XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul

UniRitter - Porto Alegre-RS
De 20 a 22 de Junho de 2019.

EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00468
INSTITUIÇÃO	Universidade Federal de Pelotas
CAMPUS	Centro de Artes
CIDADE	Pelotas
UF	RS
CATEGORIA	CA
MODALIDADE	CA04
TÍTULO	313 Experimentos de Gerson - Laboratório Suicída
ESTUDANTE-LÍDER	Emmanuelle Schiavon Melgarejo
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Cinema de Animação
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Jefferson e Silva Nascimento (Universidade Federal de Pelotas); Dalton Lourence Pereira e Silva (Universidade Federal de Pelotas); Gerson Rios Leme (Universidade Federal de Pelotas)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

Somos alunos do Curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas que, orientados pelo professor Gerson, desenvolvemos um videoclipe com o intuito de aprender e praticar uma técnica nova, experimentando as diversas possibilidades que a animação nos dá no campo do audiovisual. Nosso objetivo foi entregar para a banda e para a faculdade de cinema um produto condizente com a qualidade da música, junto de um roteiro baseado nas experiências que os músicos nos passaram e que nos possibilitasse aproveitar a técnica e seus desafios. Sinopse: Gerson é um cientista de biscoitos caninos que consegue criar o biscoito perfeito, no entanto problemas técnicos em seu laboratório colocam em risco sua pesquisa.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Ao cursar a disciplina de Videoclipe buscamos compreender esse campo do audiovisual que cresce cada dia mais, tentando nos inserir neste mercado. Além disso, a narrativa deste tipo de produto nos permite experimentar de formas diferentes de como faríamos em um curta, baseando nosso timing no pulso da música. Durante o processo buscamos nossas referências em diversos materiais disponíveis na Internet, utilizando artistas nacionais e internacionais.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

Utilizamos o software Adobe Photoshop para a direção de arte e designe de personagem. Nós realizamos uma animação mista 3D e cut-out no software livre de 3D Blender, utilizando o plug-in COATools que nos possibilitou também realizar os planos com a técnica 2D. Como a animação é um processo mais demorado, precisamos de um cronograma que nos entregasse tempo o suficiente para a fase de animação em si, sem a necessidade de cortar nenhuma parte da produção e conseguirmos entregar o trabalho na íntegra. Finalizamos a montagem no Adobe Premiere e Adobe After Effects para os efeitos.