



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ**  
**INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE**  
**FACULDADE DE ARTES VISUAIS**  
**CURSO DE TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO MULTIMÍDIA**

**A COBRA GRANDE DA ILHA DE FAZENDINHA: CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO EM STOP MOTION COM BONECOS DE MIRITI**

**VICTOR MARCOS DOS SANTOS CATETE FONSECA**

**BELÉM/PA**

**2023**

VICTOR MARCOS DOS SANTOS CATETE FONSECA

**A COBRA GRANDE DA ILHA DE FAZENDINHA: CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO EM STOP MOTION COM BONECOS DE MIRITI**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido como requisito para a obtenção do Grau de Tecnólogo em Produção Multimídia pela Universidade Federal do Pará.

Orientador: Prof. Dr. Walter Chile Rodrigues Lima

Coordenadora: Profa. Dra. Sâmia Batista e Silva

BELÉM/PA

2023

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Biblioteca Universitária da ETDUFPA-Belém-PA**

---

- F676c      Fonseca, Victor Marcos dos Santos Catete  
              A cobra grande da ilha de Fazendinha: curta-metragem de  
              animação em stop motion com bonecos de miriti / Victor Marcos dos  
              Santos Catete Fonseca. 2023.  
              35 f.  
              Orientador: Prof. Dr. Walter Chile Rodrigues Lima.  
              Trabalho de Curso – Memorial Descritivo (Graduação) –  
              Universidade Federal do Pará, Faculdade de Artes Visuais, Curso de  
              Tecnologia em Produção Multimídia, Belém, 2023.  
              1. Animação (Cinematografia). 2. Curta-metragem. 3. Buriti – Belém  
              (PA). I. Título.

CDD - 23. ed. 777.7

---

**Elaborado por Rosemarie de Almeida Costa – CRB-2/726**



### ATA DE AFERIÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao vigésimo (20) dia do mês de dezembro do ano de 2023, às 19 horas e 30 minutos, reuniu-se a Banca examinadora, composta pelos professores Walter Chile Rodrigues Lima, orientador e presidente, Sâmia Batista e Silva e Bruno Monte de Assis membros, para a avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso de autoria do aluno Victor Marcos dos Santos Catete Fonseca intitulado A COBRA GRANDE DA ILHA DE FAZENDINHA: Curta-Metragem de Animação em Stop Motion com Bonecos de Miriti. Após a apreciação do trabalho e da apresentação pública oral e expositiva, a banca promulga o seguinte resultado:

O trabalho foi APROVADO com conceito EXCELENTE.  
Com as seguintes observações: MAIS DETALHAMENTO DO PROCESSO DE EDIÇÃO. MAIS REFERÊNCIAS DE STOP MOTION.

e após constar, foi lavrada a presente Ata, que depois de lida e aprovada, foi assinada pelo presidente e demais membros da banca examinadora.

Belém, 20 de dezembro de 2023.

Presidente (orientador)

Walter Chile R. Lima

Membro

Bruno Monte de Assis

Membro

Sâmia Batista e Silva

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, a Deus por me dar saúde e sabedoria para realizar esse feito.

À minha mãe, Delma Maria dos Santos, pelo apoio incondicional e por muitos momentos de felicidade. Essa gratidão também é estendida à minha companheira, Jessica Maria de Queiroz Costa.

Ao professor Walter Chile, pela paciência em me orientar. À Universidade Federal do Pará por oportunizar a formação em Produção Multimídia.

À memória de minha avó, Francelina Esther dos Santos, e minha tia, Edna Maria dos Santos, que dedicaram muitos dias de suas vidas a cuidarem de mim.

A todos os meus amigos e colegas, que me apoiaram, aconselharam, e ouviram pacientemente todas as minhas ideias ao longo dessa trajetória universitária.

Muito, muito, muito, muito obrigado.

## **RESUMO**

O presente trabalho consiste no memorial descritivo do curta-metragem “A Cobra Grande da Ilha de Fazendinha”, animação stop motion feita com uso de bonecos esculpidos em miriti. Inspirado por uma lenda brasileira, o filme conta a história de uma cobra grande que assusta pescadores de uma localidade no interior da Amazônia. Nesse sentido, apresenta-se o processo criativo por meio de etapas que englobam o planejamento, a concepção e a pós-produção desta obra. Ademais, explora-se a estética e aplicação pouco convencional dos brinquedos feitos de miriti nesse tipo de produto, proporcionando uma visão mais ampliada do potencial artístico dessa matéria-prima.

**Palavras-chave:** Animação; Stop Motion; Miriti.

**ABSTRACT**

The present work consists of the descriptive account of the short film "A Cobra Grande da Ilha de Fazendinha" a stop-motion animation created using characters sculpted in miriti wood. Inspired by an Amazonian legend, the film narrates the tale of a big snake that frightens fishermen in a locality within the Amazon. In this context, the creative process is presented, encompassing stages such as planning, production and post-production. Furthermore, the work explores the aesthetics and unconventional application of miriti wood characters in this type of production, offering a broader insight into the artistic potential of this material.

**Palavras-chave:** Animation; Stop Motion; Miriti.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Processo criativo .....	15
-------------------------------------	----

Figura 02 - Ficha técnica dos personagens .....	17
Figura 03 - Corte de peças de miriti .....	18
Figura 04 - Confecção de personagens, elementos de cena e cenário .....	18
Figura 05 - Exemplo de layout. ....	19
Figura 06 - Storyboard.....	20
Figura 07 - Gravação de voz do narrador .....	21
Figura 08 - Animatic.....	22
Figura 09 - Esquema de iluminação .....	23
Figura 10 - Gravação de sons especiais .....	25
Figura 11 - Correção de cor .....	26

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 01 - Orçamento efetivo .....	12
-------------------------------------	----

Tabela 02 - Orçamento fictício.....	13
Tabela 03 - Quantidade de fotogramas por cena .....	24

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 NECESSIDADE DO PRODUTO.....</b>	<b>10</b>

2.1 DEFINIÇÃO CONCEITUAL .....	10
<b>3 PROCESSO CRIATIVO .....</b>	<b>14</b>
3.1 PRÉ-PRODUÇÃO.....	15
3.2 PRODUÇÃO .....	23
3.3 PÓS-PRODUÇÃO.....	25
<b>4 CRONOGRAMA.....</b>	<b>26</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>27</b>
<b>APÊNDICE A - ARGUMENTO DA DRAMATURGIA .....</b>	<b>30</b>
<b>APÊNDICE B - ROTEIRO .....</b>	<b>31</b>

## **1 INTRODUÇÃO**

De acordo com Williams (2012), a animação pode ser compreendida como o processo de dar vida a símbolos por meio de movimentos. Esse princípio tem origens mais antigas que o

próprio cinema e ao longo dos séculos recebeu aprimoramentos contundentes impulsionados pelo mercado global de animação.

O stop motion é uma técnica de animação em três dimensões que teve origem no final do século XIX. Nesse método, os objetos são fotografados individualmente, quadro a quadro, com pequenas alterações em sua posição entre cada quadro, a fim de criar a ilusão de movimento (RIBEIRO, 2009).

Guimarães (2012) ressalta que os bonecos utilizados em animações stop motion dependem da proposta do filme, mas ressalta que o processo de criação desses envolve algumas etapas fundamentais, que incluem a elaboração do desenho do personagem, a construção da estrutura interna que o sustentará, a seleção dos materiais para a composição de sua parte externa, a escolha das cores a serem utilizadas e o desenvolvimento de trajes, acessórios e detalhes.

A utilização do miriti na criação de bonecos personagens de animação ainda é uma prática pouco convencional. Apesar disso, Das Neves e Junior (2019) salientam que o mesmo é amplamente utilizado na região amazônica para a criação de brinquedos.

O miriti tem como origem o Buriti (*Mauritia Flexuosa L.*), espécie de palmeira que prospera em ambientes úmidos e alagados, com ocorrência em diversas regiões da América do Sul, principalmente amazônica e no cerrado brasileiro (SAMPAIO, 2012).

Sampaio (2012) assinala que a partir do Buriti é possível obter-se diversos insumos, como frutos, madeira e folhas, que podem ser utilizados para diferentes finalidades, destacando-se a produção de doces, licores, bijouias, brinquedos e esculturas. Enquanto que Domingues e Barros (2015) enfatizam que para a confecção de esculturas utiliza-se a haste que conecta o tronco às folhas, a qual também pode ser chamada de palma, bucha ou, simplesmente, miriti.

De acordo com Loureiro (2012), a produção de brinquedos de miriti é considerada uma expressão singular do artesanato amazônico, os quais podem ser caracterizados com um artesanato-artístico, envolvendo técnicas tradicionais transmitidas de geração em geração por meio da oralidade.

Além disso, em 2010, a Assembléia Legislativa do Estado do Pará declarou o Brinquedo de Miriti como Patrimônio Cultural de Natureza Imaterial do Estado por meio da Lei nº 7.433/2010 (PARÁ, 2010, Art. 1º).

Tendo em vista este contexto, verifica-se a relevância da produção artesanal de esculturas de miriti como manifestação cultural da etnobiodiversidade amazônica. Todavia, poucas produções utilizam essas esculturas como protagonistas de animações.

Nesse sentido, o desenvolvimento deste trabalho faz-se necessário tendo em vista a proposição de uma abordagem criativa em relação às produções convencionais, proporcionando uma experiência visual e estética inovadora aos espectadores.

Outrossim, ao utilizar o miriti como uma matéria-prima protagonista de uma animação, pretende-se com este trabalho ampliar perspectivas de utilização desse material, bem como incentivar a pesquisa e o desenvolvimento de técnicas inovadoras na produção de animação stop motion.

Portanto, este trabalho versa por produzir um curta-metragem de animação empregando bonecos esculpidos em miriti. Propõem-se também a apresentar de forma detalhada as etapas de produção que resultaram na efetivação do produto final.

## **2 NECESSIDADE DO PRODUTO**

### **2.1 DEFINIÇÃO CONCEITUAL**

2.1.1 Título: A Cobra Grande da Ilha de Fazendinha

2.1.2 Gênero: Animação stop motion

2.1.3 Público-alvo

Esta animação foi desenvolvida especialmente para crianças de 11 a 12 anos, seguindo as diretrizes do Documento Curricular do Estado do Pará (PARÁ, 2019). De acordo com esse documento, o estudo de lendas é uma componente essencial da matriz curricular destinada a estudantes do 6º ao 7º ano na rede pública estadual do Pará.

2.1.4 Sinopse

Na Ilha de Fazendinha, no coração da Amazônia, existe uma lenda sobre uma donzela que se transforma em uma cobra grande nas noites de lua cheia. Em certo dia, essa cobra surge diante de um pescador. Ele decide matá-la, mas acaba descobrindo o amor verdadeiro.

### 2.1.5 Descrição do produto

A Cobra Grande da Ilha de Fazendinha é uma animação stop motion feita com bonecos de miriti. A animação conta a estória de uma cobra grande, inspirada nas lendas da Amazônia.

### 2.1.6 Análise de viabilidade do produto

De maneira geral, as animações stop motion utilizam bonecos confeccionados em diversos recursos, conforme a proposta do filme. Por isso, os personagens podem ser fabricados com materiais variados, tais como argila, espuma, silicone, madeira ou metal, sendo projetados com articulações que possibilitam a execução de movimentos refinados.

Diante desse contexto, o valor individual desses bonecos pode variar conforme os materiais empregados em sua construção. Sendo assim, o custo das matérias-primas utilizadas nesses constitui um fator relevante na determinação do orçamento das animações.

Por essa razão, o uso do miriti na confecção dos bonecos apresenta-se como uma opção de baixo custo, uma vez que esse material é abundante na região Amazônica e possui preço acessível.

Dos Santos (2012) ressalta que a retirada do miriti é uma prática de caráter sustentável e não acarreta em riscos ao meio ambiente, dado o fato de não ser necessária a derrubada da palmeira. Ademais, faz-se importante considerar que a retirada do miriti não acarreta danos permanentes, permitindo a regeneração natural do vegetal.

Outro ponto que merece destaque é o fato dessa matéria-prima ser biodegradável, contribuindo para que seu descarte no meio ambiente não resulte na degradação da qualidade ambiental após o uso em produções audiovisuais.

Domingues e Barros (2015) destacam que a produção de bonecos de miriti é uma manifestação da cultura e etnobioidiversidade amazônica, evidenciada por artesãos desde a busca pela matéria-prima, aplicação de formas, pintura e comercialização.

Além do mais, Santos e Coelho-Ferreira (2011) apontam que os brinquedos de miriti também representam uma importante fonte de renda aos artesãos, contribuindo para o desenvolvimento econômico local.

Conseqüentemente, a produção de animações com o uso de bonecos esculpidos em miriti apresenta-se como uma prática sustentável, levando em consideração os aspectos

econômicos, sociais e ecológicos envolvidos na aplicação dessa matéria-prima em animações stop motion.

### 2.1.7 Orçamento efetivo

Tabela 01 - Orçamento efetivo

(continua)

<b>Descrição das despesas</b>	<b>Qtd</b>	<b>Und</b>	<b>Preço (R\$)</b>	<b>Total</b>
Aluguel de câmera fotográfica	1	UND	R\$ 550,00	R\$ 550,00
Pedras decorativas (Azul)	4	UND	R\$ 3,00	R\$ 12,00
Tinta plástica de com 6 cores (15ml)	2	PCT	R\$ 30,00	R\$ 60,00
Pincel 10	1	UND	R\$ 10,00	R\$ 10,00
Pincel 00	1	UND	R\$ 10,00	R\$ 10,00
Pincel 04	1	UND	R\$ 10,00	R\$ 10,00
Varas de miriti	5	UND	R\$ 5,00	R\$ 25,00
Arame de alumínio (1mm)	3	PCT	R\$ 5,00	R\$ 15,00
				(continuação)
Massa epóxi (100g)	3	UND	R\$ 11,97	R\$ 35,91
Refletor de luz	2	UND	R\$ 119,90	R\$ 239,80

Rolo de Papel Kraft	1	UND	R\$ 14,99	R\$ 14,99
---------------------	---	-----	-----------	-----------

---

			<b>Total</b>	R\$ 982,70
--	--	--	--------------	------------

---

## 2.1.8 Orçamento fictício

Tabela 02 - Orçamento fictício

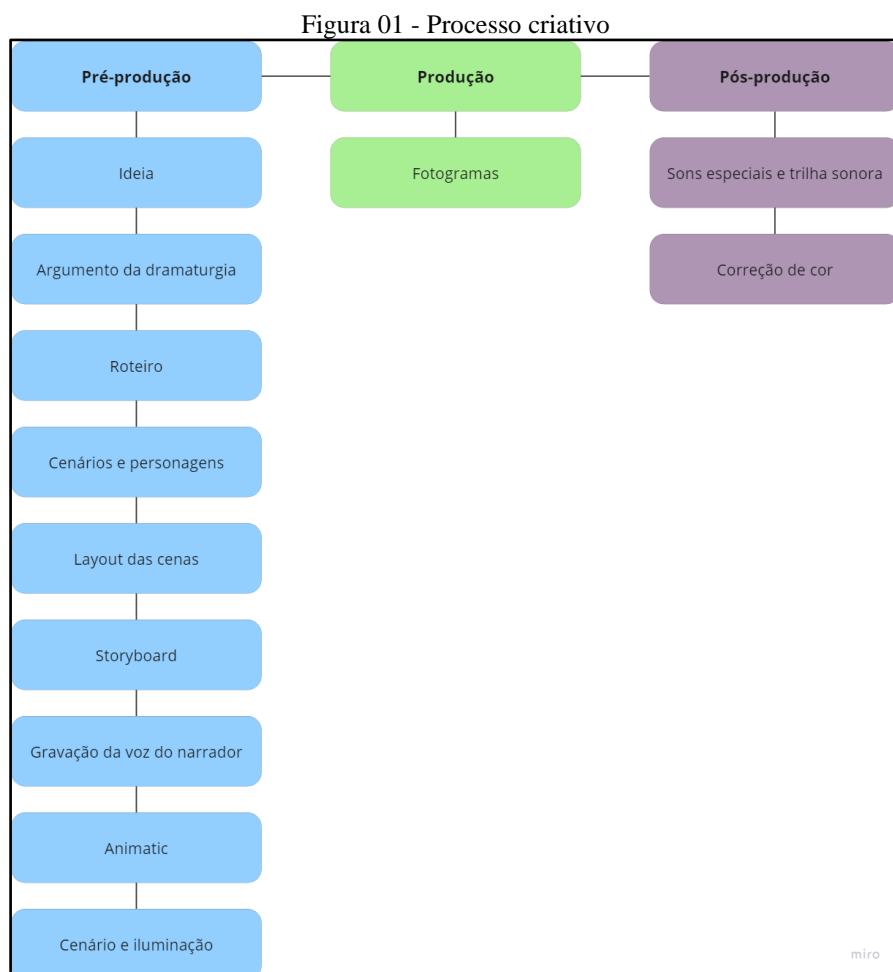
(continua)

Descrição das despesas	Qtd	Und	Preço (R\$)	Total
Diretor	5	DIA	R\$ 250,00	R\$ 1.250,00
Edição de vídeo	1	UND	R\$ 150,00	R\$ 150,00
Narração	1	UND	R\$ 80,00	R\$ 80,00
Animador	1	DIA	R\$ 480,0	R\$ 480,00
Assistente de animador	1	DIA	R\$ 240,00	R\$ 240,00
Roteirista	5	DIA	R\$ 250,00	R\$ 1.250,00
Aluguel de câmera fotográfica	1	UND	R\$ 550,00	R\$ 550,00
				(continuação)
Pedras decorativas (Azul)	4	UND	R\$ 3,00	R\$ 12,00
Compra de bonecos personagens e esculturas de miriti	20	UND	R\$ 20,00	R\$ 400,00

Refletor de luz	2	UND	R\$ 119,90	R\$ 239,80
Rolo de Papel Kraft	1	UND	R\$ 14,99	R\$ 14,99
<b>Total</b>				<b>R\$ 4.666,79</b>

### 3 PROCESSO CRIATIVO

A realização deste trabalho se deu ao longo de três meses e foi dividido em três etapas, são elas: pré-produção, produção e pós-produção. A figura a seguir exemplifica como deu-se a estrutura sequencial de organização de tais atividades.



Fonte: Autor (2023)

### 3.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Consistiu no planejamento da animação que foi criada. Nessa etapa, foram realizadas atividades que abrangem a concepção da ideia, a criação de argumento da dramaturgia, a preparação do roteiro, o desenvolvimento do storyboard, a confecção dos personagens e dos demais elementos utilizados nas etapas posteriores.

#### 3.1.2 Ideia

A inspiração para a criação de uma animação stop-motion utilizando esculturas de miriti teve origem em sala de aula, enquanto o autor cursava a matéria de projeto multimídia experimental do curso de produção multimídia da UFPA. A ideia floresceu da vontade do autor em coadunar os conhecimentos adquiridos na disciplina de animação à possibilidade de desenvolver um projeto com materiais disponíveis em abundância na região amazônica.

Ao explorar as possibilidades do projeto experimental, percebeu-se que recursos naturais da Amazônia, como o miriti, poderiam ser incorporados à linguagem da animação stop-motion.

A narrativa para a animação foi concebida durante uma reunião de orientação, na qual o orientador sugeriu ao autor a criação de uma história centrada na figura da cobra grande, tendo como inspiração a história da cobra grande da Ilha da Pacoca, publicada por Vianna e Lima (2006).

À vista disso, o objetivo principal deste projeto foi a criação de uma animação stop motion, utilizando bonecos esculpido em miriti, para contar uma história sobre a lenda da cobra grande.

#### 3.1.3 Argumento da dramaturgia

Consistiu na confecção de um documento escrito em forma de prosa, no qual foram relatados todos os fatos de uma história sobre a lenda da cobra grande, com exceção de qualquer tipo de diálogo. O argumento da dramaturgia está disponível para leitura no Apêndice A deste documento.

#### 3.1.4 Roteiro

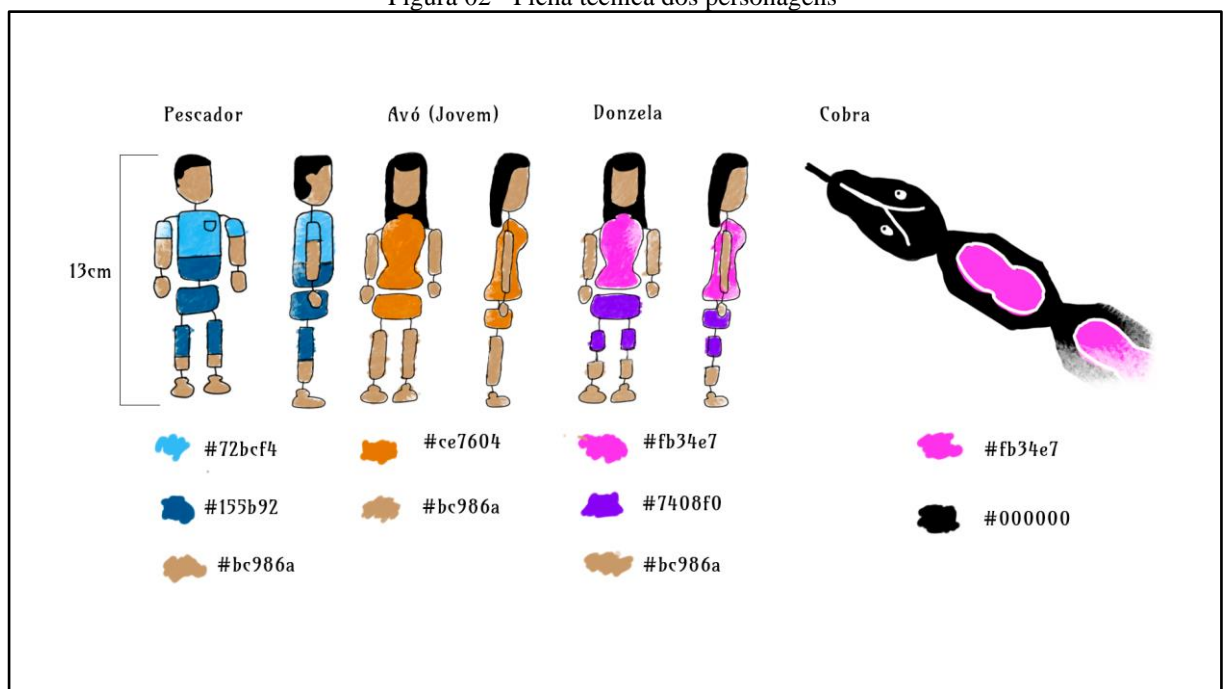
Levando em consideração o argumento proposto, construiu-se um roteiro. Nele, as cenas foram planejadas contendo a descrição detalhada dos acontecimentos, as narrações, planos e ângulos de câmera.

O roteiro, o qual pode ser consultado no Apêndice B deste documento, foi desenvolvido por meio da plataforma Celtx e passou por quatro tratamentos até a sua versão final.

### 3.1.5 Cenários e Personagens

Após a confecção do roteiro, deu-se início ao design dos personagens, elementos de cenas e cenários. Para cada um desses componentes, confeccionou-se uma ficha técnica contendo a ilustração das características físicas, dimensões e paleta de cores. Em seguida, os mesmos foram esculpidos em miriti.

Figura 02 - Ficha técnica dos personagens



Fonte: Autor (2023)

Para confecção dos personagens e demais elementos utilizou-se 5 peças de miriti com comprimento de, aproximadamente, 160 cm (cada). Em seguida, elas foram cortadas em tamanhos menores e moldadas conforme o projeto de design dos personagens e das demais esculturas.

Figura 03 - Corte de peças de miriti



Fonte: Autor (2023)

Depois, os moldes foram conectados com massa epóxi e arame de alumínio de 1mm. Ao final, esperou-se até que a massa epóxi estivesse completamente seca para que as peças fossem lixadas e pintadas.

Figura 04 - Confeção de personagens, elementos de cena e cenário

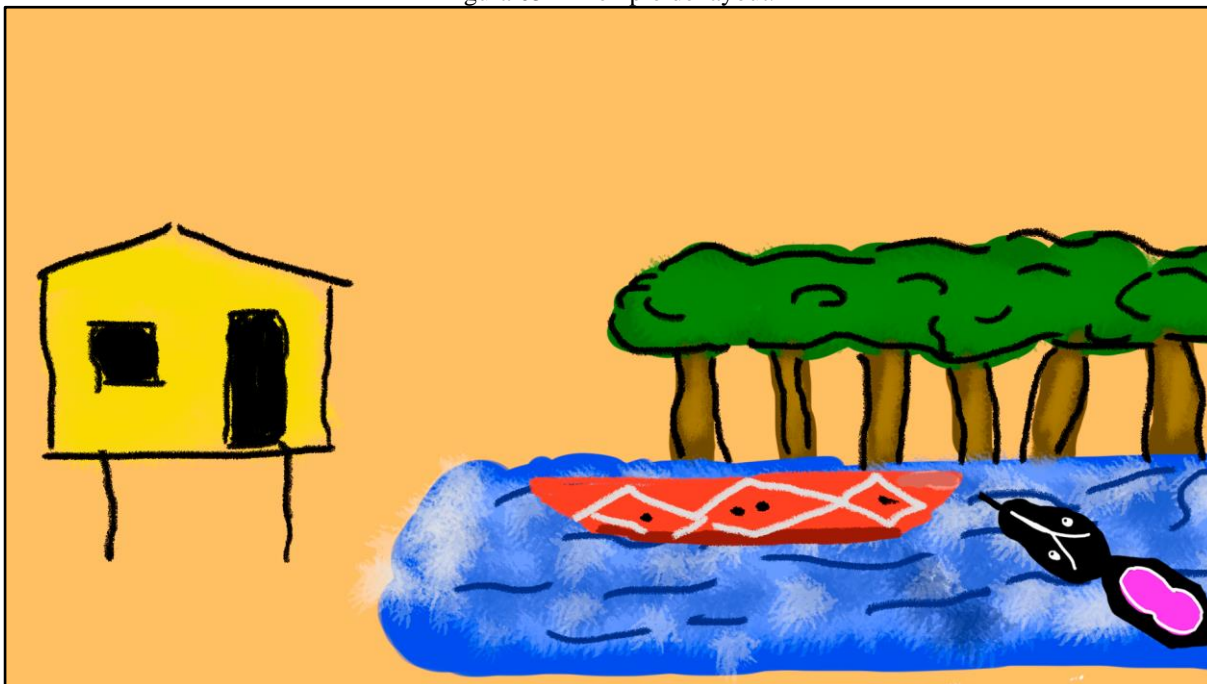


Fonte: Autor (2023)

### 3.1.6 Layout<sup>1</sup> das cenas

Nesta etapa, realizou-se a disposição e posicionamento dos elementos cenográficos, personagens e objetos de cada cena por meio de ilustrações. Essa etapa foi relevante para o planejamento da composição visual das cenas, proporcionando uma visualização prévia da organização espacial dos elementos em cada uma delas.

Figura 05 - Exemplo de layout.



Fonte: Autor (2023).

### 3.1.7 Storyboard<sup>2</sup>

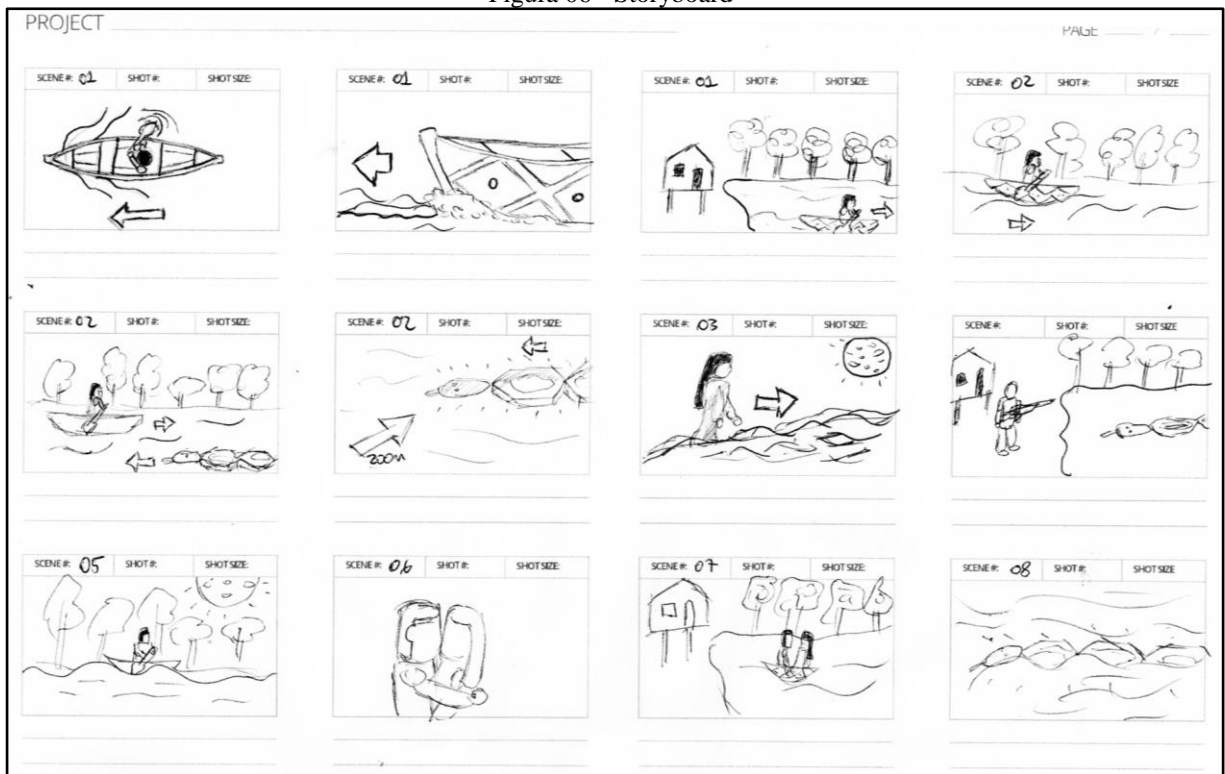
O storyboard foi utilizado para planejamento das cenas antes da execução dessas. Posteriormente, cada cena foi representada visualmente por meio de desenhos simples, como mostrado na figura abaixo.

---

<sup>1</sup> Palavra do inglês que refere-se à disposição e organização visual de elementos como personagens e cenários em cada quadro de uma animação, proporcionando uma representação prévia da composição final da cena.

<sup>2</sup> Palavra do inglês que descreve uma série de ilustrações sequenciais usadas para representar visualmente a narrativa de uma história, filme ou produção audiovisual, servindo como guia para a direção e composição das cenas.

Figura 06 - Storyboard



Fonte: Autor (2023)

### 3.1.8 Gravação da voz do narrador

Antes que a produção da animação começasse, realizou-se a execução da gravação da voz do narrador. Esse momento necessariamente precisou acontecer para que se estimasse o tempo e a quantidade de quadros por segundo de cada cena, caso contrário, haveria a necessidade de ajustar a produção devido a falta de uma referência de tempo para cada cena.

Figura 07 - Gravação de voz do narrador



Fonte: Autor (2023)

Para gravar a narração, utilizou-se um Microfone Condensador BM800, um computador e o software Adobe Premier. A gravação foi realizada em um ambiente silencioso e, posteriormente, o áudio passou por tratamento para redução de ruídos e aprimoramento de voz no software Adobe Podcast.

### 3.1.9 Animatic<sup>3</sup>

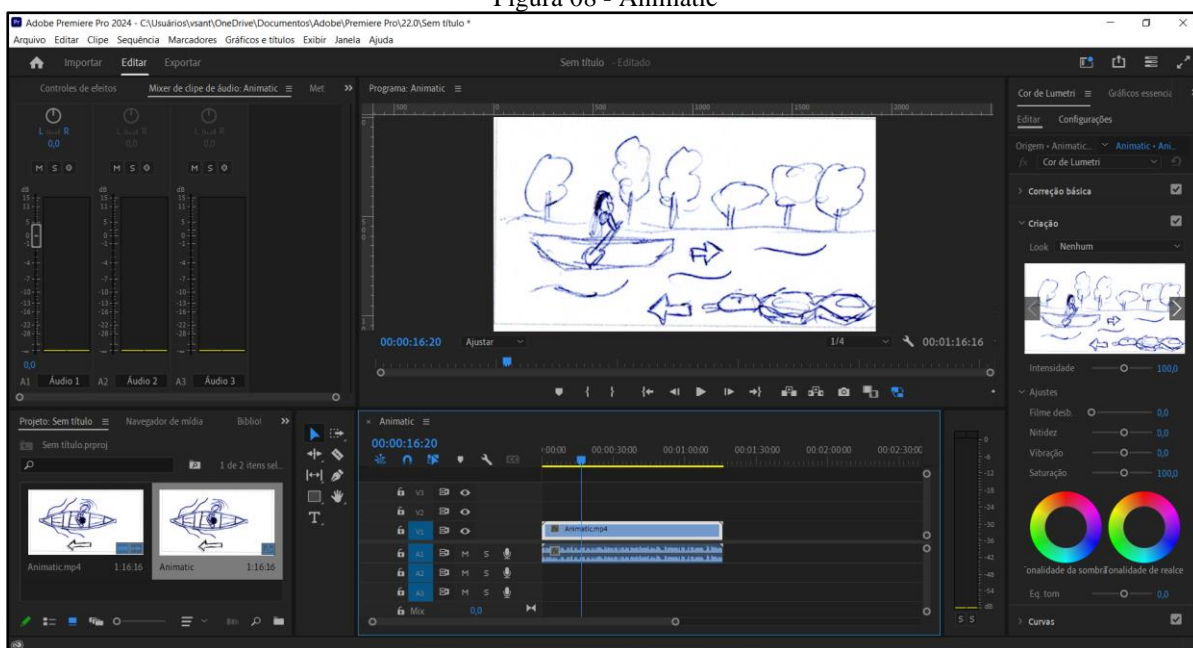
Ainda antes da etapa de produção, realizou-se uma animatic. Essa etapa consistiu na transformação dos painéis do storyboard em um vídeo.

Logo após, criou-se uma versão preliminar da animação de forma simplificada. Para isso, fez-se necessário a disposição dos quadros do storyboard em uma linha do tempo, com inclusão da narração. Para tanto, utilizou-se o software *Adobe Premiere*.

---

<sup>3</sup> Palavra do inglês que denomina uma pré-visualização dinâmica de um projeto audiovisual, geralmente composta por sequências de imagens estáticas ou em movimento sincronizadas com áudio, para planejamento e avaliação antes da produção final.

Figura 08 - Animatic



Fonte: Autor (2023)

### 3.1.10 Cenário e iluminação

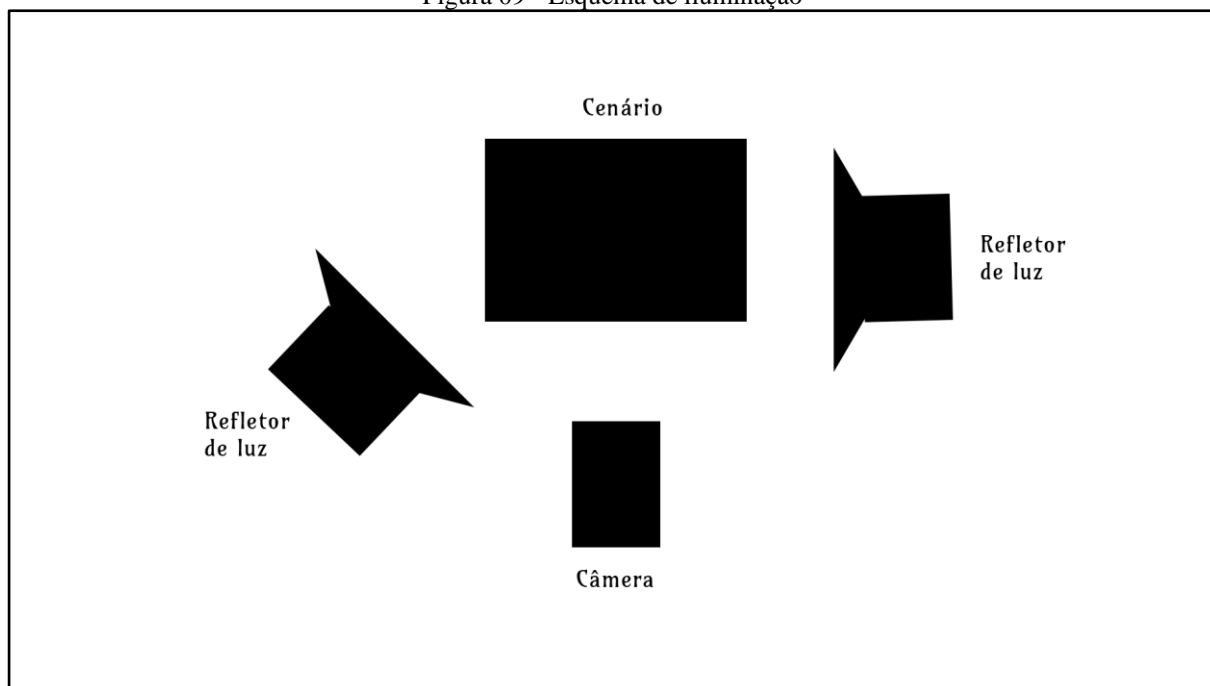
O cenário começou a ser montado um dia antes da produção das cenas. Nele foram utilizados os seguintes materiais:

- Papel kraft medindo 180 cm x 120 cm
- 2 refletor de luz
- esculturas de miriti
- Pedras decorativas

Fixou-se o papel kraft sobre uma mesa e sobre ele posicionou-se as esculturas de miriti e as pedras decorativas, conforme as referências propostas na etapa de layout.

O primeiro ring light foi posicionado a 45° do centro do cenário, a uma distância de 1 m e o segundo foi posicionado de forma perpendicular à lateral direita do cenário, conforme apresentado no esquema a seguir.

Figura 09 - Esquema de iluminação



Fonte: Autor (2023)

Para as cenas diurnas, optou-se por utilizar a luz branca quente em ambos os ring lights. Já para as cenas noturnas, o segundo ring light foi ajustado para emitir luz azul, simulando um ambiente noturno.

### 3.2 PRODUÇÃO

Nesta etapa, o tempo de cada cena foi dividido em quadros de 12 fps (fotogramas por segundo). Assim, utilizou-se a seguinte fórmula para cálculo da quantidade de quadros por cena:

$$N = S * 12 \quad (1)$$

Onde:

N = número de fotogramas por cena

S = Quantidade de segundos por cena

12 = Quantidade de fotogramas por segundo

A quantidade de quadros por cena foi registrada em uma planilha, a qual serviu de referência para a captura de fotogramas.

Tabela 03 -  
fotogramas por

				Quantidade de cena
<b>Cena</b>	<b>Tomada</b>	<b>Tempo (s)</b>	<b>Fotogramas</b>	
1	1	2,45	29,4	
1	2	1,96	23,52	
1	3	2,77	33,24	
2	1	7,17	86,04	
2	2	7,97	95,64	
2	3	4,99	59,88	
3	0	8,27	99,24	
4	1	9,74	116,88	
5	1	8,24	98,88	
6	1	8,5	102	
7	1	9	108	
8	1	7	84	
<b>Total</b>		<b>78,06</b>	<b>936,72</b>	

Fotografou-se a quantidade de frames indicada na planilha usando uma câmera *Sony Alpha 7 III* com lente *50mm 1.4f*. O equipamento foi fixado em tripé e posicionado conforme o

plano de cena estabelecido no roteiro. Por fim, capturou-se um fotograma para cada movimento realizado pelos personagens e demais elementos.

### 3.3 PÓS-PRODUÇÃO

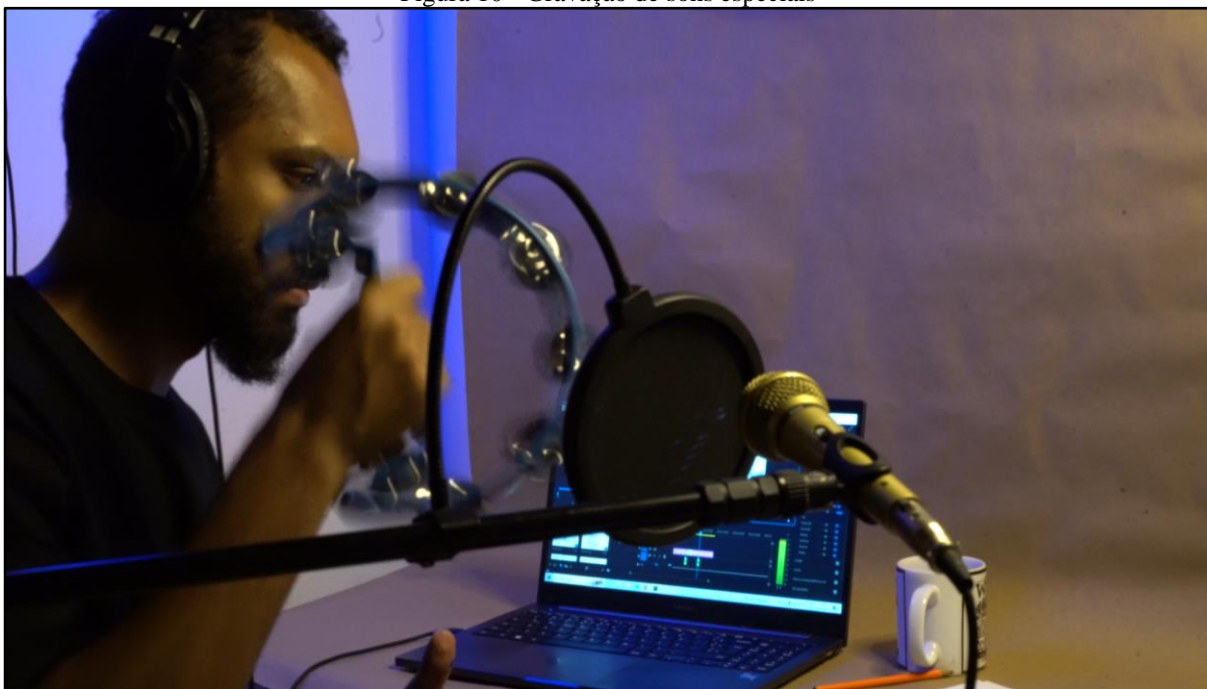
Nesta etapa, os fotogramas capturados foram organizados em uma linha do tempo, incluindo-se efeitos sonoros, trilha sonora e correção de cor.

#### 3.3.1 Sons especiais e trilha sonora

Os sons especiais e a música de fundo foram gravados em estúdio próprio com auxílio de um microfone condensador BM 800, de um computador do software Reaper. Para criar os sons especiais, usou-se uma pandeiro para simular o som de uma cobra. Quanto à trilha sonora, escolheu-se gravar o suave dedilhado de acordes em um violão.

A imagem a seguir demonstra como foram feitas as gravações.

Figura 10 - Gravação de sons especiais



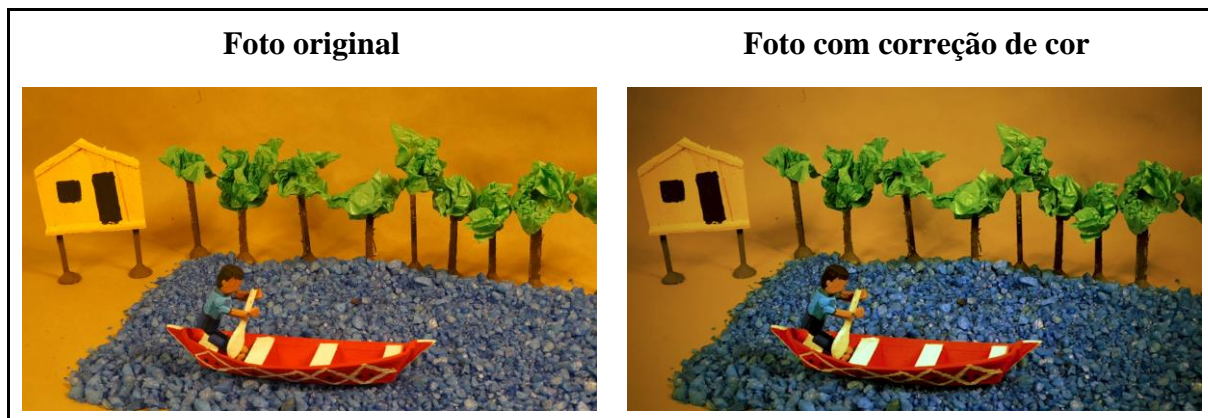
Fonte: Autor (2023)

#### 3.3.2 Correção de cor

Os fotogramas capturados passaram por um processo de correção de cor, envolvendo a aplicação de filtros de cores, ajustes de iluminação e adição de vinheta. Essa etapa foi realizada por meio do software Adobe Premiere.

A figura abaixo exibe um exemplo que ilustra a diferença entre as imagens originais e as imagens após a correção de cor.

Figura 11 - Correção de cor



Fonte: Autor (2023)

#### 4 CRONOGRAMA

Etapa	MÊS		
	1	2	3
1 Pré-produção	[Shaded area]		
1.1 Ideia			
1.2 Argumento da dramaturgia			
1.3 Roteiro			
1.4 Cenários e personagens			
1.5 Layout			
1.6 Storyboard			
1.7 Gravação de voz do narrador			
1.8 Animatic			
1.9 Cenário e iluminação	[Shaded area]		
2 Produção	[Shaded area]		
3 Pós-produção	[Shaded area]		
3.1 Foleys e trilha sonora	[Shaded area]		
3.2 Correção de cor	[Shaded area]		

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A escolha do miriti como matéria-prima para as esculturas revelou-se não apenas esteticamente atraente, mas também proporcionou uma série de benefícios relacionados à sustentabilidade e à consciência ambiental. A experiência de esculpir os bonecos e dar vida a cada movimento durante a execução do stop motion proporcionou uma imersão prática no universo da animação, indo além das teorias estudadas em sala de aula.

Ao longo deste processo, foi possível compreender a complexidade e a minúcia exigidas na concepção e execução de uma animação stop motion. Cada frame representou um desafio e, ao mesmo tempo, uma oportunidade de aprimorar as técnicas adquiridas ao longo do curso. A pesquisa prévia, aliada à prática, permitiu uma compreensão mais profunda dos elementos que compuseram esta animação.

Assim, pode-se afirmar que a criação desta animação alcançou não apenas seu objetivo inicial, mas também aprimorou a experiência prática do autor na área de animação. Este trabalho não é apenas uma conclusão acadêmica, mas representa o início de uma jornada mais profunda na exploração e aplicação das técnicas aprendidas, promovendo uma apreciação mais refinada e uma compreensão mais profunda do uso do miriti em animações.

## REFERÊNCIAS

DAS NEVES, Shirley do Socorro Moura; JUNIOR, Edgar Monteiro Chagas. O BRINQUEDO DE MIRITI, MEMÓRIAS COLETIVAS E CONSUMO DURANTE O CÍRIO DE NAZARÉ EM BELÉM DO PARÁ. **Asas da Palavra**, v. 16, n. 1, p. 42-51, 2019. Disponível em: <http://revistas.unama.br/index.php/asasdapalavra/article/view/1676>. Acesso em: 03 ago. 2023.

DOMINGUES, Bruno Rodrigo Carvalho; BARROS, Flavio Bezerra. A produção artesanal de brinquedo de miriti e suas transformações frente as exigências do mercado. **Cadernos de Agroecologia**, v. 10, n. 3, 2015. Disponível em: <https://revistas.aba-agroecologia.org.br/cad/article/view/17034>. Acesso em: 12 nov. 2022.

GUIMARAES, Giovanna Belico Caria. **O boneco personagem: caracterização do personagem de animação stop-motion**. 2012. Dissertação (Metrado em Artes). Universidade Federal de Minas Gerais, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/JSSS-929FPD>>. Acesso em 18 de abr. 2023.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Da cor do Norte**. Brinquedos de Miriti. Lumiar, 2012.

PARÁ. Lei Nº 7.433, de 30 de junho de 2010. Declara o Brinquedo de Miriti Patrimônio Cultural de Natureza Imaterial do Estado do Pará e dá outras providências. **Diário Oficial do Governo do Estado do Pará**, Belém, PA, 06 jul. 2010. Disponível em: [https://www.ioepa.com.br/diarios/2010/07/06/2010.07.06.DOE\\_5.pdf](https://www.ioepa.com.br/diarios/2010/07/06/2010.07.06.DOE_5.pdf). Acesso em: 13 de nov. 2022.

RIBEIRO, Thiago Franco. **Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história**. 2009. 102f. Dissertação (Mestrado em Arte) - Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/EBAC-A4NM87>. Acesso em 20 de nov. 2022.

SAMPAIO, Maurício Bonesso; CARRAZA, Luis. **Aproveitamento Integral do Fruto e da Folha do Buriti (Mauritia Flexuosa)**, Brasília, 2012.

VIANNA, Camillo Martins; LIMA, Walter Chile. A ilha da Pacoca. **Pará+**, Belém, edição 47, p. 36-37, janeiro, 2006. Disponível em: <https://issuu.com/revistaamazonia/docs/47>. Acesso em 10 de out. de 2023.

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, 2012. 382 p.

## APÊNDICE A - ARGUMENTO DA DRAMATURGIA

### A Cobra Grande da Ilha de Fazendinha

O meu avô me contava uma história de uma cobra grande que vivia nos rios do nosso interior.

Essa história começa assim: Um dia, enquanto pescava, ele viu o brilho no rio. Ele achou que era um grande barco, mas quando chegou perto percebeu que o que brilhava era uma enorme cobra.

Ele dizia que quem matasse a cobrona com um tiro na testa teria como recompensa a mão de uma linda donzela e poderia se casar com ela.

O meu vózinho disse que por muitas vezes, esperava a lua cheia aparecer no céu pra ver se encontrava a linda donzela se transformando em cobra na beira do rio.

Na verdade, durante essas pescarias o meu avô acabou encontrando a minha vó e esqueceu da tal cobrona.

Eles casaram, tiveram 7 filhos e viveram muito felizes até o fim da vida lá no interior.

Já a tal cobrona, ela continuou assustando os pescadores lá do interior durante as noites de lua cheia.

## APÊNDICE B - ROTEIRO

A COBRA GRANDE DA ILHA DE FAZENDINHA

POR

VICTOR CATETE

1 EXT. MARGEM DE UM RIO - DIA

A cena inicia-se com um PESCADOR saindo para pescar.

O pescador está sentado em uma canoa e segura um remo.

O pescador rema pelo rio, afastando-se da margem do rio.

Na cena, aparecem o rio serpenteando e uma casa a curta distância da margem do rio. Trata-se de um lugar simples, uma casa de madeira em um local de várzea.

Ao fundo, é possível ver a silhueta de uma floresta tropical, sol a pino e poucas nuvens.

A narração começa.

NARRADOR (V.O.)

O meu avô me contava uma história de uma cobra grande que vivia nos rios do nosso interior.

FADE OUT PARA

2 EXT. RIO - NOITE

O pescador está na canoa. Ele segura um remo e navega em um rio serpenteado.

Ao fundo, pode-se ver a silhueta de uma floresta tropical, a lua, as estrelas e o céu sem nuvens.

NARRADOR (V.O.)

Essa história começa assim: Um dia, enquanto pescavam ele viu o brilho no rio. Ele achou que era um grande barco, mas quando chegou perto percebeu que o que brilhava era uma enorme cobra grande.

Uma COBRA GRANDE emerge do fundo do rio. Ela brilha mais do que todos os elementos em cena. Sobre ela há uma luz quente.

CORTA PARA

3 EXT. MARGEM DE UM RIO - NOITE

Uma MULHER mergulha nas águas agitadas durante uma noite de lua cheia.

2.

Essa mulher tem cabelos longos e veste roupas simples.

Ao fundo pode-se ver a silhueta de uma floresta, o céu sem nuvens, a lua e as estrelas.

NARRADOR (V.O.)

Logo, essa história de espalho pela vila e começaram a dizer que a cobra era uma donzela, que na noite de lua cheia se transformava em cobra durante um banho de rio.

FADE OUT PARA

4 EXT. MARGEM DE UM RIO - NOITE

A cena mostra o pescador com uma espingarda. Ele está em pé na margem do rio.

Também pode-se ver a cobra grande. Ela está com parte do corpo para fora do rio

O pescado mira a espingarda em direção a cobra grande.

NARRADOR (V.O.)

Ele dizia que quem matasse a cobra com um tiro na testa teria como recompensa a mão da linda donzela e poderia se casar com ela.

Ao fundo da cena pode-se ver a casa do pescador, a silhueta da floresta e o céu estrelado.

SLIDE PARA

5 EXT. RIO - NOITE

A animação mostra a lua cheia subindo no céu.

A lua surge vinda de trás da silhueta da floresta.

Enquanto a lua surge, o pescador surge na cena em sua canoa no rio.

NARRADOR (V.O.)

O meu vizinho disse que por muitas vezes, esperava a lua cheia aparecer no céu pra ver se encontrava a linda donzela se transformando em cobra na beira do rio.

3.

DISSOLVE PARA

6 EXT. MARGEM DE UM RIO - DIA

A animação mostra o pescador conhecendo a uma MOÇA à beira do rio.

Eles estão lado a lado, vestem roupas simples e caminham pela margem do rio.

NARRADOR (V.O.)

Na verdade, durante essas pescarias o meu avô acabou encontrando a minha vó e esqueceu da tal cobra.

CORTA PARA

7 EXT. MARGEM DE UM RIO - DIA

A animação mostra o avô e a avó se casando.

Eles estão lado a lado, são jovens e vestem roupas sociais.

O casamento acontece na margem de um rio.

NARRADOR (V.O.)

Eles casaram, tiveram 7 filhos e viveram muito felizes até o fim da vida lá o interior.

A cena termina com os dois se beijando.

ZOOM IN PARA

8 EXT. RIO - NOITE

A cobra grande nada pelo rio em uma noite de luar.

O rio tem ondas que serpenteiam.

O fundo, pode-se ver a silhueta de uma floresta, a lua e o céu estrelado.

NARRADOR (V.O.)

Já a tal cobra, ela continuou assustando os pescadores lá do interior durante as noites de lua cheia.

CORTE PARA

4.

9 FIM