

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

LUARA MORAES LEÃO

Tic Tac: Realização de Animação *Pixillation*

Goiás/GO
2021



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS

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: Luana Moraes Leão

Matrícula: 2017110070196

Título do Trabalho: Bic Bic; Realização de Animação Oscillation

Autorização - Marque uma das opções

- ☒ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
- ☐ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____ (Embargo);
- ☐ 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:

- 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;
- 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;
- 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.

Goiânia _____, 27/07/2021.
Local Data

Luana Moraes Leão

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*
LUARA MORAES LEÃO

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. Esp. Carlos C. Gomes Junior
Co-Orientador: Prof. Ms. Guilherme Martins

Goiás/GO
2021

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

778.5346

L438T Leão, Luara Moraes

Tic Tac: realização de animação *Pixillation* (Projeto experimental realizado por Gabriel Vicente de Aquino e Luara Moraes Leão) / Luara Moraes Leão ; 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 03 / 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 da Graduanda **LUARA MORAES LEÃO** (matrícula 20171100070196) 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: Relização 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 a autora arguida pela Banca Examinadora, a nota obtida foi 10,0 (dez). **Aprovada.**

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 pela graduanda.

Prof. Dr. Renné Oliveira França (Convidado)

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

Prof. Es. Carlos Cipriano Gomes Junior (Orientador)

Luara Moraes Leão
(Graduanda)

Documento assinado eletronicamente por:

- Luara Moraes Leão, **LUARA MORAES LEÃO - ESTUDANTE - IFG - CÂMPUS CIDADE DE GOIÁS** (10870883001116), em 30/07/2021 10:24:18.
- Aderito Schneider Alencar e Tavora, **COORDENADOR - FUC1 - GO-BACINE**, em 23/07/2021 08:51:43.
- Renné Oliveira França, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO**, em 23/07/2021 08:47:14.
- Guilherme de Castro Duarte Martins, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO**, em 22/07/2021 13:58:07.
- Carlos Cipriano Gomes Junior, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO**, em 22/07/2021 13:57:07.

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: 183304
Código de Autenticação: 151118c0d0



Dedico este trabalho ao meu filho Petrus, espero que ele assista “*Tic Tac*” quando estiver maior e seja incentivado a sempre seguir seus sonhos por mais longes e impalpáveis que ele possa ser.

AGRADECIMENTOS

Ao meu filho, Petrus, por ter paciência, mesmo tão novinho, e dividir a mamãe com os projetos que ela almeja alcançar.

Ao meu namorado e agora papai do Petrus, José Baltazar, por me auxiliar em todas as empreitadas que eu realizo e por sempre me incentivar a realizar meus sonhos.

Aos meus pais, Cristina Mesquita e Rener Moraes, por sempre me apoiarem e auxiliarem, por mais que vocês possam não compreender ou concordar com as minhas decisões profissionais.

Ao Prof. Esp. Carlos C. Gomes Junior, por sempre além de me orientar, acreditar em mim e na minha identidade como cineasta, por mais maluca que seja.

Ao meu amigo de curso Gabriel Vicente por entrar nesse projeto comigo, me aguentar e sempre acreditar no meu potencial, sempre embarcando nos meus filmes ambiciosos.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Goiás, pela oportunidade de realizar o meu sonho de estudar e fazer Cinema.

Aqui no entanto nós não olhamos para trás por muito tempo. Nós continuamos seguindo em frente, abrindo novas portas e fazendo coisas novas. Porque somos curiosos... e a curiosidade continua nos conduzindo por novos caminhos. Siga em Frente.

(WALT, Disney, 1953)

RESUMO

Tic Tac: Realização de Animação *Pixillation*

O Projeto Experimental “Tic Tac” deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), é a realização de um curta metragem de animação com ênfase na técnica de *pixillation*. A história retrata uma garota que está em um refúgio mental da sua realidade, fugindo de ser assassinada por uma figura mítica encapuzada. A necessidade do *pixillation* no filme condiz com o roteiro contribuindo por causar esse olhar diferente nos movimentos da personagem, levando ao surreal e esquisito, recheando a história de simbolismos perante a sua própria realidade e de acontecimentos não possíveis de acontecer em um *live-action*. “Tic Tac” que tem como referência o Expressionismo Alemão leva até o telespectador todo o estranhamento que continha nos filmes da época, com uma personagem sombria de aparência pálida e olhos marcados que age feito uma boneca, uma paleta de cores neutras, ausência de diálogos e sons pontuais em harmonia com a trilha sonora.

Palavras-chave: *Pixillation*. Animação. Terror. Curta-Metragem. Expressionismo Alemão.

ABSTRACT

Tic Tac: *Pixillation* Animation Realization

The Experimental Project “Tic Tac” of this Final Course Paper (FCP), is the realization of a short animation film with emphasis on the *pixillation* technique. The Story portrays a girl who is in a mental refuge from her reality, fleeing from being murdered by a hooded mythical figure. The need for *pixillation* in the film matches the script, contributing to this different look in the character’s movements, leading to the surreal and weird, filling the story with symbolisms before its own reality and events that are not possible to happen in a *live-action*. “Tic Tac”, which has German Expressionism as a reference, takes to the viewer all the strangeness it contained in the films of the time, with a somber character with a pale appearance and lined eyes that acts like a doll, a neutral color palette, no dialogue and punctual sounds in harmony with the soundtrack.

Keywords: *Pixillation*. Animation. Horror. Short Film. German Expressionism.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	10
2. OBJETIVOS DO PRODUTO.....	11
2.1. OBJETIVOS GERAIS.....	11
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
4. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	15
4.1 PRÉ-PRODUÇÃO.....	17
4.2. PRODUÇÃO.....	23
4.2.1. Filmagens.....	23
4.2.2. Desprodução	27
4.3. PÓS-PRODUÇÃO.....	28
4.3.1. Montagem/Edição.....	28
4.3.2. Finalização.....	29
5. MEMORIAL INDIVIDUAL.....	30
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
8. ANEXO A - ROTEIRO COMPLETO.....	38
9. ANEXO B - LINK PARA O CURTA-METRAGEM: <i>TIC TAC</i>.....	41

1. INTRODUÇÃO

Com abordagem simbólica e referências à “*Alice no País das Maravilhas*” (Lewis Carroll, 1865), “*Tic Tac*” (Luara Leão, Brasil, 2021) é um curta de animação em *pixillation* que conta a história de uma garota que se vê numa fuga entre a vida e a morte, após se deparar com uma figura encapuzada.

A técnica em *pixillation*, que é a “captação quadro a quadro, através de fotografias, de seres e objetos cotidianos que mudam de posição corporal e espacial a cada foto (...) quando vistas em determinada sequência e velocidade, produzem ilusão de movimento” (Kerber, 2016, p.12) encaixa ao filme por contribuir a esse estranhismo do surreal da mente da personagem e para representar como a vida dela está engessada ao padrão da sociedade se comportando como uma boneca ao que é visto como bonito, ou o que uma mulher deve fazer.

A ideia do curta em trazer o simbolismo é vinda de uma fuga da realidade da personagem como alusão a acontecimentos que ocorrem corriqueiramente. O roteiro procura reverberar a crítica a uma triste realidade que existe na sociedade, com feminicídios aumentando mais a cada dia.

Pelo roteiro ter uma carga dramática e estética de um terror gótico, o curta traz como ênfase inspirações no Expressionismo Alemão, trazendo uma personagem pálida, com olhos destacados e aspecto sombrio, tendo como referência a direção de arte de Colleen Atwood nos filmes do diretor Tim Burton (*Alice no País das Maravilhas*, 2011; *Edward Mãos de Tesoura*, 1990).

Neste relatório será exposto todo o processo de produção do curta e como foi realizar tal desafio perante a falta de conhecimento prévio da equipe sobre a técnica. Em um primeiro momento, vamos tratar de quais são os objetivos do filme e porque tínhamos uma ambição pessoal e profissional em realizar um curta de animação, depois passamos a tratar dos referenciais teóricos e de como eles nos auxiliaram na obtenção de conhecimento para podermos o colocar em prática. No corpo do relatório com mais profundidade será esclarecido com detalhes todas as atividades desenvolvidas pela a equipe para chegarmos ao corte final do curta, finalizando o trabalho com minhas considerações finais, mostrando como esse curta-metragem contribuiu para o meu crescimento artístico e profissional.

2. OBJETIVOS DO PRODUTO

2.1 - OBJETIVOS GERAIS

Realizar o curta-metragem “*Tic Tac*” (Luara Leão, Brasil, 2021), com a duração aproximada de 5 minutos, 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* contribuindo para o crescimento intelectual e técnico na área em que todos na equipe almejam trabalhar futuramente de alguma forma.

2.2 - OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aperfeiçoar técnicas de direção e roteiro referentes às funções da estudante Luara Leão, além de contribuir em sua experiência em uma área nunca antes trabalhada, que é a Direção de Arte;
- Fazer a síntese dos aprendizados do processo de realização da animação em *pixillation* em um relatório técnico-científico;
- Inscrever posteriormente o curta “*Tic Tac*” (Luara Leão, Brasil, 2021) no circuito de festivais (universitários e nos eventos voltados à animação, ao gênero do terror e do fantástico) no intuito de distribuir, exhibir e dar visibilidade ao trabalho realizado.

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, *pixillation*, 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).

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 Cânepa, 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

O processo de realização do curta-metragem *Tic Tac* começou em fevereiro de 2020, quando iniciamos nossos estudos no 7º período do Bacharelado em Cinema e Audiovisual do IFG e foi necessário decidir o que seria feito como projeto experimental, dentro da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso – Projeto (TCC I), ministrada pelo professor Renné França. Gabriel Vicente de Aquino e Luara Moraes Leão cogitavam fazer dupla para o TCC e tinham em mente uma animação, pois era de ambição pessoal dos mesmos fazer um filme animado.

Após debater a ideia com o professor Carlos Cipriano durante a aula de Desenvolvimento de Projetos Audiovisuais, foi sugerido o uso de *pixillation* enquanto técnica viável, de forma a levar adiante nosso desejo de aprender e fazer de nosso TCC uma animação. Adotar o *pixillation* seria mais prático, uma vez que para se fazer um curta em 2D, 3D ou com bonecos precisaria de muito tempo e técnicas que não tínhamos. O professor sugeriu que assistíssemos o curta *Crisálidas* (Fernando Mendes, Brasil, 2006) para ver se gostávamos do *pixillation* e dos resultados que poderiam ser alcançados com o seu uso na construção de narrativas audiovisuais animadas que flertassem com a fantasia e o terror, uma vez que ela parecia bastante apropriada à construção de efeitos de estranhamento e não-naturalidade na movimentação de seres humanos e objetos do cotidiano, permitindo fabular histórias fantásticas.

No fim do mês de fevereiro, entramos em acordo sobre a técnica e sobre a função de cada estudante na produção do curta: Luara seria diretora, roteirista e diretora de arte; Gabriel seria diretor de fotografia, montador e colorista; Thiago Procopio, que também passou a integrar o projeto experimental (desligando-se depois do mesmo para seguir sozinho em seu

próprio projeto de TCC), seria responsável pelo som direto e desenho de som. Contaríamos também com a co-orientação do professor Guilherme Martins para a concepção sonora do curta-metragem. A estudante responsável pelo roteiro então na mesma semana roteirizou a história base de *Tic Tac* (inicialmente, batizada com o título provisório de *Reflexo*), um roteiro que no decorrer da execução do projeto passaria por tratamentos até chegar à sua “versão final” – ou seja, aquela que efetivamente veio a ser fotografada pelo grupo.

Em março demos início à elaboração do pré-projeto e o contato com uma bibliografia que ainda não conhecíamos, enquanto a roteirista trabalhava um novo tratamento do roteiro. Conversamos sobre as técnicas que deveriam ser estudadas e de certa forma “adquiridas” por cada estudante, a fim de obter o melhor desempenho das funções escolhidas dentro do projeto. Aproveitaríamos as duas disciplinas (TCC I e Desenvolvimento de Projetos) para manter o foco em um projeto que pudesse ser avaliado em ambas as matérias e desdobrar-se na execução de um curta-metragem de animação exequível, feito com baixíssimo orçamento e recursos próprios, inteiramente rodado em Goiás e com equipe mínima, integrada por voluntários de dentro e de fora do curso.

Também foi colocada a importância de avançar na compreensão do conceito de animação a partir do estudo das diferentes técnicas que podem vir a ser empregadas em um filme animado. E no entendimento da técnica do *pixillation* na prática – era preciso testar e experimentar a técnica, que apesar de ser mais simples que outras, demandava ensaios para se chegar a algum domínio mínimo de seus princípios e de seu funcionamento na geração dos movimentos quadro a quadro. Isso demandaria que fotografássemos e editássemos pequenos trechos de objetos e pessoas sendo animados em *pixillation*, em diferentes momentos do projeto.

No cronograma feito havia sido planejado que o pré-projeto seria terminado e entregue em junho e que passaríamos o segundo semestre realizando o curta-metragem, para em dezembro do mesmo ano apresentar o trabalho e fazer nossa defesa à banca examinadora. Contudo, após a aula do dia 20 de março de 2020 nós nunca chegamos a voltar a ter aulas presenciais no instituto. Foi lançado um decreto ao fim de março em que não haveria aulas por 15 dias devido a pandemia do COVID-19. Todavia, a proporção da propagação do vírus foi muito maior do que qualquer um poderia prever e as aulas do semestre foram interrompidas, sendo postergadas para voltar em ensino remoto emergencial apenas em setembro, após diversas reuniões sobre a pauta.

As aulas retornaram com o calendário da instituição totalmente reformulado para poder se encaixar com as mudanças causadas devido ao adiamento das aulas. Em 10 de

setembro fizemos uma reunião virtual de equipe confirmando que todos ainda queriam concluir a disciplina de TCC I naquele semestre, apesar das restrições ocasionadas pela pandemia e dos prazos menores dados nesse novo calendário acadêmico. Ao debatermos o prazo e as novas datas para a execução do projeto, concordamos em esperar o semestre de 2021/1 para iniciar a pré-produção do curta, pois o semestre estaria regularizado e os prazos voltariam ao normal. Uma vez que o segundo semestre letivo de 2020 ficaria comprimido entre novembro de 2020 e fevereiro de 2021, teríamos pouco tempo para nos dedicarmos ao trabalho como gostaríamos.

No mês de outubro, focamos no término do pré-projeto para avaliação em TCC I, obtendo *feedbacks* do professor Renné França e do orientador Carlos Cipriano. Em 21 de outubro o pré-projeto foi finalizado e enviado, sendo aprovado no início de novembro com nota máxima, na avaliação feita pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso.

Relatamos até aqui os passos iniciais relativos à roteirização e à concepção do projeto do curta-metragem de animação. Em função da pandemia, das condições colocadas para a execução do calendário acadêmico no ensino remoto e das próprias circunstâncias particulares do momento – com Luara e Gabriel experimentando, cada qual e em seu tempo, a chegada de um(a) filho(a) em suas vidas, seria preciso ainda esperar o primeiro semestre de 2021 para fazer a matrícula em TCC II – Realização e dar início à fase de pré-produção do projeto experimental.

4.1. PRÉ-PRODUÇÃO

Descreve-se uma “enorme quantidade de trabalho que está envolvida em um filme, desde que o roteiro é aceito até o momento em que as filmagens devem começar” para referir-se à fase da pré-produção (RABIGER, 2007, p. 157). A duração de cada etapa e fase dependerá, entre outros fatores, do orçamento e das particularidades de produção específicos de cada filme. Enquanto a preparação de um longa-metragem “pode durar quatro semanas ou mais”, em um curta-metragem “a preparação pode durar uma ou duas semanas”, sendo de toda forma a parte mais importante de um filme, uma vez que é nessa etapa que devemos fazer um “levantamento de tudo que será necessário para que o filme seja feito de acordo com a visão e a necessidade do diretor” (RODRIGUES, 2007, p. 106).

Segundo os autores que estudamos nas disciplinas de Realização Cinematográfica, ao longo do curso de Bacharelado (Gerbase, 2012; Rabiger, 2007; Rodrigues, 2007), a etapa da Preparação que é uma subdivisão da pré-produção envolve definição e contratação de

equipe, escolha de locações e elenco, definição e reserva de equipamentos a serem usados nas filmagens, testes de equipamentos, decupagem de direção e roteiro técnico, planejamento e elaboração de cronogramas, feitura da análise técnica e decupagens dos diversos departamentos a partir da observação e do estudo do roteiro literário, além da lida constante com o orçamento – e todo filme, mesmo o que é realizado a custo de muitas parcerias e colaborações, tem um custo mínimo para ser feito! No caso de “*Tic Tac*”, terminamos por desembolsar R\$ 1700,00 ,sendo R\$ 300,00 com a direção de arte em aspectos como figurino e objetos de cena, R\$ 800,00 em gasolina para fazer as viagens e o transporte entre as locações da equipe, e R\$ 600,00 com a alimentação.

Considerando que o trabalho tem como ponto de partida o roteiro (que segue anexado a este relatório de TCC), iniciaremos apresentando a sinopse do curta e logo depois descreveremos, portanto, os procedimentos que foram adotados para a fase da pré-produção do curta-metragem *Tic Tac* dentro de suas particularidades:

“Uma garota que está vivendo um momento de mudanças, tenta escapar de ser assassinada por um figura mítica encapuzada, causando em si um refúgio mental da sua realidade.”

No final de janeiro o primeiro filho da diretora Luara Leão, Petrus, nasceu em Goiânia, onde a estudante passou a residir, em observação aos cuidados que ela deveria adotar para garantir uma gestação segura em tempos de pandemia. Ao retomar, nesse retorno à sua cidade de origem, a ter contato com suas colegas do ensino fundamental do colégio, foram convidadas Letícia Mamedes e Layana Souza para fazer parte da equipe de direção de arte, pois a primeira sendo arquiteta e já tendo feito cenários para teatro tinha certa experiência para auxiliar na área e a última por ter experiência com figurinos também ajudaria na direção de arte. As funções foram separadas como a Letícia sendo maquiadora e assistente de direção de arte, e a Layana sendo cabeleireira e assistente de direção de arte. Junto com elas, o namorado da diretora, José Baltazar, também se uniu à equipe como produtor devido ao seu conhecimento da cidade e das locações em que seriam fotografadas as cenas do curta e do contato que ele tinha com a atriz – Emylayne Siqueira. Esta atriz, residente em Itaberaí, é uma pessoa que gostava de atuar para vídeos em rede social e que tinha o perfil físico exato descrito da personagem do curta. Ela já havia sido escolhida pela diretora em março de 2020, quando esse filme começou a ser pensado ainda como pré-projeto de TCC I.

Durante o mês de março de 2021, com o início do primeiro semestre letivo do ano, fizemos diversas reuniões com toda a equipe sobre inspirações no expressionismo alemão, maquiagem e cabelo da personagem, retirada de equipamentos do NPD e sobre a necessidade de testes de reflexo na água para a cena final.

No dia 13 de março, a diretora (Luara Leão), o diretor de fotografia (Gabriel Vicente) e o produtor (José Baltazar) foram para o distrito de Águas de São João, que fica a aproximadamente 75 quilômetros de distância da Cidade de Goiás, para fazer uma visita de locação, pois lá havia sido o local imaginado pela roteirista ao escrever sua estória. Foram visitadas duas casas e a entrada da mata turística eleita como locação, pois não pudemos entrar na mesma, já que estava fechada e inacessível devido ao *lockdown* imposto por força de decretos, que naquele momento impunham medidas mais restritivas.

Abril foi o mês de mais reuniões na fase da pré-produção: com a equipe de arte sobre o vestido da personagem; entre fotógrafo e diretora sobre locação e o roteiro; com o orientador sobre cronograma, montagem, decupagem e roteiro; e entre o produtor e a diretora sobre cronograma, locação e sobre a atriz.

Com uma decisão mútua foi acordado que deveria haver uma troca de atrizes para a protagonista, pois Emylayne, a atriz até o momento, estava com incompatibilidade de horário, inseguranças devido a pandemia e também em razão de ela residir em Itaberaí – o que acrescentaria uma dificuldade adicional, em termos de deslocamentos, para a produção do curta-metragem.

Com essa decisão e após a sugestão do diretor de fotografia, a diretora entrou em contato com uma colega do Bacharelado em Cinema e Audiovisual do IFG para protagonizar o curta: Isa Agla, que já havia trabalhado em teatro e com a nossa equipe em outros projetos – como no curta-metragem *O morro do adeus* (Luara Leão, rodado em 2019 na disciplina de Realização Cinematográfica II - Ficção e ainda não finalizado). A atriz aceitou a oferta de imediato e como já conhecíamos o seu trabalho de experiências anteriores, não seria necessário realizar testes de elenco.

Decididos filmar o curta no fim de maio e o mês foi cercado de testes e reuniões. A equipe de direção de arte e o produtor foram no primeiro dia do mês para a Cidade de Goiás, a fim de fazer testes de cabelo e maquiagem na casa da atriz. Logo nos primeiros testes já foi tudo aprovado, apenas com algumas ressalvas sobre comprar alguns produtos para deixar o visual um pouco mais pálido. No dia seguinte a direção e produção, que já haviam pegado os equipamentos do NPD com o orientador para realizar testes nas locações, se reuniram com o diretor de fotografia e atriz no Lago das Acácias para fazer sessões fotográficas de teste do

reflexo na água e os primeiros testes de movimentação em *pixillation* com atores, pois havia sido testado apenas como *stop-motion* com objetos. No mesmo local também fizeram a decupagem da cena final do curta, a única que seria feita em *live action*.

Na semana seguinte foi feita novamente uma reunião com a equipe de direção de arte sobre objetos de cena e figurino, com todos entrando de acordo sobre quais materiais e objetos de cena seriam comprados e quem ficaria responsável por cada um. Foi escrita a segunda versão do roteiro, finalizado o cronograma e iniciado pelo fotógrafo o teste de noite americana com as imagens feitas no teste de movimentação em *pixillation*.

No dia 7 de maio, reuniram-se em Goiás a diretora, o orientador, o produtor, o diretor de fotografia e a atriz, com o objetivo de fazer visita de locação para aprofundar a discussão da decupagem de direção¹ e consolidar um roteiro técnico². Houve, contudo, imprevistos, pois a mata turística do distrito de Águas de São João onde seria gravada grande parte das cenas do curta ainda estava fechada devido a pandemia, não tendo nada mudado desde a última visita de locação feita pelo produtor, diretora e do diretor de fotografia, em março. Com essa novidade é decidido então encontrar locação por dentro da própria cidade de Goiás, não compensando fazer grandes deslocamentos a partir dessa base de onde partiríamos para a produção do filme.

Nesse mesmo dia e, ao se reunirem, a diretora de arte tirou as medidas da atriz para o figurino, o diretor de fotografia teve uma breve reunião com o orientador onde discutiram principalmente sobre como seriam feitos ajustes para se produzir os efeitos de finalização desejados para a fotografia e o clima visual dramático do curta, que assim como a direção de arte, também deveria inspirar-se no clima e na estética dos filmes do expressionismo alemão.

A busca de uma nova locação começaria pela entrada do Morro da Antena, por sugestão do irmão do produtor, procurando-se uma mata mais fechada para a cena de perseguição. Ao chegarmos no local, fizemos alguns testes com a câmera, pedindo para a atriz se mover lentamente como uma boneca a cada foto tirada. A intenção era a de já ir fazendo, junto da pesquisa de locação, também alguns testes de fotografias da atriz se movimentando para serem animadas em *pixillation*. Seria importante que fotógrafo (também operador de câmera) adquirisse um entendimento junto à atriz sobre essa caminhada para, juntos, sentir como os planos poderiam ser fotografados. Depois de tiradas as fotos e visualizadas na câmera, entramos em acordo de que o terreno era muito íngreme e com

¹ Decupagem de direção: feita pelo diretor, definindo planos, lentes, movimentos de câmera e de atores. (RODRIGUES, 2007, p. 108).

² Roteiro técnico: feito pelo diretor, numerado por planos e com as indicações básicas da decupagem de direção. (RODRIGUES, 2007, p. 108).

muitas pedras e buracos, não ajudando nos movimentos da atriz e do cinegrafista, sendo por essas razões descartada a locação.

Em seguida fomos à casa do tio da diretora, Robson Moraes, professor de Geografia da UEG na cidade, que tem uma varanda que dá acesso a uma mata que margeia o córrego Manoel Gomes. Ao conhecermos o local, contudo, o mesmo foi rejeitado por ser uma mata muito fechada e extremamente íngreme também, com o piso instável, sendo ruim para andar, levar equipamentos, para o próprio movimento de *pixillation* e para planos mais abertos que seriam necessários para situar a fuga da personagem. Então o professor sugeriu filmarmos no Rio Bacalhau um pouco acima da Sota, o que era vantajoso para a equipe, pois já íamos fazer visita na pousada Serra Dourada a procura de uma varanda em uma nova locação que pudesse substituir as casas do Distrito de Águas de São João. E a pousada, por coincidência, dava acesso direto a essa área do Rio Bacalhau que seria interessante conhecer *in loco*.

Por sugestão da atriz, fomos visitar um morro que fica na entrada para a Estrada Imperial na cidade, próximo à região do Alto Santana. Ao chegarmos lá e constatarmos que se tratava de uma locação bastante interessante para os propósitos narrativos do filme – pois poderíamos filmar de diferentes ângulos um trecho sinuoso de estrada, de mais ou menos 500 metros, com a vantagem de não revelar trecho algum de céu ao fundo do quadro, para onde quer que apontássemos, e de se tratar de uma estrada bem nivelada – apesar de íngreme – e que, na parte da tarde permanecia completamente em área sombreada. Começamos a fazer testes de *pixillation*, com o orientador auxiliando a diretora e a atriz com os movimentos corporais necessários para as fotos. Com a locação aprovada, após os testes com a técnica, foi feito sugestões de decupagem em fotos, tendo várias variações de ângulos e planos para ter muitas opções na hora de se fazer a montagem da animação. Porque o filme seria composto de tomadas de planos diferentes, cada um deles feito por dezenas de fotografias.

Saindo do morro fomos à Pousada Serra Dourada, por ideia do produtor, pois lá havia uma varanda muito semelhante com a descrita no roteiro. Chegando lá confirmamos nossa locação para o início do curta, já realizando uma breve decupagem com fotos da atriz sendo vigiada pela Morte, o “vilão” do curta. Ao andar pelo local e conversarmos com o proprietário encontramos um portão de ferro, que dá acesso à Sota, a partir da propriedade da Pousada, localizada no Bacalhau. Imediatamente percebemos que o portão seria perfeito para o portal de planos espirituais que pretendíamos usar em uma das cenas finais do filme. Com isso fizemos na hora várias fotografias para pensar os planos que faríamos desse portão de ferro se abrindo sozinho conforme o roteiro, já tendo como uma primeira versão do plano. Incluímos também na decupagem o reflexo e a margem do rio na Sota com a atriz

caminhando, havendo uma conversa no local sobre quanto a diretora queria que o reflexo fosse nítido e como aconteceria essa cena. Na mesma locação também houve testes com o reflexo do lago que há no local e da personagem chegando no píer do mesmo para beber água antes de encontrar a Morte. Todas as locações da pousada foram aprovadas e decupadas como possibilidades de planos e cenas.

Por último, a equipe foi para o Lago das Acácias para mostrar a cena final para o orientador, que havia sido decupada no início do mês na visita de locação da diretora e do diretor de fotografia à cidade. O orientador parabenizou pela a ideia da cena e o plano escolhido, contudo ressaltou que a cena não poderia ser feita no nascer do sol, conforme a diretora queria, pois assim ficaria apenas a silhueta da atriz contra a luz do sol, efeito que não era o que a diretora queria, sendo decidido então fazê-la antes do pôr do sol quando o mesmo estaria mais fraco, mas ainda não estaria deixando só a silhueta da atriz.

No período que se restou antes da produção, o departamento de Fotografia adquiriu um assistente, o recém-formado estudante Thiago Procopio como assistente de câmera, pois o mesmo além de ter sido nosso colega de turma e de pré-projeto, executou seu trabalho de conclusão com a mesma técnica de animação que seria trabalhada no curta, podendo contribuir com a montagem do tripé e com outras atribuições de auxílio a Gabriel, já que seria importante que houvesse uma certa agilidade para que não perdêssemos momentos importantes da iluminação natural, já que estávamos lidando basicamente com a luz do sol.

Junto a isso as principais atividades desenvolvidas no fim da pré-produção visaram retomar uma familiaridade com os equipamentos – permanecendo sob a posse do diretor de fotografia, que com eles pôde praticar e realizar todos os testes de equipamento necessários, carregar baterias, limpar lentes e deixar tudo pronto para os dias de filmagem. Para além desses preparativos finais, foram feitas montagens pelo próprio diretor de fotografia/montador das imagens do teste de movimento e da decupagem para averiguar como as fotos ficariam em *pixillation*. Um outro teste importante, durante essa etapa de Pré-Produção, foi feito adicionando-se o preto e branco para podermos escolher se o curta ficaria melhor com o efeito ou não. Do ponto de vista da equipe de produção, direção e direção de arte: o cronograma foi atualizado com as novas datas de prazo; a decupagem foi feita; e os objetos de cena e figurino chegaram pelos Correios, podendo enfim começar a Produção do filme *Tic Tac*.

Restava entrar em contato com todas as pessoas que estariam na realização do filme, incluindo não apenas os membros da equipe, mas os familiares e cônjuges dos mesmos. Pois quando se trata de fazer um *set* acontecer, todos precisam ajudar, sem exceção.

4.2 PRODUÇÃO

Ao tratar das filmagens propriamente ditas e da fase da Produção, procuramos observar e respeitar os papéis que cada um iria desempenhar dentro do *set*. Isso foi observado desde os primeiros testes realizados pela equipe em *pixillation*, nas etapas anteriores. Chegando à produção, percebemos que as coisas haviam sido preparadas e planejadas pela produção e pela direção (Luara Leão), que se encarregou de adiantar toda a parte que lhe cabia na direção de arte, bastando colocar o “plano em ação”.

A princípio, como a “tarefa de casa” da Pré-Produção havia corrido bem (depois de todos os ajustes), era só ditar um ritmo e tentar segui-lo para não deixar estourar o cronograma. Afinal, desde o início dimensionamos o filme para ser resolvido como uma produção com poucas locações, poucos personagens, mesmo tendo uma duração mais curta, por se tratar de uma animação e demandar muito trabalho, ainda que tudo fosse feito em *pixillation*. Tanto é verdade que conseguimos produzir todas as fotos em uma diária e meia – ou seja, dois dias de produção.

Descrevendo esta fase da Produção, para onde os esforços e os trabalhos da “Pré” deveriam convergir tornando-se realidade, o controle, planejamento e checagem constante com a estrutura envolvida na realização do filme esteve nas mãos do produtor, Baltazar, que trabalhou em estreita parceria com a diretora. Foi ele que se encarregou dos contatos com o proprietário de uma das locações para autorizar as filmagens nos dias necessários (Pousada Serra Dourada) e com as pessoas que cuidariam da refeição (almoço), seus familiares, para além de exercer a função de motorista e de estar sempre presente no *set* e disposto a ajudar.

Não podemos também de deixar de lembrar da importância do procedimento de se fazer diariamente o *logger* e os backups das imagens fotografadas – o que terminaria sendo executado por Thiago Procopio, assistente de câmera, também encarregado de preencher e empunhar a claquete para a identificação dos planos que eram fotografados por Gabriel Vicente.

Assim, no dia 20 de maio, às vésperas de darmos início à etapa das Filmagens, tudo estava pronto para fazer o filme acontecer!

4.2.1 Filmagens

Nos dias 21 e 22 de maio de 2021 ocorreu a etapa das Filmagens para a produção do curta-metragem *Tic Tac*, quando foram feitas as sessões fotográficas para o *pixillation*, sendo

a maior parte do curta composta de planos feitos com essa técnica, e a cena final o único momento que fazemos o uso do *live action*.

Na sexta-feira, dia 21, ao meio-dia, a diretora, o produtor e o orientador saíram de Goiânia rumo a Cidade de Goiás. A ideia era fazer ensaios nesse dia e deixar a filmagem do curta para o dia seguinte. No caminho para Goiás, a Ordem do Dia teve que ser revisada, por temor de que deixar as filmagens todas para um só dia seria pouco prudente, já que tudo teria que ser feito de forma apressada. Imprevistos poderiam acontecer, impedindo a sua conclusão. Assim, queríamos adiantar as gravações com receio de não dar tempo de filmar tudo no sábado.

Esse planejamento mudou em favor do aproveitamento da luz da tarde do primeiro dia e do adiantamento do máximo possível de planos rodados, ou seja, aqueles que não dependiam tanto da maquiadora e da cabeleireira, que chegariam apenas no dia seguinte.

Portanto, ao chegar em Goiás, a equipe se dirigiu com a atriz e o diretor de fotografia até a locação do Lago das Acácias, substituindo o ensaio coreografado da perseguição na mata pela filmagem da cena final em *live action*.

No Lago das Acácias, houve problemas para a gravação da cena *live action*, que apresentava um certo grau de dificuldade e só evoluímos ao chegar a um acordo que mudasse a decupagem em favor das possibilidades que estavam colocadas para a fotografia. O que implicou em abrir mão de um plano com movimento de *zoom* para rodar a cena em dois planos fixos.

Após a gravação da cena ser bem sucedida, fomos para a Pousada Serra Dourada para aproveitar o restante da luz da tarde e fotografar os planos em *pixillation*, naquelas cenas cujos planos eram mais abertos e que, portanto, não exigiriam mostrar em detalhes a caracterização da atriz.

Ao chegar na pousada foi explicado o plano que a diretora queria para a cena em que a protagonista e a figura da Morte contracenavam, sendo as mesmas fotografadas sobre um píer e junto ao reflexo da água no lago. A namorada da atriz, Anny, se voluntariou para representar esse personagem em cena (uma figura encapuzada, com corpo e rosto cobertos) e, a partir da observação da ação no quadro (tela de LCD da câmera), foi explicado para as duas como elas deveriam se movimentar para o *pixillation* ser bem executado. A cena foi toda fotografada depois de poucas tentativas, sendo sucedida conforme a diretora havia imaginado no roteiro.

Após a finalização dessa parte foi ressaltado que no momento não teria mais sol para fazer a cena da sombra da Morte, mas exigiria uma luz mais intensa e dura, ou seja precisaria ser feita mais cedo.

Decidiu-se que ela seria feita junto às demais cenas, no dia seguinte, e então a equipe foi para o antigo portão de ferro que fica na mesma locação – pois apesar de o sol ter baixado bastante, ainda havia uma luminosidade que permitiria o seu registro. A diretora pediu para fazer a cena conforme o teste de decupagem feito anteriormente do portão, contudo o plano teve que ser mais fechado para não pegar o céu e dificultar a aplicação do efeito de noite americana. O orientador movimentou o portão enquanto o diretor de fotografia foi tirando as fotos para criar a ilusão de que o mesmo se abre sozinho no *pixillation*.

Ainda no “lusco-fusco” do entardecer/anoitecer, a equipe chegou a voltar às pressas para o Lago das Acácias a fim de verificar o que mais poderia ser antecipado. A intenção era tentar fazer o plano da atriz no contra luz do pôr do sol, ficando só a silhueta da personagem. Contudo, ao chegarmos ao local constatamos que já era noite e que não havia mais luminosidade suficiente para fazer a cena, finalizando o primeiro dia da etapa das filmagens.

Após o término das filmagens nesta primeira diária – que não havia sido prevista para acontecer dessa maneira, mas antecipou os trabalhos e revelou-se fundamental no cumprimento do cronograma da fase de Produção –, a direção e o diretor de fotografia foram para a casa da atriz e ensaiaram a cena inicial do filme, coreografando movimentos com objetos de cenas, ângulos e planos já decupados na Pré-produção e fixados no roteiro técnico.

A abertura do filme mostra uma ação rodada em uma varanda (cena interna) com uma *mis-en-scène* mais elaborada do que as que havíamos fotografado até o momento. Com planos mais fechados da atriz e um jogo de ponto de vista (câmera subjetiva), essa cena inicial exigiria maior atenção às sutilezas da atuação e aos detalhes da ambientação que ajudariam a contar a história. Exigiria, portanto, que ensaiássemos antes de ir para o *set*, na manhã do dia seguinte.

Direção e direção de fotografia entraram em acordo quanto à Ordem do Dia para o segundo momento das filmagens, considerando os horários de chegada e partida das assistentes de arte em Goiás – pois as mesmas saíam de Goiânia de madrugada e chegariam em Goiás bem cedo, retornando ainda no mesmo dia, à tarde. Ficou acertado que começaríamos fotografando as cenas de perseguição ambientadas à beira do Rio Bacalhau, próximo à Sota, pela manhã, e as cenas da varanda da Pousada Serra Dourada (as internas, que aparecem no início do filme), no período da tarde.

No sábado do dia 22 de maio, às nove da manhã, diretora de arte, cabeleireira e maquiadora foram para a casa da atriz começar a preparar a caracterização da personagem. A atriz, Isa Alga, vestiu o figurino e colocou os acessórios, seu cabelo foi arrumado por Layana Souza e Letícia Mamedes providenciou a maquiagem. Ao terminar os preparos de direção de arte, nos encontramos com o diretor de fotografia e seu assistente na locação da Pousada Serra Dourada, o qual chegaram antes para adiantar a cena da sombra do assassino.

O orientador sugeriu ao diretor de fotografia e à diretora começar a diária com a cena da varanda primeiro, por conta dos planos fechados no rosto da atriz – era preciso aproveitar a maquiagem e o cabelo que haviam sido produzidos por nossa equipe de arte, antes que a própria movimentação da atriz, no decorrer do dia, naturalmente desfizesse detalhes importantes dessa caracterização. Além disso, no período da tarde a luz do sol incidiria sobre a área a ser filmada e poderia atrapalhar a sessão fotográfica que seria rodada naquele espaço. Então modificamos o cronograma para já iniciar o segundo dia de filmagens com a cena da varanda.

Fomos então para a varanda fazer a cena e enquanto era acertado o plano indicado pela diretora, a direção de arte preparava os objetos de cena junto com a atriz, dentro do quadro. Foram tiradas fotos de sete planos com a atriz pela manhã sempre sendo dirigida a fazer movimentos parando por conta do *pixillation*, todos os planos foram feitos com sucesso apenas o reflexo no espelho de mão sendo um pouco mais complexo, devido ao tamanho do espelho e a necessidade de um vulto passar pelo mesmo.

Após o término da cena fomos para o rio que se encontra próximo da locação para filmar a personagem fugindo pela margem e algumas cenas só dos passos dela e da Morte. Antes de irmos para o almoço foi fotografado também o relógio de parede funcionando a base de *pixillation* com os ponteiros sendo movidos a cada foto.

Às 15 horas fomos para a mata fotografar a cena de perseguição, todas as cenas foram bem sucedidas conforme ideias previamente feitas na decupagem. Às 16 horas voltamos para a Pousada Serra Dourada para filmar a cena dela escapando da ponte e a que ela avista e passa pelo o portal. Ao chegarmos lá, constatamos que não havia necessidade de fotografar essa cena da ponte, pois a do reflexo na água já havia interpretado tudo que essa queria passar, então fomos direto para a cena do portão.

Houve dificuldades por conta da luz estar acabando e a necessidade de omitir no enquadramento partes do céu claro do dia, para facilitar a noite americana, mas foi tudo bem executado. Após fotografarmos os planos indicados na decupagem, fizemos planos adicionais e originalmente não previstos da atriz entrando no portal – planos mais fechados,

mostrando-a em primeiro plano e de frente, para pegar o rosto da personagem. Pois o rosto da atriz é bem marcante e essa era mais uma forma de valorizar a maquiagem. Depois da cena filmada foi reparado também que não precisaríamos fotografar o plano da atriz subindo as escadas rumo ao paraíso, isso ficaria bem subentendido com os planos já feitos.

A equipe então se encaminharia para o Lago das Acácias para fotografar um plano contra a luz do sol em que apareceria apenas a silhueta da atriz, contudo terminamos fotografando esse plano na própria locação da Pousada Serra Dourada, recontando o lago ao pôr do sol para fazer um plano semelhante ao que havia sido decupado. Ao fotografarmos esse plano ali mesmo, finalizamos assim as filmagens do curta.

4.2.2 Desprodução

Podemos definir a etapa da desprodução como aquela em que os itens são “desproduzidos” (ou seja, devolvidos aos seus proprietários, quando são pegos emprestados ou alugados), o que é válido tanto para objetos e veículos de cena, ou itens de figurino e demais adereços que possam ter sido usados na caracterização.

Ao abordar a etapa da desprodução, Rodrigues nos lembra que “a equipe já foi liberada, restando somente as pessoas necessárias para a devolução do material usado na filmagem”, o que, no nosso caso, envolveu a direção, a produção, direção de arte e o professor orientador – que se responsabilizou por devolver o equipamento tomado de empréstimo do Núcleo de Produção Digital (NPD Goiás/IFG).

Entre os exemplos de procedimentos que costumam ser adotados nessa etapa, Rodrigues (2007) também sugere “checar com a coordenação de produção todos os itens alugados e emprestados que ainda precisam ser devolvidos” e/ou “decidir o que fazer com os itens comprados e enviar cartas de agradecimentos”. Nesse sentido, foi devolvido o bule e a xícara de porcelana usadas na cena da varanda para os familiares do produtor, os agradecendo pessoalmente pelo o empréstimo desses itens tão antigos e estimados, o vestido e o colar foram destinados a atriz protagonista como presente de agradecimento por ter se voluntariado e cedido seu tempo para realizar o curta, o carro que estava sendo usado como locomoção da equipe foi devolvido aos familiares da diretora, o agradecendo pessoalmente também por confiar na equipe para ficar responsável pelo o veículo, e quanto ao restante dos objetos de cena, os mesmos ficaram com a diretora, se reunindo ao acervo de direção de arte da mesma.

4.3 PÓS-PRODUÇÃO

De acordo com Gerbase (2012), a fase da Pós-produção compreende uma primeira etapa de Montagem/Edição para se chegar ao “primeiro corte” – quando o montador ordena o material, sincroniza o som (o que não é o nosso caso, pois não houve gravação de som direto), escolhe as tomadas válidas com a supervisão da direção e faz essa montagem inicial.

O autor também se refere a uma etapa posterior à Montagem/Edição, dentro da Pós-produção, que ele chama de Pré-finalização, tratando-se de um momento em que maior atenção é dada à banda sonora do filme:

“o editor de som, examinando o som gravado no set, decide o que deve ser dublado. A dublagem é realizada. O compositor elabora a trilha musical. Os ruídos necessários são listados e produzidos. Todos os sons que farão parte do filme devem ser produzidos e editados” (GERBASE, 2012, p. 151).

O mesmo autor vai falar ainda de um terceiro momento dentro da fase da Pós-produção, que é o da Finalização. Em sua abordagem sobre o assunto, menciona a participação do diretor de fotografia, que nesta etapa faz a “marcação” da luz (ajustes finais de contraste e cor) do filme, no que comumente hoje corresponde a um processo conhecido de forma simplificada pela expressão “colorização digital”.

Passamos agora à descrição da última etapa da realização da animação *Tic Tac*, subdivida em tópicos: Montagem/Edição e Finalização, de modo a encerrar nossa apresentação do relato das atividades desenvolvidas pela equipe.

4.3.1 Montagem/Edição

No mês de junho a diretora Luara Leão escolheu quais fotos e vídeos (as tomadas consideradas válidas) iriam fazer parte da montagem e fez um relatório de sugestão da mesma, enviando para Gabriel Vicente, que além de fazer a fotografia também iria montar e se responsabilizar por parte da finalização do curta – ele se responsabilizaria por toda a execução da parte técnica do curta-metragem, incluindo a finalização da imagem e também do som.

Ao longo do mês de junho, estando em cidades distintas e trabalhando em *home office*, a diretora e o montador trabalhariam juntos para pensar em como ir afinando esse material que vinha sendo montado, de forma a tentar chegar a uma versão mais próxima da definitiva. “É normal que um filme tenha vários outros “cortes” (remontagens), antes de ser

considerado pronto (o “corte final”))” (GERBASE, 2012, p. 151).

No fim de junho, o montador chegou a um primeiro corte³ sob a supervisão da diretora, e após várias sugestões e alterações feitas por ambos, pediram o *feedback* do orientador e do co-orientador para fazer os ajustes finais, antes de enviar para o músico fazer a trilha sonora.

Em conversa com o co-orientador, já a partir da visualização do corte inicial do curta, foi sugerida a inserção do som do tic-tac de um relógio pequeno que ele conseguiu gravar bem de perto e que poderia compartilhar conosco. O professor Guilherme aconselhou também fazer a inserção de sons pontuais além da trilha a ser criada para o curta, como do portão se abrindo para fazer um desenho de som, bem como pensar na ambientação sonora, como por exemplo, os ruídos do rio, da mata etc.

O orientador fez observações em relação aos créditos iniciais e à ficha técnica, e perguntou se o efeito da noite americana seria trabalhado depois, sugerindo também a aplicação de uma moldura daquelas que simulam a janela de projeção antiga, com as bordas mais escuras e que vão para a transparência em degradê. Após essas devolutivas de nossos orientadores, passamos agora ao relato do passo seguinte da Pós-produção, que diz respeito à Finalização de imagem e som do curta *Tic Tac*.

4.3.2 Finalização

Ainda antes de chegar ao 1º corte, em meados de junho de 2021, a direção teve uma conversa *online* com o co-orientador Guilherme Martins para sanar algumas dúvidas sobre o melhor método de gravação da trilha sonora do curta. Alguns dias depois ela se encontrou com o músico José Gonçalves – responsável pela composição de uma trilha sonora original para *Tic Tac* – para explicar para o mesmo de maneira mais específica sobre o roteiro e o que ela queria que a trilha sonora passasse de emoção para o curta. O músico então começou a compor na hora no seu teclado pessoal a trilha para os dois terem uma ideia, o que foi aprovada por ambos.

No dia 28 de junho foi começada a colorização colocando o curta em preto e branco e uma moldura escura nas fotos que vão para a transparência em degradê. A diretora pediu

³ “O corte que vem depois da primeira montagem é chamado *primeiro corte*. Aqui, todo o material está organizado em função dos objetivos definidos ao ver a montagem. Nenhuma sequência é definitiva, mas o montador tenta fazer cada sequência ocupar seu devido lugar e funcionar dramaticamente” (RABIGER, 2007, p. 330).

para o colorista, Gabriel Vicente para colocar o laço e os lábios vermelhos vivo, permanecendo todo o resto em preto e branco, representando assim a quebra da infância e a transformação para a fase adulta da protagonista, usando como referência o filme *Sin City* (Frank Miller, Robert Rodriguez, Estados Unidos, 2005) e *A Lista de Schindler* (Steven Spielberg, Estados Unidos, 1993). Após a tentativa foi notada uma dificuldade em fazer esse efeito com todas as fotos de uma vez, sendo que ser trabalhado cada uma por vez, além de o efeito do vermelho e da imagem em preto e branco não conseguirem ser feitos com o efeito de noite americana, com isso o colorista e a diretora começaram a analisar foto por foto para ver qual efeito era mais necessário em cada uma.

No mês de julho focamos no relatório que seria entregue junto do curta à banca avaliadora e ao slide da nossa apresentação, contudo no meio do mês após o envio do documento aos membros da banca retomamos a finalização do filme. A diretora mostrou os sons de foley que conseguiu com o co-orientador Guilherme Martins e os que ela já tinha achado em sua busca pessoal. Os dois escolheram o som de um pequeno relógio cedido pelo co-orientador para representar o coração da protagonista na hora do medo e da perseguição, e foi adicionado mais o som de um portão e de um relógio com o tic tac mais calmo para representar o coração da personagem calma.

No dia 15 de julho após pedido do compositor da trilha sonora, a diretora e o produtor viajaram para a Cidade de Goiás para lhe entregarem um adaptador e um cabo auxiliar de teclado para notebook para o mesmo poder fazer a gravação da música de “*Tic Tac*”, pois o mesmo não tinha mais o seu.

Na semana da banca, no dia 19 de julho, o músico José Gonçalves mandou uma trilha sonora base para a diretora só para ver se era isso mesmo que ela queria e como se encaixaria no curta, após o montador fazer um desenho de som com a trilha no curta, ela foi aprovada de imediato, sendo que o músico faria a versão dela até a banca.

No dia 20 de julho finalizamos a colorização e o músico enviou a versão final da trilha sonora que apesar de ter havido algum contratempo com o software de gravação e com o notebook do compositor, conseguiu gravar em um estúdio improvisado em sua casa. O montador fez o desenho de som da música com os foley's e ajustando para começar progressivamente conforme pedido da diretora e não deixando o tic tac inaudível.

No dia 22 de julho apresentamos o projeto “*Tic Tac: Realização de Animação Pixillation*”, à banca examinadora e este foi aprovado com nota máxima, obtendo feedbacks com conselhos e elogios quando ao filme e nosso crescimento como cineastas.

5. MEMORIAL INDIVIDUAL

Passando agora ao relato mais específico do desempenho das funções que exerci na realização deste curta-metragem de animação feito como projeto experimental de TCC, neste tópico abordo o meu processo particular de criação e trabalho na roteirização, direção e direção de arte de *Tic Tac*, trazendo a percepção do meu aprendizado dentro desses departamentos. Primeiramente, gostaria de destacar que é um tanto quanto complexo distinguir uma fronteira exata entre as três funções trabalhadas, pois tenho aqui que lidar com meu próprio processo autoral no qual roteiro, direção e concepção artística se fundem em um só ato criativo, desde o momento em que comecei a visualizar a estória que eu gostaria de contar – cujo ponto de partida é a simbolização do feminicídio e do padrão imposto da sociedade em cima do amadurecimento da mulher.

Quanto ao roteiro, desde o início, quando ainda se chamava *Reflexo*, o mesmo teve muita inspiração no livro de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*. Pois além de toda referência ao relógio, chá e ao surrealismo e escape da realidade, nessa versão do roteiro original ainda havia um cachorro branco como companheiro da protagonista, acompanhando a história do livro e o personagem do coelho branco. Até a etapa da pré-produção, ainda alimentava a intenção de usar um cachorrinho branco da família para acompanhar a personagem principal do curta, mas ao compreender melhor as dificuldades inerentes ao *pixillation* e como seria fazer a direção de um animal no *set*, abri mão dessa referência.

Também foi importante, à época da roteirização inicial de *Tic Tac*, a leitura do artigo científico *O Fantástico e o Imaginário em Alice no País das Maravilhas*, de Jonathas Darnley Scapa, que me auxiliou na concepção da fuga mental em frente a realidade traumática - que é exatamente o que dá sustentação à linha principal da ação.

Sendo não apenas a roteirista, mas também a diretora e diretora de arte do curta, ao tratar das influências que me afetaram nesse processo não posso deixar de mencionar livros como *O Mágico de Oz*, de L. Frank Baum, e *O Leão, A Feiticeira e o Guarda Roupa*, de C. S. Lewis, uma vez que me auxiliaram no conceito do “portal para o paraíso”, que é muito bem assinalado no clímax de *Tic Tac* – um portão que se abre para demarcar a passagem da protagonista.

Essa cena simboliza a passagem da personagem feminina do plano terrestre para o espiritual – feita através de uma porta no *Tic Tac*, assim como foi feito por C. S. Lewis com um guarda-roupa... Por outro lado, a mudança de cores nessa transição também encontra sua

referência no filme *O Mágico de Oz* (Victor Fleming, Estados Unidos, 1939) e em *Oz: Mágico e Poderoso* (Sam Raimi, Estados Unidos, 2013).

Há um ponto importante a tratar no roteiro, que é o enxugamento do número de personagens para o mínimo possível (apenas dois, o suficiente para traçar uma narrativa de perseguição), além da ausência de diálogos. O roteiro tinha que ser exequível, dado o trabalho que é realizar uma animação – e, para tanto, quanto mais curto e enxuto, melhor. E mesmo fazendo o uso de uma técnica tão prosaica quanto o *pixillation*, todos os esforços deveriam ser feitos no sentido de buscar a simplicidade narrativa e observar a limitação criativa que seria a de não trabalhar com diálogos, uma limitação que estava colocada exatamente em função dessa mesma técnica (seria complexo tentar chegar ao sincronismo labial) e como referências aos filmes antigos do expressionismo alemão que tanto me inspirou. Na roteirização, também optou-se por não trabalhar com narração em *off*.

Rabiger (2007), no capítulo em que aborda o ponto de vista da direção em seu livro *Direção de cinema: técnicas e estética*, diz que “onde não há narração verbal, o ponto de vista no controle não costuma ser tão óbvio” e que tais filmes buscam se inspirar na literatura onisciente e colocar o ponto de vista na consciência da pessoa que protagoniza a obra.

Um exemplo é Alice, de Lewis Carroll, que atravessa o espelho e entra em um mundo de lógica invertida que nós vemos a partir de sua perspectiva (...). O que ela enfrenta e a forma como lida com isso são dois lados de uma mesma moeda, e é por isso que o conteúdo e o formato são inseparáveis. Isso pode ser visto mais facilmente em *O mágico de Oz* (1939), de Victor Fleming. Quando Dorothy faz uma jornada, como Alice, por uma paisagem encantada (....). Alice e Dorothy, o foco da atenção de seus mundos específicos, se tornam representações de nós mesmos, e cada heroína funciona como uma lente de aumento para temperamentos. Assim como vemos na narrativa, a jornada de cada personagem começa depois de cruzar irreversivelmente um ponto de partida (como mostra a análise de Joseph Campbell sobre histórias populares). Cada um se torna uma lente de aumento de seu mundo, e cada um inicia e passa por provações que são essenciais para seu amadurecimento (RABIGER, 2007, p. 124-125).

Assim, ao mesmo tempo em que situamos o “portal” em nossas referências como sendo o início da jornada das heroínas Alice e Dorothy, assinalamos que no curta-metragem *Tic Tac* fazemos desse portal exatamente nosso clímax. Como se nosso filme fosse o início de um filme de maior duração, mas bastando-se em terminar assim. Trata-se de uma obra aberta, nesse sentido, pois o final não é conclusivo, pelo contrário. Ele cria, na cabeça do espectador, um questionamento sobre o que poderia vir a acontecer depois com essa personagem – que não sabemos bem de onde vem e nem para onde vai.

Para o aperfeiçoamento da direção na técnica em si do *pixillation*, a leitura da dissertação *Magia e Animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos*, de Marina Teixeira Kerber (2016), foi de muita ajuda para entender os conceitos da técnica e poder saber o que pedir e direcionar no elenco e para a equipe do curta, sobretudo ao fotógrafo. Por sua vez, o livro *Stop-Motion*, de Barry Purves, apesar de não tratar especificamente do *pixillation*, trazia um conjunto de referências da animação feita com bonecos – o que nos deu de certa forma uma chave para entender como a atriz poderia construir um “corpo de boneca” para seu personagem, não apenas a partir de sua caracterização (figurinos, cabelo e maquiagem), mas sobretudo com o seu deslocamento pelo espaço cênico. Ao solicitarmos que Isa Agla se movimentasse (nas cenas de perseguição) com seus braços exageradamente alongados, criamos um efeito visual que simularia uma boneca manipulada em cena – é como se tivéssemos fios invisíveis que a conduzissem dentro dos cenários fotografados. Isso, por si, já traz um nível de não naturalismo para a atuação que nos interessava, enquanto direção, e que só poderia ser obtido a partir do *pixillation*.

Na Direção de Arte desde o início do projeto a ideia foi se inspirar no Expressionismo Alemão, tendo destaque nos tempos atuais a arte de Colleen Atwood como referência. A mesma sempre trouxe em seus figurinos conceitos do terror gótico, algo que pessoalmente sempre me atraiu e que contribuía com a estética do roteiro do curta, com isso explorei livros de arte dos filmes em que a mesma participou como *The Art of a Tim Burton Film Miss Peregrine's Home For Peculiar Children* (2016), de Leah Gallo. Além da arte da figurinista, estudei os figurinos, maquiagem, cenários e penteados dos filmes do expressionismo alemão assistindo aos mesmos e lendo o catálogo da mostra *Sombras que Assombram - O expressionismo no Cinema Alemão* (2014), com textos de Marco Aurélio Lopes Fialho. Concretamente, isso significaria trazer para o *Tic Tac* um conceito gótico de maquiagem pálida e marcada com olheiras e olhos saltados, roupas pretas e cenários escuros, refletindo um estilo sombrio, e uma sensação de estranheza e incompatibilidade com o realismo. Foi assim que chegamos à caracterização de nossa protagonista e da própria figura da Morte, representada no curta-metragem.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde criança eu sempre tive muito carinho pelas animações e sempre consegui ver nelas algo mais que entretenimento infantil, elas eram importantes para mim. Com histórias e personagens que representavam algo e queriam passar uma mensagem, a animação contribuiu de forma imensa para o meu crescimento e a pessoa que sou hoje. Minha intenção em fazer cinema desde sempre foi fazer algo semelhante, um filme que pudesse mudar uma vida de algum jeito, que fosse importante para alguém, como eles foram para mim, sendo o meu refúgio e meus sonhos quando o mundo real não era suficiente.

Ao entrar no curso de Cinema e Audiovisual do IFG em 2017 eu já almejava fazer uma animação como Trabalho de Conclusão de Curso, contudo como toda pessoa que só aprecia o Cinema em uma sala de tela grande ou no conforto da sua casa e não conhece seus bastidores, eu pensava que seria mais fácil. Com “O Morro do Adeus” (Luara Leão, Brasil, 2019), meu primeiro curta, eu aprendi realmente como era trabalhoso, cansativo e gratificante estar em *set* e gravar um filme, e ao mesmo tempo que o desejo em dirigir e roteirizar mais tinham aumentado, a ideia de se fazer uma animação foi ficando como um projeto para quando tivesse mais orçamento, já com o diploma e uma equipe grande.

Em 2020 após sempre voltar no assunto da animação com colegas de curso que também tinham apreço por essa área, eu e meu amigo de curso Gabriel Vicente topamos tentar o projeto, tão desencorajado por todos pela dificuldade e tempo. Minha ideia inicial era fazer um curta no estilo “Mickey Mouse” com trilha sonora simultânea aos movimentos, confiando que ia ter voluntários pela a Instituição dispostos a ceder seu tempo em uma animação 2D. É claro que essa ideia era um tanto quanto arriscada e com a orientação do professor Carlos Cipriano veio a brilhante ideia do *pixillation*, que abria as portas para realizar meu sonho de realizar uma animação.

Depois de um 2020 caótico e estressante, cheio de incertezas, eu aprendi e continuo insistindo a minha essência controladora a entender, que dar tempo ao tempo é uma coisa boa e que nem tudo vai ser do jeito que você planejou, e apesar de ser diferente do planejado, pode talvez ser até melhor. “*Tic Tac*” me ensinou isso, no meio do projeto houve uma pandemia, onde ninguém se podia prever mais nada, eu não tinha certeza se as aulas iam voltar ou se seriam presenciais, não sabia se podia mudar de cidade, estava com medo pela minha vida acadêmica ser postergada, e ter o sentimento de estar protelando a vida. Junto com toda essa ansiedade eu descobri que estava grávida, meu primeiro filho, um

acontecimento que eu sempre desejei, mas com certeza não no meio de uma crise sanitária global.

Então, grávida com muito ajuda do meu namorado, José Baltazar e dos meus pais, eu consegui equilibrar o pré-projeto do “*Tic Tac*”, com o final da minha pós-graduação em Penal e as últimas aulas pendentes para me graduar no curso de Cinema. Entre uma dessas aulas, uma em especial contribuiu muito para toda a visão estética do “*Tic Tac*”, a aula de Expressionismo Alemão, na disciplina de “Filosofia e Estética” do professor Victor Cruzeiro. Nessa aula eu relembrei que sempre fui fascinada por filmes com essa estética e em especial os filmes do diretor Tim Burton como “A Noiva Cadáver” (Estados Unidos, 2005) e “Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet (Estados Unidos, 2007)”, e como essa podia ser a identidade visual do curta, se referindo ao estilo e aos filmes antigos da estética como “Nosferatu”(F.W.Murnau, Alemanha, 1922)

Em 2021, longe da Cidade de Goiás e já com o Petrus no colo, cuidei de coordenar e dirigir a pré-produção, a própria produção e a pós-produção de “*Tic Tac*”. Voltaria ao meu local de estudos – Goiás – apenas para rodar esse curta de fim de curso, pois além de parte da equipe e do próprio elenco residir na cidade onde estou me formando em Cinema, desde o início o filme foi pensado para ser feito por ali.

Após tantos anos almejando esse fim, o curta-metragem “*Tic Tac*” está entre nós, vindo mais que para realizar o meu desejo e do Gabriel Vicente de fazer uma animação, mas com uma mensagem simbólica própria no roteiro e uma mensagem de incentivo a acadêmicos de Cinema e a comunidade de que sim, é possível fazer um filme de animação, mesmo sem grandes orçamentos, aptidão com desenho, ou conhecimentos de softwares, o que se precisa ter é ambição para aprender e criatividade.

Gosto de pensar também que esse curta vai conseguir além de inspirar, poder ser assunto de debates e reflexões sobre as mulheres, como ele aborda de forma simbólica o feminicídio, e todo o sentimento de que uma garota não pode crescer, sem ter a figura mítica da “Morte” a rondando, e de como há uma correlação entre o crescimento, com a passagem para a vida adulta, e a vaidade, contendo sempre a pressão da sociedade quanto a um padrão pré-determinado de beleza.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUM, L. Frank. O Mágico de Oz. Estados Unidos: Autêntica, 2017.

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: Darkside, 2019.

FIALHO, Marco Aurélio Lopes. Sombras que Assombram. O expressionismo no Cinema Alemão - Mostra de Cinema . Rio de Janeiro: SESC, 2014)

GALLO, Leah. The Art of a Tim Burton Film Miss Peregrine's Home For Peculiar Children. Philadelphia: Quirk Books, 2016.

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

JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História . São Paulo: Senac, 3 edição, 2002.

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.

LEWIS, C.S. As Crônicas de Nárnia - Volume Único. Reino Unido: Martins Fontes, 2009

MACHADO, Jonathas Darnley Scapa. O Fantástico e o Imaginário em Alice no País das Maravilhas . Toledo: Revista Advérbio, 2016).

MCKEE, Robert. Story . Curitiba: Arte e Letra, 2018.

PURVES, Barry. Stop-Motion . Porto Alegre: Bookman, edição 2, 2011.

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

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

CITAÇÃO DE FILMES

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. Direção: Tim Burton. Produção: Richard D. Zanuck; Joe Roth; Suzanne Todd; Jennifer Todd. Intérpretes: Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Anne Hathaway, Alan Rickman e outros. Roteiro: Linda Woolverton. Estados Unidos: Walt Disney Studios, Roth Films, The Zanuck Company, Team Todd, 2010.

A LISTA DE SCHINDLER. Direção: Steven Spielberg. Produção: Branko Lustig; Gerald R. Molen; Steven Spielberg. Intérpretes: Liam Neeson, Ralph Fiennes, Ben Kingsley e outros. Roteiro: Steven Zaillian. Estados Unidos: Amblin Entertainment, 1993.

A NOIVA CADÁVER. Direção: Mike Johnson; Tim Burton. Produção: Allison Abbate; Tim Burton. Intérpretes: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Emily Watson, Christopher Lee e outros. Roteiro: Caroline Thompsom, Michael Cohn, Pamela Pettler. Reino Unido e Estados Unidos, 2005.

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA. Direção: Andrew Adamson. Produção: Mark Johnson, Phillip Steur. Roteiro: Andrew Adamson, Ann Peacock, Christopher Markus, Stephen McFelly. Estados Unidos: Walden Media, 2005.

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

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

EDWARD MÃOS DE TESOURA. Direção: Tim Burton. Produção: Denise Di Novi. Intérpretes: Johnny Depp, Winona Ryder e outros. Roteiro: Caroline Thompsom. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1990.

EL HOTEL ELÉCTRICO. Direção: Segundo de Chomón. Produção: Pathé Frères. Intérpretes: Segundo de Chomón, Julienne Mathieu. França: 1908.

JOBARD NE PEUT PAS VOIR LES FEMMES TRAVAILLER. Direção: Émile Cohl. França: 1911

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.

O MÁGICO DE OZ. Direção: Victor Fleming. Produção: Mervyn LeRoy. Roteiro: Edgar Alan Woolf, Florence Ryerson, Noel Langley. Estados Unidos: 1939.

OZ: MÁGICO E PODEROSO. Direção: Sam Raimi. Produção: Joe Roth. Roteiro: David Lindsay, Mitchell Kapner. Estados Unidos: 2013.

SIN CITY. Direção: Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino. Produção: Elizabeth Avellán. Roteiro: Frank Miller, Robert Rodriguez. Estados Unidos: 2005.

SWEENEY TODD. Direção: Tim Burton. Intérpretes: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Alan Rickman e outros. Roteiro: Christopher Bond, John Logan. Estados Unidos, 2007

THE HUMPTY DUMPTY CIRCUS. Direção: J. Stuart Blackton e Albert E. Smith. Produção: Albert E. Smith. Estados Unidos: Kalem Company, 1897

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.

8 - ANEXO A - Roteiro de “Reflexo”

“Tic-Tac”

Roteiro de
Luara Moraes Leão

Email:

luaraleaodireito@gmail.com

Telefone: 62 986051756

2º tratamento

CENA 01 - INT - DIA – VARANDA DA CASA

A MORTE observa escondido ISABELA, branca, de cabelos pretos, sentada em frente a uma mesa mexendo o chá de sua xícara com uma colher e com um livro de Alice no País das Maravilhas na mão. A garota coloca a mão solta no queixo e deposita o livro sobre a mesa, olhando para os lados até chegar no seu cabelo. Isabela pega nas pontas dos seus cabelos e faz uma careta, pegando em seguida um espelho de mão dentro da bolsa pendurada na diagonal em seu corpo. Ela coloca o espelho em frente ao rosto, se encarando, leva uma mecha do cabelo atrás da orelha, aperta seu laço no cabelo, ajeita o colar de coração com relógio e coloca os dedos embaixo dos seus olhos verificando suas olheiras, fazendo uma careta de desgosto em seguida. Ela volta a mexer na bolsa pegando um batom vermelho e passando em seus lábios enquanto olha seu reflexo. No reflexo Isabela vê um vulto escuro passando atrás de si, então se vira para entender o que era aquilo e se depara com a MORTE andando até ela com uma foice saindo de dentro de sua casa.

A garota se levanta rápido da cadeira derrubando o livro, e corre da figura assassina em direção a mata que tem no quintal de sua casa.

CENA 02 - EXT - DIA (PÔR DO SOL) – QUINTAL

Isabela corre em meio as folhagens do quintal e olha para trás para ver se seu perseguidor ainda a seguia. Ela agarra seu colar de coração com relógio e o segura enquanto chega no final de seu quintal e na entrada da mata.

CENA 03 - EXT - NOITE – MATA

Isabela entra na mata e corre para a trilha em sua frente. Ela para depois de um tempo olhando para todas as direções, sem saber para onde está indo. Após alguns minutos e sem ouvir passos atrás de si, Isabela apoia as mãos nos joelhos, cansada e levanta a cabeça em direção a lua, reparando que já era noite. A garota caminha mais devagar por não ter visto mais o assassino e se depara com uma porta ao lado de um lago. Ela entorta a cabeça enquanto analisa a porta, e chega perto dela

tentando abri-la sem sucesso. A garota então chega perto do lago para beber água e ao estar de frente dele vê seu reflexo pela luz da lua. Isabela se agacha e coloca as mãos no lago para reter um pouco de água para beber, mas escuta um barulho e se vira avistando uma figura encapuzada muito perto de si com a foice levantada. Isabela olha para os lados desesperada e vê a porta se abrindo sozinha, a garota corre para lá e passa pelo o portal.

CENA 04 - EXT - DIA – NASCER DO SOL - NATUREZA

ISABELA sai da porta e caminha pela grama à sua frente olhando para o nascer do sol. No chão se encontra um colar de coração com relógio parado.

9. ANEXO B - LINK PARA O CURTA-METRAGEM: *TIC TAC*

<https://www.youtube.com/watch?v=MsZSfwr4Duk>