

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Animação e Narrativa/ Licenciatura Arte Multimédia
Docente responsável:	Professor Auxiliar José Pedro Cavalheiro
Respetiva carga letiva na UC:	4,5 horas
Outros Docentes:	X
Respetiva carga letiva na UC:	X
ECTS:	6 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

Objectivos gerais:

- > Conhecer a evolução e transformação das técnicas em animação desde os primeiros proto-filmes de animação até à actualidade.
- > Conceber uma obra em cinema de animação numa técnica específica.
- > Desenvolver o espírito crítico e analítico através do estudo e do reconhecimento das características do movimento que cada técnica proporciona.

Objectivos específicos:

- > Abordar as técnicas em animação através de processos tradicionais e digitais entendendo as suas especificidades e recursos no contexto da criação plástica e cinematográfica.
- > Praticar as diversas técnicas de animação (directas e indirectas)
- > Planificar e executar as diferentes fases de uma obra em animação em conformidade com os recursos específicos de cada técnica.

2 — Conteúdos Programáticos:

Animação e Narrativa é uma disciplina semestral que pretende introduzir os Alunos à realização em cinema de animação enquanto processo de criação e construção narrativa, plástica e dramática.

Ao longo de dois módulos será aplicada uma metodologia de criação de projectos em animação, dotando os alunos dos instrumentos e conhecimentos necessários à concretização de um projecto autoral, exercitando a planificação das suas sucessivas fases: criação de um conceito, transposição do argumento a guião cinematográfico; adaptação ou criação de personagens e ambientes; criação de *storyboard*, *animatic* e planificação das acções animadas seguidas de pós-produção vídeo.

Para a concretização da Disciplina, é necessário que os candidatos tenham frequentado a Disciplina Movimento e Animação ou que através de trabalhos realizados anteriormente demonstrem a compreensão das matérias aí leccionadas.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Metodologia de Ensino:

Animação e Narrativa é uma disciplina teórico-prática leccionada ao longo de dois módulos.

No decorrer do primeiro módulo serão projectados filmes que apoiam a abordagem teórica.

Ao longo deste módulo analisam-se vários processos e técnicas em animação, compreendendo

o potencial gráfico e narrativo de diferentes materiais, suportes e instrumentos. No segundo módulo aborda-se a criação e desenvolvimento de projectos autorais em cinema de animação. As fases de desenvolvimento propostas correspondem a procedimentos gerais na criação de projectos e são independentes das técnicas escolhidas pelos alunos. Desenvolve-se e acompanha-se a criação de conceitos e narrativas em animação, a sua adaptação gráfica e cinematográfica e todas as etapas referentes à sua consecução, incluindo noções de tratamento digital da imagem e pós-produção.

É obrigatória no fim do semestre, a apresentação de um dossier contendo todo o processo de criação e planificação do trabalho desenvolvido, acompanhado de experiências conducentes à sua concretização sob a forma de segmentos animados. O trabalho final, segundo a sua natureza, pode ser colectivo, ou individual.

Avaliação:

Os dois módulos que compõem a disciplina desenvolvem-se num processo de avaliação contínua. Esta avaliação realiza-se com base num sistema de aprendizagem teórico-prática. Para tal são fundamentais a assiduidade e participação em sala de aula nas matérias leccionadas. Existirá uma avaliação parcial a meio do semestre podendo ser requerida aos alunos a repetição de um ou mais segmentos do trabalho a concretizar e a serem apresentados em data a combinar.

Para a avaliação final é necessário que os participantes atinjam e cumpram os objectivos programáticos propostos.

Nesta avaliação estará presente um júri expressamente designado para o efeito.

A avaliação incidirá sobre a participação nas aulas e compreensão das matérias leccionadas, a concretização dos exercícios e trabalhos finais nas datas propostas, a criatividade e qualidade de execução dos trabalhos realizados, o investimento pessoal e a evolução ao longo do percurso letivo.

4 — Bibliografia de Consulta

BAUDSON, 1984

Baudson, Michel (coord.) (1984), *L'Art et le Temps, Regards sur la quatrième dimension*, Bruxelas, Albin Michel.

COTTE, 2006

Cotte, Olivier (2006), *Secrets of Oscar-Winning Animation*, Oxford, Focal Press.

EISENSTEIN, 1991

Eisenstein, Sergei (1991), *Walt Disney*, Estrasburgo, Ed. Circé.

FURNISS, 2008

Furniss, Maureen (2008), *The Animation Bible: A Guide to everything- from Flipbooks to Flash*, Londres, Laurence King.

GOMBRICH, 1960

Gombrich, E. H. (1960), *Art and Illusion*, Londres, Phaidon Press Limited.

HÉBERT, 1999

Hébert, Pierre, (1999), *L'Ange et L'Automate*, Saint-Laurent, Les 400 Coups.

KLEE, 2001

Klee, Paul (2001), *Escritos Sobre Arte*, Lisboa, Edições Cotovia.

PARENT-ALTIER 2009

Parent-Altier, Dominique, (2009), *O Argumento Cinematográfico*, Lisboa, Texto & Grafia.

TARKOVSKY, 1991

Tarkovsky, Andrei (1991), *Esculpir en el Tiempo*, Madrid, Ediciones Rialp,

XAVIER, 2007

Xavier, José Manuel (2007), *Poética do Movimento*, Edições da Monstra.

5 — Assistência aos alunos

Às terças das 8.30 às 13 horas na sala 3.07 ou através do e-mail zepe.fba@gmail.com