

ESTUDO E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Mestrado em Ilustração e Animação

Código: 21054

Área Científica Predominante: Desenho

Docente: Pedro Mota Teixeira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 70h

ECTS: 5,0

Objetivos

A unidade curricular de Estudo e Desenvolvimento de Personagens aborda a ilustração de personagens, numa vertente de design de personagem para animação, explorando vários campos, como o da linguagem gráfica, expressão plástica e dramática.

Resultados da Aprendizagem

1. Explorar os processos da criação de personagens enquadrando-os no contexto da ilustração e especialmente na animação.
2. Dotar os alunos de competências técnicas e criativas que sustentam a construção de personagens expressivas, adequando-as ao contexto de um projecto de ilustração e de animação.
3. Pretende-se que o aluno possa desenvolver competências e capacidade de resposta quando condicionado pelos limites estilísticos da personagem.
4. Pretende-se que o aluno seja capaz de gerir a componente criativa e as balizas impostas na produção da dinâmica intrínseca à criação e conseqüente animação de uma personagem.
5. Incidir sobre a semiótica e a gramática da ilustração e animação de personagens e das questões subjectivas e expressivas desta temática.
6. As possibilidades técnicas digitais da ilustração e animação, abordando vários tipos de acções: lipsync, movimento corporal, etc...
7. Explorar a identificação social da personagem e a sua forma de expressão individual enquanto elemento de alto valor comunicativo na área das artes e do audiovisual.

Conteúdos Programáticos

1. A Personagem — Expressão Corporal. Funcionalidade e Conceptualismo Representação das emoções A construção de personagens Dinamismo e linhas de movimento A estrutura geométrica Formas e “negative space” Mãos e braços Pose e acção. Eixos e linhas de flutuação “Acting” As Folhas-modelo Estudo de personagens a partir do trabalho desenvolvido na unidade curricular de Ilustração I 2. A Personagem — Expressão Facial. A Face Expressões Faciais “Uncanny Valley” Emoções humanas e representação das mesmas As 6 emoções primárias Do foto-realismo ao cartoon americano. Graus de iconicidade. O lipsync Estudo de personagens a partir do trabalho desenvolvido na unidade curricular de Ilustração I 3. A Personagem — Contexto Espacial Os 12 princípios da animação Ambientes e cenários Tipologias visuais Adequação da personagem ao ambiente Questões espaciais Relação visual entre diversas personagens de uma mesma narrativa Estudo de personagens a partir do trabalho desenvolvido na unidade curricular de Ilustração I 4. Storyboard Princípios gráficos do storyboard Técnicas utilizadas Os “animatics” Elaboração de storyboard a partir do guião elaborado na unidade curricular de Narrativas Visuais 5. Adequação da personagem ao projecto de animação Análise técnica da personagem Adequação da personagem ao suporte da animação Separação dos elementos que irão constituir o projecto de animação Questões técnicas 6. Manual de Identidade e de produção Compilação do material desenvolvido na aula

Elaboração de manual de identidade e de produção. Apresentação.

Bibliografia Recomendada

Ablan, D. (2003) *Digital Cinematography and Directing*, New Riders Publishing.

Almeida, V. Ribeiro, J. M. (2001) *A Suspeita: os Bastidores do Filme*, Bedeteca de Lisboa Zeppelin Filmes, apoio ICAM.

Atkinson, P. (2009) 'Movements within Movements: Following the Line' in *Animation and ComicBooks*, *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 4 (3): 265-281, SAGE Publications.

Bancroft, T. (2012) *Character Mentor*. Oxford: Elsevier, Inc.

Bancroft, T. (2006) *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guption Publications.

Barrès, P. (2006) *Le Cinema D' Animation: un Cinema d' Experiences Plastiques*. L' Harmattan, École Polytechnique, Paris: France.

Bishko, L. (2007) 'The Uses and Abuses of Cartoon Style' in *Animation Studies*, Vol.2. 15, 5.

Blair, P. (1994) *Cartoon Animation*, California: Joshua Morris Publishing, Inc.

Brait, B. (1985) *A Personagem* [On line], Série Princípios, São Paulo: Editora Ática. [<http://sal.uniriotec.br/livros/BRAIT,%20Beth%20-%20A%20personagem.pdf>].

Eisenstein, S. (1988) *Eisenstein on Disney*, London: A Methuen Paperback.

Eisner, W. (2008) *Expressive Anatomy for Comics and Narrative*, New York: W.W. Norton Comp.

Eisner, W. (1995) *Comics and Sequential Art: Principles and Practice*, New York: W.W. Norton Comp.

Ekman, P. (2006) 'Cross-Cultural Studies of Facial Expression', in Ekman, P. (eds.) (2006) *Darwin and Facial Expression*, Cambridge: MA, Malor Books, pp. 169-220.

Ekman, P. (2004) *Emotions Revealed: Understanding Faces and Feelings*, London: Phoenix Paperback.

Faigin, G. (1990) *The Artist's Guide to Facial Expression*, New York: Watson-Guption Publications.

Hahn, D. (2008) *The Alchemy of Animation: making an Animated Film in the Modern Age*, New York: Disney Editions.

McCloud, S. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York: HarperCollins Publishers.

McCloud, S. (2000) *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York: HarperCollins Publishers.

McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: HarperCollins Publishers.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Os alunos serão capazes de desenvolver personagens tendo em conta aspectos intrínsecos ao cinema de

animação, tendo em conta aspectos como expressão corporal, facial e veracidade do movimento criado.

Métodos de Avaliação

Desenvolvimento de Personagem (ns) a partir de guião/trabalho de casa e acompanhamento = 20 %

Storyboard = 10%

Manual de Identidade e de produção = 70%

Tendo em conta os objetivos da disciplina, o trabalho prático e avaliação contínua, não está previsto o acesso à época de avaliação final de exames. Assim, em caso de reprovação, a disciplina poderá ser feita no ano seguinte, pela frequência às aulas desta unidade curricular. A avaliação de recurso será sempre definida pelo docente da unidade curricular, a partir do trabalho desenvolvido, em termos de quantidade e indicação dos trabalhos a entregar nesta época.