
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular CINEMA DE ANIMAÇÃO

Cursos ARTES VISUAIS (1.º ciclo) (*)

(*) Curso onde a unidade curricular é opcional

Unidade Orgânica Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Código da Unidade Curricular 14531139

Área Científica ARTES DO ESPECTÁCULO

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 230

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 4, 5, 8

Línguas de Aprendizagem Português. Inglês, francês e espanhol somente quando necessário.

Modalidade de ensino

Presencial.

Docente Responsável

António Manuel Dias Costa Valente

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
António Manuel Dias Costa Valente	OT; PL	PL1; OT1	39PL; 5OT

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S1	39PL; 5OT	140	5

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Sem precedências.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

A unidade curricular de Cinema de Animação pretende dotar os alunos das capacidades de explorar graficamente os conceitos de movimento e animação, capazes de construir ações e narrativas fílmicas. Pretende-se ainda, através dos conhecimentos teóricos, técnicos e metodológicos, que os alunos possam desenvolver uma abordagem projetual e multi exploratória ao cinema de animação.

Conteúdos programáticos

Experimentação do movimento e seus dilemas criativos;
Gramática cinematográfica e desenvolvimento narrativo;
Princípios básicos da animação;
O tempo, a trajetória, os ciclos e os movimentos de personalização;
Da ação à transformação;
O desenho animado;
Exploração de técnicas de animação entre duas e três dimensões;
Animação entre imagem real e imagem construída;
O som e a finalização de um projeto de animação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica; Visionamento e análise de documentos audiovisuais; Realização de trabalhos individuais e em grupo; Acompanhamento personalizado dos alunos em aula. A avaliação do desempenho do discente é contínua e para esse objetivo terá de frequentar 75% das aulas. Além dessa regularidade na presença o aluno terá de participar em dois momentos de balanço: a Avaliação Intercalar e a Avaliação Final. Estas avaliações consistem na apresentação e explicação verbal dos trabalhos perante um júri de docentes.

Bibliografia principal

Cotte, Olivier (2018). Le grand livre des techniques du cinéma d'animation, Dunot;
Costa Valente, António (2001). Cinema sem Actores, novas tecnologias da animação centenária, Cine Clube de Avanca;
Mateus, Fernando (2004). A linguagem do cinema de animação, Centro Nacional de Banda Desenhada e Imagem (CNBDI);
Purves, Barry (2014). Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models (Basics Animation), Fairchild Books;
White, Tony (1988). The Animators Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation, Watson-Guption;
Williams, R (2009). The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, Faber & Faber Ltd.

Academic Year 2023-24

Course unit ANIMATION CINEMA

Courses VISUAL ARTS (1st cycle) (*)

(*) Optional course unit for this course

Faculty / School FACULTY OF HUMAN AND SOCIAL SCIENCES

Main Scientific Area ARTES DO ESPECTÁCULO

Acronym

CNAEF code (3 digits) 230

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4,5,8

Language of instruction Portuguese. English, French and Spanish only when necessary.

Teaching/Learning modality Presential.

Coordinating teacher António Manuel Dias Costa Valente

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
António Manuel Dias Costa Valente	OT; PL	PL1; OT1	39PL; 5OT

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	0	39	0	0	0	5	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

No pre-requisites.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

The Animation Cinema curricular unit intends to equip students with the ability to graphically explore the concepts of movement and animation, capable of building actions and film narratives.

It is also intended, through theoretical, technical and methodological knowledge, that students can develop a project and multi-exploratory approach to animation cinema.

Syllabus

Experimenting the movement and its creative dilemmas;
Cinematic grammar and narrative development;
Basic principles of animation;
Time, trajectory, cycles and personalization movements;
From action to transformation;
The cartoon;
Exploration of animation techniques between two and three dimensions;
Animation between real image and built image;
The sound and completion of an animation project.

Teaching methodologies (including evaluation)

Making of exercises supported by theoretical and methodological orientation;

Observation and analysis of visual documents; Making of individual and group exercises; Personalised monitoring of the students in class.

The evaluation of the student's performance is continuous and, for this purpose, he/she will have to attend 75% of the classes. In addition to this regular presence, the student will have to participate in two moments of assessment: the Interim Evaluation and the Final Evaluation. These assessments consist of the presentation and verbal explanation of the work before a jury of teachers.

Main Bibliography

Cotte, Olivier (2018). *Le grand livre des techniques du cinéma d'animation*, Dunot;
Costa Valente, António (2001). *Cinema sem Actores, novas tecnologias da animação centenária*, Cine Clube de Avanca;
Mateus, Fernando (2004). *A linguagem do cinema de animação*, Centro Nacional de Banda Desenhada e Imagem (CNBDI);
Purves, Barry (2014). *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models (Basics Animation)*, Fairchild Books;
White, Tony (1988). *The Animators Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation*, Watson-Guption;
Williams, R (2009). *The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, Faber & Faber Ltd.