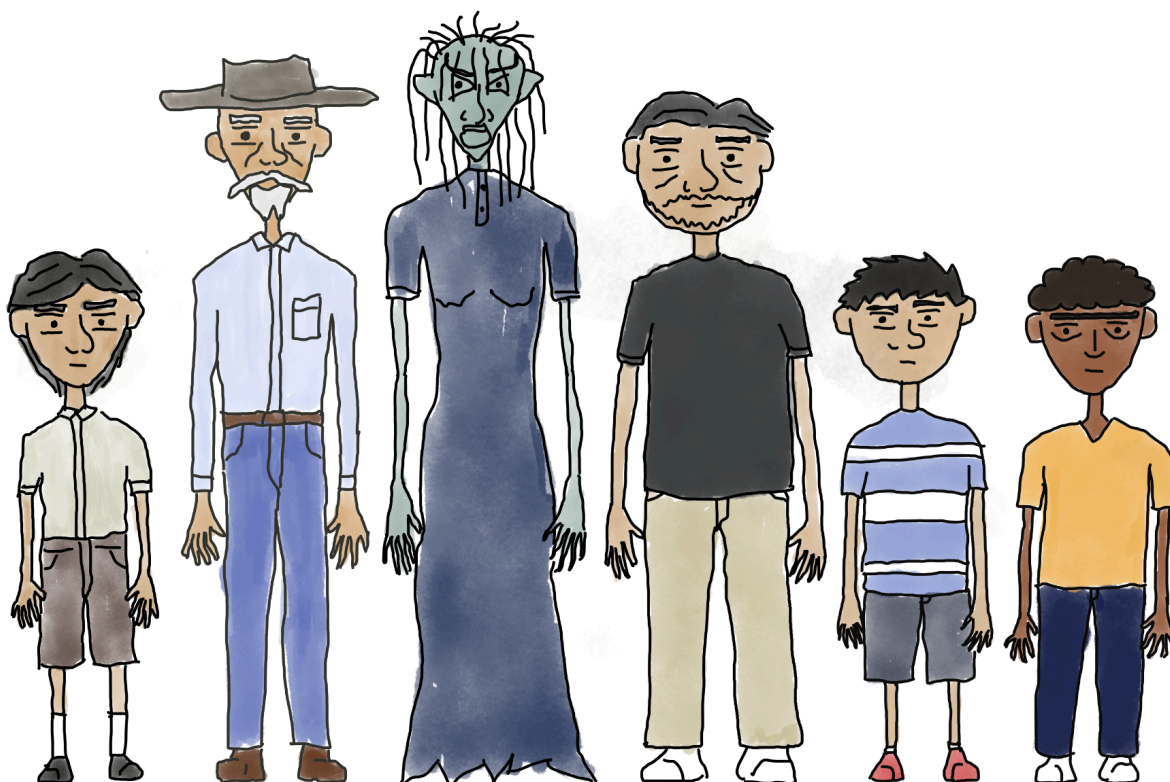


Fonte: Autores.

Dos cenários, neste primeiro momento, foram feitos poucos esboços (Fig. 51), sendo que a maioria deles foi esboçada concomitantemente à sua criação, de tal modo que serviram de base para a versão final dos cenários. O cenário da animação, como já estabelecido, é o cerrado, com sua vegetação esparsa, e parte da Serra de Jaraguá.

### 5.3 CRIAÇÃO DE UNIVERSO FICCIONAL

Figura 52 — Versão final das personagens



Fonte: Autores.


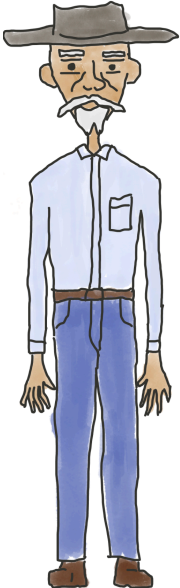
A partir dos esboços — e também dos painéis semânticos — feitos, as personagens puderam ser criadas, definindo-se a sua versão final quanto à forma, cores e roupas. Conforme a figura 52, cuja pintura foi feita no *software* livre Krita<sup>32</sup>, percebe-se que, quanto à proporção das personagens, os garotos (tio Paulo, Jackson e Miguel) têm mais ou menos a mesma altura, pois compartilham a idade. Tereza, que em esboços iniciais era menor, agora se destaca como a personagem mais alta; isso se deu para que ela de fato pudesse ser ameaçadora, pois, se quiséssemos ser ‘historicamente acurados’, ela possivelmente seria de baixa estatura, considerando os antecedentes

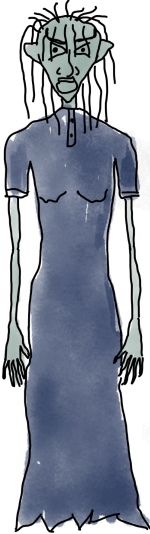


<sup>32</sup> Disponível em: <<https://krita.org/en/>>. Acesso em: 2 nov. 2024.


históricos relativamente à altura média das mulheres brasileiras.

No quadro abaixo (Quadro 13), cada uma das personagens é descrita e suas cores catalogadas. As roupas e suas cores foram fruto das pesquisas estéticas que realizamos; mas cada escolha pretendia comunicar algo das personagens.

Quadro 13 — Versão final das personagens

Personagem	Descrição geral	Cores	
<p>Tio Paulo (criança)</p> 	<p>O tio veste-se de modo a identificá-lo como alguém de meados do séc. XX, em cores pastéis, como era comum na época. As cores pastéis também ajudam a tornar sua aparência mais inocente e vulnerável, uma vez que essas cores são culturalmente associadas a bebês.</p>	Cabelo	#211F1D
		Pele	#CBA270
		Camisa	#D6D6C3
		Bermuda	#3D241B
		Meia	#FFFFFF
		Sapato	#333130
<p>Tio Paulo (idoso)</p> 	<p>O tio idoso se veste como um típico interiorano de sua idade que tem, ou teve, alguma relação com o campo e os trabalhos a ele relacionados. As cores de suas roupas são tons de azul mesclados com marrons e cinzas, transmitindo sobriedade e, devido principalmente à barba, sabedoria (especialmente a relativa a idade).</p>	Chapéu	#4F4334
		Pele	#CC9657
		Barba	#D1D1D1
		Camisa	#BDCDFD
		Cinto/ botina	#58270C
		Calça	#596EBC

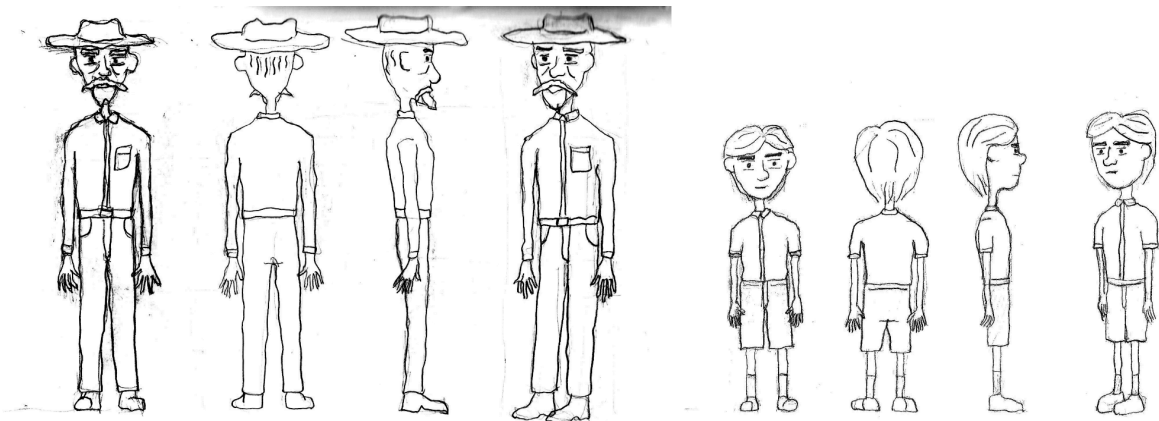
Tereza Bicuda	<p>Tereza veste uma mortalha, que deveria ser branca, mas, para torná-la mais sombria, fizemo-lo azul escuro, uma cor associada à noite. Sua pele esverdeada reflete o seu lado cadavérico.</p>	Pele	#97AAA1
		Vestido	#152551
Carlos	<p>Carlos possui uma personalidade mais contida, daí suas cores serem neutras e menos expansivas.</p>	Cabelo	#0C0C0C
		Pele	#CBA06F
Camiseta		#3C3D3F	
Calça		#C4BA8B	
Tênis		#FFFFFF	
Jackson	<p>Cabelos espetados, a bermuda, em contraste com a calça de seu melhor amigo, e o tênis vermelho remetem a uma personalidade mais aberta e livre; a camiseta azul com listra dá um tom mais infantil ao pré-adolescente em transição para a adolescência.</p>	Cabelo	#211F1D
		Pele	#DCBB94
Camiseta		#94A4DB	
		#FFFFFF	
Bermuda		#44485C	
Meia		#FFFFFF	
Tênis	#D75252		

Miguel	Sua camiseta amarela reflete uma personalidade alegre e aberta, mas com alguma contenção, pois opta por calça, que lhe dá um ar mais amadurecido em relação a seu amigo.	Cabelo	#271E16
		Pele	#965A3A
		Camiseta	#F4B657
		Calça	#121C46
		Tênis	#FFFFFF

Fonte: Autores.

Uma parte importante da criação de personagens para uma animação se refere às *model sheets* (Fig. 53), que trazem as personagens em poses frontal, de costas, lateral e  $\frac{3}{4}$ ; elas ajudam a manter os tamanhos e as proporções consistentes através da animação. Para as *model sheets* das outras personagens, ver Apêndice B.

Figura 53 — *Model sheets* do Tio Paulo (velho, criança)



Fonte: Autores.

Quanto à expressão gráfica das personagens da animação, ela foi completamente desenvolvida diretamente no *software* de animação que utilizamos para produzir a animação, o Moho Pro<sup>33</sup>, do qual trataremos, em detalhes, adiante. Trata-se de um estilo livre (Fig. 54, 55), de caráter autoral, que valoriza o manual e o orgânico: as linhas possuem irregularidades próprias do traço à mão e a pintura recobre a *lineart*

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://www.lostmarble.com/>>. Acesso em: 2 nov. 2024.

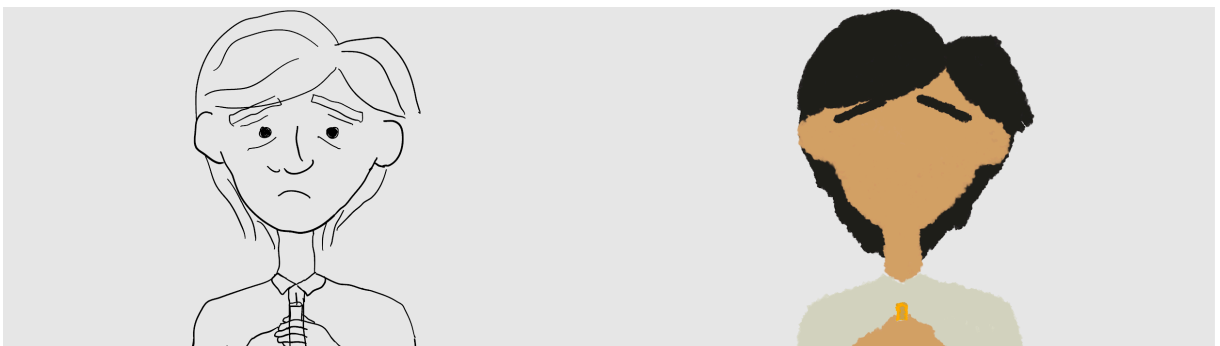
de modo a não ficar completamente contida nela, como uma pintura feita com um pincel de ponta grossa, que não permite o controle do detalhe; e as hachuras, que são aplicadas nas zonas de maior sombreamento, completam o desenho.

Figura 54 — Tio Paulo na cena 3 (conforme *storyboard*)



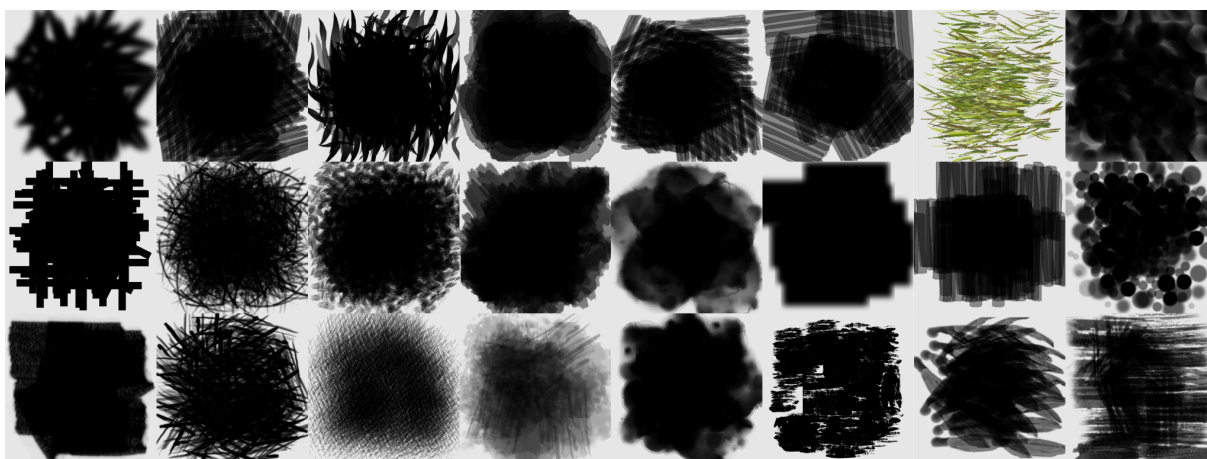
Fonte: Autores.

Figura 55 — *Lineart* e pintura separadas, sem hachuras



Fonte: Autores.

Para fazer a pintura, que remete a aguadas na maior parte, utilizamos *brushes* (Fig. 56) do próprio Moho Pro, de tal modo que todo o processo de criação das versões finais das personagens para a animação, das *linearts* à pintura, foi feito num mesmo *software*, o que tornou a produção mais rápida e organizada. A exceção trata-se dos cenários, que, por questões específicas, foram produzidos em *software* à parte.

Figura 56 — *Brushes* utilizados do Moho Pro

Fonte: Autores.

Para a criação dos cenários, utilizamos o *software* Adobe Photoshop<sup>34</sup>, cuja escolha será detalhada adiante. A produção se deu a partir de painel semântico (Fig. 33) previamente montado e de referências específicas (Fig. 57) colhidas posteriormente.

Figura 57 — Exemplo de referência para criação de cenário



Fonte: Wikiloc, 2020.

Seguiu-se, assim, para a montagem dos cenários, que ocorreu após algumas cenas já terem sido animadas. O *software* utilizado para fazer a animação, Moho Pro, tem algumas limitações que dificultaram o desenvolvimento do desenho completo do

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://www.adobe.com/>>. Acesso em: 2 nov. 2024.

cenário diretamente nele, uma vez que não foi possível aplicar todos os efeitos e cores que queríamos; além de que, tudo seria feito em vetor<sup>35</sup> (não *bitmap*), o que acabaria forçando o computador na renderização e geraria um arquivo muito grande da animação. Por esses motivos, concluiu-se que seria mais viável fazer apenas os rascunhos necessários para orientar o processo de animação no Moho Pro. Já a produção das versões finais dos cenários (Fig. 58) ocorreu da seguinte forma: foram esboçados em papel por Gabriel, e, depois, a partir deles, Matheus fez os desenhos e as pinturas digitais no Adobe Photoshop, buscando sempre manter a coerência com as referências previamente pesquisadas. E, quanto à sua expressão gráfica, os cenários formalmente se aproximam das personagens, com a diferença de que não há contorno e a pintura se utiliza de *brushes* distintos, próprios do Adobe Photoshop. O estilo da pintura remete sutilmente ao guache e ao lápis de cor.

Figura 58 — Versão final do cenário da cena 3



Fonte: Autores.

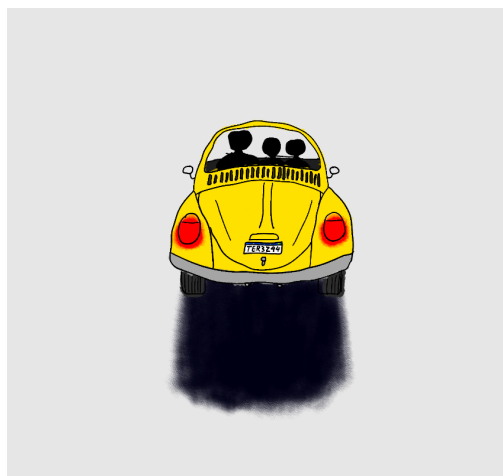
Os objetos e detalhes (Fig. 59) da animação possuem a mesma expressão gráfica das personagens. A sua criação, à semelhança dos cenários, se valeu de painel

---

<sup>35</sup> Uma imagem vetorial, ou em vetor, é uma imagem baseada em linhas e curvas, ou seja, gerada a partir de equações matemáticas, o que permite que ela seja redimensionada sem qualquer perda de resolução; imagem *bitmap*, por sua vez, baseia-se em *pixels*, os quais têm tamanho único, não possibilitando, portanto, redimensionamento sem perda de qualidade. Imagens vetoriais tendem a forçar mais o computador porque exigem um maior número de cálculos para serem exibidas.

semântico prévio (Fig. 34) e de referências visuais colhidas conforme a necessidade.

Figura 59 — Versão final do Fusca do Carlos (com sombra)



Fonte: Autores.

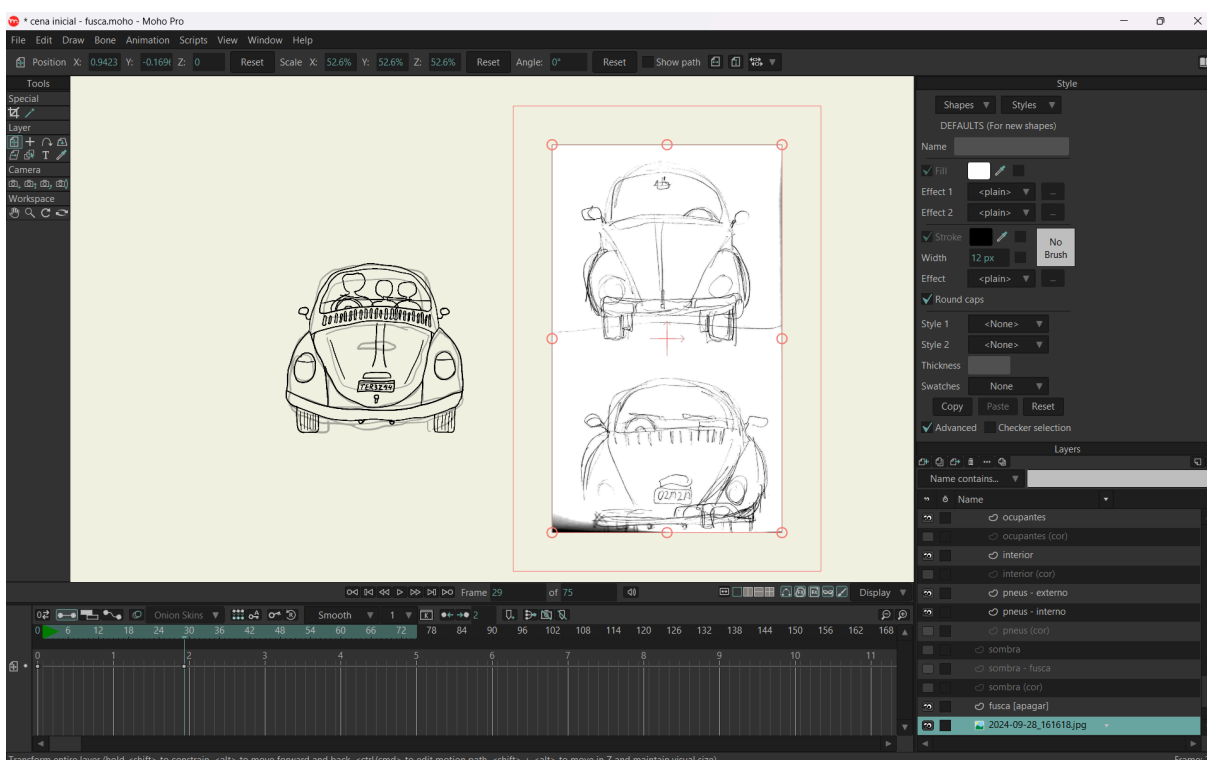
## 5.4 ANIMAÇÃO

A nossa animação foi feita inteiramente no *software* Moho Pro. Foi-nos necessário aprender as suas funções e as suas principais características, pouco a pouco, o que inicialmente, foi complexo, dado que o Moho Pro se distingue de outros *softwares* de animação que já conhecíamos; entretanto, com o tempo, superamos esse problema. Optou-se por este *software* em virtude de ele, além de possibilitar a animação 2D, permitir também a utilização de *bones* (ossos, do inglês), que são como esqueletos construídos que movimentam os desenhos criados; é uma técnica bastante utilizada na animação 3D, ali chamada de *rigging*. Juntamente a isso, ele também possui a função de interpolação automática, que faz com que os movimentos de um ponto a outro se complementem automaticamente, facilitando e acelerando o processo de animação. E, finalmente, devido os desenhos nele serem baseados em vetor, ao manipulá-los com os *bones*, os vetores se redimensionam sem perda de qualidade, o que otimiza a criação de traços mais fluidos mantendo a qualidade geral.

A construção das cenas da animação foi baseada no *storyboard*. Desta feita, Gabriel rascunhou as cenas em papel, e, depois, a partir dos rascunhos, Matheus fez o esboço das personagens no Moho Pro e animou seus movimentos. O processo se deu assim: numa camada, criaram-se os *bones* conforme o desenho rascunhado, pensando-se na câmera e na movimentação mais adequada. E, logo em seguida, animou-se os movimentos da câmera e das personagens, colocando-se os *bones*

nas posições e calculando o tempo necessário para manter a animação mais fluida por meio da interpolação automática do *software*. Finalizando o processo, Jeversson readequou, quando necessário, as proporções das personagens segundo as suas respectivas *model sheets* e as pintou. A figura 60 mostra em parte esse processo, que, dadas as necessidades da animação, tende a gerar muitas camadas.

Figura 60 — Processo final da animação



Fonte: Autores.

Algumas dificuldades foram encontradas, *bugs* eram comuns e, não raro, era preciso readaptar ou mesmo refazer a animação após a pintura; entretanto, o processo geral ocorreu de maneira satisfatória, proporcionando bons resultados.

Quanto às questões técnicas da animação, nós estamos trabalhando com o formato padrão de telas, o 16:9, na resolução 4K UltraHD (3840×2160), conforme a configuração oferecida pelo Moho Pro. A opção pelo formato 16:9 se deu por ser o mais amplamente utilizado seja em telas de televisão, monitores de computador ou até telas de *smartphones*, os quais perfazem a quase totalidade dos meios em que normalmente se consome conteúdos audiovisuais<sup>36</sup>. Relativamente à resolução, a escolha do 4K UltraHD reflete as mudanças em curso do mercado audiovisual, que

<sup>36</sup> Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/16:9\\_aspect\\_ratio](https://en.wikipedia.org/wiki/16:9_aspect_ratio)>. Acesso em: 4 nov. 2024.

já a vem adotando, no Brasil, desde pelo menos 2014<sup>37</sup>, sendo hoje o padrão. E, por fim, quanto à velocidade de interpolação de quadros, ou *frame rate*, no jargão da animação, estamos trabalhando com 15 quadros por segundo, havendo variações para mais ou para menos em momentos específicos. Optou-se por esta velocidade, tendo em vista, principalmente, o nosso estilo gráfico, que é de baixa verosimilhança e exigia uma velocidade que marcasse isso; velocidades maiores, como 24 quadros por segundo, tendem a funcionar melhor com estilos que se querem realísticos, pois possibilitam a presença de mais detalhes e variações visuais, que não é nosso caso.

## 5.5 FINALIZAÇÃO

Na última etapa da metodologia de produção, a finalização, iniciou-se o processo de pós-produção, que foi subdividido, neste trabalho, em dois grandes momentos: (1) a gravação das vozes para os personagens e da trilha sonora da animação; e (2) a pesquisa e seleção de efeitos sonoros e *foleys*, a criação dos elementos textuais, a edição e montagem e a renderização e distribuição da animação.

### 5.5.1 GRAVAÇÃO DE VOZES, TRILHA SONORA E FOLEYS

A partir de um processo não estruturado e informal, e considerando principalmente a sua personalidade e em menor grau a sua aparência, as suas vozes de cada uma das personagens foram definidas, estabelecendo-se um timbre e um tom desejados. Feito isso, e com a ajuda de amigos e colegas de faculdade, fizemos os testes e a posterior gravação dos áudios das vozes, que se deu num gravador estéreo Tascam DR05x no estúdio de áudio do MediaLab da UFG (Fig. 61). Abaixo, o quadro 14 traz a lista das personagens e suas respectivas vozes:

Quadro 14 — Personagens e suas vozes

Personagem	Voz
Tio Paulo (velho)	Flávio Oliveira
Tio Paulo (criança)	Matheus Del Duqui

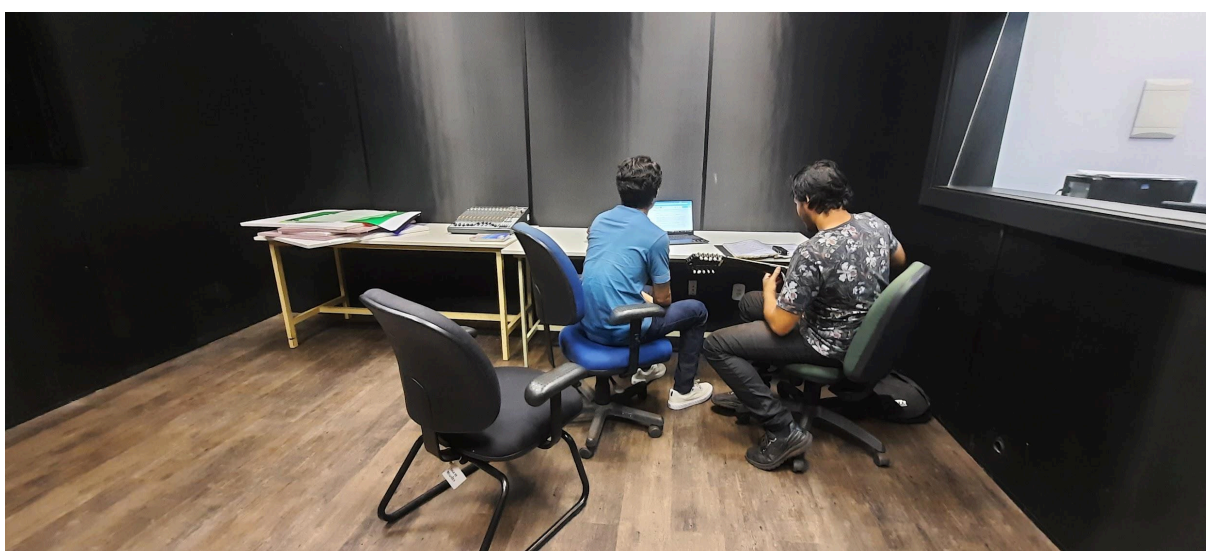
<sup>37</sup> Disponível em:

<<https://telaviva.com.br/22/08/2016/provedores-e-produtores-apostam-em-adocao-em-massa-da-tv-uhd-4k-ate-2020/>>. Acesso em: 4 nov. 2024

Francisca (voz off)	Agatha Rodrigues
Tereza Bicuda	Mescla de vozes com edição sonora
Carlos	Jeversson Freitas
Jackson	Matheus Del Duqui
Miguel	Matheus Henrique

Fonte: Autores.

Figura 61 — Estúdio de áudio do MediaLab/UFG



Fonte: Autores.

Relativamente à trilha sonora, queríamos representar algo mais simples, mas muito característico de Goiás, que é uma pessoa tocando viola e se reunindo numa roda. Optamos, portanto, gravar alguém tocando viola, ficando sob a responsabilidade de Matheus Henrique a execução das músicas e demais sons da viola. Duas músicas são autorais de seu professor de música Fleury Derllys, já falecido: *Viola de prata* e *A lenda do matuto*. O restante dos efeitos da viola foram feitos de improviso a partir de pequenos trechos das músicas *Pagode em Brasília* e *Faca que não corta*. Outros efeitos sonoros e *foleys* foram obtidos no Pixabay<sup>38</sup>, banco gratuito de áudios.

### 5.5.2 ELEMENTOS TEXTUAIS, RENDERIZAÇÃO E EDIÇÃO

Os elementos textuais incluem, entre outros, os créditos iniciais e os créditos finais e

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://pixabay.com/sound-effects>>. Acesso em: 18 nov. 2024.

as legendas. Para os créditos iniciais, que nesta animação referem-se basicamente ao seu título, *Tereza Bicuda*, foi desenhado um *lettering*<sup>39</sup> (Fig. 62), que, remetendo formalmente à aparência de Tereza, com seus membros longos, finos e retorcidos, possui terminações pontiagudas, que simbolizam o perigo, e as cores e o contraste trazem a percepção que o protagonista tem sobre Tereza, que lhe é amedrontadora; e, na roda de viola, tudo isso se mistura na fumaça e nas chamas da fogueira.

Figura 62 — Rascunho do *lettering* do título da animação



Fonte: Autores.

A edição e a montagem da animação foram feitas nos *softwares* Adobe Premiere e CapCut. Para isso, reunimos os áudios, fazendo a seleção daqueles que seriam utilizados e também do seu respectivo trecho de cena; foram editados, ainda, os áudios, depois reunidos e, por fim, sincronizados às suas partes correspondentes na animação. E, para finalizar a animação, foram aplicados efeitos de vídeo e montadas as transições entre cenas e sequências; foram também feitas as demais correções necessárias. Já renderizada, a animação foi postada no YouTube.

---

<sup>39</sup> *Lettering*, grosso modo, refere-se ao processo de desenhar letras à mão livre como se estas fossem formas ou mesmo símbolos; portanto, seu objetivo é mais sobre comunicar um conceito do que ser legível, como uma fonte tipográfica o é.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O folclore goiano foi explorado, neste trabalho, através da produção de um episódio piloto em curta-metragem sobre a lenda de Tereza Bicuda, o qual seria o primeiro de uma série de animação sobre lendas do folclore goiano; tendo-se abordado Tereza Bicuda e sua lenda, a animação contribui para a preservação e divulgação da cultura de Goiás. A análise de animações que retratam o folclore brasileiro e o consequente desenvolvimento deste curta animado, visou não apenas criar um produto que fosse visualmente atraente, mas também ressaltar a importância do folclore como parte da identidade cultural goiana e brasileira.

O objetivo geral de produzir uma animação baseada numa lenda goiana foi cumprido com sucesso, em que pese os desafios enfrentados, especialmente os que tocam ao *software* utilizado, que demandaram destes autores tempo e paciência. A metodologia de Oliveira (2022), que direcionou toda a produção da animação, do roteiro à finalização, tornou possível que se realizasse uma obra que atendesse aos objetivos técnicos, estéticos e narrativos postos, contribuindo, assim, decisivamente para a organização e concretização deste projeto. E, considerando o resultado final da animação, fica evidente uma estética experimental e autoral: traços orgânicos e cores não realísticas, e a presença de contraste formal entre personagens e objetos e os cenários. A escolha por esta expressão gráfica mais livre permitiu alcançar uma comunicação visual mais expressiva e distintiva para a animação, ao mesmo tempo em que traz individualidades e particularidades dos autores. Quanto à sua narrativa, a baixa fidelidade à lenda original foi proposital, tendo em vista uma adaptação que dialogasse, à uma, com os públicos infantil e jovem-adulto, simplificando a história sem comprometer-lhe a essência. Tais resultados foram satisfatórios.

A análise qualitativa baseada em bibliografia e filmografia mostrou-se muito adequada, proporcionando uma compreensão abrangente dos elementos técnicos e estéticos necessários à criação da animação. Para futuras produções, sugere-se a inclusão de grupos focais e entrevistas com o público-alvo, visando captar melhor as suas reações e o impacto do conteúdo.

Ao fim deste trabalho, restam a certeza de missão cumprida e a alegria pelo caminho trilhado até aqui; produzir esta animação, desde o início, era um desafio, o qual, agora superado, rendeu a estes autores experiência e aprendizado únicos.



## REFERÊNCIAS

- A LENDA da Árvore Sagrada. **Curtagora**, 2022. Disponível em: <<https://www.curtagora.com/filme.asp?Codigo=1690>>. Acesso em: 1 jun. 2024.
- ANDERSON, J.; ANDERSON, B. The Myth of Persistence of Vision Revisited. **Journal of Film and Video**, Champaign, v. 45, n. 1, p. 3–12, 1993. Disponível em: <<https://faculty.uca.edu/wsmeador/ccsmi/ccsmi/classicwork/Myth%20Revisited.htm>>. Acesso em: 27 mai. 2024.
- ANIMAÇÃO. In: **Michaelis On-line**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2024. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/anima%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em: 30 mai. 2024.
- BANDEIRA, Wagner. **Composição**. Harmonia cromática. Goiânia. c. 2021. Apresentação do PowerPoint. 52 *slides, color*, Aula de Estudos Cromáticos da FAV UFG.
- BANDEIRA, Wagner. **Psicologia da cor**. Goiânia. c. 2021. Apresentação do PowerPoint. 52 *slides, color*, Aula de Estudos Cromáticos da FAV UFG.
- BANDEIRA, Wagner. **Psicologia da cor**. Parte II. Goiânia. c. 2021. Apresentação do PowerPoint. 78 *slides, color*, Aula de Estudos Cromáticos da FAV UFG.
- BANDEIRA, Wagner. **Semântica da cor**. Goiânia. c. 2021. Apresentação do PowerPoint. 52 *slides, color*, Aula de Estudos Cromáticos da FAV UFG.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. 2 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O Que é Folclore**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984. Disponível em: <[http://isepe.edu.br/images/biblioteca-online/pdf/linguistica-letras-e-artes/BRANDO\\_Carlos\\_Rodrigues\\_O\\_que\\_Folclore.pdf](http://isepe.edu.br/images/biblioteca-online/pdf/linguistica-letras-e-artes/BRANDO_Carlos_Rodrigues_O_que_Folclore.pdf)>. Acesso em: 26 abr. 2024.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. São Paulo: Global, 2002.
- DORSON, R. M. What is Folklore?. **Folklore Forum**, Bloomington, v. 1, n. 4, p. 37, 1968. Disponível em: <<https://scholarworks.iu.edu/dspace/items/46086d2e-2e00-4f92-990e-d42ad29309b8>>. Acesso em: 26 abr. 2024.
- DUNDES, Alan. **The Study of Folklore**. Englewoods Cliffs: Prentice-Hall, 1965.
- EXEMPLUS Comunicação. O Lobisomem e o Coronel - Versão Oficial. **YouTube**, 2 jul. 2010. Disponível em: <<https://youtu.be/qLTzbfopMmE>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

GOIÁS. Assembleia Legislativa do Estado de Goiás. **O saber popular em destaque**. [Goiânia]: Assembleia Legislativa do Estado de Goiás, 22 ago. 2022. Disponível em:

<<https://portal.al.go.leg.br/noticias/126992/o-saber-popular-em-destaque>> Acesso em: 26 abr. 2024.

GOIÁS. Secretaria de Estado da Cultura. **Manifestações em Goiás**. [Goiânia]: Secretaria de Estado da Cultura, 6 ago. 2012. Disponível em:

<<https://goias.gov.br/cultura/manifestacoes-em-goias/>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

GOIÁS. Secretaria de Estado da Cultura. **Semana Santa em Goiás: Rezando pelas almas do purgatório, Procissão dos Penitentes é realizada toda Quinta-Feira Santa**. [Goiânia]: Secretaria de Estado da Cultura, 5 abr. 2024. Disponível em:

<<https://goias.gov.br/cultura/semana-santa-em-goias-rezando-pelas-almas-do-purgatorio-procissao-dos-penitentes-e-realizada-toda-quinta-feira-santa>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

LACERDA, Regina (org.). **Histórias e Lendas de Goiás e Mato Grosso**. Coleção Antologia Ilustrada do Folclore Brasileiro, vol 7. São Paulo: Literart, 1960.

MATINTA Perera. **MultiRio**, 2024. Disponível em:

<<https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/videos/1237-matinta-perera>>. Acesso em: 1 jun. 2024.

MEMORÁVEL. A Lenda de Tereza Bicuda. **YouTube**, 14 abr. 2021. Disponível em:

<<https://youtu.be/XoG5PdsHK3w>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

MINAS GERAIS. Secretaria de Cultura, Patrimônio Histórico, Turismo e Lazer.

**Procissão das almas: cultura e tradição pelas ruas marianenses**. [Mariana]:

Secretaria de Cultura, Patrimônio Histórico, Turismo e Lazer, [s.d.]. Disponível em:

<<https://turismo.mariana.mg.gov.br/noticia/76/procissao-das-almas-cultura-e-tradicao-pelas-ruas-marianenses>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

MULTIRIO. Matinta Perera (Full HD) | Juro Que Vi | Folclore brasileiro. **YouTube**, 11

set. 2019. Disponível em: <<https://youtu.be/CF9fo-YBCzU>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

MULTIRIO. Saci (Full HD) | Juro Que Vi | Folclore brasileiro. **YouTube**, 11 set. 2019.

Disponível em: <<https://youtu.be/X5X7OWhqNRQ>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

NEGRO d'Água. **Só História**, 2024. Disponível em:

<<https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/negro/>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

O LOBISOMEM e o Coronel. **Porta Curtas**, 2021. Disponível em:

<[https://portacurtas.org.br/filme/?name=o\\_lobisOMEM\\_e\\_o\\_coronel](https://portacurtas.org.br/filme/?name=o_lobisOMEM_e_o_coronel)>. Acesso em: 1 jun. 2024.

OLIVEIRA, F. G. Metodologia de animação para designers e artistas. *In*: Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: (en)volver, 5, 2022, Goiânia.

**Anais** [...]. Goiânia: UFG, 2022. Disponível em:

<[https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/ANAIS\\_V\\_SIPACV-528-538.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/ANAIS_V_SIPACV-528-538.pdf)>. Acesso em: 4 jun. 2024.

PASSOS, Ravi. **Design da Informação**: um modelo para configuração de interface natural. 2014. 53 f. Tese (Doutorado em Design) – Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2014. Disponível em:

<[https://ria.ua.pt/bitstream/10773/16917/1/1\\_%282014%29%20PASSOS%20Ravi.%20Design%20da%20informa%C3%A7%C3%A3o%20-%20um%20modelo%20para%20configura%C3%A7%C3%A3o%20de%20interface%20natural%20%28Tese%29.pdf](https://ria.ua.pt/bitstream/10773/16917/1/1_%282014%29%20PASSOS%20Ravi.%20Design%20da%20informa%C3%A7%C3%A3o%20-%20um%20modelo%20para%20configura%C3%A7%C3%A3o%20de%20interface%20natural%20%28Tese%29.pdf)>. Acesso em: 2 ago. 2024.

PEREIRA, Renata Gonçalves. Negro d'Água, quem é? História e curiosidades sobre a lenda. **Segredos do Mundo**, 2020. Disponível em:

<<https://segredosdomundo.r7.com/negro-dagua-lenda/>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

ROCHA, G. Cultura popular: do folclore ao patrimônio. **Mediações - Revista de Ciências Sociais**, Londrina, v. 14, n. 1, p. 218–236, 2009. DOI:

10.5433/2176-6665.2009v14n1p218. Disponível em:

<<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/3358>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

ROXBOROUGH, Scott. Guillermo del Toro Hopes Animation's Current Box Office Success Will Help More Adventurous Movies Get Made. **The Hollywood Reporter**, 2023. Disponível em:

<<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/guillermo-del-toro-animation-box-office-success-annecy-1235514158/>>. Acesso em: 17 jun. 2024.

SACI. **MultiRio**, 2024. Disponível em:

<<https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/videos/1238-saci>>. Acesso em: 1 jun. 2024.

TEIXEIRA, José A. **Folclore goiano: cancionero, lendas, superstições**. 2. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959. Disponível em:

<<https://bdor.sibi.ufrrj.br/handle/doc/354>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

THOMAS, Carys. Top 5 types of animation styles. **UAL**, 2021. Disponível em:

<<https://www.arts.ac.uk/study-at-ual/short-courses/stories/top-5-types-of-animation-styles>>. Acesso em: 25 mai. 2024.

TOELKEN, Barre. **The Dynamics of Folklore**. Logan: Utah State University Press, 1996. Disponível [parcialmente] em:

<<https://books.google.com.br/books?id=i2XgCwAAQBAJ>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

TV BRASIL CENTRAL AO VIVO. CURTA GOIÁS APRESENTA "A LENDA DA ÁRVORE SAGRADA" E "RUPESTRE." | 24/06/2023. **YouTube**, 29 jun. 2023.

Disponível em: <<https://youtu.be/2GkO-B3FezU>>. Acesso em: 30 mai. 2024.

VAUCHER, Philippe. Beyond Persistence: Debunking the Myth and the Science of Animated Motion. **Animationstudies** 2.0, 2024. Disponível em:

<<https://blog.animationstudies.org/?p=5104>>. Acesso em: 25 mai. 2024.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.** Londres: Faber & Faber, 2001.

## APÊNDICE A — VERSÕES DA *STORYLINE*

### A.1 BASE PARA A *STORYLINE* [ATO 1, ATO 2, ATO 3]

[1] Um pai, seu filho e o amigo do filho viajam para o interior de Goiás [Jaraguá] para reverem um tio [do pai] que há muito tempo não viam. O tio costuma fazer rodas de viola para se divertir e contar histórias com os seus amigos e conhecidos; o pai, o filho e o amigo chegam ao anoitecer a uma dessas rodas que acontecem numa chácara nos arredores de Jaraguá. Juntam-se ao grupo, e, depois de alguma cantoria, o tio resolve contar umas 'histórias'. [2] Diz que, ali pelos seus 12 anos, tinha um amigo muito próximo, que conhecera desde a primeira infância; ambos costumavam sair juntos pelo cerrado para caçar passarinhos e se aventurar. Numa dessas aventuras, o amigo, que era um pouco mais velho, diz que ouviu algo no mato e sai em disparada adiante dele; o tio diz que o pediu para esperar, mas sem resposta. Logo depois, ouviu um grito muito alto. Mas, ao chegar ao local do grito, não vê o amigo. Chama e procura por ele até a tardinha, sem sucesso. Decide então voltar para casa, na cidade, e contar à sua família o que aconteceu. Ao dizer que o amigo sumiu na Serra de Jaraguá, todos ficam perplexos com aquilo, e ele ouve repreensões, dizendo que não deviam ir àquele lugar, pois era onde Tereza Bicuda descansava. Inicia-se, então, uma longa busca pelo menino desaparecido. Depois de um mês de buscas infrutíferas, ele é oficialmente declarado como morto, e as buscas são encerradas. São feitos velório, enterro e Missa do Sétimo Dia simbólicos. No dia da missa, o tio diz que decidiu ir também ao local onde o amigo desaparecera para acender uma vela e rezar por ele; era por volta das 14h. Logo que terminou sua oração, ouviu fortes trovões, e o céu cobriu-se de densas nuvens. Ele começa a caminhar e se vê no escuro absoluto; conseguia ver somente os próprios pés. Era como um sonho. Aterrorizado com a estranha experiência, tenta correr, mas não consegue. Gritos distantes e abafados podiam ser ouvidos por todos os lados vindos da escuridão. De repente, tudo acaba: ele está à beira de uma estrada de terra, e as coisas estão como sempre foram, nem mesmo as nuvens estavam mais no céu. Já em casa, não conta o que aconteceu, pois seus pais o proibiram de ir à Serra. Quando já dormia, por volta da meia-noite, acorda assustado e transpirando. A janela do seu quarto estava aberta, e a luz do luar a atravessava,

criando algo como uma faixa branca. Deitado na cama, não conseguia se mexer. Ouvia então um sussurro, que dizia a ele para tirar as velas que acendera para seu amigo na Serra, pois ela [a voz] odiava o cheiro. Ainda que no quarto só houvesse ele, sentia-se sendo observado por olhos malignos. Acordou no outro dia sem saber se aquilo fora real ou não; a janela, que tinha certeza de ter fechado antes de ir dormir na noite anterior, estava aberta. O pai, diante disso, questiona se era Tereza Bicuda o assombrando, e o filho, curioso e relativamente cético com o relato, começa a brincar, imaginando qual seria a sua aparência: talvez tenha lábios carnudos e sensuais, ou o nariz seja grande como o bico de um tucano, ou ainda seja um esqueleto com cabelos, já que esteve morta; eles se divertem com isso. O tio os interrompe e diz que durante todo o dia esteve pensativo sobre o que acontecera na madrugada, e já esperava, como que pressentindo, que ela voltaria. Custou a pegar no sono, mas foi finalmente vencido. Acordou, novamente, na madrugada [meia-noite], e, ao olhar o próprio quarto, não o reconhece; apesar disso, o lugar era familiar e reconfortante. Senta-se na cama e percebe um vozerio na sala; a luz da sala atravessava as frestas da porta do quarto. Ele vai até lá, mas, quando chega à sala, não há ninguém e a luz está apagada; um lampião ainda quente indica que foi há pouco tempo. No meio da escuridão uma forma esbranquiçada como uma mulher se divisa bem à sua frente e parece encará-lo. Ela lhe diz o mesmo que disse na madrugada anterior. Ele está paralisado. Ele acorda, já é de manhã. Mas a voz sussurrada ainda enche os seus pensamentos; entre as palavras que inundam sua mente, ele ouve ameaças. Se o amigo foi o primeiro, ele seria o próximo; não devia ter incomodado o descanso dos mortos que muito se enfastiaram em vida. Ele agora, depois de duas noites que dormiu mas não descansou, se encontrava esgotado. A família teme que esteja melancólico pela perda do amigo. Viajam a uma fazenda de amigos a convite deles para que esqueçam, ao menos um pouco, todo aquele sofrimento. Na fazenda, ele vai dormir mais cedo que o normal, está cansado. À meia-noite alguém o acorda, tocando o seu ombro levemente. Ele abre os olhos e vê alguém saindo pela porta; era uma silhueta conhecida (era mesmo seu amigo?). Ele o segue e chega à varanda. A pessoa está sentada num tronco à sua frente, como se esperasse companhia. Ele chama pelo amigo, sem resposta. Então, aproxima-se e se senta ao lado. Mesmo com esforço, não consegue ver o rosto da pessoa. Pergunta, como ao amigo, o que aconteceu. A pessoa vira o rosto (não era o amigo), e uma forma horrenda começa a se agigantar diante. Gritos e mais gritos

exigindo o fim daquilo. Ele é arrastado pela fazenda e lançado na Serra. Caído, vê bem próximo de seu rosto a vela que acendeu ao amigo três dias antes. [3] Ele acorda. Os animais na fazenda estão especialmente agitados naquela manhã. Ele decide pôr um fim àquela loucura. Ainda podia ouvir o sussurro da louca... A família volta para casa depois do almoço. Ao chegar a Jaraguá, corre direto para a Serra, até o altar que improvisou para rezar por seu amigo, e o destrói. O tio explica que, ainda hoje, os gritos de Tereza Bicuda ocasionalmente ressoam nos seus ouvidos. Diz que já foi pior, a ponto de ter se tornado alcoólico para tentar fugir. O pai diz que agora entende o sumiço do tio, mas diz que a explicação podia ser menos absurda. Já era alta madrugada e fazia um frio de outono. A roda se desfaz, e apagam a fogueira. Todos vão para a casa ali perto. O tio observa a fumaça da fogueira subir e desaparecer lentamente.

## **A.2 PRIMEIRA VERSÃO 'REDUZIDA' DA *STORYLINE***

Um pai, seu filho e o amigo do filho vão à Jaraguá rever um tio [do pai] que há muito não viam. O tio os recebe numa roda de viola que organiza para amigos e conhecidos. Depois de cantarem, ele conta uma 'história'. Diz que, aos 12 anos, ele e um amigo foram para o mato caçar passarinhos e se aventurar. O amigo se distancia dele, sumindo de suas vistas. Depois, ele ouve um grito muito alto e o amigo desaparece. A cidade se mobiliza para buscá-lo, sem sucesso; o amigo é considerado oficialmente morto e fazem-lhe velório, enterro e Missa do Sétimo Dia simbólicos. No dia da missa, o tio vai ao lugar onde ele desapareceu, a Serra de Jaraguá, onde Tereza Bicuda foi enterrada, e lhe acende uma vela e reza por ele. Ao terminar a oração, surgem nuvens densas no céu, trovões e relâmpagos, e uma escuridão o envolve, da qual ele ouve gritos abafados. Mas tudo acaba repentinamente. À meia-noite daquele dia, ele acorda assustado e ouve um sussurro que o insta a retirar a vela que acendeu ao amigo na Serra, pois o cheiro é detestável. O pai pergunta se era Tereza Bicuda o assombrando; e o seu filho e o amigo brincam imaginando qual seria sua aparência. O tio continua o relato. Diz que, assustado, na outra noite demora a dormir, mas dorme finalmente. Novamente à meia-noite, acorda, o lugar parece diferente, mas é familiar e reconfortante. Ouve vozerio na sala, em que há luz acesa. Ao ir até lá, a sala está vazia e escura. Mas uma forma como de uma mulher se divisa na sua frente e o encara e diz o mesmo

que na madrugada anterior. Ele acorda, mas continua a ouvir os sussurros que soam como ameaças. Estava esgotado por causa daquilo. A família então vai para uma fazenda, para que descanssem. Mas lá, à meia-noite alguém o acorda tocando-lhe o ombro. Ele vê a pessoa e a segue até a varanda; ela está sentada num tronco bem à sua frente. Ele se senta junto, pensando ser o amigo desaparecido. Mas, ao ver o rosto, uma forma horrenda se agiganta diante dele e o arrasta até a serra onde a vela está. No outro dia, sua família volta a Jaraguá. Então, imediatamente ele vai à Serra e destrói o altar que fez para rezar pelo amigo. O tio explica que às vezes ainda ouve os sussurros de Tereza e que noutros tempos aquilo foi a causa de tornar-se alcoólico, tentando fugir. A roda se desfaz e todos vão para uma casa ali perto. A fogueira é apagada.

### **A.3 SEGUNDA VERSÃO 'REDUZIDA' DA *STORYLINE***

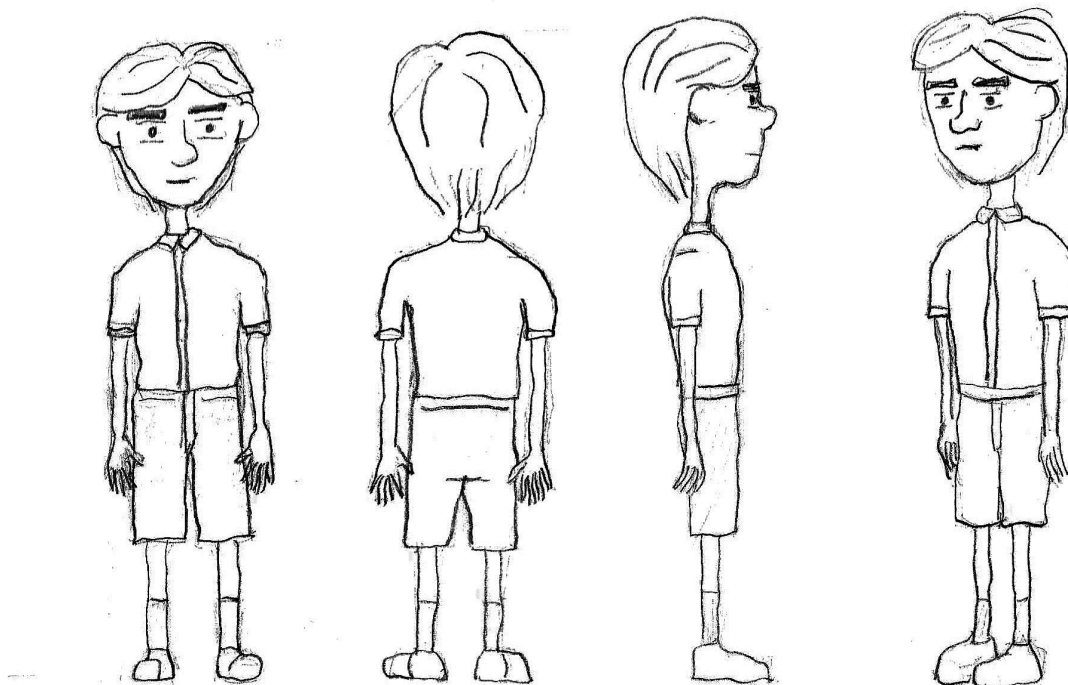
Um pai, seu filho e um amigo de seu filho viajam para Jaraguá para reencontrar o seu tio em uma roda de viola. Lá, depois de cantarem, o tio conta uma história que ele próprio vivenciou com a lenda, após seu melhor amigo desaparecer na Serra de Jaraguá. Por três madrugadas, Tereza Bicuda o assombrou exigindo que ele removesse a vela que acendeu ao amigo na Serra, depois que ele foi considerado morto. Com a insistência de Tereza, o tio finalmente cedeu e destruiu o altar, livrando-se dela, ainda que ocasionalmente ele ouça seus sussurros.

### **A.4 *STORYLINE* FINAL**

Um pai, um filho e seu amigo vão a Jaraguá reencontrar um tio. Ali, o tio decide contar-lhes uma história que lhe acontecera. Disse que, quando criança, brincava com um amigo na Serra de Jaraguá e, depois que este faleceu, fez um altar ali para rezar por ele. Mas no dia em que ele acendeu uma vela no altar, o tempo escureceu, e Tereza Bicuda, que está ali enterrada, apareceu. Ouvindo a história, os dois garotos, que acompanham o pai, duvidam e zoam com a situação. O tio, então, os desafia a acender uma vela, que seria a mesma da serra. Eles acendem, e nada acontece. Mas, de repente, um vento e um sussurro, e a vela se apaga.

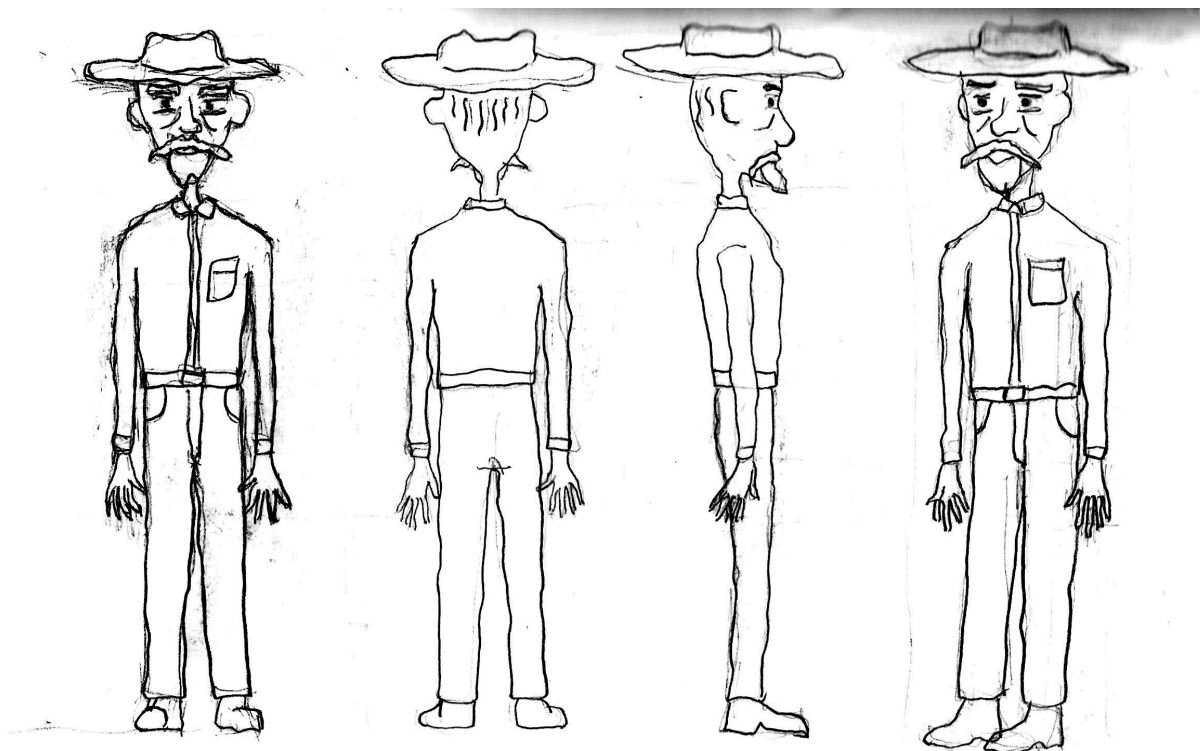
## APENDICE B — MODEL SHEETS

Figura B1 — *Model sheet* de Tio Paulo (crinaça)



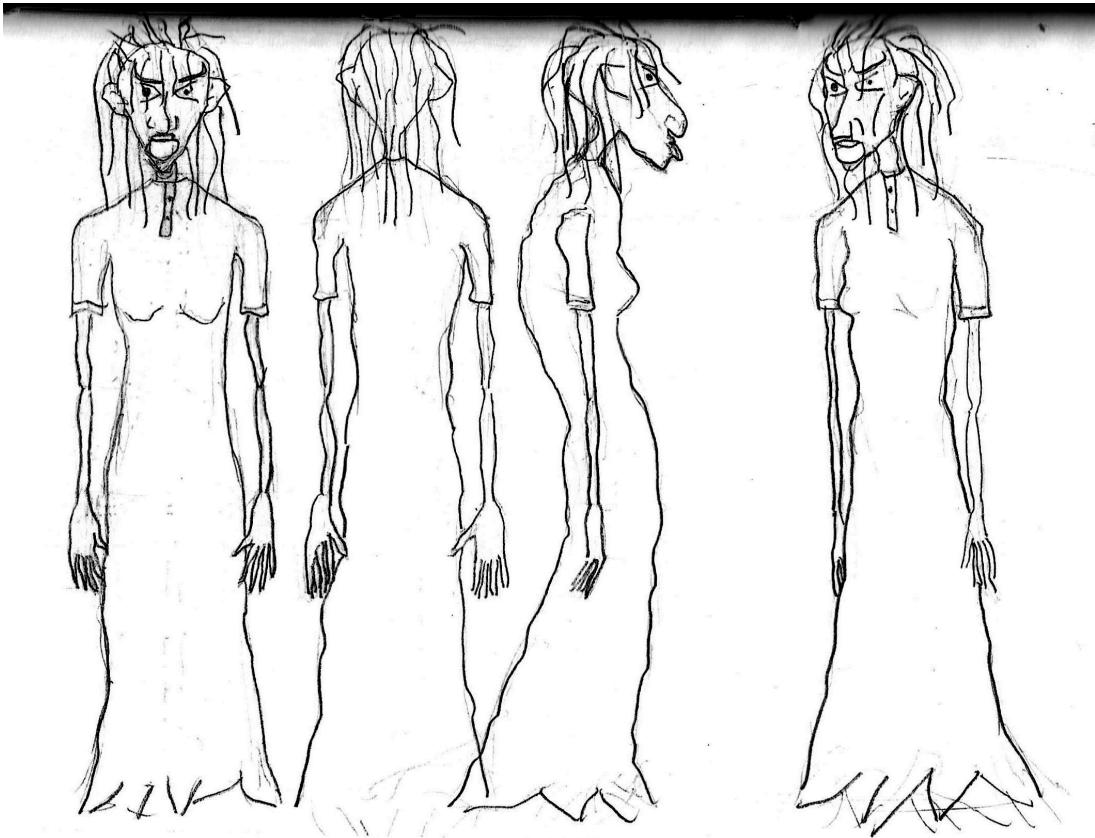
Fonte: Autores.

Figura B2 — *Model sheet* de Tio Paulo (idoso)



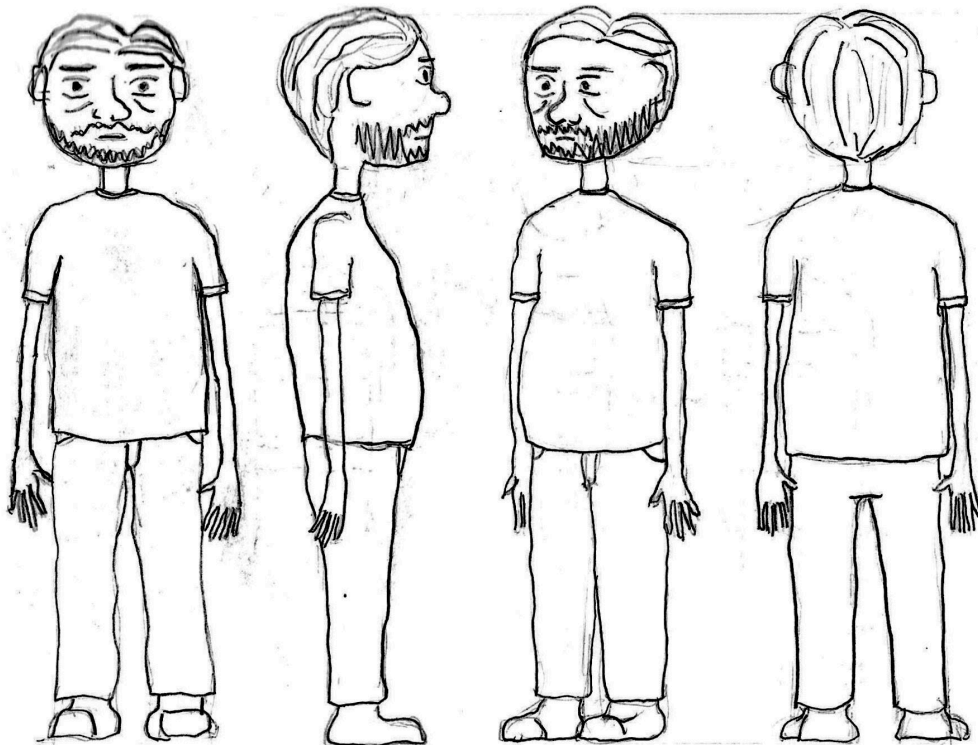
Fonte: Autores.

Figura B3 — *Model sheet* de Tereza Bicuda

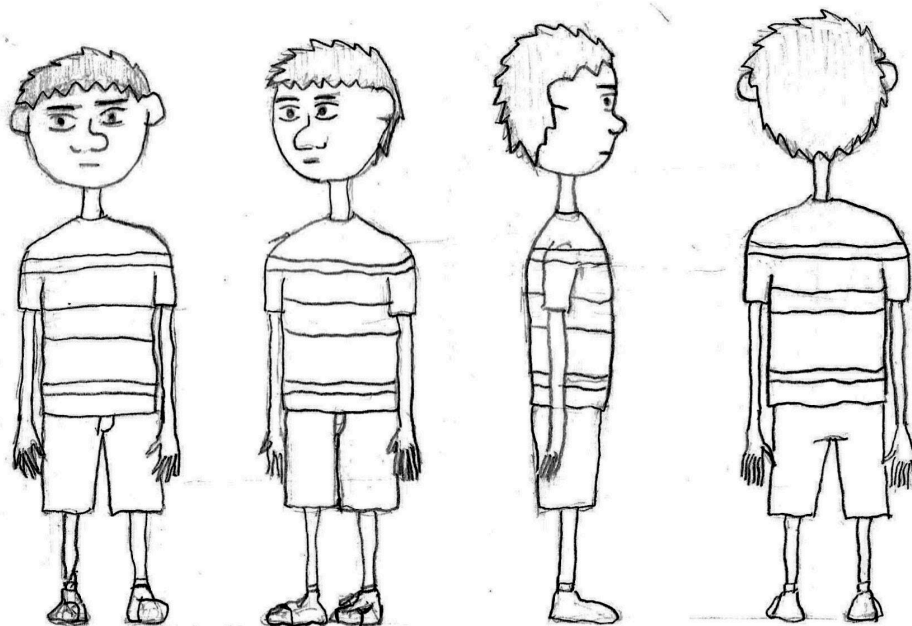


Fonte: Autores.

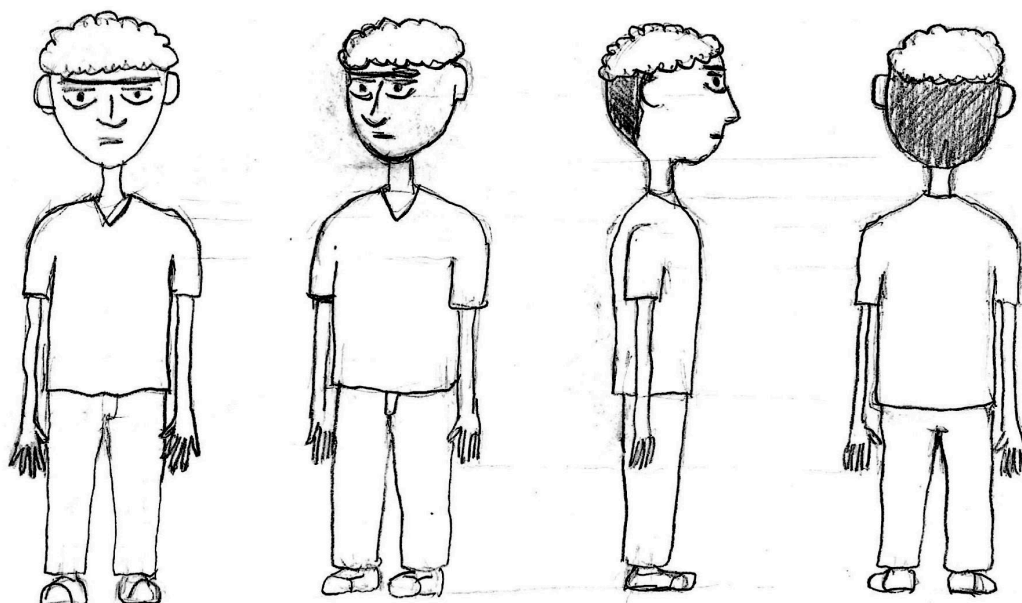
Figura B4 — *Model sheet* de Carlos



Fonte: Autores.

Figura B5 — *Model sheet* de Jackson

Fonte: Autores.

Figura B6 — *Model sheet* de Miguel

Fonte: Autores.

Acima (Fig. B1–B6), estão as *model sheets* de todas as nossas personagens que aparecem, de fato, na animação (Francisca, mãe de Paulo, é voz *off*). Tratam-se de digitalizações; os originais foram feitos em grafite sobre papel.