

## **Ilustração - One Year Project Experience**

**Duração: 2 Semestres de 2ª a 6ª das 20h às 22h40**

**Carga horária 540h**

O curso apresenta de forma progressiva as modalidades de representação gráfica e pictórica da realidade e do imaginário. Saber desenhar é, em primeiro lugar, saber ver, conseguir traduzir em imagens as dimensões e ser capaz de interpretá-las de forma pessoal. O percurso formativo permeia de forma harmônica o aprendizado das diferentes técnicas de ilustração na procura de um signo pessoal e comunicativo. Interpretar e comunicar qualquer argumento com uma imagem fixa ou em movimento, e o que faz um ilustrador ou um animador. É importante possuir uma linguagem e um estilo pessoal, obtido na experimentação das técnicas expressivas tradicionais ou digitais, e ainda desenvolver um repertório que permita atingir o patrimônio histórico das artes e da cultura visual contemporânea, com curiosidade e criatividade. Por último é necessário adquirir competências para apresentar o próprio trabalho e valorizá-lo. Serão aprofundadas as bases do desenho e das técnicas expressivas, desde as mais antigas e tradicionais até as últimas técnicas digitais que, juntos com as regras da comunicação, completam o perfil necessário para projetar qualquer tipo de imagem. Os tópicos cultural, técnico, tecnológico e projetual são apresentados de forma interdisciplinar. Para conseguir uma formação completa é necessário que a participação nos cursos seja ativa: é através da sinergia de todas as matérias que será possível conseguir a preparação profissional que o mercado de trabalho exige.

Como parâmetros de avaliação, comuns a todas as matérias, serão considerados o nível de interpretação e de comunicação, o conhecimento das técnicas e a utilização expressiva da linguagem, a apresentação dos trabalhos finais e a participação nas atividades didáticas.

### Programa do Curso

- **INTRODUÇÃO AO DESENHO DE ILUSTRAÇÃO – 30H**

Desenhar, antes de ser o meio para conhecer e representar a realidade ao redor, é uma forma de expressar a emoção, visualizar idéias e projetos. O desenho permite comunicar conceitos que a palavra não conseguiria expressar. Desenhar significa ver o mundo com um olhar totalmente deferente: um olhar de artista. A primeira parte do curso é dedicada de quase totalmente à exploração das potencialidades expressivas dos signos gráficos, com uma imersão nos exercícios de desenho instintivo, desenho mnemônico e desenho cego, com o objetivo de facilitar a aquisição dos instrumentos básicos. A segunda parte prevê o desenho com modelo vivo, conduzido através métodos específicos com a finalidade de aprender a ver o que realmente está na nossa frente, e não, como acontecem os esquemas mentais pré-concebidos da realidade existente.

- **ANATOMIA – 30H**

O curso trata a figura humana como um complexo em que as partes são analisadas detalhadamente e constituem um conjunto funcional e harmônico. O corpo é concebido como uma forma tridimensional que ocupa o espaço do papel como um espaço virtual através de alguns elementos fundamentais: as proporções, a simetria e as linhas do movimento. O curso é estruturado em aulas teórico/práticas onde as noções são elaboradas pelo estudante através do desenho, aprofundando os elementos fundamentais de análise e composição da figura humana. São utilizadas várias técnicas: aquarela, acrílicos, lápis de cor e grafite. O objetivo é fornecer os conhecimentos anatômicos fundamentais em relação à figura humana, para reconstruir a estrutura no sentido volumétrico e dinâmico, com uma atenção específica para as componentes mecânicas e articuladas que permitem o movimento no espaço. Os temas de análise são desenvolvidos nas aulas de forma teórica e aprofundados através da prática do desenho.

- **DESENHO E COR – 30H**

A cor exerce uma forte atração e sempre foi utilizada como instrumento de comunicação visual, que utiliza a eficiência, a simplicidade e a universalidade para colocar em evidência as informações, conferir legibilidade às mensagens e imprimir a lembrança na memória. O curso ilustra as principais problemáticas ligadas ao uso das cores através da experimentação direta de alguns fenômenos perceptivos, favorecendo o conhecimento de metodologias e linguagem para a gestão das cores como instrumentos de projeto. O curso se compõe de uma parte teórica e uma de laboratório com o desenvolvimento de um projeto cromático. Os exercícios introduzem a riqueza do universo cromático e o projeto estimula a criativamente aprender a matéria. O curso é ligado ao curso de gravura, através de experimentações de impressão.

- **DESENHO E GRAVURA – 30H**

Através de um percurso que prevê teoria e oficinas, os estudantes são introduzidos no mundo da gravura e da impressão. As diferentes técnicas de gravuras, além de ser um caminho e uma oportunidade para o desenvolvimento da criatividade, são também um instrumento útil para conhecer e experimentar todos os passos necessários à realização de obras, a partir do signo e da expressão, chegando até a estampa. As mesmas técnicas são também utilizadas para a produção de imagem no setor editorial.

- **ARTE MODERNA E CONTEMPORÂNEA – 21H**

O curso analisa os movimentos modernos, as vanguardas históricas, as neo-vanguardas e o pós-moderno, onde a dimensão típica da arte tradicional mudou na sua reprodução tecnológica. Analisar tecnologia na sua relação com humanismo permite ter um olhar desencantado sobre as imagens que na era contemporânea são utilizadas como espetáculo, publicidade, informação, cultura e diversão. A disciplina também apresenta rebatimento da teoria e da obra de arte no projeto, com ênfase na produção dos últimos anos de pesquisa artística em relação a inovação tecnológica e new media.

## ILUSTRAÇÃO ONE YEAR PROJECT EXPERIENCE

---

- **HISTORIA DA ILUSTRAÇÃO – 21H**

Da pintura rupestre até a Street Art de NY, dos cartazes para cinema aos rascunhos dos fashion designers, das litografias liberty às capas de livros. Estes são só alguns dos caminhos transversais que o curso percorre e analisa expressões dos mestres (conhecidos ou desconhecidos) da ilustração mundial. Um universo de imagens e visões que no decorrer dos séculos se espelharam nas mais diferentes formas comunicativas. O objetivo é aprender a olhar atrás da ilustração, descobrindo a raiz, as transformações, as finalidades e amarrando os fios que determinam a ilustração como ponto de encontro dos outros sistemas expressivos (cinema, moda, fotografia, comics, design).

- **LINGUAGEM E TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO – 21H**

Com a chegada das tecnologias informações, surgem novas dimensões artísticas capazes de quebrar qualquer regra do espaço-tempo. O objetivo do curso é apresentar para os estudantes uma matéria que nas suas peculiaridades contém todos os aspectos das artes visuais, fornecendo uma visão completa que permita juntar os mais extremos aspectos técnicos e criativos. O curso analisa a história do cinema de animação mundial, desde o pioneirismo francês e americano aos filmes de propaganda bélica, das grandes produções aos seriados japoneses e americanos, dos curta metragens até os vídeos.

- **DESENHO VETORIAL (ADOBE ILLUSTRATOR) – 30H**

Atualmente o Illustrator é o aplicativo mais completo para a criação de imagens vetoriais. Ele fornece aos ilustradores a possibilidade de elaborar elementos gráficos, textos e ilustrações com vários instrumentos. O desenho vetorial permiterealizar detalhes com altíssimo nível de precisão. Por este motivo, é utilizado na criação de ilustrações, logotipos, fontes tipográficas e projetos de design. O curso apresenta como realizar ilustrações com a inserção de elementos externos e a composição de textos e imagens “otimizadas” para impressão e web.

- **ELABORAÇÃO DIGITAL DAS IMAGENS (PHOTOSHOP) – 30H**

A imagem digital revolucionou o mundo da comunicação visual, fornecendo possibilidade de atingir altos níveis de qualidade gráfica. Photoshop é o software considerado padrão para a elaboração e a criação de imagens digitais. O curso apresenta as etapas de criação, gestão de imagens digitais e ajuda o conhecimento das funcionalidades, suas potencialidades e limites. Ao longo do percurso se aprende a trabalhar com imagens digitais raster.

- **MOTION GRAPHIC (FLASH) – 30H**

Flash é o software padrão para a realização de animação em sites web dinâmicos. Criar animações para internet é uma das competências fundamentais para o ilustrador /animador. O curso explora as funcionalidades do software e a sua integração nos processos produtivos: os instrumentos de desenho, a gestão das animações, sincronização com a expressão labial, integração e exportação para web, analisa a gestão dos símbolos gráficos e dos clips, a “otimização” dos recursos gráficos e a interatividade através da linguagem actionscript.

- **CHARACTER DESIGN – 21H**

Criar um personagem para o cinema de animação, um livro ilustrado, um quadrinho ou um videogame não quer dizer só desenhá-lo, mas também renderizá-lo com vivacidade e credibilidade. O personagem é o instrumento que o narrador usa para contar uma história e capturar o espectador ou o leitor, acompanhando-o no percurso narrativo. Para um ilustrador é fundamental conhecer a forma de construir um personagem e transmitir visualmente o caráter, desenvolvido através de critérios lógicos. É importante que o artista consiga comunicar as emoções do personagem. A disciplina também analisa várias tipologias de personagem e os motivos que os levam a se comportar de forma diferente. A partir dos personagens da literatura, os estudantes aprendem a construir um personagem com um perfil psicológico complexo.

## ILUSTRAÇÃO ONE YEAR PROJECT EXPERIENCE

---

- CRIAÇÃO DE ROTEIRO – 21H

Da idéia escrita para a imagem em movimento, o roteiro é o elemento que junta todos os aspectos envolvidos na realização de um filme. Independentemente da duração da obra, dos meios utilizados para realizá-la e da sua destinação, o roteiro é a base do processo criativo, seja na produção individual, seja nos grandes estúdios de produção. É fundamental para um artista gráfico orientar-se na elaboração de um assunto, na leitura de um roteiro e aprender a elaborar um texto que possa suportar a parte gráfica dos projetos de animação destinados ao mercado. A disciplina fornece a base para desenvolver as capacidades de leitura e interpretação dos roteiros para animação, necessárias para qualquer perfil criativo: realizador, storyboarder, animador e cenógrafo.

- STORYBOARD – 21H

A disciplina tem por objetivo a aquisição de conceitos e técnicas necessárias à realização de um storyboard, a partir de um roteiro. Cada estudante trabalha em cima de um projeto individual desde a criação dos personagens e dos ambientes, para colocá-los na visualização do roteiro. A realização do storyboard começa com uma primeira versão para planejar a direção de todo o desenvolvimento da história: nessa etapa se estuda como valorizar cada frame através da escolha do enquadramento mais apto; se aprende a reconhecer e gerir os diferentes movimentos da câmera, a impostar a recitação e os diálogos dos personagens e o timing que determina o ritmo narrativo de cada seqüência de imagens.

- CENOGRAFIA – 21H

A cenografia um “outro mundo” evocativo e fantástico, feito só de linhas e cores, onde as imagens se movimentam inventadas a partir do nada coloca o espectador no conteúdo dos filmes, é cúmplice da narração e da ação. O curso apresenta o estúdio da cenografia como lugar de ação, através da análise da sua evolução desde o teatro e literatura até o cinema e a animação. São analisadas as técnicas para realizar um contexto cênico expressivo: manuais, digitais, cenas mistas e tridimensionais. Os estudantes são conduzidos a projetar um lugar imaginário, mas volumétrico, para aprender a reconhecer as especificidades e a tridimensionalidade da cenografia para animação, a cenografia para ilustração e quadrinhos, e o valor expressivo da composição e do ritmo das imagens cenográficas.

- ILUSTRAÇÃO INTERPRETATIVA – 30H

O estilo interpretativo de um autor é a forma, totalmente pessoal, de interpretar o mundo indo além das aparências e a descrição formal para entrar mais em profundidade nas coisas, para expressá-las de forma legível não só com os olhos, mas também com a emoção e a força dos sentidos. Em alguns contextos editoriais esta possibilidade expressiva é deixada mais aberta que em outros. Mesmo na ilustração naturalista, onde se percebe um rigor, a capacidade de interpretação de um ilustrador pode determinar o poder evocativo e comunicativo da imagem. A disciplina conduz a experimentação de um estilo pessoal através da realização de algumas ilustrações criativas. As temáticas enfrentam temas existenciais, temas sugeridos pelo mercado editorial e são corrigidos em sala de aula do ponto de vista do desenho (rascunho, composição, perspectiva e anatomia) e da cor (técnicas mistas).

- ILUSTRAÇÃO CONCEITUAL – 30H

A comunicação artística desde sempre utiliza símbolos e analogias compreensíveis ao público. Hoje, mais do que nunca, no campo editorial e publicitário, a ilustração permite a transmissão de conceitos complexos em tempo inferior ao texto escrito que acompanha. A disciplina é um laboratório profissional para a aquisição de metodologias e dos instrumentos necessários nos desafios projetuais. São propostos temas e ilustrações onde os estudantes têm prazo muito curto para resolvê-los. Na primeira etapa são analisados textos para elaborar e interpretar os conceitos e individualizar códigos e símbolos visuais coerentes. Na segunda etapa o aluno passa a representar as propostas gráficas no papel e nos outros suportes.

## ILUSTRAÇÃO ONE YEAR PROJECT EXPERIENCE

---

- **ILUSTRAÇÃO EDITORIAL – 30H**

A ilustração não está vinculada à narração, mas é cúmplice, no sentido que evidencia visualmente o clima e o caráter do texto. Na disciplina são tratadas as várias técnicas expressivas indispensáveis ao profissional. O objetivo principal é estimular e potencializar peculiaridades individuais de cada estudante. São expostos os principais setores do mercado para a ilustração editorial, as propostas de temas de projetos específicos são apresentadas após a primeira avaliação e são elaborados no nível executivo. Desta forma ao final do curso cada aluno terá um portfólio significativo para se apresentar ao mercado de trabalho.

- **ILUSTRAÇÃO INFANTIL – 30H**

Na literatura infantil a imagem apresenta uma função primordial, portanto a disciplina surge para reforçar este significado original da palavra “ilustração”. O curso avalia a capacidade do estudante de explicar um texto através de imagens, desenhos e colagens. A etapa seguinte é a realização de imagens que revelem e fortaleçam a criatividade. Tudo é aplicado no projeto de um livro, simulando o relacionamento entre editor e ilustrador, através da escolha do texto, das imagens, da diagramação até a realização executiva. O estudante é também orientado na elaboração da capa de uma publicação, um dos fatores principais para obter um sucesso editorial. É estimulada a pesquisa expressiva através do uso de várias técnicas.

- **COMICS – 30H**

Os quadrinhos acompanham nossa vida há mais de 100 anos, sendo sempre mais complexo e inspirador do que várias outras formas de comunicação. O cinema, a arte contemporânea, os videoclipes, a comunicação publicitária interagem com este meio. O curso analisa a natureza da linguagem dos quadrinhos, explorando gêneros, estilos e temáticas e colocando-os em relação com as outras mídias, com a história e a sociedade. As aulas, além de fornecer conteúdos formativos e culturais, apresentam informações úteis para realizar uma história em quadrinhos: roteiro, rascunhos com lápis, nanquim, colorização tradicional e digital.

- **ANIMAÇÃO TRADICIONAL – 60H**

Animar significa dar alma, criar vida. Quando se pergunta como se tornar um bom animador a resposta é que é preciso saber fazer três coisas: desenhar, desenhar e desenhar. O desenho é muito importante, mas, além disso, é necessário entender o movimento, analisá-lo e reproduzi-lo, mantendo o personagem vivo. Na época de uma mudança tão forte que é a passagem da animação tradicional à animação realizada com ajuda do computador, conhecer as técnicas da animação tradicional é fundamental para desfrutar as novas tecnologias e para criar animações que consigam a atenção do espectador. O curso enfrenta, através de vários exercícios, toda a problemática ligada à animação de um personagem através de um percurso gradual que inclui os movimentos básicos, os conceitos de timing, spacing e a atuação.

- **ANIMAÇÃO DIGITAL – 30H**

O cinema de animação é a primeira forma de arte em movimento: realizar um filme de animação significa contar uma história com uma linguagem específica. Animação é uma técnica, uma forma expressiva para contar a história. Animar é a arte do timing. O curso prevê uma introdução da potencialidade do software, a seguir tem uma fase prática em que os estudantes aprendem a preparar tecnicamente o material (como catalogar e impostar (animação e cenografia), a gestão dos arquivos etc. É analisada a produção de um desenho animado nas diferentes etapas: qualidade do vídeo, colorização, compositing e efeitos especiais, rendering e preparação para edição. Através de exercícios de complexidade gradativa, os estudantes aprendem todas as etapas da elaboração de um filme.

IED - São Paulo  
Rua Maranhão, 617 - Higienópolis  
São Paulo / SP - Brasil  
tel. 011 3660-8000  
www.ied.edu.br