

NOME: ANDRE DE FREITAS GOMES

TÍTULO: TIRAS ANIMADAS 2: APRENDIZADO DE ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS VIA PROJETO AUDIOVISUAL

AUTORES: LUHAN DIAS SOUZA, ANDRE DE FREITAS GOMES , ANDRÉ DE FREITAS GOMES, IZABELA DE SOUZA BAIENSE, JÚLIA CORDEIRO PACHECO, ISADORA RIBEIRO DOS SANTOS, ISABELA CRISTINA TEIXEIRA AZEVEDO, YASMINY BRUNA DE MOURA, ANA CLAUDIA COUTINHO LEAL

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEX

PALAVRA CHAVE: ENSINO-APRENDIZAGEM; ANIMAÇÃO; TIRAS EM QUADRINHOS

#### RESUMO

O projeto de extensão "Tiras Animadas 2: Aprendizado de animação de personagens via projeto audiovisual" tem como objetivos apresentar aos alunos a lógica da produção audiovisual voltada para cinema de animação, ensinar-lhes as mecânicas do movimento sintético e da atuação de personagens animados, produzindo curtas metragens. O público alvo direto são os alunos da Escola de Design, por poderem utilizar os conhecimentos de produção audiovisual e animação de personagens para fins relacionados às suas profissões; a TV UEMG, pois fornece material para sua programação; e a comunidade, pois proporciona uma possibilidade de acesso a uma obra artística em plataformas de fácil acesso.

Os objetivos do trabalho de bolsista compreendem: a produção de um curta animado; o desenvolvimento da logo e da vinheta animada de abertura para os filmes; a gravação e edição dos efeitos sonoros; edição final; produção dos créditos; auxílio ao professor no acompanhamento dos demais alunos ao longo de suas respectivas produções e a divulgação.

O projeto já concluiu a produção de três curtas animados, sendo um de autoria do bolsista; a logo, a vinheta e o projeto para os créditos. Temos em curso a produção de outros seis curtas.

O auxílio ao professor ocorre durante todo o projeto, instruindo alunos voluntários ao processo de produção em animação que compreende:

1. Curadoria: escolha das tiras que serão adaptadas;
2. Pré-produção: escrita do roteiro que adaptará a tira para o meio audiovisual, criação de storyboards contendo as principais ações do filme, atuação e cronometragem das ações e criação de animático para visualização da duração do filme;
3. Planejamento das ações: a partir da duração apresentada no animático cada ação do filme será planejada, utilizando grafismos de trajetória e gráficos de espaçamento;
4. Animação: a partir do planejamento dos movimentos é iniciado o processo de animação, escolha do ritmo, poses e espaçamentos entre as poses.