



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA –
CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**SECO: Desenvolvimento de Color Script para narrativa autoral
de personagem do folclore brasileiro.**

Alexandre de Araujo Pereira Lima Junior

CABEDELO
2025

ALEXANDRE DE ARAUJO PEREIRA LIMA JUNIOR

**SECO: Desenvolvimento de Color Script para narrativa autoral
de personagem do folclore brasileiro.**

Trabalho apresentado ao Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba
(IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito
obrigatório para a conclusão do curso superior em
Design Gráfico.

Orientador: Prof. Ms. Vitor Feitosa Nicolau

CABEDELO
2025

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

L732s Lima Junior, Alexandre de Araujo Pereira.

Seco: Desenvolvimento de color script para narrativa autoral de personagem do folclore brasileiro / Alexandre de Araujo Pereira Lima Junior – Cabedelo, 2025.

97 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau.

1. Animação. 2. Narrativa visual. 3. Design Gráfico. I. Título.

CDU 741.5



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Alexandre de Araujo Pereira Lima Junior

SECO: DESENVOLVIMENTO DE COLOR SCRIPT PARA NARRATIVA AUTORAL DE PERSONAGEM
DO FOLCLORE BRASILEIRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito
para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico,
pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da
Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovado em 09 de dezembro de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Vítor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Rafael dos Santos Oliveira

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 09/12/2025 19:42:39.
- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 09/12/2025 23:09:46.
- **Rafael dos Santos Oliveira**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 12/12/2025 12:20:39.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 05/12/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 805086
Verificador: 9508cbbfd4
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

*As experiências amadurecem a mente,
mas só o tempo amadurece a alma.*

Alexandre Junior

AGRADECIMENTOS

Gostaria de prestar agradecimentos primeiramente a Deus, por me permitir completar essa etapa da minha vida que a muito almejei, por partes negligenciei, mas nunca desisti. Segundamente meus pais e meus irmãos... esses anos têm sido difíceis, mas a cada momento que passa a vida tem sorrido para nós e nos dado mais oportunidades, e essa oportunidade apenas me cabe como consequência do esforço de vocês.

Gostaria de agradecer a minha namorada por ter ficado comigo em todo tempo de preparação para esse projeto, mesmo quando ficou difícil ainda tinha forças pra me motivar e me fazer escrever e desenhar, você é uma das melhores coisas que me aconteceu, te amo.

Quero agradecer a meu amigo Rafael, o qual eu vejo todo santo dia, e que foi um pilar para minha motivação também.

Quero agradecer a todos que contribuíram comigo para que isso acontecesse, principalmente ao professor Vitor, que me deu o caminho para a definição certa do projeto, e por último e não menos importante, ao IFPB, por me proporcionar todos esses 3 anos de aprendizado, experiências e pessoas que irei levar para minha vida.

RESUMO

O folclore brasileiro tem uma vasta gama de histórias e tradições, todas trazidas para nós, Brasileiros, desde nossa infância, sendo ela rica e com um mistiço almanaque de criaturas e seres, que até hoje, muitos dizem realmente existir. O Corpo Seco, é um dos personagens que faz parte desta tradição, com história de rejeição entre o céu e o inferno, possui um corpo no qual apenas a alma ainda respira, com unhas grandes, altura elevada e carne putrefata, mesmo sendo insólito para muitos brasileiros, suas histórias são ricas e muito fascinantes. O color script é um dos processos anteriores de uma narrativa visual completa e finalizada, nele se adequa o conceito das cores que representam e compõem todo o sentido da cena. Esse projeto desenvolveu um color script com roteiro autoral para uma animação, com base nos estudos feitos na metodologia de pesquisa e sua projeção na metodologia de projeto com o arcabouço cultural voltado ao Corpo Seco, trazendo o personagem como um antagonista da história principal. Sendo assim, com base nas necessidades, foi feita uma pesquisa sobre estudos técnicos de design para o desenvolvimento de um color script, e uma análise bibliográfica detalhada sobre o personagem em específico e sua ambientação, para a aplicação correta utilizando a metodologia de PIVETTA (2018), resultando um color script sobre, SECO - Mito Brasileiro.

Palavras-Chave: Animação; color script; Narrativa Visual; Folclore Brasileiro; Corpo Seco.

ABSTRACT

Brazilian folklore presents a wide range of stories and traditions, all carried into the lives of Brazilians since childhood, composed of a rich and mystical almanac of creatures and beings that, to this day, many claim truly exist. The Corpo Seco is one of the characters that integrates this tradition, holding a narrative of rejection between heaven and hell. It possesses a body in which only the soul still breathes — tall, with long nails and putrefied flesh. Although unusual to many Brazilians, its stories are rich and fascinating.

The color script is one of the stages that precedes the development of a complete and finalized visual narrative, defining the chromatic concept responsible for representing and composing the meaning of the scene. This project develops a color script with an original script for an animation, based on research methodology and its projection within the project methodology, framed by cultural references of the Corpo Seco, bringing the character as the antagonist of the main story. Therefore, based on the project needs, technical research on design studies for the development of a color script will be conducted, along with a detailed bibliographic analysis of the character and its environment, ensuring proper application using the methodology of Pivetta (2018), resulting in a color script titled SECO – Brazilian Myth.

Keywords: *Animation; Color Script; Visual Narrative; Brazilian Folklore; Corpo Seco.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Saci Pererê.....	16
Figura 2: Personagens do folclore brasileiro.....	17
Figura 3: Corpo Seco.....	18
Figura 4: A turma do pererê.....	20
Figura 5: Curupira, Cidade Invisível.....	21
Figura 6: Fenacistoscópio.....	22
Figura 7: Fantasmagorie (1908), de Émile Cohl.....	22
Figura 8: Steamboat Willie, de Walt Disney.....	23
Figura 9: Máquina de Rotoscopia, criada por Max Fleischer.....	23
Figura 10: color script Toy Story 1995.....	24
Figura 11: Animação O Menino e o Mundo.....	25
Figura 12: Animação Brasileira, O Sítio do Picapau Amarelo.....	26
Figura 13: storyboard Mickey Mouse.....	27
Figura 14: Exemplo de desenho 2D digital.....	27
Figura 15: Exemplo de animação CGI.....	28
Figura 16: Exemplo de Stop Motion.....	28
Figura 17: Filme Peter Pan, exemplo de rotoscopia.....	29
Figura 18: Out of the inkwell.....	30
Figura 19: As viagens de Gulliver's 1939.....	31
Figura 20: A Scanner Darkly.....	32
Figura 21: Filme em rotoscopia, Loving Vincent.....	33
Figura 22: Metodologia de Pivetta (2018).....	35
Figura 23: Moodboard do Color script.....	42
Figura 24: Moodboard do Color script.....	43
Figura 26: Rascunhos de experimentação de personagens (Joel).....	46
Figura 27: Rascunhos de experimentação de personagens (Corpo Seco).....	47
Figura 28: locais distintos trabalhados pela narrativa.....	48
Figura 29: Rascunhos de experimentação de personagens (Corpo Seco).....	51
Figura 31: cenários da narrativa.....	53
Figura 32: Cenários da narrativa.....	54
Figura 34: Kael.....	57
Figura 35: Corpo Seco humano.....	58
Figura 36: Corpo Seco em sua forma exata.....	59
Figura 37: thumbnails.....	60
Figura 38: thumbnails completa.....	61
Figura 39: color script com cores base.....	62

Figura 40: storyboard completo.....	62
Figura 41: Cores base no Story board.....	63
Figura 42: color script finalizado.....	64
Figura 43: Aplicação color script.....	65

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1. Objetivos.....	14
1.1.1. Objetivo Geral.....	14
1.1.2. Objetivos Específicos.....	14
1.2. Justificativa.....	14
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
2.1. Corpo Seco.....	16
2.1.1. Folclore Brasileiro.....	16
2.1.2. Origem do Corpo Seco.....	18
2.1.3. Corpo Seco nas mídias nacionais.....	19
2.2. Animação.....	21
2.2.1. Um breve relato da história da animação.....	21
2.2.2. Animações Nacionais.....	24
2.2.3. Técnicas de animação.....	26
2.3. Rotoscopia.....	29
2.3.1. Origem e Evolução da Rotoscopia.....	29
2.3.2. Rotoscopia na Animação.....	31
2.4. Color script.....	33
3. METODOLOGIA.....	34
• Aplicação Finalização.....	37
• Materiais e técnicas utilizadas.....	37
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	38
4.1. Planejamento.....	38
4.1.1. Problema Inicial.....	38
4.1.2. Briefing do Projeto.....	38
4.1.3. Restrições e Especificações.....	39
4.1.4. Pesquisa.....	39
4.1.5. Definição do Problema.....	40
4.1.6. Público-Alvo.....	40
4.1.7. Conceituação e Ideação.....	41
4.2. Criatividade.....	43
4.2.1. Experimentação.....	44
4.2.2. Definições de Especificação.....	49
4.3. Criatividade Escrita.....	49
4.3.1. Desenvolvimento do Texto e da Narrativa.....	50
4.3.2. Desenvolvimento de Script.....	51

4.4. Criatividade Visual.....	52
4.4.1. Expressão Gráfica.....	52
4.4.2. Conotações Visuais.....	54
4.4.3. Projeto Gráfico.....	56
4.5. Editorial.....	59
4.5.1. Storyboard.....	59
4.5.2. Arte Final e Colorização.....	61
4.6. Finalização.....	64
4.6.1. Configuração Prévia e Detalhamento.....	64
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
APÊNDICES.....	70
Apêndice 1 - Script.....	70
Apêndice 2 - Roteiro.....	73
Apêndice 3 - Storyboard.....	78
Apêndice 4 - Color Script.....	86
Apêndice 5 - Quadros Isolados.....	87

1. INTRODUÇÃO

Segundo a Carta do Folclore Brasileiro (1995), “folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social.” (IPHAN, 1995) A sociedade brasileira é inevitavelmente erguida socialmente com costumes folclóricos, sejam eles em formato de contos ou de ações, isso tudo já faz parte da nossa história e cultura, é o que nós somos. Nascemos ouvindo histórias sobre o Saci, Cuca, Curupira e outros agentes que algum dia já tivemos medo na infância, e dentre essas diversas manifestações do folclore, existe uma mais apagada e escassa dentre a mídia e as histórias, o Corpo Seco.

Este estudo buscou a compreensão das etapas de animação, para uma adequação da técnica em uma narrativa visual própria, colocando um personagem do folclore brasileiro, o Corpo Seco, como antagonista de uma história já desenvolvido, aumentando a visibilidade do folclore e do personagem, criando assim uma animação que representará o clima sombrio que o personagem traz consigo, e ambientando todo o habitat de onde ele reside. Denotando assim a necessidade de uma animação produzida nacionalmente cultivando a cultura local, especificamente um personagem rico e pouco representado. Conduzindo isso então para um trajeto final da produção de um *Color Script*.

Mesmo sendo uma etapa para a criação de animação, o *color script* é algo muito recente. Desde sua criação, a animação vem sendo algo muito difundida, estudada e principalmente consumida; inicialmente utilizando-a para artifícios científicos, só conseguiu ter um rumo diferente apenas em 1906, com a revolução de Emile Cohl adicionando narrativas próprias, mudando a ideia de serem assistidas única e exclusivamente pelo interesse dos movimentos e o poder de “dar vida” a coisas inanimadas (BEZERRA, 2012). Entendendo esses conceitos ela começou a ser separada em etapas para sua fácil criação ao longo do tempo, em vários lugares do mundo, até que nos anos 40, o estúdio modernista *United Productions Of America* (UPA), desenvolveram algo semelhante ao *color script*¹, o “*color continuity boards*”² (AMIDI, 2011). Que mais tarde, ganhou mais força obteve uma verdadeira definição, na produção do filme *Toy Story* em 1995 (AMIDI, 2011).

¹ Uma maneira de mapear a cor, iluminação e o desenvolvimento emocional de um filme (Failes, 2024)

² “Quadro de cor contínua”, em tradução livre

Deste modo, virou-se uma medida de necessidade buscar referências e estudos bibliográficos sobre o folclore, e mais especificamente o Corpo Seco e toda sua região que irá compor a história, a amazonas. Berço do folclore Brasileiro, a amazonas carrega consigo uma vasta biologia que também precisará ser estudada para a ambientação das cores e das paisagens referentes.

Para uma melhor criação, no alusivo à narrativa visual, foi feita uma pesquisa utilizando fotos, vídeos e imagens, para uma compreensão adequada sobre o folclore específico e tudo que sua lenda trás. Posteriormente, foi feita uma análise sobre etapas pré *color script*, para melhor desenvolvimento de personagens e ambientação. Por fim, concluindo a parte final teórica, também foi feita uma pesquisa de aplicação para criação de uma narrativa visual em um *color script*.

A metodologia utilizada para a produção deste *color script*, foi a de Pivetta (2018). Na produção para este projeto, não foi seguida rigidamente a ordem de etapas apresentada na metodologia. Foi-se utilizado apenas etapas que foram julgadas necessárias para a concretização e finalização deste *color script*.

No planejamento foi utilizado: problema inicial, *briefing* do projeto, restrições e especificações, pesquisa, definição de problema, público alvo e conceituação e ideação. Na parte de planejamento, foi pesquisado e idealizado a base para toda a história da narrativa; não só isso, como também a definição da narrativa por completo, juntamente com a prototipagem do *script*. Deixando claro o conceito visual de todos os personagens e locais.

Na criatividade visual e criatividade escrita foram utilizadas: experimentação, definições e especificações, desenvolvimento do texto e da narrativa, desenvolvimento do *script*, expressão gráfica, conotações visuais e por fim, projeto gráfico. Isso resultou nos primeiros esboços do personagem e *thumbnails* da narrativa e definição de personagens principais.

Em editorial, foi utilizado apenas: *storyboard* e arte final e colorização. Nesta etapa, se desenvolveu por completo os *storyboard* definitivos com personagens principais, em seguida foi escolhido uma mancha gráfica e colorizado as cores bases para o *color script*.

Por último neste projeto, temos o campo de finalização, nele foi utilizado apenas: configurações prévias e detalhamento. Com isso, foi finalizado o Color Script se baseando nas

cores propostas na parte de arte final e colorização, concluindo assim a etapa de *Color Script*. Todas essas etapas foram trabalhadas consultando a metodologia de Pivetta (2018)

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo Geral

Desenvolver um *color script* sobre a história do personagem Corpo Seco, pertencente ao folclore brasileiro, para a valorização da cultura popular.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Investigar métodos de criação de animação para o desenvolvimento de um *color script*.
- Estudar sobre a história do folclore Brasileiro para a criação de uma narrativa visual.
- Compreender os princípios do design gráfico para inserção de uma narrativa visual em um *color script*.

1.2. Justificativa

O Corpo Seco é um personagem do folclore Brasileiro que tem pouca representação em literaturas e narrativas gráficas, pois o teor de suas histórias é um pouco mais macabro que os diversos (SILVA, 2024); como trabalho principal, o objetivo do projeto seria transmitir um *color script* que adaptasse bem toda a atmosfera brasileira e a cultura local que cerca esse personagem. O *color script* parte da essência da cor; nessa ideia as cores representam não apenas emoções expostas em imagens, mas cores que acrescentam um estado emocional ao filme por completo; cada cor é um sentimento, cada sentimento é uma identidade da obra.

Como uma importante etapa de pré-animação, o *color script* simboliza um verdadeiro desafio para um artista, um sentimento agarrado ao laço materno com a cultura e o folclore local, sendo como base da história um personagem rico e pouco representado, Corpo Seco.

A animação é um dos consumos mais desenvolvidos, não só na época inicial a sua criação, mas atualmente, o mercado global de animação alcançou em 2024 aproximadamente USD 436,24 bilhões, com previsão de expansão para cerca de USD 895,71 bilhões até 2034 (PRECEDENCE RESEARCH, 2025). Se tornando uma boa representação da arte industrial, a animação, possuindo vários processos e etapas que foram sendo mudadas e acrescentadas ao longo da sua criação até hoje. Dentre esses processos está o *Color script*, uma maneira de mapear a cor, iluminação e o desenvolvimento emocional de um filme (FAILES, 2024).

Nacionalmente, são poucos os projetos e desenvolvimentos de animações, causado devido ao baixo incentivo, “se antes era baixo, depois da pandemia ficou pior” (NASSIF, 2024); principalmente quando são projetos envolvendo o folclore, uma das poucas referências é a animação do Sítio do pica-pau amarelo (G1 SP, 2011)³. Confrontando diretamente o pouco incentivo, segue em vista ter o melhor desenvolvimento e melhor resultado ao desafio final, criar um *color script* para uma animação, baseada no Corpo Seco.

³ Escritor da matéria em questão.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Corpo Seco

Este tópico tem como objetivo contextualizar a origem e os significados do Corpo Seco dentro do imaginário popular brasileiro, estabelecendo uma base conceitual para sua adaptação em uma narrativa visual autoral. A compreensão de seus aspectos simbólicos e culturais é fundamental para orientar as decisões estéticas e narrativas adotadas ao longo do desenvolvimento do *color script*.

2.1.1. Folclore Brasileiro

Figura 1: Saci Pererê.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

O folclore brasileiro é formado por um vasto conjunto de práticas culturais, como crenças, mitos, lendas, danças, festas, provérbios e superstições, que são transmitidas de geração em geração, principalmente pela oralidade. Segundo Luís da Câmara Cascudo (2002), o folclore representa a “cultura popular viva, útil e diária”, ou seja, um saber coletivo que não está nos livros, mas sim na prática espontânea do povo, no seu dia a dia e nas suas vivências cotidianas. Ele é uma ferramenta poderosa na construção da identidade cultural brasileira, pois carrega não só os traços de um país plural, mas uma expansão de costumes, miscigenados e profundamente marcados por suas raízes indígenas, africanas e europeias.

Figura 2: Personagens do folclore brasileiro.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

A oralidade passada de gerações tem papel central na preservação dessa cultura, funcionando como um elo entre o passado e o presente. As narrativas populares, por meio de lendas, cantigas e “causos”, transmitem valores, medos e lições de forma simbólica e educativa, adentrando de forma central na vida dos brasileiros. Personagens como o Saci, o Curupira, a Iara e o Boitatá representam arquétipos que refletem não só o imaginário coletivo, mas também a relação do ser humano com a natureza de forma regional, com o mistério e com a moralidade que é ensinada desde o berço. Entretanto, é importante lembrar que essas manifestações não devem ser tratadas apenas como curiosidades ou elementos decorativos da cultura nacional.

A crítica da historiadora e curadora Aracy Amaral (ARS, 2014) reforça esse ponto ao destacar que a cultura popular, como o folclore, muitas vezes é apropriada de forma superficial por setores da elite artística e cultural, esvaziando seu sentido original. Para ela, essas expressões carregam convicções profundas, transmitidas ao longo do tempo com um forte vínculo simbólico e emocional. Assim, ao valorizar o folclore, é essencial respeitar sua autenticidade e compreender seu papel como expressão legítima do povo, junto de suas marcas, tradições, e sentidos que levaram a essa expressão.

Dentro desse universo simbólico, o Corpo Seco, apesar de menos conhecido que outras figuras, se encaixa como uma representação popular do castigo, do medo e do abandono, revelando a complexidade e a riqueza das narrativas orais brasileiras.

2.1.2.

2.1.3. Origem do Corpo Seco

A lenda do Corpo-Seco narra a história de um homem extremamente cruel, algumas versões afirmam que chegou ao ponto de agredir ou matar a própria mãe, que após a morte, foi rejeitado por Deus, pelo diabo e até mesmo pela terra, que se recusa a recebê-lo. Como punição, ele é condenado a vagar entre os vivos, com o corpo ressecado, os ossos à mostra e uma aparência assustadora, assombrando estradas, cemitérios e matas (MUNDO EDUCAÇÃO, 2025).

Figura 3: Corpo Seco.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

Essa figura mítica apresenta variações regionais importantes. No Sudeste e Sul do Brasil, ele é conhecido como “Unhudo”, caracterizado por unhas e cabelos que nunca param de crescer. No Centro-Oeste, a lenda se aproxima da do “Bradador”, um espírito que clama de forma aterrorizante nas madrugadas. Já na região Norte, principalmente na Amazônia, o Corpo Seco é associado a entidades da floresta, adquirindo traços ainda mais místicos e ameaçadores (LOPES NETO, 1999).

Segundo Maurício Pereira (2020), em suas narrativas de cordel e quadrinhos sobre o Corpo-Seco, essa entidade folclórica se bifurca em duas versões: a física, em que o defunto amaldiçoado ressurge em vida, com corpo ressecado e aparência cadavérica, caminhando por cemitérios e trilhas rurais; e a espiritual, na qual sua alma penada, também chamada de

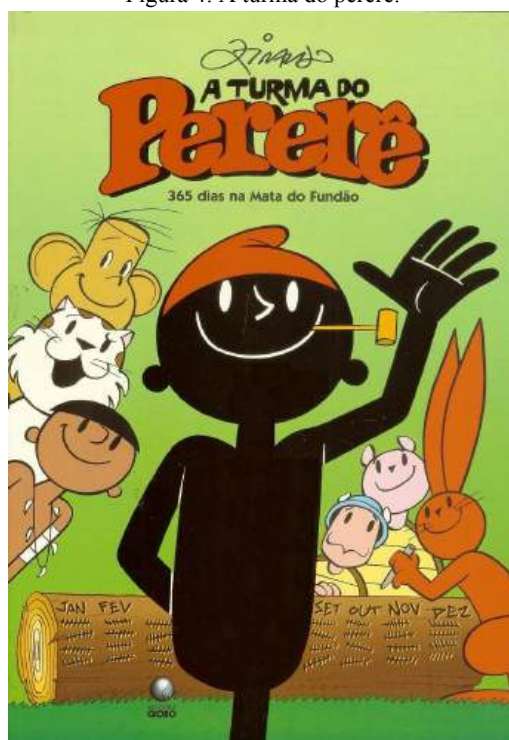
“bradador”, vagava pelas estradas emitindo gritos macabros durante a noite. Ele descreve ainda que, nas regiões interioranas do Vale do Paraíba, o defunto era carregado por familiares em um balaio pelas costas até um lugar ermo, acompanhado de um padre que rezava e brandia uma vara de marmelo benzida para afastá-lo, e, após depositá-lo em uma gruta, quem o levava precisava voltar de ré e sem olhar para o corpo ressecado, sob risco de ser possuído (PEREIRA, 2020).

A lenda possui um forte caráter moral e social. Ela funciona como advertência e metáfora sobre comportamentos considerados condenáveis, como o desrespeito aos pais e à moral cristã. Nesse sentido, o Corpo Seco representa a consequência extrema do mal: a rejeição divina, o isolamento eterno e o sofrimento pós-morte. Esses elementos dialogam com o imaginário coletivo rural e religioso, reforçando temas como culpa, punição e medo, que são frequentemente utilizados em narrativas populares brasileiras (TODA MATÉRIA, 2025; MUNDO EDUCAÇÃO, 2025).

2.1.4. Corpo Seco nas mídias nacionais

Apesar de várias figuras do folclore brasileiro, como o Saci, Curupira e Iara, serem recorrentes em mídias nacionais, incluindo literatura infantil, quadrinhos, cinema e séries, o Corpo-Seco permanece praticamente ausente dessas representações. Personagens como o Saci ganham destaque em HQs, como A Turma do Pererê de Ziraldo e em histórias da Turma da Mônica (BRASIL ESCOLA, s.d.), além de terem sido adaptados para o cinema e TV desde o clássico O Saci (1951) até séries como Cidade Invisível (GUIA DO ESTUDANTE, 2021). Em contraste, embora existam menções e adaptações pontuais do Corpo Seco em produções gráficas e literárias, sua presença na mídia audiovisual brasileira ainda é escassa e pouco aprofundada quando comparada a outras figuras do folclore.

Figura 4: A turma do pererê.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

A série *Cidade Invisível* (NETFLIX, 2021) é um dos raros casos recentes em que várias lendas brasileiras são reinterpretadas: Saci, Curupira, Iara, Boitatá e Cuca ganham releituras modernas. Embora existam menções indiretas, há relatos de que o Corpo Seco poderia surgir em algum episódio futuro, mas até o momento sua presença permanece simbólica e incidental (GUIA DO ESTUDANTE, 2021). Essa lacuna demonstra o pouco investimento na representação de figuras folclóricas mais sombrias e menos conhecidas, sinalizando uma oportunidade rica para novas narrativas visuais.

Figura 5: Curupira, Cidade Invisível.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

A proposta de incluir o Corpo Seco em uma animação nacional preenche essa lacuna cultural e visual, oferecendo uma figura folclórica de forte impacto simbólico e visual, ainda não explorada de forma séria na mídia. O tom sombrio, a profundidade moral e a ligação com o imaginário rural, geralmente negligenciados, são elementos ideais para construir uma narrativa original e potente, que foge ao padrão leve e infantil das representações atuais (SILVA; HERGESEL, 2022, p. 49).

2.2. Animação

2.2.1. Um breve relato da história da animação

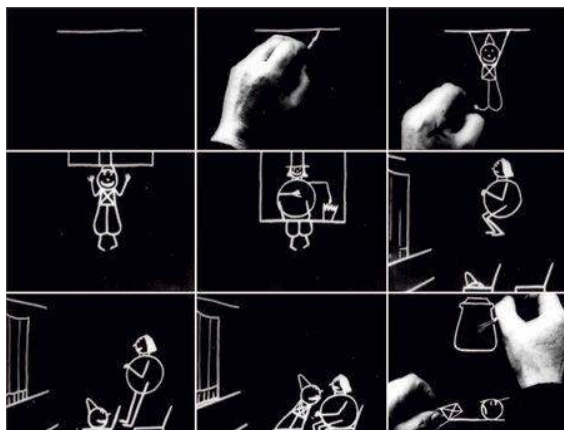
A animação é uma forma de arte visual que simula o movimento a partir da sucessão de imagens estáticas. Suas raízes estão nos brinquedos ópticos do século XIX, como o zootrópio e o fenacístoscópio, que exploravam o princípio da persistência da visão para entreter e contar pequenas narrativas (BEZERRA, 2012).

Figura 6: Fenacístoscópio.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

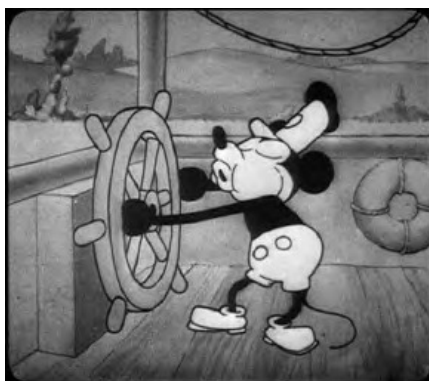
A linguagem animada se consolidou no início do século XX, com obras como *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl, considerado o primeiro curta-metragem animado feito inteiramente à mão. Esse período revelou a animação como uma linguagem expressiva com grande potencial narrativo e artístico.

Figura 7: *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl.

Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

Nos Estados Unidos, os estúdios de animação ganharam destaque com produções inovadoras. Em 1928, *Steamboat Willie*, de Walt Disney, introduziu a sincronização sonora em animações, e em 1937, *Snow White and the Seven Dwarfs* utilizou câmeras multiplano e cores intensas, consolidando a animação como arte cinematográfica (BEZERRA, 2012).

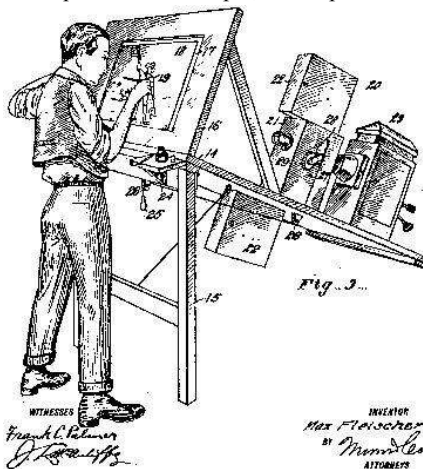
Figura 8: *Steamboat Willie*, de Walt Disney.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

Nesse cenário, destaca-se também o surgimento da rotoscopia, criada por Max Fleischer em 1915, que possibilitou movimentos mais realistas ao traçar desenhos sobre filmagens reais (IWASAKI, 2024). Essa técnica seria amplamente empregada nas décadas seguintes, inclusive na transição para o digital.

Figura 9: Máquina de Rotoscopia, criada por Max Fleischer.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

Com o avanço da tecnologia, a animação passou a explorar ambientes virtuais e tridimensionais. A década de 1990 marcou a revolução digital, com *Toy Story* (1995) da *Pixar*, o primeiro longa totalmente produzido por computação gráfica. O domínio técnico da cor e da luz através dos *color scripts*, como apresentado por Amidi (2011), demonstrou o crescimento estético e narrativo da animação. Além disso, segundo o Mezzolab (2025), a

integração entre técnicas tradicionais e digitais possibilitou narrativas mais complexas, tornando a animação uma linguagem artística cada vez mais sofisticada e versátil.

Figura 10: *color script* Toy Story 1995.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

2.2.2. Animações Nacionais

A animação brasileira enfrenta desafios estruturais significativos: escassez de recursos financeiros, distribuição limitada e baixa visibilidade comercial. Ainda assim, algumas produções destacam-se no cenário nacional e internacional. Um exemplo emblemático é O Menino e o Mundo (2013), de Alê Abreu, que recebeu indicação ao Oscar de Melhor Animação e conquistou diversos prêmios em festivais como Annecy, representando um importante reconhecimento da capacidade expressiva da animação nacional (CARVALHO, 2016).

Figura 11: Animação O Menino e o Mundo.



Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

A televisão também produz animações de impacto cultural. A série animada *Sítio do Picapau Amarelo*, lançada pela Rede Globo em 2012 em parceria com a produtora Mixer e exibida posteriormente no *Cartoon Network*, resgatou personagens icônicos do folclore brasileiro, como Saci, Cuca e Visconde de Sabugosa. Com orçamentos por temporada em torno de R\$4 milhões, captados também por incentivos fiscais via Lei do Audiovisual, a produção conquistou prêmios internacionais, incluindo o Festival de Animação Chilemonos 2014. (OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA, 2011).

Figura 12: Animação Brasileira, O Sítio do Picapau Amarelo.

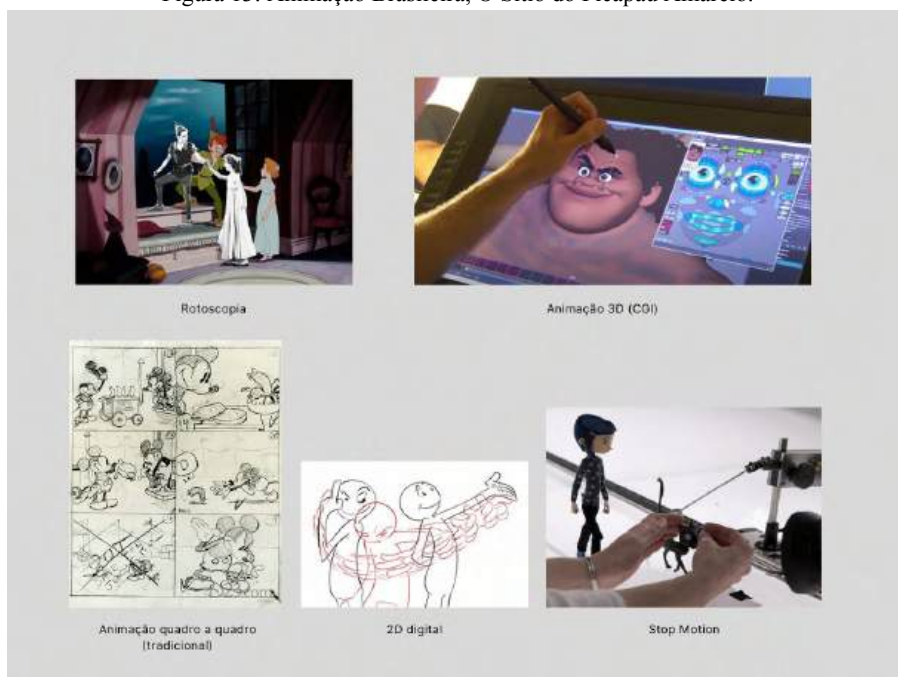


Fonte: <https://pin.it/4rbwUND4R>.

Apesar dessas conquistas, o folclore brasileiro nas animações ainda privilegia figuras mais leves e de caráter lúdico. A figura do Corpo Seco, por sua natureza sombria e moralista, permanece praticamente inexplorada nas telas nacionais, criando um vácuo simbólico. Inserir essa entidade em uma animação produzida no Brasil preenche essa lacuna cultural, oferecendo ao público brasileiro uma narrativa visualmente impactante e alinhada às profundezas do imaginário rural e religioso do país.

2.2.3. Técnicas de animação

Figura 13: Animação Brasileira, O Sítio do Picapau Amarelo.



Fonte: Compilação do autor.

A animação é uma linguagem visual composta por imagens sequenciais que simulam movimento e expressividade. Diversas técnicas são utilizadas ao longo da história:

- A **animação quadro a quadro (tradicional)**, como nos clássicos de *Walt Disney*, exige o desenho manual de cada quadro e possui alto valor artístico.
- O **2D digital** moderniza o processo com *softwares* como *Toon Boom* ou *Opentoonz*, otimizando tempo e controle, sendo comum em produções televisivas e independentes.
- A **animação 3D (CGI)** se popularizou com a *Pixar* e *DreamWorks*, e no Brasil foi usada com identidade própria em *O Menino e o Mundo* (AMIDI, 2011), mesmo que o filme seja majoritariamente 2D
- O **stop motion**, que anima objetos reais quadro a quadro, aparece em obras como *O Estranho Mundo de Jack*, com estética tátil e artesanal.

- A **rotoscopia**, por sua vez, é uma técnica que envolve o redesenho de filmagens reais, conferindo naturalismo ao movimento. Surgida em 1915 por Max Fleischer, foi empregada em filmes como *A Scanner Darkly* (2006) e o clipe *Take On Me*, da banda A-ha (CREATIVOSONLINE, 2022).

Segundo Pivetta (2018), a escolha de técnicas visuais deve considerar sua potência expressiva e simbólica, pois a linguagem gráfica transmite não apenas informação, mas também a atmosfera e os valores narrativos da obra. A roscopia, nesse contexto, favorece uma representação mais intensa da emoção humana, ideal para histórias densas e psicológicas.

Nesta proposta de pré-produção para uma animação em roscopia, a opção pela roscopia permite uma fusão entre o real e o simbólico: o corpo humano desenhado com traços distorcidos sugere a transgressão da natureza e a punição eterna do personagem. Essa abordagem reforça o caráter sombrio e espiritual da narrativa, conectando o espectador com os aspectos morais e viscerais da lenda.

2.3. Rotoscopia

2.3.1. Origem e Evolução da Rotoscopia

A roscopia foi inventada em 1915 por Max Fleischer, pioneiro da animação americana. O dispositivo, chamado de rotoscópio, projetava imagens de filmes reais sobre uma superfície translúcida, permitindo que os animadores desenhassem quadro a quadro sobre essas imagens. Essa técnica possibilitou movimentos mais fluidos e realistas dos desenhos animados, como observado na série *Out of the Inkwell* (1918–1927), estrelada por *Koko the Clown*, personagem criado por Fleischer (FLEISCHER STUDIOS, 2025).

Figura 14: Out of the inkwell.



Fonte: Pinterest (s.d.).

Nos anos 1930, a rotoescopia foi aprimorada e aplicada em produções como *Betty Boop* e *Gulliver's Travels* (1939), permitindo capturar movimentos complexos e expressivos, como as danças de Cab Calloway em *Minnie the Moocher* (1932). Com o tempo, a técnica evoluiu para métodos digitais, mas manteve seu nome e essência, sendo amplamente utilizada em animações contemporâneas e efeitos especiais (FLEISCHER STUDIOS, 2025).

Figura 15: As viagens de Gulliver's 1939.



Fonte: Pinterest (s.d.).

2.3.2. Rotoscopia na Animação

A rotoscopia é uma técnica de animação que permite desenhar sobre filmagens reais quadro a quadro, integrando o realismo da filmagem com a expressividade da animação (FLEISCHER STUDIOS, 2025). Essa abordagem possibilita capturar movimentos naturais e sutis, conferindo às produções uma estética única que mistura arte e realidade. Segundo Soares (2024), a técnica oferece aos animadores um controle preciso sobre a expressão e a dinâmica dos personagens, permitindo resultados altamente detalhados e emocionalmente envolventes.

Produções como *A Scanner Darkly* (2006) e *Chico & Rita* (2010) ilustram o uso contemporâneo da rotoscopia. Em *A Scanner Darkly*, a aplicação digital da técnica cria uma atmosfera psicodélica que reforça a temática de identidade fragmentada do filme, enquanto *Chico & Rita* utiliza a rotoscopia para reproduzir os movimentos fluidos da música e da dança, conferindo realismo à animação e transportando o espectador para o universo histórico e cultural retratado (FLEISCHER STUDIOS, 2025).

Figura 16: *A Scanner Darkly*.



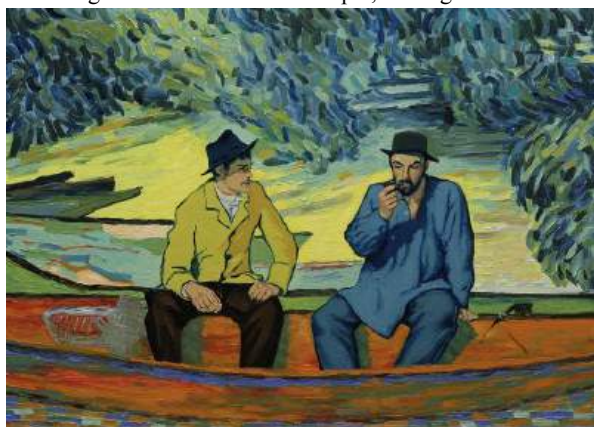
Fonte: Pinterest (s.d.).

Como observa Bouldin (2004, apud SOARES, 2024, p. 25), a rotoscopia produz uma “assombrosa materialidade da imagem animada”, tornando-a especialmente adequada para narrativas de teor sobrenatural, como no caso do desenvolvimento do Corpo-Seco. O método permite que movimentos humanos reais sejam transformados em traços animados, mantendo a fidelidade ao gesto e à expressão, o que reforça a atmosfera dramática e perturbadora da narrativa.

2.3.3. Estilo Visual e Técnica de Desenho na Rotoscopia

A rotosopia é uma técnica que pode assumir desde um tratamento extremamente realista, preservando de forma fiel as proporções, movimentos e detalhes capturados em vídeo, até abordagens mais estilizadas, que distorcem ou reinterpretem a imagem original para reforçar intenções narrativas e estéticas (IWASAKI, 2024). No campo da animação autoral, é comum encontrar produções que exploram texturas, hachuras, contornos irregulares ou paletas cromáticas restritas, criando um resultado híbrido entre filmagem e ilustração. Um exemplo notável é *Loving Vincent* (2017), longa-metragem dirigido por Dorota Kobiela e Hugh Welchman, em que cada quadro foi pintado a óleo, resultando em uma estética que mescla realismo de movimento com uma forte identidade artística (LOVING VINCENT, 2017).

Figura 17: Filme em rotosopia, *Loving Vincent*.



Fonte: Pinterest (s.d.).

No contexto desta narrativa visual, a rotosopia será aplicada de forma a preservar o realismo gestual e a verossimilhança dos movimentos, o que potencializa a presença sombria do personagem Corpo Seco. A proposta estética envolve o uso de cores escuras, podendo chegar ao preto e branco, com traços rústicos e hachurados, além de texturas secas que reforçam a sensação de decomposição e aridez associada ao mito. Essa escolha visual não apenas dialoga com o conceito narrativo, um antagonista sombrio, ligado à morte e ao abandono, mas também aproveita a facilidade técnica que a rotosopia oferece para manter

uma base realista, ao mesmo tempo em que possibilita intervenções gráficas que acentuam a atmosfera desejada (PIVETTA, 2018).

2.4. *Color script*

O *color script*, também denominado roteiro de cores, constitui uma etapa fundamental da pré-produção em animações, sendo responsável por organizar a escala de progressão cromática, a iluminação e o ritmo emocional da narrativa visual. Segundo Kurinsky (apud FAILES, 2015), o *color script* funciona como um mapa emocional do filme, no qual cada cena é planejada cromaticamente de acordo com seu impacto narrativo e psicológico no espectador.

Amid Amidi (2011) destaca que o *color script* não se limita à escolha estética de cores, mas atua como um instrumento narrativo capaz de conduzir a percepção emocional da história. Ao escolher cor, contraste e temperatura cromática, essa ferramenta estabelece relações simbólicas entre o ambiente visual e os estados internos dos personagens, orientando decisões de direção de arte, fotografia e ritmo narrativo ao longo da produção.

No contexto deste projeto, o *color script* é utilizado como elemento estruturante da narrativa, acompanhando a transformação psicológica do protagonista e a intensificação da atmosfera sombria associada ao Corpo Seco. A progressão das cores, do uso inicial de cores mais quentes e saturadas à predominância de tons frios e dessaturados, reflete a transição emocional da narrativa, reforçando visualmente temas como medo, culpa, perda e julgamento. Dessa forma, o *color script* atua como elo entre a construção conceitual do folclore e sua tradução visual em linguagem de cores.

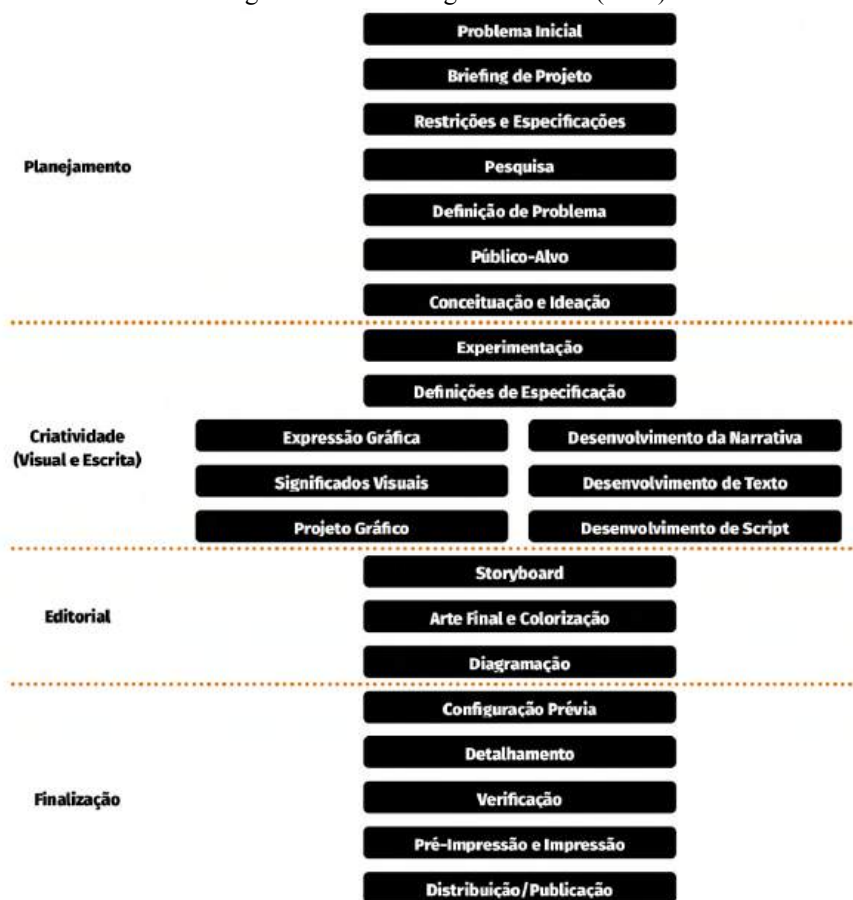
3. METODOLOGIA

Esta pesquisa adota uma abordagem: qualitativa, buscando compreender fenômenos a partir dos significados, experiências, percepções e interpretações; exploratória, permitindo o levantamento e reconhecimento de referências possibilitando a construção inicial do objeto investigado; e aplicada, gerando um produto prático, funcional e utilizável.

Como arcabouço teórico-metodológico, utiliza-se a proposta projetual de Luiz Alberto do Canto Pivetta (2018), que organiza o processo de produção de narrativas gráficas em três fases, Planejamento; Criatividade (subdividida em Criatividade Escrita e Criatividade Visual); e Aplicação (Aplicação Editorial e Aplicação Finalização), fornecendo um fluxo de atividades que se adequa ao desenvolvimento de um *color script* por planejar de forma sistemática pesquisa, conceituação visual e etapas práticas de montagem e verificação.

A metodologia projetual de narrativas gráficas proposta por Pivetta (2018) estrutura o processo criativo em três fases principais: Planejamento, Criatividade e Aplicação, subdivididas em etapas específicas que orientam desde a pesquisa inicial até a finalização do projeto. A fase de Planejamento abrange o levantamento de referências visuais, históricas e culturais; a Criatividade se divide em Escrita, voltada ao desenvolvimento de roteiro e narrativa, e Visual, centrada em estudos de personagens e ambientação; e a Aplicação engloba tanto a etapa Editorial, com a transposição para *storyboard*, quanto a Finalização, com o *color script* finalizado

Figura 18: Metodologia de Pivetta (2018)



Fonte: Pivetta, 2018. p. 112.

• Planejamento

Nesta etapa, será realizado um levantamento aprofundado de relatos sobre o mito do Corpo Seco, abrangendo narrativas transmitidas regional e culturalmente, além de registros presentes em livros, matérias jornalísticas e artigos acadêmicos. Também serão reunidas referências visuais que representem com fidelidade as características do personagem, como a textura áspera e a aparência rachada de sua pele, permitindo construir uma base sólida para sua caracterização visual. A partir da análise dessas fontes, busca-se interpretar e subjetivar a figura do Corpo Seco de acordo com a proposta narrativa do projeto. Além disso, serão pesquisados elementos relacionados à ambientação amazônica, incluindo tipos de terreno, flora e aspectos climáticos, a fim de garantir que a composição visual do cenário mantenha coerência estética e simbólica com a narrativa desenvolvida.

O planejamento também inclui a definição do público-alvo, sendo este projeto voltado principalmente para o público jovem. O objetivo é estimular o interesse e o reconhecimento

dessa faixa etária pela cultura popular brasileira por meio de uma abordagem contemporânea e atrativa, apresentada em um formato de animação 2D. O projeto buscará um estilo visual próprio, que combine contornos cartunescos com aspectos mais realistas, característica reforçada pelo uso predominante da técnica de rotoscopia ao longo da produção. Durante essa fase, definem-se ainda os objetivos narrativos do projeto, os quais orientam a construção da narrativa visual e norteiam as decisões estéticas e técnicas. Entre os principais objetivos estão representar a atmosfera árida e sombria associada ao mito do Corpo Seco, explorar sua relação com o ambiente amazônico e transmitir reflexões sobre abandono e punição por meio de uma linguagem visual atual.

- **Criatividade Escrita**

Nesta etapa, denominada Criatividade Escrita, serão desenvolvidos os elementos textuais que fundamentam a narrativa visual. A partir das informações levantadas na fase de planejamento, será elaborada a sinopse do projeto, sintetizando a premissa central da história e definindo seu tema principal. Em seguida, a narrativa será estruturada em três atos: introdução, desenvolvimento e desfecho, com a organização dos principais acontecimentos e a criação do arco dramático que conduzirá a progressão da trama.

Serão definidos os personagens centrais e suas motivações, com destaque para Kael⁴, cuja representação funcionará como elemento simbólico de abandono e punição, estabelecendo sua conexão direta com a figura folclórica do Corpo Seco dentro do contexto amazônico. Por fim, será produzido o roteiro técnico, no qual serão detalhadas as ações, transições, descrições de ambiente e indicações sonoras de cada cena, servindo como guia direto para a etapa subsequente de produção: o *storyboard* e, posteriormente, o *color script*.

- **Criatividade Visual**

Nesta etapa, inicia-se a exploração estética e estilística do projeto. Serão desenvolvidos estudos visuais dos personagens e cenários, buscando traduzir graficamente suas características e atmosferas narrativas. O Corpo Seco será concebido com traços que transmitam decomposição, rigidez e desconforto, enquanto os cenários refletirão a densidade e umidade da floresta amazônica.

⁴ Personagem principal da trama.

Será elaborada uma paleta cromática coerente com a atmosfera proposta, utilizando tons terrosos e frios para ambientação e contrastes intensos em momentos de tensão. A seguir, desenvolver-se-á o *storyboard*, uma construção visual que organiza a progressão emocional da história por meio de estruturas arquitetadas, orientando a direção de arte e o impacto visual.

Também serão realizados testes de estilo e experimentações gráficas, aplicando texturas secas, traços rústicos e hachuras que expressem decadência e organicidade. Essa exploração estética é essencial para consolidar a identidade visual do projeto e garantir que cada elemento contribua para a narrativa.

- **Aplicação Editorial**

Nesta fase, inicia-se a materialização da narrativa escrita em linguagem visual sequencial. O roteiro será transformado em *thumbnails*, representando as principais cenas e ações em quadros desenhados. Essa ferramenta permite planejar enquadramentos, movimentos de câmera, ritmo e composição visual antes da produção animada.

Com base nas *thumbnails*, será construído o *storyboard*, essa etapa é fundamental para avaliar a fluidez da narrativa e ajustar o ritmo dramático antes de avançar para a produção definitiva.

- **Aplicação Finalização**

A última etapa concentra-se na execução técnica e refinamento do produto final. Serão realizados testes de cores, para a produção do *color script*. Durante esse processo, serão aplicados traços rústicos e texturas secas, alinhados à estética proposta e à caracterização do Corpo Seco. O *color script* será revisado e ajustado conforme as necessidades narrativas e visuais identificadas.

- **Materiais e técnicas utilizadas**

Para o desenvolvimento deste projeto, serão utilizados diferentes *softwares* e ferramentas digitais que possibilitam a execução das etapas do processo projetual visual, desde a elaboração de estudos visuais até a finalização da animação. Entre os principais programas, destacam-se o *Adobe Photoshop* e o *Toon Boom Harmony*.

A principal técnica escolhida para a animação é a rotoscopia, processo que consiste em redesenhar quadro a quadro sobre filmagens reais, preservando a naturalidade dos movimentos e permitindo ao mesmo tempo uma liberdade estética no traço e na estilização. Dado a isso a escolha das ferramentas para produção deste tipo de projeto visual.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A fase de metodologia aplicada foi seguida de forma concreta tomando como base os conceitos da estruturação de Pivetta, assim como explicado na metodologia de pesquisa.

4.1. Planejamento

4.1.1. Problema Inicial

O Corpo Seco é uma minoria do folclore Brasileiro que não tem representações significativas em grande parte dos projetos relacionados, tendo em vista que o próprio folclore também não possui obras em abundância, como diz Aracy Amaral (ARS, 2014); ele não tem quase nenhuma proposta visual ou artística, por ter um teor mais sombrio, como mencionado no tópico 2.1.3. Existindo em nossa cultura um conto tão rico, porém tão pouco representado, surge uma necessidade de representá-lo, e assim, para suprir a carência vem o conceito de usá-lo em uma narrativa gráfica, contemporânea a ponto de atrair novos olhares para esse conto, enriquecendo a cultura local e o próprio folclore brasileiro.

4.1.2. *Briefing* do Projeto

Para a realização do *Briefing* a partir da ideia inicial, precisou ser feito uma peneira na proposta que seguiria o tema. Após pesquisas relacionadas ao Corpo Seco e seus mitos ao redor do País, foi criado um conceito próprio e autoral para a história do personagem que seria desenvolvida neste projeto, dando a ele unicidade e potência para o desenvolvimento coerente com o que foi planejado. Uma figura ancestral e perigosa, vindo das tribos fechadas da Amazônia, com aspectos mortos em suas características visuais, e uma altura com um pouco mais de dois metros.

Na parte da história, foram pensadas etapas para a consolidação das características conceituais da história dos personagens, na qual foi direcionada para pesquisa na floresta da amazônia, local que será representado na história e na narrativa visual, e no peso ambiental que ela carrega.

Dando resultado para a criação deste modelo de narrativa visual de um *color script* sobre O Corpo Seco.

4.1.3. Restrições e Especificações

Após a concretização do problema inicial, começou um caminho de filtragem e delimitações para dar um objetivo mais claro sobre o que a história iria retratar, e qual abordagem iria ser priorizada no contexto filosófico e prático.

- A história irá ser trabalhada de maneira bem reduzida, por ser feita apenas por uma pessoa.
- O projeto foi pensado em formato de curta-metragem animado, no estilo rotoscopia com frame a frame.
- O projeto será de narrativa visual, mas será focado no peso do diálogo que remete a filosofia do personagem.
- A história terá o personagem principal como um estrangeiro em terras desconhecidas, colocando o foco para olhares externos.
- A história se passa no meio da floresta Amazônica, pois será a origem do antagonista da narrativa.

4.1.4. Pesquisa

A pesquisa já foi, por sua vez, fermentada na parte de Referencial teórico, onde lá se foi construído, com referências bibliográficas, uma hierarquia de conceitos que acabou reduzindo as necessidades para esta etapa, que possibilitaram ser bem mais fácil a criação de características da história e dos próprios personagens. Além disso, houve uma grande pesquisa visual por parte de estilo de animação e *color script*, em *artbooks* de produções

grandes como, *Aladdin*, *Toy Story* e *Vida de inseto*. Foi feita também uma pesquisa de criações indie pelo *youtube* e outras plataformas de conteúdo.

4.1.5. Definição do Problema

Estão separados tópicos para representar quais são os argumentos da história que o *color script* irá defender.

- Mostrar qual a pior forma de lidar com o luto de um familiar, e até onde aquele luto pode te levar.
- Escancarar um debate interno e filosófico sobre o personagem e sua família, demonstrando o quão perdido ele está.
- A história tem uma necessidade de desconforto e mistério proposital, mostrando o peso do personagem em cena.
- A narrativa principal, perpétua sobre uma possível representação real do que seria o Corpo Seco. Em uma perspectiva mais autoral; um agente sobrenatural, consumidor de mentes, no qual usa-se dos seus erros e pecados para julgamento alheio, condenando, quem preferir, a morte.

Esses objetivos estão alinhados com a resolução da problemática citada na primeira etapa.

4.1.6. Público-Alvo

Baseado nas tradições de contos brasileiros do folclore, é totalmente normal crianças receberem esses contos dos pais, tanto para educá-los, ou para alertá-los dos perigos. A maioria desses contos possuem uma característica leve, sendo assim considerado para crianças, por isso o Corpo Seco acaba sendo apagado, pois o teor de suas histórias é um pouco mais macabro que os diversos (SILVA, 2023).

Possuindo uma classificação de A12 dada pelo cálculo de classificação indicativa, o foco do público-alvo é mais voltado para adolescente e adolescente jovem, sendo também para grupos de idade maiores que o objetivo, sem nenhuma restrição.

4.1.7. Conceituação e Ideação

Para a etapa de conceituação e ideação, foi criado um argumento de roteiro da história, painel semântico e painel de referências, resultado da finalização da etapa de pesquisa.

Argumento inicial

“Kael Carnelly, analista da CIA, descobre após a morte da mãe que seu pai, dado como desaparecido, ainda consta como “em missão” na Amazônia. Movido pelo mistério, ele viaja ao Brasil em busca de respostas. No coração da floresta, encontra um velho enigmático diante de uma fogueira em um claro isolado. Ao tentar confrontá-lo, a realidade se distorce: Joel é arrastado para um pesadelo onde enfrenta a criatura mítica conhecida como Corpo Seco; símbolo da culpa, da morte e dos segredos enterrados na selva e sua mente.”

O *storyline* é um pilar irrecusável na criação de uma boa história; “A etapa de Criatividade Escrita [...] dá margem para se falar sobre princípios de narrativa, como Ingerman (2007) relata, utilizando elementos para sua própria criação, que podem constituir etapas exclusivas: Criação de Personagens, Criação de Cenários, Criação de Universo, Criação de Culturas, Criação de Planetas, Criação de línguas etc.” (PIVETTA, 2018, p. 106). Ele não cita diretamente *storyline*, mas a conceituação do que é dito e formado, ou seja, o que ele chama de “Desenvolvimento Narrativo” corresponde diretamente ao que em design narrativo se entende por *storyline*: a estrutura da trama e a progressão dos acontecimentos principais antes da conversão em roteiro ou *storyboard*.

A ideia era que fosse representado uma perspectiva interna do protagonista em um terreno perigoso e desconhecido, e por estar onde não deveria, acabou sendo julgado por ele. Assim o *storyline* acaba sendo desenvolvido.

No *moodboard*, foram separados detalhes do que seriam concretizados na síntese de formação da história, e em quais detalhes seria acrescentados em todo o enredo, como; elementos visuais, referências de personagem, referências de cenário e mudança semântica, que é essencial para a evolução de uma projeto que envolve o *color script*. Disponível na figura 1.

É possível já identificar no *moodboard* toda a ambientação que vem sendo planejada, como florestas mais escuras e fechadas, uma ambientação clara que vai se apagando e se tornando fria, para depois se tornar quase densa e quente. Junto dos esboços da criatura que se tornaria o antagonista da história, com a figura torpe, humanoide e sombria.

Figura 19: *Moodboard do Color script*



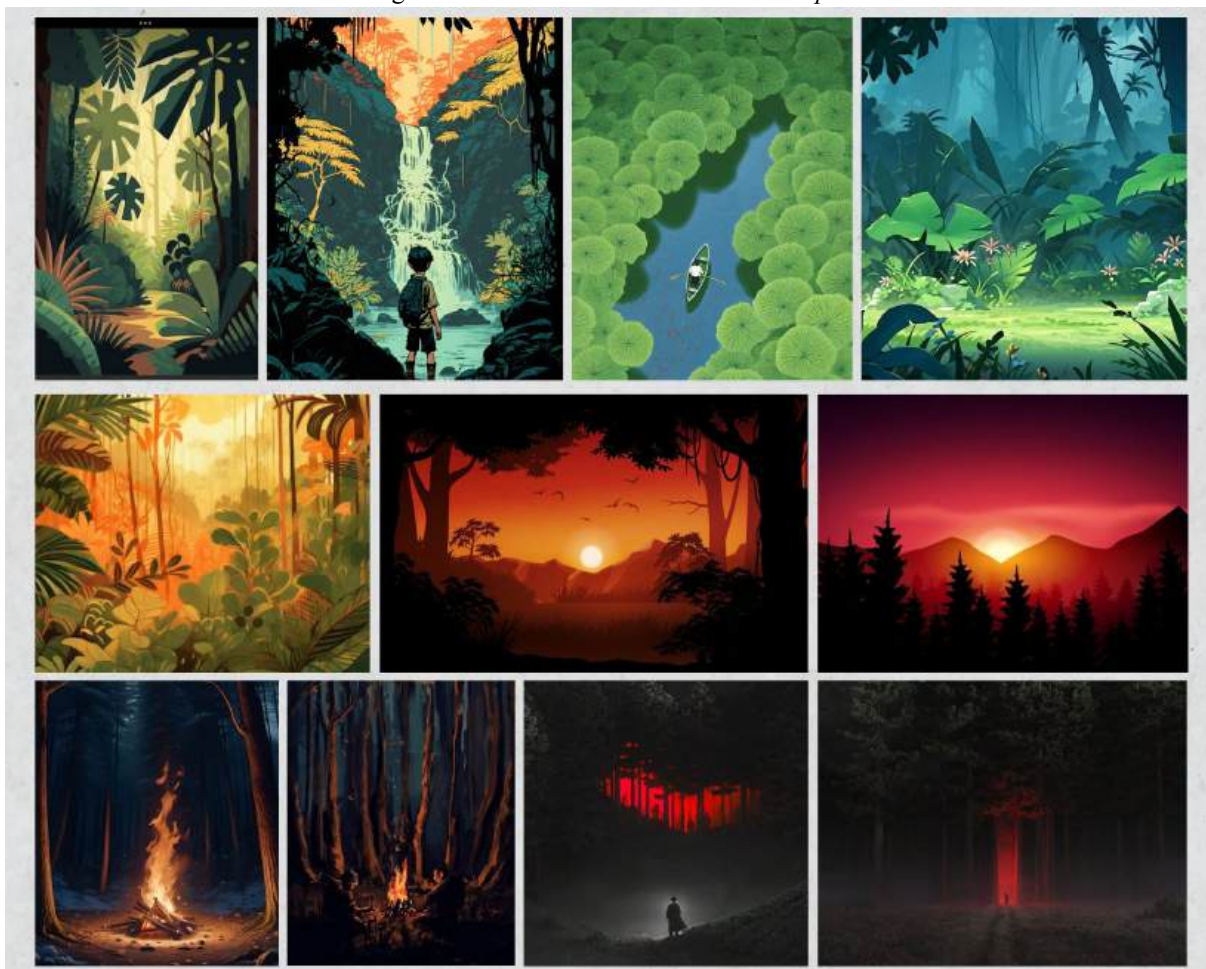
Fonte: Compilação do autor⁵.

No caso do painel de referências, foi reunida uma coletânea, para a construção de uma ideia de aplicação para o *color script* que está sendo trabalhado. Aqui foi reunido imagens de referências para a criação, da ambientação e qual seria o seu decorrer de cores, e sua transição

⁵ *Moodboard* criado a partir de imagens que foram extraídas do *Pinterest*.

semântica. A sua ambientação de cenário, com referências de câmeras e enquadramentos, e principalmente, do contraste das cores que serão utilizadas.

Figura 20: Painel semântico do *Color script*.



Fonte: Compilação do autor⁶.

Toda coletânea que foi separada e posta para os dois painéis, foi resultado da etapa de pesquisa que surgiram diversos possíveis usos para a identidade visual do projeto.

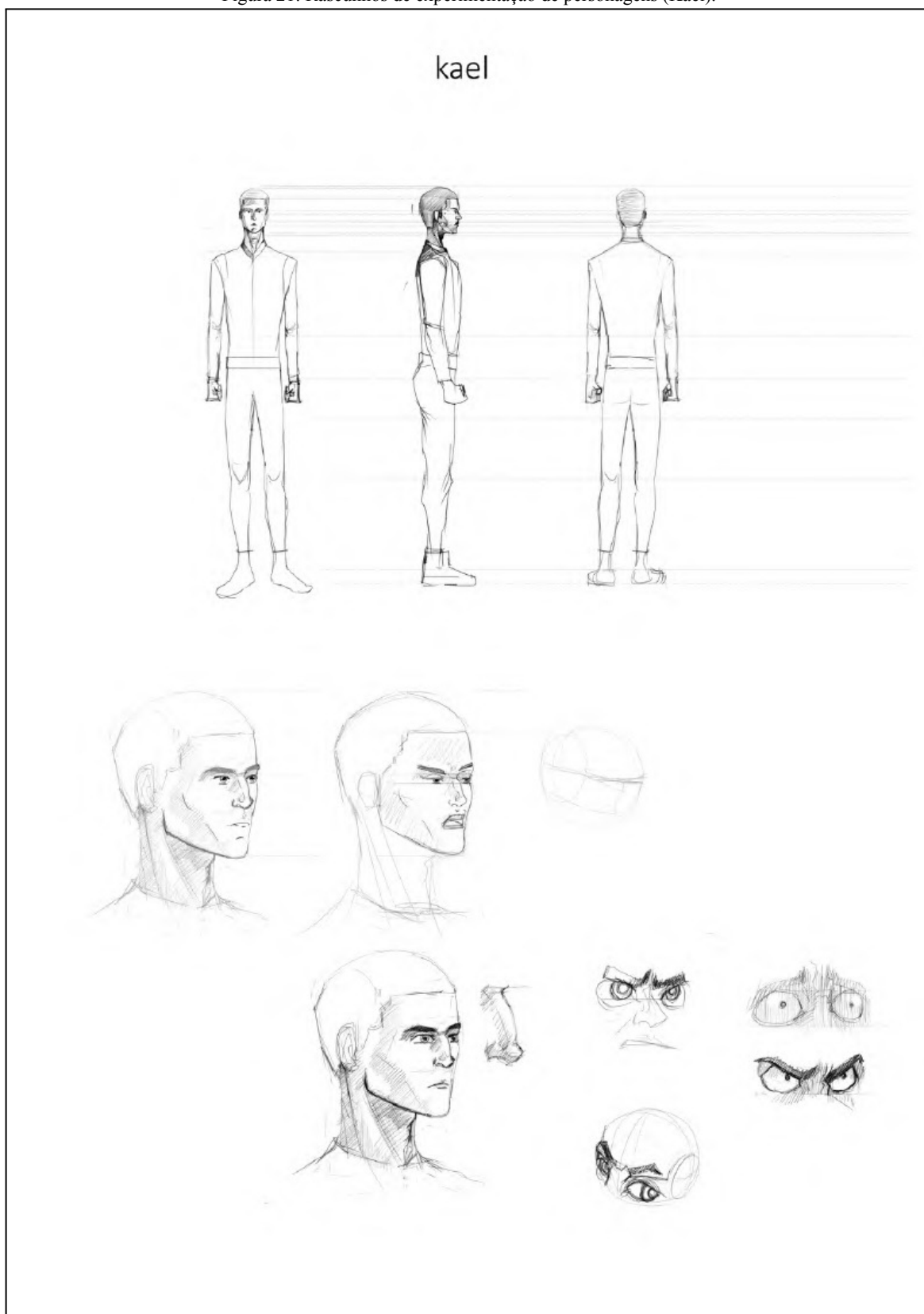
4.2. Criatividade

⁶ Moodboard criado a partir de imagens que foram extraídas do Pinterest.

4.2.1. Experimentação

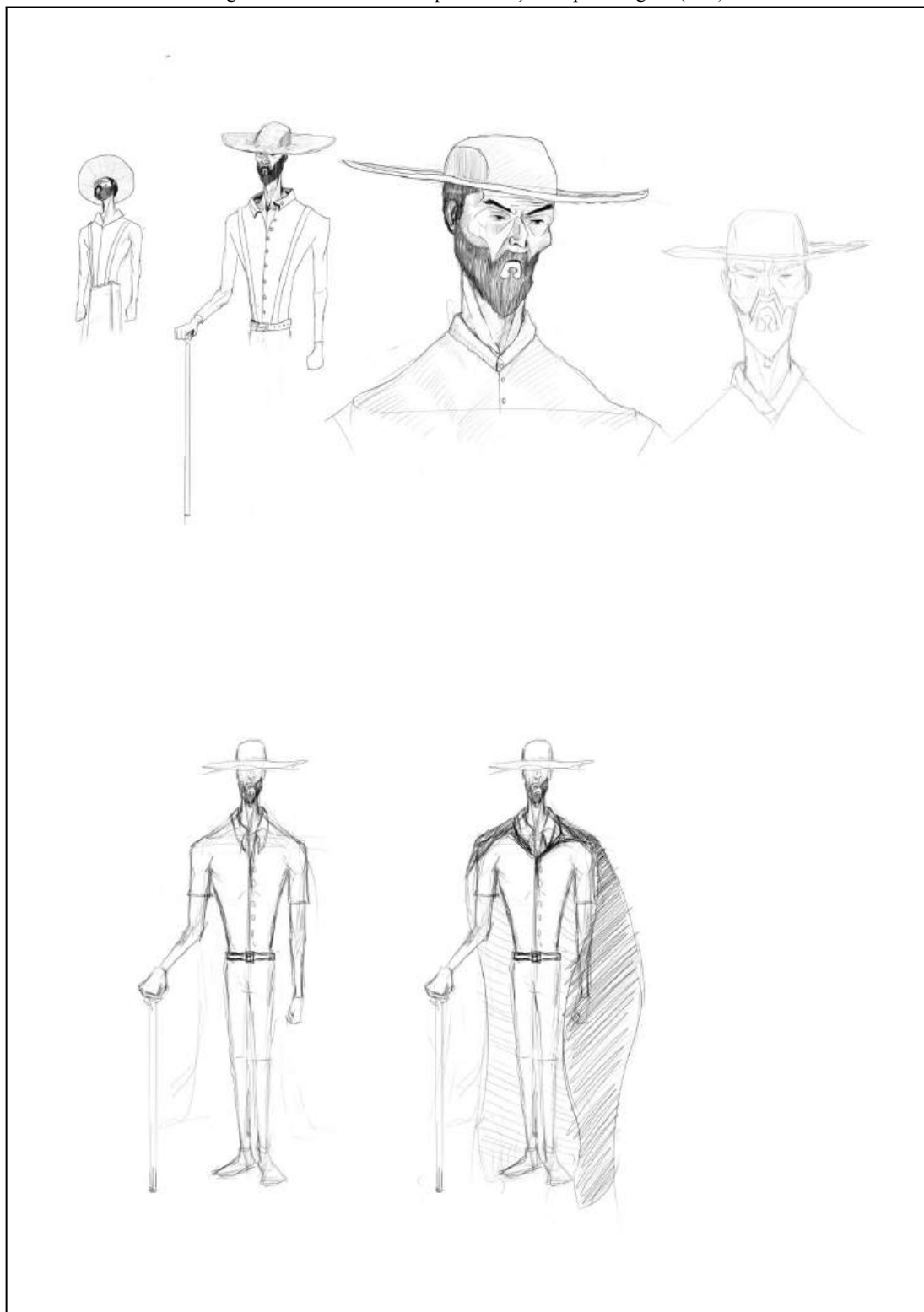
Na etapa de experimentação se construiu vários rascunhos e esboços que compoñham a história. Foram separadas três etapas para essa construção. A primeira etapa se constitui pela separação dos personagens que iriam participar da história e teriam seus esboços criados, e assim foi feito todas suas características de idealização visual, como: cabelos, estilo de traço, estrutura corporal, e principais características de cada personagem.

Figura 21: Rascunhos de experimentação de personagens (Kael).



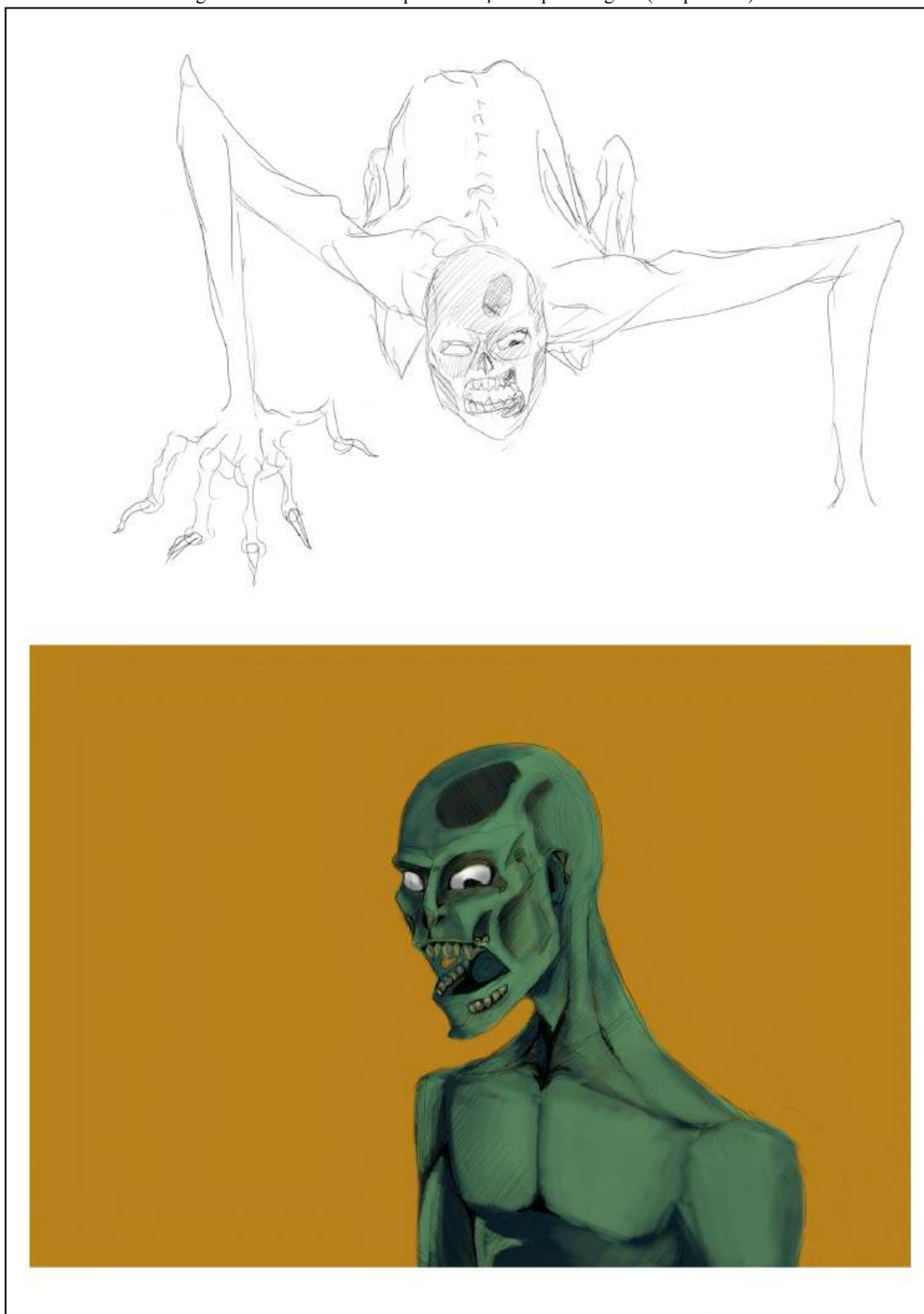
Fonte: do autor.

Figura 22: Rascunhos de experimentação de personagens (Joel).



Fonte: do autor.

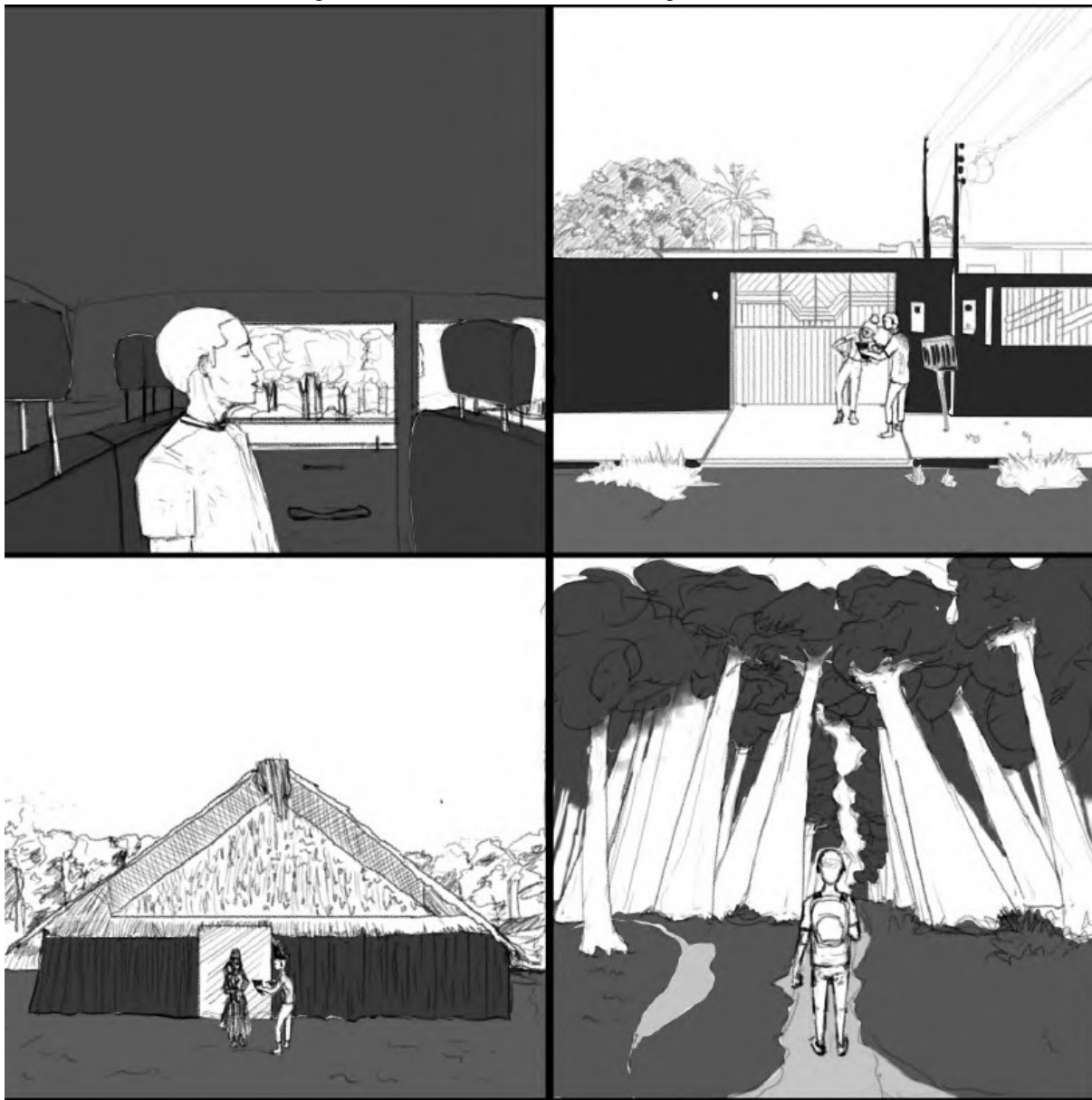
Figura 23: Rascunhos de experimentação de personagens (Corpo Seco).



Fonte: do autor.

Já na segunda etapa, foram testados esboços do local onde seria a interação dos personagens, o cenário em diferentes ângulos.

Figura 24: locais distintos trabalhados pela narrativa.



Fonte: do autor.

Os testes foram essenciais para a formação concreta e definitiva do que seria o projeto final desta experimentação.

4.2.2. Definições de Especificação

Para concretização mais eficaz deste projeto, foram utilizadas de maneira expressiva e pavimentadora, ferramentas e suportes necessários. Como Pivetta (2018) deixa claro, esta etapa é essencial para ter o suporte criativo na construção e ideação do projeto. Assim foi feita uma lista de materiais e ferramentas que foram utilizadas para a construção desse *color script* e ilustrações digitais.

- Computador
- Mesa digitalizadora
- Programas de ilustrações (*Photoshop, Illustrator*)
- programas de animação (*Open Toonz*)

Também foram separados conceitos de apoio para explicação da narrativa do *color script*.

- **Corpo Seco:** O Corpo Seco será representado de forma autoral, baseado no conto original do folclore, mas com algumas alterações, transformando em uma versão própria. O Corpo Seco será diretamente da Amazônia, vindo das florestas fechadas e sendo representado de forma mística e ameaçadora (LOPES NETO, 1999).
- **Público alvo jovem:** o público alvo será de extrema importância na conceituação da narrativa. A história precisará ser feita de maneira que atraia o público jovem, por isso o teor mais sombrio e o protagonista sendo um pré-adulto e estrangeiro em terras brasileiras, para atrair um certo tipo de empatia.

4.3. Criatividade Escrita

Pivetta (2018) deixa claro que não há uma necessidade de ter uma hierarquia rígida entre a escolha de criação da Criatividade Visual e Criatividade Escrita, podendo não fazer uma diferença significativa em um projeto individual como este. Deixando claro que, uma hierarquia mais exigente, seria essencial em uma criação maior, onde existiriam inúmeras

pessoas trabalhando no mesmo projeto. Por entendimento desses pormenores, foi feito primeiro a Criatividade Escrita, pois assim enriqueceria a criatividade visual.

4.3.1. Desenvolvimento do Texto e da Narrativa

Assim como é dito por Barthes (2011) “a narrativa é uma grande frase, como toda frase constativa, é de uma certa maneira o esboço de uma pequena narrativa” (BARTHES, 2011, p. 24). Ele explique com um conceito mastigado, que a narrativa não pode ser um aglomerado de palavras atordoantes sem nenhum sentido, jogadas de formas aleatórias; ela precisa ser organizada e centrada, como um significado, basicamente com início, meio e final. Por isso sua ideia explica que, uma narrativa funciona tal qual uma frase na língua, palavras ordenadas, sujeito, ação, objeto e relações lógicas, dando assim uma explicativa que a narrativa também é feita de palavras menores que se organizam para formar um sentido.

Deste modo, Barthes (2011), estrutura 3 níveis organizacionais de narrativas para a criação de uma história.

- **Nível de função:** Barthes diz que as narrativas são criadas com estruturas menores chamadas de funções, dentre as funções, estão as Cardinais: também chamada de “nós” da história, pois são encruzilhadas. Algo acontece; alguém faz uma escolha; por causa disso algo muda. E as Catalisadoras: Que são os espaços não importantes, porém ricos; eles não mudam o curso da história, mas preenchem meios dos pontos principais, dando à história uma narrativa mais lenta, acelerada, ou até enriquecida. Em resumo, se tirar a ação, a narrativa continua a mesma? caso sim, então é Catalisadora, se a resposta for não, é Cardinal.
- **Nível das ações:** Barthes analisa que as funções sempre se agrupam no sujeito das ações, também chamado de Actantes. Ele explica que o foco não é o psicológico do personagem, mas sim o papel formal que ele tem na história, pois dando adequado contorno à narrativa, eles criam coerência.
- **Nível da narração:** Ele implica que a história é o conteúdo e a narração é a expressão. Sendo assim, o fato que existe é história (o que acontece), e a narração é a que difere a história da narrativa (como é falado). O modo em que a narrativa chega a você, responsabiliza especificamente quem a contou.

Figura 25: Rascunhos de experimentação de personagens (Corpo Seco).



Fonte: do autor.

Com as pesquisas feitas em relação a narrativa, fez com que existisse um pontapé inicial para criação do projeto, dando luz e iniciando o desenvolvimento das próximas etapas que viriam.

4.3.2. Desenvolvimento de *Script*

O roteiro foi desenvolvido como um pilar para a criação da história, pois a partir dele foi reunida todas as informações que precisava para a criação do *storyboard*, a necessidade veio por meio de técnicas e funções que são utilizadas na criação de narrativas cinematográficas, dentre elas tem o jogo de câmera, enquadramento, velocidade da câmera,

efeito de vídeo, tudo englobava a forma na qual a cena tinha suas necessidades de criação. O *Script* pode ser achado no apêndice 1.

O tempo de tamanho da história foi consideravelmente pequeno, pois o objetivo era ser finalizado em uma animação, por mais que esta etapa finaliza apenas no *color script*; e neste caso foi pensado para uma animação de curta duração, com diálogos mais trabalhados, porém rápidos, focando mais na narrativa visual. O Roteiro pode ser achado no apêndice 2.

4.4. Criatividade Visual

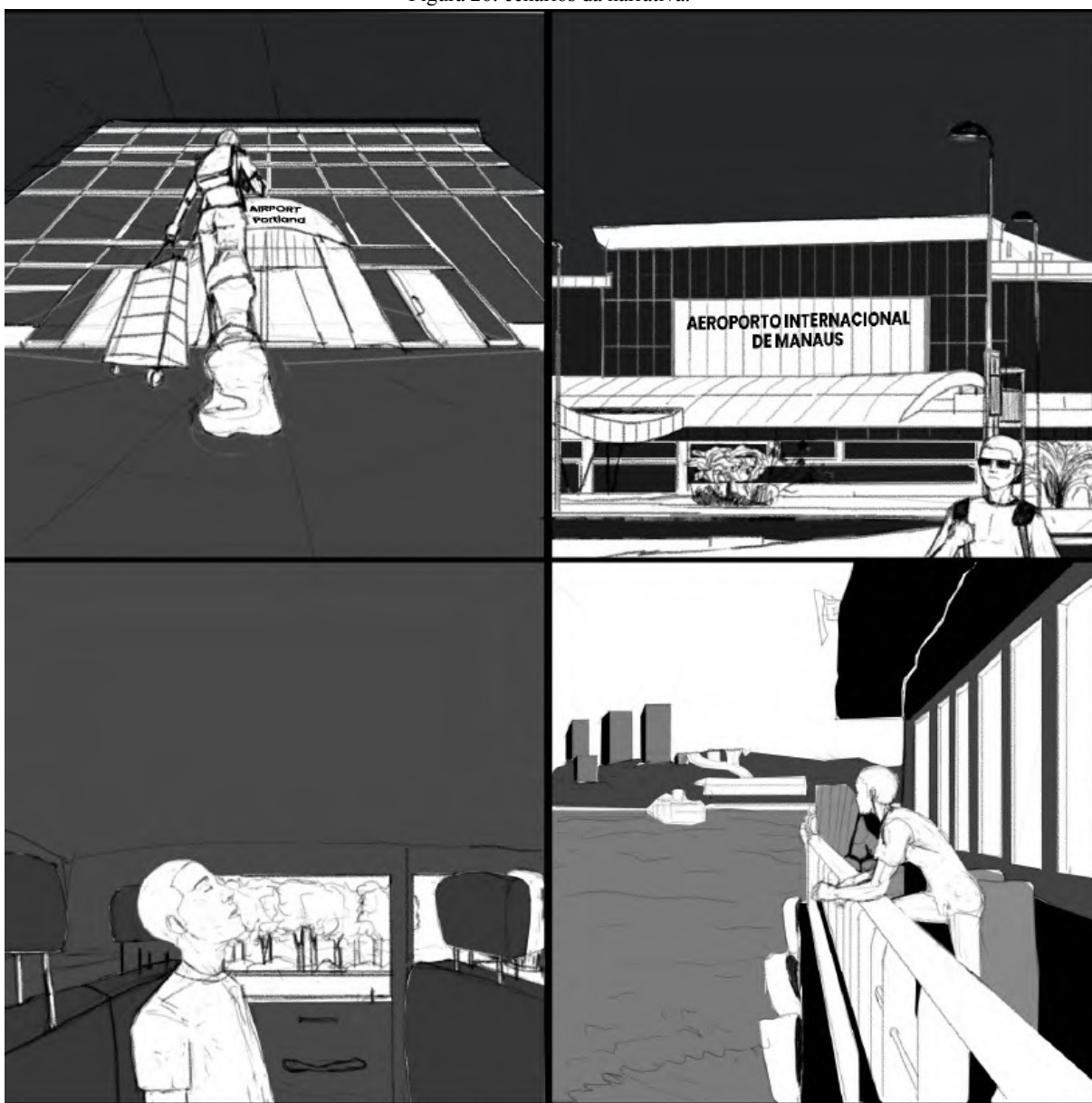
4.4.1. Expressão Gráfica

Para essa etapa, foi estabelecido personagens definitivos, colocando mais peso em suas expressões, e aparência mais condizentes com que seria apresentado na história.

Nesse projeto os personagens tiveram uma representação bem distinta um do outro deixando claro a divergência entre suas ações e representatividades; enquanto um possui uma idade mais nova, uma face jovem e uma expressão mais ansiosa e preocupada, o outro possui uma aparência mais velha, com rugas expostas, seus trajes bem mais “trapos”. Isso representa o peso distinto que os dois carregam, o Kael sendo a representação da desobediência e do arrependimento como consequência do luto, e em contrapartida, está a arrogância e a pertinência do Corpo Seco em julgá-lo culpado pela própria vontade.

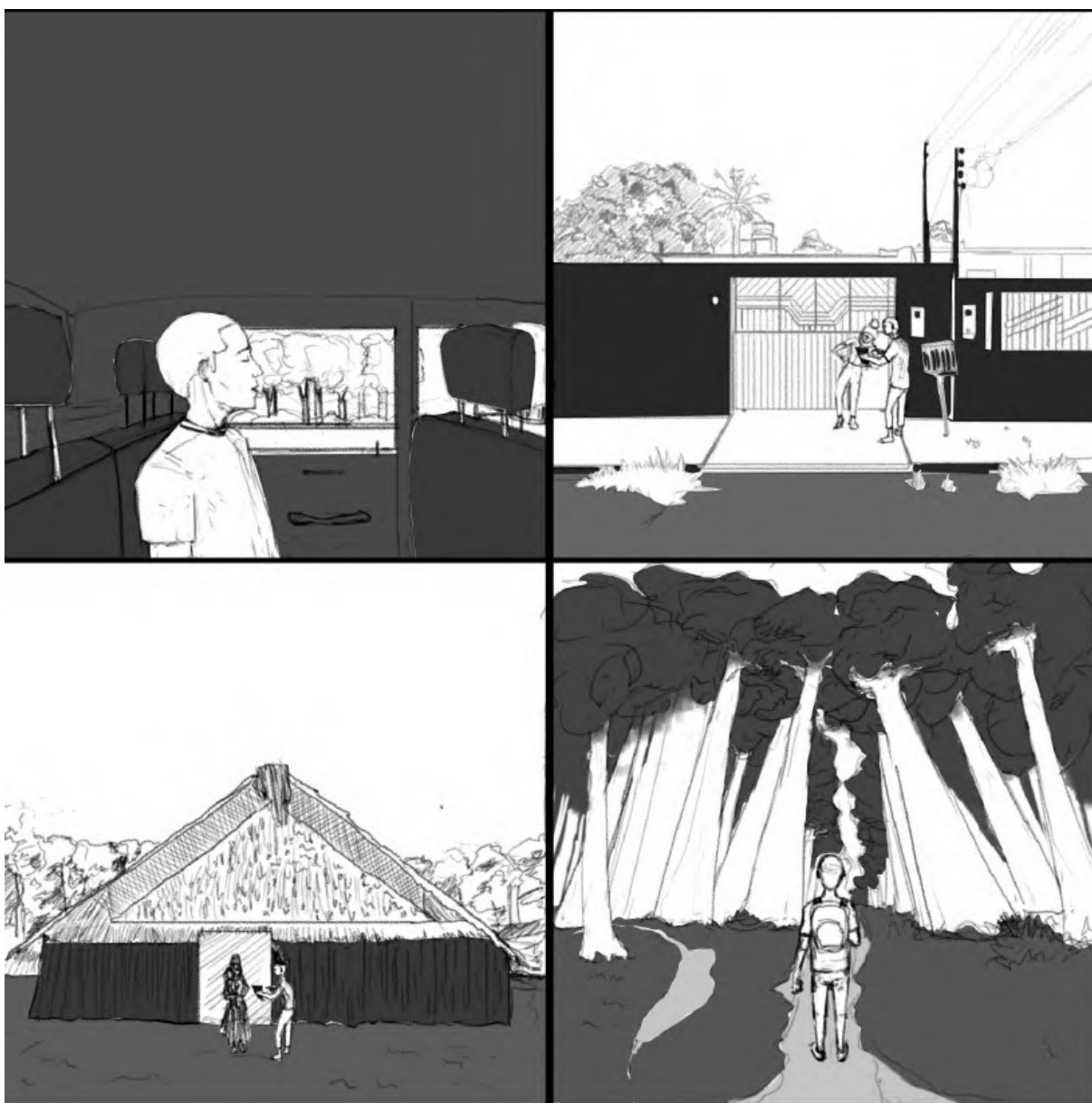
Também foram trabalhados os lugares na qual o personagem passa na história, antes do enredo principal na floresta onde conversa com o Corpo Seco. Esta etapa já é aplicada em um pré *storyboard*.

Figura 26: cenários da narrativa.



Fonte: do autor.

Figura 27: Cenários da narrativa.



Fonte: do autor.

4.4.2. Conotações Visuais

Para a criação do *color script*, foram desenvolvidos significados para a luz e as cores do projeto. A luz terá um início forte, mas com o cair da noite se enfraquecerá e o contraste de sombra será maior, justamente pelo teor macabro e de suspense que a história carrega. As cores estarão bem mais vivas nos primeiros quadrinhos e posteriormente saturadas, demonstrando um decaimento da narrativa ao longo do medo instaurado pelo Corpo Seco ao

personagem principal da obra, tudo isso mostrando o contraste da dúvida inocente bem no início, e o fim amargo ao final.

As cores por sua vez terão um significado profundo ao decair do dia. se iniciará com um verde mais claro junto ao amarelo ouro vivo; essas cores irão representar a vida, a procura pelo objetivo, pelo sonho, por aquilo que o fez estar naquela mata, tudo isso dando um tom inocente e vivo.

Enquanto ao cair da tarde, o amarelo ouro, tem um tom mais frio, sendo puxado para o laranja cobre, que dá o ar mais amistoso, perdendo acentuação do medo por achar que não está mais perdido, simbolizando o início da jornada mental com o Corpo Seco. Pós laranja cobre, a noite começa a se estabilizar, onde a conversa já está em seu apogeu e surge um azul índigo, uma coloração mais fria e escura, nesta fase o Kael está submerso na lareira crepita na qual o Corpo Seco montou para ele.

Por fim, surge o contraste maior com o azul fantasma, um azul no qual não possui brilho, é frio e seco, simbolizando o fim da jornada. Junto ao azul fantasma, nesta última etapa está o vermelho capri, que simboliza a negação de Keal perante seu destino, perante o julgamento do Corpo Seco.

Figura 28: Cenários da narrativa.

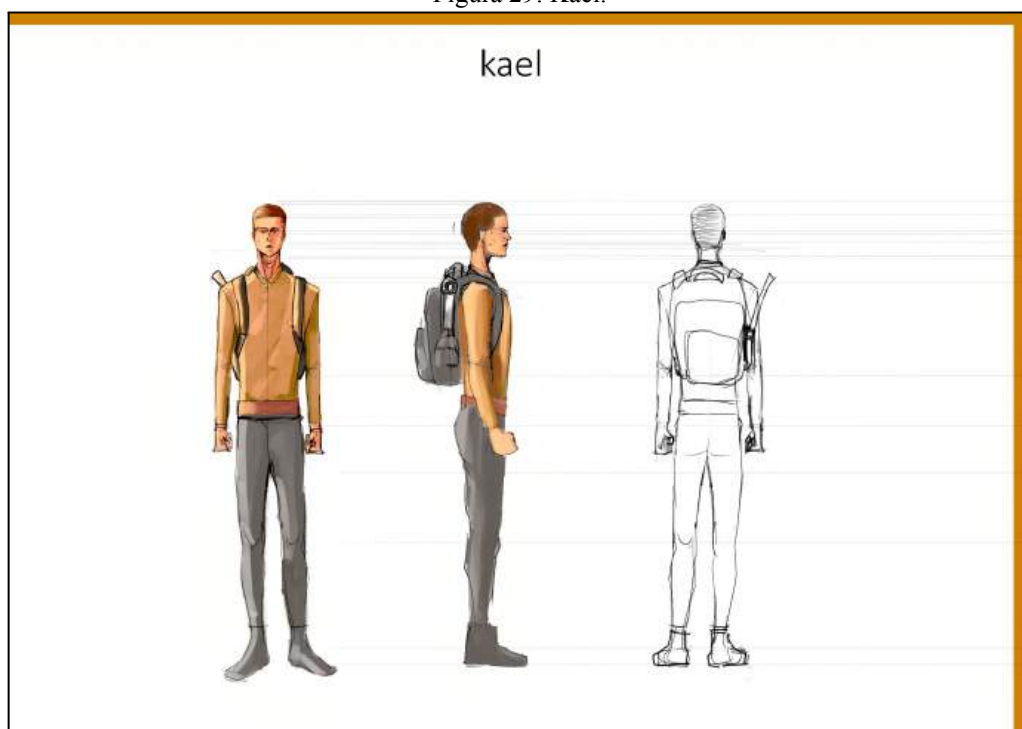


Fonte: do autor.

4.4.3. Projeto Gráfico

Nesta etapa de projeto gráfico, foi criado e definido o design de todos os personagens com suas cores e características marcadas, todos os detalhes das roupas, cabelos e barbas. Junto foram rascunhados alguns bancos de poses e expressões, caso seja necessário para auxiliar na criação do *color script*.

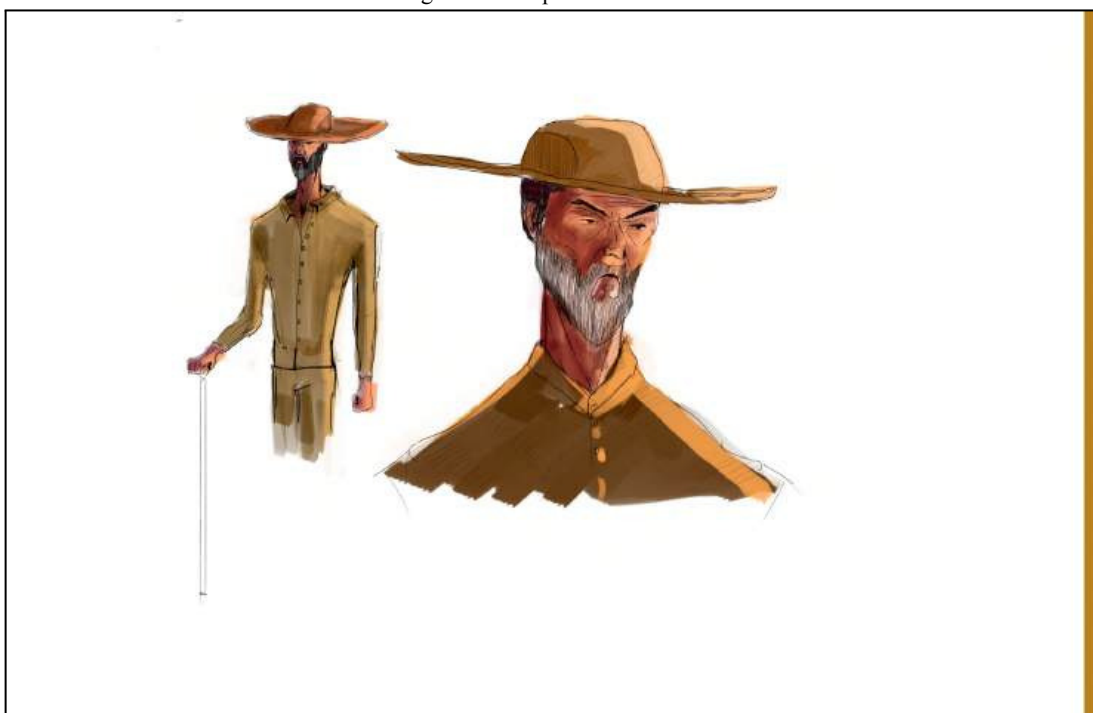
Figura 29: Kael.



Fonte: do autor.

Kael, o personagem principal, é um verdadeiro exemplo de um jovem corajoso, e simplesmente o resultado do significado “não tenho mais nada a perder”. Ele possui um cabelo mais curto, característica de sua personalidade e também por fazer parte da suas experiências nas forças especiais, acabou aderindo a esse gosto; possui trajes mais compostos, para condizer com sua narrativa. É motivado pelo desejo de arrependimento, por isso suas expressões demonstrando mais ansiedade.

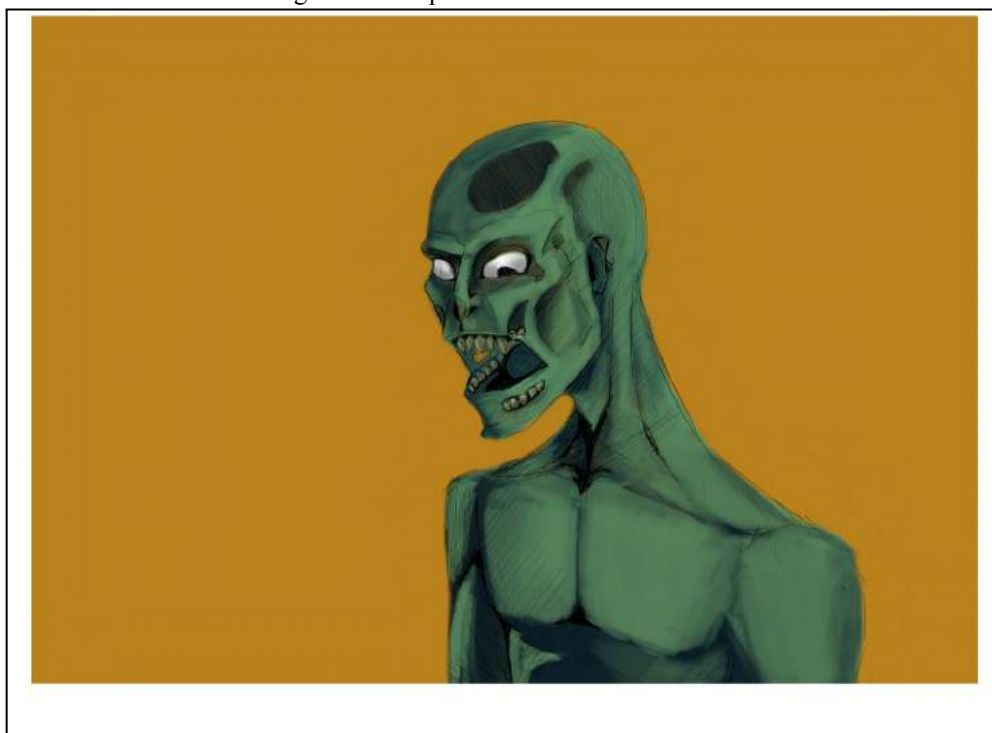
Figura 30: Corpo Seco humano.



Fonte: do autor.

Primeira forma do personagem Corpo Seco, uma personificação do que o protagonista conhecia do seu pai, como ele poderia ter sido caso ainda estivesse vivo. Com uma idade mais avançada, possuindo uma barba longa e espessa, e um chapéu clássico da mata; junto a um cachimbo e uma bengala, dando uma característica regional para ocultar o fato dele ser a representação do seu pai.

Figura 31: Corpo Seco em sua forma exata.



Fonte: do autor.

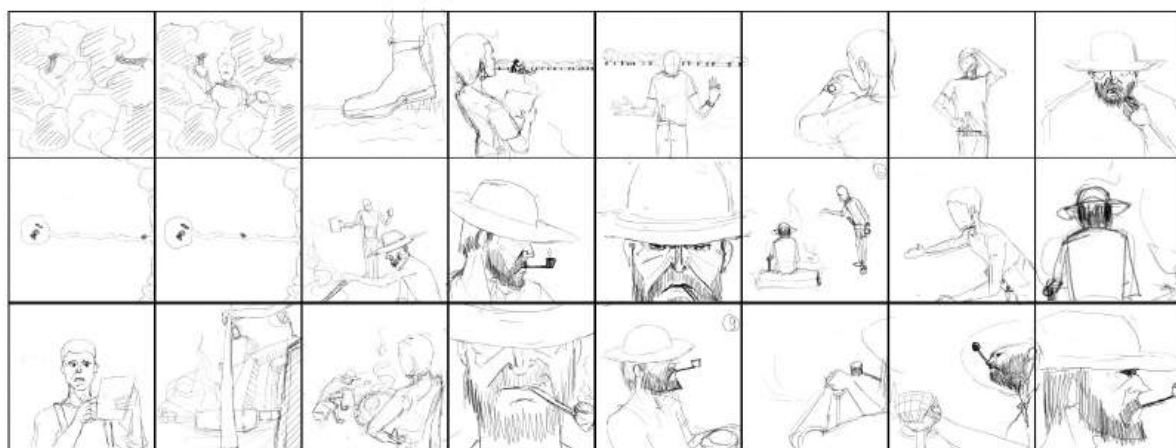
O Corpo Seco como antagonista da história possui todo um enredo direcionado ao seu próprio ego, caracteristicamente sendo um morto vivo, ele possui uma pele mais esverdeada justamente por estar em decomposição, dentes pontudos, e uma altura gigantesca, 2,80 m, medindo quase o dobro de Kael. Seus olhos são brancos claros, sendo destaque em um teor sombrio.

4.5. Editorial

4.5.1. *Storyboard*

Para a realização do *storyboard*, teve que ser produzida outra etapa antes, a de *thumbnails*, que está mais para uma técnica pré *storyboard*, pois são pequenos rascunhos rápidos, que denotam determinadas posições e gestos de personagens. Isso auxilia na criação mais certa dos *storyboards*.

Figura 32: thumbnails.



Fonte: do autor.

As *thumbnails* por levarem consigo o objetivo de pré caracterizar o *storyboard*, não precisa ser muito detalhada ou levar consigo uma representação exata da cena, ela serve como um plano de fundo para o que antes estava branco, mesmo possuindo esse conceito em mente, elas foram feitas de maneira bem mais práticas e rápidas, justamente para não perder muito tempo, por ser uma quantidade significativamente grande para a produção completa.

Nesta etapa, pode se construir com uma liberdade a mais, por ainda não ser o resultado final, o desenho pode ser de qualquer maneira, mas que pelo menos, seja possível identificar na hora da produção, por isso também podem ser modificadas poses, posições, objetos e assim por diante. Na produção dessas *thumbnail* e *storyboard*, acabaram tendo trechos representados visualmente, mas que não chegaram a ser consolidados, tanto na parte escrita quanto posteriormente na parte visual da produção das *thumbnails* e *storyboards*. Essas cenas que foram feitas, tiveram início antes da consolidação da história do projeto e da narrativa central, por isso seu descarte, mas ainda sim faz parte da história original e pode ser encontrada no *storyboard*.

Para o *storyboard*, por falta de tempo e de rapidez na produção, foi escolhido dez thumbnails para ser detalhadas, e Coloridas posteriormente no *color script*. Elas foram concretizadas as poses, cenários e visuais dos personagens. Todo o *storyboard* você pode achar no apêndice 3.

4.5.2. Arte Final e Colorização

Para a etapa de arte final e colorização, foi construído o *color script*, para a base de sua criação, foi utilizado o livro de Amidi (2011), foram utilizados exemplo do filme *Toy Story*, *Procurando Nemo* e *Vida de Inseto*. Delas foram pegas a utilização da mudança contínua de cor, no caso deste *color script*, a mudança de cor é mais natural do que sentimental, possui cores mais comuns dentre as cenas, os significado deles segue com o fluxo do dia, mas a temperatura da cor, ela tem significado, implica no estado mental do protagonista.

Dentre as 64 *thumbnails* produzidas, foram escolhidas apenas 36 para representar a história da narrativa, dentre as 36 foram escolhidas 10 para completar o *storyboard* e produzir o *color script*, isso devido a necessidade de um resultado mais preciso e trabalhado. As seis escolhidas resumem de forma direta todo o contexto da narrativa, englobando toda sua mudança de cor, ciclo contínuo da narrativa, mostrando como cada parte irá se comportar em um projeto completo.

Primeiro foi selecionada as 36, após a seleção foi feito uma mancha gráfica de 12 *thumbnails* por coluna, possuindo um total de 3 colunas.

Figura 33: *thumbnails* completa.



Fonte: do autor.

Depois disso, foram sobrepostas as cores bases já ditas para cada cena para as *thumbnails*, para ter o guia básico de construção de cena, deixando o projeto mais rico e bem construído.

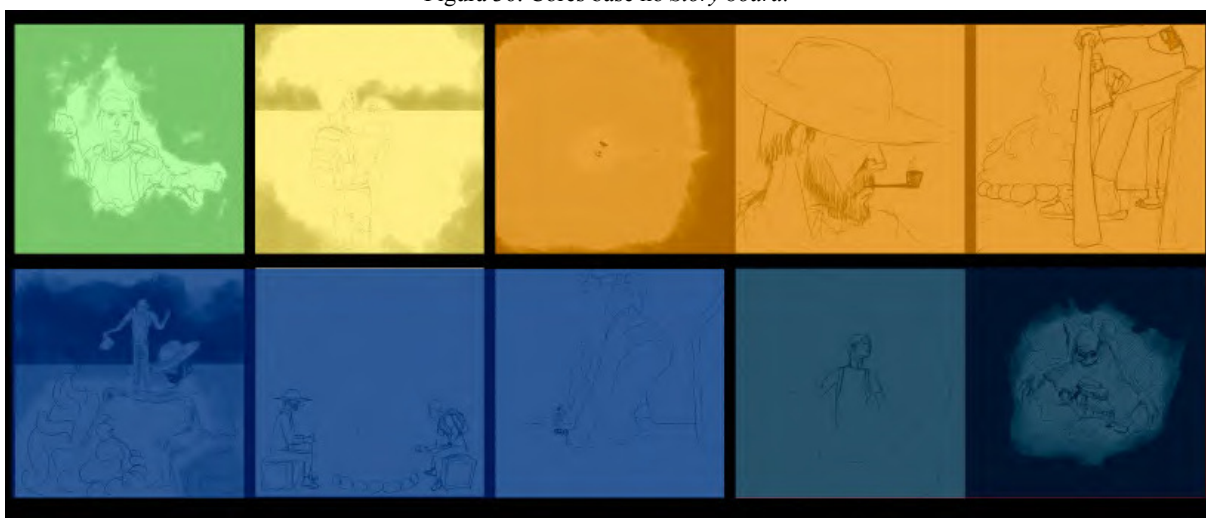
Figura 34: *color script* com cores base.

Fonte: do autor.

Com a base já separada e colorizada, foram escolhidas 10 dessas cenas que englobassem toda a paleta de cores, para simplificar de forma prática o projeto. Nele vai ser trabalhado o *storyboard* de forma mais concreta, e posteriormente feito o *color script*.

Figura 35: *storyboard* completo.

Fonte: do autor.

Figura 36: Cores base no *Story board*.

Fonte: do autor.

Foi escolhido as cores mais comuns encontradas na paleta de cor do dia a dia, mas cada uma simboliza uma passagem do Kael naquele lugar, não apenas as escolhas das cores, mas também a temperatura delas.

O verde mais claro e quente representa a vida de Kael, sua disposição para encontrar com o pai e a esperança de um dia achá-lo. Isso é muito importante para a história, pois nesta etapa, ele ainda está no mundo real e procurando seu pai, diferente dos outros quadros, nos quais ele está em sua própria mente.

O amarelo ouro representa a proposta do Corpo Seco, na qual o protagonista, por estar dentro do círculo, já a cede. Nesta etapa, ele já não está mais na vida real, e sim entrando para o meio do seu subconsciente, na qual foi invadido e será testado. O Corpo Seco já está mexendo com a cabeça de Kael, e após isso, só irá piorar, por isso vem a representação do cair da noite, possuindo todas suas cores como escolhas.

O laranja cobre representa a aceitação da proposta, o caminha até o Corpo Seco já simboliza toda a perda de escolhas, neste momento o Kael já está caminhando para a morte.

Os dois tons de azul, o índigo e o fantasma, simbolizam a frieza mental em que o protagonista se encontra. Com o decorrer dos diálogos, foram-lhe dado fatos que mostram coisas não aceitas por Kael, coisas que tentou negar e esconder no fundo da sua mente, mas o Corpo Seco a encontrou e as desenterrou.

Por fim, temos o vermelho capri, na qual simboliza a negação de Kael perante a morte, esse vermelho não é na mancha gráfica, pois é um detalhe específico do personagem, o cenário permanece o azul fantasma.

4.6. Finalização

4.6.1. Configuração Prévia e Detalhamento

A etapa de configuração prévia mostra o resultado do projeto e sua proposta para a versão final. Com cores perfeitamente aplicadas, as cenas começaram a surgir de forma mais contínua, com o *storyboard* dos cenários, das poses e das aparências já concretizados, ficou bem mais fácil a finalização.

O *color script* possui apenas duas fileiras de 5 colorizações, dando um total de 10 desenhos completos, desenhos distintos que resumem bem a história. Arte maior completa no Apêndice 4.

Figura 37: *color script* finalizado.



Fonte: do autor.

O *Color script* pode ser encontrado em diversos livros que mostram o processo de pré-produção em várias obras, como já citadas anteriormente, “Procurando Nemo”, “*Toy story*” e outras do estúdio Pixar. Esses livros tem o nome de “*artbooks*”. Para ter um resultado similar desses *artbooks*, foram feitos *mockups* para esta simulação.

Figura 38: Aplicação *color script*.



Fonte: do autor.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse projeto se inicia com o objetivo de trazer mais conectividade do público jovem com a cultura e o folclore brasileiro, com uma pegada mais autoral criativa e descentralizada, justamente para existir essa possibilidade de criação na qual ninguém se prenda ao antigo ou ao que ninguém pode mudar. O folclore está aí para ser usado, existem inúmeras versões de cada uma das criaturas folclóricas, e cada uma delas é uma alternativa da ideia original dos personagens. Por isso, este projeto surge sem nenhuma amarra, ou medo em mudar a história original, criando assim uma autoral.

Essa história foi definida justamente para essa ideia de inovação por parte da cultura atrelada a modernidade; muitos outros países possuem cultura própria, possuem seus próprios contos e folclore, e alguns deles trabalham de forma pesada na própria história da sua terra, ensinando as novas gerações que, sua terra faz parte de quem eles são. E por causa desta problemática, foi cogitado a criação para uma narrativa própria, possuindo como referência o folclore brasileiro.

Dentre as inúmeras dificuldades de tempo, este projeto surgiu com uma proposta de animação, na qual seguiria todas as expectativas descritas anteriormente, e trazendo com sigo, algo bem escasso no nosso cotidiano e na nossa cultura. Essa ideia já estava na minha cabeça antes mesmo das primeiras páginas do TCC, mas infelizmente não se concretizou, pois acabei entrando em CLT e perdi todo o tempo que tinha. Acabei tendo que fazer quase metade das escritas nas horas livres do trabalho, não me arrependo, mas acredito que se fosse diferente, talvez tivesse conseguido uma Animatic, por mais que eu tenha começado alguns esboços de rotoscopia. Com dificuldades ou não, estabeleci minha meta de conseguir fechar este ciclo, e concretizei-o! Procurei terminar as etapas que eu conseguiria fazer em um período curto de tempo, e que passasse exatamente o que eu tinha em mente, toda a atmosfera em processo de decaimento, com um começo livre e um fim preso ao terror.

Baseada nesta problemática, foi utilizado a metodologia de pivetta (2018), e separado seus passos para o melhor entendimento (planejamento, criatividade, editorial e finalização). A utilização da metodologia se deu por recomendação de Vitor, no qual encaixou feito luva para o projeto. E fez com que concluísse todos os parâmetros necessários para a conclusão deste projeto, e trouxe a realidade “Seco - Um Mito Brasileiro”.

A falta de ligação com nossa cultura nos tira dos parâmetros de respeitá-la. Logo, entende-se que este projeto de cunha autoral, possui uma proposta competitiva para a cultura moderna do Brasil. O desenvolvimento do color script foi adotado como ponto de partida para um projeto maior, voltado à produção completa da animação dessa história, tarefa que exige tempo. Prevê-se que este trabalho possa evoluir futuramente, sendo ampliado em pesquisas posteriores, inclusive em nível de mestrado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Aracy. **O popular e o erudito**: em busca de uma relação crítica. Revista ARS (São Paulo), v. 12, n. 24, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ars/a/bWmQcNDDkjmHOYmJyCXWdWc/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

AMIDI, Amid. **The Art of Pixar**: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation. São Francisco: Chronicle Books, 2011.

ANIMOST. *CGI animation process*. [S. l.], s.d. Disponível em: <https://animost.com/tutorials/cgi-animation-process/>. Acesso em: 1 fev. 2026.

BEZERRA, Larissa Rogério. História do desenho animado e sua influência na formação infantil. In: **ENCONTRO CEARENSE DE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO (ECHE)**, 11.; **ENCONTRO NACIONAL DO NÚCLEO DE HISTÓRIA E MEMÓRIA DA EDUCAÇÃO (ENHIME)**, 1., 2012, Fortaleza. Anais... Fortaleza: Impreco, 2012. p. 1182–1195.

BRASIL ESCOLA. **Corpo-seco**. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/folclore/corpo-seco.htm>. Acesso em: 02 dez. 2025. [Brasil Escola](#)

CARVALHO, Luciano. **O Menino e o Mundo**: conheça a animação brasileira indicada ao Oscar. Tecmundo, 14 jan. 2016.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 11. ed. Rio de Janeiro: Global Editora, 2002.

CREATIVOSONLINE. **Rotoscopia**: a técnica de animação que dá vida às imagens. 26 out. 2022. Disponível em: <https://www.creativosonline.org/pt/rotoscopia.html>. Acesso em: 03 ago. 2025.

FAILES, Ian. **Inside the colorscript process**: day 1 at VIEW. Fxguide, 2015. Disponível em: <https://www.fxguide.com/quicktakes/inside-the-colorscript-process-day-1-at-view/>. Acesso em: 08 set. 2024.

FLEISCHER STUDIOS. **mRotoscope**. Disponível em: <https://www.fleischerstudios.com/mrotoscope.html>. Acesso em: 14 ago. 2025.

FOLHA. ‘Sítio do Picapau Amarelo’ volta em desenho animado. Folha de S.Paulo, 2 jan. 2012.

GUIA DO ESTUDANTE. **Cidade Invisível revive o folclore brasileiro**. São Paulo: Guia do Estudante, 19 fev. 2021. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/dica-cultural/cidade-invisivel-revive-o-folclore-brasileiro/>. Acesso em: 14 ago. 2025.

GUARISSE, André. **O Art Nouveau de Emile Gallé e seus contemporâneos**. Caroli, 2018. Disponível em: https://www.caroli.org/wp-content/uploads/2018/05/livro_artes.pdf. Acesso em: 09 set. 2024.

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. *Cartado Folclore Brasileiro*. Brasília: IPHAN, 1995. Disponível em: <https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/CartadoFolcloreBrasileiro1995.pdf>. Acesso em: 02 dez. 2025..

IWASAKI, Hirotoishi. **Exploring the etymology of rotoscope**. Media Arts Current Contents (MACC), 28 ago. 2024. Disponível em: <https://macc.bunka.go.jp/5012/>. Acesso em: 02 dez. 2025. [Mundo Educação](#)

LOPES NETO, João Simões. **Assombrações do interior**. Porto Alegre: Martins Livreiro, 1999.

LOVING VINCENT. **Direção:** Dorota Kobiela; Hugh Welchman. Polônia: BreakThru Productions, 2017. 1 DVD (95 min), son., color.

MEZZOLAB. **The History of Animation** – Full Guide. Disponível em: <https://www.mezzolab.com/blog/the-history-of-animation>. Acesso em: 02 dez. 2025.

MUNDO EDUCAÇÃO. **Corpo-seco**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/folclore/corpo-seco.htm>. Acesso em: 02 dez. 2025. [Mundo Educação](#)

NASSIF, Tamara. **Na crise, animadores brasileiros sobrevivem graças à demanda internacional**. Veja, 2020. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/na-crise-animadores-brasileiros-sobrevivem-gracas-a-demanda-internacional>. Acesso em: 05 set. 2024.

OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA. **Sítio do Picapau Amarelo ganha desenho na Globo**. 5 dez. 2011. Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/educacao-e-cidadania/caderno-da-cidadania/sitio-do-picapau-amarelo-ganha-desenho-na-globo/>. Acesso em: 08 set. 2024.

PEREIRA, Maurício. **O Corpo Seco**. Taubaté: Noir, 2020.

PINTEREST. *Imagens utilizadas*. [S. l.], s.d. Disponível em: <https://pin.it/25aUGVYe5>. Acesso em: 1 fev. 2026.

PIVETTA, Luiz. **Design de narrativas gráficas: como a metodologia projetual visual pode auxiliar a produção de uma HQ**. 2018. 131 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

PRECEDENCE RESEARCH. **Animation market size worth USD 895.71 billion by 2034:** Fueled by streaming, gaming, and e-learning demand. GlobeNewswire, 21 jul. 2025. Disponível em: <https://www.globenewswire.com/news-release/2025/07/21/3118867/0/en/Animation-Market-Size-Worth-USD-895-71-Billion-by-2034-Fueled-by-Streaming-Gaming-and-E-Learning-Demand.html>. Acesso em: 15/ fev 2025.

SILVA, Ana Catarine Mendes da; HERGESEL, João Paulo Lopes de Meira. O horror nas animações brasileiras: considerações estilísticas em historietas assombradas. In: **SEMINÁRIO DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UFSM**, 2., 2022, Santa Maria. Caderno de Resumos... Santa Maria: UFSM, 2022. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/513/2022/02/Caderno-de-Resumos-II-Seminario-Discente-do-POSCOM-UFSM-1.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2025.

SP, G1. **Sítio do Picapau Amarelo volta ao ar como desenho animado.** G1, 2011. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2011/12/sitio-do-picapau-amarelo-volta-ao-ar-em-nova-versao-em-desenho-animado.html>. Acesso em: 05 set. 2024.

TAGLIARI, Ana; GALLO, Haroldo. **O movimento inglês Arts and Crafts e a arquitetura Norte-Americana.** Instituto de Artes – UNICAMP, 2007. Disponível em: <https://www.ifch.unicamp.br/eha/atas/2007/TAGLIARI,%20Ana%20e%20GALLO,%20Haroldo.pdf>. Acesso em: 09 set. 2024.

TODA MATÉRIA. **Lenda do Corpo-seco.** Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/corpo-seco/>. Acesso em: 02 dez. 2025.

APÊNDICES

Apêndice 1 - Script

1. 1. PG — Plano Geral

2. Mostra o ambiente inteiro.

Serve para situar o espectador no espaço.

3. Ex.: ver a floresta inteira, a clareira, o cenário amplo.

4. _____

5. 2. PGM — Plano Geral Médio / Plano de Conjunto

6. Mostra um grupo ou parte maior do ambiente, mas sem ser tão aberto quanto o PG.

Útil para ver duas pessoas em diálogo + parte do cenário.

7. _____

8. 3. PM — Plano Médio

9. Mostra o personagem da cintura pra cima.

Usado para diálogos e expressões mais gerais.

10. _____

11. 4. CLOSE — Close-up

12. Um enquadramento bem próximo do rosto, objetos ou detalhes.
Serve para foco emocional ou atenção.

13. Ex.: close nos olhos do Velho, close no símbolo no pulso.

14. _____

15. 5. CLOSE EXTREMO (ECU – Extreme Close Up)

16. Ainda mais fechado que o close normal.

Mostra só os olhos, só a boca, só a tatuagem.

17. _____

18. 6. OVER THE SHOULDER (OTS) — Sobre o Ombro

19. Plano típico de conversa.

A câmera fica atrás de um personagem olhando para o outro.

20. _____

21. 7. TRAVELLING

22. Movimento da câmera **se deslocando fisicamente** para frente, para trás ou para os lados.

23. Ex.: "travelling para frente" = a câmera avança em direção ao personagem.

24. _____

25. 8. PAN / PANORÂMICA

26. A câmera **gira** para a esquerda ou direita sem sair do lugar. Como se fosse o movimento de virar a cabeça.

27. _____

28. 9. TILT

29. A câmera gira **pra cima ou pra baixo** sem se mover.

30. _____

31. 10. CONTRALUZ

32. A luz vem de trás do personagem. Cria um efeito dramático (silhueta).

33. _____

34. 11. V.O. — *Voice Over* / Voz em Off

35. Quando o personagem **fala, mas não está fisicamente na cena**, ou é uma narração.

36. Ex.: narração inicial do Kael.

37. _____

38. 12. CONT'D — *Continued*

39. Usado quando o mesmo personagem continua falando depois de uma ação.

40. Ex.:

Kael (CONT'D) = Kael continua falando após uma pausa.

41. _____

42. 13. CUT TO: / CORTE PARA:

43. Indica uma mudança imediatamente para outra cena.

44. _____

45. 14. FADE IN / FADE OUT

46. Transição gradual de claridade para escuridão ou vice-versa.

Apêndice 2 - Roteiro

1. TÍTULO: SECO
- 2.
3. ROTEIRO
- 4.
5. EXT. FLORESTA - ENTARDECER
- 6.
7. NARRAÇÃO (V.O.)
8. Há lugares que o tempo esqueceu. Kael não.
- 9.
10. Kael, 20 e poucos anos, mochila nas costas, caminha entre galhos secos. Seus passos ecoam abafados entre as folhas mortas. Ele entra em um CÍRCULO GRAMADO, isolado e fora de lugar.
- 11.
12. EXT. CLAREIRA - ENTARDECER
- 13.
14. Kael observa ao redor, confuso. Pega um mapa, verifica, coça a cabeça.
- 15.
16. CORTA PARA:
- 17.
18. EXT. CLAREIRA - MAIS TARDE
- 19.
20. Uma fogueira crepita. Sentado em um tronco, O VELHO, encurvado, barba espessa e olhos gastos, fuma um cachimbo, quase imóvel.
- 21.
22. Kael
23. (com cautela)
24. Olá, com licença, senhor! Estou meio perdido. Queria saber se estou no lugar certo!
- 25.
26. VELHO
27. (tom lento)
28. Talvez esteja... ou talvez tenha seguido o caminho errado.
- 29.
30. Kael estranha a resposta, confere o mapa novamente. Sussurra para si.
- 31.
32. Kael
33. Não, não... é aqui mesmo o lugar que eu marquei... ou pelo menos era.

- 34.
35. VELHO
36. Confie em seus instintos, jovem... Mas saiba: nem tudo é o que parece. Às vezes, a escuridão se disfarça de luz para atrair os ingênuos.
- 37.
38. Kael estreita os olhos. Fita o homem. Sua calma e permanência ali são desconcertantes.
- 39.
40. Kael
41. Interessante, senhor. Muito poético. Mas estou procurando isso aqui há mais de três horas. Qual o seu nome, por favor?
- 42.
43. (olha o relógio)
- 44.
45. Kael (CONT'D)
46. É que estou com um pouco de pressa...
- 47.
48. VELHO
49. (tom sombrio)
50. Cuidado com o que procura, jovem, pois nem todas as respostas são benignas.
- 51.
52. Ele ergue os olhos - negros, profundos.
- 53.
54. VELHO (CONT'D)
55. Meu nome é insignificante. Alguns me chamam de Guardiã das Florestas.
- 56.
57. Kael
58. Guardiã das Florestas? Ninguém nas aldeias falou de você... Você vigia estas matas? O que faz aqui... sentado nesse tronco?
- 59.
60. VELHO
61. As aldeias já não se abrem aos segredos antigos. Aqui, entre sombras e murmúrios, tecemos teias de destino. Mas você... carregar mais do que curiosidade.
- 62.
63. Ele observa Kael intensamente.
- 64.
65. VELHO (CONT'D)
66. Cuidado... Sonhos podem se transformar em pesadelos.
- 67.

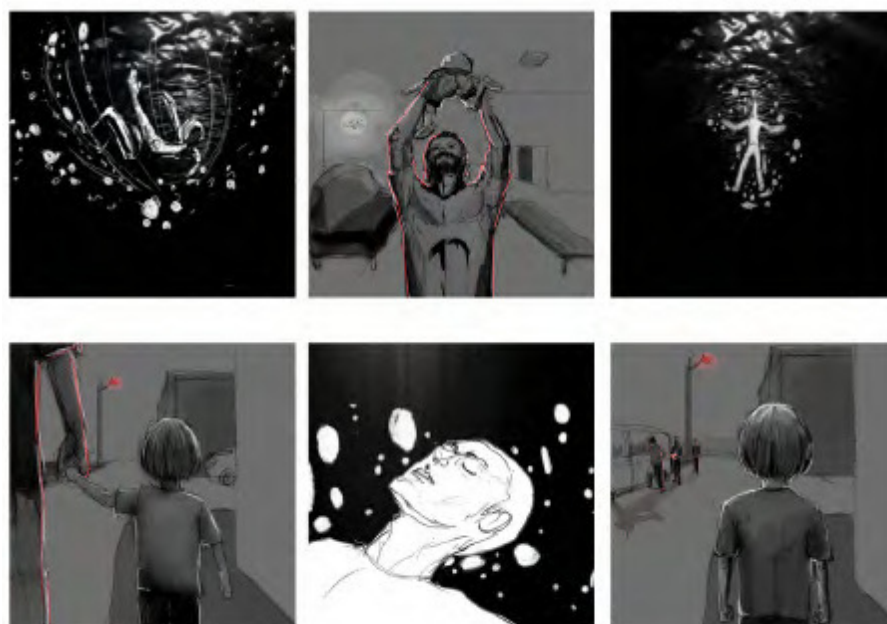
68. Kael
69. Não é sonho! É algo que venho procurando há tempos. Só quero respostas!
- 70.
71. Kael se irrita.
- 72.
73. Kael (CONT'D)
74. Pelo que vejo, o senhor não me tem muito a oferecer. Já estou de saída.
- 75.
76. VELHO
77. (soprando fumaça)
78. O que é a verdade senão uma sombra que dança na mente dos tolos?
- 79.
80. A fumaça o envolve. Ele quase desaparece entre ela, mas sua voz continua no ar.
- 81.
82. VELHO (V.O.)
83. A busca por respostas pode levar a caminhos sombrios que a mente não ousa sondar. Mas venha, não se apresse, queridinho... Posso levá-lo onde deseja, se assim me deixares.
- 84.
85. Kael se irrita com a fumaça.
- 86.
87. Kael
88. Como assim me levar aonde desejo? Você sabe pra onde quero ir? Que caminhos são esses?
- 89.
90. VELHO
91. Os caminhos que te ofereço são os labirintos da tua própria alma. Onde desejo te levar é onde teus medos se escondem. E os enigmas... são só os sussurros do destino que aguarda nas profundezas da tua mente.
- 92.
93. Kael estremece. Algo no velho penetra sua mente. Ele se afasta um passo, tonto.
- 94.
95. Kael
96. Que porra é essa?! Que tipo de criatura é você?! Pare de jogar fumaça na minha cara e me diga onde estou! Você conhece meu pai?!
- 97.
98. VELHO

99. (sutil, ameaçador)
100. Ande. Saia... Pegue contigo teu desejo e suma! Conseguirias...? Não... Vieste de longe demais para voltar agora. Minha fumaça te provoca. Te chama. Tua ânsia ecoa em ti.
- 101.
102. (beat)
- 103.
104. Teu pai? Se o conheço? Você o conhece...? Você... se conhece, Kael?
- 105.
106. Kael recua, surpreso. Medo.
- 107.
108. Kael
109. (com voz falha)
110. Co-como sabe o meu nome?
- 111.
112. VELHO
113. Ainda não respondeu minha pergunta. Você se conhece?
- 114.
115. O velho segura o cachimbo de lado, encara Kael nos olhos.
- 116.
117. Kael
118. Mas que po...
- 119.
120. VELHO
121. (interrompendo, explosivo)
122. Desrespeito! Raiva! Ganância! Poder?! Você acha que tinha poder?!
- 123.
124. (aproxima-se lentamente)
- 125.
126. VELHO (CONT'D)
127. Seu desrespeito juvenil, sua raiva da solidão... era isso o seu poder? Consentimento para ferir o que amava?
- 128.
129. Kael tenta reagir, mas está paralisado. As palavras o esmagam.
- 130.
131. VELHO (CONT'D)
132. Jovem efêmero, cego! Não se arrepende? Deixou seu bem mais precioso escorrer pelos dedos... sem sequer partilhar com quem te amava?
- 133.

134. O velho mexe na fogueira com a bengala. Kael vê uma tatuagem em seu pulso - idêntica à de seu pai.
- 135.
136. VELHO (CONT'D)
137. Achas que vindo aqui provarás algo a ela?
- 138.
139. (olha fixamente para Kael)
- 140.
141. VELHO (CONT'D)
142. Quem feriste tanto... Pensas que ela te fará melhor? Bendito esforço, maldita esperança. Pois de ti... vem a morte.
- 143.
144. Kael, em lágrimas, balbucia:
- 145.
146. Kael
147. Pai? É você?
- 148.
149. O velho olha para ele - não com ternura, mas com pesar.
- 150.
151. VELHO
152. Pai...? Não. Talvez essa seja a figura que mais anseia ver. Por isso me vê assim.
- 153.
154. (ele se levanta, deixando Kael imóvel)
- 155.
156. VELHO (CONT'D)
157. Passei tanto tempo te vasculhando neste joguinho. Agora...
- 158.
159. (joga o cachimbo na fogueira)
- 160.
161. VELHO (CONT'D)
162. Pobre garoto... cometeu o erro de procurar o que nunca mereceu. Aqui, tudo o que há é poeira e ossos.
- 163.
164. O velho se aproxima de suas costas. Kael está imóvel.
- 165.
166. VELHO (CONT'D)
167. A consequência do teu desrespeito, por mim julgada, é a morte.
- 168.
169. CORTE BRUSCO PARA PRETO.
- 170.
171. FIM.

Apêndice 3 - Storyboard

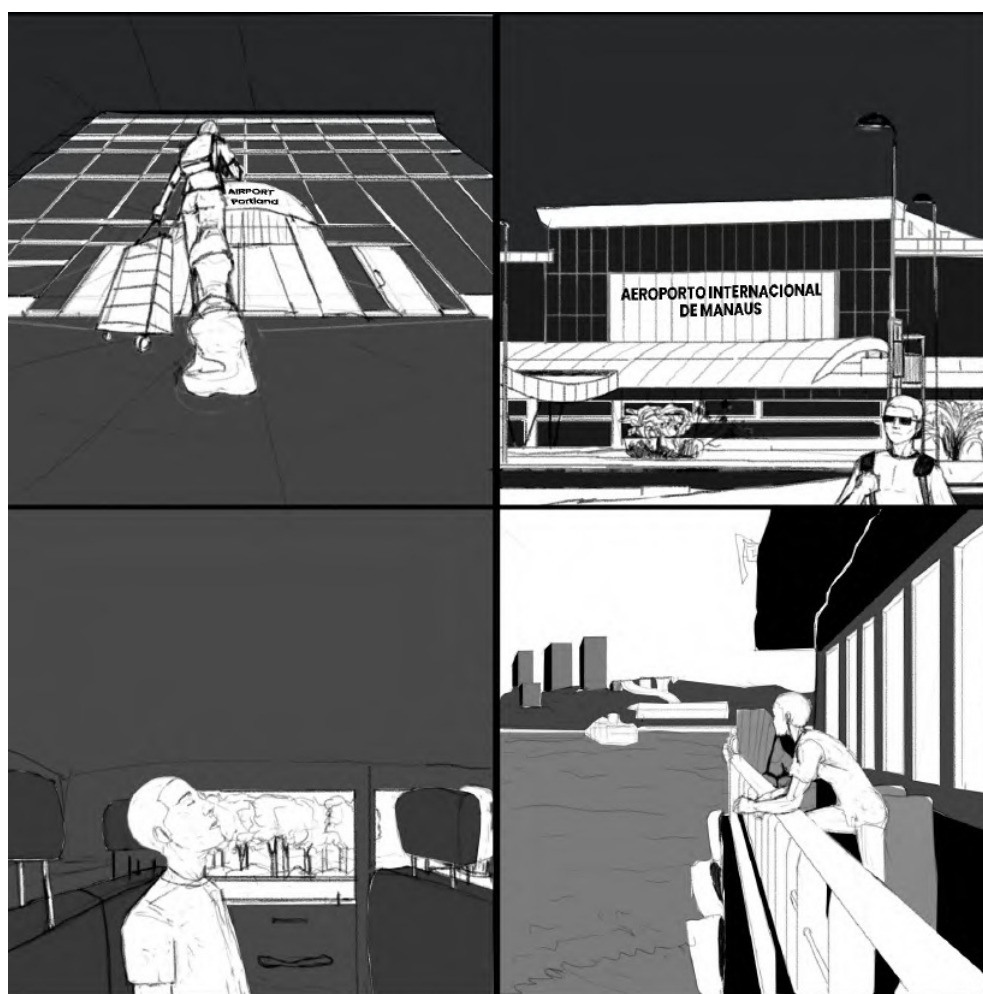
Cenas tiradas do storyboard descartado para a apresentação, mas continua de forma canônica para a história do projeto.



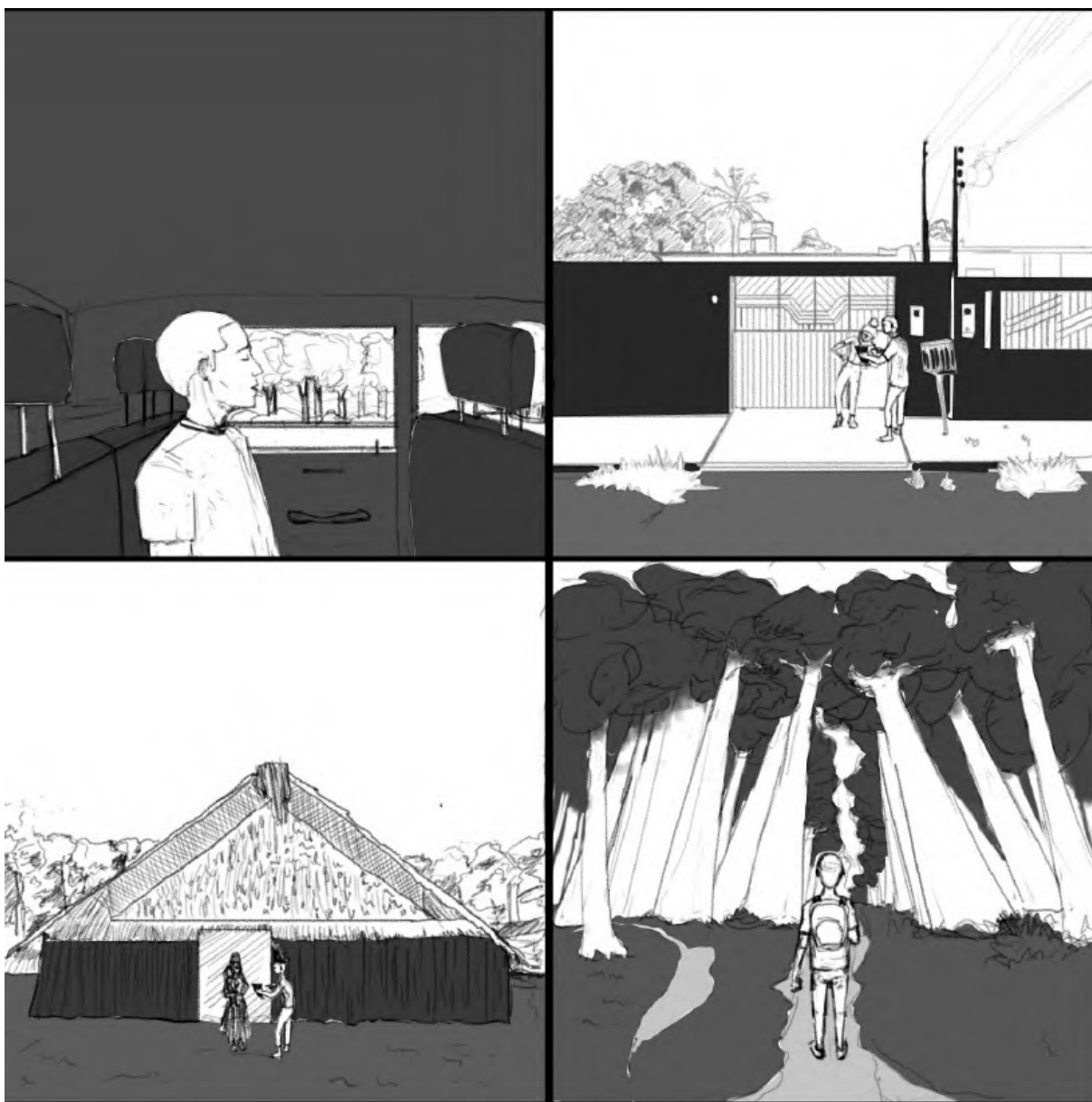
- Um homem se joga no mar. (monólogo inicial).
- Um bebê é levantado nos braços (monólogo continua).
- Homem afunda no mar.
- O bebê, agora mais velho, está caminhando de mãos dadas com o pai e uma van para a uns 200 metros à frente deles (monólogo continua).
- Close no rosto do Homem.
- O pai vai falar com eles, deixando o garoto apenas observando de longe (monólogo continua).
- Acuado por dois homens vestindo ternos pretos, olha para seu filho com olhar triste, enquanto segura uma ficha da CIA (BEAT) (monólogo continua).



- Câmera se aproxima do homem lentamente. (Beat)
- Filho olhando os pais discutirem - na mesma posição de câmera -, pai olha para o filho com olhar triste (monólogo continua).
- Homem afunda mais.
- Filho olhando para o caixão, no enterro do seu pai (BEAT) (mesmo jogo de câmera) (monólogo continua).
- Filho agora adulto abraçando a mãe.

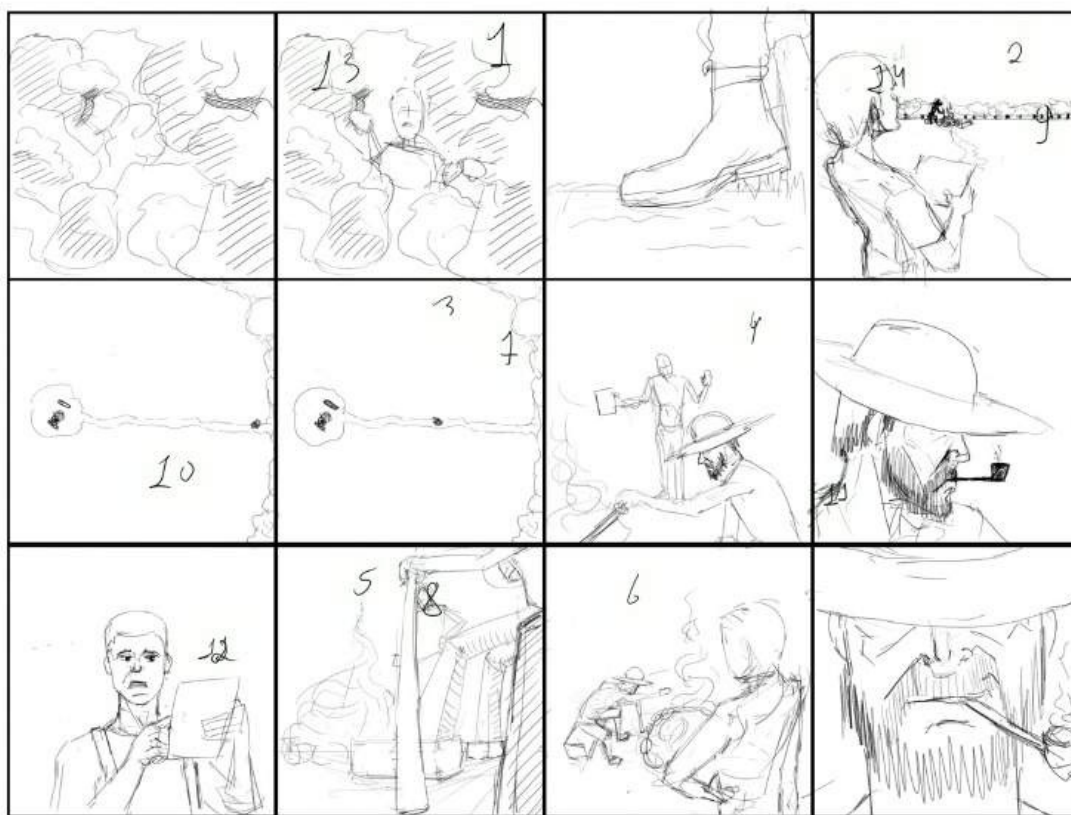


- Ele indo para o aeroporto de Portland (cidade natal).
- Cena, ele saindo do aeroporto (Manaus). (MÚSICA DE FUNDO AVENTURA)
- No taxi dormindo.
- Na balsa

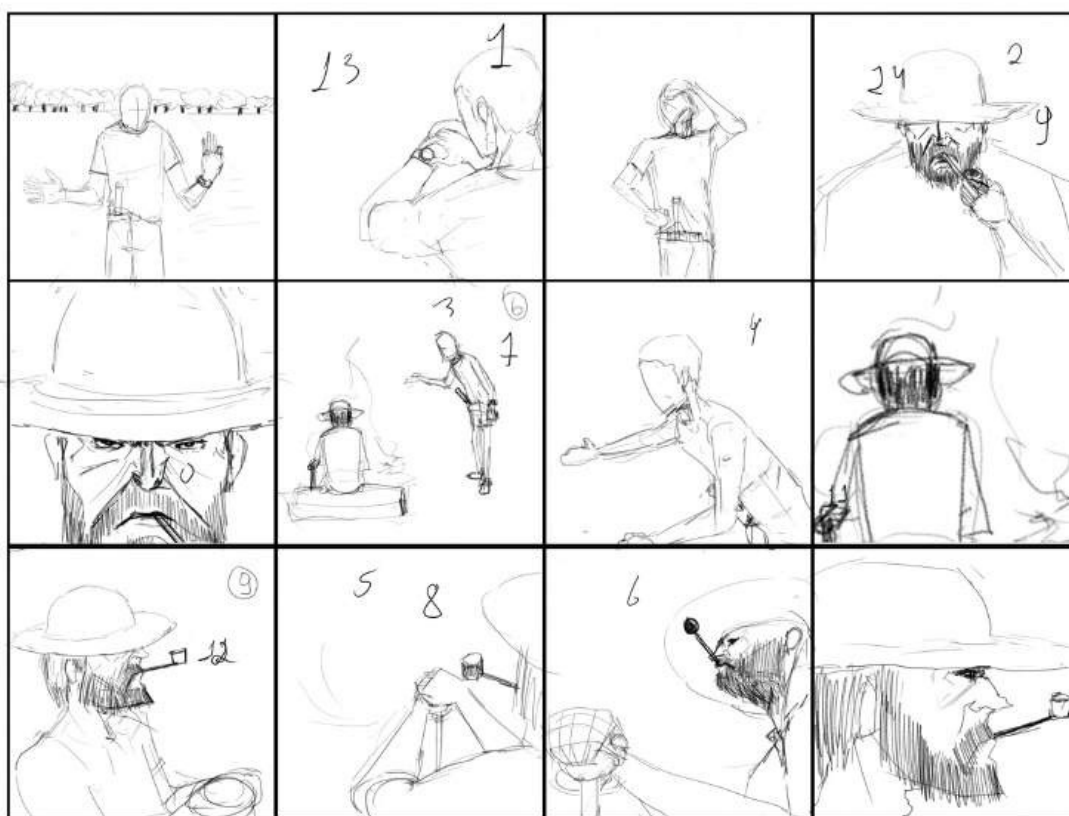


- No táxi novamente. (sem música)
- Tirando informações pela cidade. (beat)
- Tirando informações em tribos. (beat)
- Encontra caminho para o que estava procurando. (Beat)

A partir deste momento, entram as thumbs aprovadas para a história definida pela narrativa. A narrativa é centrada na qual Kael entra no círculo gramado e conversa com o Corpo Seco.



- Kael encontra o que procurava. (Beat)
- Kael adentra ao círculo gramado.
- Kael olha o mapa e vai em direção ao homem em uma fogueira.
- Questiona o homem sentado em um tronco.
- O homem desdenha Kael. (Kael se irrita)



-Kael começa demonstrar nervosismo. (Beat)

-O homem continua calmo.

-Os dois começam a discutir.



-Kael senta e conversa mais com o homem, entende que o homem está mexendo com sua cabeça.

-Kael se afasta com medo.

-O homem sopra uma fumaça que cobre Kael e o mostra sua verdadeira face.

-Kael fica imóvel, e começa a chorar.

-O homem se aproxima de Kael.

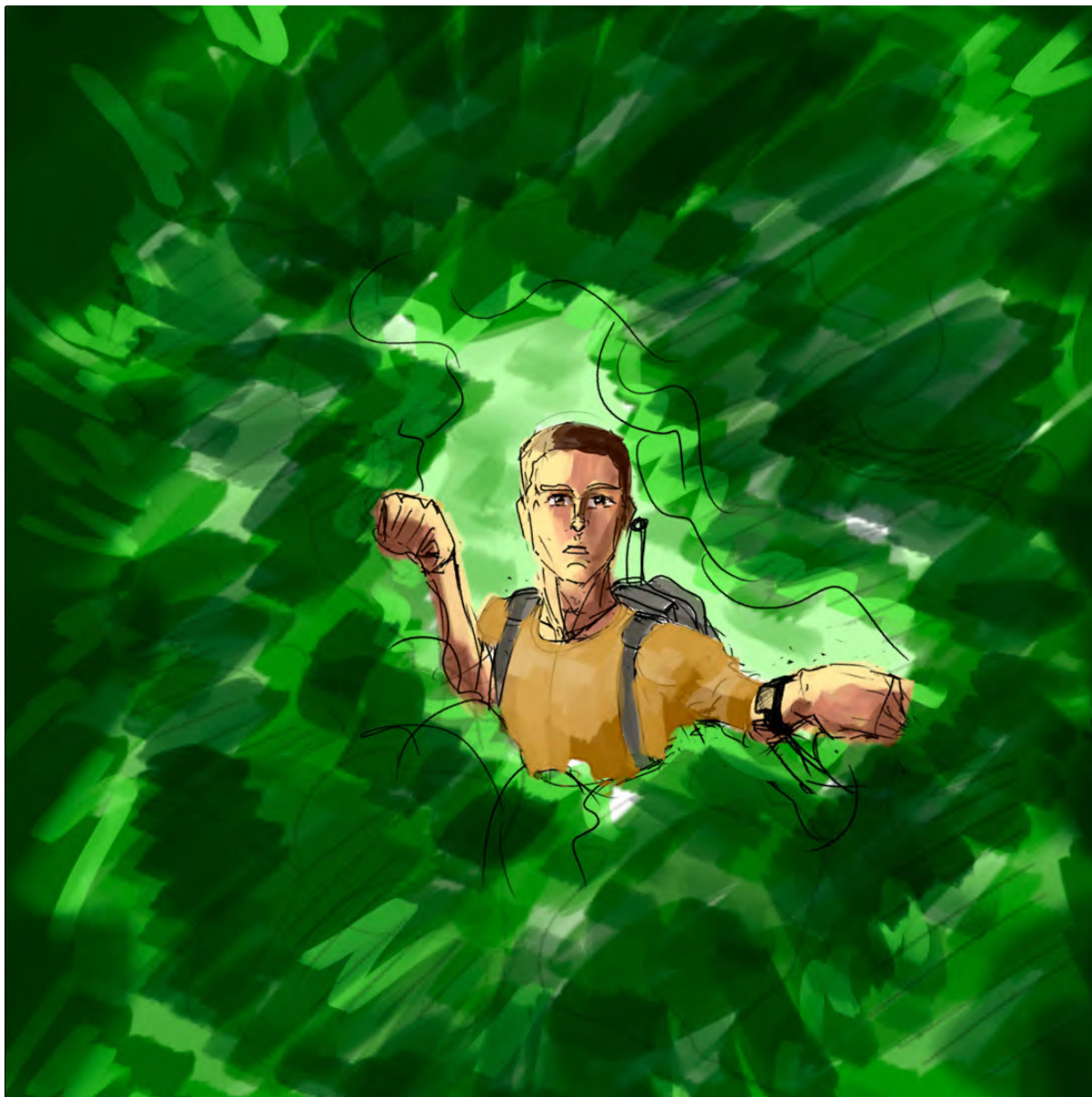


- Ainda em lágrimas o homem chega perto sussurrando.
- Vai para suas costas e estica a mão até a cabeça de Kael.
- O Corpo Seco revela que está dominando sua mente.

Apêndice 4 - *Color Script*



Apêndice 5 - Quadros Isolados











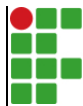












INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Entrega de TCC do aluno Alexandre de araujo pereira lima junior.

Assunto:	Entrega de TCC do aluno Alexandre de araujo pereira lima junior.
Assinado por:	Alexandre Junior
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Alexandre de Araujo Pereira Lima Junior, DISCENTE (202227010039) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDEL0, em 18/03/2026 09:51:29.

Este documento foi armazenado no SUAP em 18/03/2026. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1806584

Código de Autenticação: fc051fc951

