

## **ANIMAÇÃO E NARRATIVA**

### **NARRATIVE AND ANIMATION**

|                                              |                                  |
|----------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Área científica</b><br>Scientific domain  | Arte Multimédia<br>New Media Art |
| <b>Anos letivos</b><br>Academic years        | 2021–2023                        |
| <b>Grau de ensino</b><br>Degree              | Licenciatura<br>Bachelor of Arts |
| <b>Duração</b><br>Duration                   | Semestral<br>Semestral           |
| <b>Horas de contacto</b><br>Student workload | (PL 63 horas)<br>(PL 63 hours)   |
| <b>ECTS</b>                                  | (6 ECTS)                         |
| <b>Nível</b><br>Level                        | II*                              |

\*Esta unidade curricular é de **NÍVEL II**. Deverá ser frequentada preferencialmente a meio do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência médios.

\*This is a **LEVEL II** unit. It should preferably be attended in the half way through one's academic course as it is a subject with a mid-range degree of complexity and requirement.

# PROGRAMA CURRICULAR

## COURSE UNIT CONTENT

### 1 — Objetivos de Aprendizagem

#### Intended learning outcomes

##### OBJETIVOS GLOBAIS

- Conhecer a evolução e transformação das técnicas em animação, desde os primeiros proto-filmes de animação até à atualidade.
- 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.

##### GLOBAL OBJECTIVES

- Learn about the evolution and transformation of animation techniques, from the first proto-animated films until today.
- Conceive an animated film in a given technique.
- Develop critical and analytical thinking by studying and recognising the characteristics of the motion each technique allows.

##### SPECIFIC OBJECTIVES

- Address the animation techniques by means of both traditional and digital processes, understanding their specificities and resources, in the context of plastic and cinematographic creation.
- Practice the different animation techniques (both direct and indirect).
- Plan and complete the different stages of an animation work, according to the specific resources of each technique.

### 2 — Conteúdos Programáticos

#### Syllabus

Animação e Narrativa é uma disciplina semestral que pretende funcionar como introdução, para 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 projetos em animação, dotando os alunos dos instrumentos e conhecimentos necessários à concretização de um projeto 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 Animação e Movimento ou que, através de trabalhos realizados anteriormente, demonstrem a compreensão das matérias aí lecionadas.

Animation and Narrative is a semi-annual course aimed at introducing students to the directing of animation cinema, as a process of narrative, plastic, and dramaturgic creation and construction.

Throughout two modules, a methodology for the creation of animation projects will be used, offering students the instruments and knowledge necessary to the completion of an authorial project. Students will have to plan the project's different stages: creation of a concept, transposition of the screenplay into a cinematographic script; adaptation or creation of characters and environments; creation of the storyboard, and animatic, and planning of animated actions followed by post-production video.

To attend this course, candidates must have taken the courses Animation and Motion, or demonstrate that they fully understand the subjects taught through previous projects.

### 3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

#### Teaching and Evaluation Methodologies

Animação e Narrativa é uma disciplina teórico-prática lecionada ao longo de dois módulos. No decorrer do primeiro módulo serão projectados filmes que apoiam a abordagem teórica e analisam-se processos e técnicas em animação, assim como o potencial gráfico e narrativo de diferentes materiais, suportes e instrumentos.

No segundo módulo aborda-se a criação e desenvolvimento de projetos autorais em cinema de animação. Propõe-se a criação de conceitos e narrativas em animação, a sua adaptação gráfica e cinematográfica, incluindo noções de tratamento digital e pós-produção.

#### AVALIAÇÃO:

A avaliação incide sobre os seguintes componentes (Cf. RACCE):

- Avaliação contínua (AC) - Constituída pela assiduidade e participação nas aulas;
- Avaliação periódica (AP) - Constituída pelos trabalhos realizados ao longo do semestre e pelo projecto final dirigido para as áreas de interesse do estudante, integrando os conteúdos abordados acompanhado de dossier e *blog*;
- Avaliação final (AF) - Consiste na apreciação e discussão oral do projeto final e dos trabalhos realizados ao longo do semestre.

Caso o aluno seja dispensado da avaliação final, a classificação final (CF) será expressa pela seguinte fórmula:

$$CF = 0,20 \times AC + 0,80 \times AP$$

Caso o aluno não tenha obtido um mínimo de dez valores na sua avaliação periódica deverá apresentar-se à avaliação final (AF). Nesse caso a classificação final (CF) será expressa pela seguinte fórmula:

$$CF = 0,20 \times AC + 0,60 \times AP + 0,20 \times AF$$

Animation and Narrative is a theoretical and practical course, divided in two modules. The first module focuses on the screening of films that support the theoretical approach, and on the analysis of animation processes and techniques, as well as the graphic and narrative potential of different materials, supports, and instruments.

The second module addresses the creation and development of animation cinema authorial projects. The creation of concepts and narratives to animation is proposed, as well as their graphic and cinematographic adaptation, including notions of digital processing and post-production.

#### EVALUATION:

The evaluation focuses on the following components (Cf. RACCE):

- Continuous assessment (AC) - Constituted by attendance and participation in class;
- Periodic evaluation (AP) - Consisting of the work carried out during the semester and the final project focused on the areas of the student interest, integrating the syllabus contents and a *blog*;
- Final Evaluation (AF) - Consists of the oral assessment and discussion of the final project and the work carried out during the semester.

If the student is exempted from the final evaluation, the final classification (CF) will be expressed by the following formula:

$$CF = 0.20 \times AC + 0.80 \times AP$$

If the student did not achieve a grade of ten out of twenty (10/20), or more, within his/her periodic evaluation (PA), he/she must submit to the final evaluation (FA). In this case the final classification (CF) will be expressed by the following formula:

$$CF = 0.20 \times AC + 0.60 \times AP + 0.20 \times AF$$

## 4 — Bibliografia Recomendada

### Recommended Bibliography

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