

Pesquisa em Animação Gráfica

Anderson Nunes Mendonça

Introdução

A pesquisa foi feita em paralelo ao projeto de pesquisa e extensão do Grupo de Estudos em Animação (GEA), criado no início de 2008, com a intenção de desenvolver métodos de produção e aplicá-los culminando em uma produção áudio-visual.

O desenvolvimento do grupo partiu do interesse de alunos do curso de Artes Visuais com o objetivo de reunir artistas e simpatizantes com as produções de animação. Foram convidadas pessoas de fora da universidade para participar do projeto, auxiliando no seu desenvolvimento com conhecimentos particulares e experiências na área da produção riograndina.

Apesar de outras pequenas produções terem sido feitas dentro do grupo, foi necessário um estudo mais abrangente em bibliografia especializada para aprimorar a qualidade do produto final.

Metodologia

Com base na leitura de livros escritos por animadores experientes, foram feitos resumos e adaptações técnicas de trabalho dentro da realidade do grupo. Também foram estudados todos os princípios da animação, abordados no livro de Richard Williams: *The Animators Survival Kit*, assim como suas diversas técnicas de animação tradicional. O método de trabalho consistia em repetidas tentativas com erros e acertos, sempre melhorando a qualidade do desenho e do roteiro, buscando referências em diversas mídias (filmes, internet, revistas, etc.).

Ao longo do tempo foi lapidada a animação, já denominada *Gudi&Ivo*, com simples rascunhos e personagens inacabados. Foram divididas tarefas dentro do grupo a fim de organizar o trabalho: diretor, editor, coloristas, animadores (desenham diretamente no papel), roteiristas e outros assistentes de produção.

Testes e estudos menores também foram feitos em paralelo ao desenvolvimento da produção para exercitar técnicas apresentadas em livros, como o *Cartoon Animation*, de Preston Blair.

Resultados e Discussão

Foi concluída a animação *Gudi&Ivo* em agosto de 2009, com cerca de dois minutos de duração. O roteiro foi elaborado com grande diferenças de opiniões dentro do grupo, em virtude da montagem democrática da animação. Entretanto, no final todos adoraram o resultado obtido com o esforço em equipe.



Figura 1. Título de apresentação do desenho animado *Gudi&Ivo*.

Esta pesquisa de métodos de produção foi essencial para o desenvolvimento da animação já que os exemplos de profissionais servem de inspiração para qualquer tentativa audaciosa de produção amadora. A grande maioria de estilos apresentados na animação *Gudi&Ivo*, como o segundo tom da colorização ou o cenário dividido em camadas, foram inspirados em trabalhos de animadores veteranos.

Também é válido considerar que foi ministrado um ciclo de palestras no período de abril a junho de 2009, pelos próprios integrantes do GEA, com os conhecimentos básicos adquiridos durante o processo de pesquisa. Deste saíram novos integrantes para o grupo com conhecimento sobre a metodologia do GEA e trazendo consigo suas próprias bagagens artísticas.

Conclusões

O potencial de acadêmicos do curso de Artes Visuais, bem como estudantes de outros cursos e fora da universidade, é muito elevada se for analisado os recursos disponíveis. Já que o nível de qualidade de produções nacionais está em constante crescimento é válido incluir rio grande na tentativa de trabalhar nesta área.

O GEA tem capacidade para preparar pesquisadores em paralelo com o desenvolvimento de produções dentro da universidade. A chave está em pesquisar métodos de trabalho e adaptá-los às necessidades do grupo a fim de garantir o melhor resultado.

Referências

ANIMANDO. Marcos Magalhães. Brasil: 1983. 13 minutos, colorido, 16mm.

AVGERAKIS, George. **Digital Animation Bible: Creating Professional Animation with 3ds max, LightWave, and Maya.** 330 p. 5.24 Mb. Adobe Reader 7.0.

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation.** Walter Foster. 1994 . 144 p.

BYRNE, Mark. **Animation. The Art of Layout And Storyboarding.** Outline Design Ltd. Irlanda. 1999. 193 p. 82,8 Mb. Adobe Reader 7.0.

CRUZ, Gabriel. **Ferramentas para Animação.** Disponível em:
< <http://www.sobresites.com/animacao/ferramentas.htm>> . Acesso em: 1 jan. 2009.

DELGADO, José Guilherme. **Pixilation.** Disponível em:
< <http://informacaoanimada.blogspot.com/2007/04/pixilation.html> > . Acesso em: 1 jan. 2009.

FUSARI, Maria . **O Educador e o Desenho Animado que a Criança vê na Televisão.** Coleção Educar – 3. São Paulo, 1985. 162 p.

HISTORY of Flip Books. Disponível em:
< <http://www.flippies.com/flipbook-history>> . Acesso em: 1 jan. 2009.

MAX Fleischer Studio. Disponível em:
< <http://www.toonopedia.com/fleischr.htm>> . Acesso em: 1 jan. 2009.

MUYBRIDGE, Eadward. **The human figure in motion: an electre photographic investigation of consecutive phases of muscular actions.** 3 ed. Londres, 1907. 277 p. 17.1MB. Adobe Reader 7.0.

PATRICIA. **Animar em Ação.** Disponível em:
< <http://oventilador.org/animar-em-acao-parte-1>> . Acesso em: 1 jan. 2009.

Quadroaquadro. Disponível em:
< <http://www.quadroaquadro.ufmg.br/index.html>> . Acesso em: 1 jan. 2009.

RAMOS, Maria. **Fenaquistoscópio.** Disponível em:
< <http://www.invivo.fiocruz.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=868&sid=7>> . Acesso em: 1 jan. 2009.

STANCHFIELD, Walt. **Gesture Drawing for Animation.** 202 p. 9,37 MB. Adobe Reader 7.0.

THOMAS, Frank; OLLIE Johnston. **The Illusion of life:** Disney Animation. New York: Walt Disney Productions, 1984. 546 p.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival Kit:** a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. 1 ed. 342 p. 34.9Mb. Adobe Reader 7.0.

WRIGHT, Jean Ann. **Animation Writing and Development:** From Script Development to Pitch.
344 p. 5.43Mb. Adobe Reader 7.0.