



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ – UEPA  
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA – CCNT  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN**

**FERNANDA DE ARAÚJO MENDES  
GIOVANNI PONTES BRITO**

**KALU & MUI:**  
**DESENVOLVIMENTO DE UM *TEASER* PARA UMA SÉRIE ANIMADA INSPIRADA  
NA LENDA DO MUIRAQUITÃ**

**BELÉM – PA  
2024**

FERNANDA DE ARAÚJO MENDES  
GIOVANNI PONTES BRITO

**KALU & MUI:**  
DESENVOLVIMENTO DE UM *TEASER* PARA UMA SÉRIE ANIMADA INSPIRADA  
NA LENDA DO MUIRAQUITÃ

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design, do Centro de Ciências Naturais e Tecnologia, da Universidade do Estado do Pará.

Orientadora: Profa. Ma. Brena Renata Maciel Nazaré  
Coorientador: Prof. Esp. Leonardo Valente Oliveira

Área de concentração: design gráfico, design digital e animação.

BELÉM – PA  
2024

FERNANDA DE ARAÚJO MENDES  
GIOVANNI PONTES BRITO

**KALU & MUI:**  
DESENVOLVIMENTO DE UM *TEASER* PARA UMA SÉRIE ANIMADA INSPIRADA  
NA LENDA DO MUIRAQUITÃ

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado como  
requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em  
Design, do Centro de Ciências Naturais e Tecnologia, da  
Universidade do Estado do Pará.

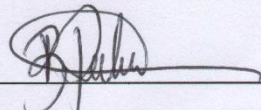
Orientadora: Profa. Ma. Brena Renata Maciel Nazaré  
Coorientador: Prof. Esp. Leonardo Valente Oliveira

Área de concentração: design gráfico, design digital e  
animação.

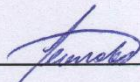
Aprovado em: 18/01/24

Nota: 10,0 (Duz)

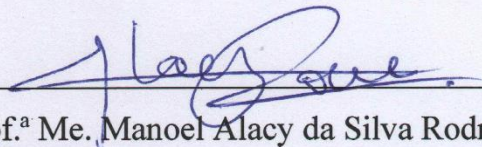
BANCA EXAMINADORA:



Prof.ª Ma. Brena Renata Maciel Nazaré – Universidade do Estado do Pará



Prof. Esp. Leonardo Valente Oliveira – Universidade do Estado do Pará



Prof.ª Me. Manoel Alacy da Silva Rodrigues - Universidade do Estado do Pará

Belém – PA  
2024

“Todo problema resolvido é outro revelado!”

**Heimerdinger** – *League of Legends*

## **AGRADECIMENTOS**

### **FERNANDA MENDES**

Este trabalho é símbolo da conclusão de um ciclo, por isso eu ofereço a minha avó, Lucila de Araújo Mendes, essa que sempre foi exemplo de pessoa e cuidado com o outro. Que sempre acreditou em mim quando eu mesma não acreditei, e que até hoje me motiva, pois sei que ela acompanha cada passo meu no céu torcendo por mim. Te amo, é tudo por você.

Agradeço a Deus pela vida e a Senhora de Nazaré pelos milagres. Por um momento foi muito difícil crer que a vida acadêmica era para mim, eu quase desisti. Mas a mãezinha do céu me segurou e me deu forças, sem ela não estaria escrevendo esses agradecimentos.

Agradeço a minha mãe Françoese, que se pudesse me dava o mundo. Obrigada por ter me ensinado que o amor é livre, é leve e presente que nem você é para mim.

Agradeço ao meu pai, Celino, também conhecido como vô. Obrigada por sempre ser meu suporte, não importa o que ocorra sei que tu ainda estarás lá por mim. Se hoje sei que posso arriscar, é porque sei que tenho uma base sólida sempre esperando por mim. Contigo aprendi que posso errar e voltar para consertar, o importante é nunca desistir.

Confio muito nas coisas no seu momento, o que confirma isso é que após atrasar um ano conheci amigos que vou levar para vida. Por isso um imenso agradecimento a todos os amigos que plantei no curso de Design, com vocês os momentos difíceis se tornaram mais leves. Um agradecimento especial ao Ricardo, que desde que nos conhecemos nunca paramos de nos falar, é conversa que não se encerra nunca. Obrigada pela paciência e por sempre ter as melhores ideias do mundo. Outro agradecimento especial ao Gabriel, que também esteve conosco nos pitacos e ideias, que traz alegria onde está. Sem o apoio de vocês dois, esse trabalho não existiria, com vocês aprendi que design se faz junto.

Agradeço a minha dupla, o Giovanni, sendo o oposto de mim e fez esse trabalho dar certo. Aprendi tanto de apreço aos detalhes. Sobre como a organização é importante e seguir o método é o caminho. Sinto que juntos conseguimos aprender muito sobre design, mas muito mais sobre nós mesmos e conseguir lidar com os nossos problemas, tu merece o mundo, torço muito mesmo por ti.

Agradeço ao meu namorado, Jaime por nessa reta final ter sido meu encontro de almas, que me traz apoio e calma. Obrigada por fazer meus dias mais alegres.

Agradeço a todos os meus professores, que diretamente contribuíram na minha formação. Em especial aos dois orientadores que tive na construção desse trabalho, ao professor

Leonardo que iniciou conosco esse projeto e tanto aconselhou. E a professora Brena pela orientação final, por muitas vezes me senti perdida na graduação, mas com você sempre foi luz, em todas as matérias que ensinou e em tudo que se propôs a ensinar. Obrigada por ser sempre tão clara, sua forma de trabalhar me fez acreditar novamente que poderia mesmo ser uma boa designer.

### **GIOVANNI BRITO**

Gostaria de primeiramente agradecer a Deus e a Nossa Senhora de Nazaré, suas bênçãos e proteção me ajudaram a concluir mais esta etapa da minha vida. E por nunca me deixarem desistir de persistir no meu sonho de entrar em uma universidade pública.

Dedico este trabalho a minha mãe Gracilene, que independente de tudo, sempre me apoiou e esteve do meu lado, além de ter me dado a melhor criação que ela pôde, também dedico ao meu pai Jorge, que hoje não se encontra mais conosco, mas que virou meu anjo da guarda, me protegendo onde quer que eu vá, tenho certeza que o senhor estaria orgulhoso da pessoa que me tornei. Vou amar vocês para sempre.

Agradeço a minha família, por também sempre estar do meu lado, principalmente a minha avó Raimunda, que sempre a considerei como minha segunda mãe, ao meu avô, que mesmos com as broncas, eu o amo. A esses dois também agradeço por terem me hospedado e em Belém durante o período de aulas. À minha irmã Jéssyca, que apesar das brigas de irmãos, ela continua sendo muito importante na minha vida e farei de tudo para protegê-la, a ela também por nos presenteado com meu sobrinho Jorge Lucas, a criança mais engraçada e inteligente que eu conheço.

À Fernanda, minha dupla, por ter topado seguir com esse projeto junto comigo, que mesmo nós sendo o completo oposto um do outro em alguns pontos, eu tentando ser o mais organizado e detalhista possível, e ela sendo aquela pessoa que só vai seguindo o processo e apreciando tudo o que ele pode proporcionar. Creio que as diversas discordâncias que tivemos, muitas mesmo, durante esse trabalho foram cruciais para o êxito do resultado, um sempre tentando impor mais a sua ideia, mas também sempre cedendo em prol do trabalho. Com você preendi a ligar menos para os detalhes e a não me preocupar tanto com os problemas que aparecem no caminho, e a aproveitar mais o processo. Você foi muito importante, não só neste trabalho, mas como amiga, te desejo todo o sucesso do mundo.

Agradeço aos amigos que fiz durante o curso, vocês foram muito importantes durante essa caminhada, com ajudas, dicas, conselhos e sendo exemplos de profissionais.

Agradeço em especial aos amigos quase irmãos que a UEPA me presenteou, Gabriel e Ricardo, a grande dupla infalível, os inseparáveis, vocês foram um grande suporte que eu tive nesse período, me ajudaram como designer e como pessoa e eu levarei pra vida o que aprendi com vocês. O Ricardo com sua extrema inteligência e ótimo senso estético, com toques de sarcasmos. O Gabriel com suas incríveis ideias mirabolantes e com seu humor incomparável, mas também com uma grande sensatez. E os dois sendo desenhista incríveis e com um ótimo gosto para a moda, vocês serão designers incríveis. Uma menção honrosa ao nosso famigerado grupo no Instagram, onde compartilhamos vários conteúdos de qualidade muito duvidosa um com o outro.

Gostaria de agradecer aos meus amigos que desde o ensino médio estão comigo, Arthur e Priscila, vocês são pessoas muito importantes na minha vida, e estiveram sempre presente durante esse tempo, agradeço a Deus por existirem, acho que eu não seria tão feliz sem as nossas maratonas de filmes de terror, que são quase uma sessão de comédia. Agradeço as dicas e conselhos que já me deram.

Agradeço a todos os professores que estiveram presentes neste momento, vocês foram cruciais para o meu desenvolvimento como profissional, agradeço em especial a professora Rosângela, uma professora e uma pessoa maravilhosa, sempre cuidadosa com todos nós. Também agradeço ao professor Leonardo, que foi o primeiro a topar seguir com esse projeto, seus conselhos foram essenciais para o início do trabalho. À professora Brena, uma excelente profissional, sempre fez de tudo para extrair o nosso melhor, sempre lembrarei dos seus conselhos. Obrigado!

“Seu foco determina sua realidade.”

**Qui-Gon Jin** – *Star Wars*

## RESUMO

O trabalho a seguir trata do desenvolvimento de um teaser para uma série animada inspirada na lenda do Muiiraquitã. O objetivo é utilizar o seu produto final como forma de propagação do folclore brasileiro visto a crescente demanda do público por consumir animações. Na metodologia houve um prévio processo de pesquisa qualitativa, que busca na literatura informações sobre o tema e levantar dados importantes sobre o público alvo e interesse do público no tema, análise de soluções existentes com animações estabelecidas. Após a pesquisa, na metodologia de design, desenvolveu diversos aspectos técnicos da série, como desenvolvimento de personagens e narrativa com base nos levantamentos realizados previamente. O resultado atingido mostra detalhes visuais e de roteiro, além de aspectos visuais gerais, como identidade visual da série e backgrounds, concepts, etc. Nesse processo, o folclore foi valorizado como uma manifestação cultural e identitária de vários segmentos sociais, visando despertar, por meio da animação, o interesse do público pela história tão rica que envolve a lenda.

**Palavras-chave:** Folclore; Animação; Muiiraquitã; Cultura; *Teaser*.

## **ABSTRACT**

The following work deals with the development of a teaser for an animated series inspired by the legend of Muiiraquitã. The goal is to use its final product as a way to propagate Brazilian folklore, given the growing demand from the public to consume animations. In the methodology, there was a previous qualitative research process, which searched the literature for information on the target audience and the audience's interest in the topic, and analyzed existing solutions with established animation. After the research, in the design methodology, several technical aspects of the series were developed, such as character development and narrative based on previous surveys. The achieved result shows visual and script details, as well as general visual aspects, such as the series' visual identity and backgrounds, concepts, etc. In this process, folklore was valued as a cultural manifestation and identity of various social segments, aiming to arouse, through animation, the public's interest in the rich history that surrounds the legend.

**Keyword:** Folklore; Animation; Muiiraquitã; Culture; Teaser.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Elenco da série “Sítio do Pica-pau Amarelo” (2001-2007) .....	16
Figura 2: Preguinho e Dona Preguiça.....	17
Figura 3: Poster da série “Icamiabas na Amazônia de Pedra” .....	18
Figura 4: Pannel de lendas do folclore brasileiro .....	21
Figura 5: Representação das amazonas .....	26
Figura 6: Figura estilizada das Ikamiabas em torno do lago. Modificado de Monteiro (1997). .....	27
Figura 7: Localização das regiões onde os muiraquitãs e outras formas batraquianas teriam sido encontrados, segundo Boomert (1987).....	28
Figura 8: O muiraquitã segundo Barata (1954) em pedra verde com furos laterais. Vistas frontal e posterior. Proprietários do acervo: A1 e A2: MAE, São Paulo; BI e B2: MPEG, Belém; CI e C2: profa. Amarilis Tupiassu, Belém .....	29
Figura 9: Representações atuais do muiraquitã confeccionados por profissionais do Polo Joalheiro do Pará .....	31
Figura 10: Frame do Curta “Fantasmagorie” .....	33
Figura 11: Frame do curta “Steamboat Willie” .....	33
Figura 12: Frame da animação “Branca de Neve e os sete anões”.....	34
Figura 13: Câmera de Múltiplos Planos .....	35
Figura 14: Capa do curta "The old mill" .....	36
Figura 15: Frame da Animação “Toy Story”.....	36
Figura 16: Frame de 'O menino e o mundo' .....	37
Figura 17: Capa da série ‘Irmão do Jorel’.....	38
Figura 18: Símbolos de classificação Indicativa .....	42
Figura 19: Teste de transmissão com o boneco do Gato Felix e Frame da série “Crusader Rabbit”.....	43
Figura 20: Logo do programa Disneyland e Frame do programa Barker Bill’s Cartoon Show .....	44
Figura 21: Pannel de animações do estúdio Hanna-Barbera .....	45
Figura 22: Séries com o envolvimento do Fred Seibert .....	46
Figura 23: Poster da série “Fanboy e Chum Chum” e Poster da série “Adventure Time” .....	46
Figura 24: Poster da Web-série “Bravest Warriors” .....	47

Figura 25: Frames de “ <i>Bee and Puppycat</i> ” no Youtube e “ <i>Bee and Puppycat</i> ” na Netflix .....	48
Figura 26: Posteres de séries baseadas em jogos.....	50
Figura 27: Séries voltadas ao público adulto.....	51
Figura 28: Posteres das séries “What If”, “Young Justice” e “The Bad Batch” .....	51
Figura 29: Pôsteres dos filmes animados “Coraline”, “ <i>Spider-man: Into the spider-verse</i> ” e “ <i>The Super Mario Bros. Movie</i> ” .....	55
Figura 30: Frames da série “ <i>The Blacklist</i> ” e dos clipes “ <i>Hallucinate</i> ”, “ <i>My Future</i> ” e “Rajadão” .....	60
Figura 31: Nuvem de palavras de profissões.....	62
Figura 32: Nuvem de palavras de séries animadas.....	64
Figura 33: Painel com <i>frame</i> das séries analisadas.....	69
Figura 34: Painel de tema visual com referências amazônicas .....	74
Figura 35: Painel de tema visual com referências de séries animadas .....	74
Figura 36: Captura de tela com a parte escrita do <i>pitch</i> de duas folhas .....	76
Figura 37: Ficha do personagem Kalu.....	77
Figura 38: <i>Design</i> dos personagens Raoni e Kalu.....	79
Figura 39: <i>Design</i> do personagem Mui para o jogo "A lenda de Mui" .....	79
Figura 40: <i>Design</i> do personagem Mui para o jogo "Kalu e Mui" .....	80
Figura 41: Arte conceitual de cenário para a série .....	81
Figura 42: <i>Pitch</i> de duas folhas da série “Kalu e Mui” .....	82
Figura 43: Captura de tela das escolhas tipográficas para a marca .....	83
Figura 44: Marca da série “Kalu e Mui” .....	84
Figura 45: <i>Storyboard</i> do roteiro 1 .....	85
Figura 46: <i>Storyboard</i> do roteiro 2 .....	86
Figura 47: <i>Storyboard</i> do roteiro 3 .....	87
Figura 48: Captura de tela do <i>software</i> CapCut .....	88
Figura 49: <i>Printscreen</i> da tela do <i>After Effects</i> com camadas animadas em <i>Puppet Pin Tool</i> . .....	89
Figura 50: <i>Printscreen</i> da tela do <i>Blender</i> com as camadas da ilustração enfileiradas.....	90
Figura 51: <i>Printscreen</i> da tela do Bandlab com a edição da trilha.....	91
Figura 52: <i>Printscreen</i> da tela do Premiere Pro com a montagem do <i>teaser</i> final.....	91
Figura 53: Pôsteres de divulgação da série.....	93

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>4</b>
1.1	JUSTIFICATIVA .....	4
1.2	PROBLEMA .....	7
1.3	HIPÓTESE .....	7
1.4	OBJETIVO GERAL .....	7
<b>1.4.1</b>	<b>Objetivo específicos</b> .....	<b>8</b>
1.5	METODOLOGIA .....	8
1.6	RESULTADOS ESPERADOS .....	9
1.7	LIMITAÇÕES DO TRABALHO .....	9
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>11</b>
2.1	O FOLCLORE BRASILEIRO .....	11
<b>2.1.1</b>	<b>O folclore no audiovisual</b> .....	<b>15</b>
<b>2.1.2</b>	<b>As lendas da região norte</b> .....	<b>20</b>
<b>2.1.3</b>	<b>A lenda do muiiraquitã</b> .....	<b>25</b>
2.2	A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO .....	32
<b>2.2.1</b>	<b>A animação brasileira</b> .....	<b>37</b>
<b>2.2.2</b>	<b>Meios de financiamento audiovisual brasileiro</b> .....	<b>38</b>
<b>2.2.3</b>	<b>Classificação indicativa</b> .....	<b>41</b>
2.3	MEIOS DE TRANSMISSÃO DE SÉRIES ANIMADAS .....	43
<b>2.3.1</b>	<b>Produtos de divulgação de animações</b> .....	<b>52</b>
<b>3</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DO <i>TEASER</i> ANIMADO DA SÉRIE MUI</b> .....	<b>56</b>
3.1	PROBLEMATIZAÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO .....	56
3.2	DEFINIÇÃO E ESTRUTURAÇÃO DO PROBLEMA .....	62
3.3	O ESTUDO, A ANÁLISE E A PESQUISA .....	65
<b>3.3.1</b>	<b>Comparação das soluções existentes</b> .....	<b>67</b>
<b>3.3.2</b>	<b>Os dados e fatores condicionantes conhecidos</b> .....	<b>71</b>
<b>3.3.3</b>	<b>As características e qualidades pensadas: Do resumo das necessidades ao conceito</b> .....	<b>72</b>
3.4	A GERAÇÃO E A REPRESENTAÇÃO DE IDEIAS .....	73
<b>3.4.1</b>	<b>Os métodos criativos heurísticos</b> .....	<b>73</b>
3.4.1.1	Painel do tema visual .....	73

3.4.1.2	Pitch de duas folhas .....	75
3.4.1.3	Ficha de personagem .....	76
<b>3.4.2</b>	<b>Desenho e modelagem .....</b>	<b>78</b>
3.4.2.1	Construção dos personagens .....	78
3.4.2.2	Construção do cenário .....	80
3.4.2.3	Pitch de duas folhas .....	81
3.4.2.4	Identidade visual da série .....	83
3.4.2.5	Roteiro e Storyboard .....	84
3.4.2.6	Produção do <i>teaser</i> .....	88
3.5	TEXTO EXPLICATIVO E JUSTIFICATIVO .....	92
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>94</b>
<b>5</b>	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>95</b>
	<b>APÊNDICE A – TERMO CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS .....</b>	<b>104</b>
	<b>APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 1 .....</b>	<b>106</b>
	<b>APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO 2 .....</b>	<b>111</b>
	<b>APÊNDICE D – PITCH DE DUAS FOLHAS .....</b>	<b>115</b>
	<b>APÊNDICE E – FICHA DOS PERSONAGENS .....</b>	<b>118</b>
	<b>APÊNDICE F – ROTEIRO 1 .....</b>	<b>122</b>
	<b>APÊNDICE G – ROTEIRO 2 .....</b>	<b>124</b>
	<b>APÊNDICE H – ROTEIRO 3 .....</b>	<b>126</b>
	<b>APÊNDICE I – ESBOÇOS .....</b>	<b>128</b>
	<b>APÊNDICE J – ARTES FINALIZADAS .....</b>	<b>130</b>
	<b>APÊNDICE K – PÔSTERES .....</b>	<b>132</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um *teaser* de animação infanto-juvenil baseada na lenda do muiiraquitã, a fim de usá-lo como ferramenta de propagação do folclore brasileiro. Compreende-se por *teaser* um vídeo contendo uma breve prévia que apresenta alguns elementos da animação, como personagens, enredo, ambientação, estilo visual e sonoro, sem revelar muitos detalhes sobre a história ou o desenvolvimento dos personagens. Geralmente, o *teaser* é utilizado para promover um produto áudio visual e gerar anseios nos espectadores, a fim de que estes se interessem pela animação e aguardem ansiosamente pela sua estreia. Sendo assim, o *teaser* tem a função de deixar o público com vontade de ver mais, sem entregar tudo de uma só vez.

A facilidade de acesso aos conteúdos folclóricos, impulsionada pela internet, desempenha um papel crucial na disseminação desses conhecimentos. O compartilhamento ativo em plataformas *online* oferece uma vitrine global para as tradições amazônicas. Além disso, a produção colaborativa de conteúdo e o intercâmbio cultural *online* possibilitam uma abordagem mais abrangente e diversificada na preservação do folclore. Assim, ao utilizar a animação como ferramenta, o projeto busca não apenas resgatar o interesse pela cultura brasileira, mas também capitalizar as oportunidades oferecidas pela internet para fortalecer a conexão das novas gerações com suas raízes culturais.

Para isso, o trabalho foi dividido em três partes principais para melhor entendimento do problema e do desenvolvimento do projeto. A divisão conta com a primeira seção, onde são abordados objetivos, justificativas e hipóteses que conduzem o projeto, a segunda seção onde é feito o referencial teórico para explanar de forma mais profunda os temas tratados no trabalho, como folclore, educação e animação. A última seção trata da parte prática do projeto, onde a metodologia acontece e as etapas estabelecidas são executadas e explicitadas por meio das ferramentas escolhidas até a parte final com a impressão e distribuição.

### 1.1 JUSTIFICATIVA

Atualmente, os desenhos animados são grandes contribuintes na formação das crianças, pois de acordo com Kethelin (2017, *online*), “os desenhos animados infantis têm o intuito não

apenas de entreter as crianças e fazer com que elas fiquem comportadas, mas desenvolver os lados emocional e intelectual e influenciar no comportamento delas”, a referida autora reforça que quando uma criança se identifica com um desenho, e um personagem chama a atenção dela, ela passa a se comportar de acordo com aquele personagem, copiando suas falas, trejeitos e a maneira como eles agem.

Asnova (2014, *online*) relaciona os desenhos animados com contos de fadas, além de dizer que eles “podem servir para dar a criança noção de moral, senso crítico, noção de certo e errado, bem e mal e consequências de atitudes consideradas inadequadas a partir da sociedade atual”. Durante a infância, a criatividade e a imaginação são despertadas com mais facilidade, fazendo com que a maioria dos conteúdos consumidos por crianças, em qualquer mídia, molde algumas características de personalidade (Kethelin, 2017).

Em adição, observa-se que o mercado audiovisual brasileiro está em pleno crescimento, com uma ampla produção de filmes e séries animadas de forma independente e também através de incentivos governamentais e privados. Com isso, este trabalho se torna essencial para que outras pessoas que tenham interesse em criar animações possam usá-lo como referência para novos produtos.

Com o público mais velho consumindo cada vez mais esse tipo de conteúdo, independente da classificação indicativa, Bardini (2021) cita exemplos como “Avatar: A Lenda de Aang” (2005), “Gravity Falls: Um Verão de Mistérios” (2012) e “Hora de Aventura” (2010), ele ainda complementa dizendo que “boa parte deles assistia a desenhos quando criança. O formato é familiar e reconfortante, e tem um apelo tão grande quanto o de uma comédia para se consumir depois de um longo dia de trabalho ou de estudos” (Bardini, 2021, *online*). Outro ponto que justifica esse aumento foi a qualidade dessas produções e a facilidade de encontrá-las com a popularização dos *streamings*, que estão aumentando cada vez mais os seus catálogos com essas produções, adicionando até séries clássicas que os jovens e adultos assistiam quando crianças, como “Batman: A Série Animada” (1992), “X-men” (1992), “Os Flintstones” (1994) ou até “Baby Looney Tunes” (2001). Porém, se antes esse conteúdo dependia da grade de programação das emissoras de TV para ser assistido, hoje ele pode ser visto em qualquer horário, local e dispositivo. Bardini (2021) encerra falando que atualmente “há inúmeros motivos para se assistir a animações e desenhos, seja um desenho infantil ao voltar do trabalho ou uma animação adulta no final de semana. Mas não assistir por achar coisa de criança, [...] é todo um gênero artístico que se está desprezando”.

Em relação a temática escolhida, compreende-se que o folclore é a base cultural que expressa o modo de vida de diferentes grupos sociais, passado entre gerações, sendo um importante saber característico que acumula valores pelo tempo, por isso é necessário que esses temas sejam estudados desde a infância, pois a realização de tal estudo significa despertar em crianças e jovens uma curiosidade genuína sobre sua própria história e seus antepassados, fazendo com que seja estimulado sobre os alunos o interesse voltado à cultura e às riquezas antropológicas da região em que um indivíduo é formado como ser social, sendo esse o principal objetivo trabalhado sobre o assunto na educação infantil (Fernandes, [201-])

Pode ser notado que o ensino do folclore é bastante trabalhado na área da educação infantil, por meio de atividades escolares com características de ludicidade, fazendo com que esse incentivo se torne atraente para as crianças. Segundo Schenini (2018), algumas instituições de ensino no Brasil abordam o tema folclore com o objetivo de resgatar a cultura presente em determinada região de maneira dinâmica e voltada ao aprendizado, com atividades como lendas, cantigas, ditados populares e trava-línguas tradicionais dos antigos povos da região, a realização de brincadeiras populares como amarelinha e pular corda, brincadeiras temáticas, prática de danças culturais, exposição de comidas típicas da região. Trabalhando, assim, a perpetuação do folclore e cultura popular já conhecida, o aprofundamento em conhecimentos referentes à históricos desconhecidos, e o contato primário dos alunos com os elementos folclóricos como lendas e tradições.

Ante o exposto, a série pretende ser uma extensão do projeto acadêmico “A lenda de Mui: Criação De Um Jogo Educativo Para Plataformas Digitais”, um jogo que utilizou as lendas folclóricas como base para a história e progressão, dando ênfase na lenda do muiraquitã, com o intuito de educar ludicamente. O projeto inicial foi desenvolvido pelos autores deste trabalho, Fernanda de Araújo Mendes e Giovanni Pontes Brito e pelos discentes Gabriel Braga Gaia e Ricardo Raiol Rodrigues, que assinaram um termo de cessão de direitos autorais, cedendo o direito de utilização do personagem Mui para fins comerciais e outras aplicações (APÊNDICE A).

Atualmente, percebe-se que o uso do muiraquitã tem sido restrito a comercialização de acessórios de moda, como joias e bijuterias. Infelizmente, muitas pessoas compram esses amuletos sem conhecer a sua origem e significado, e acabam utilizando-os apenas como um acessório. Isso acaba por desvalorizar a cultura e a tradição dos povos indígenas que criaram o

Muiraquitã como um símbolo de proteção e respeito à natureza. Portanto, é essencial que as pessoas se familiarizem com a história e o significado do Muiraquitã.

Sendo assim, este projeto se constrói sobre a proposta de abordar a temática das lendas amazônicas de forma lúdica, aprofundando-se na lenda do muiraquitã, por isso, o desenvolvimento de um *teaser* para uma série animada voltado ao público infanto-juvenil se apresenta como alternativa para o trabalho de ensino da temática abordada, pois o mesmo tem como objetivo estimular o primeiro contato e aprofundamento dentro dos estudos folclóricos por meio de atrativos para tal público, mostrando o quão interessante e divertido pode ser para a criança conhecer e aprender mais sobre determinada região e o povo que a compõe, além de abordar uma lenda pouco difundida no mercado de animação, sendo a lenda do muiraquitã utilizada de modo frívolo no dia a dia das pessoas, limitando-se apenas a elementos de adorno.

## 1.2 PROBLEMA

Como produzir um *teaser* para uma série animada, utilizando como temática a lenda do muiraquitã, através dos gêneros fantasia e aventura para o público infanto-juvenil?

## 1.3 HIPÓTESE

É possível utilizar metodologias de design para produzir um *teaser* para uma série animada, usando como base a lenda do muiraquitã para o público infanto-juvenil.

## 1.4 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um *teaser* para uma série animada sobre a lenda do muiraquitã, utilizando os gêneros de fantasia e aventura, para o público infanto-juvenil.

### 1.4.1 Objetivo específicos

- Realizar pesquisa bibliográfica acerca de animação e seu mercado no Brasil, lendas da região norte e metodologias de design que possam ser aplicadas ao desenvolvimento de um *teaser* animado;
- Analisar as soluções existentes de animações já estabelecidas no mercado;
- Compreender as características do público-alvo através de pesquisas e questionários;
- Desenvolver personagens, cenários, *concepts*, roteiro e uma história original;
- Validar os resultados com o público-alvo.

## 1.5 METODOLOGIA

Esta pesquisa tem um caráter exploratório, que de acordo com Gil (2017, p. 25) tem a finalidade de “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses”, esse tipo de pesquisa permite uma maior compreensão do tema estudado, auxiliando na identificação de possíveis causas e fatores relacionados. Assim, a pesquisa exploratória é um importante primeiro passo para estudos mais aprofundados e pode contribuir significativamente para a produção de conhecimento sobre o assunto em questão. A escolha do caráter exploratório se deu pela carência de objetos de pesquisas relacionados ao desenvolvimento de *teasers* de animação.

Quanto a abordagem, optou-se por uma pesquisa qualitativa, que se caracteriza por buscar uma compreensão aprofundada do problema estudado. Esse tipo de análise não se limita a números e estatísticas, mas procura entender o fenômeno por meio de descrições verbais e da análise de dados qualitativos. Conforme Gil (2017, p. 39) define, as pesquisas qualitativas apresentam resultados “mediante descrições verbais”, o que possibilita uma interpretação mais profunda e detalhada dos dados coletados.

Nesse sentido, os procedimentos utilizados na pesquisa foram levantamentos, pesquisa bibliográfica e questionários, todos com o intuito de obter informações detalhadas e ricas em conteúdo sobre o problema estudado. A pesquisa bibliográfica permitiu a coleta de informações teóricas e históricas relevantes para o tema, contribuindo para uma compreensão mais ampla e embasada. Os questionários foram utilizados para obter informações de indivíduos que

possuem vivências e experiências diretas com o problema estudado, enriquecendo os dados coletados, visto que, de acordo com (Marconi; Lakatos, 2003, p. 202) “a elaboração de um questionário requer a observância de normas precisas, a fim de aumentar sua eficácia e validade”, pois, para que um questionário seja eficaz e forneça dados válidos, é necessário seguir normas precisas durante sua elaboração, com perguntas cuidadosamente elaboradas de forma clara e objetiva para evitar ambiguidades e confusão para os público. Além disso, as questões precisam ser imparciais e neutras, evitando influenciar as respostas dos entrevistados.

Em resumo, a escolha da abordagem qualitativa e dos procedimentos utilizados na pesquisa permitiu uma compreensão mais aprofundada e rica do problema em questão, possibilitando uma análise mais detalhada e fundamentada dos resultados obtidos.

## 1.6 RESULTADOS ESPERADOS

- Despertar o interesse do público infante-juvenil nas lendas folclóricas amazônicas, contribuindo para a formação cultural delas;
- Desenvolver uma nova narrativa baseada nos contos do folclore amazônico;
- Elaborar um estilo com estética marcante que possa ser facilmente identificada;
- Utilizar o referencial teórico como um acervo para pesquisas futuras;
- Gerar inspiração para a criação de produções nacionais;
- Contribuir para o crescimento do mercado de animação brasileiro;
- Gerar engajamento na população em geral para o desenvolvimento de produções audiovisuais com temas culturais, aproveitando o potencial cultural do Amazônia.

## 1.7 LIMITAÇÕES DO TRABALHO

Como o curso não aborda de forma aprofundada o tema de animação e os autores não têm *expertise* em criar animação, esta etapa foi realizada através de terceirização e parceria, ficando por conta dos autores somente a criação de *concepts*, narrativas, *character design*, entre outros elementos necessários para a criação da animação.

Este trabalho tem como foco as lendas presentes no folclore amazônico, utilizando principalmente a lenda do muiraquitã. Embora a Amazônia seja uma rica fonte de tradições e histórias, a escolha de abordar somente as lendas foi feita com o objetivo de explorar em profundidade esse aspecto específico. Portanto, outras formas de expressão cultural, como danças, festivais, músicas e rituais, não foram abordadas neste trabalho.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para se fazer possível a produção de um *teaser* para uma série animada baseado na lenda do muiiraquitã, foi crucial realizar uma pesquisa específica para construção dos conhecimentos necessários para criação de produtos do mesmo gênero. Para isso, foi fundamental buscar informações sobre conceitos que tivessem uma função norteadora para o projeto, a fim de garantir a qualidade e a autenticidade da animação. Dessa forma, a pesquisa se tornou uma etapa importante para a realização do projeto, possibilitando adquirir um conhecimento mais aprofundado sobre o folclore brasileiro, a história da animação e produtos utilizados como meios de divulgação das animações.

### 2.1 O FOLCLORE BRASILEIRO

A palavra folclore é formada pelos termos em inglês *folk* e *lore*, que significa povo e sabedoria. Logo, o folclore tem o sentido extremamente amplo e traduz bem as manifestações populares de um povo, pois demonstra, por meio de suas alegorias a sua cultura, moral, modo de ver o mundo, encarar vida e morte, crença, tradições e conhecimentos. Esse tipo de manifestação nasce espontaneamente no dia a dia das pessoas, representando costumes passados de geração em geração (SAE+C, 2022). De acordo com Fernandes ([201-], *Online*) “folclore é o conjunto de manifestações culturais e tradicionais de uma região”, ou seja, o folclore se refere a práticas culturais informais e não institucionalizadas que têm uma significância especial para um determinado grupo de pessoas e que, juntas, formam um rico patrimônio cultural que merece ser valorizado e preservado. Essas manifestações são consideradas sinônimos de cultura popular e desempenham um papel fundamental na construção da identidade social de um povo. Ao longo do tempo, as tradições folclóricas têm sido mantidas e preservadas pelos membros da comunidade, servindo como uma forma de conexão entre o passado e o presente, bem como uma fonte de inspiração para o futuro.

Para Carrasco (2009) o folclore brasileiro se mostra como representação do universo criativo brasileiro.

O artesanato, as festas, as músicas, as danças, as brincadeiras, as comidas e bebidas tradicionais, os cultos, as lendas, os mitos e os contos compõem esse grande conjunto de saber popular, o folclore, que acaba sendo um retrato, uma síntese da beleza e da capacidade criativa de um povo (Carrasco, 2009, p. 7-8).

Para o referido autor, entende-se genuinamente uma sociedade por meio do conhecimento profundo de seu folclore, pois, cada conto foi passado de geração em geração por meio da oralidade, onde mesmo sem autoria específica, pode ser observada várias características das sociedades que a transmitiram. Ficam claros os olhares distintos das pessoas que vivem nos lugares que contam, como por exemplo as lendas da região amazônica, onde são apresentados personagens que imprimem formas de criaturas mágicas, figuras indígenas e inclusive heróis de origem europeia. Ao adentrar cada vez mais profundamente nas narrativas do folclore, as pessoas estão mais perto de sua ancestralidade e de entender mais sobre como determinados povos se sentiam em relação a outros em épocas passadas (Carrasco, 2009).

Em uma sociedade que cada vez mais se distancia dos saberes populares, e abraça apenas o que a indústria proporciona, é interessante incentivar a aproximação com a sabedoria popular. Pois esse requisito pode auxiliar as crianças a entenderem mais sobre a cultura popular ao qual estão inseridas. Recebendo desta forma um acervo cultural de costumes, artes, lendas, mitos, provérbios, cantigas e ensinamentos, os convidando para passá-las adiante, na roda de amigos e para os mais jovens (SAE+C, 2022).

No Brasil a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é usada como um documento de caráter normativo, que define um conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Conforme definido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), a Base deve nortear os currículos dos sistemas e redes de ensino das Unidades Federativas, como também as propostas pedagógicas de todas as escolas públicas e privadas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em todo o Brasil (BNCC, 2022). Essa base foi importante pois, os estudantes passaram a compreender melhor a construção cultural local e regional, além de valorizar suas raízes. Orientada pelos princípios éticos, políticos e estéticos, a Base soma-se aos propósitos que direcionam a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. A BNCC estabelece um conjunto de 10 competências que devem ser estimuladas para que os estudantes sejam capazes de lidar com situações complexas da vida e cotidiano exercendo sua plena cidadania. Uma dessas competências estabelecidas pela BNCC destaca a importância do

repertório cultural como elemento fundamental para a construção da identidade do estudante, capacitando-o a compreender tanto a sua própria cultura quanto a de outros povos, incentivando-o a valorizar e a criar arte e cultura (SAE+C, 2022).

Um das ciências que possui mais proximidade com as humanidades é o folclore, visto que assim como o movimento modernista da metade do século XX, o folclore é a própria liberdade estética, crítica social e nacionalismo tramados pelo próprio povo. Luís da Câmara Cascudo, é considerado um dos maiores folcloristas brasileiros, este demonstrou em suas obras a importância da cultura popular e como se dava a tradição oral em uma época em que os próprios agentes da cultura popular não praticavam a cultura letrada.

Moreira Fernandes ([201-]) cita que Cascudo situava seu objeto de estudo no passado para entender primeiro o indivíduo e a coletividade a que pertence, e em seguida chegar a conclusões mais universais. É interessante notar que essa abordagem é influenciada pelas experiências pessoais do próprio Cascudo e por sua relação com o povo, que era sua principal fonte de informação e conhecimento, essa abordagem mais próxima da realidade vivenciada pelo povo permitiu que o pesquisador desenvolvesse uma visão mais completa e complexa da cultura brasileira, que é reconhecida e estudada até hoje.

Cascudo foi um dos pioneiros em estabelecer critérios científicos para coletar e registrar as práticas populares, buscando compreender suas origens e significados. Dessa forma, ele produziu uma obra importante, o "Dicionário do Folclore Brasileiro" (1954), que contém verbetes explicativos e conceituais sobre as diversas práticas folclóricas do país. Esse trabalho de levantamento sistemático do material folclórico permitiu que o folclore brasileiro fosse estudado de forma mais ampla e aprofundada, contribuindo para a preservação e valorização dessa importante manifestação cultural. O trabalho de Cascudo, portanto, foi fundamental para o reconhecimento e valorização do folclore brasileiro como parte integrante da cultura nacional (Moreira Fernandes, [201-]).

Na obra "Tradição, Ciência do Povo" (Cascudo, 2017), foi evidenciado o olhar sobre a cultura brasileira de uma forma até então não vista, o autor expõe com intimidade o cotidiano do povo. O folclore ensina a conhecer o espírito, o trabalho, o instinto, a tendência e muitas outras coisas habituais ao homem. Este definiu rica fonte de informação etnográfica, imprescindíveis para a identificação e entendimento antropológico da cultura popular brasileira.

O livro "O Povo Brasileiro" (1995), de Darcy Ribeiro, é uma obra fundamental para a compreensão da formação cultural do Brasil. A obra é resultado de uma vasta pesquisa que

abrangeu desde a pré-história até os dias atuais. O autor propõe uma reflexão crítica sobre a construção da identidade brasileira e a diversidade cultural presente no país. Ribeiro argumenta que, ao contrário do que muitos pensam, o Brasil não é um país homogêneo, mas sim composto por diferentes grupos étnicos e culturais que se mesclaram ao longo da história. Nesse sentido, o autor defende a ideia de que é preciso reconhecer a pluralidade cultural do Brasil e valorizar as diversas formas de expressão presentes. O livro é, portanto, uma importante contribuição para os estudos culturais e para a compreensão da formação da sociedade brasileira (Hertel, [20--]).

"Visagens e Assombrações de Belém" é outra obra literária que tem como objetivo registrar e preservar o rico imaginário cultural, neste caso, da capital paraense. Publicado em 1972, o livro é resultado de um trabalho de pesquisa que foi iniciado por Walcyr Monteiro, que por meio de histórias e lendas publicadas no jornal "A província do Pará", despertou grande interesse do público em relação às visagens, assombrações e tradições culturais que cercam a região. O livro narra de forma mais acessível para o público, com o auxílio de ilustrações alguns contos de visagens e assombrações, alguns contos trazem como cenários os bairros de Belém, como, o conto "A porca do reduto", "Fantasma erótico da Soledade", "A Matinta Perera da Pedreira", "O cruzeiro do Telégrafo", "A moça do taxi", além de outros contos. Essa obra literária se configura como um importante registro do patrimônio cultural imaterial da região, que, muitas vezes, é transmitido de forma oral e corre o risco de se perder com o tempo. Com isso, esta obra se torna um documento valioso para a preservação da identidade cultural paraense. O livro de Walcyr ainda serviu como referência para a elaboração do roteiro do filme intitulado "Lendas Amazônicas" (1998) e para a produção do curta-metragem "Visagem" (2006) (Santos, 2020).

O folclore brasileiro é uma expressão cultural que se desenvolveu ao longo do tempo, fruto da interação entre diferentes povos e tradições que coexistem em um vasto território. Devido à sua vasta extensão geográfica e às diversas influências colonizadoras em cada região, o Brasil é um país com uma grande diversidade de manifestações folclóricas, que englobam mitos, lendas, ensinamentos e expressões artísticas. Essas manifestações são passadas através das gerações, e constituem uma parte importante da cultura popular brasileira. As produções artísticas que retratam o folclore brasileiro, têm um papel fundamental na preservação e valorização dessas tradições, além de contribuir para a difusão da cultura popular para outras regiões e países. Através dessas obras, é possível explorar a riqueza do folclore brasileiro e suas

múltiplas facetas, bem como despertar o interesse do público em conhecer e valorizar essa importante expressão cultural (Cinema10, [202-]).

### **2.1.1 O folclore no audiovisual**

Segundo Costa (2016) antes de Monteiro Lobato, o folclore brasileiro era marginalizado na esfera das artes e da literatura. Ainda que os elementos folclóricos estivessem presentes no imaginário popular, o estilo europeu dominante nas artes era pouco receptivo a temas nacionais. Lobato foi um dos primeiros artistas a reconhecer a importância do folclore brasileiro e promover sua valorização na literatura e nas artes. Em 1917, ele organizou a Exposição do Saci, uma iniciativa que convidou artistas nacionais a criarem obras inspiradas no Saci Pererê. Essa exposição foi um marco, pois foi a primeira vez que o Saci foi representado dentro dos padrões artísticos formais. Além disso, Lobato promoveu uma campanha para reunir histórias sobre o duende brasileiro, que resultou no livro “O Sacy Pererê: Resultado de um Inquérito” (1918). Nessa publicação, Lobato apresentou diferentes versões da lenda do Saci, mostrando como a mesma lenda pode ser construída de maneira diferente no imaginário de cada comunidade. Essa iniciativa do autor foi crucial para o reconhecimento do folclore brasileiro como uma expressão cultural valiosa e rica, que deve ser celebrada e preservada (Costa, 2016).

Lobato também é o responsável pela série de livros infantis “Sítio do Pica-Pau Amarelo”, esta obra literária é uma das mais importantes da literatura brasileira. Seus livros são marcados por elementos culturais e científicos, além de uma linguagem simples, que permite o acesso de crianças a um vasto universo de conhecimentos e aventuras. As histórias da série Sítio do Pica-Pau Amarelo são um exemplo dessa proposta literária, que se utiliza de recursos como o realismo fantástico para desenvolver a imaginação dos pequenos leitores. Além disso, as aventuras dos personagens Pedrinho, Narizinho, Emília e outros, apresentam um tom didático, que valoriza a aprendizagem por meio da diversão, como no primeiro livro da série, chamado “O Saci”, que mistura elementos do folclore brasileiro através de uma aventura de Pedrinho com personagens icônicos do folclore. A série infantil é composta por 23 livros, que se situam na maioria das histórias, no sítio do Pica-Pau Amarelo, além de ocorrerem principalmente no século XX. Assim, as obras infantis de Lobato se tornam um importante

legado cultural e literário para a infância brasileira, estimulando a imaginação, o conhecimento e o amor pela rica cultura nacional (Souza, [20--]).

Subiram – e nunca em sua vida Pedrinho subiu tão depressa em uma árvore! Tinha a impressão de que o terrível tigre dos sertões estava atrás dele, já de boca aberta, para o engolir vivo. Mas era ilusão apenas, filha do medo, pois a fera miou outra vez e o saci calculou pelo som que ainda deveria estar a cem metros dali. Pedrinho ajeitou-se como pôde numa forquilha da árvore, lá ficando quietinho ao lado do saci (Lobato, 2005, p. 29 apud Souza, [20--]).

O sítio do Pica-Pau Amarelo é uma obra icônica da literatura infantil brasileira e, como tal, houve diversas adaptações, principalmente para a televisão. Desde a primeira versão, em 1952 produzida pela TV Tupi, até as mais recentes, em 2001 e 2012 produzidas pela Rede Globo, sendo a última uma animação, a obra de Monteiro Lobato tem passado por diferentes interpretações, ajustes e transformações, sempre visando agradar e conquistar novas gerações de espectadores. As adaptações televisivas possuem elementos em comum, como a utilização de personagens marcantes, a preservação do tom lúdico e didático da obra literária, e a valorização da cultura brasileira, além de resgatar os elementos folclóricos presente nos livros. No entanto, cada adaptação também traz suas particularidades e inovações, buscando se adequar aos interesses e exigências do público em cada época (Estadão, 2021).

Figura 1: Elenco da série “Sítio do Pica-pau Amarelo” (2001-2007)



Fonte: Veja, disponível em <<https://veja.abril.com.br/cultura/sitio-do-picapau-amarelo-de-monteiro-lobato-vai-ganhar-novo-filme/>>, acesso em 17 de set de 2022

Outra produção audiovisual que evidência os mitos e lendas do folclore, principalmente amazônico, de forma lúdica e fantasiosa é o programa *Catalendas* (1999), criado pela TV Cultura do Pará em parceria com a Companhia *In Bust* Teatro com Bonecos, o programa foi transmitido nacionalmente pela TV Cultura e pelo canal Rá-Tim-Bum. Ele é apresentado por dois bonecos, Preguinho, um macaco prego inquieto e muito curioso; e pela Dona Preguiça, uma preguiça contadora de histórias, que narra os contos folclóricos para o garoto. Mesmo sendo um programa voltado para o público infantil, ele traz uma representação não tão infantilizada dos contos, como pode ser visto no episódio que narra a história do Mapinguari, que em certo momento da narração ele arranca a cabeça de outro personagem (Dantas, 2019).

Figura 2: Preguinho e Dona Preguiça



Fonte: Medium, disponível em <<https://medium.com/teorias-comunicacao/ol%C3%A1-dona-pregui%C3%A7a-83f7dd9d51f>>, acesso em: 11 de out de 2022.

O estilo do *Catalendas* está bem distante do que é exibido por muitos canais da TV aberta, e também da fechada, cujos programas e desenhos tendem a se tornar repetitivos, e, também, por serem na sua maioria importados, não refletem a realidade sociocultural brasileira. (Silva Neto, 2010, p. 45)

Além dos episódios serem carregados por esse tom místico, Silva Neto (2010) afirma que "*Catalendas* não tenta ser global", visto que o seriado não utiliza de uma linguagem formal em sua narração, e sim dialetos e gírias da região Norte do Brasil, o que para ele causa uma certa curiosidade no público não familiarizado com esse dialeto. Por conta de cortes de gastos da emissora, o programa foi cancelado em 2009 com 114 episódios, porém, 87 desses episódios

estão disponíveis no YouTube<sup>1</sup> (Silva Neto, 2010). E importante mencionar que Catalendas, através do processo de folkcomunicação<sup>2</sup>, conseguiu levar essas histórias que em sua grande maioria nasceu em comunidades ribeirinhas, para todo o país, popularizando contos que antes eram desconhecidos, ele foi um importante passo no incentivo à valorização da cultura regional, que no Brasil é tão rica (Dantas, 2019).

Além de Catalendas, a série animada, “Icamiabas na Amazônia de Pedra” que traz a histórias de quatro heroínas indígenas. Esta série, que foi inicialmente produzida a partir de um edital da TV Cultura do Pará em formato de 15 curtas animados em 2012, é inspirada na lenda das guerreiras Icamiabas, uma tribo composta apenas por mulheres guerreiras que viviam na floresta amazônica (Dornelles, 2016).

Figura 3: Poster da série “Icamiabas na Amazônia de Pedra”



Fonte: iluminuras estúdio, disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=kjFr9XLgOIU>>, acesso em: 23 de jan de 2024.

Posteriormente foram produzidos episódios de aproximadamente 11 minutos, oferecendo uma cativante mistura de aventura e diversão. A série explora temas relevantes, destacando a importância da preservação da floresta, os aspectos do cotidiano amazônico e incentivando a reflexão sobre a possibilidade de viver em uma sociedade distinta, esses

<sup>1</sup> Atualmente, o canal no YouTube com os episódios tem cerca de 43,6 mil inscritos e aproximadamente 3.400.00 visualizações. (Programa Catalendas, 2024)

<sup>2</sup> “É o estudo dos processos comunicacionais das manifestações folclóricas para fim de democratizar e difundir a chamada cultura marginalizada, ou seja, daquilo que foge do que a Indústria Cultural dissemina para as massas.” (Dantas, 2019)

já com o título “Icamiabas na Cidade Amazônia”. E assim como no seriado Catalendas, ela tem um cunho regional muito forte, onde as personagens principais, utilizam diversas gírias, principalmente paraense, em seu vocabulário (Barbosa, 2021).

A gente só quer que seja divertido, assim como é divertido para uma criança o conceito de super herói, de samurai ou o conceito de pirata, a gente tem o conceito de uma mitologia amazônica sendo representada para que se desenvolva essa percepção de que é legal, faz parte da nossa vida, faz parte da nossa realidade e também faz parte de algo que tu devas pesquisar e te aprofundar mais (Otoniel Oliveira, 2021 apud Barbosa, 2021).

Otoniel, um dos criadores da série, ressalta a importância de tornar a mitologia amazônica uma experiência divertida, comparável à fascinação que as crianças têm por algumas histórias estrangeiras. O objetivo é cultivar a percepção de que essas histórias são envolventes e fazem parte do cotidiano amazônico (Barbosa, 2021).

As séries televisivas são um meio de comunicação e entretenimento de grande importância na atualidade. Cada série tem uma estrutura narrativa única que define sua proposta e seu público-alvo. Dito isso, existem atualmente duas séries que tem a mesma proposta, propagar o folclore brasileiro, usando linguagens diferentes. Sendo elas, "Cidade Invisível" (2021) e "Turma do Folclore" (2016), nesse sentido, essas séries apresentam abordagens distintas em relação à construção narrativa. As duas tem em comum a tentativa de difundir o folclore brasileiro, sendo que a primeira é uma série *live-action*<sup>3</sup> que apresenta uma trama policial com elementos fantásticos e sobrenaturais, envolvendo criaturas mitológicas e lendas urbanas, enquanto a segunda é uma série animada infantil que tem como objetivo apresentar e difundir as lendas e mitos do folclore brasileiro. A diferença narrativa entre ambas é clara, já que "Cidade Invisível" prioriza a tensão e o drama, utilizando-se de elementos sobrenaturais para compor sua narrativa, enquanto "Turma do Folclore" se concentra na transmissão de conhecimentos culturais e folclóricos de forma educativa e lúdica, com uma abordagem mais simples e direta. Cada série possui uma proposta e público-alvo específicos, e ambas oferecem ao telespectador experiências distintas em termos de narrativa e linguagem audiovisual (Santos; Franca, 2020; Pinheiro, 2021).

---

<sup>3</sup> “Produção que usa atrizes e atores reais e que pode, ou não, ser combinada com animações 2D e CGI (em inglês, imagens geradas por computador)” (Oito Milímetros, 2020).

No cinema, destaca-se o filme “Sinfonia Amazônica” (1953) de Anélio Latini Filho, este que foi o primeiro longa-metragem de animação brasileiro, no início do filme, se vê um *making of* de Latini criando os elementos do longa sozinho, que foram cerca de quinhentos mil desenhos feitos num período de quase seis anos. Tendo como grande inspiração o filme “Fantasia” (1940), da Disney, com um tom extremamente brasileiro, usando cenários e personagens inspirados em nossa fauna e flora, além de uma narração totalmente informal, o filme apresenta de forma leve e descontraída um indiozinho chamado Curumi e um boto, que durante um passeio na floresta mostra sete lendas amazônicas, incluindo A lenda da Noite, A formação do Rio Amazonas, A lenda do fogo, Caipora, O Jabuti e a Onça, Iara, A lenda do Arco-Íris. "Sinfonia Amazônica" é uma produção que valoriza a cultura e o folclore brasileiros, apresentando essas lendas amazônicas de forma lúdica e criativa, além de ser um exemplo de dedicação e esforço na produção de animações (Cruz, 2009; Ficar, [20--]).

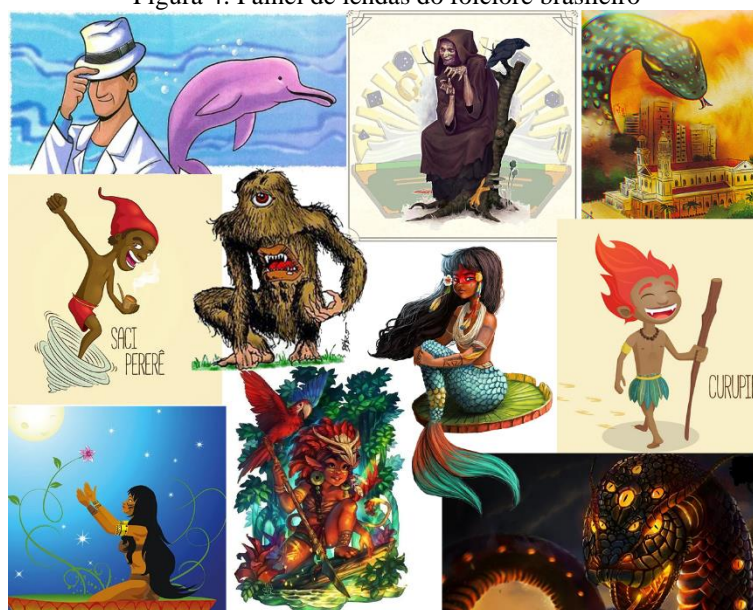
Outro longa que pode ser citado é o intitulado “Além da Lenda” (2022), o filme, dirigido por Leo Ribeiro, conta a história de um trio de criaturas estrangeiras mundialmente famosas, o Trio Halloween, chegando ao Brasil com o intuito de obter um livro que contém todas as histórias do folclore brasileiro, com o objetivo de controlar as lendas nacionais. A trama é conduzida pela busca dos personagens lendários Comadre Fulozinha, Negrinho do Pastoreio e Curupira por proteção contra essa nova ameaça, contando com a ajuda de um garoto chamado Lucas. O universo criado para o filme vem de uma série televisiva de mesmo nome. E de acordo com o produtor executivo do longa, Ulisses Brandão, o objetivo do filme é apresentar as lendas do folclore brasileiro a um público mais jovem, que possivelmente está mais familiarizado com personagens de grandes franquias (Medeiros, 2022).

### **2.1.2 As lendas da região norte**

No contexto brasileiro de lendas e mitos, é frequente que sejam observadas figuras recorrentes na origem do país, destacando-se os indígenas, africanos e europeus, povos que exerceram influência significativa na formação da cultura nacional. Nesse sentido, considerando-se a relevância do folclore como instrumento educacional, faz-se necessária a análise das principais lendas brasileiras e nortistas e suas características comuns. Algumas das alegorias mais notáveis envolvem personagens indígenas, como é o caso da "Lenda da Iara",

que retrata uma índia filha de um pajé e reconhecida por suas habilidades como guerreira. Outra lenda de destaque é a "Lenda da Mandioca", que descreve a origem da raiz a partir da história de uma menina chamada Mani, que foi sepultada em uma oca. Há diversas outras lendas narradas sob uma perspectiva culturalmente rica, retratando a história e tradições de um povo que possui um vasto patrimônio, mas que não necessariamente o guarda por meio de um método tradicional de arquivamento (Linus, 2021).

Figura 4: Painel de lendas do folclore brasileiro



Fonte: Adaptado pelos autores (2022)

As principais lendas brasileiras têm características específicas, que não são necessariamente as mesmas vistas em contos de outros povos, como os europeus por exemplo. Esses contos apresentam um conteúdo moral muito forte, explicações sobre a cultura de um povo, sobre animais, a importância do alimento ou mesmo sobre alguma força da natureza, como o sol, chuva, lua etc. Isso demonstra a relação que os indígenas têm com a natureza ao seu redor, onde pode ser observado a sua proximidade com a terra e sua noção de coletivo. Porém, mais do que isso, eles também são importantes para entender as nossas origens e manter muito do pensamento dos povos originários que, em outras partes do país, foram dizimados e não conseguiram manter suas formações sociais e suas referências culturais (Linus, 2021). A

Amazônia contempla uma gama de mitos<sup>4</sup> folclóricos, ao longo dos anos, muitas dessas lendas foram retratadas em vários tipos de mídias, impulsionando a popularização de alguns personagens característicos (Mendonça, 2019).

Carrasco (2009, p. 8) diz que “ao entrarmos em contato com as narrativas de nosso folclore, ficamos mais perto de nós mesmos. Podemos compreender melhor e apreciar a riqueza das origens de nossa cultura”. O contato com as narrativas folclóricas de nossa cultura nos permite uma compreensão mais profunda das formas de expressão, valores e crenças que permeiam nossa sociedade, além de nos aproximar de nossa história coletiva. A valorização e preservação das diferentes manifestações culturais que fazem parte de nossa identidade são importantes para a promoção e difusão de nosso patrimônio cultural. Portanto, a preservação e valorização de nossas origens culturais são fundamentais para manter uma conexão entre passado, presente e futuro, bem como para a construção de uma sociedade mais consciente e reflexiva sobre suas práticas e tradições. Além de despertar nas crianças e jovens uma curiosidade sobre os antepassados, e estimular seus interesses pela riqueza de cada região, nesse caso em específico da região norte. As lendas são fundamentais para compreender a história dos povos que habitam a Amazônia. Algumas lendas famosas da região incluem a lenda da Cobra Grande, que é uma cobra gigantesca que habita os rios e pode mudar o curso das águas; a lenda do Uirapuru, um pássaro mágico que pode realizar desejos especiais; a lenda da Mandioca, que explica a origem dessa planta; a lenda do Açaí, que conta a história de um fruto que salvou uma tribo da fome; e outras lendas locais. As lendas, portanto, são uma forma de preservar a cultura e as tradições locais, além de ensinar lições morais e transmitir conhecimentos sobre a história e a natureza da região (Linus, 2021).

Para compreender a relação das lendas na região norte, deve-se levar em consideração a relação das pessoas da região com seu espaço, pois muitas dessas lendas também têm um forte aspecto simbólico, representando as forças da natureza e os desafios que as pessoas enfrentam em sua relação com ela, Apolinário ([20--]) cita que:

---

<sup>4</sup> “O mito é uma narração de caráter fantástico, normalmente protagonizada por personagens sobrenaturais e heroicos, sendo usado para explicar fatos da realidade e fenômenos naturais que não eram compreendidos pelos povos antigos. [...] As lendas são relatos folclóricos transmitidos oralmente, com o objetivo de explicar acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais. As histórias são fantásticas e são criados com elementos de ficção que podem ser baseadas em algum acontecimento histórico” (Silva, 2016)

A Amazônia possui uma diversidade étnica, religiosa e cultural muito grande, várias crenças provêm da mitologia indígena, conservadas e repassadas pela etnia cabocla, predominante da região, resultado das confluências sociais distintas, principalmente dos ribeirinhos, que vivem em constante contato com a natureza, que interfere diretamente na sua formação cultural e social, de modo que, trazem histórias assombrosas, ritos poucos conhecidos, festa e comemoração específica das suas localidades, que não são comuns no meio urbano (Apolinário, [20--], *Online*).

Além disso, a mitologia indígena presente nessas lendas do norte é utilizada para explicar a origem das coisas e para alertar sobre a importância da preservação da natureza, enfatizando a relação de proteção entre os seres divinos e a natureza. Esses heróis divinos nas lendas, são seres que habitam a floresta e os rios, possuindo características tanto de humanos quanto de animais. Esses personagens são retratados como detentores de poderes sobrenaturais, que estão intimamente relacionados com os elementos da natureza, como o sol, a lua, os animais, os sons, a criação de palavras mágicas e de ritos, e o folclore da região. Essa vida mística e encantada é presente na literatura amazônica e é apreciada pelas pessoas que vivem em contato direto com a natureza. Dessa forma, as lendas amazônicas servem como uma fonte de compreensão da cultura e da relação do ser humano com a natureza na região do norte (Apolinário, [20--]).

Algo também muito presente nas lendas e mitos da região norte é a questão da mitologia indígena, que discute o confronto entre a cultura coletiva indígena e as narrativas populares derivadas do plano etnográfico. Quando outras etnias e culturas chegaram ao que agora é chamado de Brasil, as crenças dos povos indígenas sofreram transformações e receberam novos conceitos e inspirações que vieram com os colonizadores, levando-os a reinterpretar e recriar suas lendas e mitos. Os mitos dos povos indígenas têm suas origens em suas próprias verdades, e suas crenças foram moldadas de acordo com as influências que sofreram ao entrar em contato com outras culturas. Mitos e lendas são uma maneira comum de as sociedades explicarem a existência de tudo que cerca a humanidade, como plantas, rios, universo e todas as anomalias e fenômenos que a ciência não consegue explicar nos tempos contemporâneos. A mitologia Guarani da criação apresenta Iamandu (ou Nhanderu ou Tupã) como a figura principal, o deus Sol que criou tudo na Terra com a ajuda da deusa da Lua, Araci e Tupã criou a humanidade. Para muitos povos indígenas, Nhanderu é a energia cósmica do universo que criou Tupã, o deus do trovão, protetor dos seres celestiais, enquanto para outros, eles são o mesmo (Apolinário, [20--]).

O autor supracitado também descreve em seu texto algumas lendas da região amazônica, como a lenda dos irmãos Honorato e Maria Caninana, que conta a história de dois gêmeos que nasceram na forma de serpentes escuras, com personalidades opostas. Enquanto Honorato se transformava em uma cobra grande para ajudar as pessoas em perigo, Maria Caninana era cruel e destrutiva, virando embarcações e causando a morte de pessoas. A lenda termina com a tragédia familiar, onde Honorato mata Maria Caninana após uma longa luta que durou muitas horas. A história mostra a diferença de personalidade entre os irmãos e as consequências da maldade de Maria Caninana, que levou à sua própria morte.

O Curupira é um ser mitológico presente nas florestas amazônicas, descrito como um ser que tem os pés virados para trás. Suas características físicas variam bastante, como a cor dos pelos, tamanho das orelhas e posse ou não de um machado. Há relatos de sua personalidade bondosa ou maléfica. De acordo com a crença indígena, o Curupira é um espírito mau que habita o mundo inferior e protege a floresta, permitindo aos caçadores matarem somente os animais necessários para sua sobrevivência. Ele é descrito como um guardião sobrenatural, que usa seus poderes para adivinhar pensamentos, castigar aqueles que fazem mal à mata e deixar os caçadores perdidos (Apolinário, [20--]).

Segundo Apolinário ([20--]), o Mappinguari é uma criatura peluda e enorme, semelhante a um macaco, que habita as florestas e cavernas da região amazônica. Sua aparência é marcada por pelos escuros, pés semelhantes a mãos de pilão, um único olho no meio da testa e uma boca que se estende de orelha a orelha. Diferentemente de outras lendas, o Mappinguari é visto como um ser irracional que causa terror e destruição por onde passa, atacando e devorando suas vítimas. Acredita-se que ele aparece apenas uma vez por ano para atacar os habitantes locais.

Iara é uma figura lendária presente nas águas da Amazônia, sendo descrita como uma bela mulher que habita os rios e lagos da região. Ela é conhecida por emergir durante os momentos calmos do dia, especialmente ao anoitecer, e habita um reino encantado no fundo dos rios. Embora a origem da lenda de Iara seja incerta, muitos estudiosos sugerem que sua figura pode ter sido influenciada por mitos mediterrâneos e africanos. De acordo com a lenda indígena, ela era uma guerreira da tribo, que foi morta pelos seus irmãos com inveja dos elogios que recebia do pai. Ela conseguiu se vingar e, posteriormente, fugiu do seu pai que a condenou à morte. Seu corpo foi jogado no encontro dos rios Negro e Solimões, onde foi transformada em uma sereia pelos peixes (Apolinário, [20--]).

A lenda do Boitatá conta que ele era a única cobra sobrevivente de um grande dilúvio e que agora vagueia pelos campos em busca de restos de animais. A lenda é composta por crenças religiosas e indígenas que buscam explicar sua origem e natureza. Às vezes, o Boitatá é visto como uma cobra com olhos flamejantes, perseguindo viajantes noturnos, enquanto outras vezes é visto como um facho cintilante de fogo correndo pela mata. A ciência confirma a existência do fenômeno Fogo-fátuo, que pode explicar a origem dessa lenda (Apolinário, [20--]).

O mito da Caipora, também conhecida como Caiçara pelos índios e jesuítas, é uma figura lendária que protege a mata e os animais. Similar ao Curupira, ela ataca caçadores que matam animais por prazer e atrai pessoas com gritos e imitações de vozes humanas. Na Amazônia, a descrição mais frequente é a de um índio de pele escura, coberto de pelos e cabelos longos, que monta um porco-do-mato e carrega uma vara ou arpão para proteger a vida animal (Apolinário, [20--]).

### **2.1.3 A lenda do muiraquitã**

Para falar do muiraquitã, é necessário entender sobre a lenda das Icamiabas, ou Amazonas, elas eram um exemplo singular de uma sociedade matriarcal que surgiu há milhares de anos no continente americano. Essas mulheres criaram uma cultura única, com uma personalidade e comportamento distintos que foram fortemente influenciados por sua determinação, independência e ausência de vocação maternal. As mulheres guerreiras viviam em povoações compostas apenas por mulheres, e após um ritual de "acasalamento" com homens de outras tribos, elas engravidavam e ficavam apenas com as meninas para ensiná-las a se tornar guerreiras. Os meninos eram entregues aos pais ou mortos, mantendo assim a comunidade constituída exclusivamente por mulheres. (Santos, 2017)

As guerreiras recebem os visitantes em suas redes tecidas a mão com fios de folhas de palmeiras e algumas com apliques de penas de aves, um aposento preparado com bastante atenção para o importante ritual de “união”. [...] Entre toques e prazeres as guerreiras se entregam confiantes de que daquele ritual possam gerar e nascer a continuação de um povo, as filhas das guerreiras. (Santos, 2017, p. 8)

Em comparação, Costa, Silva e Angélica (2002) relatam que as Icamiabas, que também ficaram conhecidas com as Amazonas de Orellana<sup>5</sup>, eram mulheres habilidosas no manuseio do arco e da flecha, habilidade que foi adquirida após a queima do seio direito das filhas ainda jovens. Era uma tribo que não permitia a presença masculina, com exceção de uma única época do ano, quando essas mulheres realizavam uma grande festa as margens do rio Yacy-Uaruá (espelho da lua) para Lacinará, durante a celebração, após derramarem potes cheios de perfume na água do lago consagrado à lua, elas dançavam, cantavam e se banhavam na água purificadora. Na meia-noite, quando a lua brilhava intensamente no céu, as Amazonas faziam amor com os Guaçaris, homens de tribo indígena especialmente convidados para a festividade. Em seguida, mergulhavam no lago para buscar o barro mole e verde do fundo, ao qual davam formas batraquianas<sup>6</sup>, resultando nos famosos muiraquitãs, que eram usados como amuletos pelos Guaçaris.

Figura 5: Representação das amazonas



Fonte: Lugares de memória, disponível em <<https://lugaresdememoria.com.br/santarem-a-terra-do-muiraquita/>>, acesso em 01 de maio de 2023

Outro registro da relação das Amazonas com o muiraquitã é descrito por Cruls (1955), onde ele cita que mesmo essa história parecendo irreal, ela ainda assim é bela. O autor relata que, de acordo com os índios, as Icamiabas se reuniam anualmente em uma grande festa à mãe dos muiraquitãs, habitante de um palácio encantado no lago Jaciuaruá o espelho da lua, onde

---

<sup>5</sup> "Explorador espanhol nascido em Trujillo, pioneiro na exploração do rio Amazonas e participou da conquista do Peru e da fundação da cidade de Guayaquil (1538)" (Escola, [202-]).

<sup>6</sup> "[Zoologia] Que se refere ou pertencente aos Batráquios, antiga ordem, atualmente chamada anfíbios, da qual fazem parte os sapos, as rãs e as pererecas" (Batráquio, 2023).

mergulhavam e recebiam um barro mole para moldar seus amuletos. Essa celebração coincidia com a chegada dos maridos dessas guerreiras, que recebiam os muiraquitãs como presentes em agradecimento as filhas que eles tinham gerado. Embora possa ser vista como uma história folclórica, a tradição do uso de amuletos muiraquitãs pelas Amazonas é amplamente documentada e estudada por arqueólogos e antropólogos, revelando a importância desses objetos na cultura indígena.

Figura 6: Figura estilizada das Ikamiabas em torno do lago. Modificado de Monteiro (1997).

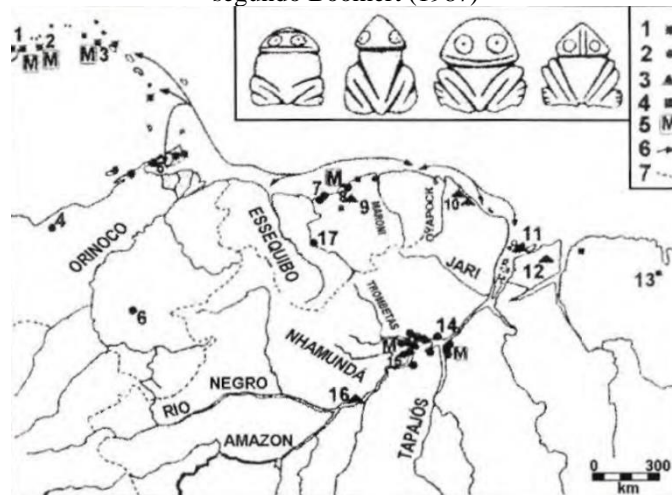


Fonte: (Costa, Silva e Angélica, 2002)

A região dos Tapajós, localizada no oeste do Pará, é conhecida por sua rica história e cultura indígena. No entanto, apesar da presença de pesquisadores e viajantes desde o século XIX, as pedras verdes encontradas nos rios da região, conhecidas como muiraquitãs, não foram descritas com precisão em seus registros, essas pedras eram talhadas em formas zoomorfas ou cilíndricas. Embora muitos missionários, navegantes e pesquisadores tenham passado pela região, poucos se deram conta da importância dessas pedras, limitando-se a fazer vagas referências a elas em seus relatos. Foi somente em 1817 que Spix e Martius registraram em sua obra a designação tupi das "*pierres divines*", que tanto buscavam, mencionando-a como *Muraquêitã*. A grafia *baraquitãs* e *buraquitãs* surge pela primeira vez no manuscrito de Maurício de Heriarte, em 1662. O padre José de Moraes e o bispo Frei João de S. José de Queiroz referenciam a pedras verdes como *puúraquitan* e *uuraquitan* respectivamente. O cônego Francisco Bernardino de Souza, em sua obra "Lembranças e Curiosidades do Valle do Amazonas", utilizou o termo *muraquitan* e no manuscrito "Relatório sobre o Yamundã", do Heriarte, refere-se a *muyrakyatã* (Costa, Silva e Angélica, 2002).

Foi no século XIX que o termo *muirakitã* se popularizou, impulsionado pela obra de Barboza Rodrigues, “*O Muyrakytã*”, que de acordo com Costa, Silva e Angélica (2002, p. 470), “populariza-se exatamente na boca dos civilizados e semicivilizados, quando os índios portadores desse artefato lítico já estavam praticamente extintos”. Desde então, muitas lendas e histórias têm sido contadas sobre essas pedras, associando-as às míticas Amazonas e a poderes místicos. Embora a grafia correta do termo *muirakitã* tenha sido objeto de debate ao longo dos séculos, é inegável a importância cultural e histórica desses artefatos para a região amazônica e para o Brasil como um todo.

Figura 7: Localização das regiões onde os *muirakitãs* e outras formas batraquianas teriam sido encontrados, segundo Boomert (1987)

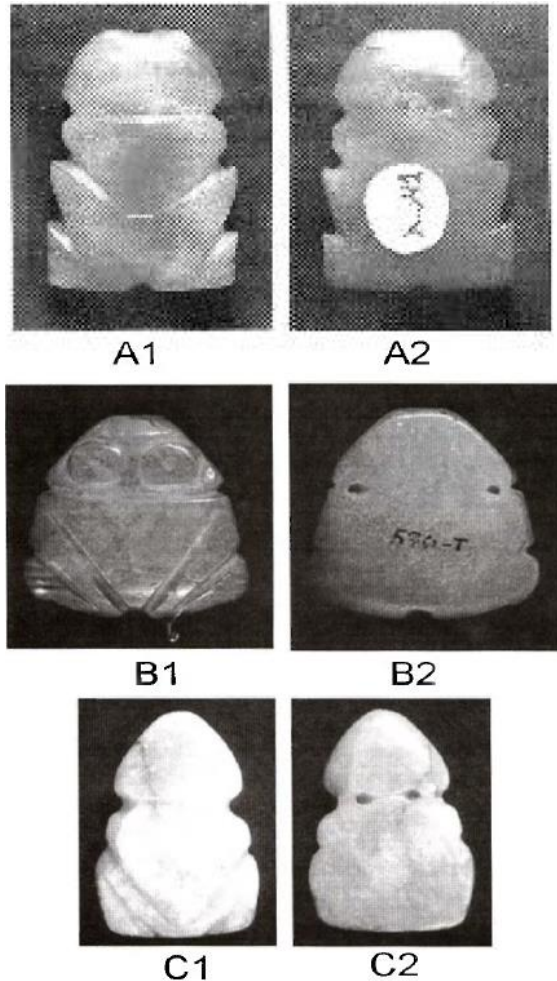


Fonte: (Costa, Silva e Angélica, 2002)

Costa, Silva e Angélica (2002) apresentam duas definições distintas de dois autores sobre o que são os verdadeiros *muirakitãs*. Enquanto Rodrigues admite diferentes formas zoomorfas, cilíndricas, fusiformes, entre outras, Barata considera apenas as formas batraquianas com duplos furos laterais. Em seu trabalho, os referidos autores (*ibid.*, p. 471) adotam a definição de barata, pois para ele “estender o termo a outros artefatos líticos abundantes na região, e sem o esmero dos *muirakitãs*, seria colocá-los no lugar comum dos demais”. Ele ainda destaca que é difícil realizar uma reconstituição histórica dos *muirakitãs*, visto que, os povos que os confeccionavam não faziam uso da escrita, e que o termo *muirakitã* possa ser discutido, já que pode ter sido uma criação posterior dos exploradores europeus. Santos (2017) cita que o termo *Muyrakytã* é uma palavra de origem tupi que foi adaptada posteriormente à conquista da Amazônia, e que a grafia atual é resultado de diversas tentativas de missionários e cientistas de registrar o nome do objeto, sendo estas, “nó de pau”, “pedra

verde do rio”, “pedra de chefe”, “botão de gente”. Essas adaptações mostram a dificuldade em se comunicar e entender as línguas indígenas, ainda assim, apesar das tentativas de registro, muito do conhecimento sobre os muiraquitãs e sua importância cultural foi perdido ao longo dos anos, em parte devido à falta de escrita pelos povos que os criaram.

Figura 8: O muiraquitã segundo Barata (1954) em pedra verde com furos laterais. Vistas frontal e posterior. Proprietários do acervo: A1 e A2: MAE, São Paulo; B1 e B2: MPEG, Belém; C1 e C2: profa. Amarilis Tupiassu, Belém



Fonte: (Costa, Silva e Angélica, 2002)

Rodrigues (1875) usou o termo com a grafia Muyrakytã. Embora seja ainda motivo de controversa a etimologia do termo muiraquitã, hoje aceita-se como verbete de origem tupi [miraki'ta], tipicamente amazônico. Correntemente é grafado Muiraquitã, conforme consta no trabalho de Barata (1954). Em seu trabalho, com base em carta de Max Boudin, conclui que o termo em tupi seria pu'ir-a(w)ki(i)tã ou mu'ir-a(w)ki(i)tã [pu'ir ou mu'ir = missangas, contas, enfeites, etc.; a(w)ki = mexer, usar, tocar; itã = espécie de sapo ou rã. (Costa, Silva e Angélica, 2002, p. 472)

Para a maioria dos historiadores e pesquisadores, o muiraquitã tinha como principal função o uso na forma de amuletos, Costa, Silva e Angélica (2002) abordam os diferentes meios destas utilizações, citado por alguns exploradores. Para o explorador francês De La Condamine, os muiraquitãs eram utilizados como pendentes peitorais pelos povos indígenas. Segundo o escritor Heriarte, as pedras eram de grande apreço, sendo usadas como moeda de troca para adquirir diversos bens, como mulheres, escravos e cães de caça, para ele, os muiraquitãs eram valorizados não apenas por seu aspecto simbólico, mas também por seu valor prático como meio de troca. Rodrigues destaca o contrário, em um relato de 1875 ele diz que um velho índio "*tapuya*" tinha um muiraquitã que era passado de geração em geração, que o índio guardava com muito cuidado por acreditar que a pedra possuía virtudes imaginárias, capazes de protegê-lo de diversas doenças, além de ser um objeto encantado, capaz de trazer sorte e benção para quem o carregava consigo; porém, em um outro relato de 1899, Rodrigues diz ter conhecido uma índia com cerca de 120 anos da tribo *Tapuyus*, que falou que os muiraquitãs eram usados como produtos de trocas, mas também como amuletos pendurados no pescoço. Fernandes mencionou que índios da tribo *Pariukur* penduravam as pedras em seus narizes e que eles eram enterrados com ela. Boomert cita que os muiraquitãs eram importantes meios de troca em cerimônias entre as comunidades indígenas na região amazônica, essas pedras eram objetos valiosos que representavam valores primitivos, trocados entre as elites, e entre os grandes líderes das comunidades tribais, para ele, essas pedras verdes representavam um importante símbolo de adorno. Dito isso, Costa, Silva e Angélica (2002) concluem que pela presença de furos laterais no muiraquitã, isso indica que essas pedras eram penduradas no corpo humano, provavelmente como enfeites para a vaidade ou para fins supersticiosos ou religiosos; e que ao decorrer do tempo, os muiraquitãs poderiam ter sido utilizados para outros fins, como os citados pelos exploradores mencionados.

A forma batraquiana do Muiraquitã é um objeto arqueológico de grande importância na cultura amazônica, que se destaca pela combinação da pedra verde e da forma estilizada de um sapo. Embora sua origem e significado exatos ainda sejam objeto de debate, é possível interpretar o simbolismo do Muiraquitã a partir de sua forma batraquiana e de sua cor verde. Acredita-se que a pedra verde, especialmente o jade, possua propriedades medicinais e espirituais em diferentes culturas, como na Ásia e na América Central, onde é utilizada como amuleto. Na Amazônia, o Muiraquitã em forma batraquiana pode estar relacionado à ideia de fertilidade, que é simbolizada pela alta capacidade reprodutiva dos animais batráquios e pela

semelhança de sua forma com a anatomia externa do órgão reprodutor feminino. Nesse sentido, a forma e a cor verde do Muiraquitã podem estar aludindo à fertilidade na reprodução humana, que era muito valorizada na época. Além disso, a cor verde do Muiraquitã também pode estar relacionada à cor das águas do rio Tapajós e dos lagos da região, bem como à cor da floresta, que constituem o local onde os povos pré-colombianos da região viviam (Costa; Silva; Angélica, 2002; Santos, 2017). Dessa forma, a cor pode estar simbolizando a relação desses povos com a natureza, bem como a sua conexão espiritual com a natureza. A figura mais comumente associada ao muiraquitã, como mencionado anteriormente, é a da rã. Na simbologia, há diversos significados associados a este animal, sendo que, no ocidente, a rã é considerada um símbolo de ressurreição devido às suas metamorfoses. Ademais, a rã possui uma relação com a água, o que a torna uma figura importante em diversas culturas, onde é utilizada para invocar a chuva. Dessa forma, a representação do muiraquitã em forma de rã pode estar relacionada à fertilidade, à ressurreição e à ligação com a água, elementos de grande importância para os povos pré-colombianos da região amazônica (Costa; Silva; Angélica, 2002; Santos, 2017). Contudo, o simbolismo da forma batraciana do Muiraquitã pode ser interpretado a partir de diferentes perspectivas, que envolvem a relação dos povos amazônicos com a natureza, a ideia de fertilidade na reprodução humana, a conexão espiritual com os espíritos da natureza representados pelo sapo.

Figura 9: Representações atuais do muiraquitã confeccionados por profissionais do Polo Joalheiro do Pará



Fonte: Espaço São José liberto, disponível em <<http://espacosaojoseliberto.blogspot.com/2013/02/muiraquitas-do-polo-joalheiro-vao.html>>, acesso em 01 de maio de 2023

## 2.2 A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

A *World Design Organization* (2022) conceitua o design como “um processo estratégico de solução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso dos negócios e leva a uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadores”<sup>7</sup>. Segundo a organização, o design usa da criatividade para solucionar problemas, através de pesquisa, inovação e tecnologia. A animação, que vem do latim “*animare*” e significa “dar vida” ou “alma”, pode ser caracterizada como o processo de dar vida a objetos estático, podendo tornar real desde o sonho de uma criança até a criação do mundo mais louco (Wright, 2005, p. 1).

Faria (2015) cria um questionamento em relação a animação e como ela está ligada ao design e a arte.

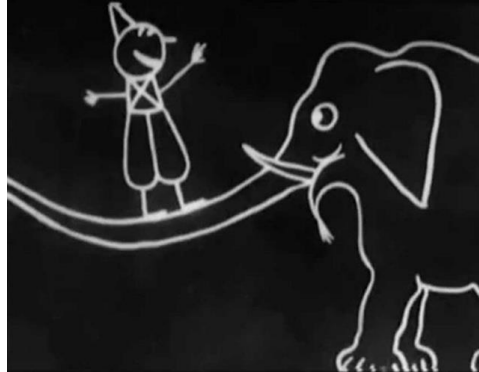
Há por parte dos animadores uma forte consideração de que animação é arte, simplesmente [...]. No entanto, considerando todo o processo de desenvolvimento de imagens animadas, desde a idealização, projeção, organização de elementos, conceitualização, animação não é apenas arte, mas sim, e também, design (Faria, 2015, p. 1).

Em 1908, em um teatro de Paris, Émile Cohl apresentava o primeiro desenho animado do mundo, o “*Fantasmagorie*”. A história se inicia com a mão de Cohl desenhando um palhaço que no decorrer da animação passa por diversas transformações inusitadas, além de interagir com vários objetos e personagens que também passam por transformações. “*Fantasmagorie*” foi produzido com cerca de 700 imagens desenhadas com tinta nanquim e depois teve a cor invertida em um processo de negativo duplicado, criando um efeito de desenho com giz em um quadro negro (Novaes, 2021).

---

<sup>7</sup> “A strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and experiences” (World Design Organization, 2022, Tradução nossa).

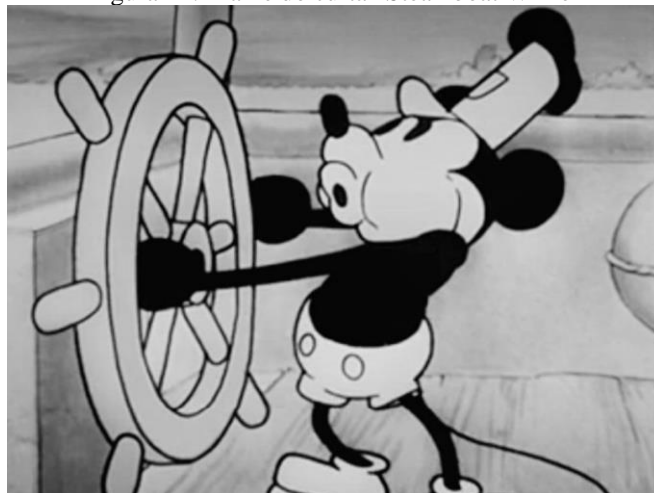
Figura 10: Frame do Curta “Fantasmagorie”



Fonte: Research Gate, disponível em <[https://www.researchgate.net/figure/Fotograma-de-la-pelicula-Fantasmagorie-Emile-Cohl-1908\\_fig6\\_340109607](https://www.researchgate.net/figure/Fotograma-de-la-pelicula-Fantasmagorie-Emile-Cohl-1908_fig6_340109607)>, acesso em 09 de ago de 2022.

Lucena (2011, p. 97) declara que “não é nenhum exagero afirmar que o século XX não teria as feições culturais que o caracterizaram sem a influência do imaginário do mundo de fantasia criado a partir dos desenhos animados da Disney”. Quando se fala de animação, é impossível não citar a importância que a Walt Disney tenha para a indústria, dado que ela se tornou uma grande referência, visto que, até hoje os estúdios de animação não conseguiram se desvincular dos conceitos artísticos criados pela Disney (Lucena, 2011). As técnicas usadas para criar animações foram sendo aperfeiçoadas ao longo do tempo, e alguns de seus lançamentos se tornaram marcos na indústria.

Figura 11: Frame do curta “Steamboat Willie”



Fonte: Filmes e Cenas, disponível em <<https://filmesecenas.com/cenas/66-mickey-mouse-steamboat-willie>>, acesso em 09 de ago de 2022.

O lançamento de “*Steamboat Willie*” em 1928 pela Walt Disney, que embora não tenha sido a primeira animação com áudio sincronizado, foi a que se tornou mais popular, sendo um

dos primeiros grandes sucessos da empresa (Marasciulo, 2020). Outro grande passo para a indústria da animação foi o lançamento do curta *“Flowers and Trees”*, de 1932, também da Walt Disney, foi o primeiro curta animado a ser lançado com cores, originalmente, ele seria um curta em preto e branco, porém, com a chegada da tecnologia conhecida pro Technicolor<sup>8</sup>, a animação foi refeita usando esse novo processo, o que lhe rendeu um Oscar de melhor curta-metragem de animação no mesmo ano (Efemérides do Éfemello, 2017).

Figura 12: Frame da animação “Branca de Neve e os sete anões”



Fonte: Ilustrado, disponível em <<https://ilustrado.com.br/branca-de-neve-e-os-sete-anoes-foi-o-primeiro-longa-animado-da-disney/>>, acesso em 09 de ago de 2022.

Foi com o filme *Branca de Neve e os sete anões* (1937) que a Disney alcançou o ápice da qualidade técnica para a época, sendo o primeiro longa-metragem de animação a ser lançado (Marasciulo, 2020). Com parte da produção das animações sendo feitas com o processo de rotoscopia<sup>9</sup>, essa técnica fez com que a anatomia dos personagens humanos e suas movimentações ficassem mais realistas (Animação S.A., 2015). A criação da câmera de múltiplos planos proporcionou que os filmes tivessem uma melhor representação de perspectiva nas telas, seu funcionamento era feito da seguinte forma:

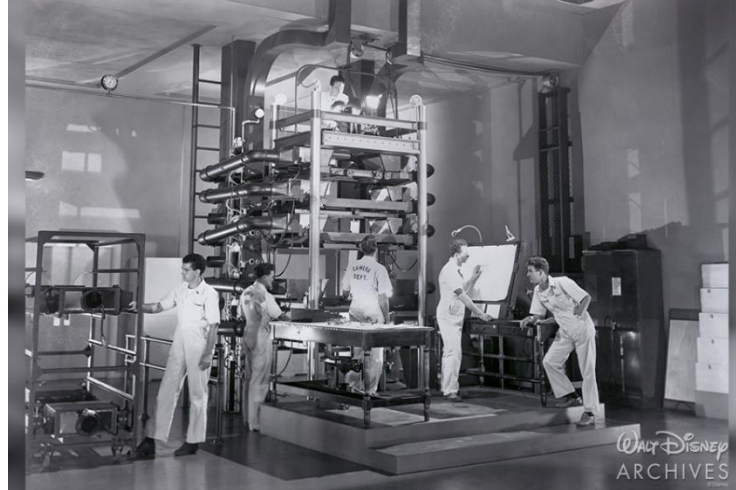
Cada plano da animação ficava situado numa distância diferente da câmera e era iluminado independentemente. Para conseguir um *zoom* realista, cada plano era

<sup>8</sup> “O Technicolor é um processo patenteado para a criação de filmes em cores vivas a partir do que é essencialmente preto e branco, combinando duas ou três tiras separadas de filme exposto coloridas com corantes especiais” (Spiegato, [201-]).

<sup>9</sup> “A rotoscopia é uma técnica de animação, onde é utilizado como referência um modelo vivo, cada frame (quadro) filmado serve para desenhar o movimento do que será animado. As imagens de cada frame podem servir de referência para a criação do desenho por completo, como também, pode servir para criar parte dele, deixando um pouco do que foi filmado” (Martins, 2011).

movido em direção à câmera, numa velocidade inversamente proporcional à sua distância do observador imaginário. Os coeficientes diferenciais dessas razões determinavam a posição aparente de cada camada de desenho no espaço (Lucena, 2011, p. 112)

Figura 13: Câmera de Múltiplos Planos



Fonte: Archives Disney, disponível em <[https://d23.com/app/uploads/2021/04/900w-600h\\_06\\_WDAPL\\_R00171\\_00010\\_am\\_R.jpg](https://d23.com/app/uploads/2021/04/900w-600h_06_WDAPL_R00171_00010_am_R.jpg)>, acesso em 09 de ago de 2022.

Branca de Neve foi o primeiro filme a testar essa tecnologia, porém, foi com o curta *“The Old Mill”*, de 1937, que essa técnica estreou nas telas, o curta foi um sucesso de público e crítica, recebendo dois Oscars: um como melhor curta de animação e outro pela inovação técnica e científica, pela criação da Câmera de Múltiplos Planos. Esse reconhecimento levou a técnica a ser amplamente adotada pela indústria da animação, revolucionando a maneira como os filmes eram produzidos e abrindo caminho para novas técnicas e tecnologias.

Figura 14: Capa do curta "The old mill"



Fonte: Disney Plus, disponível em <<https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/o-velho-moinho/MW9HzELBfPaB>>, acesso em 22 de mar de 2023.

O próximo grande salto para a tecnologia da animação foi dado por um pequeno estúdio que até então produzia curtas metragens feitos com animação tridimensional, a Pixar. Após um acordo com a Disney, a Pixar lançou em novembro de 1995 o primeiro longa-metragem feito inteiramente com computação gráfica tridimensional, “não havia jeito para Toy Story não entrar para a história do cinema. Na época, ninguém sabia se animações 3D funcionariam – mas todos estavam curiosos. Para o bem ou para o mal, o filme decidiria o futuro dos longas animados, e os envolvidos sabiam disso” (Diário Gaúcho, 2020, *Online*), e graças as suas animações e aos prêmios que a empresa acumulou durante sua jornada, a Pixar se tornou um grande parâmetro de qualidade para os outros estúdios de animações 3D (Diário Gaúcho, 2020).

Figura 15: Frame da Animação “Toy Story”

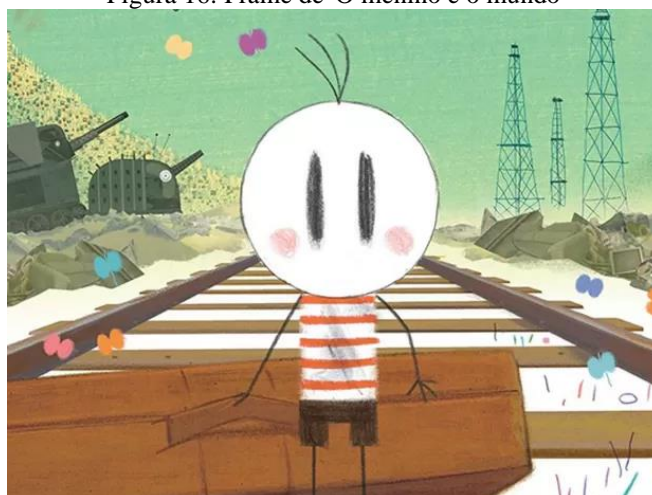


Fonte: Your Classical, disponível em <<https://www.yourclassical.org/story/2013/08/05/flicks-in-five-toy-story>>, acesso em 09 de ago de 2022.

### 2.2.1 A animação brasileira

A animação brasileira possui diversas produções únicas, vinda de artistas talentosos e com repertório próprio, mesmo com recursos limitados em relação a outros mercados. Com isso, a animação brasileira produz filmes plurais, um exemplo disso é o filme *O Menino e O Mundo*, lançado em 2013 por Alê Abreu, na trama Cuca sai de seu país em busca de seu pai, e no meio da sua jornada se depara com o mundo marcado por exploração, pobreza e falta de perspectiva. Nos anos seguintes concorreu ao Festival Annecy, onde ganhou o principal prêmio e em 2016 foi indicado ao Oscar na categoria de Melhor Animação, onde foram usadas técnicas diferentes como a de cor, giz de cera, pintura e colagem para dar vida ao longa (Lira, [202-]).

Figura 16: Frame de 'O menino e o mundo'



Fonte: G1, disponível em <<http://bit.ly/3TUch9W>>, acesso em 17 de set de 2022

Seguindo essa lógica onde as animações brasileiras se mostram originais, pode-se citar a série do *Irmão do Jorel* criação de Juliano Enrico e produzida pela *Cartoon Network* Brasil, uma coisa que torna a animação única vem do fato do criador ter se inspirado em sua própria família no fim dos anos 80. O protagonista, irmão do Jorel, tem esse nome devido a seu irmão ter sido muito mais popular que ele, coisa que ocorreu em sua infância. Além disto outros personagens comuns nas famílias brasileiras e que muitas vezes não são retratados em produções estrangeiras aparecem também, como a figura da avó em casa retratada pela vovó Juju por exemplo, que é muito carinhosa, ingênua e gosta de estar sempre alimentando os netos (Cartoon Network, [202-]).

Figura 17: Capa da série ‘Irmão do Jorel’



Fonte: Cartoon Network, disponível em <<http://bit.ly/3ICNcDO>>, acesso em 17 de set de 2022

Embora tenha demorado para se desenvolver, o percurso da animação brasileira, vem se firmando com produções consistentes, exemplo disto é a criação do Festival Anima Mundi em 1993, hoje considerado um dos maiores do mundo. Este tipo de evento fortalece o mercado de animação do Brasil, cumprindo papel de reunir e formar animadores pelo país e servir de vitrine para estrangeiros e brasileiros. Desde a primeira animação nacional, O Kaiser, lançada em 1917 pelo cartunista Álvaro Martins, faz mais 100 anos que a animação brasileira teve um aumento de produções do tipo, por conta do advento da computação gráfica, que tornou os meios de produção mais acessíveis. Se vive uma nova era na animação brasileira, onde as produções estão cada vez mais fazendo uso de repertório cultural único, com soluções criativas para suas obras (Buccini, 2017).

### 2.2.2 Meios de financiamento audiovisual brasileiro

Acredita-se que a produção de filmes, séries e documentários é resultado exclusivo de uma fusão de indivíduos sonhadores, e que o financiamento é facilmente acessível e sem maiores complicações. Entretanto, essa perspectiva é equivocada. O setor audiovisual é uma indústria, semelhante a outras, que emprega aproximadamente seis milhões de pessoas anualmente, paga impostos e deve gerenciar seus recursos financeiros cuidadosamente para possibilitar o desenvolvimento de projetos desde as etapas de pré-produção até o dia esperado de lançamento (Prospecto Seguros, 2022).

O financiamento pode vir de fontes diretas ou indiretas, públicas ou privadas, mas sempre precisa da permissão do governo para acontecer. É dever do governo proporcionar cultura, saúde, educação, segurança e lazer aos cidadãos, e investir em cultura não impede que recursos sejam destinados a outros setores. Além disso, o setor cultural, especialmente o audiovisual, é um dos que mais cresce e contribui financeiramente para o país, empregando milhares de pessoas e prestando contas ao governo como uma indústria. É importante ressaltar que o setor audiovisual é responsável por 2,67% do Produto Interno Bruto brasileiro (Marques, [202-]).

Existem duas categorias de financiamento disponíveis no Brasil, que são denominadas como patrocínio direto e indireto. Empresas e indivíduos têm a opção de realizar patrocínios diretos, nos quais oferecem suporte financeiro a uma obra específica sem receber incentivos fiscais, mas com a condição de que sua marca esteja associada ao projeto. Atualmente, esses tipos de patrocínio são raros, embora possíveis (Prospecto Seguros, 2022). Um meio de financiamento direto é a utilização de plataformas de financiamento coletivo, como o Gofundme. Essas plataformas permitem que os produtores de conteúdo criem campanhas de arrecadação de fundos, divulgando seus projetos na internet e recebendo doações de pessoas interessadas em apoiá-los. Essa forma de solicitar ajuda pode ser uma alternativa interessante para projetos que não conseguiram apoio financeiro de empresas ou instituições de fomento cultural, e pode contar com a mobilização de muitas pessoas que se identificam com o conteúdo produzido (Prospecto Seguros, 2022).

A maioria dos patrocínios e financiamentos é conhecido como indireta, sendo amplamente regulamentados por leis e pela Agência Nacional do Cinema (ANCINE). A ANCINE, é responsável por supervisionar o financiamento audiovisual no Brasil, bem como pelo fomento, regularização e fiscalização do mercado de cinema e audiovisual no país. “Parte das atribuições da ANCINE é liberar os recursos cedidos e garantir que todas as condicionantes de leis como a Lei Rouanet (8.313/91), Lei do audiovisual, FSA (Fundo Setorial do Audiovisual) e Lei da TV Paga sejam cumpridas à risca” (Prospecto Seguros, 2022, *Online*). Em síntese, a ANCINE é atualmente a principal entidade responsável pela concessão de recursos audiovisuais brasileiros, tendo em vista que ela é encarregada de aprovar ou reprová-los uma grande parcela dos projetos submetidos. Nessa modalidade de financiamento indireto, empresas e indivíduos podem utilizar seu Imposto de Renda (IR) como forma de incentivo monetário para produções cinematográficas. No entanto, as produtoras devem cumprir certos requisitos

para serem elegíveis para o incentivo financeiro, uma vez que o governo decide quais produções são elegíveis para o benefício (Prospecto Seguros, 2022).

A Lei Rouanet (Lei 8.313/91) institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (PRONAC), que tem o objetivo de captar e canalizar recursos para setores culturais, que permite que empresas invistam em projetos culturais e recebam incentivos fiscais em troca. A Lei Rouanet abrange diversas formas de produção cultural, projetos podem permitir abatimento de 100% do valor efetivamente despendido pelo patrocinador ou apoiador. Estes projetos incluem artes cênicas, livros de valor artístico, literário ou humanístico, música erudita ou instrumental, exposições de artes visuais, doações de acervos para bibliotecas públicas, museus, arquivos públicos e cinematecas, produção de obras cinematográficas e vídeo fonográficas, preservação do patrimônio cultural material e imaterial e construção e manutenção de salas de cinema e teatro. Aprovada a proposta, o proponente terá a possibilidade de captar recursos junto a apoiadores, os quais podem ser pessoas físicas e jurídicas, oferecendo-lhes a oportunidade de deduzir aquele apoio do Imposto de Renda. Em troca, o governo renuncia à arrecadação tributária, por meio de renúncia fiscal, para que o montante seja direcionado à promoção de atividades culturais. Desse modo, o agente produtor cultural, os apoiadores e a sociedade brasileira como um todo serão beneficiados, na medida em que haverá mais opções e maior acesso à cultura. A importância da Lei Rouanet reside no fato de que ela tem sido um instrumento fundamental para a promoção de atividades culturais no país, viabilizando a realização de inúmeros projetos culturais que, de outra forma, não seriam possíveis. A Lei tem sido fundamental para o fortalecimento e desenvolvimento das artes e da cultura no Brasil, bem como para a democratização do acesso aos bens culturais (Brasil, 1991; GOV.BR, [202-]).

A Lei do Audiovisual (Lei 8.685/93), é uma importante legislação que tem como objetivo incentivar a produção de obras audiovisuais no Brasil. Criada em 1993, a lei permite que empresas e indivíduos possam investir em projetos culturais e audiovisuais, utilizando recursos provenientes da renúncia fiscal do Imposto de Renda. Através deste mecanismo, as empresas e indivíduos podem patrocinar projetos culturais e audiovisuais, escolhendo as produções que desejam apoiar e obtendo benefícios fiscais em troca. Entre os projetos que podem ser beneficiados pela Lei do Audiovisual estão filmes, documentários, séries e programas de televisão, além de eventos e espetáculos de teatro, dança e música. É importante destacar que a Lei do Audiovisual tem contribuído significativamente para o desenvolvimento

do setor audiovisual no Brasil, fomentando a produção de obras de qualidade e garantindo a circulação de conteúdo cultural em todo o território nacional (Arte em Curso, 2023).

A Lei Paulo Gustavo, sancionada em agosto de 2021, é uma iniciativa do poder público que visa fomentar a cultura no país e contribuir para a retomada do setor após os impactos causados pela pandemia da Covid-19. De acordo com a lei, serão destinados recursos para o desenvolvimento de projetos culturais e artísticos que envolvam espetáculos teatrais, musicais, circenses, entre outros. A legislação também prevê a criação de um fundo nacional para a cultura, com o objetivo de garantir o financiamento de atividades culturais em todo o território brasileiro. É importante destacar que a Lei Paulo Gustavo representa uma conquista para o setor cultural, que historicamente sofre com a falta de investimentos e incentivos governamentais. Além disso, a lei também é uma homenagem ao ator e comediante Paulo Gustavo, que faleceu em maio de 2021 vítima da Covid-19, e que contribuiu de maneira significativa para o desenvolvimento da cultura e do humor no Brasil (ALMG, 2023).

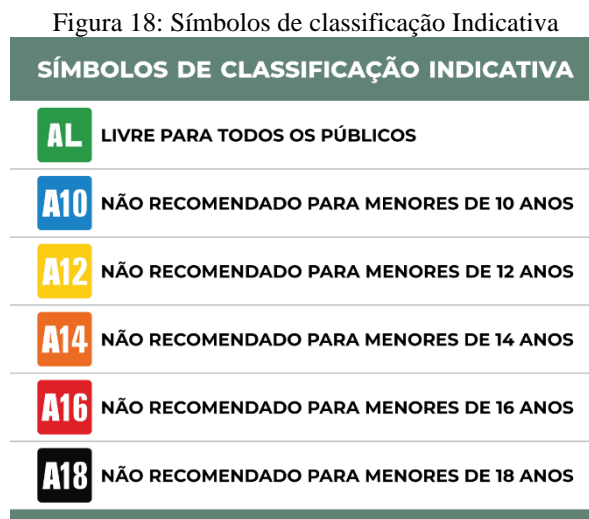
### **2.2.3 Classificação indicativa**

De acordo com o Ministério da Justiça e Segurança Pública ([202-]), a classificação indicativa é uma forma de ajudar a filtrar os conteúdos midiáticos que são consumidos pelo público infanto-juvenil.

A Classificação Indicativa - ClassInd - é uma informação prestada às famílias sobre a faixa etária para a qual obras audiovisuais não se recomendam. São classificados produtos para televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos, aplicativos e jogos de interpretação (RPG) (Ministério da Justiça e Segurança Pública, [202-]).

Pode-se confundir classificação indicativa com censura, porém, essa comparação não é correta, pois, o Ministério da Justiça não impede a exibição de conteúdo, ele apenas informa qual público está apto a consumir tal programa, a classificação indicativa é uma ferramenta importante para que pais, responsáveis e espectadores saibam antecipadamente o conteúdo que está sendo apresentado em um filme, série, programa de TV ou jogo eletrônico, permitindo que tomem decisões informadas sobre o que é apropriado ou não para determinada faixa etária. Para ajudar nessa tarefa, são utilizados símbolos que indicam a classificação indicativa do conteúdo. No Brasil, os símbolos são padronizados e divididos em seis categorias: livre, 10 anos, 12 anos,

14 anos, 16 anos e 18 anos. Dentro dessa divisão, existem três critérios de separação: “sexo e nudez”, “drogas” e “violência” (Albuquerque, 2022).



Fonte: Plenarinho, disponível em <<https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/08/classificacao-indicativa/>>, acesso em 26 de abr de 2023; adaptado por autores

O símbolo "L" é utilizado para indicar que o conteúdo é livre para todos os públicos, sem restrição de idade. Já o "10" indica que o conteúdo é recomendado para maiores de 10 anos, podendo conter cenas de violência leve, linguagem imprópria, nudez não sexualizada, consumo de drogas lícitas e/ou temas educativos.

O símbolo "12" indica que o conteúdo é recomendado para maiores de 12 anos e pode conter cenas de violência moderada, insinuação sexual, uso de drogas ilícitas e/ou temas mais complexos. Para a faixa etária de 14 anos, o símbolo "14" é utilizado e indica que o conteúdo pode conter cenas de violência intensa, sexo, nudez, uso de drogas ilícitas e/ou temas mais maduros.

O símbolo "16" é utilizado na classificação indicativa para indicar que a obra é recomendada apenas para maiores de 16 anos. Isso significa que o conteúdo da obra pode conter cenas de violência mais intensas, linguagem obscena, conteúdo sexual explícito e consumo de drogas ou outras substâncias ilícitas.

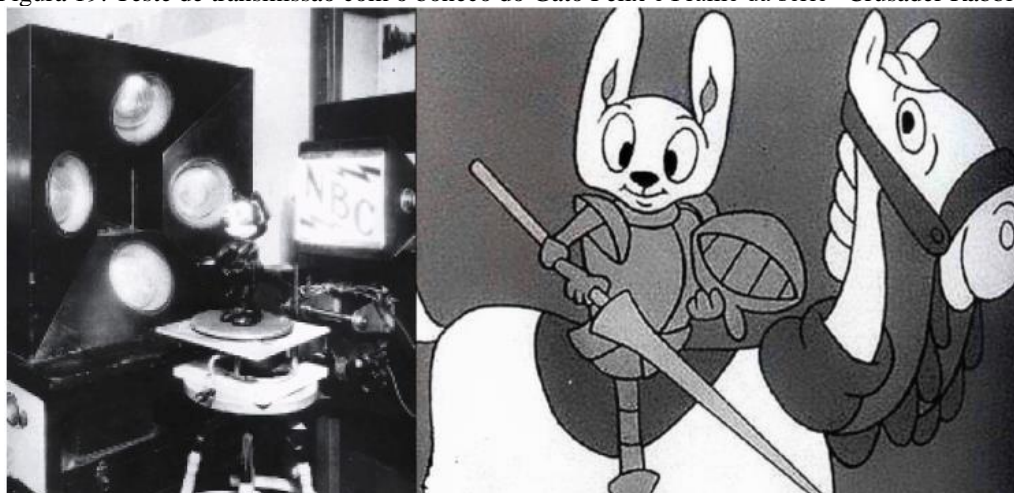
Por fim, o símbolo "18" é utilizado para indicar que o conteúdo é restrito para maiores de 18 anos e pode conter cenas de sexo explícito, violência extrema, uso de drogas ilícitas e/ou temas considerados pesados e inadequados para menores de idade (Albuquerque, 2022).

### 2.3 MEIOS DE TRANSMISSÃO DE SÉRIES ANIMADAS

Ao longo dos anos, os meios de transmissão de séries animadas têm se adaptado às mudanças na tecnologia e no comportamento do público. Com o surgimento da TV a cabo, do *streaming* e da internet, novas formas de acesso a conteúdo animado foram surgindo, oferecendo mais opções e comodidade aos espectadores. Essa evolução tem permitido que os fãs de animação possam assistir suas séries favoritas de diversas maneiras, escolhendo a forma que melhor se adapta às suas necessidades e preferências.

Durante o início dos anos 20, o escocês John L. Baird montou o primeiro modelo de um aparelho de televisão, e a partir desse marco, a televisão passou por vários aperfeiçoamentos tecnológicos, até que em 1928, um boneco do gato Félix foi usado como teste para a primeira transmissão em um receptor de TV. Foi na década de 50 que a televisão foi deixando de ser um item de luxo para ser um dos principais meios de transmissão em massa, e essa popularização fez com que vários tipos de produções fossem criadas exclusivamente para a TV, como as animações. E a primeira animação feita exclusivamente para a televisão foi “Crusader Rabbit” em 1949, produzida por Jerry Fairbanks, a série que teve 195 episódios apresentava uma animação simples e com poucos movimentos (Animação S.A., 2015).

Figura 19: Teste de transmissão com o boneco do Gato Felix e Frame da série “Crusader Rabbit”



Fonte: Animação S.A., disponível em <<https://felixthecat.com/history.htm>> acesso em 10 de out de 2022; IMBD, disponível em <[https://www.imdb.com/title/tt0042097/?ref\\_=tt\\_mv\\_desc](https://www.imdb.com/title/tt0042097/?ref_=tt_mv_desc)>, acesso em 24 de set de 2022

Em 1954, a emissora norte americana ABC estreou o programa “Disneyland”, que era apresentado pelo Walt Disney, que exibia matérias em *live-action* e animações, como os seus curtas que antes eram exibidos apenas no cinema, o programa era um sucesso e teve cerca de 1300 episódios, foi o primeiro a colocar as animações em horário nobre da televisão. Para tentar concorrer com “Disneyland”, a também norte americana CBS lançou o programa “Barker Bill’s Cartoon Show”, que exibia desenhos do estúdio Terrytoons, como “Farmer Al Fafa” e “Kiko, o Canguru” (Nesteriuk, 2011).

Figura 20: Logo do programa Disneyland e Frame do programa Barker Bill’s Cartoon Show



Fonte: Disney Wiki, disponível em < <https://bit.ly/41WPFly> >, acesso em 27 de set de 2022; Cartoon Research, disponível em < <https://cartoonresearch.com/index.php/terrytoons-barker-bill-2/> >, acesso em 27 de set de 2022

Em 1960, o estúdio Hanna-Barbera lança a animação “Os Flintstones”, que é considerada como a primeira série animada no formato de *sitcom*<sup>10</sup>, ela era ambientada na idade da pedra e fez um grande sucesso para a audiência do horário nobre durante seus seis anos de duração. O êxito da produção consolidou o estúdio como um dos maiores produtores de desenhos animados da indústria, sendo um grande distribuidor de animações para as principais emissoras norte americanas. Além de “Os Flintstones”, Hanna-Barbera ainda foi o responsável por criar outros grandes sucessos, como “Zé Colmeia” (1958), “Manda Chuva” (1961), “Os Jetsons” (1964), “A Formiga Atômica” (1965), “Corrida Maluca” (1968), “Scooby-Doo” (1969), entre outros (Nesteriuk, 2011).

---

<sup>10</sup> “O termo sitcom vem da expressão do inglês (*situation comedy*), que em tradução livre quer dizer comédia de situação. A principal característica da vertente é fazer humor com enredos cotidianos, como o dia a dia de uma família” (Izel, 2016).

Figura 21: Painel de animações do estúdio Hanna-Barbera



Fonte: Adaptado pelos autores (2022)

Atualmente, os canais de televisão têm abandonado a programação voltada para o público infantil das suas grades de transmissão, dando lugar a programas mais adultos, de acordo com o site Instituto Liberal (2021), isso aconteceu por causa da Resolução nº 163, do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), que proíbe qualquer tipo de publicidade voltada para o público infantil, isso fez com que as emissoras perdessem o interesse financeiro nesse tipo de programação. Porém, essa escassez de conteúdo infantil não aconteceu na televisão fechada, que ainda contém vários canais com programas animados, como *Cartoon Network*, *Disney XD*, *Disney Junior*, *Nickelodeon*, *Discovery Kids*, entre outros, esses canais têm o bônus de poder transmitir animações para todas as idades, incluindo séries adultas de animação, o que era difícil de acontecer na TV aberta, por causa das restrições de horário e censura.

Fred Seibert, um dos mais influentes produtores de animação para a televisão, trabalhou em emissoras como a MTV, *Cartoon Network* e *Nickelodeon*. Durante seu tempo na *Nickelodeon*, ele supervisionou a produção de grandes sucessos como, “*Rugrats*” (1991), “*Rocket Power*” (1999), “*The Wild Thornberrys*” (1998), “*As Told by Ginger*” (2000) e “*Doug*” (1991). Mais tarde, em 1997, Seibert fundou a *Frederator Studios*, uma empresa de produção de animações. E junto com a *Nickelodeon*, o estúdio lançou o programa “*Oh Yeah! Cartoons*”, um programa experimental de curtas animados para teste com o público. Através desse processo, surgiram animações como, “*Fairly Odd Parents*” (2001), “*Clank Zone*” (2002) e “*My Life as a Teenage Robot*” (2003) (Izzombie, 2018).

Figura 22: Séries com o envolvimento do Fred Seibert



Fonte: Adaptado pelos autores (2023)

Em 2008, a Nickelodeon junto com a *Frederator Studios* lançou outro programa experimental, o “*Randon! Cartoons*”, porém, apenas dois curtas se tornaram séries animadas, “*Fanboy e Chum Chum*” (2009), produzido pela Nickelodeon, ela acabou sendo considerada uma das piores animações feitas pela emissora, e “*Adventure Time*” (2010), que mesmo tendo uma grande repercussão na internet, ele inicialmente teve sua produção recusada pela emissora, sendo aceito depois pela *Cartoon Network*.

Figura 23: Poster da série “*Fanboy e Chum Chum*” e Poster da série “*Adventure Time*”

Fonte: Banco de Séries, disponível em <<http://bit.ly/3nlfPWn>>, acesso em 26 de mar de 2023;  
 Tv Tropes, disponível em <<http://bit.ly/3FS9Kam>>, acesso em 26 de mar de 2023

De acordo com Izzombie (2018), depois de perceber as limitações da produção de animação para canais de televisão, a *Frederator Studios* decidiu investir em animação para a internet. Isso se deve ao fato de que os canais de TV muitas vezes são afetados pela interferência dos executivos, que podem não reconhecer o valor de uma boa série. No entanto, na internet, a liberdade dos criadores é maior, e não há restrições quanto ao conteúdo produzido. Por isso, a *Frederator Studios* começou a produzir web-séries, a série "*Bravest Warriors*" (2012), que é um exemplo de uma web-série produzida pela *Frederator Studios* e criada pelo mesmo criador de "*Adventure Time*", Pendleton Ward. A série segue um grupo de jovens heróis em uma aventura espacial, e foi um sucesso entre o público *online*. O fato de ser uma produção independente para a internet permitiu que os criadores tivessem mais liberdade criativa e não estivessem sujeitos às restrições dos executivos dos canais de televisão, e para Vieira (2013), ao utilizar o Youtube como plataforma de divulgação das suas animações, alguns estúdios de animação independentes têm a oportunidade de usar variadas técnicas de animações para criar conteúdo diferenciados e inovadores.

Figura 24: Poster da Web-série "*Bravest Warriors*"



Fonte: Corus, disponível em <<http://bit.ly/42FVIm1>>, acesso em 26 de mar de 2023

Para distribuir suas web-séries, a *Frederator Studios* criou um canal no Youtube chamado *Cartoon Hangover*, canal onde eles lançam os episódios da série "*Bravest Warriors*", além de outras web-séries lançadas através do mesmo processo que o Seibert fazia na televisão, através de uma incubadora de desenhos, que exhibe os curtas no seu canal para testar a resposta

do público e ver quais ideias podem ser transformadas em séries, como aconteceu com o desenho “*Bee and Puppycat*” (2013), que virou uma série para o *Cartoon Hangover*, e agora está sendo exibida na Netflix com um novo estilo de animação e com episódios mais longos. Essa mudança na indústria de animação também permitiu que mais criadores independentes tivessem a chance de ter suas ideias produzidas e exibidas em plataformas online. Além disso, os custos de produção são mais baixos do que na televisão, o que torna mais fácil para novos talentos entrarem na indústria. Por isso, a produção de web-séries tem se tornado uma opção viável e popular para a indústria de animação (Izzombie, 2018).

Figura 25: Frames de “*Bee and Puppycat*” no Youtube e “*Bee and Puppycat*” na Netflix



Fonte: Youtube, disponível em <<https://www.youtube.com/@CartoonHangover>>, acesso em 26 de mar de 2023; Netflix, disponível em <<https://www.netflix.com>>, acesso em 26 de mar de 2023

O *streaming*, assim como a internet, é uma forma de transmissão de conteúdo que está mudando os usos cotidianos das mídias e das práticas da indústria midiática. Grandes empresas têm investido nesse tipo de plataforma devido à sua crescente popularidade entre os consumidores. As plataformas de *streaming* oferecem acesso a uma vasta biblioteca de conteúdo a um preço fixo por mês ou gratuitamente em determinados casos. Esses serviços

valem-se de dados gerados pelas atividades dos usuários para direcionarem anúncios e moldarem seus sistemas de recomendação de conteúdo (Montardo e Valiati, 2021). Desta forma, o *streaming* se torna um bem de consumo que entrega ao seu usuário uma opção de conteúdo vasta e completa.

Nesse sentido, Montardo e Valiati (2021, p. 3) ressaltam que “com o aumento da largura de banda da rede no início dos anos 2000, o *streaming* tornou-se essencial não apenas às práticas de negócios, mas também à forma como encontramos e habitamos a cultura mediada”. Com a disponibilidade de serviços de *streaming*, os usuários podem facilmente acessar e desfrutar de uma ampla gama de conteúdos, incluindo filmes, séries, música e outros formatos de mídia. Portanto, o *streaming* representa uma grande mudança na maneira como os usuários consomem e interagem com a cultura e a mídia, e seu papel na sociedade continua a crescer à medida que a tecnologia evolui e se torna mais acessível.

Além das animações produzidas para a televisão e para o Youtube, a já citada *Frederator Studios* também possui séries animadas no *streaming*, como “*Costume Quest*” e o sucesso “*Castlevania*”, esta que é baseada em uma clássica série de jogos da Konami<sup>11</sup>, ela foi altamente aclamada pela crítica e pelo público, é elogiada por sua qualidade visual e narrativa. “*Castlevania*” foi a primeira animação original da Netflix a usar o estilo de anime<sup>12</sup> em sua produção (Ferreira, 2021). A Netflix tem tido bastante sucesso na área de animação, especialmente em produções que adaptam franquias de videogames, como o grande sucesso “*Arcane*”, baseada no MOBA<sup>13</sup> “*League of Legends*”; “*Cyberpunk: Edgerunners*”, inspirada no jogo “*Cyberpunk 2077*”; “*Dota: Dragon’s Blood*”, baseado no popular “*Dota 2*”; “*The Cuphead Show!*”, baseado na franquia de jogos “*Cuphead*”; entre outras séries de sucesso exclusivas do *streaming* (Guts, 2022).

---

<sup>11</sup> “A Konami desenvolve e produz jogos de videogame, além de máquinas de caça-níqueis, brinquedos, animes, filmes e mais” (Camacho, 2022).

<sup>12</sup> “Anime é o nome que se dá às animações japonesas, geralmente desenhadas à mão, e produzidas como séries. A maioria dos animes conta com um número extenso de episódios, mas sua duração é bem mais curta” (Garcia, 2022).

<sup>13</sup> “*Multiplayer Online Battle Arena*, também conhecido como MOBA, é um estilo de jogo que engloba ação, estratégia e RPG. O gênero se popularizou a partir dos sucessos competitivos de *League of Legends* (LoL) e *Dota 2*, ambos jogados exclusivamente no PC” (Povoleri, 2021).

Figura 26: Posteres de séries baseadas em jogos



Fonte: Adaptado pelos autores (2023)

Além da Netflix, outras plataformas de *streaming* têm investido em animações, principalmente em animações voltadas para um público mais adulto. Firmino (2022, *online*) afirma que “O gênero das séries animadas, antes considerado restrito ao público infantil, está agora repleto de novas produções que investem em enredos humorados e complexos”. Por muito tempo, a animação foi vista como um gênero exclusivamente infantil, com a maioria das produções voltadas para o entretenimento das crianças. No entanto, com a popularização de plataformas como Netflix, *Amazon Prime Video*, HBO Max e Disney+, a demanda por esse tipo de conteúdo vem crescendo bastante. Essas produções apresentam temas mais maduros, abordando questões existenciais, políticas e sociais, como “*The Boys: Diabolical*”, “*Invincible*”, “*Harley Quinn*” e “*Love, Death & Robots*”, que apresentam bastante violência gráfica em seus episódios. Já “*Undone*”, “*The Midnight Gospel*”, “*Bojack Horseman*” e “*Rick e Morty*” tratam de temas como depressão, morte e existencialismo.

Figura 27: Séries voltadas ao público adulto



Fonte: Adaptado pelos autores (2023)

As séries animadas também têm sido um importante meio para expandir universos já consolidados no mercado audiovisual, como é o caso dos universos Marvel, DC e *Star Wars*. Com a popularização dessas plataformas e dos filmes de super-heróis, essas séries têm se tornado ainda mais relevantes, oferecendo aos fãs uma nova maneira de se conectar com seus personagens e histórias favoritos. Dessa forma, séries como “*What If*”, “*Young Justice*” e “*The Bad Batch*” aprofundam ainda mais esses universos, de formas que muitas vezes não é possível em outras mídias (Avila, 2022; Cierro, 2022).

Figura 28: Posteres das séries “*What If*”, “*Young Justice*” e “*The Bad Batch*”

Fonte: Adaptado pelos autores (2023)

Com a grande quantidade de produções sendo lançadas atualmente, é fundamental que o *marketing* seja bem executado para garantir que essas obras cheguem ao público de forma eficaz. A estratégia de marketing pode influenciar diretamente na percepção do público em relação às produções, sendo capaz de despertar o interesse e a curiosidade dos espectadores. Por isso, é importante que as empresas e produtoras invistam em campanhas publicitárias criativas e relevantes, que sejam capazes de transmitir a essência e o valor das produções de forma clara e atrativa.

### **2.3.1 Produtos de divulgação de animações**

A indústria cinematográfica é um exemplo claro de como a propaganda é fundamental para o sucesso de um negócio. Através de uma variedade de produtos publicitários e estratégias de *marketing*, os estúdios de cinema conseguem gerar grande interesse e entusiasmo em torno de seus filmes, o que muitas vezes resulta em bilheterias de sucesso. Grandes estúdios como Pixar, *DreamWorks* e Disney investem em uma ampla gama de produtos publicitários, como trailers, comerciais para TV, pôsteres, *teasers* e *featurettes*, para promover seus filmes de animação. Em suma, a propaganda é um elemento crucial para o sucesso na indústria de animações. Com uma ampla gama de produtos publicitários e estratégias de *marketing* específicas, os estúdios de animação conseguem gerar grande interesse em torno de seus filmes, o que muitas vezes se traduz em um grande sucesso de bilheteria (Trojaike, 2021).

O objetivo dos profissionais de *marketing* e agências de publicidade é tornar seus anúncios mais atrativos, e distintos. Uma das técnicas utilizadas para alcançar esse objetivo é o uso de animação nos anúncios. A animação desperta a imaginação e cria um mundo imaginário para o espectador, especialmente para crianças, adolescentes e adultos. Personagens bem projetados, têm um impacto duradouro na memória dos espectadores. A animação tem sido amplamente utilizada na publicidade televisiva e agora na publicidade *online*. Embora tenha havido muita pesquisa sobre a eficácia de imagens estáticas em publicidade, pouco foi feito sobre o efeito da animação em publicidade, especialmente em adultos (Goel e Upadhyay, 2017). Existem diversas possibilidades para criar uma campanha de *marketing* de um produto audiovisual, para divulgar e chamar atenção do público-alvo sobre um lançamento. Para isso, cada forma de divulgação tem um objetivo específico, seja ele gerar expectativa, apresentar

uma prévia mais completa da história, ou simplesmente promover o produto. Cabe ao produtor audiovisual avaliar qual a melhor forma de divulgação para cada fase do processo de lançamento, levando em conta o público-alvo e os objetivos da campanha de divulgação.

O *Teaser* pode ser enquadrado como uma “forma de divulgação que objetiva criar expectativa” (Leite, 2020, *Online*). Ou seja, o *teaser*, também conhecido como *teaser trailer* ou anúncio, é uma estratégia publicitária utilizada para gerar expectativa em relação a um produto ou serviço que será lançado futuramente. Trata-se de uma espécie de provocação, em que se divulga informações parciais ou sugestivas sobre o produto, sem revelar completamente sua natureza ou características. O objetivo do *teaser* é atrair a atenção do público e criar um clima de curiosidade e ansiedade, de forma a gerar maior interesse no produto ou serviço (Leite, 2020).

Já o *trailer*, que também é uma forma de propaganda audiovisual utilizada na divulgação de filmes e programas de televisão, é considerado o formato mais tradicional e comum de se divulgar. Diferente do *teaser*, o *trailer* é mais completo e apresenta cenas e diálogos que podem ser encontrados no filme ou séries. O tempo de duração também é uma das principais diferenças entre os dois formatos, com os *trailers* podendo chegar a até três minutos. A maior duração do *trailer* permite que os produtores apresentem um conteúdo mais amplo e detalhado, a fim de despertar o interesse do público e incentivar a sua ida ao cinema ou a assistência do programa (Trojajke, 2021). Há também os *red-band trailers*, que são *trailers* de classificação indicativa restrita. Esses *trailers* contêm cenas ou diálogos que não são apropriados para todas as idades, como linguagem ofensiva, violência, nudez ou conteúdo sexual explícito. Os *red-band trailers* são diferentes dos *trailers*, que são liberados para todas as audiências e não contêm cenas ou diálogos que possam ser considerados inapropriados. O objetivo dos *red-band trailers* é apresentar ao público um conteúdo mais realista e próximo do que será apresentado no filme ou programa de televisão (Common Sense Media, 2020).

Os comerciais para TV ou *TV Spot*, refere-se a um tipo específico de propaganda audiovisual, exibida em intervalos comerciais na televisão, com duração de aproximadamente 30 segundos. O objetivo principal do comercial de TV é a divulgação de produtos, serviços ou marcas, com o intuito de chamar a atenção do público e estimular o consumo. O valor pago pela veiculação de um *TV Spot* depende do horário de sua exibição, sendo mais caro nos intervalos comerciais mais disputados, como durante o *Super Bowl* nos Estados Unidos. A escolha do horário de exibição pode indicar a importância do produto ou serviço para a empresa

anunciante, como é o caso dos grandes *blockbusters*<sup>14</sup> divulgados nos horários mais caros da TV (Trojaíke, 2021).

O *Featurette*, ou *making-of* também é uma forma de propaganda audiovisual que tem como objetivo divulgar o processo de criação de um filme ou série. O termo é utilizado para se referir a um curta ou média metragem que apresenta cenas da produção e bastidores, incluindo entrevistas com o elenco, além de outras surpresas. Esses *making-of* não são exibidos nos cinemas, mas sim divulgados na internet, muitas vezes vazados antes do lançamento oficial do produto. O significado do termo *Featurette* está relacionado a um breve documentário que abrange um ou mais aspectos do processo de criação do filme, como os efeitos especiais, o figurino ou a cenografia, por exemplo (Vírgula, 2010).

O termo *Sneak Peek* diz respeito a uma oportunidade de visualização antecipada de uma obra antes de seu lançamento oficial. Essa forma de divulgação trata-se de uma prévia, um vislumbre ou “espiadinha” da obra completa, onde é lançada antes do lançamento oficial. Ao contrário do *spot*, *teaser* ou *trailer*, o *sneak peek* é uma ferramenta de *marketing* que não tem limitação de tempo ou responsabilidades com créditos, o que o torna uma forma mais flexível e adaptável de promover o filme, a fim de se adequarem melhor às plataformas digitais. (Trojaíke, 2021).

O conceito de Clipe refere-se a um segmento específico de uma obra audiovisual que é apresentado sem a adição de novos cortes. Em outras palavras, o clipe representa uma amostra do produto que será visto na sua totalidade no próprio filme. Essa estratégia de divulgação é comumente utilizada antes ou depois do lançamento do filme, como forma de promover o trabalho e atrair o interesse do público. O clipe, portanto, é uma ferramenta valiosa para a indústria cinematográfica, não só como arte, mas também como uma importante forma de *marketing*. A evolução constante da indústria cinematográfica tem exigido uma adaptação constante na forma de promover e divulgar os filmes, tornando-se essencial acompanhar de perto essas transformações (Trojaíke, 2021).

A função de muitos pôsteres relacionados à indústria cinematográfica consiste em promover e disseminar o conhecimento sobre o filme em questão. O objetivo principal de um pôster é fornecer informações relevantes de maneira clara e concisa, utilizando elementos

---

<sup>14</sup> “*Blockbuster* é uma palavra de origem inglesa que indica um filme (ou outra expressão artística) produzido de forma exímia, sendo popular para muitas pessoas e que pode obter elevado sucesso financeiro” (Andrade, 2021).

visuais como imagens ou textos breves para transmitir a mensagem de forma efetiva. Assim como em um cartaz de filme ou série, a imagem utilizada no pôster pode ser uma ferramenta valiosa para transmitir informações importantes sobre o conteúdo, tais como temas, ideias ou conceitos-chave, atraindo a atenção do público e comunicando a mensagem de forma mais eficaz (Vannucchi, 2014).

Figura 29: Pôsteres dos filmes animados “Coraline”, “*Spider-man: Into the spider-verse*” e “*The Super Mario Bros. Movie*”



Fonte: Adaptado pelos autores (2023)

Diante do exposto, conclui-se que o referencial teórico foi construído de maneira satisfatória, abordando os principais aspectos do mercado de animação e dos concorrentes. Essas informações foram fundamentais para o capítulo seguinte, que se dedicou ao desenvolvimento de fato o teaser, apresentando os detalhes técnicos envolvidos nesse processo.

### 3 DESENVOLVIMENTO DO *TEASER* ANIMADO DA SÉRIE MUI

Este capítulo trata do desenvolvimento do *teaser* para a série animada, para isto, foi utilizada a metodologia de design exposta por Hsuan-An (2017, p. 197), onde o autor explica que “toda atividade de determinado grau de complexidade exige ser realizada por meio de um processo sistemático”, ou seja, um processo sistêmico permite que as etapas da atividade sejam realizadas de forma clara e organizada, evitando erros. Também ajuda a garantir que os resultados alcançados sejam consistentes e de qualidade, pois todos os passos foram pensados e executados de forma cuidadosa.

Com essa metodologia, pretendeu-se criar um *teaser* de animação que explorasse as lendas do folclore amazônico, em especial a lenda do muiraquitã, ela teve como objetivo não só entreter o público com uma história envolvente, mas também tentar preservar a cultura e tradições da Amazônia. Com isso, espera-se criar uma produção autêntica e representativa da cultura amazônica.

Quadro 1: Metodologia de projeto

Tai Hsuan-An (2017)	Complementares
● Problematização e contextualização;	● Painel do tema visual (Baxter, 2011) ● Pitch de duas folhas (Levy, 2009) ● Ficha de personagem (Guerra e Terce, 2019)
● Definição e estruturação do problema	
● O estudo, a análise e a pesquisa	
● Os dados e fatores condicionantes conhecidos	
● As características e qualidades pensadas	
● Do resumo das necessidades ao conceito	
● Comparação das soluções existentes	
● A geração e a representação de ideias	
● Os métodos criativos heurísticos	
● Desenhos e modelagem	
● Texto explicativo e justificativo	

Fonte: Autores (2023)

#### 3.1 PROBLEMATIZAÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

Segundo o Hsuan-An (2017), a etapa de problematização em um projeto consiste na identificação, compreensão e inter-relação de variáveis relacionadas a uma situação ou fenômeno em diferentes contextos. Por meio de questionamentos, reflexões críticas e busca por contradições, essa etapa visa obter respostas, causas e informações relevantes para a definição

clara do problema específico a ser solucionado, sendo fundamental para o sucesso do projeto ao estabelecer objetivos a serem alcançados.

Para dar início a esta etapa, foi realizada uma pesquisa sobre como o mercado de animação no Brasil tem se comportado, para que, após isso, fosse realizado um questionário *online* de contextualização com o público sobre a temática do trabalho.

O mercado de animação brasileira tem sido objeto de crescente atenção acadêmica e reconhecimento internacional nos últimos anos. Com uma rica tradição cultural e uma ampla diversidade de estilos artísticos, o Brasil tem se destacado como um importante centro de produção e inovação no campo da animação. As produções animadas brasileiras têm conquistado prestígio em eventos internacionais, bem como nas plataformas de *streaming*, alcançando um público global. Nesse contexto, é fundamental compreender as características distintivas da animação brasileira, tanto em termos estéticos quanto em relação às narrativas e mercadológicas. Para uma compreensão mais aprofundada do mercado de animação brasileira em constante expansão, é crucial analisar a evolução histórica do setor, bem como os desafios enfrentados pelos profissionais e as políticas públicas que incentivam a produção animada (BNDES, 2019).

O Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES, 2019) realizou uma pesquisa abrangente sobre a indústria de animação no Brasil, revelando números significativos alcançados por esse setor. Estima-se que o consumo de animação no mundo chegou a US\$ 249 bilhões em 2016 e deveria ter atingido US\$ 270 bilhões em 2020. Esse crescimento é resultado do aumento significativo da demanda por entretenimento animado nos serviços de transmissão de TV a cabo e por satélite, bem como da expansão dos serviços de *streaming* de vídeo e do avanço da internet. A disponibilidade de plataformas de *video on demand*<sup>15</sup> tem permitido um acesso mais amplo e conveniente a conteúdos animados, impulsionando a procura por produções nacionais e internacionais. Além disso, como dito no tópico no capítulo anterior, o advento de novas tecnologias e a crescente penetração da internet têm viabilizado a distribuição e a divulgação de animações independentes, possibilitando que um número maior de criadores e estúdios apresente seu trabalho ao público. Nesse contexto, a convergência digital e o aumento da conectividade têm desempenhado um papel fundamental

---

<sup>15</sup> “*Video on demand* (VoD) é uma tecnologia que disponibiliza conteúdos em vídeo para o usuário assistir de acordo com a sua preferência, a qualquer momento e de qualquer lugar” (Shiva, 2023).

no crescimento do mercado de animação, proporcionando oportunidades e desafios para os profissionais e empresas do setor no Brasil (Nyko e Zendron, 2019).

De acordo com os dados de Ancine, (2018a), foram produzidas 26 obras de animação para cinema desde 1995. Todavia, essa produção concentrou-se no período recente – mais de 60% desses filmes foram lançados entre 2013 e 2017. Esse crescimento também se traduz em aumento do *share* das animações brasileiras no total de animações lançadas no Brasil (Nyko e Zendron, 2019, p. 12).

Destacam-se neste âmbito, séries animadas de sucesso como “O Show da Luna” e “S.O.S. Fada Manu”, ambas reconhecidas pela qualidade e originalidade, sendo indicadas ao Emmy Kids de 2017. No cinema, destacam-se as obras “Uma história de amor e fúria” e “O menino e o mundo”. A primeira foi premiada no Edital de Cinema do BNDES em 2013, enquanto a segunda foi vencedora do renomado Festival de Annecy em 2014, consolidando-se como uma animação brasileira de destaque internacional. Além disso, “O menino e o mundo” também recebeu uma indicação ao Oscar de melhor animação em 2016, demonstrando o reconhecimento e a relevância alcançados pela produção nacional nesse mercado. Essas obras representam exemplos notáveis do talento e da criatividade presentes na animação brasileira contemporânea, contribuindo para fortalecer a imagem e a competitividade do setor em nível global (Nyko e Zendron, 2019).

O mercado de animação no Brasil é um setor que enfrenta desafios significativos, apesar de sua reputação reconhecida internacionalmente. A presença frequente de produções nacionais em renomados festivais é um testemunho do talento dos profissionais brasileiros, mas também revela a necessidade de uma estrutura de mercado mais robusta e consolidada. No entanto, é importante ressaltar que o cenário não é inteiramente pessimista. Atualmente, o mercado de animação no Brasil está em constante evolução e demonstra melhorias em termos de quantidade de estúdios e profissionais atuantes. Ainda que haja uma significativa perda de talentos para o mercado internacional, é preciso reconhecer os esforços em crescimento e o potencial para um futuro promissor. É uma combinação peculiar de desafios e oportunidades, mas há esperança de um desfecho positivo. Infere-se que uma das razões para otimismo reside no movimento de profissionais que estão retornando ao país, trazendo consigo valiosas experiências adquiridas no exterior e contribuindo para a construção de bases sólidas no cenário nacional. Apesar das dificuldades enfrentadas, o mercado de animação brasileiro se destaca por sua união, em que profissionais e entusiastas compartilham uma luta em comum. O reconhecimento e apoio às

produções nacionais são demonstrações de prestígio e valorização, considerando o intenso empenho e dedicação presentes em cada cena animada. Nesse contexto, projetos como a nova adaptação de "O Menino Maluquinho" desempenham um papel importante no fortalecimento da indústria da animação no Brasil. Além do seu tamanho e impacto, essa produção também permitiu uma descentralização do trabalho por ter sido realizada virtualmente durante a pandemia. Essa abordagem viabilizou a colaboração com profissionais de diversas regiões do país, proporcionando a oportunidade para talentos trabalharem em uma produção de grande porte e com visibilidade, especialmente por se tratar de um projeto baseado nas obras de Ziraldo<sup>16</sup>. Acredita-se que essa experiência possa abrir portas para futuras oportunidades. A adaptação à pandemia e as características específicas dessa animação também levaram à criação de processos otimizados e ao crescimento profissional de todos os envolvidos na produção (Canhisares, 2022).

Durante a pandemia de Covid-19, o mercado de animação no Brasil experimentou um crescimento significativo, em contraste com outros setores da economia criativa afetados pelas mudanças comportamentais resultantes do distanciamento social. Enquanto muitos estúdios e produções audiovisuais enfrentaram dificuldades devido ao fechamento e à paralisação de grandes projetos, a produção de conteúdo animado emergiu como uma alternativa viável e promissora tanto para o mercado publicitário como para o de filmes e vídeos. A natureza virtual e remota da animação permitiu que as produções continuassem sem a necessidade de espaços físicos ou grandes equipes de atores, tornando-se uma opção atrativa para a criação de séries, longas-metragens, institucionais e comerciais. Exemplos como a série "*The Blacklist*", que encerrou sua sétima temporada com um episódio completamente animado, demonstram a adaptabilidade do setor às restrições impostas pela pandemia, outros exemplos foram a utilização de técnicas de animação em vídeos, como, a cantora Dua Lipa no clipe de "*Hallucinate*": Billie Eilish em "*My Future*" e Pablo Vittar com "*Rajadão*". Além disso, houve um aumento na demanda por produções animadas, levando a um interesse crescente de produtoras estrangeiras pelos serviços brasileiros, impulsionado, em parte, pela valorização do dólar. Essa tendência é reforçada pelos avanços tecnológicos que facilitam a diversidade de técnicas e pela crescente importância do entretenimento digital, como jogos eletrônicos e

---

<sup>16</sup> "Ziraldo (1932) é um cartunista, desenhista, jornalista, cronista, chargista, pintor e dramaturgo brasileiro. É o criador do personagem de quadrinhos infantil 'O Menino Maluquinho'" (Frazão, 2020).

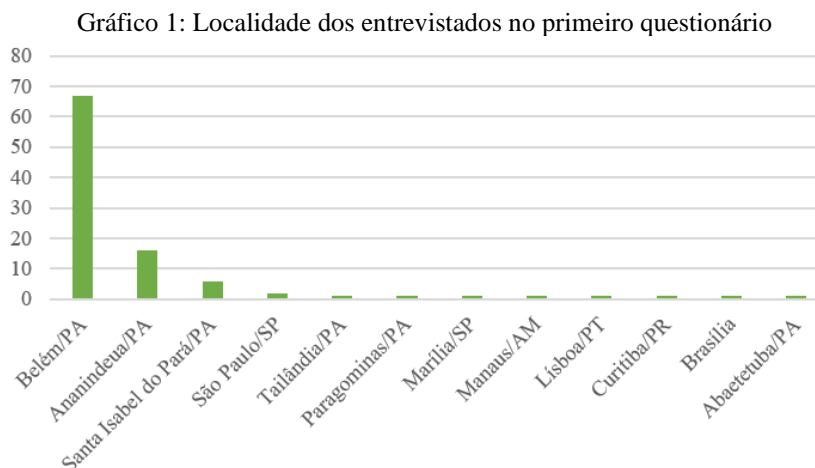
animações, em tempos de isolamento social. Portanto, é esperado que o mercado de animação no Brasil continue a prosperar e ser cada vez mais valorizado, dada sua adaptabilidade e relevância na atual conjuntura mundial (Escola Panamericana, 2021).

Figura 30: Frames da série “*The Blacklist*” e dos clipes “*Hallucinate*”, “*My Future*” e “*Rajadão*”



Fonte: Youtube, disponível em <<https://www.youtube.com>>, acesso em 01 de jun de 2023

Após a contextualização sobre o mercado de animação do Brasil, a fim de obter uma compreensão mais aprofundada sobre a temática do trabalho, foi conduzido um questionário *online* com o público, visando coletar informações e perspectivas relevantes. Neste questionário realizado com pessoas aleatórias, foram obtidas 99 respostas, revelando interessantes informações sobre o conhecimento dos entrevistados em relação à lenda do muiraquitã. Dos entrevistados, a faixa etária dos três maiores grupos que responderam foi de 62,6% para as pessoas de 21 a 25 anos, 11,1% para os grupos de 26 a 29 anos e também 11,1% para os com mais de 40 anos. 93,9% dos participantes que responderam, residem na região Norte, indicando uma forte conexão geográfica entre a lenda e o local, desses, 59% são mulheres, 40% são homens e 1% marcou outro. Em relação à importância do folclore na formação de um indivíduo, em uma escala de -2 a 2, onde -2 representa baixa importância e 2 alta importância, o público em questão atribuiu um valor médio de 1,57, demonstrando uma valorização significativa dessa manifestação cultural.



Fonte: Autores (2023)

Dos 99 entrevistados, 81 afirmaram conhecer ou já ter ouvido falar na lenda do muiraquitã, o que evidencia uma relativa familiaridade com o tema. No entanto, 18 pessoas afirmaram nunca ter ouvido falar na lenda, e todas elas pertencem à região Norte. Esse dado é relevante, pois indica que, mesmo sendo uma lenda de origem amazônica, ainda não alcançou o mesmo grau de popularidade de outras lendas tradicionais da região. Entre aqueles que afirmaram conhecer a lenda do muiraquitã, 78% possuíam um conhecimento considerado baixo sobre o assunto, enquanto 22% possuíam um conhecimento mediano. Isso sugere que há espaço para uma maior disseminação e aprofundamento do conhecimento acerca dessa lenda, pois a maioria dos entrevistados possui apenas um entendimento superficial sobre ela.

Além disso, o questionário também abordou a lenda das guerreiras Amazonas. Dos participantes, 62 afirmaram não conhecer essa lenda, enquanto 36 disseram já ter ouvido falar sobre ela. Dos que têm conhecimento da lenda, 78% possuem um conhecimento considerado baixo, enquanto 22% possuem um conhecimento mediano. Esses resultados indicam que a lenda das guerreiras Amazonas também não é amplamente conhecida pelo público entrevistado, e há uma necessidade de maior divulgação e exploração dessa rica história mitológica.

Em suma, os resultados do questionário revelaram que a lenda do muiraquitã possui um grau razoável de conhecimento entre os entrevistados, mas ainda é pouco difundida em comparação com outras lendas da região Norte. Além disso, tanto a lenda do muiraquitã quanto a das guerreiras Amazonas carecem de um conhecimento mais aprofundado por parte da maioria dos participantes. Esses dados oferecem *insights* valiosos para a promoção e valorização do folclore amazônico, destacando a importância de preservar e divulgar essas tradições culturais únicas.

### 3.2 DEFINIÇÃO E ESTRUTURAÇÃO DO PROBLEMA

Nesta etapa, antes que o problema fosse definido, foi analisado algumas situações em que foram expostas no questionário, visto que Hsuan-An (2017, p. 209) cita que “quando as prioridades são estabelecidas para as necessidades, exigências, critérios e demais fatores, o problema deve ser então bem definido e estruturado”.

A análise do questionário revelou uma grande diversidade de profissões entre os entrevistados, dentre elas, as que mais se destacaram foram estudante, designer, professor e funcionário público. Para uma melhor visualização das respostas, foi gerado uma nuvem de palavras, onde as profissões que tiveram mais destaque ficaram no centro da imagem e as demais nas bordas.

Figura 31: Nuvem de palavras de profissões



Fonte: Autores (2023)

Em relação as preferências do público citado no tópico anterior, foi perguntado para eles algumas questões relacionando os temas animação e a lenda do Muiraquitã. Dito isto, a maioria dos entrevistados, 84,8%, afirmaram que a lenda do muiraquitã não está sendo bem representada na arte, literatura ou cinema. Eles também afirmaram que seria um bom tema para ser explorado em uma série animada e que estariam dispostos a assistir a série, sendo 89,9% respondendo sim e 10,1% responderam “talvez” e puderam argumentar o motivo, alguns desses argumentos foram que assistiriam se a série não fosse infantilizada, que assistiriam para tem mais conhecimento sobre a lenda e se tiver algo novo na série. Uma resposta chamou a atenção, “Acredito que sim, mas dependendo da duração, talvez o tema se esgote rapidamente, acredito que trazer um novo ‘twist’ seja ideal para uma série”, pois nesta resposta, o entrevistado sugere

que a série não se limite apenas a lenda do muiraquitã, podendo tratar de outros assuntos relacionados, nenhum dos entrevistados disse que não seria um bom tema.

Foi perguntado quais expectativas dos entrevistados em uma série baseada na lenda do muiraquitã, e após a análise das respostas, notou-se alguns pontos interessantes, como, na representatividade e responsabilidade com os povos originais, respeitando suas crenças religiosas e mitologia; Misticismo e elementos fantásticos para tornar a história interessante; Exploração da cultura da Amazônia, como série cata-lendas, trazendo uma abordagem não tão infantilizada, com um tom mais místico; Inclusão de diversas aventuras e possibilidade de apresentar outras lendas do folclore; Interpretação mitológica das lendas, com um universo coeso; Trazer a concepção dos amuletos e ritual das mulheres guerreiras; Desenvolvimento mais aprofundado, explorando o impacto do amuleto muiraquitã na vida dos guerreiros, sua transmissão de geração em geração e sua influência. Além disto, 92,9% dos entrevistados disseram que o muiraquitã seria uma boa maneira de divulgar a cultura amazônica para outras partes do Brasil e do mundo e que a série poderia ajudar a preservar a lenda e a cultura amazônica, 7,1% responderam que talvez possa ser e nenhum disse que não.

A análise dos resultados do questionário revelou uma ampla gama de opções quando os entrevistados foram questionados sobre suas séries animadas preferidas. Cada participante teve a liberdade de citar mais de uma série, resultando em um panorama diversificado de preferências. As respostas foram apresentadas por meio de uma nuvem de palavras, proporcionando uma visão instantânea das séries mais mencionadas. Nessa representação gráfica, destacaram-se títulos populares como “*Gravity Falls*”, “Hora de Aventura”, “Apenas um Show”, “Arcane”, “Steven Universo”, “Avatar, *The Last Airbender*” e “*Midnight Gospel*”, entre muitos outros. Essa variedade de escolhas reflete a riqueza e a diversidade do gosto dos entrevistados no mundo das animações, evidenciando a vasta oferta de séries que atraem e encantam diferentes públicos. Além das séries mencionadas anteriormente, os animes também tiveram uma presença significativa nas respostas do questionário. Embora não tenham sido as séries mais citadas em número absoluto, os animes se destacaram pela grande variedade de títulos mencionados, demonstrando um amplo conhecimento e apreço por essa forma de animação japonesa.

Figura 32: Nuvem de palavras de séries animadas



Fonte: Autores (2023)

Com base nos resultados do questionário, destacam-se algumas carências do público relacionado a lenda do Muiraquitã, como, a baixa representatividade dessa lenda no meio audiovisual e o pouco conhecimento sobre a lenda das Amazonas e até mesmo sobre a lenda do Muiraquitã revelam lacunas significativas na divulgação e compreensão desses aspectos culturais. Essas carências evidenciam a necessidade de esforços mais amplos para promover e preservar o conhecimento das lendas amazônicas. Para tentar reverter esse aspecto, concluiu-se que ao adotar uma abordagem não infantilizada, a história buscaria trazer uma narrativa mística que envolve a lenda, despertando o interesse de espectadores de diferentes idades. Além disso, ao apresentar outras lendas do folclore de forma secundária, a série teria seu universo narrativo enriquecido, proporcionando uma experiência mais imersiva e explorando a riqueza cultural da região amazônica. Com uma abordagem um pouco educativa, a série também visaria ampliar o conhecimento do público sobre a lenda do muiraquitã e das amazonas, contribuindo para uma maior apreciação e compreensão desses elementos históricos. Ao optar pela criação de um *teaser* animado usando a lenda do Muiraquitã como base para a história, no estilo 2D, a série atenderia às preferências do público, que demonstrou um maior interesse nesse formato. Assim, a combinação dessas propensões tem o potencial de criar uma produção audiovisual cativante, envolvente e educativa, que promove a valorização e divulgação das lendas amazônicas.

### 3.3 O ESTUDO, A ANÁLISE E A PESQUISA

Após coletar informações importantes, foi necessário compreender o problema para que ele pudesse ser resolvido de forma eficaz. Hsuan-An (2017, p. 210) diz que “essa fase é chamada normalmente de etapa de pesquisa, pois é com a pesquisa que os dados e as informações necessários são coletados, organizados e sintetizados para o uso no desenvolvimento do projeto”.

Visto que parte do público tem um maior interesse em tramas não infantilizadas e que também traga alguma informação que eles possam aprender sobre a história do muiiraquitã, a série apresentará uma classificação de aventura fantasiosa, com elementos que possam trazer algum tipo de aprendizado ao público.

O roteiro é uma peça fundamental na criação de um projeto audiovisual, pois ele organiza e estrutura todas as informações necessárias para contar a história de forma coerente. Ele organiza diálogos, ações, ambientes e indicações para efeitos e trilha sonora, além de fornecer informações sobre personagens e notas de direção para orientar a equipe de produção (Thebas, [20--]), ou seja, o roteiro “a forma escrita de qualquer projeto audiovisual” (Comparato, 2009, p. 27).

A estrutura é um elemento fundamental na escrita de um roteiro, existem dois tipos de estruturação que podem ser usadas na construção da série, a estruturação em três atos e a jornada do herói, ou até a mescla de elementos de ambas as estruturas, adaptando-as para atender às necessidades da sua história. A estrutura dramática de três atos é uma abordagem clássica que divide uma história em três partes principais: o primeiro ato (apresentação do problema), o segundo ato (escolha e desenvolvimento da ação) e o terceiro ato (solução do problema). Essa estrutura oferece uma progressão clara do início ao fim da história, permitindo que você estabeleça os personagens, seus objetivos e conflitos, desenvolva a trama e, por fim, forneça uma conclusão satisfatória (Comparato, 2009).

Já a jornada do herói é uma estrutura narrativa popularizada por Joseph Campbell em seu livro "O Herói de Mil Faces". Ela descreve uma sequência de eventos que um herói atravessa durante sua jornada, incluindo a chamada à aventura, encontros com mentores, provações e, finalmente, o retorno transformado. Essa estrutura é frequentemente usada em histórias de superação pessoal, com ênfase no desenvolvimento do protagonista e em sua transformação ao longo do tempo (Novak, 2017). É válido ressaltar que ao escrever sobre a

estrutura dramática, pode-se aprofundar em exemplos específicos de outras séries que seguem essa estrutura e analisar como ela contribui para o impacto da narrativa.

Através de uma pesquisa prévia, constatou-se que os títulos mais mencionados pelos usuários eram em formato 2D, o que levou a decisão de desenvolver escolhas artísticas nesse estilo. Essa abordagem visa atender às preferências e expectativas do público, proporcionando uma experiência visualmente atraente e alinhada com as tendências identificadas.

O processo de criação de uma animação 2D envolve uma série de etapas e técnicas para dar vida aos personagens e objetos dentro do espaço bidimensional. Inicialmente, é importante compreender que a animação 2D é considerada uma forma pioneira, remontando ao século XIX, e desempenhou um papel fundamental no estabelecimento dos grandes estúdios de animação, como a Disney. Ao longo dos anos, o processo de produção da animação 2D evoluiu, incorporando avanços tecnológicos e a transformação digital. No entanto, em seus primórdios, a animação 2D era criada por meio da sequência de vários quadros desenhados, que eram posteriormente combinados em uma sequência contínua. Esse método se assemelha ao experimento de desenhar um boneco em diferentes folhas de papel e passá-las rapidamente para criar a sensação de movimento (Saga, 2021).

Os artistas animadores criam cada quadro da animação, definindo as poses e os movimentos dos personagens, bem como os elementos de fundo. Em seguida, esses quadros são organizados em sequência, criando a ilusão de movimento fluido quando reproduzidos em uma velocidade adequada. Além disso, a animação 2D permite a aplicação de técnicas como o uso de camadas, que permitem adicionar profundidade e sobreposição de elementos, e a utilização de princípios de animação, como *squash and stretch* (achatamento e esticamento) e *timing* (tempo), para criar uma aparência mais expressiva e realista mesmo dentro do estilizado (Saga, 2021).

Levando em consideração a idealização do universo dentro de uma animação 2D, a caracterização dos personagens também deve ser pensada levando em consideração a pesquisa. Dentre as séries mais citadas entre os usuários, observou-se preferência em séries como *Gravity Falls*, *The Midnight Gospel* e *Steven Universe*. Uma caracterização de personagens, segundo Gonçalves (2020, *Online*), “é um processo criativo complexo de extrema importância para o mercado do audiovisual”. Diferente de simplesmente ilustrar, essa prática requer um processo altamente complexo, envolvendo a criação de personagens que sejam visualmente cativantes, expressivos e que transmitam sua identidade única por meio de elementos como aparência,

vestimentas, expressões faciais, pose e até mesmo detalhes sutis como gestos e movimentos característicos. O *character design* exige uma profunda compreensão das necessidades narrativas, estéticas e técnicas das diferentes mídias em que os personagens serão utilizados, bem como uma consideração cuidadosa dos aspectos psicológicos e emocionais relacionados a eles.

Com base nisso, a caracterização dos personagens deveria ser desenvolvida levando em consideração as informações obtidas na pesquisa teórica, bem como a importância de apresentar ao público a história real e não contada por trás da lenda em questão. Essa abordagem garantirá que os personagens sejam retratados de forma autêntica e fiel às origens culturais e históricas, enriquecendo a narrativa e proporcionando uma experiência significativa para o público. A pesquisa prévia desempenhará um papel crucial na criação desses personagens, permitindo que sua construção seja embasada em informações precisas e relevantes, revelando aspectos surpreendentes e menos conhecidos da lenda, e promovendo uma maior apreciação e compreensão da história que está sendo contada.

Durante essa etapa do processo de criação, é essencial não apenas levar em conta os personagens, mas também os elementos de fundo e os cenários que compõem o universo da animação. Sejam eles estáticos ou animados, cada um desempenha um papel fundamental na construção do universo e na atmosfera da narrativa ao longo de toda a história (Criscuolo, [202-]).

No caso deste projeto em particular, os objetos utilizados nos cenários foram inspirados nas paisagens da Amazônia de forma geral. No entanto, é importante ressaltar que não se buscou uma reprodução exata ou específica desses ambientes, uma vez que o objetivo é criar um ambiente mágico situado em um mundo fictício, onde a história se desenrola. As paisagens amazônicas serviram como uma fonte de inspiração para a criação desses ambientes, proporcionando um contexto visual mágico e cativante para a narrativa.

### **3.3.1 Comparação das soluções existentes**

De acordo com Hsuan-An (2017), a comparação entre soluções existentes é uma técnica valiosa para compreender os atributos dos produtos e descobrir fatores positivos ou negativos.

Segundo o autor, ao analisarem concorrentes, busca-se identificar acertos e erros no mercado, adequando-se ao público-alvo e fornecendo *insights* para aprimorar estratégias de negócio.

Para realizar uma comparação adequada, foi conduzido um questionário (APÊNDICE C) com um público reduzido, buscando obter percepções e opiniões específicas sobre as séries em análise. Essas séries foram escolhidas com base nas respostas obtidas no questionário 1. As sete séries mais mencionadas pelos participantes foram as seguintes: "*Gravity Falls*", "Hora de Aventura", "Apenas um Show", "*Midnight Gospel*", "Steven Universo", "*Arcane*" e "Avatar: A Lenda de Aang". O objetivo era coletar informações detalhadas e relevantes, a fim de entender melhor o que tornava cada uma dessas séries tão mencionadas e apreciadas pelo público em questão.

Para garantir que o processo fosse eficiente e abrangesse um escopo gerenciável, foi escolhido um público reduzido, mas representativo, para participar do questionário. Dessa forma, as respostas coletadas seriam mais facilmente analisadas e interpretadas, permitindo uma análise mais aprofundada das séries selecionadas.

Figura 33: Painel com *frame* das séries analisadas



Fonte: Adaptado pelos autores (2023)

O Questionário 2, que buscou obter *insights* sobre as preferências do público em relação a séries animadas, recebeu um total de 26 respostas. Na primeira parte, a pesquisa buscou uma visão geral dos pontos positivos e negativos das séries predefinidas. Os resultados revelaram que as séries mais conhecidas entre os participantes foram "Hora de Aventura", com 17% de menções, e "Avatar: A Lenda de Aang", "Steven Universo" e "Arcane", todas empatadas com 14,8% de popularidade.

Os participantes apontaram como pontos positivos o cuidadoso desenvolvimento dos personagens, que possuem características memoráveis e profundas, cativando a público ao longo da trama. Além disso, os cenários criam uma atmosfera misteriosa e imersiva, adicionando um elemento de encanto e suspense à narrativa. Além dos enredos envolventes mantêm o público intrigado e ansioso na história. No entanto, também foram identificados aspectos menos satisfatórios, como a longa duração de algumas séries, o que pode resultar em arrastamento e perda de interesse ao longo do tempo. Os diálogos com humor desnecessário

foram citados como outro ponto negativo, pois podem quebrar a imersão e a seriedade da história. Mas, acima de tudo, os episódios "*fillers*" foram apontados como um dos principais incômodos, pois desviam o foco da trama principal, prejudicando a fluidez da narrativa e deixando os espectadores desejando mais avanços na história central.

A segunda parte do questionário foi elaborada, buscando obter informações mais detalhadas sobre as séries escolhidas pelos participantes. Dividindo-se em três tópicos fundamentais: enredo, estilo de personagem e estilo de cenário. Os resultados revelaram que as séries mais populares nesse aspecto foram "*Arcane*" com 29,4% das preferências, seguida por "*Avatar: A Lenda de Aang*" com 25,5%, e "*Gravity Falls*" com 15,7%. O que mais chamou a atenção dos participantes em relação ao enredo dessas séries foi a grande capacidade de imersão que elas proporcionam ao público. Os enredos foram elogiados por sua habilidade em envolver os espectadores no universo apresentado, fazendo-os se sentirem parte das aventuras e conflitos vivenciados pelos personagens.

No que se refere ao estilo dos personagens, os resultados do questionário mostraram que as principais séries nesse aspecto foram "*Arcane*" com 22,6% das preferências, seguida por "*Avatar: A Lenda de Aang*" e "*Hora de Aventura*", ambas com 17%. Os participantes elogiaram a maneira coesa com que o estilo dos personagens se integra à narrativa, enriquecendo ainda mais a experiência visual da série. A paleta de cores muito bem desenvolvida também foi muito apreciada, pois contribuiu para a construção de personagens marcantes e inesquecíveis. A identificação com os protagonistas e até mesmo com os vilões tornou-se mais profunda devido à maneira como suas características visuais foram meticulosamente trabalhadas, transmitindo suas personalidades e motivações de forma expressiva.

No tópico do estilo de cenário, "*Arcane*" manteve sua posição de destaque liderando novamente com 28,1% das preferências, seguida por "*Avatar: A Lenda de Aang*" e "*Gravity Falls*", ambas com 17,5%. Os participantes expressaram sua admiração pela riqueza de detalhes presentes nos cenários dessas séries. A harmonia equilibrada entre os cenários e os personagens também foi amplamente elogiada, uma vez que os ambientes se tornaram parte integrante das histórias, refletindo a personalidade dos personagens e a atmosfera geral das narrativas.

A realização do questionário com o público revelou-se de grande relevância, pois proporcionou uma análise detalhada das séries escolhidas e permitiu coletar informações valiosas sobre as preferências dos espectadores. As séries "*Arcane*" e "*Avatar: A Lenda de Aang*" apareceram como as mais populares entre as opções apresentadas, destacando-se nas

diversas categorias avaliadas. Essa consistência nas escolhas ressalta a sua apreciação geral pelo público. Com base nesses resultados, pode-se compreender melhor quais elementos atraem e cativam o público, possibilitando a produção de um produto mais alinhado às expectativas dos espectadores.

### 3.3.2 Os dados e fatores condicionantes conhecidos

Para a produção do *teaser*, todas as peças gráficas, incluindo personagens e cenários, foram desenvolvidas no estilo 2D de animação produzido manualmente, utilizando programas gráficos que empregam a utilização de pixels e vetores, tais como o *Adobe Photoshop*, *Procreate* e *Adobe Illustrator*. Essas ferramentas oferecem recursos avançados que permitiram criar ilustrações detalhadas e precisas, dando vida aos personagens e ambientes do *teaser*. O uso de pixels e vetores possibilita a criação de imagens escaláveis, com qualidade visual aprimorada, garantindo que as peças gráficas sejam adaptáveis a diferentes resoluções e dispositivos.

Na produção dos cenários, foram utilizadas referências visuais reais da Amazônia, como fotografias, combinadas com elementos fantásticos, a fim de proporcionar ao público uma experiência imersiva. Essa abordagem busca não apenas representar a região de forma autêntica, mas também agregar toques de misticismo, visando criar uma atmosfera única. Para alcançar esse objetivo, foi utilizada a técnica de pintura digital, permitindo a criação de imagens detalhadas e impactantes.

Ao mesclar referências reais da Amazônia com elementos fantásticos, o intuito é estabelecer uma conexão entre a realidade da região e o mundo imaginário da série. Além disso, essa abordagem busca oferecer uma representatividade significativa ao público nortista, reconhecendo a importância cultural e geográfica dessa região.

A escolha do tom místico, combinado com as aventuras retratadas na série, contribuirá para a inserção de elementos dos gêneros de fantasia, ação e aventura. Essa combinação proporcionará um equilíbrio entre a realidade amazônica e o fascínio proporcionado pelas histórias fantásticas, criando um cenário envolvente e estimulante para os espectadores.

O *teaser* a ser produzido será do tipo *teaser* de anúncio, com uma duração de 30 segundos a 2 minutos, uma vez que pesquisas indicam que esse formato é o primeiro contato

que o público tem com um produto, despertando o interesse dos espectadores. Seu objetivo principal será gerar curiosidade e antecipação, sem revelar muitos detalhes sobre a série em si, oferecendo apenas um vislumbre do que está por vir (Trojaike, 2021).

No entanto, devido à falta de *expertise* dos autores no campo da animação, a etapa de animação do *teaser* será terceirizada. Essa decisão busca garantir que o resultado final atenda aos padrões de qualidade desejados, contando com profissionais especializados no processo de animação. Ao fazer uso de recursos terceirizados, os autores poderão se concentrar em outras áreas de *expertise*, como concepção de roteiro, design de personagens e direção criativa.

### 3.3.3 As características e qualidades pensadas: Do resumo das necessidades ao conceito

Nessa etapa, foram descritas as características e qualidades pensadas, a fim de permitir a visualização prévia dos conceitos do projeto por meio da forma escrita (Hsuan-An, 2017). Para isso, foi realizada a organização em uma tabela, que foi dividida em três principais eixos: Roteiro, estilo e produção. Nessa tabela, é possível obter uma visualização mais clara dos conceitos previamente discutidos no tópico anterior, permitindo uma análise mais aprofundada de cada detalhe da construção do *teaser*.

Quadro 2: Características e qualidades pensadas

<b>Roteiro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza-se de elementos do gênero fantasia, ação e aventura.</li> <li>• Construir um <i>Pith</i> de duas folhas (Levy), para criar o <i>Storyline</i> da série</li> </ul>
<b>Estilo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilo 2D de animação.</li> <li>• Cenário Amazônico como inspiração.</li> <li>• Character design no estilo cartoon.</li> </ul>
<b>Produção</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terceirização da animação.</li> <li>• Uso de <i>storyboard</i>.</li> <li>• O <i>teaser</i> terá entre 30 segundos e 2 minutos.</li> <li>• O foco da história da série será direcionado a narrativa do Muiraquitã, abordando pouco outros contextos do folclore.</li> </ul>

Fonte: Autores (2023)

Adicionalmente às características e qualidades anteriormente mencionadas, é viável a produção de elementos gráficos complementares para promover a série, incluindo a criação de pôsteres e um *pitch* de animação. Esses recursos visuais têm como objetivo reunir, de forma visualmente atrativa, todos os elementos concebidos para a série. Os pôsteres foram elaborados de maneira a capturar a essência e o tema da produção, despertando o interesse do público-alvo

e transmitindo visualmente as principais características da série. Já o *pitch* de animação foi desenvolvido com o intuito de apresentar uma visão geral do enredo, personagens e estilo artístico, oferecendo aos potenciais espectadores uma prévia atraente e envolvente da série.

### 3.4 A GERAÇÃO E A REPRESENTAÇÃO DE IDEIAS

Após a definição do problema e a realização da pesquisa, inicia-se a geração de soluções. Para garantir a eficácia dessas soluções, é importante estimular a criatividade por meio de diversos processos de criação. Essa abordagem visa assegurar que a solução final seja inovadora, eficiente e eficaz na resolução do problema identificado.

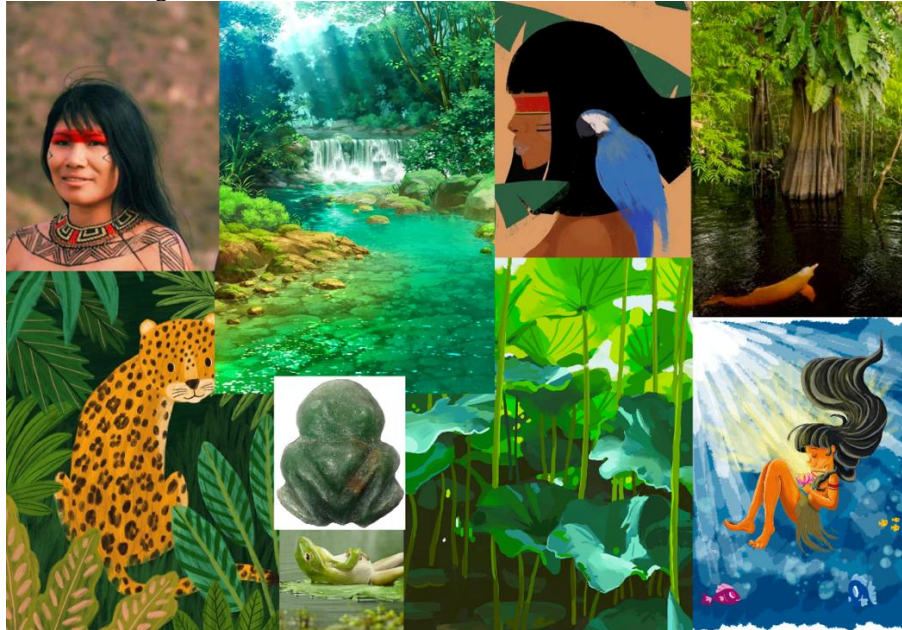
#### 3.4.1 Os métodos criativos heurísticos

Conforme Hsuan-An (2017), esta fase tem o propósito de auxiliar na geração e incubação de ideias por meio de métodos e processos criativos que buscam estimular o desenvolvimento destas. Para ajudar nesse desenvolvimento, foram utilizados os seguintes métodos criativos, o painel de tema visual de Baxter (2011), o início da construção do *pitch* de duas folhas de Levy (2009) e a ficha de personagem de Guerra e Terce (2019). Estas etapas foram escolhidas para auxiliar na construção dos personagens e de roteiro do *teaser*.

##### 3.4.1.1 Painel do tema visual

A etapa de criação de um painel visual consiste em compilar imagens de produtos alinhados ao propósito do novo projeto. Essa seleção diversificada abrange diferentes funções e setores do mercado, servindo como base para explorar estilos de produtos previamente bem-sucedidos. Ao analisar esses estilos, pode-se extrair os elementos visuais, como cores e formas, para adaptá-los de maneira inovadora ao novo produto. Assim, o painel do tema visual atua como um ponto de partida inspirador, enriquecido pela história e testado pelo mercado, para guiar a criação do estilo visual do novo produto.

Figura 34: Pannel de tema visual com referências amazônicas



Fonte: Autores (2023)

O primeiro painel busca refletir a essência da Amazônia, destacando a fauna, flora e elementos culturais. A seleção de imagens foi feita para representar um pouco da riqueza da vida selvagem e da vegetação da região, ao mesmo tempo em que incorpora traços culturais. O resultado é um painel que captura tanto a natureza quanto a cultura distinta da Amazônia.

Figura 35: Pannel de tema visual com referências de séries animadas



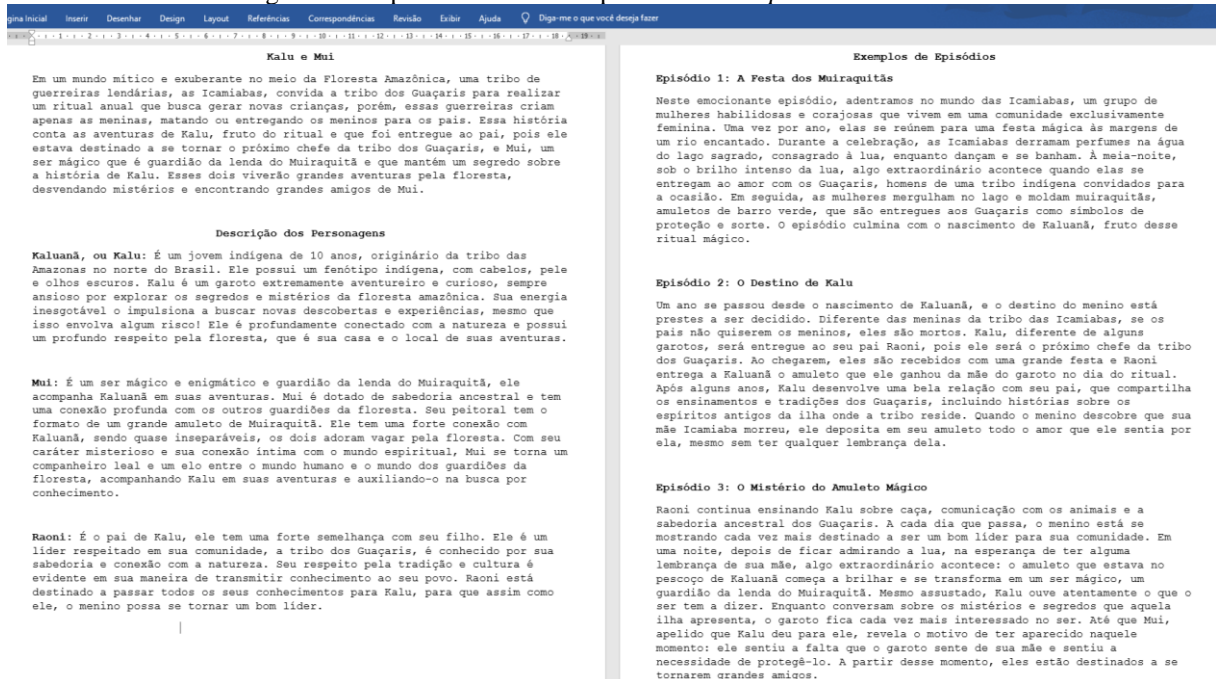
Fonte: Autores (2023)

No segundo painel, a inspiração provém de séries animadas populares. A ênfase está na exploração dos estilos visuais e narrativos dessas séries. O painel inclui momentos e elementos visuais distintos das séries escolhidas, enriquecendo o projeto com influências criativas e estéticas.

#### 3.4.1.2 Pitch de duas folhas

O *pitch* de duas folhas, ou "*two-sheet*", é um breve documento de duas páginas usado para apresentar uma ideia de negócio de maneira rápida, clara e econômica. Ele é uma forma de baixo risco para comunicar a proposta e atrair o interesse de potenciais investidores ou parceiros. Sua simplicidade permite uma comunicação clara e direta dos pontos-chave da proposta (Levy, 2009).

Nesta parte, optou-se por desenvolver apenas o conteúdo textual que estará presente no *pitch* de duas folhas. Isso inclui a sinopse da série, uma breve descrição dos três personagens principais e um resumo dos três primeiros episódios da animação. Nesta seção, a preocupação foi exclusivamente com o desenvolvimento do conteúdo textual destinado ao *pitch*. Deixando para etapas posteriores à parte visual, como tipografia ou diagramação.

Figura 36: Captura de tela com a parte escrita do *pitch* de duas folhas

Fonte: Autores (2023)

### 3.4.1.3 Ficha de personagem

Esta etapa do projeto serve para dar complexidade aos personagens descritos na etapa anterior, que são os personagens principais que estarão presentes na série, visto que Novak (2017, p. 181) afirma que “a finalidade da elaboração de uma descrição é explorar profundamente cada personagem para compreender de onde ele vem e quem ele é”, e para isso, será descrito as características físicas, gostos, medos, nome, idade, entre outros, afim de tornar a personalidade e as escolhas dos personagens mais convincentes no decorrer da série (Guerra e Terce, 2019).

As fichas produzidas para este trabalho foi o modelo criado por Guerra e Terce (2019) e adaptado pelos autores (APÊNDICE E).

Figura 37: Ficha do personagem Kalu



Fonte: Autores (2023)

Para a escolha dos nomes dos personagens, especificamente o Kalu e o Raoni, foi realizada uma pesquisa de nomes indígenas junto com seus significados.

Para o personagem Kalu, ou Kaluanã, a origem gramatical é o Tupi, que carrega consigo o significado de "grande guerreiro". A escolha desse nome se deve ao fato de ser incomum nos dias atuais, o que o torna um nome forte e de boa pregnância. Além disso, a possibilidade de abreviação do nome como "Kalu" permite uma maior proximidade do personagem com o público (Monteiro, 2020).

No caso do personagem Raoni, a inspiração veio do líder indígena Raoni Metuktire, pertencente à etnia caiapó, amplamente reconhecido por sua luta em prol da preservação da Amazônia. O nome "Raoni" possui o significado de "chefe" ou "grande guerreiro", alinhando-se assim com a mesma ideia do nome Kalu (Dicionário dos Nomes Próprios, [20--]).

Quanto ao personagem Mui, seu nome é uma abreviação da palavra "Muiraquitã". Essa escolha foi feita para conferir maior pregnância ao personagem, além de estabelecer uma identificação mais próxima com o público. Dessa forma, Mui não é apenas um amuleto genérico, mas sim um nome que o torna mais próximo e acessível, evitando que seja percebido apenas como um apelido restrito aos íntimos.

### 3.4.2 Desenho e modelagem

Nesta fase, é crucial visualizar as ideias iniciais, respeitando os critérios estabelecidos. Esses critérios guiam o desenvolvimento das representações visuais, aproximando gradualmente possíveis soluções estéticas e funcionais. À medida que o processo avança, as representações gráficas se refinam, passando de esboços para soluções mais maduras e alinhadas com os objetivos do projeto (Hsuan-An, 2017).

#### 3.4.2.1 Construção dos personagens

A estruturação da narrativa e a caracterização dos personagens estabelecidos nos segmentos anteriores desempenharam um papel fundamental para o trabalho. Isso permitiu a evolução visual tanto do design dos personagens quanto dos cenários que compõem o *teaser*.

Na elaboração dos estilos dos personagens, foram utilizadas como referências as figuras 33, 34 e 36. Essas referências foram essenciais para garantir que os personagens estivessem alinhados com o estilo visual previamente definido para a série, além de serem coerentes com as personalidades delineadas nas fichas individuais de cada personagem.

Na construção dos personagens Kalu e Raoni, utilizou-se inspirações semelhantes, visto que são pai e filho. Nesse processo, as cores, formas e contrastes desempenharam um papel crucial na tomada de decisões. Além disso, a influência da região amazônica e dos traços e fenótipos locais também foram levadas em consideração no processo de criação destes personagens. Essas decisões buscaram não apenas transmitir uma sensação de autenticidade, mas também evocar uma proximidade visual e emocional com o ambiente em que a história se desenrola.

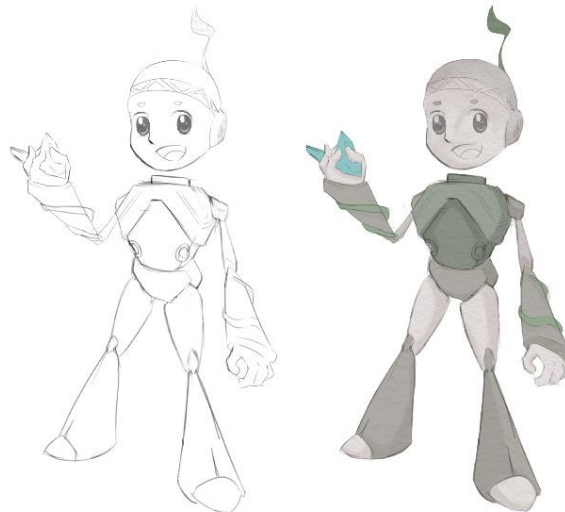
Figura 38: *Design* dos personagens Raoni e Kalu



Fonte: Autores (2023)

Para o personagem Mui, foi utilizada como principal inspiração o personagem de mesmo nome, que foi desenvolvido durante a disciplina de Projeto IV para o projeto "A Lenda de Mui: Criação de um Jogo Educativo para Plataformas Digitais". Adaptando-o visualmente para se adequar à premissa da série.

Figura 39: *Design* do personagem Mui para o jogo "A lenda de Mui"



Fonte: (Mendes, Gaia, *et al.*, 2021)

Sua nova versão buscou trazer o personagem para uma linguagem com traços mais simples e cores saturadas, semelhante às séries analisadas ao longo do trabalho, sem que ele perdesse sua principal característica: ser composto por elementos da natureza e possuir um

amuleto de muiraquitã em seu peito. Essa composição final realça a individualidade do personagem.

Figura 40: *Design* do personagem Mui para o jogo "Kalu e Mui"



Fonte: Autores (2023)

#### 3.4.2.2 Construção do cenário

Na elaboração do cenário, considerou-se a vegetação típica da Amazônia, destacando-se sua biodiversidade e exuberância. A arte conceitual foi desenvolvida com traços expressivos e orgânicos, utilizando *line art* escuro e blocagem com sombras contrastantes. Esses elementos ressaltam as árvores de grande porte, com copas altas e densas, assim como espécies vegetais endêmicas da região, como açaizeiros e palmeiras.

A paleta de cores escolhida emprega tons saturados, predominantemente quentes e levemente terrosos, com o intuito de criar uma atmosfera acolhedora e familiar. Essa escolha visa transmitir conforto e identificação ao telespectador. O rio principal exibe uma coloração escura e barrenta, típica dos rios amazônicos, seguindo um curso sinuoso em direção ao ponto focal do cenário: a lua. Este elemento, simbólico e relevante para o desenvolvimento da narrativa de Kalu e Mui, destaca-se na composição.

A arte conceitual servirá como base para a construção dos demais cenários do *teaser*, que será produzido como produto final da série.

Figura 41: Arte conceitual de cenário para a série



Fonte: Autores (2023)

#### 3.4.2.3 Pitch de duas folhas

Após a definição da parte visual, foi possível finalizar o *pitch* de duas folhas. Neste processo, elementos como os personagens e o cenário foram adicionados ao documento. Além disso, foi dedicada atenção à diagramação e escolhas tipográficas, com o objetivo de criar um *layout* que não apenas servisse como suporte ao conteúdo, mas também o realce.

Figura 42: *Pitch* de duas folhas da série “Kalu e Mui”

Fonte: Autores (2023)

Na primeira página, foi adicionado o título da série, uma breve sinopse que resume a trama central, bem como descrições concisas dos principais personagens, apresentando suas características distintas, além de um esboço deles.

Já na segunda página, o "*two-sheet*" mostra uma prévia dos três primeiros episódios, destacando os eventos cruciais que impulsionarão a narrativa. Além disso, nessa segunda página, há uma introdução ao estilo visual dos cenários, fornecendo uma ideia da atmosfera e estética que os espectadores podem esperar ao longo da série.

O *pitch* de duas folhas foi utilizado como uma ferramenta para auxiliar tanto na criação da história quanto na elaboração dos esboços dos personagens principais. Com apenas duas páginas, o *pitch* permitiu resumir os elementos principais da narrativa e comunicar de forma clara e concisa os objetivos centrais da história. Além disso, a construção dos esboços dos personagens foi facilitada ao destacar suas características essenciais e relevância na trama. Por ter apenas duas páginas, houve uma priorização de informações importantes, evitando detalhes desnecessários.

### 3.4.2.4 Identidade visual da série

Após todos esses elementos prontos, foi possível pensar em como poderia ser a marca da série. Para isso, procurou-se fontes de domínio público em diversos sites. As fontes procuradas precisavam transmitir diversão, alegria e que pudessem capturar a atmosfera da série, por isso, buscou-se fontes que remetesse a letras feitas por pinceis ou esculpidas à mão. Com isso, chegou-se em 5 opções de fontes.

Figura 43: Captura de tela das escolhas tipográficas para a marca



Fonte: Autores (2023)

Após análise das fontes escolhidas, optou-se por utilizar a “Knewave”, pois ela atende os requisitos escolhidos para a tipografia. Com a tipografia escolhida, foi utilizado o programa Adobe Illustrator para realizar a composição dos textos e assim chegar no resultado final, uma marca que consegue transmitir o universo lúdico da série.

Figura 44: Marca da série “Kalu e Mui”

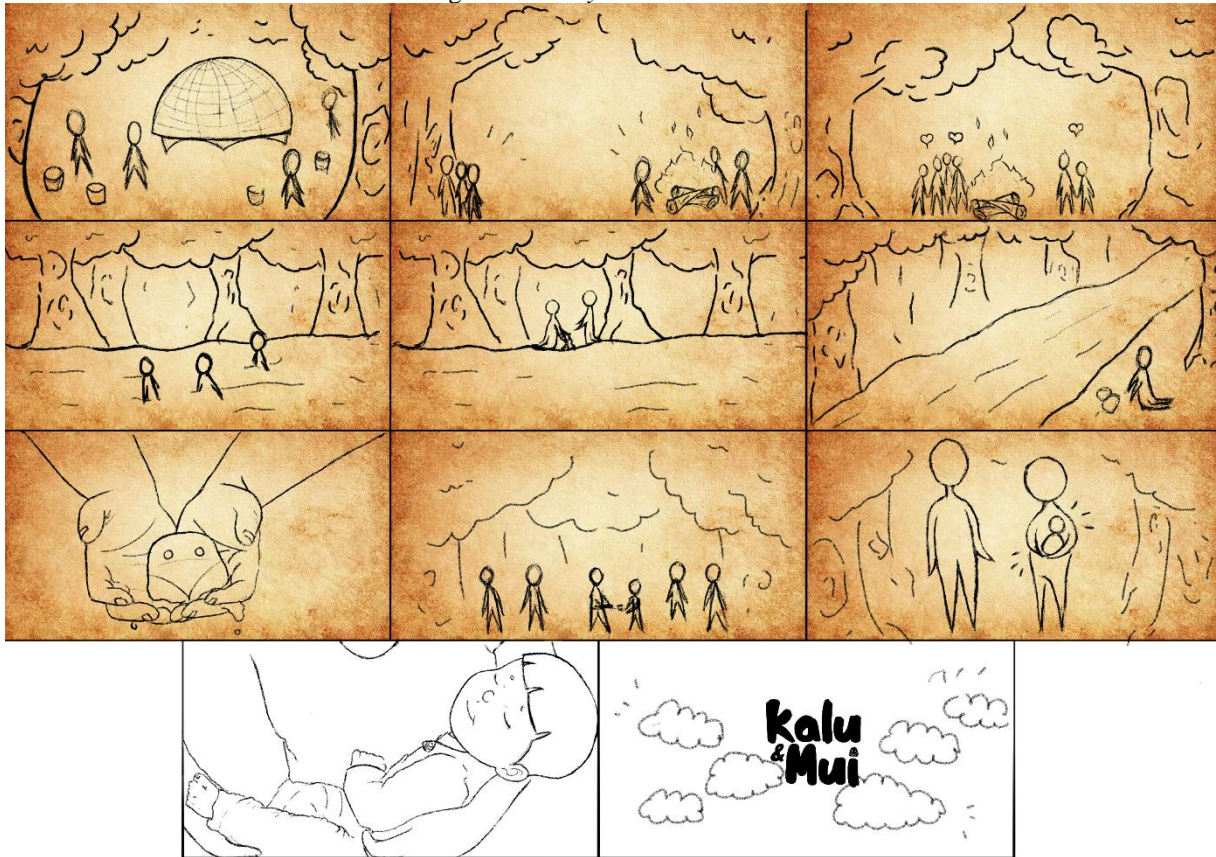


Fonte: Autores (2023)

#### 3.4.2.5 Roteiro e Storyboard

Ante o exposto, foi possível conceber como o teaser poderia ser. Inicialmente, ele foi idealizado como um teaser de anúncio, que, como já mencionado, representa o primeiro contato que o telespectador terá com o produto. Ao desenvolver possíveis roteiros para este teaser, surgiram diversas ideias de narrativas, inspiradas pela análise de alguns teasers de produtos semelhantes. A partir disso, foi possível adaptar características desses materiais analisados para criar um produto intrigante e empolgante, de modo que o público se sinta atraído pelo que pode aparecer na série.

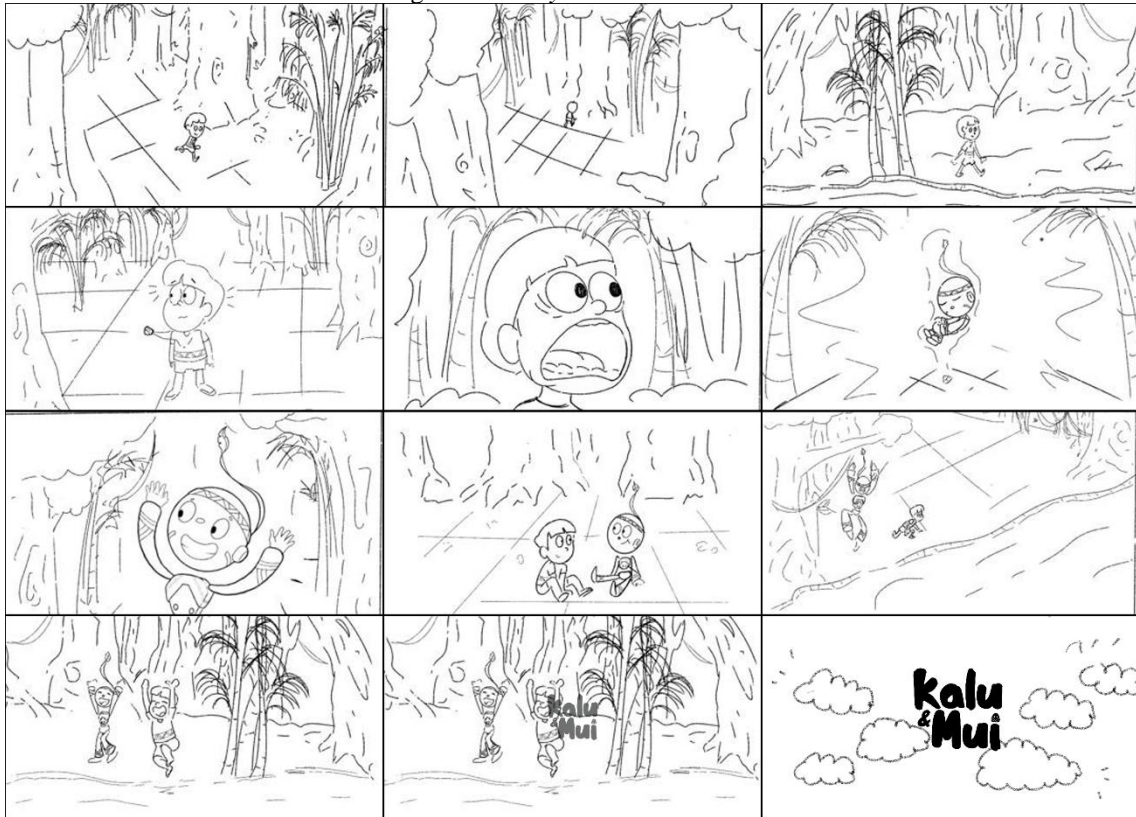
No primeiro roteiro, a tentativa foi criar uma história envolvente sem revelar diretamente os personagens principais ou a trama da série. Para isso, o *teaser* contaria a história do ritual das icamiabas, estreitamente ligado à lenda do muiraquitã e à trama desenvolvida para a série, além de não ser uma história muito conhecida do público em geral, de acordo com pesquisa realizada pelos autores. Essa narrativa é apresentada por meio de pinturas que lembrariam pinturas rupestres. Essas pinturas teriam pequenos movimentos e seriam apresentadas em uma superfície estática, retratando desde o início do ritual até o nascimento das crianças resultantes do mesmo. Ao final, a cena corta para um breve momento com Kalu, um dos protagonistas, no colo de seu pai, exibindo um amuleto de muiraquitã em seu pescoço, que se tornaria o Mui. O *teaser* conclui com a aparição da marca da animação surgindo entre as nuvens em um céu azul encantador (APÊNDICE F).

Figura 45: *Storyboard* do roteiro 1

Fonte: Autores (2023)

Para o segundo roteiro, foi concebida a ideia de criar um *teaser* mais dinâmico, que destacasse claramente a dinâmica entre os personagens principais. Neste segundo *teaser*, a intenção é apresentar de imediato o estilo que será adotado na série, sem criar muito suspense em torno do enredo ou do estilo que será utilizado na versão final da produção, fugindo da abordagem do primeiro roteiro, que não revela totalmente o estilo final da série. O foco principal desta segunda versão seria no início da relação entre Kalu e Mui, proporcionando aos espectadores uma visão envolvente desse encontro inicial.

O *teaser* proposto consistiria em uma sequência originalmente pensada para estar na série. Nesse momento específico, Kalu atravessa a floresta até ouvir um barulho intrigante, levando-o a investigar. O colar em seu peito começa a tremer e se solta, caindo no chão. De repente, uma luz intensa emana do amuleto, dando origem a Mui. Inicialmente assustado, Kalu logo se mostra curioso para descobrir a identidade desse ser, e rapidamente eles se tornam amigos. O *teaser* seria concluído com cortes de cenas que destacam diversas aventuras dos dois, culminando no surgimento da marca (APÊNDICE G).

Figura 46: *Storyboard* do roteiro 2

Fonte: Autores (2023)

Para o terceiro roteiro, optou-se por mesclar as ideias que demonstraram potencial nos dois roteiros anteriores. Buscou-se incorporar a noção de adicionar um toque de suspense ao enredo, sem dar detalhes da história, ao mesmo tempo em que se mantém a dinâmica de um *teaser* mais envolvente. A proposta é intrigar o público em seu primeiro contato com a série, mantendo o enredo em segredo e oferecendo uma abordagem animada e dinâmica para despertar o interesse e a curiosidade.

Com esse propósito, foram concebidos alguns cenários potenciais que desempenharão papéis importantes ao longo dos episódios, sendo locais relevantes para o enredo da série. As imagens serão alternadas no ritmo da trilha sonora, com pequenos movimentos para dar vida às cenas. Atingindo seu ápice com uma visão panorâmica da ilha, onde toda a história da série se desenrolará. Em seguida, na cena panorâmica da ilha, a câmera ascenderá para mostrar apenas o céu azul, de onde surgirá a marca (APÊNDICE H).

Figura 47: *Storyboard* do roteiro 3

Fonte: Autores (2023)

Com a elaboração destes roteiros, foi possível analisar qual seria o mais viável para produção, levando em consideração alguns pontos cruciais. A duração do *teaser* destacou-se como um dos aspectos principais, uma vez que *teasers* de anúncios geralmente têm cerca de 30 segundos. Este é utilizado primariamente para gerar entusiasmo no público. Outro ponto significativo foi a consideração do quanto ele poderia ou não ser envolvente. Além disso, era fundamental que o *teaser* proporcionasse apenas algumas pistas do que poderia ocorrer durante a série.

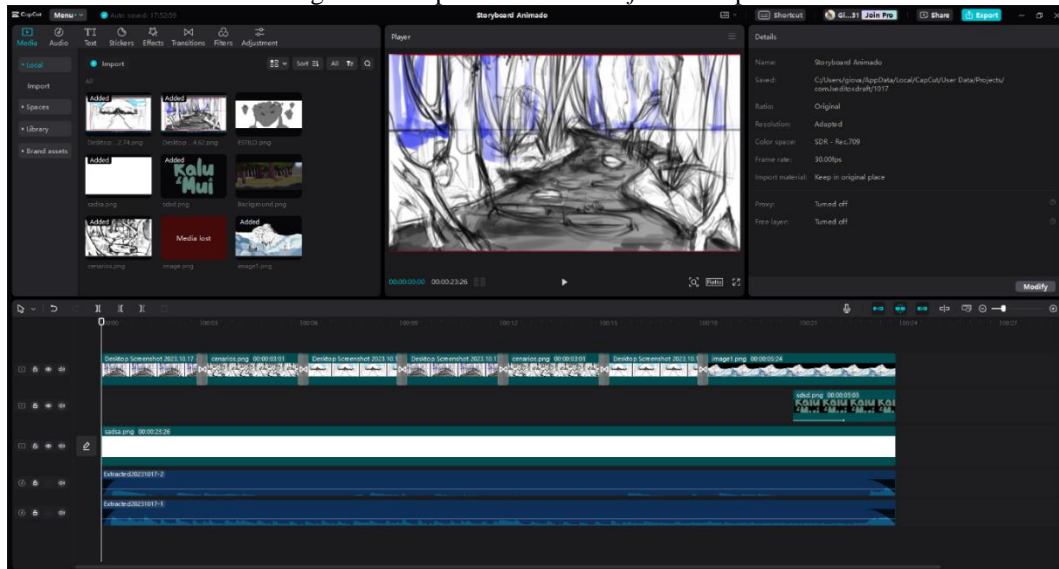
Ao levar esses elementos em consideração, o roteiro que se mostrou mais promissor foi o terceiro. Essa ideia revelou-se cativante para servir como o primeiro contato do público com a série. Já que a intensão dele é de instigá-los a saber mais sobre a série ou até mesmo a explorar a lenda do muiiraquitã, oferecendo um conhecimento prévio antes de assistir. Adicionalmente, ao proporcionar esse primeiro contato com alguns cenários presentes no universo da série, espera-se criar uma imersão mais profunda para o público ao longo da narrativa.

### 3.4.2.6 Produção do *teaser*

A princípio, o *teaser* seria completamente terceirizado. No entanto, à medida que o projeto avançava e o roteiro era escolhido, percebeu-se que os próprios autores poderiam produzir o *teaser*, externalizando apenas a produção das ilustrações que seriam incluídas nele. Inicialmente, entrou-se em contato com Ricardo Raiol, ilustrador e estudante do curso de Bacharelado em *Design* na Universidade do Estado do Pará. Dessa forma, realizaram-se diversas reuniões *online* para alinhar o projeto com a metodologia de trabalho do ilustrador.

A partir desse ponto, o ilustrador deu início à criação dos esboços, utilizando como base o *storyboard* enviado a ele. Após a entrega e aprovação dos esboços (APÊNCIDE I), foi possível desenvolver uma versão animada do *storyboard*<sup>17</sup> para avaliar se a ideia poderia atingir as expectativas. Dado que essa versão animada não conteria muitos detalhes de animação, focando principalmente na simulação do movimento da câmera, optou-se por utilizar o *software* CapCut. A escolha foi motivada pela sua capacidade de criar animações de câmera de maneira simples e eficaz.

Figura 48: Captura de tela do *software* CapCut



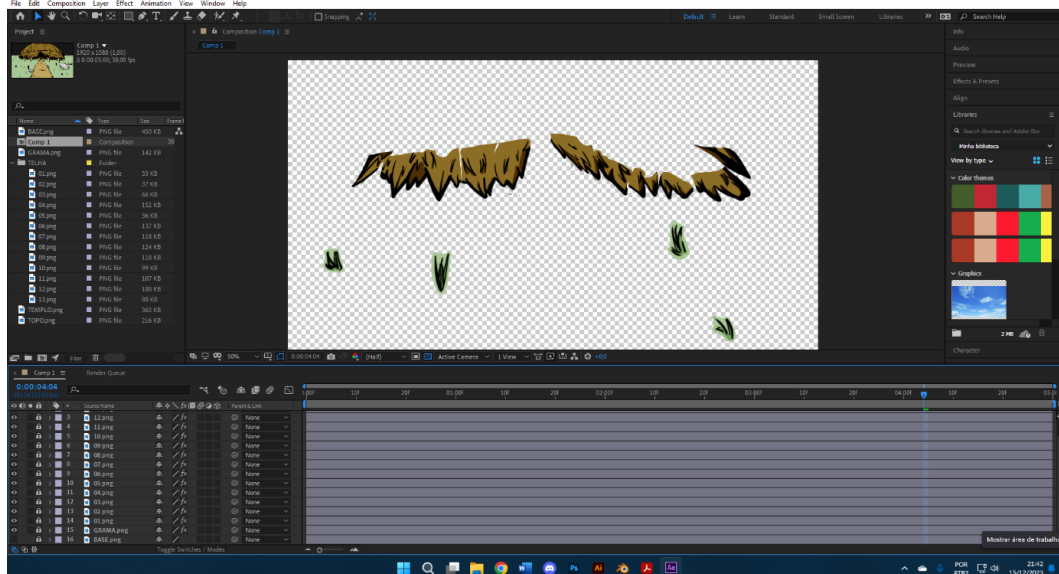
Fonte: Autores (2023)

<sup>17</sup> [Storyboard Animado.mp4](#)

Posteriormente, após a aprovação dos esboços, o ilustrador prosseguiu com sua tarefa de concluir as ilustrações. Todas as imagens foram criadas por meio do *software* Adobe Photoshop. Após a conclusão e aprovação das ilustrações, deu-se início ao processo de animação das imagens. Para essa etapa, foi utilizado o arquivo .psd<sup>18</sup> fornecido por Ricardo permitindo a separação da ilustração em camadas.

Em seguida, foi possível utilizar essas camadas das imagens para criar as animações. Neste processo, utilizou-se o programa *Blender*, “uma plataforma gratuita e de código aberto para a criação 3D. Através dele, é possível realizar a modelagem, montagem, animação, simulação, renderização, composição, edição de vídeos e até mesmo criação de jogos” (Coutinho, 2021). No entanto, houve alguns detalhes em algumas ilustrações que precisaram ser animados separadamente, utilizando a técnica de animação com *Puppet Pin Tool*. Para isso, foi utilizado o *software* Adobe *After Effects*.

Figura 49: Printscreen da tela do *After Effects* com camadas animadas em *Puppet Pin Tool*



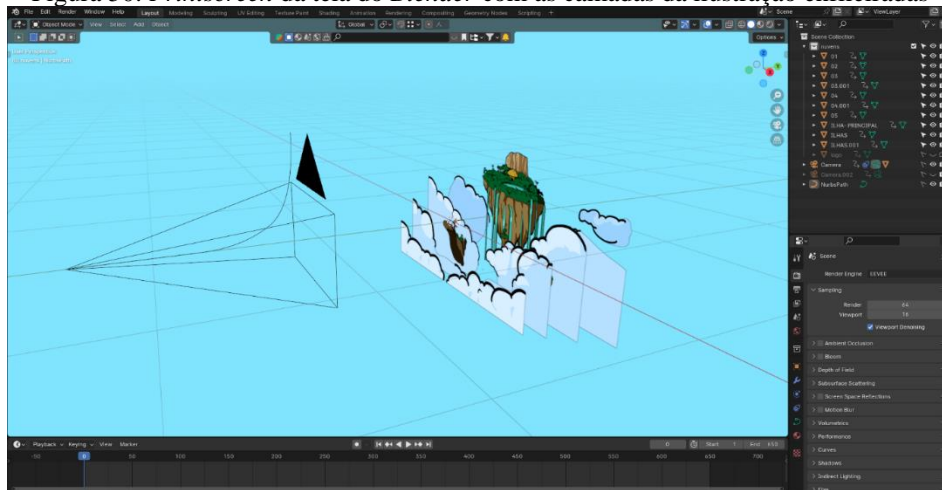
Fonte: Autores (2023)

Com as animações prontas, as imagens foram dispostas em uma fileira para simular o efeito de profundidade de campo no ambiente 3D do *Blender*, juntamente com uma câmera.

<sup>18</sup> “Um arquivo PSD é um arquivo do Photoshop. É usado para armazenar elementos de design, como gráficos e fotos, de forma organizada. Você pode usar um arquivo PSD para criar um layout ou design para seu site, projeto de impressão ou qualquer outro tipo de projeto.” (Santos, [202-])

Essa abordagem é semelhante à utilizada na "Câmera de Múltiplos Planos", ferramenta utilizada na produção do filme "Branca de Neve e os Sete Anões" (1937) e em várias outras animações da Disney. A movimentação das animações foi gerada por meio de *keyframes*. Por fim, a animação foi renderizada.

Figura 50: *Printscreen* da tela do *Blender* com as camadas da ilustração enfileiradas



Fonte: Autores (2023)

Na produção da trilha sonora, optou-se pelo uso de uma música isenta de direitos autorais. A fim de conferir-lhe maior originalidade e atender à duração desejada, o site Bandlab foi empregado para gravação e edição musical. Por meio dessa plataforma, foi possível realizar cortes mais precisos na música selecionada como base para a trilha, bem como mesclar alguns efeitos sonoros para proporcionar uma ambientação única à composição. Para que o resultado obtido pudesse expressar de maneira efetiva o encanto e a magia inerentes ao universo da série.

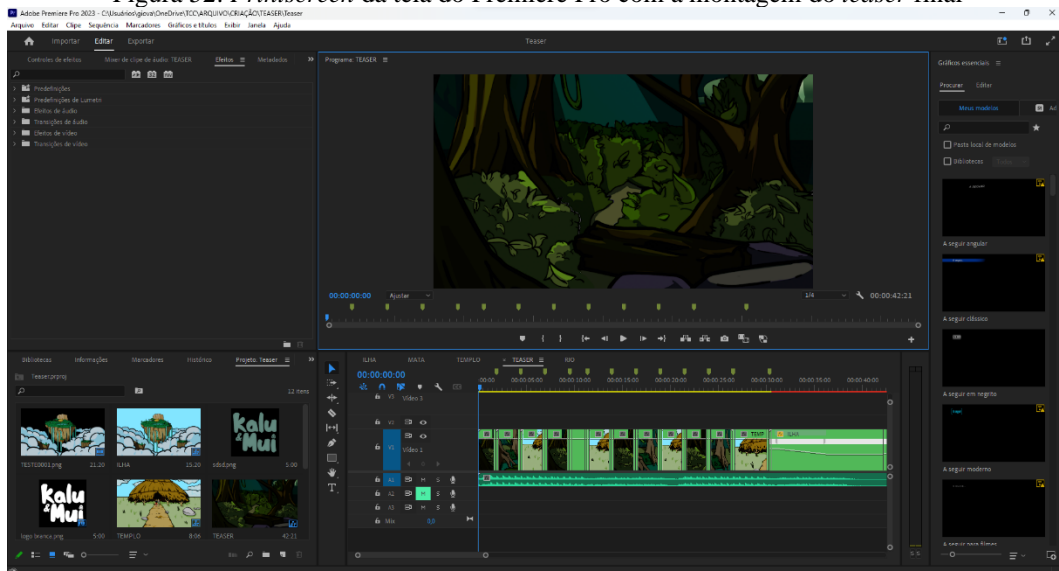
Figura 51: *Printscreen* da tela do Bandlab com a edição da trilha



Fonte: Autores (2023)

Com todo esse processo concluído, as animações produzidas no *Blender* foram combinadas com a trilha sonora em um único vídeo, o teaser da série. Nessa fase, utilizou-se o *Adobe Premiere Pro*. Nele, foi possível inserir marcações em pontos específicos da música para garantir a sincronização precisa dos cortes desejados, resultando em um produto final satisfatório e com a qualidade desejada.

Figura 52: *Printscreen* da tela do Premiere Pro com a montagem do *teaser* final



Fonte: Autores (2023)

Após a finalização desta primeira versão do *teaser*<sup>19</sup>, foi possível notar que a alta repetição das cenas fez o produto perder uma importante característica previamente desejada: a geração de entusiasmo no público. Por isso, decidiu-se fazer algumas alterações nele. Foi feita uma pequena alteração na trilha, além do acréscimo de outros cenários, sendo um deles mostrando com mais detalhe os personagens título da série. Isso permitirá que o público, além de criar uma imersão com os cenários quando forem assistir a série, tenham um breve contato com os personagens, proporcionando assim um maior interesse.

### 3.5 TEXTO EXPLICATIVO E JUSTIFICATIVO

O projeto final<sup>20</sup> inclui um *teaser* com duração de 37 segundos, no formato Full HD 1080x1920, na orientação horizontal e com uma taxa de quadros de 30 FPS. Este formato foi escolhido por ser amplamente utilizado no meio audiovisual atual. A taxa de quadros de 30 FPS foi adotada para garantir uma quantidade adequada de imagens, proporcionando uma visualização fluida do vídeo.

No *teaser* desenvolvido, são apresentados diversos cenários que ambientam a série animada "Kalu e Mui", permitindo que o espectador compreenda como a narrativa será contextualizada. Esses cenários retratam ambientes naturais, como a fauna Amazônica, todos impregnados com um tom místico e de aventura. A ordem de aparição desses cenários foi cuidadosamente escolhida para destacar a progressão da história. O *teaser* inicia com uma floresta noturna, o local de surgimento do personagem Mui, e conclui com a visão de um imponente templo mágico, o destino final das aventuras vividas pelos protagonistas. O encerramento apresenta uma imagem panorâmica da ilha mágica entre as nuvens, revelando todos os seus segredos mágicos.

Além do produto final, foram criados materiais gráficos para divulgação, incluindo dois cartazes (APÊNCICE K). Ambos contêm a marca da série no topo e uma ilustração ao fundo. O primeiro cartaz destaca os autores e apresenta os dois personagens principais em poses de ação, detalhados com uma floresta ao fundo. O segundo cartaz representa a Ilha mágica, com uma ilustração comissionada que revela detalhes intrigantes da ilha.

---

<sup>19</sup> [TEASER 1.0.mp4](#)

<sup>20</sup> [TEASER.mp4](#)

Figura 53: Pôsteres de divulgação da série



Fonte: Autores (2023)

#### 4 CONCLUSÃO

O objetivo inicial do projeto consistia na elaboração de um *teaser* de animação baseado na lenda do Muiraquitã. Nesse processo, o folclore foi valorizado como uma manifestação cultural e identitária de vários segmentos sociais, visando despertar, por meio da animação, o interesse do público pela história tão rica que envolve a lenda. No *teaser* produzido, procurou-se analisar o mercado de animação e as preferências do público para entender a relevância da temática. Utilizaram-se cenários da série no *teaser*, a fim de sintetizar visualmente a atmosfera pretendida, para estimular a curiosidade pelo produto final.

Com o objetivo de compreender as preferências do público, foram realizados questionários digitais, nos quais foram abordados temas como graus de familiaridade com a lenda, saberes empíricos e gerais sobre animação e formas de consumo desse tipo de produto. Um aspecto interessante sobre a aplicação dos formulários é a escassez de conhecimento geral sobre a verdadeira história por trás dos amuletos do Muiraquitã, indivíduos esses que, em sua maioria, residem na região amazônica, onde se encontram os primeiros registros da lenda.

No desenvolvimento do *teaser* foram necessárias etapas de criação, nessa parte foram desenvolvidos personagens, roteiro além de toda a narrativa e ambientação da série. Com isso foi feito Painel do tema visual, *Pitch* de duas folhas, Ficha de personagens, cenários, identidade visual, roteiro e *storyboard*.

O tema escolhido para estudo norteou as escolhas visuais e deixou abertas diversas possibilidades no processo criativo. Permitindo dessa forma inúmeras discussões futuras, como a criação dos episódios, com as histórias já criadas e chance de novas. As possibilidades do gênero fantasiam e aventura são imensas, visto que no decorrer da série se podem acrescentar novos personagens que representem outras lendas na narrativa afim de enriquecer ainda mais o conhecimento do público.

Ao considerar futuros trabalhos, é recomendável incorporar músicas autorais que se alinhem de maneira mais adequada à atmosfera amazônica, harmonizando-se de forma mais sincronizada com as cenas apresentadas.

## 5 REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, K. Entenda os símbolos de classificação indicativa. **Olhar Digital**, 2022. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2022/02/02/tira-duvidas/entenda-simbolos-classificacao-indicativa/>>. Acesso em: 11 ago 2022.

ALMG. Comissão debate a Lei Paulo Gustavo, que prevê recursos para o setor cultural. **Assembléia Legislativa de Minas Gerais**, 2023. Disponível em: <<https://www.almg.gov.br/comunicacao/noticias/arquivos/Comissao-debate-a-Lei-Paulo-Gustavo-que-preve-recursos-para-o-setor-cultural/#:~:text=A%20lei%20prev%C3%AA%20o%20repassa,de%202021%2C%20aos%2042%20anos>>. Acesso em: 17 abr 2023.

ANDRADE, K. O que é um "Blockbuster"? **Repórter Guaibense**, 2021. Disponível em: <<https://www.reporterguaibense.com.br/coluna/o-que-e-um-blockbuster>>. Acesso em: 8 abr 2023.

ANIMAÇÃO S.A. Branca de neve e os sete anões – O filme marco na história do cinema de animação (2ª parte). **Animação S.A.**, 2015. Disponível em: <<http://animacaosa.blogspot.com/2015/08/branca-de-neve-e-os-sete-anoes-o-filme.html>>. Acesso em: 6 ago 2022.

ANIMAÇÃO S.A. História do cinema de animação – A televisão e o desenho animado (19ª parte). **Animação S.A.**, 2015. Disponível em: <<https://animacaosa.blogspot.com/2015/11/historia-do-cinema-de-animacao.html>>. Acesso em: 10 out 2022.

APOLINÁRIO, J. C. Literatura amazônica: seus mitos e suas lendas. **Monografias Brasil Escola**, [20--]. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/literatura-amazonica-seus-mitos-suas-lendas.htm>>. Acesso em: 01 maio 2023.

ARTE EM CURSO. Lei do Audiovisual: como captar recursos para o seu projeto? **Arte em Curso**, 2023. Disponível em: <<https://artemcurso.com/lei-do-audiovisual-como-captar-recursos-para-o-seu-projeto/>>. Acesso em: 17 abr 2023.

ASNOVA. A influência dos desenhos animados no desenvolvimento da personalidade. **Clinica Horizontes**, 2014. Disponível em: <<https://clinchahorizontes.com.br/influencia-dos-desenhos-animados-no-desenvolvimento-da-personalidade/#:~:text=Os%20desenhos%20animados%20assim%20como,a%20partir%20da%20sociedade%20atual.>>. Acesso em: 3 maio 2022.

AVILA, G. Guia: Conheça todas as séries animadas de Star Wars. **Joven Nerd**, 2022. Disponível em: <<https://jovennerd.com.br/nerdbunker/star-wars-series-animadas-conheca-onde-assistir/>>. Acesso em: 30 mar 2023.

BARBOSA, C. Animação paraense "As Icamiabas" negocia ingresso no mercado internacional. **Brasil de Fato**, 2021. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2021/03/26/animacao-paraense-as-icamiabas-negocia-ingresso-no-mercado-internacional>>. Acesso em: 23 jan 2024.

BARDINI, J. Para todas as idades: por que adultos têm assistido tanto a desenhos animados? **Cinema com Rapadura**, 2021. Disponível em: <<https://cinemacomrapadura.com.br/colunas/599586/para-todas-as-idades-por-que-adultos-tem-assistido-tanto-a-desenhos-animados/>>. Acesso em: 23 set 2022.

BATRÁQUIO.. In. **DICIO, Dicionário Online de Português**, 2023. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/batraquio/>>. Acesso em: 25 abr 2023.

BAXTER, M. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BRASIL. Lei n. 8.313, de 23 de dez. de 1991. **Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac)**, 23 dez 1991. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8313cons.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8313cons.htm)>. Acesso em: 17 abr 2023.

BUCCINI, M. Cem anos da animação brasileira. **Revista Continente**, 2017. Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 11 ago 2022.

CAMACHO, K. Konami. **Proddigital POP**, 2022. Disponível em: <<https://pop.proddigital.com.br/empresas/konami>>. Acesso em: 27 mar 2023.

CANHISARES, M. Como O Menino Maluquinho espera impactar o mercado de animação no Brasil. **Omelete**, 2022. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/series-tv/o-menino-maluquinho-mercado-animacao>>. Acesso em: 27 maio 2023.

CARRASCO, W. **Lendas e fábulas do folclore brasileiro**. 1. ed. Barueri: Manole, v. 1, 2009.

CARTOON NETWORK. Irmão do Jorel. **Cartoon Network**, [202-]. Disponível em: <<https://www.cartoonnetwork.com.br/show/irmao-do-jorel>>. Acesso em: 11 ago 2022.

CASCUDO, C. **Tradição, ciência do povo**. 1. ed. São Paulo: Global, 2017.

CIERRO, V. Harley Quinn, What If e mais: As 5 melhores séries animadas de heróis. **Tangerina**, 2022. Disponível em: <<https://tangerina.uol.com.br/filmes-series/lista-5-melhores-series-animadas-herois/>>. Acesso em: 30 mar 2023.

CINEMA10. Os Melhores Filmes sobre Folclore. **Cinema 10**, [202-]. Disponível em: <<https://cinema10.com.br/tipos/filmes-de-folclore>>. Acesso em: 18 abr 2023.

COMMON SENSE MEDIA. What are red-band trailers on YouTube? **Common Sense Media**, 2020. Disponível em: <<https://www.common sense media.org/articles/what-are-red-band-trailers-on-youtube#:~:text=Red%2Dband%20trailers%20are%20basically,are%20approved%20for%20all%20audiences>>. Acesso em: 8 abr 2023.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro: Teoria e prática**. 4. ed. São Paulo: Summus Editorial, 2009.

COSTA, A. A culpa de Lobato? folclore brasileiro e infatilização. **Colecionador de Sacis**, 2016. Disponível em: <<https://coleccionadordesacis.com.br/2016/03/30/a-culpa-de-lobato/>>. Acesso em: 15 maio 2022.

COSTA, M. L. D.; SILVA, A. C. R. L. D.; ANGÉLICA, R. S. Muyrakytã ou muiraquitã, um talismã arqueológico em jade procedente da Amazônia: Uma revisão histórica e cosiderações antropológicas. **Acta Amzonica**, Belém, Jul 2002. 467-490.

COUTINHO, T. Conheça o Blender, programa de sucesso na modelagem 3D. **Voitto**, 2021. Disponível em: <<https://www.voitto.com.br/blog/artigo/conheca-o-blender>>. Acesso em: 15 dez 2023.

CRISCUOLO, I. O que é background design em animação? **Domestika**, [202-]. Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/blog/9192-o-que-e-background-design-em-animacao>>. Acesso em: 24 Jun 2023.

CRULS, G. **Hiléia amazônica**. 2. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1955.

CRUZ, G. Sinfonia Amazônica: o primeiro longa-metragem brasileiro de animação. **Educação Pública**, 2009. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/9/29/sinfonia-amazocircnica-o-primeiro-longa-metragem-brasileiro-de-animaccedilatildeo>>. Acesso em: 18 abr 2023.

DANTAS, G. Folkcomunicação e resgate da cultura regional: o programa “Catalendas”. **Medium**, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/teorias-comunicacao/ol%C3%A1-dona-pregui%C3%A7a-83f7dd9d51f>>. Acesso em: 10 out 2022.

DIÁRIO GAUCHO. 25 anos de "Toy Story": como o filme revolucionou a história das animações. **Diário Gaucho**, 2020. Disponível em: <<http://diariogauchoclicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2020/11/25-anos-de-toy-story-como-o-filme-revolucionou-a-historia-das-animacoes-14239310.html#:~:text=Com%20US%24363%20milh%C3%B5es%20arrecadados,de%20um a%20dezena%20de%20Oscars.>>. Acesso em: 9 ago 2022.

DICIONÁRIO DOS NOMES PRÓPRIOS. Dicionário dos nomes próprios. **Significado do Nome Raoni**, [20--]. Disponível em: <<https://www.dicionariodenomesproprios.com.br/raoni/#:~:text=Raoni%20%C3%A9%20um>>

%20nome%20ind%C3%ADgena,ou%20%E2%80%9Csexo%20de%20on%C3%A7a%E2%80%9D.>. Acesso em: 02 Agosto 2023.

DORNELLES, D. Novo desenho animado terá 'Meninas Super-Poderosas' da Amazônia. **Mapingua Nerd**, 2016. Disponível em: <<https://www.mapinguanerd.com.br/novo-desenho-animado-tera-meninas-super-poderosas-da-amazonia/>>. Acesso em: 23 jan 2024.

EFEMÉRIDES DO ÉFEMELLO. Walt Disney lança o primeiro desenho em technicolor. **Efemérides do Éfemello**, 2017. Disponível em: <<https://efemeridesdoefemello.com/2017/07/30/walt-disney-lanca-o-primeiro-desenho-em-technicolor/>>. Acesso em: 3 ago 2022.

ESCOLA PANAMERICANA. O crescimento do mercado de animação e games durante a pandemia. **Escola Panamericana de Arte e Design**, 2021. Disponível em: <<https://www.escola-panamericana.com.br/o-crescimento-do-mercado-de-animacao-e-games-durante-a-pandemia/>>. Acesso em: 27 maio 2023.

ESCOLA, B. Francisco de Orellana. **Brasil Escola**, [202-]. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/biografia/francisco-de-orellana.htm>>. Acesso em: 6 abr 2023.

ESTADÃO. Lembre-se das versões do 'Sítio do Picapau Amarelo' para a TV. **Estadão**, 2021. Disponível em: <<https://www.estadao.com.br/cultura/televisao/lembre-se-das-versoes-do-sitio-do-picapau-amarelo-para-a-tv/>>. Acesso em: 19 abr 2023.

FARIA, C. **O design da animação**: Um censo demográfico. Belo Horizonte: UEMG, 2015.

FERNANDES, M. O que é folclore, qual a sua origem e o folclore brasileiro. **Toda Matéria**, [201-]. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/o-que-e-folclore/>>. Acesso em: 2 maio 2022.

FERREIRA, B. Anime de Castlevania será encerrado na quarta temporada. **Nintendo Blast**, 2021. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2021/04/anime-de-castlevania-sera-encerrado-na-quarta-temporada.html>>. Acesso em: 27 mar 2023.

FICAR. Sinfonia Amazônica. **Ficar**, [20--]. Disponível em: <<https://www.ficar.org.br/2022/06/19/sinfonia-amazonica/>>. Acesso em: 18 abr 2023.

FIRMINO, J. Só para maiores: 10 séries animadas para adultos disponíveis no streaming. **techtudo**, 2022. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2022/10/so-para-maiores-10-series-animadas-para-adultos-disponiveis-no-streaming.ghtml>>. Acesso em: 29 mar 2023.

FRAZÃO, D. Zivaldo. **ebiografia**, 2020. Disponível em: <<https://www.ebiografia.com/zivaldo/>>. Acesso em: 30 maio 2023.

GARCIA, C. Anime: entenda o que é, conheça categorias e por que faz sucesso. **O Povo**, 2022. Disponível em: <<https://www.opovo.com.br/vidaearte/2022/06/21/anime-entenda-o-que-e-conheca-categorias-e-por-que-faz-sucesso.html>>. Acesso em: 27 mar 2023.

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GOEL, D.; UPADHYAY, R. Effectiveness of use of Animation in Advertising: A Literature Review. **International Journal of Scientific Research in Network Security and Communication**, 30 jun 2017. 146-159.

GONÇALVES, A. O que é character design e por que ele importa na produção audiovisual. **Rock Content**, 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/talent-blog/character-design/>>. Acesso em: 24 Jun 2023.

GOV.BR. Lei de Incentivo à Cultura. **gov.br**, [202-]. Disponível em: <<http://leideincentivoacultura.cultura.gov.br/como-funciona/>>. Acesso em: 17 abr 2023.

GUERRA, F.; TERCE, M. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. 1. ed. São Paulo: Senac, 2019.

GUTS. 10 Melhores séries animadas originais da Netflix para assistir em 2022. **Geeks in Action.**, 2022. Disponível em: <<https://geeksinaction.com.br/index.php/2022/02/06/10-melhores-originais-animados-da-netflix-para-assistir-em-2022/>>. Acesso em: 27 mar 2023.

HERTEL, R. O Povo Brasileiro (Darcy Ribeiro) – Resenha. **Os Melhores Livros**, [20--]. Disponível em: <<https://osmelhoreslivros.com.br/o-povo-brasileiro-darcy-ribeiro/#:~:text=O%20livro%20%20C3%A9%20uma%20an%C3%A1lise,uma%20cultura%20%20C3%BAnica%20no%20Brasil.>>. Acesso em: 26 abr 2023.

HSUAN-AN, T. **Design: conceitos e métodos**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2017.

INSTITUTO LIBERAL. Por que a TV aberta abandonou a programação infantil? **Instituto Liberal**, 2021. Disponível em: <<https://www.institutoliberal.org.br/blog/politica/por-que-a-tv-aberta-abandonou-a-programacao-infantil/>>. Acesso em: 25 set 2022.

IZEL, A. Sitcom, formato clássico do humor, perdura até os dias de hoje na tevê. **Correio Braziliense**, 2016. Disponível em: <[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2016/10/25/interna\\_diversao\\_arte,554518/sitcom-formato-classico-do-humor-perdura-ate-os-dias-de-hoje-na-teve.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2016/10/25/interna_diversao_arte,554518/sitcom-formato-classico-do-humor-perdura-ate-os-dias-de-hoje-na-teve.shtml)>. Acesso em: 25 set 2022.

IZZOMBIE. Frederator Studios: como abrir espaço pra criatividade no mercado de animação? **Dentro da Chaminé**, 2018. Disponível em: <<https://dentrodachamine.com/2018/06/09/frederator-studios-como-abrir-espaco-para-criatividade-no-mercado-de-animacao/>>. Acesso em: 24 mar 2023.

KETHELIN. Entenda a importância do desenho animado na formação infantil. **Pozinho Mágico**, 2017. Disponível em: <<https://pozinhomagico.com.br/entenda-a-importancia-do-desenho-animado-na-formacao-infantil/>>. Acesso em: 3 maio 2022.

LEITE, R. O que é um “teaser” para o Direito do Consumidor? **Direito News**, 2020. Disponível em: <<https://www.direitonews.com.br/2020/06/teaser-direito-consumidor-produto-servico-publicitaria.html>>. Acesso em: 8 abr 2023.

LEVY, D. B. **Animation Development: From Pitch to Production**. New York: Allworth Press, 2009.

LINUS. Conheça as maravilhosas lendas da Amazônia! **Linus**, 2021. Disponível em: <<https://uselinus.com.br/blogs/li-na-linus/lendas-da-amazonia>>. Acesso em: 9 maio 2022.

LIRA, E. 10 longas-metragens de animação brasileiros que você precisa assistir. **Legião dos Heróis**, [202-]. Disponível em: <<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-longas-metragens-animacao-brasileiros.html>>. Acesso em: 11 ago 2022.

LUCENA, A. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. 3. ed. São Paulo: Senac, 2011.

MARASCIULO, M. 6 filmes que mudaram a história da animação. **Galileu**, 2020. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/10/6-filmes-que-mudaram-historia-da-animacao.html>>. Acesso em: 3 ago 2022.

MARCONI, M. D. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARQUES, M. R. Para entender como funcionam os mecanismos de financiamento ao audiovisual brasileiro. **Instituto de Cinema**, [202-]. Disponível em: <<https://www.institutodecinema.com.br/mais/conteudo/-para-entender-como-funcionam-os-mecanismos-de-financiamento-ao-audiovisual-brasileiro>>. Acesso em: 17 abr 2023.

MARTINS, V. O que é Rotoscopia? **Desenho DG**, 2011. Disponível em: <<https://www.desenhodg.com/2011/11/o-que-e-rotoscopia.html>>. Acesso em: 9 ago 2022.

MEDEIROS, D. "Além da Lenda - O Filme": primeiro longa de animação pernambucano estreia nos cinemas. **Folha de Pernambuco**, 2022. Disponível em: <<https://www.folhape.com.br/cultura/alem-da-lenda-o-filme-primeiro-longa-de-animacao-pernambucano/235798/>>. Acesso em: 18 abr 2023.

MENDES, F. et al. A lenda de Mui: criação de um jogo educativo para plataformas digitais, Belém, 2021.

MENDONÇA, C. Lendas do folclore. **Educa mais Brasil**, 2019. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/lendas-do-folclore>>. Acesso em: 7 set 2022.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA. O que é a classificação indicativa? **gov.br**, [202-]. Disponível em: <<https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1>>. Acesso em: 11 ago 2022.

MONTARDO, S. P.; VALIATI, V. A. D. Streaming de conteúdo, streaming de si? Elementos para análise do consumo personalizado em plataformas de streaming. **Revista Famecos**, Porto Alegre, 01 jul 2021. 1-14.

MONTEIRO, P. Kaluanã. **O Blog dos nomes**, 2020. Disponível em: <<https://oblogdosnomes.blogspot.com/2020/10/kaluana.html>>. Acesso em: 02 Agosto 2023.

MOREIRA FERNANDES, G. Luís da Câmara Cascudo. **Portal Metodista**, [201-]. Disponível em: <<http://portal.metodista.br/mutirao-do-brasileirismo/cartografia/verbetes/america-do-sul/luis-da-camara-cascudo>>. Acesso em: 6 ago 2022.

NESTERIUK, S. **Dramaturgia de série de animação**. 1. ed. São Paulo: [s.n.], 2011.

NOVAES, J. Hoje na história: 1908 – Primeira animação da história, Fantasmagorie estreia no cinema. **Operamundi**, 2021. Disponível em: <<https://operamundi.uol.com.br/hoje-na-historia/30647/hoje-na-historia-1908-primeira-animacao-da-historia-fantasmagorie-estrea-no-cinema>>. Acesso em: 1 ago 2022.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

NYKO, D.; ZENDRON, P. **O mercado consumidor de animação no Brasil**. BNDES. Rio de Janeiro, p. 7-27. 2019.

OITO MILÍMETROS. O que é live action? **Oito Milímetros**, 2020. Disponível em: <<https://www.8milímetros.com.br/o-que-e-live-action/>>. Acesso em: 25 set 2022.

PINHEIRO, R. CRÍTICA | ‘Cidade Invisível’: série da Netflix acerta com trama sobre folclore brasileiro. **Quem**, 2021. Disponível em: <<https://revistaquem.globo.com/Series-e-filmes/noticia/2021/02/critica-cidade-invisivel-serie-da-netflix-acerta-com-trama-sobre-folclore-brasileiro.html>>. Acesso em: 19 abr 2023.

POVOLERI, B. MOBA: o que é, características e games de sucesso. **The Enemy**, 2021. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/moba-o-que-e-caracteristicas-e-principais-jogos-lol-dota>>. Acesso em: 27 mar 2023.

PROGRAMA CATALENDAS. Programa Catalendas. **YouTube**, 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@ProgramaCatalendas/featured>>. Acesso em: 06 Jan 2024.

PROSPECTO SEGUROS. Opções de financiamento para o seu projeto audiovisual em 2022. **Prospecto Seguros**, 2022. Disponível em: <<https://www.prospectoseguros.com.br/opcoes-de-financiamento-para-o-seu-projeto-audiovisual-em-2022.html>>. Acesso em: 17 abr 2023.

SAE+C. Folclore brasileiro. **SAE+C**, 2022. Disponível em:

<<https://saeinfo.net.br/Publicacao.aspx?id=245669>>. Acesso em: 4 maio 2022.

SAGA. O que é animação 2D e o que a difere dos outros tipos de animações? **SAGA**, 2021.

Disponível em: <<https://blog.saga.art.br/animacao-2d/>>. Acesso em: 24 Jun 2023.

SANTOS, L. O que é um arquivo PSD? Como abrir e converter arquivo PSD? **recoverit**,

[202-]. Disponível em: <<https://recoverit.wondershare.com.br/photo-tips/what-is-psd-file.html>>. Acesso em: 15 dez 2023.

SANTOS, R.; FRANCA, J. Turma do Folclore estreia 6ª temporada com novos personagens em comemoração ao Mês do Folclore. **Stenna**, 2020. Disponível em:

<<https://imprensa.stennagroup.com/releases/turma-do-folclore-estreia-6-temporada-com-novos-personagens-em-comemoracao-ao-mes-do-folclore/286526>>. Acesso em: 2023 abr 19.

SANTOS, S. A. D. Ykamiabas - Mulheres guerreiras: entre mitos, lendas, historicidade, gênero e sexualidade. **Seminário Internacional Fazendo Gênero**, Florianópolis, 30 junho 2017. 1-12.

SANTOS, T. Crenças, imaginários, lendas, visagens e assombrações de Belém em um só livro. **Égua do Livro!**, 2020. Disponível em:

<<https://egualivro.wordpress.com/2020/05/31/resenha-do-livro-visagens-e-assombracoes-de-belem-de-walcyr-monteiro/>>. Acesso em: 26 abr 2023.

SCHENINI, F. Cidade histórica de Pirenópolis mantém tradições populares no calendário escolar. **Ministério da Educação**, 2016. Disponível em:

<<http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/folclore>>. Acesso em: 2 maio 2022.

SHIVA, M. Video on demand: o que é, para que serve e exemplos de como aplicá-lo.

**netshow.me**, 2023. Disponível em: <[https://netshow.me/blog/video-on-demand#O\\_que\\_e\\_video\\_on\\_demand](https://netshow.me/blog/video-on-demand#O_que_e_video_on_demand)>. Acesso em: 30 maio 2023.

SILVA NETO, G. L. D. **Mídia e narrativas míticas brasileiras**: O caso do programa “Catalendas” da TV Cultura do Pará. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2010.

SILVA, D. Mito e lenda. **Estudo Prático**, 2016. Disponível em:

<<https://www.estudopratico.com.br/mito-e-lenda/>>. Acesso em: 25 abr 2023.

SOUZA, W. Sítio do Picapau Amarelo. **Brasil Escola**, [20--]. Disponível em:

<<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/monteiro-lobato.htm#Adapta%C3%A7%C3%B5es+do+S%C3%ADtio+do+Picapau+Amarelo>>. Acesso em: 19 abr 2023.

SPIEGATO. O que é o Technicolor? **Spiegato**, [201-]. Disponível em:

<<https://spiegato.com/pt/o-que-e-o-technicolor>>. Acesso em: 3 ago 2022.

THEBAS, I. Como fazer um roteiro de cinema. **Instituto de Cinema**, [20--]. Disponível em: <<https://www.institutodecinema.com.br/mais/conteudo/como-fazer-um-roteiro-de-cinema>>. Acesso em: 24 Jun 2023.

TROJAIKE, L. Trailer, teaser, sneak peek. Afinal, qual a diferença? **Canal Tech**, 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/trailer-teaser-sneak-peek-afinal-qual-a-diferenca-184850/>>. Acesso em: 8 abr 2023.

VANNUCCHI, J. Cartazes de filmes: As funções dos pôsteres de cinema. **Cinema 10**, 2014. Disponível em: <<https://cinema10.com.br/materias/cartazes-de-filmes-as-funcoes-dos-posteres-de-cinema>>. Acesso em: 10 abr 2023.

VIEIRA, L. As animações independentes no Youtube. **Guia da Semana**, 2013. Disponível em: <[https://www.guiadasemana.com.br/tv-e-famosos/noticia/as-animacoes-independentes-no-youtube#google\\_vignette](https://www.guiadasemana.com.br/tv-e-famosos/noticia/as-animacoes-independentes-no-youtube#google_vignette)>. Acesso em: 24 mar 2023.

VÍRGULA. Teaser ou trailer? Sneak peek ou featurette? Veja um dicionário de termos. **Vírgula**, 2010. Disponível em: <<https://www.virgula.com.br/home/teaser-ou-trailer-sneak-peek-ou-featurette-veja-um-dicionario-de-terminos/>>. Acesso em: 8 abr 2023.

WORLD DESIGN ORGANIZATION. Definition of industrial design. **World Design Organization**, 2022. Disponível em: <<https://wdo.org/about/definition/>>. Acesso em: 3 ago 2022.

WRIGHT, J. A. **Animation writing and development: From script development to pitch**. 1. ed. Oxford: Focal Press, 2005.

## APÊNDICE A – TERMO CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS

### TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS

Eu, Gabriel Braga Lima ora denominado CEDENTE, residente no município de Belém, estado de PA à rua Tacumvato, nº 2251, complemento \_\_\_\_\_, CEP 66020-135, portador(a) do R. G. nº 2172288 e C.P.F. nº 048.166.942-64, coautor(a) e titular dos direitos autorais do personagem MUI, pelo presente cedo os direitos para produção de obra derivada no Trabalho de Conclusão de Curso intitulado KALU & MUI: DESENVOLVIMENTO DE UM TEASER PARA UMA SÉRIE ANIMADA INSPIRADA NA LENDA DO MUIRAQUITÃ, para fins comerciais e outras aplicações, organizado por Giuliano Dantas Brito, 5184858, 825.976.772-49 e Belmanda de Araujo Mendes, 773435, 037.657.012-90, ora denominado(as) CESSIONÁRIO(AS).

Por oportuno declaro, como CEDENTE, que:

- Estou livre e desimpedido(a) para efetivar a presente cessão, não existindo em vigor nenhum ônus, gravame ou contrato que me impeça de fazê-lo;
- Estou de acordo que a presente cessão de direitos patrimoniais é a título gratuito;
- O personagem em questão é de autoria conjunta dos cedentes junto com os cessionários. Responsabilizo-me, portanto, pela originalidade dos mesmos, de acordo com a lei 9.610/98;
- Dou aos cessionários pleno direito para a utilização do personagem Mui, podendo ser utilizado para fins comerciais e diferentes aplicações;

Belém, 15 de Dezembro de 2023.

Gabriel Braga Lima  
(Assinatura do cedente)

**TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS**

Eu, Ricardo Raül Rodrigues ora denominado CEDENTE, residente no município de Belém, estado de PA à rua Gentil Pittmancourt, nº 3146, complemento \_\_\_\_\_, CEP 66079-200, portador(a) do R. G. nº 7963383 e C.P.F. nº 052.630.982-65, coautor(a) e titular dos direitos autorais do personagem MUI, pelo presente cedo os direitos para produção de obra derivada no Trabalho de Conclusão de Curso intitulado KALU & MUI: DESENVOLVIMENTO DE UM TEASER PARA UMA SÉRIE ANIMADA INSPIRADA NA LENDA DO MUIRAQUITÃ, para fins comerciais e outras aplicações, organizado por Gisela Maria Porto Brito, 5184039, 825.976.772-49 e Jeromanda de Araújo Mercader, 7173475, 037.651.042-90, ora denominado(as) CESSIONÁRIO(AS).

Por oportuno declaro, como CEDENTE, que:

- a) Estou livre e desimpedido(a) para efetivar a presente cessão, não existindo em vigor nenhum ônus, gravame ou contrato que me impeça de fazê-lo;
- b) Estou de acordo que a presente cessão de direitos patrimoniais é a título gratuito;
- c) O personagem em questão é de autoria conjunta dos cedentes junto com os cessionários. Responsabilizo-me, portanto, pela originalidade dos mesmos, de acordo com a lei 9.610/98;
- d) Dou aos cessionários pleno direito para a utilização do personagem Mui, podendo ser utilizado para fins comerciais e diferentes aplicações;

Belém, 35 de Dezembro de 2023.

Ricardo Raül Rodrigues  
(Assinatura do cedente)

## APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 1

### Qual a sua faixa etária?\*

Selecione uma resposta

Menos de 17

Entre 17 e 20

Entre 21 e 25

Entre 26 e 29

Entre 30 e 40

Mais de 40

### Onde você mora?\*

Ex: Belém/PA

Escreva uma ou algumas palavras...

50

### Qual a sua profissão?\*

Escreva uma ou algumas palavras...

50

### Como você se identifica?\*

Selecione uma resposta

Homem

Mulher

Outro...



Qual nível de importância você dá ao folclore na formação de um indivíduo?



Você conhece ou já ouviu falar na lenda do Muiraquitã?\*



Selecione uma resposta

Sim

Não

### Se sim, o que você sabe sobre a lenda do Muiraquitã?

Escreva uma ou algumas palavras...

500

### Você conhece ou já ouviu falar na lenda das Guerreiras Amazonas (Icamiabas)?\*



Selecione uma resposta

Sim

Não

### Se sim, o que você sabe sobre a lenda das Icamiabas/Amazonas?

Escreva uma ou algumas palavras...

500

### Você acha que a lenda do Muiraquitã está sendo bem representada na arte, literatura, cinema?\*

Selecione uma resposta

Sim

Não

### Você assiste regularmente a séries animadas? Se sim, quais são as suas favoritas?\*

Escreva uma ou algumas palavras...

500

### Você acha que a lenda do Muiraquitã seria um bom tema para uma série animada?\*

Selecione uma resposta

Sim

Não

Talvez. Por quê?



### Você estaria disposto a assistir a uma série animada sobre o Muiraquitã?\*

Selecione uma resposta

Sim

Não

Talvez

**O que você esperaria ver em uma série animada sobre o Muiraquitã?\***

Escreva uma ou algumas palavras...

500

**Você acredita que a lenda do Muiraquitã seria uma boa maneira de divulgar a cultura amazônica para outras partes do Brasil e do mundo?\***

Selecione uma resposta

Sim

Não

Talvez

**Você acha que uma série animada sobre o Muiraquitã poderia ajudar a preservar a lenda e a cultura amazônica?\***

Selecione uma resposta

Sim

Não

Talvez

## APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO 2

Você conhece ou já assistiu algumas das séries abaixo?\*

Selecione uma ou mais respostas



1- Gravity Falls



2- Hora de Aventura



3- Apenas um Show



4- Midnight Gospel



5- Steven Universo



6- Arcane



7- Avatar: A Lenda de Aang

Das que você marcou, o que mais você gosta nelas?\*

Se puder, separe por série marcada.

Escreva uma ou algumas palavras...

999

E o que você menos gosta?\*

Escreva uma ou algumas palavras...

999

## Quais dessas séries tem uma história (enredo) mais interessante?\*

Selecione uma ou mais respostas



1- Gravity Falls



2- Hora de Aventura



3- Apenas um Show



4- Midnight Gospel



5- Steven Universo



6- Arcane



7- Avatar: A Lenda de Aang

## Por quê?\*

Se puder, separe por série marcada.

Escreva uma ou algumas palavras...

## Sobre o estilo dos personagens, qual estilo você tem mais interesse?\*

Selecione uma ou mais respostas



1- Gravity Falls



2- Hora de Aventura



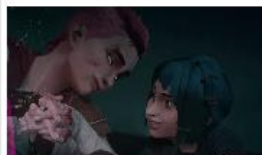
3- Apenas um Show



4- Midnight Gospel



5- Steven Universo



6- Arcane



7- Avatar: A Lenda de Aang

## Por quê?\*

Se puder, separe por série marcada.

Escreva uma ou algumas palavras...

## Quais dos estilos de cenário você acha mais interessante?\*

Selecione uma ou mais respostas



1- Gravity Falls



2- Hora de Aventura



3- Apenas um Show



4- Midnight Gospel



5- Steven Universo



6- Arcane



7- Avatar: A Lenda de Aang

## Por quê?\*

Se puder, separe por série marcada.

Escreva uma ou algumas palavras...

**APÊNDICE D – PITCH DE DUAS FOLHAS**



## Kalu e Mui

Em um mundo mítico e exuberante no meio da Floresta Amazônica, uma tribo de guerreiras lendárias, as Icamiabas, convida a tribo dos Guaçaris para realizar um ritual anual que busca gerar novas crianças, porém, essas guerreiras criam apenas as meninas, matando ou entregando os meninos para os pais. Essa história conta as aventuras de Kalu, fruto do ritual e que foi entregue ao pai, pois ele estava destinado a se tornar o próximo chefe da tribo dos Guaçaris, e Mui, um ser mágico que é guardião da lenda do Muiraquitã e que mantém um segredo sobre a história de Kalu. Esses dois viverão grandes aventuras pela floresta, desvendando mistérios e encontrando grandes amigos de Mui.



### Kaluanã, ou Kalu

É um jovem indígena de 10 anos, originário da tribo das Amazonas no norte do Brasil. Ele possui um fenótipo indígena, com cabelos, pele e olhos escuros. Kalu é um garoto extremamente aventureiro e curioso, sempre ansioso por explorar os segredos e mistérios da floresta amazônica. Sua energia inesgotável o impulsiona a buscar novas descobertas e experiências, mesmo que isso envolva algum risco! Ele é profundamente conectado com a natureza e possui um profundo respeito pela floresta, que é sua casa e o local de suas aventuras.

### Mui

É um ser mágico e enigmático e guardião da lenda do Muiraquitã, ele acompanha Kaluanã em suas aventuras. Mui é dotado de sabedoria ancestral e tem uma conexão profunda com os outros guardiões da floresta. Seu peitoral tem o formato de um grande amuleto de Muiraquitã. Ele tem uma forte conexão com Kaluanã, sendo quase inseparáveis, os dois adoram vagar pela floresta. Com seu caráter misterioso e sua conexão íntima com o mundo espiritual, Mui se torna um companheiro leal e um elo entre o mundo humano e o mundo dos guardiões da floresta, acompanhando Kalu em suas aventuras e auxiliando-o na busca por conhecimento.



### Raoni

É o pai de Kalu, ele tem uma forte semelhança com seu filho. Ele é um líder respeitado em sua comunidade, a tribo dos Guaçaris, é conhecido por sua sabedoria e conexão com a natureza. Seu respeito pela tradição e cultura é evidente em sua maneira de transmitir conhecimento ao seu povo. Raoni está destinado a passar todos os seus conhecimentos para Kalu, para que assim como ele, o menino possa se tornar um bom líder.



## Exemplos de Episódios

### Episódio 1: A Festa dos Muiraquitãs

Neste emocionante episódio, adentramos no mundo das Icamiabas, um grupo de mulheres habilidosas e corajosas que vivem em uma comunidade exclusivamente feminina. Uma vez por ano, elas se reúnem para uma festa mágica às margens de um rio encantado. Durante a celebração, as Icamiabas derramam perfumes na água do lago sagrado, consagrado à lua, enquanto dançam e se banham. À meia-noite, sob o brilho intenso da lua, algo extraordinário acontece quando elas se entregam ao amor com os Guaçaris, homens de uma tribo indígena convidados para a ocasião. Em seguida, as mulheres mergulham no lago e moldam muiraquitãs, amuletos de barro verde, que são entregues aos Guaçaris como símbolos de proteção e sorte. O episódio culmina com o nascimento de Kaluanã, fruto desse ritual mágico.

### Episódio 2: O Destino de Kalu

Um ano se passou desde o nascimento de Kaluanã, e o destino do menino está prestes a ser decidido. Diferente das meninas da tribo das Icamiabas, se os pais não quiserem os meninos, eles são mortos. Kalu, diferente de alguns garotos, será entregue ao seu pai Raoni, pois ele será o próximo chefe da tribo dos Guaçaris. Ao chegarem, eles são recebidos com uma grande festa e Raoni entrega a Kaluanã o amuleto que ele ganhou da mãe do garoto no dia do ritual. Após alguns anos, Kalu desenvolve uma bela relação com seu pai, que compartilha os ensinamentos e tradições dos Guaçaris, incluindo histórias sobre os espíritos antigos da ilha onde a tribo reside. Quando o menino descobre que sua mãe Icamiaba morreu, ele deposita em seu amuleto todo o amor que ele sentia por ela, mesmo sem ter qualquer lembrança dela.

### Episódio 3: O Mistério do Amuleto Mágico

Raoni continua ensinando Kalu sobre caça, comunicação com os animais e a sabedoria ancestral dos Guaçaris. A cada dia que passa, o menino está se mostrando cada vez mais destinado a ser um bom líder para sua comunidade. Em uma noite, depois de ficar admirando a lua, na esperança de ter alguma lembrança de sua mãe, algo extraordinário acontece: o amuleto que estava no pescoço de Kaluanã começa a brilhar e se transforma em um ser mágico, um guardião da lenda do Muiraquitã.

Mesmo assustado, Kalu ouve atentamente o que o ser tem a dizer. Enquanto conversam sobre os mistérios e segredos que aquela ilha apresenta, o garoto fica cada vez mais interessado no ser. Até que Mui, apelido que Kalu deu para ele, revela o motivo de ter aparecido naquele momento: ele sentiu a falta que o garoto sente de sua mãe e sentiu a necessidade de protegê-lo. A partir desse momento, eles estão destinados a se tornarem grandes amigos.

## Lago do Ritual



**APÊNDICE E – FICHA DOS PERSONAGENS**



## FICHA DE PERSONAGEM

**NOME:** Kalu ou Kaluanã

**ESPÉCIE:** Humano

**CATEGORIA:** Jovem aventureiro

**ARQUÉTIPO:** Protagonista

**APARÊNCIA:** Ele tem cabelos escuros, curto e com franja. Fenótipo indígena com olhos castanhos amendoados, pele escura avermelhada, sorriso sapeca e algumas pinturas indígenas no rosto. Usa uma blusa de algodão vermelha e shorts de cor creme

**IDADE:** 10 anos

**O QUE MAIS SE NOTA NELE:** Sua energia inesgotável e entusiasmo por explorar a floresta

**SE PREOCUPA:** Kalu não tem muitas preocupações, mas ele aprendeu com seu pai que é muito importante preservar a natureza e manter as raízes de sua tribo

**SUA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA:** A curiosidade inabalável

**SEU LUGAR FAVORITO:** O rio que fica próximo a sua tribo

**GOSTA DE:** Explorar os segredos e mistérios da floresta

**TEM MEDO:** De perder seu amigo Mui





## FICHA DE PERSONAGEM

**NOME:** Mui

**ESPÉCIE:** Ser mágico e enigmático

**CATEGORIA:** Guardião

**ARQUÉTIPO:** Protagonista

**APARÊNCIA:** Mui é um ser feito de elementos da natureza, sua cabeça e seus braços e pernas são feitos de uma pedra com um tom cinza claro, seu quadril é feito de uma pedra cinza escuro, seu peitoral é formado por um amuleto de muiraquitã

**IDADE:** Idade indeterminada devido à sua natureza mágica, porém aparenta ter 10 anos

**O QUE MAIS SE NOTA NELE:** Sua sabedoria e seu grande senso de proteção

**SE PREOCUPA:** Mui se preocupa com a preservação da lenda do Muiraquitã

**SUA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA:** Seu grande senso de proteção

**SEU LUGAR FAVORITO:** A floresta amazônica, onde ele se reúne com outros guardiões da floresta

**GOSTA DE:** Acompanhar Kaluanã em suas aventuras, orientá-lo na busca por conhecimento

**TEM MEDO:** Mui não possui medos comuns, mas está sempre alerta para proteger a floresta e seus segredos





## FICHA DE PERSONAGEM

**NOME:** Raoni

**ESPÉCIE:** Humano

**CATEGORIA:** Líder sábio e respeitado

**ARQUÉTIPO:** Coadjuvante

**APARÊNCIA:** Raoni tem a aparência robusta, possuindo um corpo viril e com músculos em todo seu corpo. Sua pele tem a tonalidade escura avermelhada típica de povos originários da Amazônia. Seu rosto dispõe de um maxilar marcado em formato quadrado, no entanto, nota-se feições alegres e o cabelo é escuro igual carvão. Usa um grande e volumoso cocar de muitas cores, além de uma regata branca e calça azul, completando com um sapato de tom marrom

**IDADE:** 42 anos

**O QUE MAIS SE NOTA NELE:** Sua sabedoria, conexão com a natureza e respeito pela tradição e cultura de sua tribo

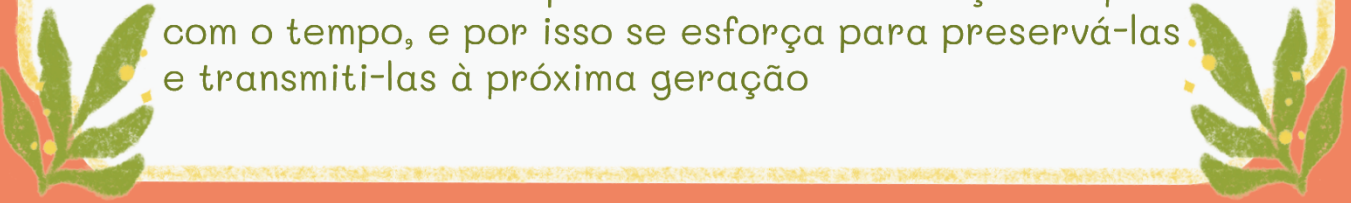
**SE PREOCUPA:** Raoni se preocupa em transmitir conhecimento e valores tradicionais ao seu povo, bem como preparar seu filho Kalu para se tornar um bom líder

**SUA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA:** Sábio

**SEU LUGAR FAVORITO:** A comunidade dos Guaçaris

**GOSTA DE:** Ensinar a tradição e cultura de sua tribo, bem como compartilhar sua sabedoria com seu filho Kalu

**TEM MEDO:** Raoni teme que sua cultura e tradição se percam com o tempo, e por isso se esforça para preservá-las e transmiti-las à próxima geração



**APÊNDICE F – ROTEIRO 1****ROTEIRO 1 – TEASER****CENA 1 EXT. ILHA MÁGICA – NOITE**

POV: VISTA FRONTAL

- Algumas árvores cercam um rio no meio de uma floresta, e próximo deste rio existe uma grande oca. A câmera dá um pequeno zoom em direção a oca onde aparecem com mais detalhes mulheres indígenas preparando uma grande festa, com fogueiras e tambores.

CORTA PARA

**CENA 2 EXT. ILHA MÁGICA – NOITE**

POV: VISTA FRONTAL

- A cena mostra a chegada de três Guaçaris, indígenas (homens) de outra tribo que participarão do ritual, eles andam em direção as três Amazonas que estão na fogueira dançando.

CORTA PARA

**CENA 3 EXT. ILHA MÁGICA – NOITE**

POV: VISTA FRONTAL

- A imagem mostra três casais ao redor da fogueira e surge um pequeno coração em cima de cada um dos casais.

CORTA PARA

**CENA 4 EXT. ILHA MÁGICA – NOITE**

POV: VISTA FRONTAL

- A cena mostra as amazonas (3) mergulhando em um rio.

CORTA PARA

**CENA 5 EXT. ILHA MÁGICA – NOITE**

POV: VISTA FRONTAL

- No fundo do rio, as amazonas aparecem de lado retirando uma bolinha de barro do fundo do rio.

CORTA PARA

**CENA 6 EXT. ILHA MÁGICA – NOITE**

POV: VISTA FRONTAL

- Já na superfície, na beira do rio, elas fazem pequenos movimentos com as mãos como se estivesse moldando algo, os Guaçaris estão próximo.

CORTA PARA

**CENA 7 EXT. ILHA MÁGICA – NOITE**

POV: VISTA FRONTAL

- A cena mostra em um close up a mão de uma das amazonas, na mão dela tem um amuleto de muiiraquitã, que tem um formato de um sapo e será representado na cor verde.

CORTA PARA

**CENA 8 EXT. ILHA MÁGICA – NOITE**

POV: VISTA FRONTAL

- A imagem mostra as três amazonas entregando um colar com o amuleto do muiraquitã, que será verde, para os Guaçaris.

CORTA PARA

**CENA 9 EXT. ILHA MÁGICA - DIA**

POV: VISTA FRONTAL

- A cena mostra uma amazona com uma criança no colo, um menino (representado na cor preta), sendo entregue para um Guaçari.

CORTA PARA

**CENA FINAL EXT. FLORESTA DIA**

POV: PLONGÉE

- A imagem mostra Kalu no colo de seu pai, Raoni, em um close up onde aparece apenas a criança e o braço de seu pai. Kalu faz pequenos gestos com o braço e perna tal qual um recém-nascido. Kalu está vestido apenas com uma bermuda. A cena foca no amuleto de muiraquitã em seu peito. A câmera faz um pequeno movimento de zoom in.

- Corta para uma cena de céu com nuvens surgindo em fade in e logo em seguida surge a logo da série dando um zoom in.

**OBS1.:** A TROCA DE CENA ACONTECE COM UMA VINHETA SE FECHANDO E ABRINDO NOVAMENTE DE FORMA SUAVE.

**OBS2.:** OS DESENHOS DOS PERSONAGENS E ELEMENTOS EXTERNOS SERÃO FEITOS COM AS CORES UTILIZADAS PELOS INDÍGENAS EM SUAS PINTURAS CORPORAIS, COM A AMAZÔNAS E OS OUTROS ELEMENTOS DE CENÁRIO EM VERMELHO (URUCUM) E OS INDÍGENAS CONVIDADOS PARA O RITUAL DE PRETO (JENIPAPO).

**OBS3.:** A cena final será feita no estilo final da série.

**APÊNDICE G – ROTEIRO 2****ROTEIRO 2 – TEASER****CENA 1. EXT. FLORESTA AMAZÔNICA/RIO - DIA**

Kalu (10 anos) está caminhando por entre as árvores de uma floresta. Enquanto Kalu caminha, ouve-se o som de grilos, cigarras, pássaros, e todo o ambiente sonoro típico de uma floresta amazônica. No entanto, ao concentrar-se nos sons ao seu redor, Kalu ouve o barulho das águas de um rio e muda repentinamente seu caminho em direção ao rio que está ouvindo, adentrando na mata ainda mais fechada. Kalu caminha enquanto abre espaço por entre galhos e folhas com suas mãos, quando de repente, depara-se com o rio que havia ouvido, olhando vislumbrado para o rio. Os olhos de Kalu brilham com a beleza do Rio que está a sua frente, um rio de água verdes e brilhosas. De repente, o colar Muiraquitã que Kalu carrega no pescoço começa a tremer e levitar, Kalu fica extremamente assustado e confuso. O Colar sai do pescoço de Kalu, como se estivesse sendo puxado por uma força e flutua em direção à beira do rio. Ao chegar na beira, durante alguns segundos, o colar treme e radia muita luz, quando a luz passa, Kalu percebe que o seu colar Muiraquitã se transformou em Mui, um ser humanoide de aparência infantil, com o tórax similar a um muiraquitã, uma cabeça flutuante e o corpo feito de pedra.

Mui olha ao redor com um aspecto bastante confuso, até que seu olhar se fixa em Kalu, os dois se encaram com estranheza por alguns segundos e logo em seguida sorriem.

CORTA PARA

**CENA 2. EXT. FLORESTA AMAZÔNICA - DIA**

SÉRIE DE PLANOS - KALU E LUI BRINCAM NA FLORESTA

- Kalu e Mui pulam de galho em galho.
- Kalu e Mui se balançam no cipó.
- Kalu e Mui brincam de esconde entre as árvores.

CORTA PARA

**CENA 3. EXT. FLORESTA AMAZÔNICA - DIA**

Kalu e Mui estão sentados frente a frente, Kalu observa Mui com muita curiosidade, aproxima seu dedo ao tórax de Mui, o cutucando com curiosidade, ambos riem, logo depois Kalu pergunta para Mui seu nome, (não se ouvem as vozes dos personagens, apenas a leitura de seus lábios) que responde sorrindo "Mui", logo em seguida, Mui refaz a pergunta a Kalu, que também responde sorrindo "Kalu".

CORTA PARA

**CENA 4. EXT. FLORESTA AMAZÔNICA - DIA**

Kalu e Mui aventuram-se pela floresta

SEQUÊNCIA DE PLANOS - KALU E MUI EXPLORANDO A NATUREZA

- Kalu e Mui sobem no topo de um açazeiro e "apanham" açai.

- Kalu e Mui pescam na beira do rio.

- Mui ri de kalu que está com um sapo na cabeça.

CORTA PARA

**CENA 5. EXT. RIO - DIA**

Kalu e Mui estão sentados na beira do rio, contemplando a paisagem.

O rio possui uma água verde, extremamente limpa e brilhosa, peixes saltam sobre a água, pássaros passam voando, e a paisagem brilha com muito esplendor.

**APÊNDICE H – ROTEIRO 3****ROTEIRO 3 – TEASER****CENA 1. EXT. FLORESTA DENSA - DIA**

A cena se desenha em uma exuberante floresta amazônica, envolta em uma atmosfera mágica e misteriosa. Um estreito caminho de terra se destaca no centro da tela, enquanto os galhos das árvores e os cipós balançam suavemente, dando vida à floresta. A câmera fará um movimento de zoom in em direção ao ponto de fuga da imagem.

CORTA PARA

**CENA 2. EXT. RIACHO VITÓRIA RÉGIA - NOITE**

No cenário noturno da densa floresta amazônica, um riacho serpenteia sob um manto de escuridão pontilhado apenas pela luz tênue da lua. Sua superfície é adornada por vitórias-régias que parecem flutuar, iluminadas pelo misterioso brilho da noite, criando uma atmosfera de serenidade e encanto que contrasta com a exuberância da natureza ao seu redor. A câmera fará um movimento de zoom in em direção ao ponto de fuga da imagem.

CORTA PARA

**CENA 3. EXT. TEMPLO MÁGICO - DIA**

Nesse cenário exuberante, a cena revela uma floresta densa, repleta de vegetação amazônica, e no centro, um caminho de terra se estende, guiando o olhar em direção a um majestoso templo com formato de meia esfera. Este templo, com sua semelhança a uma oca tradicional, possui um teto coberto de palha e uma imponente escadaria de madeira em sua entrada central. Sob um céu limpo adornado por algumas nuvens, tanto as nuvens quanto as vegetações executam suaves movimentos, criando uma atmosfera de tranquilidade e mistério.

A câmera fará um movimento de zoom in em direção ao ponto de fuga da imagem.

CORTA PARA

**CENA 4. EXT. VISÃO PANORÂMICA DA ILHA MÁGICA - DIA**

A Cena começa com uma visão panorâmica da ilha mágica onde mostra toda a extensão do ambiente, com pequenas ocas, um templo e vegetação natural da Amazônia.

A câmera começa a se aproximar da ilha ao mesmo tempo que a câmera começa a subir fazendo a ilha sumir em meio as nuvens.

De repente, enquanto as nuvens fazem pequenos movimentos, a logo da animação começa a surgir no centro da tela em um movimento de

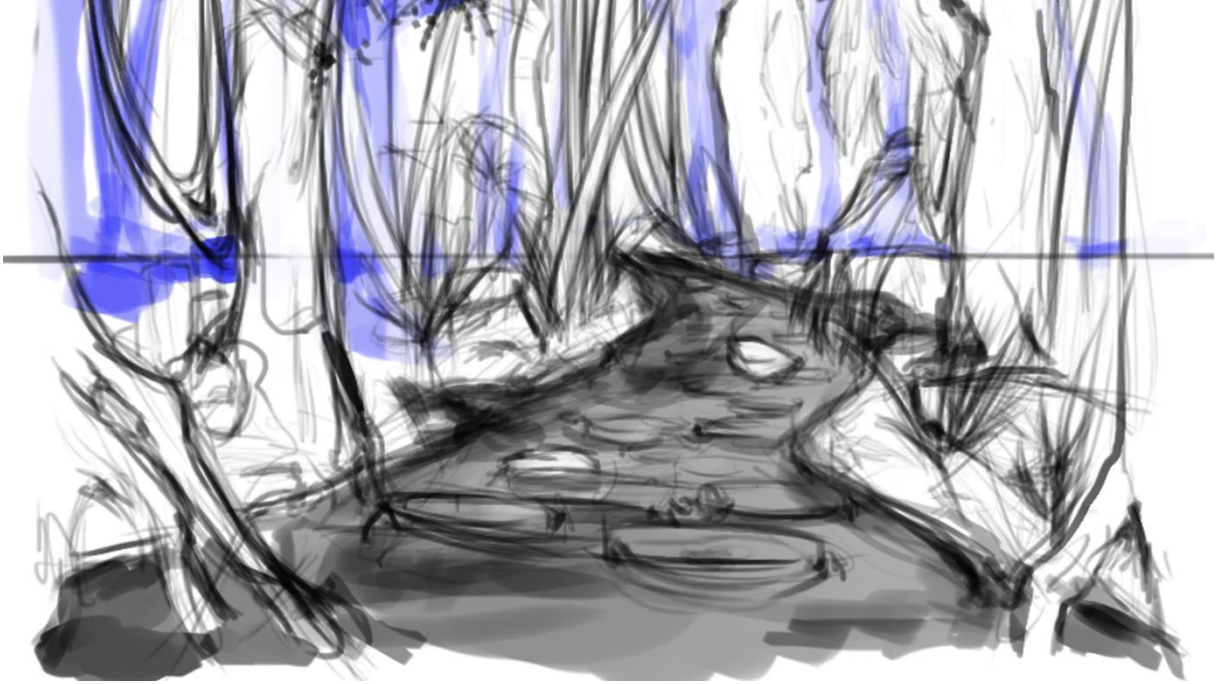
zoom in, até preencher parte da tela. Até que um pequeno pássaro aparece voando pela tela.

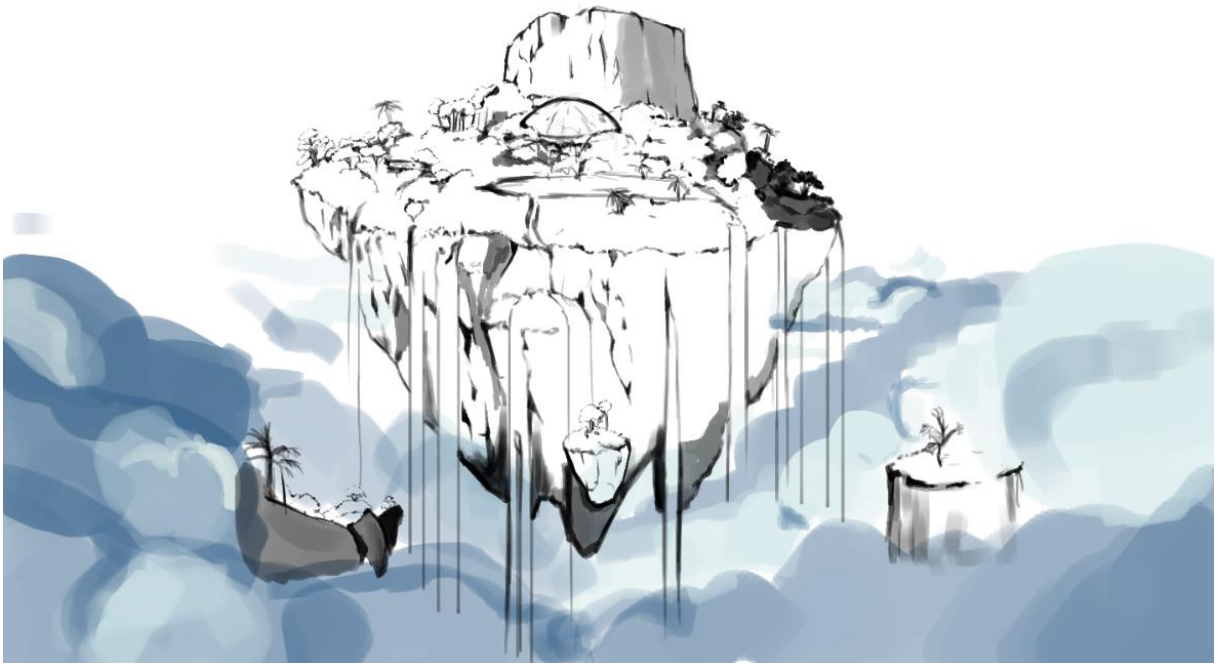
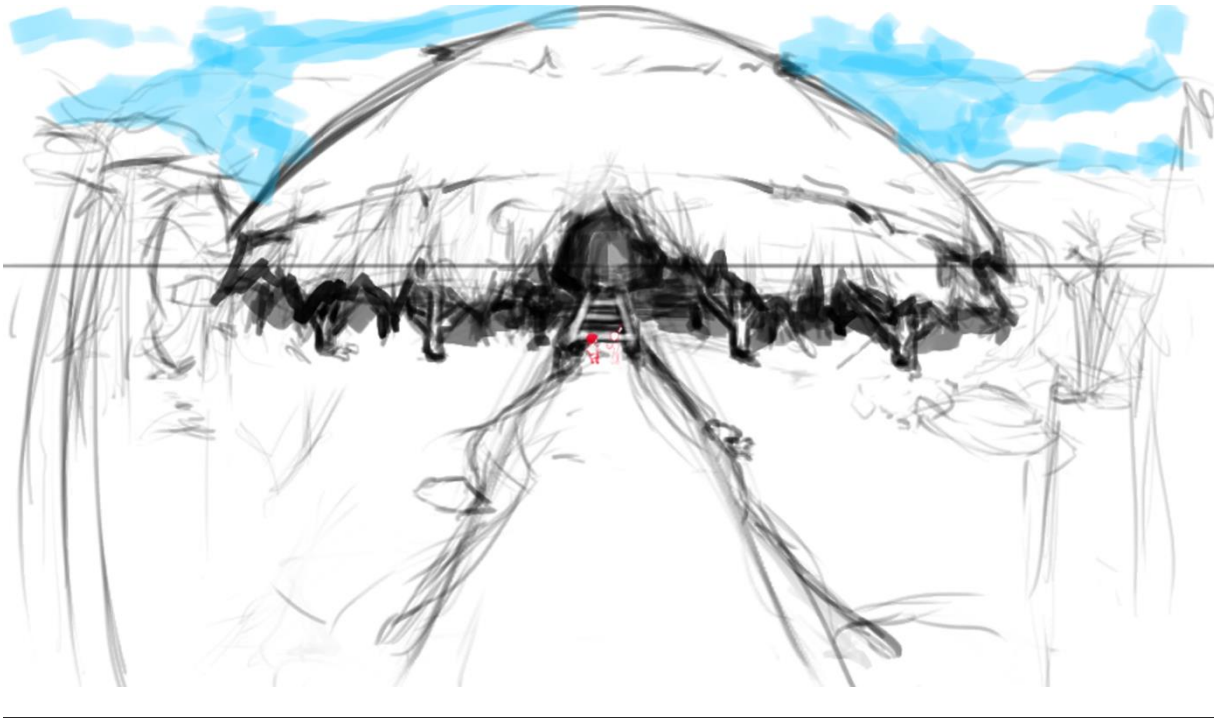
**OBS1.:** O teaser tem como objetivo oferecer uma prévia visual da jornada dos personagens principais na série. Isso será realizado por meio dos elementos visuais dos cenários, que proporcionarão ao espectador uma antecipação dos lugares que os personagens explorarão ao longo da trama, criando assim uma intrigante introdução ao mundo da história.

- **Lista de cenas**

- ALDEIA\*
- FLORESTA
- LAGO VITÓRIA RÉGIA
- TEMPLO
- MAPA
- LOGO

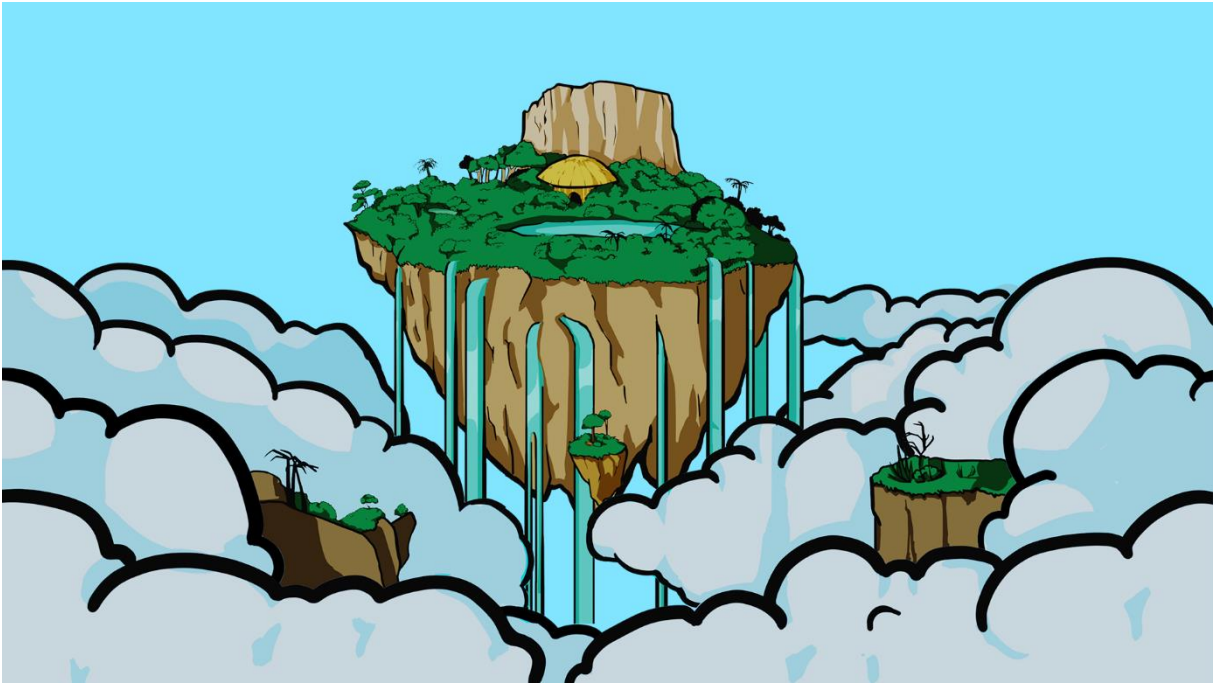
APÊNDICE I – ESBOÇOS





APÊNDICE J – ARTES FINALIZADAS





APÊNDICE K – PÔSTERES



