belas-artes
ulisboa

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2016 — 2017

Unidade Curricular:	**Animação Digital/ 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 os recursos e possibilidades da animação através de meios e processos informáticos.

> Planificar e criar projectos em animação digital ao longo das sua várias etapas de concretização.

> Desenvolver o espírito critico e analítico a partir do estudo e discussão de obras em animação digital.

Objectivos específicos:

> Praticar a animação digital através de diferentes processos e técnicas.

> Explorar a conjugação e hibridação entre segmentos animados provenientes de várias fontes (tradicionais e digitais).

> Idealizar e planificar obras em animação digital recorrendo à transposição e operacionalização entre suportes e *softwares* distintos e tirando partido de cada sistema utilizado.

> Realizar obras animadas conjugando géneros, grafismos, movimentos e procedimentos diferenciados num contexto de criação digital imagem por imagem.

2 — Conteúdos Programáticos:

É uma disciplina semestral que pretende introduzir a animação digital enquanto recurso essencial à criação e produção de imagens em movimento. Tendo sido abordados nas disciplinas anteriores processos de animação em várias técnicas e desenvolvida a estruturação de projectos em animação, a disciplina vem complementar estes conhecimentos e práticas através da introdução da componente digital e da familiarização com novas ferramentas de trabalho em suportes exclusivamente informáticos.

Ao longo de um módulo único será desenvolvida uma metodologia de trabalho assente na hibridação de imagens provenientes de várias fontes, permitindo criar e gerir sobre o suporte digital extractos animados de natureza diversa: animação em desenhos, animação vectorial, imagem real e animação 2D assistida por computador.

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 extractos animados com recurso a ferramentas informáticas. O trabalho final, segundo a sua natureza, pode ser colectivo, ou individual.

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

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Metodologia de Ensino:

Animação Digital é uma disciplina teórico-prática incidindo sobre a criação de obras animadas em contexto digital.

As aulas serão complementadas por projecções de obras em cinema de animação e multimédia contextualizando o aparecimento da animação digital desde os seus primórdios às aplicações e práticas mais recentes.

Propõem-se ao longo de módulo único um conjunto de exercícios práticos de aplicação dos conteúdos leccionados. Dos vários exercícios propostos e para a criação de imagens animadas em contexto digital resultam um conjunto de sequências híbridas conjugando personagens, formas, texturas, grafismo e tipografia obtidas através de procedimentos informáticos.

Avaliação:

A avaliação realiza-se com um júri expressamente designado para o efeito.
A avaliação incidirá sobre a participação nas aulas e compreensão das matérias lecionadas, 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

BALDASSARI, 2000
Baldassari, Anne, *Picasso Working on Paper*, Londres, Merell Publishers.

BELLANTONI, WOLLMAN, 2000
Bellantoni, Jeff, Wollman, Matt, *Moving Type*, Londres, Digital Media Design e Rotovision

BONHOURS, HORROCKS, 2000
Bonhours, Jean Michel, Horrocks, Roger (org), (2000), *Len Lye*, Paris, Ed. Centre Georges Pompidou.

BROUGHER, STRICK, WISEMA, ZILCZER, 2005
Brougher, Kerry, Strick, Jeremy, Wiseman, Ari, Zilczer, Judith (2005), *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music since 1900,* Londres, Thames & Hudson.

DABROWSKY, GALASSI, 1998
Dabrowsky, Madalena, Galassi, Peter (1998), *Aleksander Rodchenko: Russian Revolutionary Modernist*, Londres, Reino Unido, Harry N. Abrams.

KEPES, 1966
Kepes, Gyorgy (dir.) (1966), *Signe, Image, Symbole*, Bruxelas, La Connnaissance, Col. Biliothèque des Sinthèses.

MARTIN, CLARENS, 1991
Martin, André, Clarens, Bernard (2000), *Écrits sur l'animation. Tome 1: pour Lire entre les Images,* Dreamland.

POPPER, 1997
POPPER, Frank, *Art of the Electronic Age*, Londres, Reino Unido, Thames & Hudson.

RICHTER, READ, 1965
Richter, Hans, Read, Herbert (1965), *Textes de Hans Richter,* Neuchâtel, Éditions du

Griffon.

WELLS, 2002
Wells, Paul (2002), *Animation: Genre and Authorship,* Londres, Wallflower Press.

5 — Assistência aos alunos

Aos sábados das 16.00 H às 18.30 H horas na sala 3.07 ou através do e-mail jcavalheiro@fba.ul.pt

José Pedro Tinoco Cavalheiro,

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 20 de Setembro de 2016.