

**INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

GABRIEL VICENTE DE AQUINO

Tic Tac: realização de animação *pixillation*

Goiás/GO
2021

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO
NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☒ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor: Gabriel Vicente de Aquino

Matrícula: 20171100070188

Título do Trabalho: Tic Tac: Realização de animação Pixillation

Autorização - Marque uma das opções

1. ☒ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. ☐ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____ (Embargo);
3. ☐ Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- ☐ O documento está sujeito a registro de patente.
☐ O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
☐ Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Goiás, 25/10/2022.



Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

**INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

Tic Tac: realização de animação *pixillation*
GABRIEL VICENTE DE AQUINO

Projeto Experimental realizado por:
GABRIEL VICENTE DE AQUINO
LUARA MORAES LEÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Áreas Acadêmicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Campus Cidade de Goiás, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Es. Carlos Cipriano Gomes Junior

Coorientador: Prof. Ms. Guilherme de C. D. Martins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de
Goiás – Campus Cidade de Goiás

778.5346

A657t Aquino, Gabriel Vicente de

Tic Tac: realização de animação *Pixillation* (Projeto experimental realizado por Gabriel Vicente de Aquino e Luara Moares Leão) / Gabriel Vicente de Aquino ; orientador, Carlos C. Gomes Júnior ; coorientador, Guilherme Martins – Cidade de Goiás, 2021.

43f.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Cidade de Goiás, Departamento de Áreas Acadêmicas, Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

1. *Pixillation*. 2. Curta metragem. 3. Expressionismo alemão. I. Gomes Júnior, Carlos C., orientador. II. Martins, Guilherme, coorientador. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. IV. Título.



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS CIDADE DE GOIÁS

ATA Nº 02 / 2021

ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE APRESENTAÇÃO E DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e dois dias do mês de julho do ano de dois mil e vinte e um, às dez horas e trinta minutos, no Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás, situado à Rua 2, Qd. 10, Lts. 1 a 15, Setor Bauman da cidade de Goiás, Estado de Goiás, foi realizada a sessão pública de apresentação e defesa do Trabalho de Conclusão de Curso do Graduando **GABRIEL VICENTE DE AQUINO** (matrícula 20171100070188) do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual, no primeiro semestre do ano de dois mil e vinte e um. A banca foi composta pelos seguintes membros: Prof. Es. Carlos Cipriano Gomes Junior, Prof. Ms. Guilherme de Castro Duarte Martins e Prof. Dr. Renné Oliveira França, sob a presidência do primeiro. O trabalho de conclusão de curso tem como título “**Tic Tac: Realização de animação em pixillation**”, da área de Cinema e Audiovisual, sob orientação do Prof. Carlos Cipriano Gomes Junior. Após a apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso, tendo sido o autor arguido pela Banca Examinadora, a nota obtida foi 10,0 (dez). **Aprovado.**

Encerra-se a presente sessão às onze horas e trinta minutos. Eu, Prof. Carlos Cipriano Gomes Junior, dato e assino a presente ata que segue assinada por todos os membros da Banca e pelo graduando.

Prof. Dr. Renné Oliveira França (Convidado)

Prof. Ms. Guilherme de Castro Duarte Martins (Co-orientador)

Prof. Es. Carlos Cipriano Gomes Junior (Orientador)

Gabriel Vicente de Aquino
(Graduando)

Documento assinado eletronicamente por:

- Gabriel Vicente de Aquino, GABRIEL VICENTE DE AQUINO - ESTUDANTE - IFG - CÂMPUS CIDADE DE GOIÁS (10870883001116), em 30/07/2021 10:45:34.
- Aderito Schneider Alencar e Tavora, COORDENADOR - FUC1 - GOI-BACINE, em 23/07/2021 08:52:13.
- Renne Oliveira França, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 23/07/2021 08:47:36.
- Guilherme de Castro Duarte Martins, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 22/07/2021 13:57:08.
- Carlos Cipriano Gomes Junior, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 22/07/2021 13:52:31.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 22/07/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 183282

Código de Autenticação: bb4c5eb138



AGRADECIMENTOS

A minha filha, Aurora Alencar de Aquino, que infelizmente eu não pude estar sempre presente em sua vida, mas desde seu nascimento foi minha maior fonte de determinação, motivação e forças.

A minha namorada, Amanda Alencar dos Santos, que mesmo distante, sempre se fez muito presente em minha vida, me ajudando e me inspirando.

Ao meu pai, João Batista de Aquino e minha mãe, Olanir Divina da Silva, que sempre me auxiliaram e apoiaram a correr atrás dos meus sonhos.

A minha amiga de curso, Luara Moraes Leão, por ter me concedido a honra de poder ser seu diretor de fotografia, montador/editor e finalista, e assim me permitido, através desse curta, ter experiências únicas.

Ao professor Carlos Cipriano Gomes Junior, que desde 2014 sempre me incentivou, estando presente em praticamente todos os *sets* me ensinando, orientando e tirando minhas dúvidas, contribuindo para meu crescimento científico, pessoal e intelectual.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Goiás, pela oportunidade de realização do curso.

RESUMO

Tic Tac: realização de animação *pixillation*

“Tic-Tac” é um projeto do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que tem como objetivo a realização de um curta de animação no estilo *pixillation*, de forma resumida, *pixillation* é uma técnica de animação que se assemelha bastante ao *stop motion*, porém em vez de usarmos bonecos ou cenários fictícios vamos usar pessoas, objetos e cenários reais. A obra conta a história de uma adolescente que se encontra no período de amadurecimento para a fase adulta e que é perseguida por uma figura desconhecida. Nos inspiramos bastante no expressionismo alemão e nos filmes do diretor Tim Burton, onde vamos ter os elementos: sombras bem marcadas, olheiras, maquiagens bem exageradas e um embaralhamento do mundo real com o mundo das fantasias. Com a intenção de representar os dois mundos foram necessárias o uso de duas técnicas distintas para cada passagem da personagem, sendo elas o *pixillation* no começo e o *live action* no fim. Já na parte de edição e colorização foi aplicado um filtro P&B para trazer referência do Expressionismo Alemão, como o filme *Nosferatu* (F. W. Murnau. 1922), como todas as cenas foram filmadas e fotografadas durante o dia foi necessário dar uma escurecida nelas, dando assim uma dinâmica mais “*dark*” para a animação.

Palavras-chave: *Pixillation*. Animação. Curta-metragem. Realização audiovisual.

ABSTRACT

Tic Tac: Realization of pixillation animation

"Tic-Tac" is a project of the Course Conclusion Work (TCC) that aims to make a short animation in the pixillation style, in short, pixillation is an animation technique that is very similar to stop motion, however, instead of using fictitious puppets or scenarios, we are going to use real people, objects and scenarios. The work tells the story of a teenager who is in the period of maturation to adulthood and who is chased by an unknown figure. We were very inspired by German expressionism and director Tim Burton's films, where we'll have the elements: deep shadows, dark circles, very exaggerated makeup and a shuffling of the real world with the fantasy world. In order to represent the two worlds, it was necessary to use two distinct techniques for each passage of the character, being pixillation at the beginning and live action at the end. In the editing and colorization part, a B&W filter was applied to bring reference to German Expressionism, such as the film *Nosferatu* (FW Murnau. 1922), as all scenes were filmed and photographed during the day, it was necessary to darken them, thus giving a more "dark" dynamic for the animation.

Keywords: Pixillation. Animation. Short film. Audiovisual production.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. OBJETIVOS DO PRODUTO	8
2.1 OBJETIVO GERAL	8
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	9
4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS (MEMORIAL INDIVIDUAL).....	14
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26
ANEXO A – LINK PARA O CURTA-METRAGEM <i>TIC TAC</i>.....	28

1. INTRODUÇÃO

O tema deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), feito como Projeto Experimental, é a realização do curta metragem *Tic Tac* (Luara Leão, Brasil, 2021) com ênfase na técnica de *pixillation*. Através de uma abordagem mais próxima do simbolismo, pretende-se com esta narrativa representar as ameaças que rondam as figuras femininas, na mudança de uma garota para mulher, e como o perigo neste período de amadurecimento pode vir de qualquer lugar, incluindo de dentro de casa. A protagonista, é uma adolescente que está em transição para a fase adulta e com isso desperta o olhar de um perseguidor, simbolizado figurativamente no curta pela figura da Morte, em sua característica clássica mitológica, sendo um ser encapuzado com uma foice. O roteiro quer passar a ideia de que uma garota ou mulher nunca está plenamente segura, procurando reverberar a crítica a uma triste realidade que existe na nossa sociedade atual, com feminicídios aumentando mais a cada dia.

O curta foi executado em técnica de *pixillation*, ou seja em vez de usarmos bonecos ou cenários fictícios. Vamos usar pessoas, objetos e cenários reais. A história tem inspiração nos contos de *Alice no País Das Maravilhas* (Lewis Carroll, 1865) e *O Mágico de Oz* (L. Frank Baum, 1900). O roteiro tem uma carga dramática e estética de um terror gótico, que traz como ênfase uma inspiração no Expressionismo Alemão, trazendo personagens pálidos e sombrios.

Nosso primeiro contato com a técnica do *pixillation* veio com os curtas-metragens brasileiros *Crisálidas* (2006), animação no gênero terror voltada ao público infanto-juvenil, e *O Divino, de repente* (2009), documentário sobre o personagem real Ubiraci Crispim de Freitas, que faz uso de diferentes técnicas, entre elas, o *pixillation*, essa é uma técnica que permite brincar com as noções de realidade e com o absurdo inserido nessa realidade. Um outro exemplo importante para ilustrar nossos propósitos é *Luminaris* (2011), do argentino Juan Pablo Zaramella, no qual os atores se comportam como bonecos manipulados. O filme, premiado em diferentes festivais, foi também indicado ao Oscar na categoria de melhor curta de animação, em 2012.

A autora Kerber (2016) esclarece que existem diferentes conceituações de *pixillation*, que pode ser tanto uma técnica especializada para animar pessoas quanto abranger a captação e o movimento de objetos inanimados. Poderíamos resumir a compreensão dessa técnica como sendo uma captação quadro a quadro, através de fotografias, de “seres e objetos cotidianos que mudam de posição corporal e espacial a cada foto”. (KERBER, 2016, p. 02). Tais fotografias, reproduzidas em uma dada sequência e velocidade, conseguem dar a ilusão de movimento. Demos também um espaço de movimento maior entre uma foto e outra, para buscar causar algum estranhamento no público, ao contrario do Stop motion que busca trazer movimentos mais contínuos, o Pixilation tem essa peculiaridade.

Nós tínhamos apenas uma certeza, iríamos realizar uma animação, mas no caminho encontramos os obstáculos como: a falta de domínio de *softwares* em 3D e 2D, a confecção de bonecos e a falta de habilidade com desenhos. Então nós descobrimos o *pixillation* como uma saída para o nosso problema, uma técnica de animação barata que se precisa apenas de uma câmara e mão de obra, sendo uma forma rápida para treinar e aprender os conceitos da animação.

O incentivo para quem gosta de animação, mas se vê incapaz de fazê-la, também é um ponto de grande importância, mesmo por não ter aptidão com desenho, conhecimento de *softwares* de animação, tanto em 2D, quanto em 3D e com a confecção de bonecos, tornando assim o *pixilation* a melhor saída para quem está começando a fazer animação, já que é uma técnica barata que se precisa apenas de uma câmara e mão de obra, sendo uma forma rápida para treinar e aprender os conceitos de animação.

Nesse trabalho será mostrado todo o processo necessário para chegar a conclusão do curta *Tic Tac* (Luara Leão, Brasil, 2021). Falarei primeiramente dos objetivos do filme, tanto gerais como específicos. Depois vamos tratar dos referenciais teóricos, das metodologias, das técnicas usadas e de como elas foram importantes para animadores de primeira viagem, como a gente. Em seguida vem a descrição, será feita um detalhamento de todo o processo da realização do curta, focando principalmente na realização: como foram feitas as cenas, os cuidados da fotografia, as dificuldades que a técnica traz e a finalização com a montagem e colorização. Para finalizar, trago nas considerações finais, as contribuições desse projeto para nossa formação e crescimento, tanto artístico, como profissional.

2. OBJETIVOS DO PRODUTO

2.1 OBJETIVO GERAL

Realizar o curta metragem *Tic Tac* (Luara Leão, Brasil, 2021), com a duração de 5 minutos e 53 segundos, em suporte digital, com roteiro, direção e direção de arte de Luara Leão e fotografia, montagem e pós produção de Gabriel Vicente. Além de aprofundar nossos conhecimentos na animação, técnica que admiramos desde a infância, satisfazendo a curiosidade e a vontade da equipe de fazer um trabalho final com a técnica de *pixillation*.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprimorar os conhecimentos e técnicas na área de animação, fazendo a síntese dos aprendizados em um relatório técnico-científico;
- Possibilitar o desenvolvimento de Gabriel Vicente e de suas habilidades e
- competências em direção de fotografia, montagem e colorização;
- Realizar um trabalho que sirva ao incremento do portfólio e como cartão de visita para futuros trabalhos nas áreas técnicas experimentadas com este TCC.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Ao tratar do referencial teórico deste projeto experimental realizado como trabalho de conclusão de curso que faz o emprego da técnica de animação *pixillation* e alusão estética ao Expressionismo Alemão, consideramos ser importante fundamentar nossa perspectiva de realização na tradição cinematográfica, referenciando nossa prática na História da sétima arte.

Assim, num primeiro momento achamos oportuno retornar ao primeiro cinema, a fim de situar os antecedentes do termo e da prática do *pixillation* dentro do campo da animação cinematográfica, para então situarmos uma definição do que vem a ser esta técnica. Posteriormente, explicamos como os pressupostos estéticos da escola expressionista alemã estão evidenciados em nosso trabalho.

Bordwell e Thompson (2013) afirmam que a maioria dos documentários e filmes de ficção fotografam pessoas e objetos “em espaços tridimensionais em tamanho real”, enquanto que as animações se diferenciariam por criar “uma série de imagens filmando um quadro de cada vez”. Assim é definida a animação (técnica geral) no livro *A arte do cinema: Uma introdução*:

Em vez de filmarem continuamente uma ação em andamento em tempo real, os animadores criam uma série de imagens filmando um quadro de cada vez. Entre a exposição de cada quadro, o animador muda o sujeito sendo fotografado. (...) Quando projetadas, as imagens criam um movimento ilusório comparável aos filmes com tomadas. Qualquer coisa no mundo, ou no universo, que o cineasta possa manipular em uma tomada pode ser animada através de desenhos bidimensionais, objetos tridimensionais ou informações digitais armazenadas em um computador. (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 580).

No capítulo em que se dedicam a conceituar as diferentes técnicas para fazer filmes animados, Bordwell e Thompson (2013, p. 582) também se ocupariam de definir **pixelização** entre uma das três categorias de animação com objetos tridimensionais que podem ser deslocados e deformados quadro a quadro para criar movimento aparente - as outras duas seriam animação em argila (*claymation*) e com modelos (feita com bonecos). Para esses autores, o termo *pixelização* aplicar-se-ia ao movimento quadro a quadro gerado com uso de pessoas e objetos comuns. Eles citam como precursor o filme *Dreams of toyland* (Arthur Melbourne-Cooper, 1908), em que foram animados brinquedos em um cenário em miniatura para criar densas camadas de movimento. Transcreve-se desses autores uma excelente passagem que explica o uso

da técnica empregando seres humanos para fazer animação (que nos interessa em especial por se aplicar ao nosso trabalho, explicando em detalhes como o mesmo foi realizado):

Embora os atores geralmente se movimentem livremente e sejam filmados em tempo real, ocasionalmente o animador aplica a pixelização neles. Isto é, o ator congela em uma pose para a exposição de um quadro, então se move brevemente e congela novamente para outro quadro, e assim sucessivamente. O resultado é um movimento não irregular e não natural, bastante diferente da atuação normal. (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 583).

Autores que escreveram especificamente sobre as técnicas e a estética dos filmes animados e que conhecemos durante a etapa de pesquisa e levantamento bibliográfico (Barbosa Junior, 2011; Purves, 2011; Kerber, 2016), apontam o papel do cineasta e ilusionista francês Georges Méliès em sua descoberta dos truques cinematográficos de “substituição por parada da ação” como fundamental para o início da história do que hoje chamamos de animação. Conta-se que, ao capturar imagens na rua, a câmera de Méliès parou de funcionar por alguns segundos e “no filme revelado a transição abrupta de uma cena para outra aparentemente tinha transformado um ônibus em um carro funerário” (Purves, 2011, p. 14). O autor esclarece que:

É claro que essa técnica básica ainda é o princípio fundamental de todo *stop-motion* atual. (...) Contudo, Méliès não parou por aí com a inovação. Ele começou a fazer experiências cinemáticas variadas e construiu um enorme estúdio de produção para criar efeitos como cabeças separadas do corpo flutuando contra fundos de veludo preto (usando a mesma ideia do *chroma-key*), fundos móveis, *pixilation*, etc. (PURVES, 2011, p. 14).

Barry Purves (também animador) afirma em seu livro *Stop-motion* que a presença de seres humanos é condição para que uma animação feita em *stop-motion* seja considerada *pixillation*. Essa informação é, contudo, contestada por outra autora, Kerber (2016), que procurou pesquisar e conceituar o *pixillation* e o seu emprego no meio da animação, problematizando essa questão para “expandir as fronteiras, os limites e a conceituação da técnica” (Kerber, 2016, p. 11-12).

Para ela, a animação feita exclusivamente com a manipulação de objetos cotidianos também se enquadraria no *pixillation*: “não classifico isso como *stop-motion* (...) pois os objetos não são construídos com a finalidade de serem animados”, estando assim “mais próximos dos seres humanos do que os bonecos e cenários construídos para serem animados em um filme”. Ela lembra que apesar de a técnica de *pixillation* ser frequentemente empregada para “animar” seres humanos, não se exclui dessa nomenclatura específica a animação feita com objetos cotidianos.

A pesquisadora explica que *pixillation* pode vir a ser confundido com o *stop-motion* e que a confusão ocorre por se tratar de técnicas e nomenclaturas semelhantes – uma vez que *stop-motion* pode ser traduzido como “parado e em movimento” e que essa é uma definição que caracteriza tanto o *pixillation* como todas as animações desenvolvidas “quadro a quadro” (Kerber, 2016, p. 30).

Entre as diferentes conceituações de *pixillation* que encontramos, destacamos a definição dada por Chris Patmore (*apud* Kerber, 2016), que diz ser “uma técnica de *stop-motion* em que objetos e atores são fotografados quadro a quadro a fim de se atingir efeitos de movimentos não usuais”, porque essa é uma definição que alia pessoas e objetos, inserindo o *pixillation* como uma categoria de *stop-motion* (Kerber, 2016, p. 30).

As primeiras vezes em que esta técnica foi utilizada, segundo a mesma fonte, foi ainda nos primórdios do cinema, com a manipulação de objetos para gerar movimento no filme *The Humpty Dumpty Circus* (1898), atribuído aos anglo-americanos J. Stuart Blackton e Albert E. Smith. Kerber (2016) também atribui ao filme francês *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler* (1911), de Émile Cohl, o posto de ter sido o primeiro a fazer uso do *pixillation* para animar seres humanos. Outro filme a usar o *pixillation* ainda na primeira década da história do cinema seria *L’Hotel électrique* (1905 ou 1908), do espanhol Segundo de Chomón.

No entanto, destaca-se que o *pixillation* só viria a receber esse nome, entretanto, nos anos 1950, a partir do trabalho do animador escossês-canadense Norman McLaren, que teria aperfeiçoado a técnica para utilizá-la em seus filmes. (Kerber, 2016, p. 31-35).

Um esclarecimento que consideramos importante é sobre o uso da palavra “*pixillation*” (com duas letras “L”) e não “*pixilation*” (com apenas um “L”, como é mais comumente encontrada em referências distintas). A autora nos explica que

O prefixo “pix” é uma abreviação da palavra “Picture”. O termo se refere à palavra em inglês *pixilated* que significa “amalucado, [...], bêbado” e que tem ligação com as palavras *pixy* e *pixie*, que significam “fada, elfo, duende”. A escrita correta do termo é com duas letras “L”, pois é inspirada no filme *Arsenic and Old Lace* (Frank Capra, 1944), no qual duas senhoras assassinam pessoas e são chamadas de “*pixilated sisters*”, pois eram vistas como bruxas. Além disso, cabe lembrar que *pixillation* não é a mesma coisa que *pixelation* e nem *pixilização*. (KERBER, 2016, p. 31).

Por adotarmos uma referência estética e visual (arte e fotografia) muito específicas para nossa animação *pixillation*, julgamos ser fundamental encerrar essa retrospectiva de mirada

histórica com uma contextualização do que veio a ser o Expressionismo Alemão, evidenciando a relação de nosso trabalho com os filmes feitos na Alemanha de cem anos atrás. Conforme lembra Fialho (2013), se “o ilusionista e cineasta francês Georges Méliès é considerado um dos precursores do cinema fantástico, com o seu célebre filme *Viagem à lua* (1902)” é exatamente no final dos anos 1910 e início dos anos 1920 “que o fantástico alcança uma força incontestável no cinema, com o sucesso de *O gabinete do Dr. Caligari*, filme de Robert Wiene” (FIALHO, 2013, p. 16). No catálogo da mostra *Sombras que assombram*, o texto de Fialho (2013) nos explica como o Expressionismo Alemão será fundamental para consolidar o gênero do terror na indústria cinematográfica internacional, ao mostrar que nesse filme inaugural *O gabinete do Dr. Caligari*, produzido em 1919-1920

vem à tona todo o potencial expressionista ao revelar uma Alemanha gótica, demoníaca, com seus pesadelos mais obscuros. (...) O viés fantástico em *Caligari* se impõe por meio da criação de uma temática típica dos enredos de terror (...). Desde os primórdios do cinema há registros de filmes de terror (...). Contudo, se analisarmos a incorporação do terror ao gênero cinematográfico veremos que seu ponto de partida, de maneira mais sistematizada, é o próprio expressionismo alemão. No expressionismo encontramos uma exacerbação dos elementos imagéticos, eles representavam uma exteriorização de um estado interior (...). O que caracterizaria então o terror expressionista seria a assimilação expressiva de um elemento psicológico. (FIALHO, 2013, p. 17).

O autor explica que embora o nascimento do expressionismo no cinema europeu tenha se dado imediatamente após a derrota da Alemanha na Primeira Guerra Mundial (1914-1919), essa não seria a única explicação para seu surgimento, uma vez que o gosto pelo medievalismo (gótico) e a tradição romântica alemã também seriam responsáveis por essa estética. Ele também cita a pesquisadora Laura Cãnepa, que assinala que a migração de artistas, atores e técnicos alemães – que fugiram do nazismo para outras partes do mundo – ocasionaria uma influência da “estética expressionista” em outras cinematografias, mais acentuadamente nos EUA, onde o sistema de estúdios hollywoodianos se mostrava bastante lucrativo e avançava a passos largos. Prova disso seriam os filmes de terror dos anos 1930 e os filmes *noir*.

Finalizando, consideramos apresentadas as referências técnicas, estéticas e históricas que fundamentaram a realização de *Tic Tac* – animação *pixillation* de terror, com inspiração na estética expressionista do cinema alemão dos anos 1920. Passamos agora a descrever os processos de produção, métodos e técnicas de realização e a própria concepção artística do curta-

metragem realizado neste semestre como TCC, até o momento de sua materialização e primeira exibição pública – ou seja, o momento de defesa do trabalho à banca examinadora.

4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS (MEMORIAL INDIVIDUAL)

Passando agora ao relato mais específico das funções exercidas nesta animação realizada dentro do projeto experimental de TCC, vou falar do meu processo particular de criação e trabalho na direção de fotografia, montagem/edição e finalização de *Tic Tac*, trazendo a percepção do meu aprendizado dentro desses departamentos. Que não deixa de ser um aprendizado, também, sobre a arte e a técnica da animação, uma vez que para realizar o trabalho tive que aprender minimamente a ter controle sobre o *pixillation*.

Ainda quando fazíamos TCC I, no 7º período (2020.1), ficou acordado então que Luara Leão iria assumir as partes criativas da obra relativas ao roteiro, figurino, a direção de arte, maquiagem, etc. E que eu, Gabriel Vicente, ficaria com as funções técnicas (também criativas), como direção de fotografia, montagem, edição e colorização.

Inicialmente contaríamos com Thiago Procopio para as funções de som, que acabaram sobrando também pra mim após a saída dele de nosso grupo para fazer o seu próprio TCC. Então também assumi a finalização do som, já que o roteiro não demandaria captação de som. Mas pude contar com Thiago como meu assistente de câmera no *set* de *Tic Tac*, o que foi de grande ajuda, pois além de colaborar montando equipamento comigo ainda cuidou de fazer o *logger* e deixar o material organizado para que pudéssemos editar. E, por isso, a ele sou grato.

Desde o início do projeto estava claro pra mim que uma das coisas mais importantes seria não perder de vista que eu deveria tentar prever na fotografia do filme o que a direção gostaria de ver como resultado final na edição do curta-metragem. As referências visuais que eu deveria seguir estavam colocadas pra mim e eram bem específicas: a diretora do filme, Luara Leão, pensou em fazer uma animação inspirada nos filmes do Expressionismo Alemão.

Isso implicaria em trabalhar com uma captação de imagens mais “neutra”, do ponto de vista da fotometria, mas que explorasse nos seus enquadramentos uma alta relação de contraste entre áreas iluminadas e áreas sombreadas, visando-se posteriormente (na “Pós”) trabalhar com os filtros preto e branco (P&B), na intenção de criar um clima visual dramático semelhante ao de trabalhos como *O gabinete do Dr. Caligari* (R. Wiene, Alemanha, 1920) e *Nosferatu* (F. W. Murnau, Alemanha, 1921). Filmes feitos há exatamente 100 anos atrás e nos quais agora nós

iríamos buscar nossa inspiração, ainda que ela fosse mais imediatamente referenciada em filmes recentes e que de fato nos influenciaram, como os filmes de Tim Burton.

Segundo nosso orientador, diante das possibilidades que estavam colocadas para fazer esse TCC, dentro dessa concepção da direção e da disponibilidade de equipamentos do IFG para fazer o trabalho acontecer, o desafio maior seria fazer uma fotografia com o uso do mínimo de equipamentos, sobretudo de iluminação – contando para isso apenas com a luz do sol. O que também nos levaria a pensar sobre a necessidade de termos que usar algum tipo de artifício (no sentido de “truque” ou “efeito”) para simular a noite em cenas que seriam fotografadas de dia. O professor orientador nos ajudaria a pensar em como traduzir esse “clima visual dramático” inspirado no Expressionismo Alemão para a nossa fotografia acontecer dentro dessas limitações técnicas e foi nos instruindo a operar a câmera para construir unidade entre os planos decupados.

O “clima visual dramático” de um filme ou vídeo é uma proposta subjetiva, mas que se retrata concretamente na tela de cinema ou no monitor de vídeo quando a obra audiovisual está finalizada. É a textura obtida na imagem, uma coloração precisa e contínua em todas as cenas filmadas ou gravadas. Sejam elas em interiores ou exteriores, noturnas ou diurnas. Essas textura ou coloração associadas aos planos (trechos síntese de cada ação), aos enquadramentos (tamanho da imagem na tela) e movimentos de câmera, provocando um impacto emocional proposto pelo roteiro. Criando uma sensação subjetiva no espectador a propósito da história que narramos. (MONCLAR, 1999, p. 15).

Para o fotógrafo brasileiro Jorge Monclar (1999), uma parte significativa do processo criativo da realização dos filmes fica sob a responsabilidade do pessoal da técnica, que de fato é quem vai possibilitar os meios de um filme existir. Sendo técnico formado no Curso Técnico Integrado em Produção de Áudio e Vídeo do IFG – Campus Cidade de Goiás, estaria portanto entre as minhas atribuições no projeto experimental que levou à realização do curta-metragem *Tic Tac* ser a pessoa que concretamente faria “todas as especialidades que integram a imagem”.

Monclar (1999) afirma que o diretor de fotografia junto com o diretor e o montador do filme são os responsáveis pela linguagem narrativa do produto audiovisual, o que o leva a ser um profissional que “acompanha o filme, do ponto de vista técnico-artístico, da preparação, passando pelas filmagens e finalização em laboratório até a primeira cópia de exibição comercial”. (MONCLAR, 1999, p. 13). Não seria de todo errado pensar que um caminho natural, dentro de uma animação, seria o de o fotógrafo do filme também assumir a função de montador/editor e

colorista – o que só se tornou viável por causa da curta duração prevista desde o início pela roteirista e diretora de *Tic Tac*. Se a duração do filme fosse mais extensa, o acúmulo de funções que vivenciei ao participar da realização desse filme talvez não fosse realmente possível, pelo menos não dentro do prazo que dispúnhamos para fazer esse TCC.

Os equipamentos do Núcleo de Produção Digital (NPD) que utilizamos em nosso trabalho, na etapa das filmagens, foram uma câmera modelo NEX-EA50EH da marca SONY, acompanhada de bolsa, carregador e baterias, além de um tripé Manfrotto. Eles foram retirados pelo professor orientador do IFG – Campus Cidade de Goiás, após autorização da gestão administrativa do espaço. A partir de então ficaram sob minha responsabilidade, para que pudéssemos fazer os testes na pré-produção e as próprias filmagens. Sendo devolvidos (desproduzidos) pelo professor, em nome da equipe, imediatamente após as filmagens.

Para a edição do filme, usei meu computador, no qual estava instalado o *Adobe Premiere*, que tem como sistema operacional o *Windows*, um processador da *AMD*, o *Ryzen 3 2200G*, *HD* de 1 *terabyte*, 8 *gigabyte* de memória *ram* e a placa de vídeo *GeForce GTX 660 2GB* da fabricante *NVIDIA*. Na montagem, meu plano inicial era fazer um tratamento em cada foto separadamente no *Adobe Photoshop*, para depois exportá-las ao *Adobe Premiere*, mas depois de fazer uns testes percebi que eu conseguiria fazer tudo que precisava apenas no *Adobe Premiere*, então acabei usando apenas ele, tanto para montagem, quanto pra colorização.

Organizei cada sequência de fotografias que pertencessem a um plano do roteiro técnico em pastas diferentes no meu HD, para facilitar na hora da montagem, garantindo assim uma praticidade maior na hora de importa-las para o *Adobe Premiere*. Essa organização seria vital para que eu não ficasse perdido no emaranhado de fotos que foram produzidas e utilizadas, que somaram na sua totalidade, exatas 1.079 fotos.

Para conseguir empregar a técnica do *pixillation*, tive que fotografar as cenas sempre foto a foto, dando pequenos “pulos” entre os movimentos das personagens a fim de criar assim uma ilusão de movimento, na passagem de uma foto a outra. Dito assim, de maneira tão resumida, aparenta ser um trabalho simples. Mas para chegar ao “método” de fotografar a ação dos personagens que me levaria ao resultado final, tive que fazer vários testes – tanto na quantidade de fotos que eu deveria registrar para cobrir uma determinada ação, quanto no que diz respeito à

velocidade de reprodução dessas fotos (quanto tempo deveria durar cada imagem na tela para conseguirmos o melhor efeito de movimento).

Como se tratava de uma técnica nova, a princípio eu, como diretor de fotografia, preferi não arriscar, evitando fazer movimentos de câmera e usando ao máximo a câmera fixa no tripé.

Para deixar o *set* mais ágil, optei por deixar o diafragma mais fechado, ou seja, deixar o número “f” mais alto, para não ser necessário ficar refazendo o foco a cada foto, uma vez que quanto mais fechado o diafragma ou maior for o número “f”, maior será a área de foco ou profundidade de campo.

Outra coisa que levei em conta foi a velocidade do obturador (*shutter speed*), deixei ele mais rápido, pois assim teríamos menos fotos borradas e o intervalo entre uma foto e outra iria diminuir consideravelmente, permitindo assim à atriz fazer os movimentos um pouco mais rápido. Em algumas situações, como nas cenas de perseguição, o melhor a fazer seria disparar uma sequência intervalada da ação da atriz correndo, para não perder muito a referência do fundo (cenário) de um quadro para outro, sendo esta uma condição importante de estabilidade para que a percepção do movimento dos personagens ocorra na animação.

Desde o início foi preciso distinguir a diferença do *pixillation* para com o *stop-motion*, no que diz respeito à descontinuidade do movimento e ao efeito de não-naturalismo que pretendíamos obter com o filme, ao lidarmos com a animação de corpos humanos e não de corpos de bonecos. No *stop-motion*, busca-se como ideal a fluidez e a continuidade do movimento dos objetos e corpos, o que pede a mínima diferença na posição desses elementos de um quadro para outro. Para obter o estranhamento, o *pixillation* pode ampliar um pouco mais essa diferença em benefício de uma artificialidade estudada e intencional.

A necessidade de entender como isso funcionaria surgiu ainda em setembro de 2020, quando elaborávamos o pré-projeto do curta-metragem na disciplina de TCC I. A diretora manifestou dúvidas em relação a como animar as fotos dentro da técnica do *pixillation*, de modo que parecesse natural e sugeriu testes para que nós pudéssemos entender melhor quantas imagens seriam necessárias para cada ação representada e em que velocidade deveriam ser reproduzidas, na edição.

No mês de outubro, apresentei para a equipe os testes de *pixillation*, que fiz com bonecos, editando uma mesma sequência fotográfica em três vídeos com velocidades de reprodução diferentes.

Outra grande preocupação minha era com as cenas em que tinham que ser gravados os reflexos dos personagens, por exemplo, o reflexo da personagem correndo na beira do rio. Então a diretora e eu fizemos alguns testes na Carioca (Rio Vermelho), ainda na pré-produção, no dia 29 de março, mas a água estava muito escura e não saiu muito bom. Fiz outro teste posteriormente em outro local e cheguei a conclusão que quanto mais iluminado o local e mais limpa a água, melhor ficaria a cena, sendo interessante que a água estivesse se movendo com pequenas ondinhas, acredito que dá um charme a mais para a cena.

Quanto aos testes de movimentação que fizemos com a atriz no mês de maio, também na pré-produção, estes mostraram que quanto mais aberto e exagerado os braços e as pernas da atriz estivessem enquanto ela simulava a corrida melhor ficaria o *pixillation* – mas, mais do que exagerar nessa movimentação, era preciso que a atriz estivesse atenta ao tempo com que eu fotografava cada quadro na tentativa de acompanhar sua movimentação, para então termos algum tipo de sincronismo no registro das cenas de perseguição. Como a câmera do NPD, quando usada no modo “fotografia” produz um ruído que simula um clique fotográfico, seria mais fácil para a Isa poder se movimentar de modo a acompanhar o ritmo de fotos sequenciais.

Depois dos testes, ainda em maio, fiquei encarregado de juntar todo material de teste de movimento com a atriz, que tínhamos feito na visita de locação e ir montando elas pra ter uma ideia de como ficaria o *pixillation*, aproveitando já também pra ir testando a Noite Americana e se realmente era necessário fazê-la mesmo o filme sendo preto e branco – esta sempre foi uma dúvida, pois talvez fosse um efeito que apareceria muito pouco no P&B.

Também foi discutido sobre um vulto que apareceria em uma das cenas do curta no reflexo de um espelho, optando por fazer esse vulto surgir no quadro no registro da cena mesmo, no dia da filmagem, para não complicar ainda mais a pós-produção. Cogitamos a possibilidade de fazer o efeito deixando o *shutter speed* com uma velocidade mais lenta apenas nesse plano, parecendo com o que foi feito com o registro das figuras encapuzadas no longa *Terra e Luz* (2017), do professor Renné França.

Após todos esses testes estava finalmente chegando a hora de colocar tudo em prática nas filmagens, então dia 21 de maio começamos a produzir efetivamente a animação. Decidimos começar com a última cena do roteiro, a única cena que seria *live action* em todo o curta. Nesta cena, um plano sequência seria feito com a câmera bem próxima ao chão, pegando um relógio que está perdido em meio a um gramado, e então veríamos os pés da atriz entrando em quadro e ela caminhando até um pouco mais à frente, parando para abrir os braços e sendo registrada pela câmera em um plano mais fechado (plano médio), após a conclusão de um movimento de *zoom in*.

Mesmo com todos os testes feitos anteriormente, tivemos bastante dificuldades com a gravação das tomadas desse plano sequência. No teste feito quando houve a visita de locação, essa cena havia sido fotografada em outro horário. Agora a posição do sol estava mudando muito rápido, alterando a sombra sobre a área que era registrada no quadro. Além disso, não estávamos conseguindo sincronizar o *zoom* da câmera com a mudança de foco do relógio que estava em primeiríssimo plano para a atriz que estava mais distante. Decidimos então transformar esse único plano em dois, o primeiro pegando o relógio em foco e mudando o foco para a atriz, depois o segundo plano, mais fechado, da atriz abrindo os braços.

No segundo dia de gravação, meu assistente e eu chegamos antes ao *set* de filmagem, pois ficou combinado com a direção de chegarmos mais cedo na Pousada Serra Dourada e fazer o plano da sombra da Morte caminhando, que não tinha sido possível no dia anterior, enquanto a diretora de arte, cabeleireira e maquiadora preparavam a atriz para as filmagens. Para fazer esse plano o assistente de fotografia vestiu o figurino usado na caracterização da Morte e caminhou em linha reta, enquanto eu fotografava a sombra dele no chão em um plano *plongée*, ou seja, de cima para baixo. Com algumas poucas tentativas conseguimos realizar o plano, mas ainda não tinha certeza se estava aprovado, precisava da confirmação da direção, que chegaria um pouco depois à locação.

Depois de toda a equipe chegar à locação e de a direção confirmar a validade do plano rodado em sua ausência, estávamos reunidos na Pousada para dar continuação as filmagens. Começaríamos pela cena da varanda, que também é uma das primeiras e mais difíceis cenas de toda a obra, por conta dos objetos de cena que tinham que ser montados, ajustes na posição dos móveis e um plano em específico bem complexo, que foi o plano do reflexo no espelho.

Na ação desse plano a atriz tira esse espelho da bolsa, se olha através dele, faz alguns retoques com o batom e ao fim do plano é possível ver um vulto passando atrás da atriz pelo reflexo do espelho. A dificuldade de fotografar esse plano para o *pixillation* se deu pelo fato que o espelho era muito pequeno para o tanto de ações que deviam ser feitas através dele. Então, fazendo proveito da lógica que quanto mais longe o espelho, mais ele vai conseguir refletir do que está à frente dele, colocamos o pequeno espelho o mais longe que pudemos, a uma distância que ainda permitiria à atriz segurá-lo com uma das mãos.

Mesmo com o problema da dimensão do quadro resolvido, ainda tínhamos outra dificuldade: o espelho estava muito trêmulo, mesmo que não fosse muito pesado o quadro estava fechado no detalhe da área espelhada e para a atriz ficar segurando ele durante toda a cena, tendo ainda que fazer a ação de passar o batom enquanto isso... Dificilmente esse espelho não se mexeria bastante, era uma tarefa praticamente impossível! A solução foi fixar com fita crepe o espelho no tripé da câmera e pedir à atriz que apenas simulasse com o seu braço o estar segurando. Fotografamos esse plano dessa maneira e logo conseguimos realizá-lo com êxito. Os outros planos dessa cena foram mais simples e conseguimos realizá-los com sucesso, sem maiores dificuldades.

Um dos aprendizados deste *set* foi o de perceber que a decupagem pode ser discutida e aperfeiçoada em conjunto com a direção, no decorrer das filmagens. Para ter um exemplo dessa percepção, cito o plano subjetivo da personagem olhando para o portal, inicialmente decupado para ser um olhar subjetivo da personagem... mas para ele funcionar enquanto tal (ser o olhar de alguém dentro da cena), o orientador sugeriu que, antes dessa cena seria necessário um outro plano só da atriz olhando na direção do portal – exatamente para que no plano seguinte possamos entender que se trata de ver o que a personagem estava vendo no plano anterior.

O professor disse que se tratava de “observar quem observa (plano A) e depois observar o que a personagem está observando (plano B)”, ou seja, para que o espectador entenda (sinta) que se trata de um plano subjetivo, antes (ou depois) temos que mostrar apenas a personagem olhando (plano A) para a direção do que é observado (plano B). Do contrário, se mostrarmos apenas um plano B (mesmo que oscilando, a semelhança de um olhar de uma pessoa), sem jamais revelar o plano A (alguém que olha), isso não seria um plano “subjetivo” completo, mas de observação onisciente. Essa nomenclatura específica “Plano A” = ponto/olhar e “Plano B” =

ponto/objeto foi estudada na disciplina de Direção Cinematográfica I, a partir do texto *O plano-ponto-de-vista*, de Edward Branigan (*apud* RAMOS, 2005), mostrando o quão útil a teorica cinematográfica pode ser quando aplicada ao aperfeiçoamento dos processos de decupagem.

A partir do dia 24 de maio até dia 20 de junho, o diretor de fotografia, que também é o montador e colorista do filme, além de pai, teve que se ausentar dos assuntos do TCC, pois tinha uma viagem para Fortaleza, onde passaria um tempo com a filha e namorada, atrasando assim um pouco a montagem do filme. Foi interessante perceber como uma viagem pode ser benéfica e revigorante, quando ela separa o momento da filmagem (onde desempenhei o papel do fotógrafo) e o momento da montagem (quando fui o editor). Esse distanciamento foi bom. Enquanto eu estive fora, a diretora fez uma lista de quais fotos e vídeos iriam ser usadas para a finalização do curta, fazendo assim uma sugestão de montagem.

Começaria então a etapa de montagem dentro da pós-produção, na qual se comenta ser “uma fase do processo criativo extremamente importante e empolgante (...) e o montador de um filme de ficção pode, desde que haja cobertura suficiente, ter grande participação criativa” (RABIGER, 2007).

Chegando de viagem em Goiás, logo me organizei para começar a fazer a montagem da animação. O primeiro passo foi ver a sugestão de montagem que a diretora havia feito e baixar todas fotos e vídeos que o meu assistente e Logger, Thiago Porcopio havia organizado e feito upload, para enfim começar o processo de finalização do curta. Depois de baixados, foram organizados em pastas: primeiro tinha uma pasta com o nome do curta, depois outras 4 pastas, uma para cada cena, e dentro de cada uma dessas pastas tinham outras pastas, cada uma com o conjunto de fotos que formariam um plano, ficando mais ou menos assim: \TIC TAC\ CENA 01\ 01 RELOGIO e dentro dessa última pasta estavam todas fotos que correspondiam a esse plano, com exceção da quarta cena, que foi gravada em *live action*, em vez de fotografada.

Depois de todos planos estarem devidamente organizados tinha enfim chegado a hora de importá-las para o *Adobe Premiere*, felizmente tive o auxílio de uma ferramenta desse programa que facilitou bastante a minha vida, que é a de configurar quantos *frames* vai durar cada foto importada. Então para começar, importei todas as fotos com um padrão de duração de cinco *frames* para cada foto, mas assistindo todas as fotos montadas, percebeu-se que cada plano demandava uma velocidade diferente. Então para fazer esses ajustes de tempo a maneira mais

fácil encontrada foi de apagar as fotos do plano que precisaria ter sua duração alterada do projeto do *Premiere*, ir nas configurações do programa, mudar a duração que as fotos importadas iriam ter e importá-las novamente para o programa. Dependendo do caso, a estratégia podia mudar já que em uns plano tínhamos cerca de 50 fotos e já outros apenas 5. E nesses plano que tinham menos fotos seria mais rápido alterar o tempo de duração manualmente, ou seja, indo diretamente a *time line* para encurtar ou alongar cada uma das fotos e ir experimentando (assistindo) para ver como estava ficando, que tipo de ritmo gostaria de ter em cada plano. Essa foi a parte que mais exigiu atenção, foco e concentração em todo o processo de animação *pixillation*, constituindo o centro criativo do trabalho, por se tratar de dar a forma final ao filme que estávamos fazendo.

Outra aplicabilidade do *software* de edição que foi muito útil no processo de montagem, foi a de organizar conjuntos de fotos por cores diferentes na *timeline*, pois mesmo que tivesse separado todas as fotos por plano, quando fosse colocá-las na *timeline* na ordem correta, ficaria difícil de identificar quando um plano acaba e o outro começa. Foi pensando nisso que rotulei cada conjunto de fotos que pertencesse a um determinado plano com uma cor diferente.

Seguindo dessa maneira, fiz uma primeira montagem, algo como um esboço, apenas para apresentar para a diretora e ela ir me ajudando a afinar os ajustes, então a cada plano alterado e observações realizadas eu exportava o filme, fazia o *upload* no *Google Drive* para a diretora e enfim ela conseguir ver e dar suas considerações do que poderia ser melhorado.

Assim depois de uns dias e observações feitas tanto pela diretora, quanto pelo montador tínhamos um primeiro corte da montagem, que foi apresentado ao nosso orientador. Ele sugeriu que fizéssemos algumas mudanças e que colocássemos uma moldura, daquelas que simulam a janela de projeção antiga, com bordas mais escuras e que vão para a transparência em degradê, além de propor ajustes no tamanho das fontes dos créditos.

Dia 28 de julho acrescentei a moldura que o orientador havia sugerido. Foi também apresentado uma proposta da diretora para que ao invés da animação ser toda feita em preto e branco, deixássemos apenas o laço e os lábios da atriz na cor vermelha. Alertei a ela que não seria possível fazer isso e a Noite Americana ao mesmo tempo, pois para realizar esse efeito temos que deixar a cena mais azulada, e se fizermos isso de dar destaque ao vermelho do modo como ela queria, iria mudar significativamente de cor. Outro problema era que o *software* não estava conseguindo fazer isso de forma automática em todas as fotos do plano de uma só vez.

Porém, mesmo com essas dificuldades conseguimos achar uma solução. Em vez de usarmos a Noite Americana, escureceríamos a cena, e em vez de usar o efeito “manter cor” do Premiere de forma automática em todas fotos, eu ficaria encarregado de fazer esse tratamento foto a foto, trabalhando uma máscara sobreposta de cada foto em que aparece os lábios ou o laço em quadro e duas máscaras em que esse dois elementos aparecerem no mesmo enquadramento.

O colorista fez um pouco desse efeito de “manter cor” do *Premiere* e enviou o resultado para a diretora para ela o ajudar orientando em quais cenas seria necessário dar uma escurecida e se era desse jeito mesmo que ela imaginou o efeito.

Após a diretora aprovar o resultado focamos nossas atenções para outra questão, o relatório final. Durante boa parte do mês de julho priorizamos o relatório que seria entregue para a banca avaliadora e em fazer o slide que nos auxiliaria na apresentação do TCC.

Depois de enviar o relatório, mais ou menos no meio de julho, voltamos a finalização do curta. A diretora apresentou alguns *foley's* que havia sido cedido pelo professor co-orientador, Guilherme Martins e outros sons que tinha conseguido em outra pesquisa para o montador. Usamos o som do “tic-tac” de um relógio que o co-orientador nos enviou para representar a batida do coração da personagem quando ela estava em momentos tensos, onde ela estava em perigo ou assustada e um outro “tic-tac” mais lento quando ela estava mais tranquila e calma. Por fim adicionamos o som do portão se abrindo.

Durante a semana da banca a diretora enviou ao montador a trilha que o músico José Gonçalves havia feito como teste para ver se era isso mesmo que ela queria, depois que o montador encaixou e sincronizou a trilha ao curta e enviou para a diretora, ela logo a aprovou.

No dia 20 de julho o montador finalizou a colorização, deixou as cenas mais escuras e fez alguns ajustes no efeito de “manter cor”. O músico enviou o resultado final da trilha trilha, porém devido a alguns imprevistos com o notebook e com o software de gravação de som e devido a um estúdio improvisado deu pra escutar um cachorro latindo no fundo da gravação, porém fazendo um recorte da trilha de teste e substituindo por essa parte onde ouvisse o latido do cachorro conseguimos contornar esse problema.

Dia 22 de julho apresentamos o projeto de TCC, “*Tic-Tac: Realização de Animação Pixillatio*”, devido a todos nossos ensaios acredito termos feito uma boa apresentação. Conquistamos a aprovação com nota máxima e um feedback muito positivo por parte da banca, acompanhados de conselhos e elogios, tanto para a animação quanto para o nosso crescimento como pessoa e artistas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia de realizar uma animação veio da vontade e admiração que eu e minha amiga de curso Luara Moraes Leão compartilhamos pelas animações. As poucas horas curriculares que tivemos sobre técnicas de animação não foram suficientes para suprir esse nosso desejo de realizar filmes animados.

Este processo de fazer o *Tic Tac* tornou-se muito importante para coroar o encerramento do curso, pois foi exatamente quando estávamos no 7º período do Bacharelado, onde ocorre a oferta da disciplina de Animação e Computação Gráfica, que veio a pandemia do Covid-19 e interrompeu nossas atividades presenciais de ensino.

Tivemos algumas aulas de Animação, que eram então ministradas de forma muito competente pelo professor Elder Patrick, e depois tudo se resumiu ao ensino remoto emergencial, com a adaptação de aulas de animação 2D que estávamos aprendendo presencialmente para um conteúdo relativo à montagem de personagens em *software*.

Então, um aspecto positivo a considerar sobre nosso TCC é que através dele foi possível ter uma experimentação prática de animação – em uma técnica que desconhecia completamente – uma prática coletiva, em equipe e observando os protocolos de segurança em saúde, pois estávamos durante a pandemia! Mas essa prática só foi possível porque tivemos acesso aos equipamentos do NPD Goiás e com eles pudemos permanecer por tempo suficiente para fazer os treinos, ensaios e testes dos quais eu precisaria para desempenhar minha função técnica de diretor de fotografia de modo satisfatório.

Entre os meus aprendizados no campo da animação, quero dizer como foi interessante notar que mesmo no *pixillation* ocorre uma manipulação da materialidade dentro do quadro e que essa manipulação não foi feita por mim, que fiquei limitado a operar a câmera – então sempre tinha alguém que cuidava de mover as coisas no plano: fosse a atriz, movendo seu corpo ao comando da diretora, ou o assistente de câmera movendo o ponteiro do relógio na cena de abertura ou nosso professor orientador movendo o portão de ferro em uma das cenas de *pixillation* fotografadas para o filme. No intervalo entre um clique e outro, alguém manipulava e cuidava desse movimento para que eu fizesse o registro das fotos.

Neste projeto experimental, pude rever as técnicas aprendidas durante o ensino médio, no curso Técnico Integrado em Produção de Áudio e Vídeo, já revisitadas em diferentes disciplinas do núcleo profissionalizante do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual, aprofundando e aperfeiçoando as especialidades como fotógrafo e editor.

Por fim, destaco que tivemos que dar uma pausa nos trabalhos de finalização do curta para cuidar do presente relatório e entregá-lo com antecedência aos professores leitores da banca. Essa pressão antecipada e a obrigatoriedade de apresentar um relatório à banca examinadora é um tanto prejudicial na execução dos TCCs pois nos toma um tempo precioso que deveria ser empregado na realização do filme produzido como Projeto Experimental. Daí deixarmos aqui registrado ser esse um aspecto que precisaria ser revisado no Regulamento de TCC do Bacine.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUM, L.Frank. O Mágico de Oz. Estados Unidos: George M. Hill Company, 1900

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: uma introdução*. Trad. Roberta Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da Usp, 2013.

CARROLL, Lewis. Alice no País Das Maravilhas. Reino Unido:Macmillan And Co, 1865)

GERBASE, Carlos. *Cinema: primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012.

KERBER, Marina Teixeira. *Magia e Animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos*. 2016. 128 f. Dissertação (Mestrado) - Meios e Processos Audiovisuais, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

MONCLAR, Jorge. *O diretor de fotografia*. Rio de Janeiro: Solutions Comunicações, 1999.

RABIGER, Michael. *Direção de cinema: técnicas e estética*. Trad. Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

RAMOS, Fernão Pessoa (org). *Teoria contemporânea do cinema – vol. II: documentário e narratividade ficcional*. São Paulo: SENAC, 2005.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

CITAÇÃO DE FILMES

CRISÁLIDAS. Direção: Fernando Mendes. Produção: Fernanda Salgado. Roteiro: Fernanda Salgado, Fernando Mendes. Brasil: 2006.

DREAMS OF TOYLAND. Direção: Arthur Melbourne-Cooper. Reino Unido: 1908.

LUMINARIS. Direção: Juan Pablo Zaramella. Produção: Silvina Cornillon, Mario Rulloni, Sol Rulloni. Roteiro: Gustavo Cornillón, Juan Pablo Zaramella

NOSFERATU. Direção: F. W. Murnau. Produção: Albin Grau. Roteiro: Henriq Galeen. Alemanha: 1922.

O DIVINO, DE REPENTE. Direção: Fábio Yamaji. Produção: Murillo Baskerville. Roteiro: Fábio Yamaji. Brasil: 2009.

O GABINETE DO DR. CALIGARI. Direção: Robert Wiene. Produção: Erich Pommer, Rudolph Meiner. Intérpretes: Werner Krauss, Conrad Veidt, Roteiro: Carl Mayer, Hans Janowitz. Alemanha: Studio Babelsberg, 1920.

TIC TAC. Direção: Luara Leão. Produção: José Baltazar Remígio, Luara Leão. Roteiro: Luara Leão. Brasil: 2021.

VIAGEM À LUA. Direção: Georges Méliès. Produção: George Méliès. Intérpretes: Jeanne d'Alcy, George Méliès. Roteiro: Georges Méliès. França: Star Film, 1902.

ANEXO A – Link para o curta-metragem *Tic Tac*

https://www.youtube.com/watch?v=4lHzZsYGCA8&ab_channel=TicTacFilme