



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES

RASTRO E AUTORRETRATOS

ALEXANDRE ADAMAVÍCIUS

RONALD TEIXEIRA DA CUNHA

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Escola de Belas
Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos
requisitos necessários à obtenção
do grau de bacharel em Artes
Cênicas – Cenografia

RIO DE JANEIRO
2024

CIP - Catalogação na Publicação

A197r Adamavicius, Alexandre
Rastro e Autorretrato / Alexandre Adamavicius. -
Rio de Janeiro, 2024.
26 f.

Orientador: Ronald Teixeira da Cunha.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Cênicas: Cenografia,
2024.

1. Stop Motion. 2. Efeitos Especiais. 3. Casa
Lar. 4. Autoficção. 5. Adoção. I. Teixeira da Cunha,
Ronald, orient. II. Título.

Nome do estudante: Alexandre Adamavícius

DRE:116047477

Curso/Departamento/Unidade: Artes Cênicas / Departamento de Artes Teatrais – BAT /
Centro de Letras e Artes – CLA / Escola de Belas Artes - EBA

Título do projeto: Rastro e Autorretrato

Nome do orientador: Ronald Teixeira da Cunha

Data da defesa: 12/12/2024

Resumo do projeto: Criação de um objeto fílmico (boneco articulado) para a mídia do *stop motion* que através do estilo de escrita conceitual de autoficção trabalha o tema adoção e as casas lares (abrigos).

Palavras-chave: *Stop Motion*, Efeitos Especiais, Adoção, Casa Lar.



**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO EM
ARTES CÊNICAS - CENOGRAFIA
ATA DE DEFESA**

Nome: ALEXANDRE ADAMAVICIUS

DRE: 116047477

Título do Projeto: Rastro e Autorretratos

Orientação: Ronald Teixeira da Cunha

A sessão pública foi iniciada às 12:52, realizada de modo presencial. Após a apresentação do trabalho de conclusão de curso o estudante, foi arguido oralmente pelos membros da Banca Examinadora e foi considerado: ☒ APROVADO / ☐ APROVADO COM LOUVOR ☐ APROVADO COM RESSALVAS / ☐ REPROVADO, de acordo com os seguintes critérios:

	Sim	Parcial	Não
O (A) estudante demonstra competência para expressar uma linguagem própria como artista cênico	X		
O projeto evidencia fundamentação teórica com relação ao material que lhe serviu de base e diálogo com o contexto artístico e cultural a que se vincula o projeto	X		
O (A) estudante demonstra capacidade de organização do projeto gráfico, explicitando domínio com relação a formas, volumes e texturas	X		
O (A) estudante utiliza com propriedade os meios de representação gráfica, o raciocínio espacial, a proporção, o equilíbrio e a harmonia das criações	X		
O (A) estudante demonstra capacidade para realizar a aplicação prática do projeto: confecção, adequação de materiais, orçamento, realização de protótipos e modelos	X		
O (A) estudante apresentou Memorial Descritivo		X	

Comentários: O aluno na defesa de seu trabalho apresenta a proposta de executar um objeto cênico, baseado em manipulação para stop-motion, a partir de narrativa pessoal documentando o processo da construção técnica do próprio objeto.

Membros da Banca Examinadora

Assinatura

Ronald Teixeira da Cunha (orientador)

Cássia Maria Fernandes Monteiro

Cleiton França de Almeida

Antonio de Souza Pinto Guedes (coordenador)

Alexandre Adamavicius (estudante)

gov.br

Documento assinado digitalmente
ANTONIO DE SOUZA PINTO GUEDES
Data: 11/12/2024 17:23:52-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Rio de Janeiro, 12 de dezembro de 2024

Dedico a minha mãe, Eva

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao mestre Ronald Teixeira pela sensibilidade com o tema proposto, pela troca, ensinamentos e apontamentos precisos. Aos mestres Alair Zanata e Mario Nogueira que me iniciaram no mundo dos efeitos especiais e escultura despertando assim o interesse por cenografia.

E a minha companheira de vida e estudos Maria Elisa pelo incentivo e apoio.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	8
2 ESTÉTICA E CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM "MENINO"	9
2.1 Biotipo e Cabelos	9
2.2 Vestuário	9
2.3 Acessórios	9
2.4 Paleta e Texturas	10
3 ETAPAS DE TRABALHO EM EFEITOS PRÁTICOS.....	10
3.1 Desenho Conceitual do Personagem “O Menino”	11
3.2 Desenvolvimento do Esqueleto Articulado	13
3.3 Modelagem do Personagem	17
3.4 Moldes.....	17
3.5 Peças e Protótipos	19
3.6 Montagem e Acabamento	20
4 ESPAÇO CÊNICO	27
4.1 Sinopse.....	27
4.2 Roteiro.....	28
4.3 Proposta de cenografia para o “Quarto do abrigo”	30
5 CONCLUSÃO.....	33
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34

1 INTRODUÇÃO

O presente instrumento de pesquisa promove acolhimento a uma parte populacional invisibilizada e frequentemente fora do alcance das grandes mídias: crianças e adolescentes abrigados em instituições públicas e privadas. Essa população, crescente a cada ano em território brasileiro, especialmente no estado do Rio de Janeiro, enfrenta desafios profundos relacionados à ausência de uma identidade cultural coletiva e à desconexão de suas árvores genealógicas.

A motivação para este trabalho nasce de uma vivência histórica pessoal como criança advinda do sistema de adoção. Desde a primeira infância, a percepção de características físicas que diferiam da minha família adotiva despertou em mim uma constante busca por similaridades em outros grupos étnico-culturais. Essa experiência alimentou questionamentos profundos que se estenderam até a vida adulta.

Com o ingresso na universidade, essa busca evoluiu para a observação de como os indivíduos constroem suas identidades em nichos e grupos de interesse no ambiente acadêmico. Uma situação cotidiana trouxe de volta a pergunta central que marcou minha infância: como o fato de serem deslocadas da realidade normativa de uma família e de uma árvore genealógica impacta o desenvolvimento de crianças nascidas e direcionadas a abrigos?

A partir dessa indagação, construo um roteiro de curta-metragem de autoficção que une minha identidade pessoal à de outros, propondo uma narrativa que evidencia a realidade das crianças em acolhimento. No curta-metragem *Rastro e Autorretrato*, utilizo técnicas de efeitos especiais aplicadas ao cinema de animação para dar vida ao personagem central, “Menino”.

Proponho, com este trabalho, a manufatura e elaboração tanto do boneco quanto ao seu artífice, utilizando efeitos especiais práticos adaptados à mídia filmica estilizada do *stop motion*. Esse processo de criação envolve modelagem em massa sintética, construção do esqueleto articulado, prototipagem, pintura e confecção de vestimentas.

2 ESTÉTICA E CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM "MENINO"

Esta prancha reúne elementos visuais e referências que dialogam com minha infância e momentos atuais, compondo o visual estético, a paleta de cores e a caracterização do personagem "Menino". Cada detalhe do design busca refletir memórias pessoais, misturando aspectos autobiográficos com traços simbólicos que enriquecem a narrativa.

2.1 Biotipo e Cabelos

A construção do biotipo do personagem parte do meu próprio quando criança: magro, com cabelos cacheados. Os cachos servem como um elemento visual marcante, e para reforçar sua textura e forma, inspirei-me em referências da natureza, como ninhos de passarinhos, e em objetos cotidianos, como o formato do macarrão tipo "cabelo de anjo". Essas escolhas dão ao personagem uma aparência orgânica e autêntica, além de conectar elementos reais e metafóricos à sua composição.

2.2 Vestuário

- **Camiseta *Raglan*:** A escolha da camiseta é uma homenagem à minha mãe, que sempre manteve samambaias em nossa casa. A cor verde vibrante das folhas de samambaia foi traduzida para a colorização da peça, simbolizando memórias afetivas de acolhimento e cuidado.
- **Calças Compridas Jeans:** Durante minha infância, o colégio em que estudei exigia o uso de calças compridas como uniforme padrão. Essa lembrança inspirou a decisão de vestir o personagem com calças *jeans*, reforçando um traço prático e universal em sua aparência.
- **Tênis Vermelhos:** O vermelho do tênis foi inspirado nas especiarias que observei em uma banca da Feira da Glória, em especial a pimenta, que simboliza a personalidade inquieta e exploradora do personagem. A cor vibrante adiciona um contraste dinâmico ao figurino, destacando seu espírito aventureiro.

2.3 Acessórios

O principal acessório do personagem é uma bolsa simples de pano, decorada com pinturas feitas

por ele mesmo, que reforçam sua criatividade e autonomia. Essa bolsa carrega itens leves de contrarregra essenciais para suas incursões, como pequenos objetos e lembranças que ele coleta em suas explorações. Para sua confecção, reservei imagens de bolsas feitas à mão, que orientam tanto a modelagem quanto a textura e a coloração do acessório.

2.4 Paleta e Texturas

A paleta do *moodboard* combina tons naturais e vivos, como o verde das samambaias, o azul do *jeans* e o vermelho da pimenta. As texturas escolhidas buscam transmitir a materialidade realista e artesanal, alinhada à estética do *stop motion*.



Imagem 1: prancha de referência “Menino”.

3 ETAPAS DE TRABALHO EM EFEITOS PRÁTICOS

3.1 Desenho Conceitual do Personagem “O Menino”

Nesta etapa, o foco está em traduzir visualmente a essência do personagem central do curta-metragem *Rastro e Autorretrato*. Por meio do desenho conceitual, procuro representar uma mistura de características étnicas que se aproximem do meu biotipo infantil, refletindo uma identidade que raramente encontra espaço nas representações midiáticas tradicionais.



Imagem 2: fotografia de quando eu era criança, arquivo pessoal.



Imagem 3: fotografia de quando eu era criança, arquivo pessoal.

O objetivo é criar um personagem que dialogue com a pluralidade cultural brasileira, trazendo traços físicos e expressões que humanizem e individualizem sua figura. Essa abordagem não apenas resgata memórias pessoais, mas também busca preencher uma lacuna de representatividade, permitindo que o público, especialmente crianças, se identifique com o “menino” de forma mais autêntica.

O processo inclui experimentações com formas, proporções e detalhes faciais, priorizando a sutileza na combinação de traços étnicos. Essa escolha evita estereótipos visuais, optando por uma estética que celebre a diversidade e reforce a singularidade do personagem em sua narrativa sensorial e emocional.

Além disso, o desenho conceitual guia as etapas posteriores de produção, servindo como base para a modelagem, pintura e construção das vestimentas que irão compor a materialização final do boneco em *stop motion*.

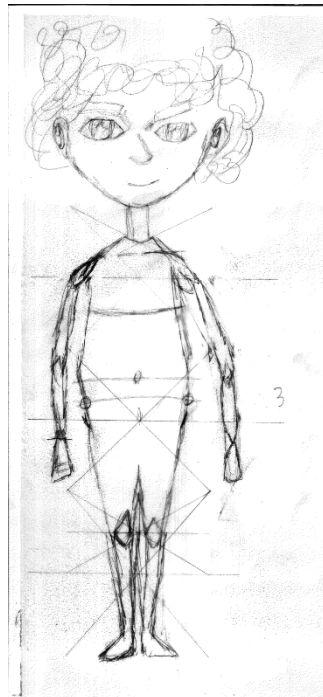


Imagem 4: esboço para a construção visual do personagem “Menino”.

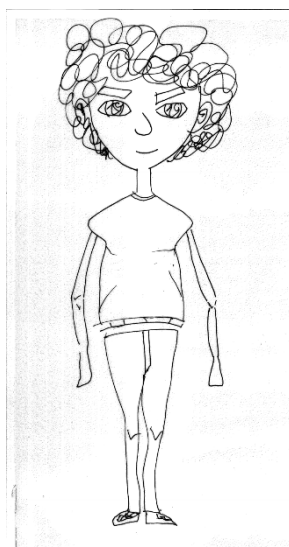


Imagem 5: croqui do personagem “Menino”.



Imagem 6: estudos sobre o personagem “Menino”.

3.2 Desenvolvimento do Esqueleto Articulado

Nesta etapa, defino as escalas do personagem, que neste caso foi estabelecida como 1/6. Com base nessa proporção, determino o tamanho de cada parte do corpo para criar um esqueleto estilizado, adequado às demandas do *stop motion*.



Imagem 9: esculpindo as esferas nas extremidades esféricas.



Imagem 10: extremidade esférica que será encaixada nas juntas móveis.

As juntas móveis são produzidas por meio da técnica de cera perdida. Primeiro, modelo cada peça das articulações, depois faço um molde em silicone que permite replicar, em cera, a quantidade necessária para construir todas as junções móveis do personagem.



Imagem 11: Passo a passo da manufatura das articulações do boneco.

Esse processo garante precisão e durabilidade, fundamentais para a fluidez dos movimentos durante a animação.

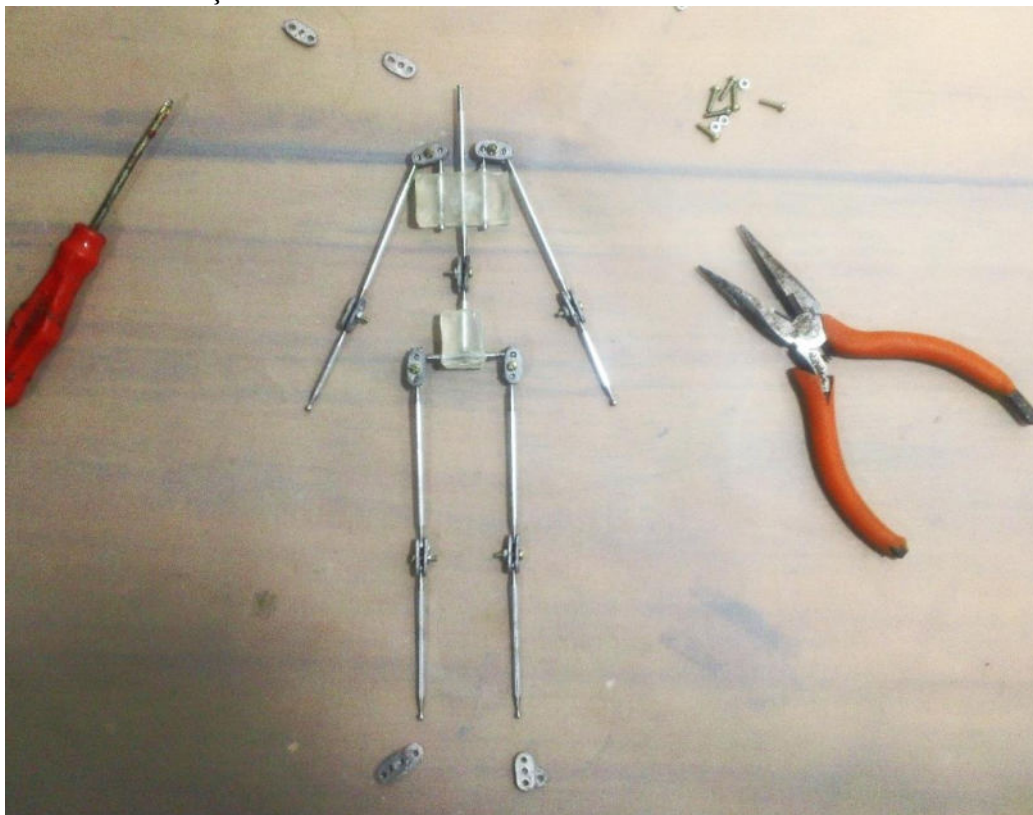


Imagem 12: esqueleto montado com as articulações.

3.3 Modelagem do Personagem

A modelagem é realizada diretamente sobre o esqueleto articulado, garantindo precisão na definição do corpo e mobilidade adequada para a animação. Para essa etapa, utilizo argila sintética, um material que permite esculpir detalhes finos, oferecendo durabilidade e flexibilidade necessárias para o personagem.



Imagem 13: início da modelagem em argila sintética diretamente no esqueleto.

3.4 Moldes

Cabeça:

É criado um molde bipartido em silicone para a cabeça do personagem. Essa técnica facilita a troca de expressões faciais e outros elementos necessários para a animação. A escolha do silicone se dá por sua capacidade de reproduzir detalhes minuciosos e pela compatibilidade com materiais como resinas e fibra de vidro, utilizados no processo de laminação das peças.



Imagem 14: Cabeça com seu molde bipartido em silicone.

Corpo do Personagem:

O molde do corpo também é bipartido, mas confeccionado em gesso. Esse material é ideal para peças que serão trabalhadas com látex e espuma expansiva, garantindo rigidez e facilidade no processo de moldagem.



Imagem 15: Molde negativo em gesso bipartido.

3.5 Peças e Protótipos

Cabeça:

A cabeça é produzida a partir de uma mistura de resina para laminação, massa plástica e fibra de vidro. Essa combinação confere leveza, resistência e a possibilidade de criar uma superfície lisa para acabamento e pintura.



Imagem 16: Cabeça bipartida.

Corpo:

O corpo é moldado com látex e preenchido com espuma expansiva, materiais que garantem flexibilidade e resistência às manipulações frequentes durante a animação.

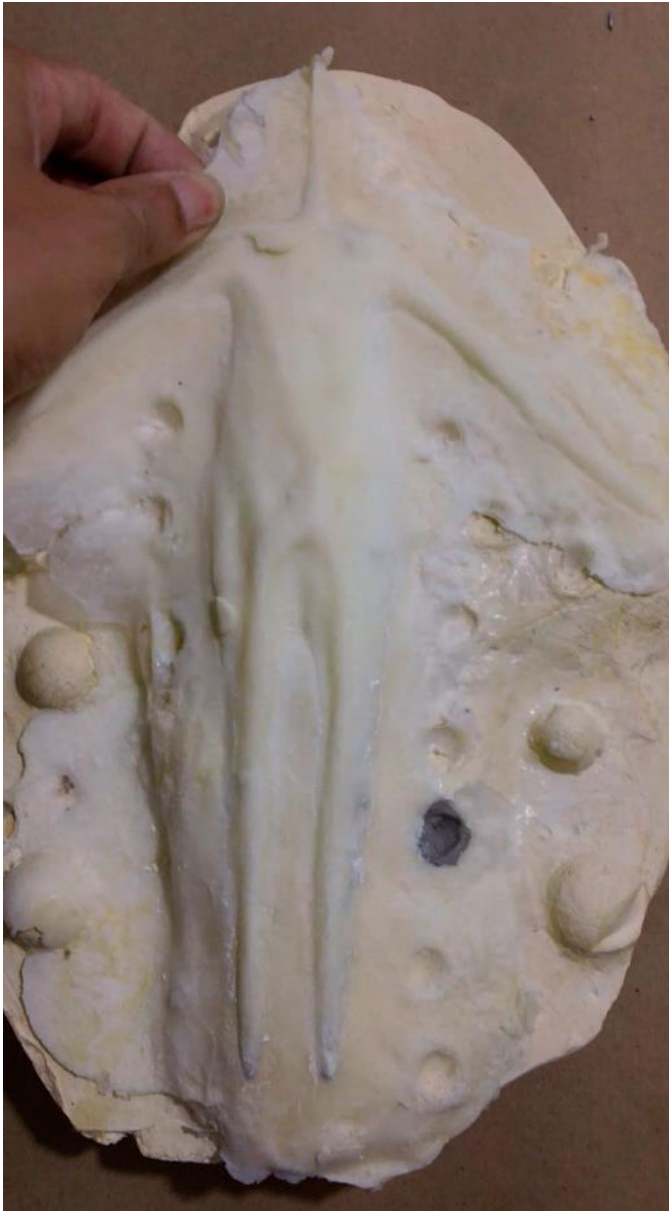


Imagem 17: Corpo em espuma expansiva revestido em látex.

3.6 Montagem e Acabamento

Montagem:

O corpo é projetado com peças de encaixe, facilitando a substituição de partes ou elementos conforme a necessidade da produção. Esse design modular é essencial para garantir eficiência no processo de animação e manutenção do boneco.



Imagem 18: Corpo montado com articulações modulares para movimentação.

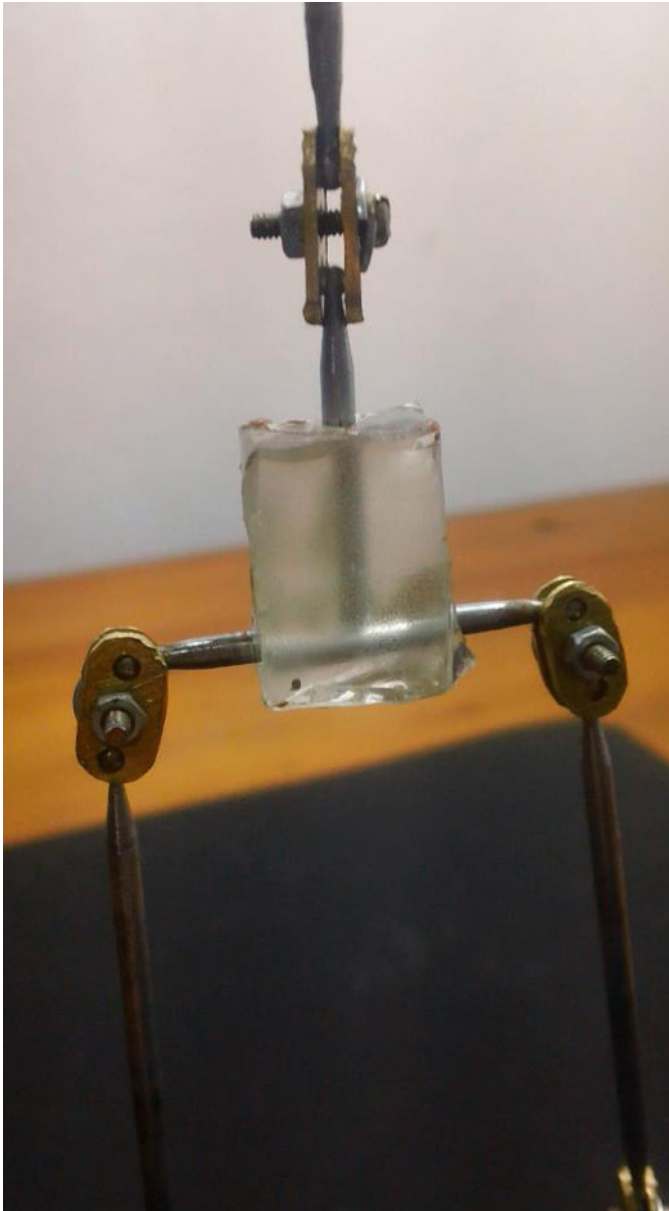


Imagem 19: Junções e articulações.

Acabamento:

A pintura é realizada com uma combinação de tintas vinílicas, acrílicas e corantes líquidos, aplicados em detalhes como o corpo, os cabelos e os tênis do personagem, assegurando coesão estética necessária para a narrativa e harmonia com o design geral.



Imagem 20: Pintura do rosto.

As roupas do boneco são confeccionadas em tecido, pintadas à mão com tinta para tecido, adicionando um toque artesanal e personalizado à criação. Após a pintura, as peças de roupa são fixadas no personagem utilizando "cola pano", garantindo aderência e durabilidade sem comprometer a flexibilidade necessária para a animação

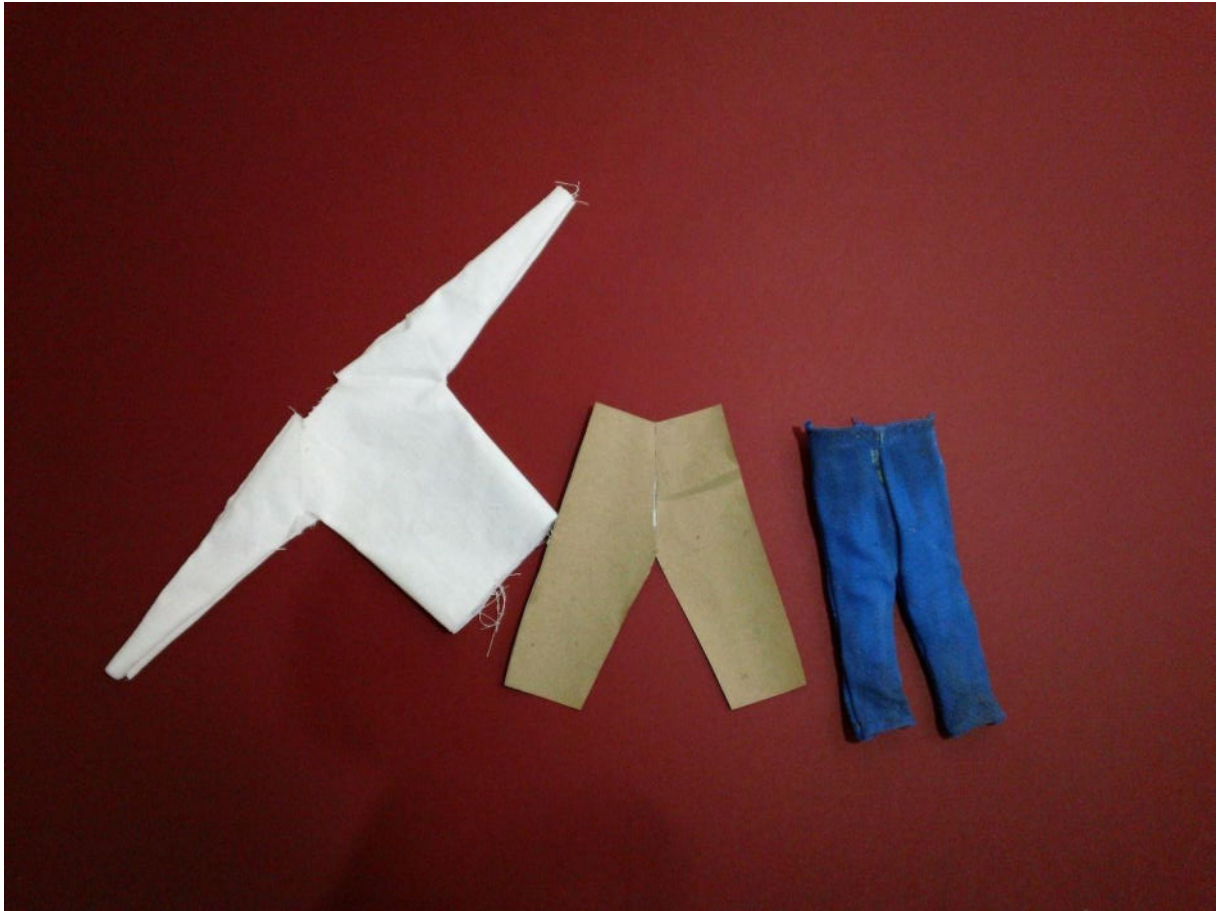


Imagem 21: Modelagem, corte e pintura da roupa feita a mão.

O processo de criação do boneco combina técnicas tradicionais e materiais contemporâneos, garantindo funcionalidade, durabilidade e um visual estético alinhado ao universo da animação em *stop motion*.



Imagem 22: Cabelo feito com linha crua e palha.



Imagem 23: Personagem “O menino”.



Imagem 24: Personagem “O menino”.

4 ESPAÇO CÊNICO

O personagem Menino foi elaborado para fazer parte de um curta-metragem em *stop-motion* desenvolvido a partir de um roteiro de minha autoria. O filme conta com 3 locações (quarto de abrigo, feira de rua e gazebo de bambu). Neste trabalho me atenho a propor um cenário do quarto do abrigo.

4.1 Sinopse

Em um abrigo infantil, um menino curioso e aventureiro encontra no mundo ao seu redor um meio de entender sua própria identidade e criar laços com aqueles que o cercam. Por meio de

pequenas fugas e explorações, ele descobre objetos e histórias que conectam culturas, sentidos e memórias.

Enquanto enfrenta os desafios de sua realidade, o menino constrói um universo único, onde a arte e a imaginação se tornam ferramentas para transformar seu espaço e celebrar a essência humana. Entre aventuras e reencontros, ele descobre que até mesmo o mais simples dos presentes pode conter mundos inteiros de significados.

4.2 Roteiro

Cena 1 Interna / Dia – Estúdio / Quarto do abrigo

Famílias visitam o abrigo. É o dia de fuga para o pequeno aventureiro. Ele junta rapidamente seus pertences e os coloca em sua mochila. Despede-se de seus amigos, representados em desenhos colados nas paredes. Espreita pela fresta da porta, observa o movimento e foge sorrateiramente.

Cena 2

Externa / Dia – Estúdio / Feira de domingo nas proximidades
Saindo por uma brecha no muro, escondido por caixotes, o garoto cumprimenta um amigo feirante. Ganha algumas frutas como presente e logo segue seu caminho. O feirante reorganiza os caixotes, cobrindo novamente a brecha no muro.

Cena 3

Interna / Dia – Estúdio / Loja de antiguidades, artes, mistérios e livros
O livreiro desliga o telefone e se volta para o menino, que lhe mostra sua arte e indica o que deseja em troca. O garoto procura um título que possa ajudar no tratamento médico de sua amiga no internato.
Ao sair da loja, ele é seguido por um gato rajado, seu companheiro de rua, que o acompanha até a tenda.

Cena 4

Externa / Dia – Estúdio / Tenda gazebo de bambu

Uma artesã trabalha em sua tenda, repleta de artefatos que carregam signos da cultura ameríndia (Baniwa, Guaraní e Ticuna), simbolizando o território ancestral.

Itens expostos na tenda: Esteiras com grafismos

Esculturas de animais

Gravuras

Utensílios de madeira e cerâmica

Cestarias e máscaras de animais em madeira e papel

Plantas nativas em cestarias

Cena

4.2

O garoto aponta para uma máscara esculpida em forma de onça, demonstrando seu interesse. Ele conta as moedas que sobraram e as entrega à artesã, que lhe dá um pequeno entalhe de madeira do animal, ainda sem pintura.

Cena 5

Interna / Dia – Estúdio / Quarto do abrigo

O menino observa pela fresta do quarto o movimento no cômodo ao lado, esperando que sua amiga esteja sozinha. Ele entra no quarto, revelando a figura da menina. Ele mostra os itens coletados durante sua incursão à feira e entrega o presente: o entalhe de madeira que ele mesmo pintou. Segurando a mão da amiga, guia-a até o objeto. Da mochila, retira outros itens — frutas, objetos com texturas e aromas diferentes — tudo pensado para que sua amiga experimente o dia com outros sentidos. Ele menciona a escultura de onça vista na tenda, dizendo que gostaria de levá-la para que ela também pudesse sentir o objeto.

Cena 6

Externa / Dia – Estúdio / Feira / Peixaria / Tenda

O garoto anda pela feira com sua figura pintada e uma máscara de onça desenhada, tentando se aproximar da escultura exposta na tenda. O gato o acompanha, brincando com a máscara. Eles passam pela peixaria, onde o peixeiro joga uma sardinha para o gato. Ao chegar na tenda, a artesã percebe a máscara criada pelo menino e fica contente. Ela o presenteia com uma máscara de papel mais detalhada, sem pintura, e coloca em seu rosto uma máscara pintada.

Juntos, fazem sons do animal enquanto a artesã narra a história e o significado da máscara de onça para os povos originários, seus deuses e o mundo místico de Noçoquém.

Cena 7

Interna / Dia – Estúdio / Quarto do abrigo
O menino acorda com sons e movimentação estranha nos corredores. Uma freira entra no quarto, segura-o e o abraça.

Cena 8

Externa / Dia – Estúdio / Rua da feira / Peixaria / Tenda
O garoto, a freira e o gato chegam à peixaria e veem a tenda parcialmente desmontada e fechada. O peixeiro, enquanto joga uma isca para o gato, faz um sinal de “não” com a cabeça, com semblante triste. Ele entrega ao garoto uma cestaria deixada pela artesã, contendo anotações, ferramentas artesanais, materiais diversos e uma máscara. O garoto se distancia, segurando a mão da freira. Ele vê o gato caminhando em direção à tenda vazia, desaparecendo entre os panos e se transformando em uma onça dourada. A onça parece levar sua amiga para Noçoquém. O menino observa, sorrindo.

Cena 9

Externa / Dia – Locação / Abrigo
Gravações mostram o abrigo aberto para visitação, destacando sua movimentação e interações sem expor as crianças.

4.3 Proposta de cenografia para o “Quarto do abrigo”

O desenho do espaço inicialmente elaborado em preto e branco, reflete minha interpretação pessoal a partir das visitas realizadas a instituições abrigacionais. Essa representação busca transmitir a sensação predominante de transitoriedade vivida por seus ocupantes. Apesar de ser um local de uso cotidiano, o espaço raramente oferece uma verdadeira sensação de pertencimento.

A ausência de personalização no ambiente reflete o desejo latente por um espaço próprio, idealizado, seja individual ou compartilhado com uma família definitiva. Os objetos de uso

peçoal tornam-se os únicos elementos que permitem alguma identificação e conexão emocional. Nesta prancha, reuni itens que evocam essa tentativa de humanização e personalização, imaginando como o personagem menino, protagonista da narrativa, experimentaria sensorialmente esse ambiente.

A disposição dos móveis, quase sobrepostos, ressalta a superlotação e a falta de adequação do espaço para acomodar a crescente demanda de crianças e adolescentes nessas condições. Esse arranjo evidencia não apenas a limitação física, mas também o impacto emocional que essa estrutura pode causar nos indivíduos que ali vivem.

Com essa abordagem, a prancha não só contextualiza o cenário do curta-metragem, mas também provoca uma reflexão sobre a necessidade de reavaliar a funcionalidade e a sensibilidade desses espaços, que deveriam promover acolhimento e dignidade.

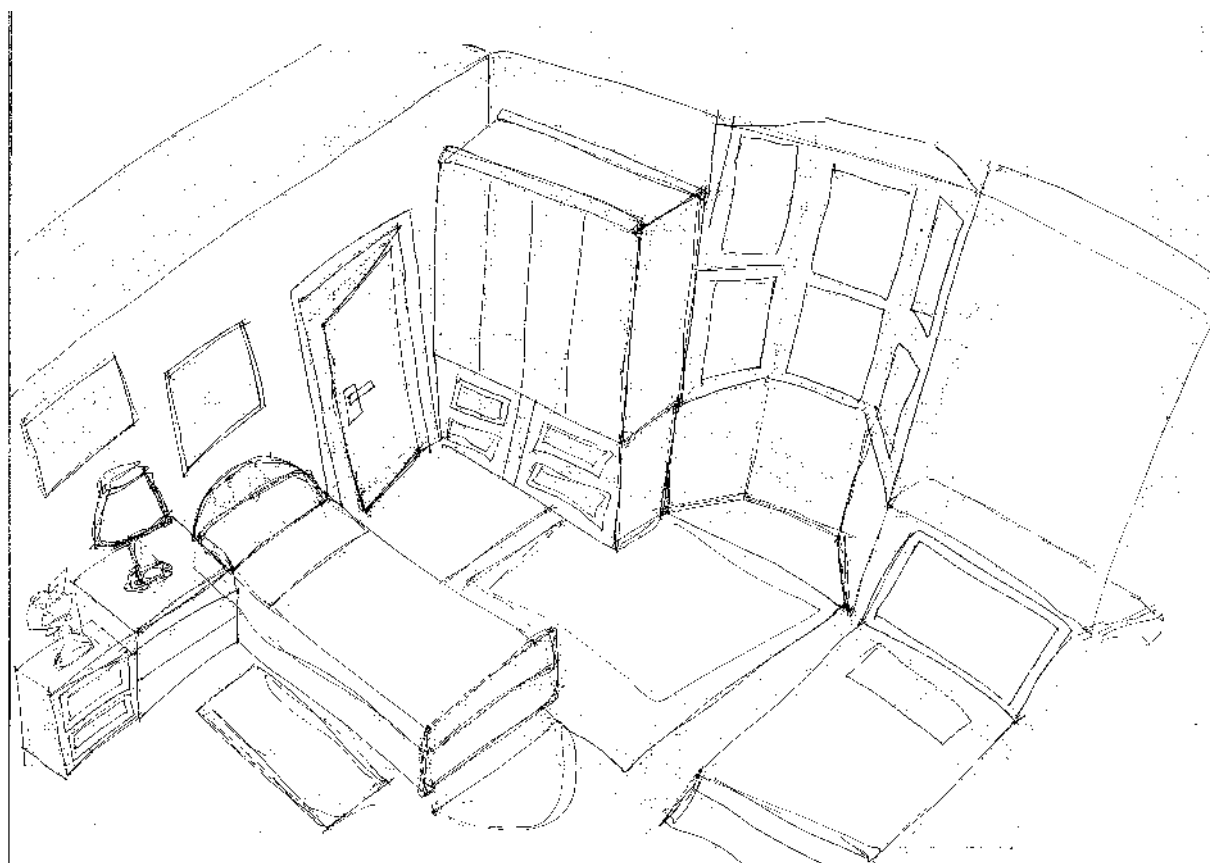


Imagem 15: estudo sobre o espaço para o "Quarto do abrigo"



Imagem 16: Prancha de referência para o "Quarto do abrigo"

5 CONCLUSÃO

Todo o conceito deste trabalho foi desenvolvido a partir da minha história pessoal, entrelaçada com elementos ficcionais, para dar voz e visibilidade às histórias de crianças que ainda vivem sob o sistema das casas lares. Essa fusão entre o pessoal e o coletivo permitiu criar uma narrativa que reflete tanto as minhas experiências quanto as de indivíduos que compartilham dessa realidade, evidenciando os desafios e as particularidades desse universo.

O objetivo principal sempre foi destacar a situação das casas lares, trazendo à tona as necessidades e desafios dessas instituições, além de enfatizar a importância de assegurar condições dignas para os abrigados. Ao optar pelo *stop motion* como meio de expressão, busquei uma abordagem estética que dialoga com o universo infantil, utilizando o lúdico como ponte para sensibilizar e promover identificação junto ao público.

O processo de criação também trouxe reflexões sobre o papel dos materiais e das manualidades no campo artístico. Retomar o trabalho com técnicas plásticas e manuais reforçou a importância dos profissionais técnicos da arte dos efeitos especiais, cuja habilidade artesanal enriquece produções como esta, ao unir criatividade e domínio técnico.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBERT, Bruce; KOPENAWA, Davi. A queda do céu. Palavras de um xamã yanomami. Companhia das Letras, 2022.

CASCUDO, Luís da Câmara. Literatura Oral no Brasil. Global Editora, 2006.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRAN. Dicionário de símbolos. Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. José Olympio, 2003.

HAYES, Jed. *The Art and Making of ParaNorman*. San Francisco: Chronicle Books, 2012.