

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Criação de Personagens e Ambientes/ 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 vários processos e técnicas de criação de personagens e ambientes para animação tanto em ambiente tradicional como digital.
- > Saber comparar e transpor recursos do universo das imagens estáticas (ilustração, banda desenhada ou design gráfico) analisando e extrapolando as suas práticas e linguagens para o contexto do grafismo em movimento.

Objectivos específicos:

- > Compreender a influência do *cartoon* e da banda desenhada nos primeiros proto-filmes de animação.
- > Utilizar os recursos plásticos, narrativos e dramáticos do cinema de animação a favor do movimento criado imagem por imagem e por contraponto às imagens estáticas.

- > Conceber modelos de personagem seguindo princípios de estabilidade e instabilidade gráfica.
- > Criar geografias e ambientes para animação seguindo princípios de continuidade e descontinuidade espacio-temporal recorrendo a ferramentas digitais.
- > Desenvolver o espírito crítico através da análise de obras cinematográficas e *portfolios* de profissionais no âmbito da criação de personagens e ambientes para animação.

2 — Conteúdos Programáticos

Criação de Personagens e Ambientes é uma disciplina semestral de consolidação dos conhecimentos adquiridos na disciplina Movimento e Animação, propondo metodologias e práticas de criação de personagens e ambientes para animação, complementadas pela familiarização com processos de tratamento infográfico.

Tratando-se de uma disciplina optativa da Licenciatura de Arte e Multimédia / Percurso de Animação, apenas pode ser frequentada pelos alunos da Licenciatura que tenham concluído Movimento e Animação.

Ao longo da disciplina composta por dois módulos desenvolve-se o contacto com obras industriais e autorais em animação, promovem-se a análise e concepção de personagens e ambientes, dão-se a conhecer conceitos e processos gráficos específicos à ilustração e ao design gráfico por comparação com a expressão animada. Em complemento desenvolve-se a prática do tratamento infográfico recorrendo a plataformas digitais.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Metodologia de Ensino:

Criação de Personagens e Ambientes é uma disciplina teórico-prática curricularmente dividida em dois módulos. As aulas serão acompanhadas por projecções de obras em animação visando salientar características e processos específicos à criação de personagens e ambientes. Complementarmente proceder-se-á à análise sobre suporte físico de esboços de personagens, cenários, estudos gráficos e cromáticos, assim como de documentos de natureza infográfica. Sempre que necessário, complementam-se as matérias leccionadas com informações específicas que ajudem a aprofundar caso a caso o trabalho individual de cada aluno.

Propõem-se em cada um dos módulos, exercícios práticos de aplicação dos conteúdos. Dos vários exercícios propostos para a criação de personagens e ambientes para animação, resultam um conjunto de documentos gráficos ou videográficos, tratados com recurso a ferramentas digitais.

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 extractos dos trabalhos 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 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

BARIDON, GUÉDRON, 2006

Baridon, Laurent, Guédron, Martial, (2006), *L'Art et l'histoire de la caricature*, Paris, Citadelles et Mazenod.

COTTE, 2001

Cotte, Olivier (2001), *Il Était Une Fois le Dessin Animé*, Paris, Dreamland Éditeur,

LAWDER, 1975

Lawder, Standish, D. (1975), *The Cubist Cinema*, Nova Iorque, New York University Press.

MOHOLY- NAGY, 1947

Moholy- Nagy, Lázló (1947), *Vision in Motion*, Chicago, Paul Theobald and Company.

MORITZ, 2004

Moritz, William (2004), *Optical Poetry: The life and work of Oskar Fischinger*, Indiana, Indiana Press University.

PILLING, 1997

Pilling, Jayne (1997), *A Reader in Animation Studies*, Sydney, John Libbey & Company Pty Ltd.

RAMÍREZ, 1976

Rámirez, Juan António (1976), *Medios de Masas e Historias del Arte*, Madrid, Cátedra.

ROSENBERG, 1978

Rosenberg, Harold (1978), *Saul Steinberg*, Nova Iorque, Alfred A. Knopf, Inc.

TÖPFFER, 2003

Topffer, Rodolphe (2003), *Essay de Physiognomonie*, Paris, Éditions Kargo.

WILLOUGHBY, 2009

Willoughby, Dominique (2009), *Le Cinema Graphique, Une histoire des dessins animés: des jouets d'optique au cinema numérique*, Paris, Éditions Textuel

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