

**Universidade Federal de Pernambuco**

**Cinema e Audiovisual**

**TCC – Trabalho de Conclusão de Curso**

**O TÚNEL**

**Autora:** Gabryelle Larissa Da Silva Barbosa

**Orientador:** Marcos Buccini

**Recife- PE**

**2025**

**Nome da Autora:** Gabryelle Larissa Da Silva Barbosa

## **O TÚNEL**

**Universidade Federal de Pernambuco**

**Recife-PE**

**2025**

## **Sumário**

<b>Resumo.....</b>	
<b>1. Introdução.....</b>	
<b>2. Objetivo do Projeto.....</b>	<b>06</b>
<b>3. Justificativa.....</b>	<b>08</b>
<b>4. Sinopse do curta- metragem.....</b>	<b>09</b>
<b>5. Metodologias e Etapas de Produção.....</b>	<b>10</b>
<b>6. Contribuição para o Campo Acadêmico e Cultural.....</b>	<b>20</b>
<b>7. Considerações Finais.....</b>	<b>22</b>
<b>8. Agradecimentos.....</b>	<b>23</b>
<b>9. Anexos.....</b>	<b>24</b>
<b>10. Ficha Técnica.....</b>	<b>36</b>

# Trabalho de Conclusão de Curso: Relatório Final

## Resumo

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo a produção e análise de um curta-metragem em animação stop motion intitulado *O Túnel*, que aborda a trajetória do futebol feminino. A obra busca refletir sobre a evolução histórica desse esporte, os desafios enfrentados pelas jogadoras e a luta por reconhecimento e igualdade. Utilizando a técnica de animação stop motion, o curta transmite de forma poética as adversidades enfrentadas pelas mulheres no futebol, ao mesmo tempo em que celebra suas conquistas e a transformação do cenário esportivo. A escolha da animação stop motion, por sua natureza artesanal e meticulosa, confere uma estética única ao filme, intensificando a conexão emocional do público com a história e a temática proposta. *O Túnel* se configura como um projeto que, além de seu valor técnico, visa gerar reflexão sobre o papel da mulher no esporte e as conquistas ainda necessárias para a igualdade plena.

### 1. Introdução

Desde que me entendo por gente, sou fascinada pela animação. Sempre me encantou a possibilidade de dar vida a desenhos, objetos e personagens inanimados, criando universos inteiros a partir da criatividade e do trabalho manual. O stop motion, com sua estética única e seu processo meticoloso, sempre teve um lugar especial no meu coração, pois permite um nível de imersão e autenticidade que poucos formatos conseguem alcançar.

Paralelamente, o futebol também sempre despertou meu interesse, não apenas como esporte, mas como um fenômeno cultural carregado de história e simbolismo. O futebol feminino, em especial, é um reflexo de lutas e conquistas árduas, de mulheres que, ao longo dos anos, desafiaram barreiras e resistiram para ocupar um espaço que lhes foi negado por tanto tempo. Unir essas duas paixões — a animação e o futebol — neste projeto foi um caminho natural e instintivo para mim.

*O Túnel* nasceu desse desejo de contar uma história visualmente impactante e emocionalmente envolvente, utilizando o stop motion para traduzir, em cada detalhe, a perseverança e a força das mulheres no futebol. A escolha dessa técnica não foi apenas estética, mas também simbólica: o trabalho minucioso de animar quadro a quadro reflete,



de certa forma, a jornada do futebol feminino — marcada por avanços lentos, desafios constantes e conquistas construídas com paciência e dedicação.

Criar este curta-metragem foi um processo intenso, desafiador e profundamente gratificante. Cada frame, cada ajuste na iluminação, cada elemento de cena foi pensado para transmitir não apenas uma história, mas também uma emoção, um sentimento de resistência e esperança. Espero que, ao assistir *O Túnel*, o público consiga sentir um pouco dessa paixão que me moveu durante todo o processo e que a trajetória das mulheres no futebol continue inspirando novas gerações, dentro e fora dos gramados.

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como foco principal a realização e análise da produção de um curta-metragem em animação stop motion, intitulado *O Túnel*. O filme propõe uma reflexão sensível e artística sobre a trajetória do futebol feminino, explorando sua evolução histórica, os desafios enfrentados pelas jogadoras e a luta por reconhecimento e igualdade dentro do universo esportivo. A escolha desse tema surgiu do desejo de dar visibilidade, por meio da linguagem audiovisual, às barreiras impostas às mulheres no futebol, esporte que, apesar de seu enorme impacto cultural e social, por muito tempo esteve restrito ao público masculino.

Ao longo da história, o futebol feminino enfrentou inúmeras adversidades, desde a proibição formal em diversos países até a persistente falta de incentivo e reconhecimento. A narrativa do curta busca retratar esses obstáculos de forma poética e simbólica, utilizando a animação como um recurso expressivo capaz de amplificar emoções e estimular a empatia do espectador. Através de cenas cuidadosamente compostas, a obra não apenas evidencia as dificuldades impostas às mulheres no esporte, mas também celebra suas conquistas, sua resiliência e a crescente transformação desse cenário ao longo dos anos.

A animação, enquanto meio de expressão artística e narrativa, destaca-se como uma ferramenta poderosa na construção de atmosferas envolventes e impactantes. No caso específico da técnica de **stop motion**, o caráter artesanal da produção adiciona um valor estético singular ao curta, conferindo-lhe uma identidade visual única e diferenciada. A construção manual dos personagens e cenários permite um nível de detalhamento que fortalece a expressividade da obra, criando uma conexão emocional mais profunda com o público. Diferente das animações digitais convencionais, que



oferecem uma fluidez mais automatizada, o stop motion se caracteriza pela meticulosidade da animação quadro a quadro, o que reforça a intensidade das cenas e a materialidade dos elementos visuais.

A opção por essa técnica, apesar de demandar um alto grau de paciência e precisão, proporcionou um **controle absoluto sobre cada frame**, garantindo que a estética do curta fosse plenamente alinhada com a proposta narrativa. A fusão entre o **stop motion** e a temática de *O Túnel* ocorreu de forma orgânica, tornando a estética artesanal da animação um elemento essencial para transmitir a sensibilidade e a força da história contada. A rigidez e o esforço exigidos pelo processo de animação refletem, simbolicamente, a própria luta das mulheres no esporte, criando uma conexão ainda mais significativa entre a forma e o conteúdo da obra.

Dessa maneira, *O Túnel* não se limita a ser apenas um experimento técnico dentro do campo da animação, mas se posiciona como um projeto que visa provocar reflexão e resgatar a importância da trajetória do futebol feminino. Ao unir arte e história, o curta pretende não apenas entreter, mas também gerar um debate sobre o papel da mulher no esporte e as conquistas que ainda precisam ser alcançadas para que a igualdade seja, de fato, uma realidade.

A escolha desse tema para *O Túnel* não foi por acaso. Ao utilizar a animação como meio de expressão, busquei representar a força e a perseverança das mulheres no futebol, resgatando sua trajetória histórica de luta e conquista.

## Objetivos do Projeto

O projeto foi elaborado com a intenção de alcançar uma série de objetivos, abrangendo a utilização da técnica de animação em **stop motion** quanto a construção de uma narrativa envolvente e reflexiva. A proposta não se limita apenas à produção do curta-metragem, mas busca explorar as possibilidades expressivas da técnica, promovendo uma experiência audiovisual rica e significativa. Dentre os principais objetivos, destacam-se:

- **Desenvolver um curta-metragem utilizando animação em stop motion como técnica central**, contemplando todas as etapas do processo criativo e técnico. Isso inclui desde a **concepção visual dos personagens e cenários** até a **execução**.

**meticulosa da animação quadro a quadro**, essencial para a construção da fluidez dos movimentos e da coerência visual da obra. Além do trabalho manual, o projeto também envolve o planejamento narrativo, a composição estética e a articulação entre diferentes elementos da animação para garantir que o resultado final seja coeso e expressivo.

- **Explorar as amplas possibilidades narrativas proporcionadas pelo stop motion**, aproveitando sua estética singular para criar uma experiência sensorial e imersiva para o público. Mais do que apenas contar uma história, o curta busca **transmitir emoções e sensações** através de cada detalhe visual e sonoro. A escolha cuidadosa dos materiais, a iluminação, a textura dos cenários e a movimentação dos personagens são aspectos fundamentais para a construção da atmosfera do filme, tornando-o não apenas uma produção técnica, mas também uma obra artística carregada de simbolismo e subjetividade.
- **Refletir sobre o papel do stop motion no cenário contemporâneo**, analisando como essa técnica tradicional pode dialogar com os avanços tecnológicos da edição e da pós-produção. Embora o stop motion seja amplamente reconhecido pelo seu caráter artesanal, o projeto busca integrar ferramentas digitais de maneira complementar, sem comprometer a essência manual da animação. O equilíbrio entre tradição e inovação se manifesta na utilização de **softwares de edição**, ajustes de cor, aplicação de efeitos sutis e aprimoramentos na fluidez dos quadros, demonstrando como a técnica pode evoluir sem perder sua identidade original.

Além desses objetivos centrais, o projeto também visa estimular a **valorização da animação como meio narrativo e artístico**, destacando sua capacidade de abordar temas sociais relevantes de forma poética e acessível. A escolha de um curta-metragem sobre a trajetória do futebol feminino reforça esse compromisso, utilizando o cinema de animação como uma ferramenta para promover debates, despertar reflexões e ampliar a visibilidade de questões historicamente negligenciadas.

Ao unir aspectos técnicos e narrativos, o projeto busca não apenas desenvolver um produto audiovisual de qualidade, mas também contribuir para a compreensão do stop motion como uma linguagem rica, expressiva e repleta de possibilidades. O curta *O Túnel* se insere nesse contexto como um exemplo concreto da versatilidade da animação e de seu potencial para contar histórias de maneira única e impactante.

## 2. Justificativa

A escolha pelo uso da técnica de animação **stop motion** foi fundamentada, sobretudo, na sua capacidade de proporcionar uma **imersão profunda e um nível elevado de detalhamento**, qualidades essenciais para a proposta narrativa de *O Túnel*. Trata-se de uma técnica que, apesar de tradicional, continua relevante e inovadora no panorama atual da produção audiovisual, mantendo sua essência artesanal enquanto se adapta a novas possibilidades criativas. Seu processo meticoloso, baseado na captura quadro a quadro com ajustes precisos em cada movimento dos personagens e elementos de cena, exige paciência, dedicação e sensibilidade — características que, simbolicamente, também estão presentes na história de luta e resistência do futebol feminino.

Desde cedo, sempre fui **fascinada pela animação**, encantada por sua capacidade de dar vida ao inanimado e criar universos inteiramente novos a partir da imaginação. O stop motion, em particular, sempre me chamou a atenção pelo seu caráter palpável e artesanal, que imprime um sentimento de proximidade e autenticidade às obras. Paralelamente, o **futebol sempre fez parte do meu interesse pessoal**, tanto por sua potência simbólica dentro da cultura quanto pela paixão que desperta em milhões de pessoas ao redor do mundo. Unir essas duas paixões — animação e futebol — em um projeto audiovisual foi um caminho natural e intuitivo, que me permitiu explorar artisticamente um tema que sempre considerei relevante.

A técnica escolhida oferece ao curta-metragem *O Túnel* uma **sensação tátil e autêntica**, tornando a experiência mais imersiva e acessível para um público amplo e diverso. O processo manual de criação dos **cenários, personagens e adereços** confere à obra uma riqueza estética única, na qual cada elemento carrega uma carga subjetiva e um carinho artístico perceptível, ainda que inconscientemente, pelo espectador. Diferente das animações digitais mais fluidas e uniformes, o stop motion preserva pequenas imperfeições e sutilezas que fazem parte de seu encanto, agregando uma identidade visual distinta ao filme.

Além disso, o **caráter artesanal do stop motion se alinha diretamente com a proposta estética e conceitual do projeto**, que busca explorar a relação entre **memória, tempo e percepção**. A trajetória do futebol feminino, marcada por desafios, avanços

graduais e conquistas conquistadas com esforço e persistência, **dialoga profundamente com a natureza meticulosa e paciente do stop motion**. Assim como cada frame de uma animação demanda um movimento calculado e deliberado, cada passo na luta das mulheres pelo reconhecimento no esporte foi construído lentamente, superando barreiras impostas por uma sociedade que, por muito tempo, lhes negou espaço dentro dos gramados.

## **2. Sinopse do Curta-Metragem**

**O Túnel** narra a história de uma jogadora de futebol feminino que, em um dos momentos mais significativos de sua carreira — prestes a disputar um jogo decisivo —, se vê mergulhada em um fluxo de memórias. Nesse percurso emocional, a protagonista revisita momentos-chave da sua infância, juventude e trajetória no esporte, que se entrelaçam com capítulos marcantes da história do futebol feminino ao longo das décadas. O curta conduz o espectador através de uma viagem visual e sonora pelas memórias da protagonista e pelas lutas e conquistas das mulheres no futebol. Por meio de uma narrativa sensível e intimista, a obra busca não apenas retratar uma trajetória individual, mas também ecoar as dificuldades e vitórias coletivas de todas as mulheres que ajudaram a construir e fortalecer o futebol feminino.

A partir da fusão entre a experiência pessoal da jogadora e momentos históricos do esporte, **O Túnel** propõe uma reflexão sobre a importância da resistência e da superação, estabelecendo um paralelo entre a vida da protagonista e a própria evolução da modalidade esportiva no Brasil e no mundo.

### 3. Metodologias e Etapas de Produção

O processo de criação de **O Túnel** foi estruturado em três grandes fases: pré-produção, produção e pós-produção. Cada uma dessas etapas foi fundamental para o desenvolvimento do projeto, permitindo que o resultado final se aproximasse da proposta estética e narrativa inicialmente idealizada. A ideia inicial para o curta continha três personagens principais cuja as histórias se conectavam, porém após uma conversa com meu orientador percebemos que com o tempo que tínhamos não seria viável faze-lo, então adaptei o roteiro original.

A técnica utilizada para a animação é uma combinação de **animação de recorte** com **pixilation**, que trouxe ao curta uma estética híbrida, unindo elementos tradicionais com a presença de atores reais em determinadas sequências, o que gerou uma dinâmica visual rica e provocativa. Essa escolha técnica possibilitou o desenvolvimento de uma narrativa mais fluida, além de oferecer um jogo interessante entre o mundo animado e o real.

Antes de continuarmos acho valido falar um pouco do que é cada técnica utilizada no curta:

- Animação de Recorte: é uma técnica de animação que utiliza personagens, objetos e cenários recortados, é uma das técnicas mais antigas de animação.
- Pixilation: é uma técnica de animação que consiste em filmar atores vivos quadro a quadro, criando uma sequência de animação.

#### 5.1. Pré-Produção

A pré-produção foi uma fase crucial para o planejamento geral e organização do projeto. Nesta etapa, foi desenvolvido o **roteiro** detalhado do curta, estruturando as principais cenas, diálogos e ações dos personagens. Com o roteiro finalizado, partimos para a elaboração do **Storyboard**, ferramenta visual indispensável que guiou as filmagens e ajudou a prever a composição de cada quadro, o posicionamento de câmera, o ritmo da narrativa e as transições entre as cenas.

Simultaneamente, iniciou-se a **criação dos personagens** e dos **cenários**. Na técnica de recorte, cada personagem foi desenhado, colorido e recortado manualmente, permitindo que suas articulações fossem manipuladas quadro a quadro. Já os cenários foram construídos com uma mistura de materiais bidimensionais e tridimensionais, como papel, cartolina, tecidos e pequenos objetos reciclados, buscando criar uma ambientação que dialogasse com a temática do filme, misturando memória e realidade.

Além do aspecto artístico, a pré-produção contemplou a **definição de todos os aspectos técnicos** da filmagem. Foram escolhidos cuidadosamente os equipamentos de captura de imagem, iluminação e fotografia, adequando-os ao estilo visual desejado. A iluminação, por exemplo, foi projetada para ressaltar as texturas dos materiais utilizados, criando uma atmosfera nostálgica e intimista.

## 5.2 Produção

A fase de produção foi, ao mesmo tempo, uma experiência desafiadora e enriquecedora, exigindo não só paciência e precisão, mas também uma certa liberdade para abraçar a imperfeição. A animação quadro a quadro, com seus cortes abruptos e transições inesperadas, demandou uma atenção plena a cada detalhe, mas também permitiu que a desconstrução da continuidade se tornasse uma estética própria. Os movimentos dos personagens recortados, ao invés de fluírem suavemente, foram intencionalmente erráticos e descontrolados, quebrando a lógica natural da animação e criando uma sensação de caos deliberado.

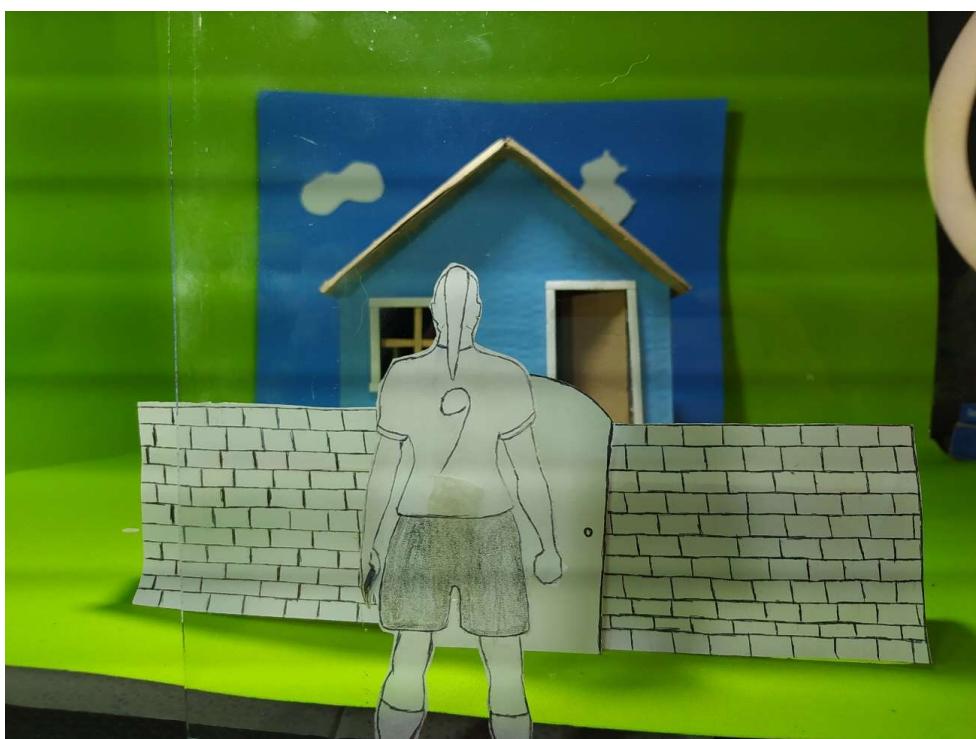
Cada pequeno ajuste entre uma captura e outra, longe de buscar perfeição, procurou intensificar a fragmentação da sequência visual, proporcionando ao espectador uma experiência desconcertante e visceral, como se a própria realidade estivesse sendo desfeita e reorganizada. A quebra na fluidez trouxe uma sensação de descontinuidade, mas também de autenticidade, com a estética caótica trazendo uma tensão que enriqueceu a narrativa visual.

O uso da técnica de **pixilation**, na qual atores reais foram incorporados à animação, ampliou significativamente as possibilidades visuais e narrativas do curta. Essa escolha estética possibilitou uma fusão entre o universo animado e o mundo físico, resultando em cenas dinâmicas e imersivas. Em momentos-chave da história, a interação da personagem principal com elementos físicos do cenário ganhou uma dimensão mais

orgânica e envolvente, reforçando a expressividade das ações e aprofundando a conexão do espectador com a narrativa.

Entretanto, a produção também apresentou desafios técnicos característicos do **stop motion** e da **pixilation**, exigindo soluções criativas e uma abordagem meticolosa. A estabilidade da iluminação foi um fator crítico a ser monitorado, já que variações sutis poderiam comprometer a continuidade visual entre quadros. Da mesma forma, a consistência dos movimentos e a manipulação precisa dos elementos de cena exigiram planejamento rigoroso e um controle minucioso do processo. Cada erro ou inconsistência identificada levava à necessidade de refazer sequências inteiras, o que tornava o trabalho ainda mais exigente.

Apesar desses obstáculos, o comprometimento e a criatividade na busca por soluções eficazes transformaram a fase de produção em um aprendizado contínuo. A experimentação com diferentes técnicas, a adaptação a imprevistos e a superação dos desafios técnicos tornaram esse período um momento de crescimento e evolução artística. Mais do que um processo técnico, a produção do curta foi uma experiência de descoberta, inovação e realização, consolidando a força do stop motion como uma forma singular e expressiva de contar histórias. A maioria do cenário e personagens foi desenhado a mão, as imagens são exemplos de como a produção do curta foi se construindo.



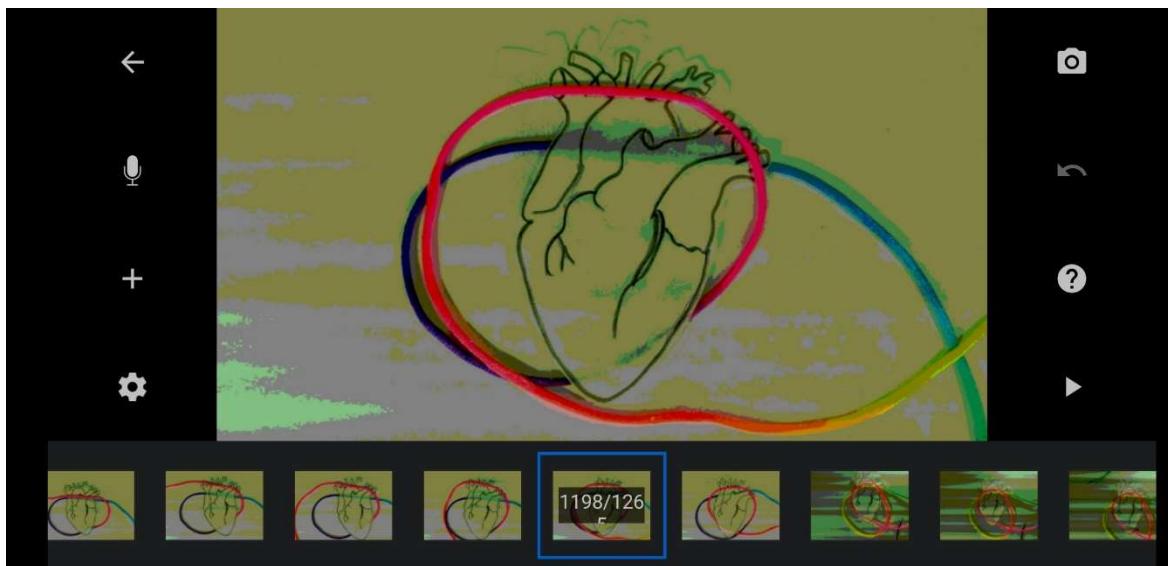
(Imagen de Gabryelle Barbosa)



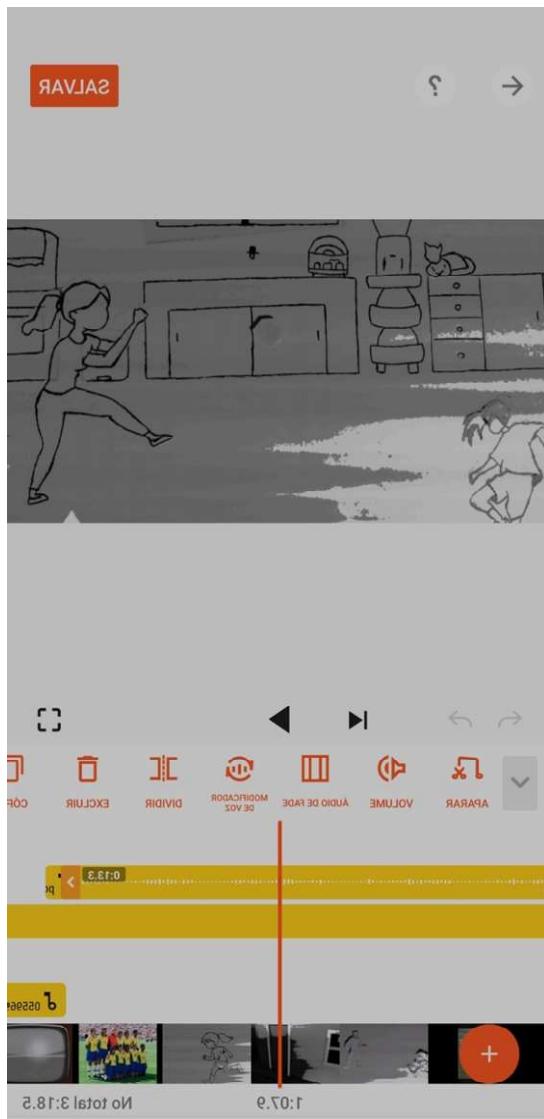
(Imagen de Gabryelle Barbosa)



(Imagen de Gabryelle Barbosa)



(Imagen de Gabryelle Barbosa)



(Imagen de Gabryelle Barbosa)

(Timeline do Stop Motion Studio e YouCut)

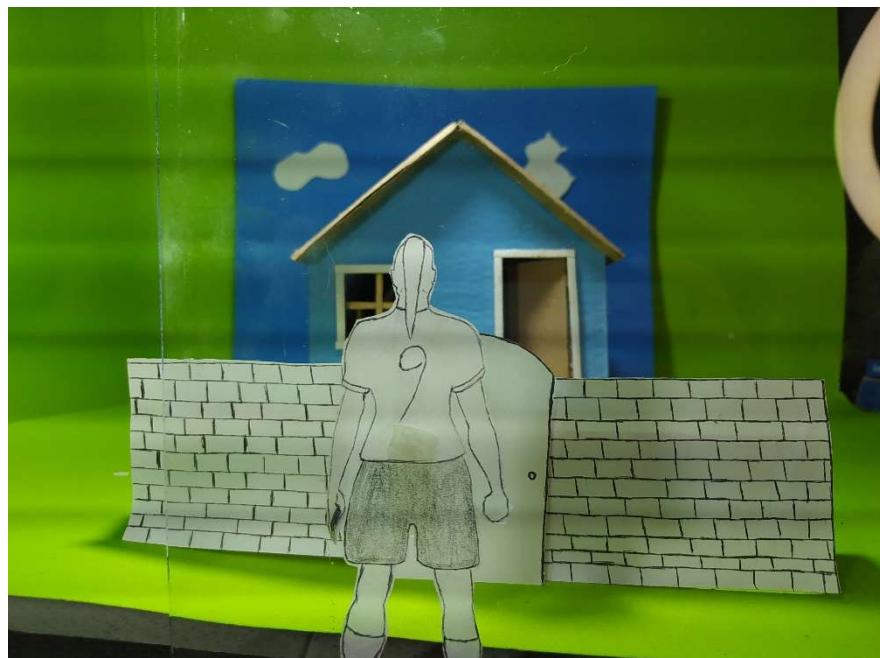
Durante a produção alguns outros desafios também foram aparecendo como ajustar a iluminação para que a câmera e a luz trabalhassem em harmonia, tendo que reduzir ou aumentar a intensidade da iluminação gradativamente quando necessário.



(Imagen de Gabryelle Barbosa)

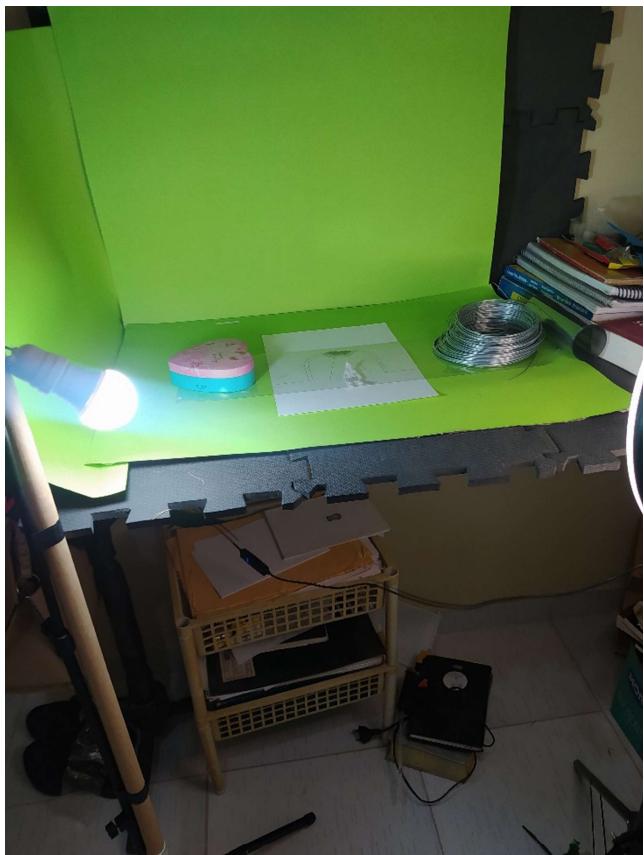


(Imagen de Gabryelle Barbosa)



(Imagen de Gabryelle Barbosa)

Foi um processo de paciência e adaptação até que eu e a iluminação nos entendêssemos com a câmera do celular, com uma estrutura montada para o manuseio da iluminação o trabalho correu de forma mais harmônica. Aqui vão algumas imagens do Studio montado no quarto de casa.



(Imagen de Gabryelle Barbosa)



(Imagen de Gabryelle Barbosa)

### **5.3 Adaptações e desafios na produção**

A produção da animação *O Túnel* foi marcada por uma série de desafios que exigiram soluções criativas e reforçaram seu caráter experimental. Durante o processo de produção da animação *O Túnel*, enfrentei diversos desafios que impactaram diretamente o cronograma e as escolhas técnicas. Inicialmente, a ideia era utilizar peças de LEGO para a animação, pois essa abordagem permitiria maior controle sobre os movimentos e daria um aspecto visual mais estruturado ao curta. No entanto, por questões financeiras, não foi possível seguir com essa proposta.

Além disso, como resido em uma casa alugada, a reforma iniciada pelo proprietário, incluindo a instalação de gesso no imóvel, causou atrasos significativos no planejamento. Quando finalmente pude iniciar a produção, o prazo já estava bastante reduzido, exigindo adaptações para garantir a finalização do projeto dentro do tempo disponível.

Diante desse cenário, optei por utilizar a técnica de animação de recorte combinada com *pixilation*, explorando recursos acessíveis para viabilizar a produção. O curta foi inteiramente capturado com um celular, reforçando a proposta de um trabalho independente e de baixo custo, sem comprometer a expressividade e a narrativa da obra. Essa escolha não apenas permitiu a finalização do projeto, como também conferiu à obra um aspecto artesanal e alternativo, em sintonia com a proposta de experimentação visual e narrativa.

### **3.4 Pós-Produção**

A fase de pós-produção foi marcada por um sentimento de realização e satisfação, pois foi nesse momento que o curta começou a ganhar sua forma definitiva. Após um processo minucioso de captura e animação, a atenção voltou-se para o refinamento estético e narrativo da obra, garantindo que todos os elementos visuais e sonoros estivessem alinhados com a proposta inicial do projeto.

O primeiro passo dessa etapa foi a **edição das imagens capturadas**, que envolveu o ajuste da sequência dos quadros, a remoção de possíveis inconsistências e a aplicação de correções técnicas. O **tratamento de cor** foi um aspecto fundamental, assegurando que a estética em preto e branco se mantivesse homogênea e transmitisse a atmosfera

desejada. Pequenos ajustes na iluminação e no contraste foram realizados para equilibrar as cenas e realçar os detalhes da animação, contribuindo para a expressividade visual do curta.

Além do aprimoramento das imagens, a **montagem das cenas** desempenhou um papel crucial na construção do ritmo narrativo. A organização cuidadosa dos planos, cortes e transições possibilitou uma fluidez envolvente, tornando a experiência do espectador mais imersiva e impactante. Cada sequência foi revisada minuciosamente para garantir que os tempos e movimentos dos personagens estivessem bem ajustados, reforçando a naturalidade da animação quadro a quadro.

Outro elemento essencial da pós-produção foi a **trilha sonora e os efeitos sonoros**, que desempenharam um papel central na construção da atmosfera emocional do filme. Optou-se por uma composição musical sensível, alternando entre **sons suaves e nostálgicos** e momentos de **maior intensidade**, acompanhando as nuances emocionais da narrativa. Essa escolha ajudou a potencializar a carga dramática de determinadas cenas, criando um envolvimento mais profundo do público com a história.

Além da trilha musical, **efeitos sonoros diegéticos** foram incorporados para enriquecer a experiência sensorial. O som de passos, o toque sutil em objetos do cenário e outras pequenas interações ajudaram a dar vida à animação, reforçando a imersão e a autenticidade do ambiente. A sincronização desses sons com os movimentos da personagem foi realizada com extrema precisão, garantindo que cada detalhe estivesse perfeitamente ajustado.

A etapa final da pós-produção envolveu a inserção de **pequenos efeitos visuais**, utilizados de maneira pontual para enriquecer a estética do curta sem comprometer sua essência artesanal. Ajustes na fluidez dos quadros, transições sutis entre cenas e leves aprimoramentos visuais ajudaram a consolidar a identidade do filme, tornando-o ainda mais coeso e impactante.

De todas as fases do processo, a pós-produção revelou-se uma das mais prazerosas. Foi nesse momento que o trabalho árduo da produção ganhou forma definitiva, transformando o material bruto em uma obra audiovisual completa. O resultado final não apenas atendeu às expectativas iniciais, mas também reforçou a potência da animação em

stop motion como uma ferramenta artística capaz de contar histórias de forma única, sensível e expressiva

### 3.5 Aspectos Técnicos e Artísticos

**O Túnel** é um projeto singular não apenas pela sua temática e estética, mas também pela forma como foi produzido. O curta foi desenvolvido integralmente por apenas uma pessoa, o que demonstra a capacidade de execução e a versatilidade exigidas em todas as etapas do processo, desde a concepção até a finalização. Essa característica confere ao trabalho uma identidade autoral marcante, em que cada decisão criativa reflete a visão pessoal e o envolvimento direto da realizadora.

Outro ponto de destaque é a escolha pela **paleta em preto e branco**, que contribui significativamente para a atmosfera nostálgica e reflexiva da obra. O uso exclusivo dessas cores remete a uma estética clássica, criando um contraste entre luz e sombra que acentua a dramaticidade das cenas e das emoções da protagonista. Essa escolha estética dialoga com a proposta de explorar a memória e o tempo, elementos centrais na narrativa.

Adicionalmente, todo o curta foi **produzido com o uso de um celular**, recurso que trouxe limitações técnicas, mas também abriu espaço para soluções criativas, aplicativos como Stop Motion Studio e YouCut foram essenciais na produção do curta. A tecnologia mobile se mostrou eficiente para o registro das cenas, especialmente por permitir agilidade e flexibilidade na captação das imagens. A câmera do celular foi utilizada em conjunto com equipamentos improvisados, como suportes e iluminação adaptada, o que reafirma a capacidade de produzir com qualidade mesmo com recursos limitados.

A decisão de trabalhar com dispositivos acessíveis evidencia o potencial da produção independente e autônoma, mostrando que, com criatividade e planejamento, é possível construir narrativas visuais ricas e envolventes, mesmo em contextos de baixa infraestrutura.

#### **4. Contribuição para o Campo Acadêmico e Cultural**

A realização de **O Túnel** representa uma importante contribuição tanto para o campo acadêmico quanto para o cenário cultural. No contexto acadêmico, o projeto se apresenta como um experimento sobre a relevância da técnica de stop motion e da animação de recorte com pixilation em um cenário audiovisual contemporâneo, em que produções digitais têm ganhado cada vez mais espaço. Ao optar por técnicas artesanais, o curta reafirma o valor de processos criativos que priorizam o trabalho manual e o envolvimento direto do animador com cada elemento da cena.

Como técnicas clássicas de animação podem ser reinterpretadas em contextos contemporâneos, resultando em obras híbridas e inovadoras. O projeto promove uma reflexão crítica sobre o fazer artístico em tempos de avanços digitais e de produção acelerada, mostrando que o tempo investido na criação manual, mesmo com recursos modestos, ainda gera resultados significativos.

O curta-metragem **O Túnel** não apenas oferece uma narrativa artística sobre o futebol feminino, mas também se insere em um debate mais amplo sobre a importância da valorização de histórias e personagens que, historicamente, foram invisibilizados pelo olhar hegemônico no esporte.

Além disso, o projeto oferece uma reflexão crítica sobre a importância da memória e da história dentro do contexto esportivo e social. Ao abordar o futebol feminino no Brasil— tema historicamente negligenciado em diversas esferas — o curta se alinha a movimentos que buscam dar maior visibilidade às lutas e conquistas femininas no esporte, promovendo um diálogo entre arte, cultura e sociedade.

Ao trazer à tona a trajetória de uma jogadora em meio a memórias de superação e resistência, o filme amplia o repertório de representações sobre o futebol feminino, que, até recentemente, era frequentemente marginalizado nas grandes produções audiovisuais e nas mídias esportivas tradicionais. Nesse sentido, o curta contribui para o fortalecimento de uma narrativa que celebra a força e a persistência das mulheres em ambientes majoritariamente masculinos.

Do ponto de vista cultural, **O Túnel** se configura como um produto artístico que ultrapassa a mera estética visual, estabelecendo-se como um convite à reflexão sobre as

relações de gênero, o esporte e a resistência das mulheres ao longo do tempo. A fusão entre as técnicas utilizadas também contribui para expandir o repertório de produções audiovisuais no campo da animação, oferecendo novas possibilidades de leitura e fruição para o público.

Ao optar por uma produção independente, com recursos limitados e uma equipe reduzida a uma única pessoa, o projeto reafirma a potência do cinema autoral e da animação experimental como ferramentas de expressão e denúncia. **O Túnel** reforça que a acessibilidade a tecnologias como celulares e materiais simples pode gerar obras impactantes e socialmente relevantes, democratizando o acesso à produção audiovisual.

## 5. Considerações Finais

**O Túnel** representa o ápice de um processo intenso de aprendizado, experimentação e superação de desafios. Mais do que uma simples animação, o curta se tornou uma extensão do meu desenvolvimento técnico e criativo, consolidando minha relação com a arte da animação e com a linguagem audiovisual como um todo.

*O Túnel* é mais do que um curta-metragem de animação. É uma homenagem às mulheres que desafiaram barreiras para ocupar seu espaço no futebol. Ao utilizar o stop motion como ferramenta narrativa, busquei não apenas contar uma história, mas também transmitir emoção, resiliência e força.

A técnica de stop motion, combinada com a animação de recorte e a pixilation, revelou-se uma ferramenta poderosa para narrar histórias que demandam sensibilidade e profundidade, permitindo que cada detalhe fosse pensado e executado de maneira única. Esse processo não apenas ampliou minhas competências técnicas, mas também aprofundou minha compreensão sobre o impacto que a arte pode gerar quando vinculada a narrativas socialmente relevantes.

Por fim, reafirmo a importância de se manter viva a prática da animação manual, que mesmo diante dos avanços tecnológicos contemporâneos, ainda se mostra uma linguagem rica e necessária para a construção de obras significativas, que emocionem e inspirem.

## **6. Agradecimentos**

Gostaria de registrar meus sinceros agradecimentos ao meu orientador **Marcos Buccini**, cuja orientação e incentivo foram fundamentais durante todas as etapas deste projeto. Estendo minha gratidão ao meu pai **Antônio Barbosa**, minha mãe **Elane Barbosa** e minha irmã **Lahys Barbosa**, que me apoiaram incondicionalmente e sempre acreditaram no meu potencial. Agradeço também aos colegas de curso e professores que, de maneiras diversas, contribuíram para o desenvolvimento e sucesso deste trabalho, oferecendo sugestões, críticas construtivas e palavras de encorajamento em momentos decisivos.

## 7. Anexos

### Anexo I – Roteiro do curta metragem “O Túnel”

#### O TUNEL

Gabryelle Barbosa.

##### 1. EXT. QUINTAL DA CASA – DIA

Naomi está em frente a uma casa.

Escuta sons de uma bola batendo contra a parede, como ecos.

Ela entra no quintal.

Naomi criança está jogando bola com a parede.

Ela vai em direção a sua versão mais nova.

Que some, deixando apenas uma bola velha e murcha no quintal.

Naomi olha para a bola e sorrir.

Um som de narração entra pelos seus ouvidos, como se a convidasse a seguir.

##### 2. INT. COZINHA – DIA

Naomi entra na cozinha A mãe de Naomi lava os pratos, enquanto a garotinha está correndo em volta da mesa chutando uma bola.

Sua mãe tenta pega – lá mas é driblada.

Sorrisos ecoam pela cozinha.

Mãe e filha se divertem. Um som de narração entra pelos seus ouvidos, como se a convidasse a seguir.

##### 3. INT. SALA DA ESTAR – NOITE Naomi entra na sala.

Naomi mais nova e o pai afastam todos os móveis da sala.

Ele coloca equipamentos de treino na sala.

Naomi está treinando sobre a supervisão do pai.

Um som de narração entra pelos seus ouvidos, como se a convidasse a seguir.

Naomi abre a porta da sala olha para trás.

Respira fundo. Olha para frente.

E passa pela porta seguindo a narração que a convida a continuar.

##### 4. INT. TUNEL. DIA Um clarão. Sons altos de pessoas.

Um suspiro. Uma camisa com o número nove gravado a trás.

## **7.1. Anexo II- Roteiro original do curta metragem “O Jogo”**

# **O Jogo**

Gabryelle Barbosa.

## **CENA.1.EXT.DIA**

Pés correndo.

Uma garotinha corre na frente dos pais.

Ela está animada.

Ela para em frente ao estádio.

E olha para cima encantada.

Seus pais param atrás, felizes com a animação dela. (Eles estarão desfocados)

A parte externa do estádio.

O estádio lotado visto de cima.

O gramado.

A torcida agitada grita.

## **CENA.2.INT.DIA**

Um suspiro.

Tudo escuro. Sons de respiração, barulhos de vozes como em uma multidão e um zumbido constante.

Um apito.

Olhos abrindo.

## **CENA.3.INT.DIA**

O estádio lotado visto de cima.

O gramado.

A torcida agitada grita.

## **CENA.4.EXT. DIA**

Uma mulher com cabelos vermelhos caminha pelas ruas, tem uma expressão saudosa.

Ela para em frente a uma casa.

Escuta sons de uma bola batendo contra a parede, como ecos.

Ela entra no quintal.

Naomi está jogando bola com a parede.

A mulher vai em direção a Naomi que está com os seus cabelos pretos trançados.

Naomi some, deixando apenas uma bola velha e murcha no quintal.

A mulher olha para a bola e sorrir.

Um som de narração entra pelos seus ouvidos.

### **CENA.5. EXT.DIA**

Cozinha de casa uma mulher lava louça.

Ela olha para janela em direção ao quintal.

Ela parece estar confusa.

Deixa a louça, seca as mãos.

Sai em direção ao quintal.

### **CENA.6.EXT.DIA**

No quintal ela observa as roupas no varal, e ouve levemente um som como uma narração.

Uma bola no centro do quintal.

Calmaria.

Olhando em volta ela procura algo pelo quintal.

Até que encontra Naomi de cabelos trançados e negros em cima do muro olhando fixamente para janela da vizinha.

Naomi está sorrindo.

E quanto mais a mulher se aproxima do muro, mais alto o som que ela ouviu se torna ao entrar no quintal.

Ela para ao lado de Naomi e olha em direção a janela.

### **CENA.7.EXT.DIA**

Naomi assiste atentamente em cima do muro a uma partida de futebol feminino, ela está tão concentrada que não nota a mãe ao seu lado, é como se estivesse encantada.

### **CENA.8.INT.DIA**

Um homem está sentado em um tronco caído, seu rádio está ligado, uma voz feminina narra algo.

Ele olha em direção a um campinho de terra com uma trave velha e mato por todo lado.

Helena está chutando a bola em direção ao centro do gol, em um campo de terra batida sem matos e há um gato em cima da trave.

Ele suspira e não há nada no campo.

Ele aumenta o volume do rádio e sorrir.

### **CENA.9.EXT.DIA**

Helena joga uma partida de futebol com os meninos.

Em um campo de terra.

Ela é melhor que a maioria deles.

Ela dribla um garoto e vai em direção a barra.

Ele a derruba com força demais para uma partida de futebol.

Ela bate o joelho na barra e com a violência da pancada, o joelho se rasga no apoio para a rede.

Os garotos começam a discutir.

E um homem a pega no colo e tira ela de lá.

### **CENA.10.INT.DIA**

Helena está sentada na maca com um rádio pequeno na mão.

A enfermeira dá pontos em seu joelho.

A enfermeira olha para ela confusa por ela está tão quieta.

Helena está tão concentrada na narração que flui através do rádio que para ela nada mais importa.

### **CENA.11.INT.DIA**

Virginia desenha na quadra da escola, em seu caderno uma garota com uniforme de futebol.

Ela está de fones ouvindo uma gravação de um jogo de futebol feminino.

Não percebi a Naomi e Helena entrarem na quadra.

Até que o som da bola chama sua atenção.

Ela ergue os olhos para a quadra e ver as duas garotas jogarem uma partida mina a mina.  
(Mano a mano)

Ela tira os fones se levanta e vai até elas.

Não percebe que deixou o som no auto falante.

A narração gravada ecoa pela quadra.

As garotas param e olham para ela.

Ela aponta com a cabeça para bola.

As outras duas convidam ela com o mesmo manear de cabeça.

Chutam a bola para ela e sorriem.

Elas começam a jogar.

Virginia lança a bola em direção de Naomi.

### **CENA.12.INT.DIA**

*Virginia está discutindo com a mãe na sala de casa.*

*Ela sai batendo a porta da casa.*

### **CENA.13. EXT.DIA**

*Virginia está jogando bola com algumas pessoas na rua.*

### **CENA.14.INT.NOITE**

*Um teste de gravidez positivo.*

*Virginia olha para o espelho do banheiro.*

*A respiração forte, o olhar de desespero.*

*Ela começa a quebrar tudo.*

### **CENA.15.INT.DIA**

*Uma sala de hospital.*

*Virginia está dando a luz.*

*Criança chorando.*

### **CENA.16.INT.NOITE**

*Virginia está correndo entre cones na sala de casa.*

*Ela cai sentada exausta.*

*Enquanto um bebê olha para ela de dentro de um cercadinho, e sorrir achando divertido.*

### **CENA.17.INT.DIA**

*Naomi mata a bola no peito, domina e lança em direção de Helena.*

### **CENA.18.EXT.DIA**

*Naomi está no quintal de casa.*

*Ela joga a bola contra a parede repetidas vezes.*

### **CENA.19.EXT.NOITE**

*Naomi joga bola com o pai no quintal de casa.*

*Ele está treinando-a.*

### **CENA.20.INT.DIA**

*Naomi estuda no quarto.*

*Ela olha para a bola no chão.*

*Volta a olhar para os livros tentando se concentrar.*

*A um cronometro na mesa indicando 00:30:00 minutos.*

*Ela olha a bola de novo e suspira.*

*E volta à atenção para os livros.*

### **CENA.21.INT.DIA**

*Naomi está com uma bata de formatura e um capelo na foto em cima da cômoda.*

*Há medalhas nas paredes do quarto.*

*No espelho há um papel grudado escrito teste para o time hoje.*

*Ela sorri para o papel.*

*E sai apressada pela porta.*

### **CENA.22.INT.DIA**

*Naomi passa correndo pela sala e apressa os pais.*

*Que sorriem para ela orgulhosos e felizes.*

*Eles saem pela porta.*

### **CENA.23.INT.DIA**

*Helena vira de costas para barra e dá uma bicicleta na bola.*

### **CENA.24.INT.DIA**

*Helena está sentada no sofá em quanto seu pai e seu avô discutem.*

*Os dois homens estão em uma discussão acalorada.*

*O homem mais novo pega a bola da filha e rasga com uma tesoura.*

*O homem mais velho senta ao lado de Helena que olha fixamente para a bola rasgada ao chão, enquanto seu pai sai da sala.*

*Seu avô a abraça enquanto uma lagrima escorre pelo rosto.*

### **CENA.25.INT.DIA**

*Helena desliga o despertador que alarma estridente as 4:00 horas da manhã.*

*Ela senta na cama.*

*Suspira.*

*Levanta.*

### **CENA.26.EXT.DIA**

*Helena corre apressada pela rua desviando das pessoas.*

*Ela chega ao ponto de ônibus bem a tempo.*

*Ela entra no ônibus lotado.*

## **CENA.27.INT.DIA**

*Helena está sentada em frente ao computador.*

*Há pessoas ao seu redor assim como ela trabalhando em suas mesas.*

*Ela desvia o olhar do computador para a grande janela ao seu lado.*

*Há crianças jogando uma partida de futebol.*

*Ela sorri e volta ao trabalho.*

## **CENA.28.EXT.NOITE**

*Helena está em um campo de terra batida.*

*Ela está chutando bolas em direção a barra.*

*Seu avô é o goleiro.*

*Eles param ao som do relógio no pulso que marca 00:00.*

*Eles arrumam as coisas e saem do campo.*

## **CENA.29.INT.DIA**

Os olhos da garotinha estão brilhando, ela estampa um sorriso gigante, ela olha para o campo encantada, não há mais nada ao seu redor, ela só ouve as batidas do próprio coração misturadas com o bater da bola.

## **CENA.30.INT.DIA**

A bola vai em direção a rede.

A goleira pula na intenção de pega-la.

A bola passa entre as mãos da goleira.

E atinge seu objetivo.

A torcida grita enlouquecida.

Gooooool.

## **CENA.31.INT.DIA**

Naomi e Virginia correm em direção a Helena.

E pulam em cima dela.

A torcida está gritando em comemoração.

## **CENA.32.INT.DIA**

Na arquibancada o avô de Helena pula com o filho de Virginia no colo.

O menino está rindo enquanto o avô de Helena tem lágrimas nos olhos.

Ao lado deles os pais de Naomi também estão eufóricos.

E na fileira da frente uma garotinha pula desenfreadamente em comemoração.

Está mais agitada que os outros torcedores ao seu redor.

### **CENA.33.EXT.DIA**

O Grito de gol ecoo-a do estádio pelas ruas.

Janelas de casas mostram garotas pulando e gritando em comemoração.

Enquanto outras reclamam com a televisão como se pudessem mudar o gol sofrido.

No campinho as meninas estão em volta de um telefone concentradas no jogo com largos sorrisos.

(Cenas finais para os créditos levando algumas perspectivas fora do estádio).

## **7.2. Anexo III – Poema**

(Jhionethon Riggel)

“ Hoje com o coração apertado eu  
Lembrei do tempo de menina  
Do sonho de querer ser jogadora  
Do campo de terra batida  
Lembro de minha mãe dizendo:  
Sonhe grande minha filha.  
Assistia a seleção pela televisão  
Roendo as unhas de nervoso  
Batendo forte o coração  
Vibrando junto com o povo  
Era muita emoção.  
Em 2008 vi Marta, vi Formiga  
Naquela derrota infame  
Assisti o Brasil tomar o gol na  
Prorrogação  
E chorei junto com Cristiane.  
Foi um dos dias mais tristes da minha vida  
Foi como ter aberto uma ferida  
E naquele dia eu prometi a mim mesma  
Que um dia jogaria uma olimpíada.  
E pensar que anos atrás do estádio  
Fomos banidas, quando a federação  
Inglesa deu nossa causa como perdida.  
Deu a desculpa que o futebol era improprio  
Para o sexo feminino, então só quem tem sonho é menino?  
Em 91 a primeira copa do mundo  
A China foi sacudida por gritos de  
Emoção,  
Não importava o campeão e sim  
A realização,  
De um sonho em conjunto.

Em 2007 Marta ganha a primeira bola de ouro.  
Se torna referência pro seu povo  
Passa em tudo que é jornal e até na rede globo.  
A melhor do mundo é do Brasil não pude conter o choro.  
E hoje é o primeiro dia que no gramado vou pisar  
Passando um filme na minha cabeça  
Lembrando do tempo que passei fome  
Ouvindo o estádio gritar meu nome  
Logo começo a chorar.  
Realizei o sonho da minha vida  
E hoje subindo esse túnel  
Pra jogar olimpíada  
Eu escuto da minha mãe:  
Missão cumprida.”

### 7.3 Anexo III – Cronograma

## CRONOGRAMA

Expectativa	Realidade
-------------	-----------



Atividades Semanais	F E V	M A R	A B I	M A N	J U L	J U O	A G T	S E T	O U T	N O V	D E Z	J A N	F E V	M A R	A B R	M A I	J A N	J U L
Roteiro (Pré - Produção)																		
Storyboard (Pré - Produção)																		
Montagem dos cenários (Produção)																		
Teste de Iluminação (Produção)																		
Filmagem (Produção)																		
Montagem (Pós - Produção)																		
Colorização, edição de som e mixagem, efeitos visuais																		

(Pós - Produção)																	
Coordinar instabilidades																	

## **11. Ficha Técnica**

**Título:** O Túnel

**Gênero:** Curta-metragem | Animação de Recorte | Stop Motion | Pixilation

**Duração:** 03 minutos 20 segundos

**Ano de Produção:** 2025

**Formato:** Preto e Branco | Digital | Produzido com celular.

**Realização Geral:**

- **Direção:** Gabryelle Barbosa
- **Roteiro:** Gabryelle Barbosa
- **Animação:** Gabryelle Barbosa
- **Criação de Personagens e Cenários:** Gabryelle Barbosa
- **Direção de Arte:** Gabryelle Barbosa
- **Direção de Fotografia:** Gabryelle Barbosa
- **Captação de Imagem:** Gabryelle Barbosa – Realizada com dispositivo móvel
- **Edição e Pós-produção:** Gabryelle Barbosa
- **Trilha Sonora/ Efeitos Sonoros:** Gabryelle Barbosa
- **Produção Executiva:** Gabryelle Barbosa
- **Produção Técnica:** Gabryelle Barbosa

**Equipamento Principal:**

- Smartphone
- Materiais artesanais para construção de cenários e personagens

**Técnicas Utilizadas:**

- Animação de Recorte
- Stop Motion
- Pixilation
- Edição Mobile/ Digital

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

BARBOSA, Gabryelle .

O Túnel / Gabryelle BARBOSA. - Recife, 2025.

3min : il., tab.

Orientador(a): Marcos Buccini

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Cinema e Audiovisual - Bacharelado, 2025.

Curta-metragem.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Futebol feminino. I. Buccini, Marcos. (Orientação). II. Título.

990 CDD (22.ed.)