

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

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

1 — Objetivos de Aprendizagem

Objectivos gerais:

- > Conhecer o pré-cinema e obras fundamentais da história do cinema de animação.
- > Conhecer os fenómenos visuais e as práticas que presidem à percepção e criação do movimento imagem por imagem.
- > Conhecer os principais contributos da linguagem do cinema de animação no contexto mais vasto da produção cinematográfica.
- > Desenvolver a análise crítica de obras em animação, com base na sua natureza, vocabulário e universos próprios de cada autor.

Objectivos específicos:

- > Conhecer do fenómeno da persistência retiniana e das regras básicas de representação do movimento em animação.
- > Desenvolver conceitos básicos de idealização e planificação de movimentos animados.

- > Desenvolver os processos de representação em animação por vias da prática dos desenhos.
- > Compreender as diferenças entre os processos de animação industrial e autoral.

2 — Conteúdos Programáticos

Movimento e Animação é a disciplina semestral de introdução à animação na Licenciatura de Arte e Multimédia / Percurso de Animação, na qual se lançam bases para a compreensão da história, práticas artísticas, técnicas e ferramentas específicas do cinema de animação.

É objectivo da disciplina fornecer os conhecimentos e instrumentos básicos para a compreensão e exercício da linguagem cinematográfica no contexto particular da animação, bem como para a compreensão do contexto histórico de desenvolvimento do cinema de animação de autor e da indústria de animação, problematizando a sua evolução enquanto linguagem cinematográfica na contiguidade e influência da imagem fotográfica e da indústria do cinema de imagem real. Pretende-se que, analisando as obras, processos e recursos que resultaram desta influência, se distingam os processos de fabricação em estúdio (que promovem a construção do movimento através da continuidade entre imagens), dos utilizados em certas obras de cinema de animação de autor (que exploram a descontinuidade ao nível da representação do movimento).

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Metodologia de Ensino:

Movimento e Animação é uma disciplina teórico-prática e está dividida em dois módulos. As aulas serão complementadas por projecções de filmes de cinema de animação que apoiam a abordagem histórica do seu aparecimento e desenvolvimento (dos proto-filmes ao cinema animado dos anos quarenta) e salientam as suas características iniciais, nomeadamente a forte influência da cronofotografia e do *cartoon* nas primeiras narrativas. Propõem-se, em cada módulo, exercícios práticos de aplicação dos conteúdos. Dos vários exercícios propostos para a compreensão e prática dos princípios básicos da representação do movimento, resultam um conjunto de sequências em animação de desenho a partir de estruturas simplificadas, linhas, texturas e volumetrias simples.

Propõe-se um método de experimentação da linguagem animada assente na criação imagem-por-imagem, promovendo a exploração da continuidade e descontinuidade entre

fotogramas enquanto processo de descoberta e ampliação da linguagem e recursos específicos do cinema de animação.

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 a qual contribuem a assiduidade e a participação nas matérias leccionadas.

Existirá uma avaliação parcial a meio do semestre lectivo podendo ser requerida aos participantes a repetição de um ou mais exercícios 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

BENDAZZI, 2003

Bendazzi, Giannalberto (2005) *Cartoons, 110 Años de Cine de Animación*, Madrid, Ocho y Médio.

CANEMAKER, 1987

Canemaker, John (1987), *Winsor McCay, His Life and Art*, Nova Iorque, Abbeville Press.

CRAFTON, 1982

Crafton, Donald (1982), *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*, Chicago, The University of Chicago Press.

CRAFTON, 1990

Crafton, Donald (1990), *Émile Cohl, Caricature and Film*, Princeton, Princeton University Press.

FURNISS, 1998

Furniss, Maureen, (1998), *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Sidney, John Libbey & Company Ltd.

MANNONI, 2009

Mannoni, Laurent, (2006) *Lanterne Magique et Film Peint, 400 ans de cinema*, Paris, Éditions de La Martinière.

POLIERI, 2006

Polieri, Jacques (2006), *50 Ans de Recherches dans le Spectacle*, Paris, Biro Éditeur e Jacques Polieri.

RUSSETT, STARR, 1976

Russett, Robert, Starr, Cecile (1976), *Experimental Animation, An Illustrated Anthology*, Nova Iorque, Van Nostrand Reinhold Company.

WADLEY, 1991

Wadley, Nicholas (1991), *Impressionist and Post-Impressionist Drawing*, Nova Iorque, Dutton Studio.

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

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 17 de Julho de 2015.