

IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

Ano Letivo Academic Year	2023-24	Ano Curricular Curricular Year	1	Período Term	S1	ECTS: 5
Obrigatória Compulsory	S	Área Científica Scientific Area	N/D			
Unidade Curricular Curricular Unit	[9006053] Ilustração e Tecnologias da Imagem e do Som					
Curso Course	[65] Pós-Graduação em Animação de Histórias [65] Post-Graduation in Storytelling					
Docente responsável Teacher Responsible	[65] Miguel Falcão					

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0014:00	(OT) Orientação Tutorial:	0002:00
(P) Práticas:	0014:00	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0000:00		
Horas Dedicadas:			0110:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0140:00

DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

[50036] Maria Inês Lopes Pires Henriques Garcia | Horas Previstas: 10h

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

- a) Reconhecer períodos e nomes incontornáveis da história da ilustração;
- b) Analisar, criticamente, livros ilustrados recorrendo a períodos e nomes incontornáveis da ilustração, bem como outros materiais que usam a ilustração como elemento gráfico relevante;
- c) Elaborar um conjunto de storyboards e ilustrações de forma individual;
- d) Reconhecer as diferentes etapas da evolução da imagem, desde a imagem fixa à ilusão do movimento;
- e) Conhecer e exercitar as leis base do movimento ilusório: regular, aceleração, desaceleração, pausa;
- f) Identificar as diferentes técnicas da animação e alguns equipamentos técnicos necessários à gravação e edição de um projecto de animação;
- g) Elaborar um curto projeto/filme de animação;
- h) Utilizar tecnologias de gravação, edição e sequenciação Audio e Midi para criar sequências auditivas de suporte a uma narrativa
- i) Compreender os papéis desempenhados pelos diferentes elementos auditivos numa banda sonora

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

- a) Recognize unavoidable periods and names in the history of illustration;
- b) Critically analyze picture books utilizing periods and names in the history of illustration along with other materials that use illustration as a relevant graphic element;
- c) Elaborate individual storyboards and illustrations;
- d) Recognize the different stages of image evolution, from the still image to the illusion of movement;
- e) Know and exercise the basic laws of illusory movement: regular, acceleration, deceleration, pause;
- f) Identify the different animation techniques and some technical equipment needed to record and edit an animation project;
- g) Elaborate a short project / animation film;
- h) Use Audio and Midi recording, editing and sequencing technologies to create narrative-supporting audio sequences
- i) Understand the roles played by different auditory elements in a soundtrack

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. Ilustração

- 1. História
- 2. Períodos relevantes
- 3. Ilustradores, técnicas de ilustração e storyboard.

- 1. Funções
- 2. Diálogo com um texto: Colaboração? Clarificação? Comunicação?
- 3. Conteúdo autónomo

1. Práticas
2. A experiência como estratégia de assimilação
3. Técnicas de criação de imagens

- IMAGEM

1. História
2. Da imagem fixa aos jogos óticos e ao cinema de animação
3. Relação entre diferentes artes e ilusão do movimento

1. Aspetos da ilusão do movimento
2. Tipos de movimento
3. Técnicas da animação

1. Contar uma história em animação
2. Diferentes etapas do pensar e criar uma curta em animação

- SOM

1. Gravação, edição e mistura Audio e MIDI
2. Técnicas/tecnologias de gravação Audio
3. Sequenciação Audio/Midi
4. Manipulação espectral como dispositivo narrativo
5. Criar um estúdio de baixo orçamento

1. Banda sonora
2. Música - fonte de emoção
3. *Foley* - dispositivo narrativo

1. Composição musical - recurso a tecnologias digitais
2. Elementos expressivos da música
3. Síntese e amostragem sonora

SYLLABUS:

This curricular unit includes the following contents:

Illustration

1. History
2. Most relevant periods
3. Illustrators, illustration techniques and storyboard

1. Functions
2. Dialogue with a text: Collaboration? Clarification? Communication?
3. Autonomous Content

1. Practices
2. Experience as an assimilation strategy
3. Imaging creation techniques

Image

1. History
2. From still image to optical games and animation cinema
3. Relationship between the different arts and the illusion of movement

1. Aspects of the illusion of movement
2. Types of movement
3. Animation techniques

1. Telling a story in animation
2. The different steps of thinking and creating a short animation

Sound

1. Audio and MIDI recording, editing and mixing
2. Audio recording techniques/technologies
3. Audio/Midi Sequencing
4. Spectral manipulation as a narrative device
5. Creating a low budget studio

1. Soundtrack
2. Music as source of emotion
3. as narrative device

1. Music composition using digital technologies
2. Expressive elements of music
3. Synthesis and sound sampling

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Os conteúdos programáticos propostos viabilizam a concretização dos objectivos gerais definidos para a UC, em particular através das seguintes correspondências:

- os conteúdos do ponto 1., com incidência na ilustração, concorrem directamente para os objectivos a. a c.;
- os conteúdos do ponto 2., focados nas tecnologias da imagem, concorrem directamente para os objectivos d. a g.;
- os conteúdos do ponto 3., centrados nas tecnologias do som, concorrem directamente para os objectivos h. e i.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

The proposed syllabus enables the achievement of the general objectives defined for the CU, in particular through the following correspondences:

- the contents of point 1, focusing on illustration, directly contribute to the objectives a. to c .;
- the contents of point 2, focused on imaging technologies, directly contribute to the objectives d. to g .;
- the contents of point 3, focusing on sound technologies, directly contribute to objectives h. to i.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

Método de ensino

Método de ensino eminentemente experimental. Propostas de múltiplos exercícios, coletivos e individuais. Práticas de análise e reflexão. Os exercícios a realizar serão pensados e realizados de forma articulada entre as várias componentes e os docentes da UC, de forma a criar a integração dos conhecimentos, nos planos escrito, plástico, narrativo e dramático, na criação e na animação de histórias numa linguagem plástica e audiovisual.

Método de avaliação

A avaliação pode assumir duas modalidades: avaliação contínua ou avaliação por exame.

Na avaliação contínua, são consideradas:

- Assiduidade e participação nas atividades propostas nas aulas (30%)
- Realização de um trabalho integrador das várias componentes da UC, em pequeno grupo em pequeno grupo e/ou individual (50%)
- Breve reflexão escrita, individual, sobre o processo de trabalho na UC (20%)

A avaliação por exame contempla uma prova escrita (50%) e uma prova prática (50%).

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

Teaching method

Eminently experimental teaching method. Proposals of multiple collective and individual exercises. Practices of analysis and reflection. The exercises will be designed and articulated among the various components and the teachers of the CU, in order to create knowledge integration - in writing, plastic, narrative, and dramaturgical plans - in the creation and animation of stories in a plastic and audiovisual language.

Evaluation Method

Assessment can take two forms: continuous assessment or examination assessment.

In continuous assessment, the following are considered:

- Attendance and participation in the activities proposed in class (30%)
- Performing an integrative work of the various components of the CU, in a small group small group and / or individual (50%)
- Brief individual written reflection on the work process at CU (20%)

The evaluation by exam includes a written test (50%) and a practical test (50%).

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

Esta unidade curricular convoca os contributos de áreas que dialogam entre a imagem fixa e a ilusão do movimento (animação).

Pretende-se, através das metodologias de ensino previstas, proporcionar aos estudantes o acesso a conhecimento específico, eventualmente diferenciado, consoante os níveis de competência que venham a demonstrar sobre as linguagens plástica e audiovisual.

As propostas, diversificadas, permitem a transmissão e a sistematização de conteúdos pelos professores, bem como a experimentação prática e a criação de objetos pelos estudantes, permitindo-lhes conhecer, reconhecer e identificar informação relevante, bem como analisar, explorar ou analisar (conforme as formulações constantes na definição dos objetivos).

A metodologia seguida incide na seleção e apresentação de livros ilustrados representativos de diferentes autores, épocas, estilos e linguagens e na análise de algumas das suas características, bem como em exercícios práticos de criação de imagens e storyboards, partindo de materiais simples.

As questões essenciais do movimento em animação e os diferentes tipos de movimento são abordados em interacção com as diferentes técnicas possíveis de serem utilizadas no âmbito da animação de histórias. A partir de pequenos exemplos e de exercícios práticos, pretende-se promover o conhecimento, pelos estudantes, das bases do movimento, das técnicas da animação. A linguagem cinematográfica, aliada à animação, será abordada numa perspetiva de criação de narrativas. Esta abordagem será eminentemente prática e realizada em grupos de trabalho.

Os exercícios realizados em tecnologias da imagem são trabalhados sonoramente nas tecnologias do som. Neste caso, através dos conteúdos previstos, pretende-se que os estudantes demonstrem domínio das técnicas de gravação, edição e mistura Audio e MIDI e adequem os produtos auditivos à narrativa.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

This curricular unit invites contributions from areas that dialogue between the fixed image and the illusion of movement (animation).

The aim, through the planned teaching methodologies, is to provide students with access to specific knowledge that may be differentiated, depending on the levels of competence they demonstrate in plastic and audiovisual languages.

The diverse proposals allow the transmission and systematization of content by teachers, as well as practical experimentation and the creation of objects by students, allowing them to know, recognize and identify relevant information, as well as analyze, explore or analyze (according to the formulations contained in the definition of objectives).

The methodology followed focuses on the selection and presentation of illustrated books representing different authors, eras, styles and languages and the analysis of some of their characteristics, as well as practical exercises to create images and storyboards using simple materials.

The essential issues of movement in animation and the different types of movement are addressed in interaction with the different techniques that can be used in the context of story animation. Using small examples and practical exercises, the aim is to promote students' knowledge of the bases of movement and animation techniques. Cinematic language, combined with animation, will be approached from the perspective of creating narratives. This approach will be eminently practical and carried out in working groups.

The exercises carried out using image technologies are worked on sonically using sound technologies. In this case, through the planned content, it is intended that students demonstrate mastery of Audio and MIDI recording, editing and mixing techniques and adapt auditory products to the narrative.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:

- Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: One hundred years of cinema animation*. London: John Libbey.
- Cohen, A. J. (2001). Music as a source of emotion in film. In P. N. Juslin & J. A. Sloboda (Eds.). *Music and emotion: Theory and research* (pp. 249-272). Oxford: Oxford University Press.
- Laybourne, K. (1979). *The animation book*. New York: Crown.
- Loomis, A. (1947). *Creative Illustration*. New York: Viking Press.
- Munari, B. (1982). *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70.
- Owsinski, B. (2005). *The recording engineer's handbook*. Boston: Hal Leonard Corporation.
- Salisbury, M. (2007). *Play Pen: New Children's Book Illustration*. London: Laurence King Publishing.
- Salisbury, M. & Styles, M. (2012). *Children's Picture Books, The Art of Visual Storytelling*. London: Laurence King Publishing.
- Van der Linden, S. (2006). *Lire & Album*. Puy-en-Velay: L'atelier du poisson soluble.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. New York: Faber and Faber.