



Identificação da proposta

Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Departamento de Comunicação Social

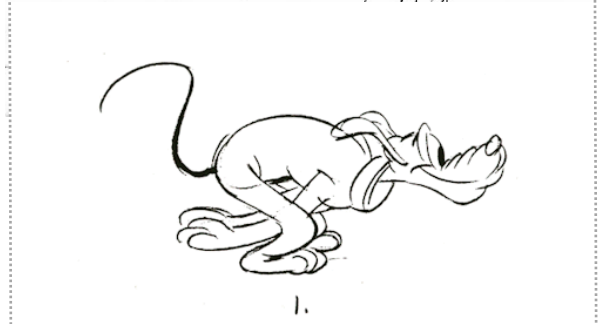
Curso de Extensão de **ANIMAÇÃO**

9 a 20 de setembro de 2019
8h às 12h – Labcom
Carga horária: 40h

Janaine Aires
Coordenadora

Lívia Cirne Pereira Azevedo
Colaboradora

Bruno Leonardo Silva de Almeida
Saulo Jonatan Menezes do Nascimento
Francisco Fagner da Silva Melo
Voluntários



APRESENTAÇÃO

O presente curso de extensão busca introduzir a história, as técnicas e os princípios da produção audiovisual de animação, para fomentar o desenvolvimento de animadores no Rio Grande do Norte e região. O curso terá 40h de carga horária e será realizado no Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte entre 9 e 20 de setembro de 2019, das 8h às 12h.

O mercado da animação do Brasil movimentou 4 bilhões de reais apenas em 2016, segundo dados do BNDES. É setor que responde por 5,9% do valor total pago por assinantes de TV paga e por 25% da bilheteria total das salas de cinema. O mercado também tem cenários positivos quando analisamos a animação para games, que gerou R\$ 1,22 bilhão e a animação para uso corporativo, que movimentou R\$ 800 milhões. A maior parte das produções consumidas no país, no entanto, são estrangeiras. Aliada a concentração regional da produção, a baixa oferta de oportunidades formação - em geral, conquistada via métodos autodidatas ou através de cursos privados de alto custo - é um gargalo para o crescimento da produção nacional deste setor.

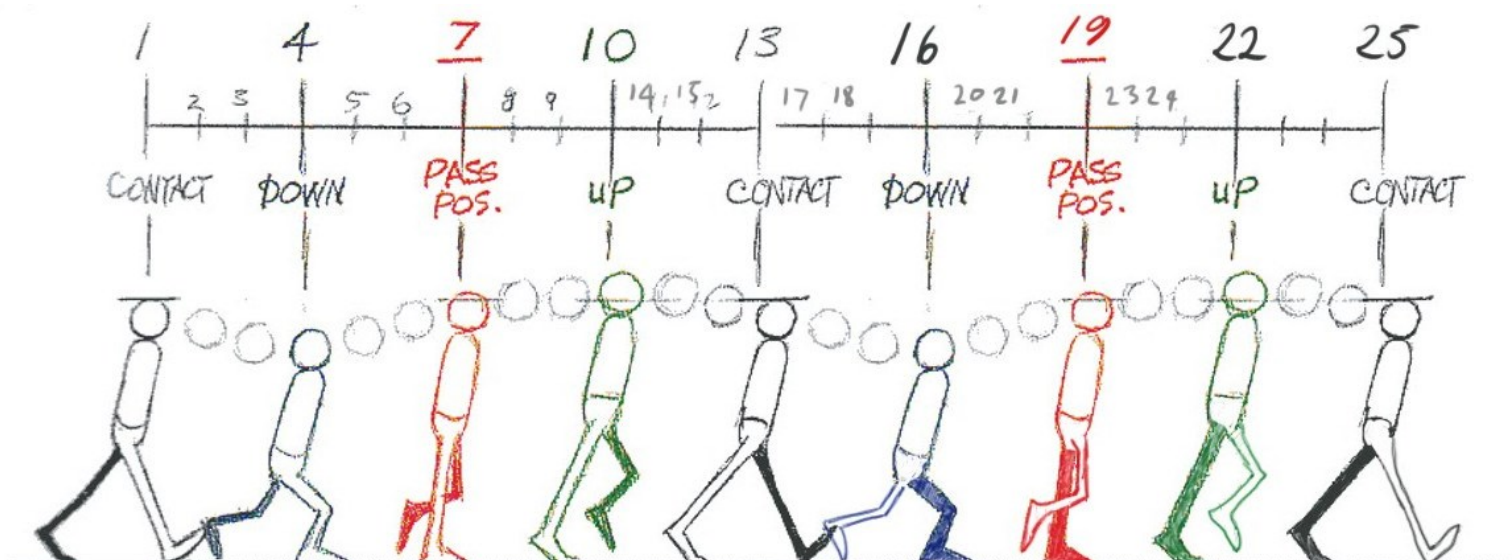
Presencial e intensiva, esta proposta de extensão está estruturada sob aulas expositivas, aplicações de exercícios práticos, exibição e debate de obras, workshops e palestras com profissionais do setor. Trata-se de um pontapé inicial para a oferta de cursos de formação continuada. Ao todo, são disponibilizadas 20 vagas, sendo 10 para estudantes dos cursos de Comunicação Social (Audiovisual, Publicidade e Propaganda e Jornalismo) e 10 vagas destinadas para estudantes, professores e gestores da rede pública e estadual de ensino; profissionais do Audiovisual; Ilustradores; Designers e demais interessados.

PROGRAMAÇÃO

Inscrições	5 a 9 de agosto de 2019
Resultado	10 de agosto de 2019
Realização	9 a 20 de setembro de 2019

PLANO DE AULAS

Dia	Aula
09/09	Apresentação Geral; História da Animação.
10/09	Continuação - História da Animação; Principais técnicas.
11/09	WORKSHOP "12X5: APRENDENDO OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO NO AFTER EFFECTS", com o <i>motion designer</i> Fagner Melo.
12/09	WORKSHOP "12X5: APRENDENDO OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO NO AFTER EFFECTS", com o <i>motion designer</i> Fagner Melo.
13/09	Workshop "ILUSTRAÇÃO PARA ANIMAÇÃO 2D", com o publicitário e ilustrador Saulo Jonatan; Palestra - O Mercado da Animação no Brasil.
16/09	Produção, Roteiro e Direção em Animação; Destinchando o filme <i>Isle of Dogs</i> , Wes Anderson.
17/09	Workshop "FOTOGRAFIA PARA STOPMOTION" com o fotógrafo Bruno Leonardo.
18/09	Execução de Projeto Coletivo em <i>Stopmotion</i> .
19/09	Execução de Projeto Coletivo em <i>Stopmotion</i> .
20/09	Execução de Projeto Coletivo em <i>Stopmotion</i> .



OBJETIVOS

GERAL

Fomentar o desenvolvimento de profissionais da animação no Rio Grande do Norte.

ESPECÍFICOS

1. Apresentar e refletir sobre referências históricas e movimentos artísticos do setor;
2. Difundir os métodos e as técnicas utilizados em processos de animação;
3. Fortalecer o arranjo produtivo local, incentivando o compartilhamento do conhecimento e a formação de uma rede de contatos;
4. Capacitar para a criação, o planejamento e a direção das etapas de produção de produtos audiovisuais deste gênero;
5. Estimular o protagonismo de estudantes dos cursos de Audiovisual e de Publicidade, a partir da experiência docente.

RESULTADOS ESPERADOS

1. Difundir conhecimentos sobre a animação na teoria e na prática;
2. Criar uma rede de contatos entre fãs, iniciantes, pesquisadores e profissionais da animação no Rio Grande do Norte;
3. Fomentar o processo de formação continuada e de investigação científica sobre o setor;
4. Aplicar exercícios práticos individuais;
5. Produzir curta-metragem em *stopmotion*.

CONTEÚDO

1. História da Animação
 - Como tudo começou?
 - A história através das referências: Alexander Petrov, Hayao Miyazaki, Osamu Tesuka, Walt Disney, Tim Burton;
 - A animação no Brasil: Anélio Lattini, Marcos Magalhães e Cao Hamburger;
 - Conhecendo métodos dos estúdios: Disney (EUA), Ghibli (JAPÃO), Pixar (EUA), Ardman (Inglaterra), Laika (EUA), CopaStudio (Brasil).
2. Técnicas
 - 2.1. Stopmotion
 - 2.1.1. *Pixalation*
 - 2.1.2. *Claymotion*
 - 2.1.3. *Motion*
 - 2.2. 2d
 - 2.2.1. Ilustração e movimento
 - 2.2.2. Animatic
 - 2.2.3. Rotoscopia
 - 2.3. *Motion Design*
 - 2.4. 3D
 - 2.5. *Motion Capture*
 - 2.6. Jogos Digitais
3. Princípios da Animação
 - 3.1. Comprimir e esticar
 - 3.2. Antecipação
 - 3.3. Encenação
 - 3.4. Continuidade e sobreposição da ação
 - 3.5. Animação direta e pose a pose
 - 3.6. Aceleração e desaceleração
 - 3.7. Arco
 - 3.8. Ação secundária
 - 3.9. Temporização
 - 3.10. Exagero
 - 3.11. Desenho volumétrico
 - 3.12. Apelo

- 4. Produção, Roteiro e Direção em Animação
 - 4.1. Destrinchando "*Isle of Dogs*", Wes Anderson;
 - 4.1.1. Estudo do Roteiro;
 - 4.1.2. Referências e elaboração dos *puppets*;
 - 4.1.3. Organização da equipe.
 - 4.2. Produção
 - 4.3. Roteiro
 - 4.3.1 O que é um *Storyboard*?
 - 4.3.2 Elaborando o *Storyboard*.
 - 4.4. Direção
 - 4.4.1 Direção de arte
 - 4.4.1.1. Construção de objetos
 - 4.4.1.2. Criação dos *Puppets*
 - 4.4.2. Iluminação para Stopmotion
 - 4.4.5. Som para Stopmotion
 - 4.4.4. Fotografia para Stopmotion, com Bruno Leonardo
- 5. Mão na massa!



REFERÊNCIAS

ANDERSON, Wes. **Isle of Dogs: The Screenplay**. New York: Faber & Faber; Main, 2018.

ANDERSON, Wes. **The Making of Fantastic Mr. Fox**. New York: Rizzoli International Publications, 2009.

CATMULL, Ed. **Criatividade S.A.:** superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração. São Paulo: Rocco, 2014.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação:** técnica e estética através da história. 2002.

PRIEBE, Ken. **The advanced art of Stopmotion animation**. Course Technology, 2011,

SHAW, Susannah. **Stopmotion: craft skills for model animation**. Oxford: Focal Press, 2004.

SILVA, Paulo Henrique; CARNEIRO, Gabriel. **Animação Brasileira:** 100 filmes essenciais. 2018.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life Disney Animation**. New York: Disney Productions, 1981.

WILFORD, Lauren; STEVENSON, Ryan. **The Wes Anderson Collection: Isle of Dogs**. New York: Abrams, 2018.

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**. São Paulo: Senac, 2015.