

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Realização de Projectos em Animação/ Mestrado em 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 — Objectivos de Aprendizagem

Objectivos gerais:

- > Abordar a realização em animação sobre os vários suportes existentes e as suas várias etapas construtivas.
- > Desenvolver o espírito crítico a partir da análise e discussão formal de obras de referência, observando as várias escolhas em termos de realização e produção em animação.

Objectivos específicos:

- > Reconhecer e analisar os princípios gerais da realização de projectos em imagem animada no contexto cinematográfico, audiovisual e multimédia
- > Diversificar os processos de construtivos de obras animadas, contrariando os princípios hegemónicos da indústria da animação.

- > Reconhecer a proposta cinética e plástica de cada obra sabendo eleger, em consonância, os percursos e práticas para a concretizar.
- > Desenvolver a planificação de cada obra a partir de um conceito de produção distinto e de acordo com a ideia, técnica e dispositivo tecnológico escolhidos.

2 — Conteúdos Programático

Realização de Projectos em Animação é uma disciplina semestral de 2º ano do Mestrado de Arte Multimédia (vertente de Animação) que propõe métodos plurais no desenvolvimento de projectos animados nas áreas do cinema, audiovisual e multimédia. É objectivo da disciplina fornecer um conjunto de conhecimentos com vista a realizar projectos em animação, revelando processos tradicionais a par de processos alternativos na concepção, planificação e execução de obras nestas áreas.

Ao longo do semestre apresentam-se as criações mais recentes ao nível da imagem animada sob várias suportes, paralelizando o visionamento a todo um historial de práticas que em muitos casos está na origem de recentes aplicações multimédia.

Analisam-se os processos e tendências de várias escolas em imagem animada bem como diferentes métodos de planificação e produção imagem por imagem, com especial incidência no guião literário – ou, por oposição, tomando como pontos de partida a banda sonora, a livre associação entre imagens, ou simples registos diarísticos.

Para a frequência desta disciplina é necessário que os alunos tenham frequentado as disciplinas de primeiro ano do Mestrado de Arte Multimédia (vertente de Animação): A Imagem Animada no Contexto das Imagens em Movimento e Composição do Movimento em Animação.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Metodologia de Ensino:

Realização de Projectos em Animação é uma disciplina que se desenvolve num único módulo.

Ao longo do semestre serão visionadas e analisadas obras de natureza diversificada (cinema, multimédia ou audiovisual) incidindo sempre que possível em trabalhos mais recentes e associados a novas tecnologias.

Estas projecções, debatidas em sala de aula, serão acompanhadas de um conjunto de exercícios práticos preparatórios e conducentes à realização da obra de cada participante

No fim do semestre será proposta a apresentação e discussão de um dossier onde se visionam os exercícios referidos, e se identifica cada etapa de produção realizada ou ainda a realizar no decorrer do segundo semestre.

Sempre que necessário, fornecem-se textos de apoio que complementam e aprofundam matérias específicas do programa.

Avaliação:

O módulo único que compõe a disciplina desenvolve-se num processo de avaliação contínua, num sistema de aprendizagem teórico-prática.

É proposta uma avaliação parcial durante o semestre lectivo (avaliação periódica), podendo ser requerida aos participantes a repetição de um ou mais exercícios, a serem apresentados em data a combinar.

Para que haja acesso à 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 lecionadas, 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

ALLAN, 1999

ALLAN, Robin (1999), *Walt Disney and Europe. European influences on the animated feature films of Walt Disney*, Londres, John Libbey and Company.

BASTIANCICH, 1997

Bastiancich, Alfio (1997), *Norman McLaren, Précurseur des Nouvelles Images*, Paris, Dreamland.

BEAUCHAMP, 2005

Beauchamp, Robin (2000), *Designing Sound for Animation*, Oxford, Focal Press.

BENDAZZI, 2001

Bendazzi, Giannalberto (2001), *Alexeieff: Itinéraire d'un maître - Itinerary of a master*, Paris, Dreamland.

PILLING, 1997

Pilling, Jayne (1997), *Cartoons and the Movies*, Paris, Dreamland.

PRIEBE

Priebe, Ken (2010), *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Nova Iorque, Delmar Cengage Learning.

WARD, 2002

Ward, Analee (2002), *Mouse Morality. The Rethoric of Disney Animated Film*, Austin, University of Texas Press.

WELLS, 2002

Wells, Paul (2002), *Animation and America*, Edimburgo, Edinburgh University Press.

WRIGHT, 2005

WRIGHT, Jean Ann (2005), *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*, Londres, Focal Press.

3DTOTAL, 2013

3DTotal (2013), *Sketching from the Imagination*, Worcester, 3DTotal Publishing.

5 — Assistência aos alunos

A assistência aos alunos realizar-se-á a partir de marcação via e-mail em aula (em lugar em hora a combinar).

e-mail: zepe.fba@gmail.com