

ESTUDO E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Mestrado em Ilustração e Animação

Código: 21054

Área Científica Predominante: Desenho

Docente: Marta Alexandra da Cruz Madureira

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: dimensões da personagem, caracterização vs. verdadeiro carácter, backstory, papel narrativo, necessidade/desejo, falhas/medos, a viagem do herói e a viagem da heroína, arquétipos narrativos.
2. Fundamentos de Design aplicados ao design de personagens: inclusividade e acessibilidade, Design Thinking, teoria da cor, linguagem das formas.
3. Estratégias gráficas aplicadas ao design de personagens e ao desenvolvimento da linguagem estética de uma obra animada: equilíbrio visual, simetria, gesto, textura, linha de contorno, iluminação, síntese, iconicidade, simbologia.

4. Interpretação e Representação: interpretação teatral para animadores, linguagem corporal, movimento, poses-chave, expressões faciais e emoções.
5. Storyboard: identidade, funções e formato. Conceitos de composição visual básicos: tipos de plano, foco, linha do horizonte, regra dos terços, regra dos 180°, perspectiva, enquadramento, profundidade.
6. Animatic: identidade, funções e formato. Conceitos de edição: timing, padrões de edição, técnicas de corte e transição, simetria, flow, associação visual.
7. Som: breve introdução à utilização do som no objeto animado; relação entre a imagem em movimento e o som, som diegético vs. não diegético, foley e efeitos sonoros, diálogo, banda sonora, leitmotif, sincronia, silêncio.

Bibliografia Recomendada

- Crossley, K. (2014). Character Design from the Ground Up. UK: ILEX.
- Bancroft, T. (2006). Creating Characters with Personality. USA: Watson-Guptill Publications.
- Bluth, D. (2004). Don Bluth's The Art of Storyboard. USA: DH Press.
- Hart, C. (2008). Cartooning – The Ultimate Character Design Book. USA: Chris Hart Books.
- Isbister, K. (2006). Better Game Characters by Design – A Psychological Approach. USA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Mattesi, M. (2008). Force – Character Design from Life Drawing. USA: Focal Press.
- McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. USA: HarperCollins Publishers.
- McKee, R. (1998). Story – Substance, structure, style, and the principles of screenwriting. USA: Methuen.
- Mateus-Mestre, M. (2010). Framed Ink – Drawing and Composition for Visual Storytellers. USA: Designstudio Press.
- Murray, J. (2010). Creating Animated Cartoons with Character – A Guide to Developing and Producing Your Own Series for Tv, the Web, and Short Film. USA: Watson-Guptill Publications.
- Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art – Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. USA: Watson-Guptill Publications.
- Silver, S. (2017). The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design.
- Tillman, B. (2011). Creative Character Design. USA: Focal Press.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Os conteúdos programáticos desta unidade curricular adaptam-se às necessidades e objetivos do mestrado, visando oferecer tanto uma formação teórica como prática. A análise, discussão e interpretação crítica dos exemplos abordados nas aulas, por parte dos alunos, assim como o desenvolvimento do projeto prático de criação, estudo e desenvolvimento de personagens e de desenvolvimento de um storyboard para uma obra animada, correspondem a momentos de consolidação e demonstração das competências desenvolvidas e dos conhecimentos adquiridos nesta unidade curricular.

Métodos de Avaliação

Regime de Funcionamento:

Os estudantes devem consultar o Regulamento Académico (RA) do IPCA e o Regulamento de Avaliação de Conhecimentos e Competências (RACC) da ESD.

A unidade curricular funciona em regime presencial.

Avaliação da Aprendizagem:

A avaliação é contínua e respeita o calendário programado (conforme ponto 1 do artigo 3.º do RACC da ESD). A avaliação efetiva nesta unidade curricular resultará da conjugação das seguintes componentes:

A. Participação ativa nas aulas – 10%

B. Manual de Identidade e Produção

i. Personagem – 60%

ii. Storyboard – 30%

A avaliação é contínua e prevê a presença do aluno em, pelo menos, 75% das aulas lecionadas (conforme ponto 2 do artigo 3.º do RACC da ESD).

Avaliação em época de exames (1.º semestre):

Tendo em conta os objetivos da disciplina, o trabalho prático e avaliação contínua, esta unidade curricular não possibilita a época de exames do 1.º semestre (conforme ponto 4 do artigo 4.º do RACC da ESD).

Avaliação em época especial:

Apenas têm acesso a esta época os estudantes que se encontrem em regime especial de frequência (conforme descrito na seção I, artigo 135.º e no ponto 5, artigo 209.º, do Regulamento Académico do IPCA). A avaliação nesta época especial integra um conjunto de exercícios, ao longo de vários dias, em enunciado fornecido no primeiro dia do exame.

Melhoria de Nota:

Também a melhoria de nota funciona por avaliação contínua (conforme ponto 2 do artigo 6.º do RACC da ESD).

Assim, para fazer melhoria de nota o aluno deverá frequentar novamente a unidade curricular cumprindo a avaliação contínua prevista no programa da disciplina.