

**CIEAM - Centro de Investigação e Estudos de Arte e Multimédia**  
**CURSO DE ANIMAÇÃO DE VOLUMES (Nível 1)**

**Destinatários:**

Profissionais e estudantes de artes plásticas, realizadores, animadores, professores ou outros interessados pelo cinema de animação em geral.

**Candidaturas:**

As inscrições serão efectuadas após selecção dos candidatos, com base numa entrevista com o formador e na avaliação do portfolio. Na entrevista, os candidatos deverão apresentar o seu portfolio em formato digital (imagens em formato *jpeg*, ficheiros *quicktime* ou *pdf*) ou sobre papel.

**Coordenador:** José Pedro Cavalheiro

**Formadores:** Nuno Beato, Lorenzo Degl' Innocenti

**Duração:** 120 horas, em 30 sessões de 4 horas, às Segundas e Quartas-Feiras.

**Horário:** das 18h às 22h

**Datas:** de 19 de Outubro de 2009 a 3 de Fevereiro de 2010

**Objectivos gerais do curso:**

Iniciação à animação de volumes: exploração das técnicas de pixilação, animação de baixos-relevos, plasticina, areia, e experimentação com materiais diversos.

**PROGRAMA DO CURSO**

**Módulo 1. INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO DE VOLUMES**

Duração: 28 horas (7 sessões).

**Objectivos específicos:**

Compreensão das regras base de representação do movimento aparente, códigos da linguagem audiovisual e aplicação destes princípios em exercícios simples de animação de volumes.

**Conteúdos Programáticos:**

- 1 - Introdução ao funcionamento do material informático de captação imagem por imagem;
- 2 - Breve introdução à linguagem audiovisual;
- 3 - Noção de enquadramento e escalamento de planos;

- 4 - Animação em volumes e imagem real - estudo comparativo ao nível das possibilidades narrativas e estéticas;
- 5 - Jogos ópticos e funcionamento de um projector;
- 6 - Regras base de representação do movimento aparente: trajectória, aceleração, desaceleração, pausa;
- 7 - Pixilação: experiências simples em torno do conceito de tempo e trajectória em animação;
- 8 - Peso e matéria;
- 9 - Ritmo e contra-ritmo;
- 10 - Planificação temporal de acções;
- 10 - Metamorfose;
- 11 - Execução de exercícios curtos em animação de volumes com base nos itens propostos.

## **Módulo 2. ANIMAÇÃO E DRAMATURGIA**

Duração: 40 horas (10 sessões)

### **Objectivos específicos:**

Execução de sequências em animação directa.

### **Conteúdos Programáticos:**

- 1 - Introdução às técnicas directas em animação;
- 2 - Personagem e dramaturgia;
- 3 - Adjectivação de movimentos;
- 4 - Realização de exercícios em vários tipos de animação:
  - Animação por partes: recortes, silhuetas, baixos-relevos;
  - Animação total: areia, modelos tridimensionais.

**Nota:** em cada uma das técnicas, o processo de criação e realização de maquetas, estruturas e personagens a animar será acompanhado em toda a sua extensão, não existindo modelos pré-fabricados, de modo a permitir aos participantes compreenderem integralmente todo o processo de trabalho.

## **Módulo 3. A REALIZAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO DE VOLUMES**

Duração: 40 horas (10 sessões)

### **Objectivos específicos:**

Compreensão do processo de realização de um filme em animação de volumes, do conceito inicial à pós-produção final.

**Conteúdos Programáticos:**

- 1- Conceito.
- 2- Planos: natureza e escala.
- 3- Guião cinematográfico: a acção plano a plano.
- 4- Storyboard.
- 5- Animate, temporização e registo digital.
- 6- Noções de produção em animação de volumes:
  - Divisão dos participantes por grupos e funções.
  - Calendarização das tarefas a realizar.

**Material e equipamentos disponíveis:**

Uma sala de construção de cenários e marionetas.

Diversos materiais de construção.

Diversas ferramentas eléctricas e manuais.

Oficina com maquinaria apropriada.

Sala de filmagens com três *plateaux* e material de iluminação.

Cinco computadores PC.

Software: *Stop-motion Pro*, *Photoshop CS2*, *Illustrator CS2*, *Première CS2*, *After Effects CS3*.

**Nota:** todos os consumíveis deverão ser adquiridos pelos participantes apesar do seu custo reduzido.

## FILMOGRAFIA

BARTA, Jiri, 1986, *Krysar*, 53', animação em baixo relevo.

BEATO, Nuno, 2009, *Mi Vida En Tus Manos*, 7', animação pintada sobre vidro.

BURTON, Tim, 1982, *Vincent*, 6', animação de marionetas.

CAKÓ, Ferenc, 1996, *Ad Astra*, 8'30", animação em areia e marionetas.

CASTILLO, René, 2001, *Hasta los Huesos*, 12', animação de marionetas.

DE WIT, Michael Dudok, 2000, *Father and Daughter*, 8', animação de desenho.

FEIJÓ, Abi, 2000, *Clandestino*, 7', animação em areia.

LAVENSTEIN, Christoph, LAVENSTEIN Gang, LAVENSTEIN, Wolf, 1990, *Balance*, 7'30", animação de marionetas.

LORD, Peter, 1991, *Adam*, 6', animação de marionetas e plasticina.

MCLAREN, Norman, 1952, *Neighbours*, 9', pixilação.

MONTGOMERY, Tyron, 1996, *Quest*, 11', animação de marionetas.

NORSHTEYN, Yuriy, 1975, *Yozhik v Tumane*, 11', animação de recortes.

PES, 2009, *Western Spaghetti*, 2', animação de objectos.

RIBEIRO, José Miguel, 2004, *Abraço do Vento*, 3', animação de baixos-relevos.

SVANKMAJER, Jan, 1982, *Dimensions of Dialog*, 5', animação de objectos.

TRNKA, Jiri, 1965, *Ruka*, 18', animação de marionetas.

## BIBLIOGRAFIA

BRIERTON, Tom, Stop-Motion Armature Machining, Chicago, Nova Iorque, E.U.A., ed. McFarland & Company, 2002, 111 págs., ISBN-13: 978-0786412440

LORD, Peter, SIBLEY, Brian, Creating 3D Animation, ed. Harry Abrams, Londres, Reino Unido, 2004, 224 págs, ISBN-13: 978-0810949713

MUYBRIDGE, Eadweard, The Human Figure in Motion, ed. Dover Publications, Nova Iorque, E.U.A., 1955, 390 págs., ISBN: 0486202046

THALER, Peter, KLANTEN, Robert, Pictoplasma - Vol.1, Berlim, Alemanha, ed. Die Gestalten Verlag, 2001, 396 págs, ISBN-13: 978-3981045833

WILLIAMS, Richard, The Animator's Survival Kit, Londres, Reino Unido, ed. Faber & Faber, 2001, 352 págs, ISBN-13: 978-0571202287