

SERVIÇO EDUCATIVO CATÁLOGO

A Casa da Animação dispõe de um catálogo onde se reúnem várias propostas de diferentes tipologias de formação dedicadas ao Cinema de Animação e Expressão Plástica.

As ofertas variam entre workshops de curta duração para crianças, a oficinas de média/longa duração para público especializado de forma a dar resposta a todas as necessidades.

Índice

● Cinema de Animação	4 - 13
● Oficina de Brinquedos Ópticos	4
● Oficina de Animação de Recortes	4
● Oficina de Gravação de Som com Oficina de Animação	5
● Cinema de Bolso	5
● Workshop de Animação Documental	5
● Era uma Vez a Narrativa	6
● Começando no Mundo da Animação	6
● Animação com intervenção direta na película	6
● 1ª Animação do zero!	7
● Oficina de animação sem desenhos	8
● Animação Stop-Motion - Plasticina	8
● Construção de Marionetas Stop-Motion e a sua Animação	9
● As formas simples que presidem as complexas	9
● Oficina de Brinquedos Ópticos	10
● Stop-Motion como prática pedagógica	10
● Oficina de Animação	11
● Oficina de Brinquedos Ópticos	11
● Pixilação - Um dia, uma curta	12
● Animação Direta	12

● Expressão Plástica	13 - 23
● Artes e Movimento - Corpo - Traço	13
● Que cara fazes quando comes uma fatia de bolo de chocolate?	14
● NADAdores ilustradores	14
● Redesenhar histórias com o Avô ao colo	15
● Herbanimalário de Animais Fantásticos	15
● Histórias Pescadinhas de Rabo na Boca	16
● Pim, pam, pum, carimbo eu, carimbas tu!	16
● Como se constrói um livro infantil?	17
● O que salta à vista?	17
● Oficina de Ilustração e Animação de Poesia Portuguesa	18
● Workshop de Pintura em Aquarela	18
● Workshop de pintura e desenho com tinta da china e carvão	19
● Take me Uplands	20
● Oficina de Introdução à Pintura Digital	20
● Xilogravura, a Expressão da Alma	21
● Iniciação à ilustração de estampados	21
● Diagramas circulares de arte combinatória	22
● Oficina de Teatro de Papel	22
● Construção de Materiais Pop Up	23
● Técnicas de manipulação de formas animadas	23

CINEMA DE ANIMAÇÃO

OFICINA DE BRINQUEDOS ÓPTICOS

Formador: Patrícia Guimarães

Proposta de Atividade: Os brinquedos ópticos surgem no início do século XIX como simples mecanismos que, quando manipulados, provocam a ilusão de movimento das imagens. Quando nos referimos aos brinquedos ópticos estamos a invocar toda uma época que antecedeu o cinema – o pré-cinema – e o fascínio que, quase como magia, provoca (ainda hoje) em todos aqueles que o exploram, sejam elas crianças ou adultos. Neste workshop faremos uma breve introdução aos brinquedos ópticos: Taumatrópio e Folioscópio.

Público Alvo: Crianças a partir dos 8 anos e famílias

Limite de participantes: 8

OFICINA DE ANIMAÇÃO DE RECORTES

Formador: Patrícia Guimarães

Proposta de Atividade: O cinema de animação presta-se a inúmeras experimentações e técnicas. Uma delas é a animação de recortes, técnica inscrita na cinematografia animada por realizadores como Lotte Reiniger (principal pioneira), Hans Richter e Oskar Fischinger. Nesta oficina, teremos como pontos de partida duas curtas-metragens em animação de recortes.

Público Alvo: Crianças a partir dos 6 anos, jovens e adultos

Limite de participantes: 8



OFICINA DE GRAVAÇÃO DE SOM COM OFICINA DE ANIMAÇÃO

Formador: João Leonardo Figueiredo Guerra | Kali

Proposta de Atividade: Passeios de gravação sonora para sonoplastia combinado com animação dos participantes. Interpretação do som para criar a animação.

As oficinas estarão divididas em: Sessões-passeio de gravação, escuta e edição do som, elaboração de ex's de animação - Movimento lento e rápido e metamorfoses

Montagem e edição da sonoplastia com a animação

Público Alvo: 5 - 15 anos

Limite de participantes: 10

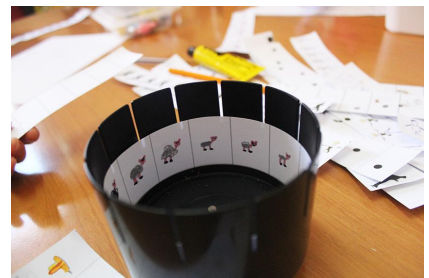
CINEMA DE BOLSO

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Atividade que pretende dar a conhecer e experimentar algumas técnicas dos princípios da animação. Construção de brinquedos ópticos.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias, adultos

Limite de participantes: 20



WORKSHOP DE ANIMAÇÃO DOCUMENTAL

Formador: Rui Telmo Romão

Proposta de Atividade: Criação de um objecto cinematográfico animado a partir de uma breve narrativa real, a definir consoante o contexto do workshop. Pode ser uma narrativa leve e simples ou com uma exploração mais intensiva e extensa. Este formato de workshop está diretamente relacionado com o projeto de curta documental em desenvolvimento pelo formador.

Público Alvo: Todos. Especialmente indicado para 1º e 2º ciclo e também 3ª idade.

Limite de participantes: Aproximadamente 12.

ERA UMA VEZ A NARRATIVA

Formador: Eliane Gordeeff

Proposta de Atividade: O objetivo desta oficina é capacitar os participantes para analisar e identificar os setores da narrativa, os seus elementos principais e a sua temática e dessa forma, perceber como desenvolver a sua própria narrativa através dos parâmetros estudados. Com a narrativa trabalhada os participantes irão desenvolver uma curta metragem.

Público Alvo: Participantes com conhecimento básico de informática (Word), e que tenham uma ideia de narrativa audiovisual a desenvolver. Dos 15 aos 50 anos.

Limite de participantes: 10

COMEÇANDO NO MUNDO DA ANIMAÇÃO

Formador: Eliane Gordeeff

Proposta de Atividade: Esta oficina pretende habilitar o participante a pensar sobre o movimento e a trabalhar manualmente, desenvolvendo o raciocínio do tempo x espaço. Na prática, o participante irá criar e montar um Zootrópio do “zero” e criar posteriormente tiras animadas.

Público Alvo: Participantes que tenham uma ideia de narrativa audiovisual a desenvolver. Dos 15 aos 50 anos.

Limite de participantes: 10

ANIMAÇÃO COM INTERVENÇÃO DIRETA NA PELÍCULA

Formador: Tetsuya Maruyama

Área de trabalho: Animação com intervenção direta na película (super 8, 16mm, 35mm), fitograma (impressão de imagens de plantas sem o uso de revelador tóxico e câmara escura)

Proposta de Atividade: A oficina aborda a questão de procedimento de imagem em movimento através de um eco-processo fotoquímico sem uso de câmara. Os participantes preparam um revelador não-tóxico com produtos acessíveis, para

imprimir diretamente a imagem botânica sobre filme super 8/16mm, com a exposição ao sol. Discutimos livremente sobre a nossa relação humana/natureza, o elemento principal para este processo alternativo. Assistimos aos filmes feitos com esta técnica por artistas como Karel Doing, Francis Duran, etc. Coletamos plantas e fixamos o filme na água salgada. Ao final, montamos o filme para realizar uma instalação coletiva. A oficina será realizada online.

Público Alvo: Maiores de 14

Limite de participantes: 10

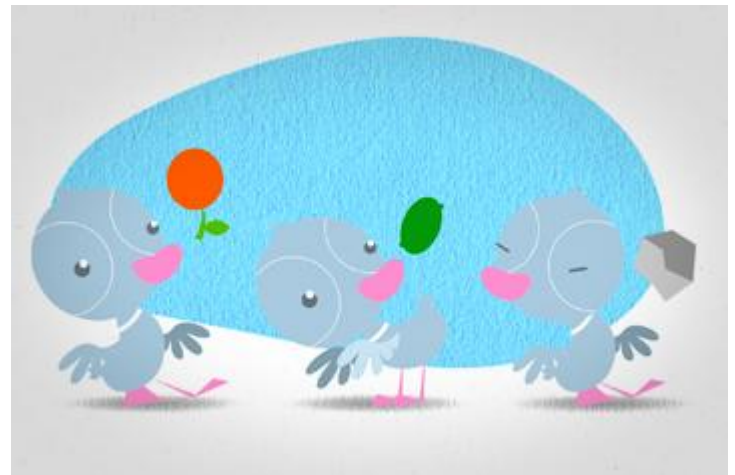
1ª ANIMAÇÃO DO ZERO!

Formador: Cláudio Guimarães

Proposta de Atividade: Desenrasca-te! Faz a tua 1ª animação do zero - Nesta oficina, propõe-se a criação de uma curta-metragem coletiva em desenho animado digital, a partir do zero, com a utilização de softwares gratuitos. Dia 1. Brevíssima introdução à animação. Apresentação da proposta de trabalho. Instalação dos softwares. Introdução ao Krita / Pencil 2D. Dia 2. Apresentação das idéias individuais. Distribuição das tarefas e criação do Storyboard. Introdução ao Audacity (software para montagem da trilha sonora). Dias 3. e 4. Apresentação dos trabalhos individuais das sequências da animação. Orientações gerais sobre os intervalos e trilhas sonoras. Dia 5. Finalização das animações e trilhas sonoras, montagem final e render do ficheiro da curta-metragem, com introdução à edição de vídeo no Blender 3D

Público Alvo: Participantes com conhecimento de informática, que possuam um computador com mesa digitalizadora e acesso à internet (online); Entre 15 e 50 anos

Limite de participantes: 15



OFICINA DE ANIMAÇÃO SEM DESENHOS

Formador: Daniel Medina

Proposta de Atividade: "Animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos que são desenhados" - Norman McLaren. Mostrar as técnicas de Recortes de revistas, Pixilation e Timelapse. A ideia é falar e trazer alguns exemplos destas formas de animação que se desprendem da ideia do desenho tão associado a arte do movimento. Depois, com câmeras e uma mesa de animação, partimos para a prática executando pequenos: Timelapses, Pixilation e Recortes de revistas animados. Chegando a resultados curtíssimos, variados, narrativos ou não, mas sempre autorais.

Público Alvo: Adolescentes, adultos, seniores.

Limite de participantes: 15



ANIMAÇÃO STOP MOTION - PLASTICINA

Formador: Rita Sampaio

Proposta de Atividade: Animação Stop Motion - plasticina

Público Alvo: Adultos- estudantes de animação e/ou interessados em animação.

Limite de participantes: 8 a 12



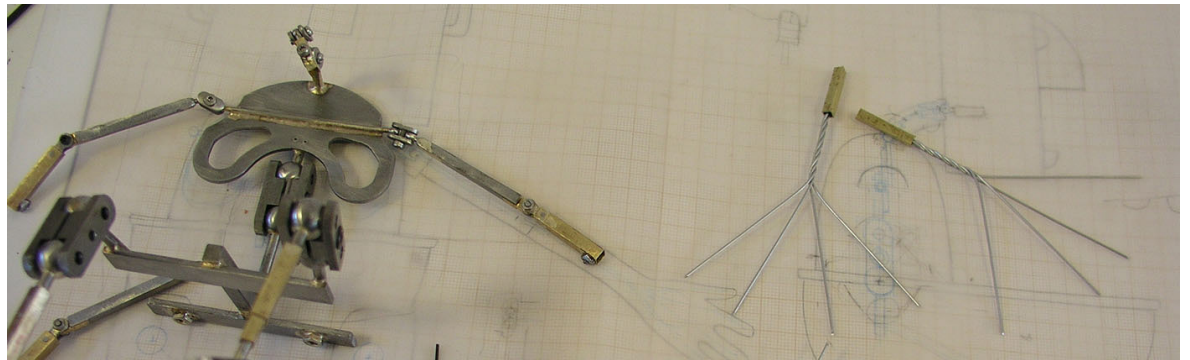
CONSTRUÇÃO DE MARIONETAS STOP-MOTION E A SUA ANIMAÇÃO

Formador: Sandra Santos

Proposta de Atividade: Construção de marionetas stop-motion e sua animação

Público Alvo: Maiores de 16

Limite de participantes: 8 - 10



AS FORMAS SIMPLES QUE PRESIDEM AS COMPLEXAS

Formador: Júlio Costa

Proposta de Atividade: Nesta atividade, pretende-se estudar o movimento a partir do desenho, dando-lhe alma, animando-o. Os princípios conceituais e, por conseguinte, formais são observáveis no mundo que nos rodeia e passíveis de serem replicados. Desconstruídas as formas complexas, obtemos formas simples que poderão espelhar reflexões ou dar origem a obras ricas e profundas. Fundamentalmente, esta é uma entrada no experimentalismo e na videoarte, procurando abrir horizontes de possibilidade fora daquilo que é a estética padrão e comercial. Aprender a “fazer muito com pouco” exige ferramentas pensantes adquiridas a partir de estudos simples que nos encaminham para produções complexas formal e conceptualmente. Esta é a base para os criadores ultrapassarem barreiras orçamentais.

Público Alvo: Todos

Limite de participantes: Sem limite

OFFICINA DE BRINQUEDOS ÓTICOS

Formador: Confederação - Colectivo de Investigação Teatral

Proposta de Atividade: Nesta Oficina vamos construir Caleidoscópios, Fenacistoscópios, Zootrópios, Thaumatrópios e outros Brinquedos Ópticos com nomes mesmo difíceis. Estes brinquedos surgidos de modo mais expressivo nas primeiras décadas do século XIX, foram, além do propósito lúdico, um veículo de investigação científica, nomeadamente no que diz respeito ao princípio da persistência retiniana. Inscrevendo-se assim numa linha de investigação que vem a culminar em 1895 com o advento do Cinema, materializando-se deste modo séculos de experiências contínuas em torno das características da nossa percepção visual.

O princípio da persistência retiniana consiste na ilusão ótica causada pela sucessão de várias imagens sequenciais, que a uma velocidade superior a dezasseis imagens por segundo (16fps) se associam na retina sem interrupção, devido a uma característica biológica na qual uma imagem persiste no cérebro por uma fração de segundo após a sua percepção.

Público Alvo: Famílias, Público Geral.

Limite de participantes: 15-20 (conforme inscrição individual ou em grupo)

STOP-MOTION COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

Formador: Patrícia Rodrigues e Joana Nogueira (Caixa de Óculos)

Proposta de Atividade: Nesta formação serão fornecidas ferramentas práticas para desenvolver trabalhos de animação stop-motion, estimulando a criatividade e encontrando um diferente meio expositivo. A animação é um processo moroso realizado em equipa, que percorre diferentes fases - pré-produção, produção, pós-produção. Nesta formação pretende-se abordar e demonstrar o desenvolvimento destas três fases, tendo em conta os processos que correspondem a cada uma delas. Será uma formação teórico-prática, onde cada formando irá executar exercícios de animação através de uma ferramenta simples - o smartphone -, o que permite a sua realização na sala de aula de forma bastante prática e intuitiva.

Público Alvo: Professores, Educadores

Limite de participantes: 25



OFICINA DE ANIMAÇÃO

Formador: Patrícia Rodrigues e Joana Nogueira (Caixa de Óculos)

Proposta de Atividade: A oficina proporciona a aprendizagem do que é o cinema de animação e as variadas técnicas inerentes ao mesmo. Propomo-nos a orientar todo o processo criativo através da realização de uma curta-metragem, onde serão aplicadas as técnicas de animação: volumes e 2D. Simultaneamente, pretendemos conferir a capacidade de intervenção e de realização, através da criação, o tema poderá ser proposto pela identidade contratante, formadoras ou formandos. O processo de trabalho será dividido em quatro fases: introdução à animação, criação de storyboard, construção de materiais e animação. A curta será posteriormente finalizada pelas orientadoras.

Público Alvo: Alunos do 1º, 2º e 3º ciclos e/ou grupo interdisciplinar

Limite de participantes: Variável



OFICINA DE BRINQUEDOS ÓTICOS

Formador: Patrícia Rodrigues e Joana Nogueira (Caixa de Óculos)

Proposta de Atividade: O termo pré-cinema designa as técnicas inventadas para animar ou projetar as imagens, anteriores à projeção do primeiro filme dos Irmãos Lumière, em 1895, antes da invenção do cinema. Nesta oficina de curta duração vamos trabalhar as animações que compreendem uma sequência de fotogramas com pequenas interferências, e que permitem a ilusão de movimento na imagem. Inicialmente serão apresentados exemplos de brinquedos óticos, para que na segunda parte da oficina, cada aluno, tenha oportunidade de construir o seu próprio brinquedo.

Público Alvo: Alunos do 1º, 2º e 3º ciclos

Limite de participantes: 20

PIXILAÇÃO - UM DIA, UMA CURTA

Formador: Patrícia Rodrigues e Joana Nogueira (Caixa de Óculos)

Proposta de Atividade: Esta atividade desenvolve-se ao longo de um dia. Seja um dia de aulas, um dia de festival, um dia numa exposição, ... um único dia! Trata-se de um exercício de pixilação - uma técnica de animação stop-motion que consiste em fotografar cada instante de uma ação sequencial de uma ou várias pessoas, de forma a criar a ilusão de movimento contínuo. A comunidade é convidada a envolver-se no exercício, de forma a que se obtenha um resultado final em formato de curta-metragem, com cerca de um minuto de duração. O resultado poderá ser uma forma criativa e dinâmica para promoção da entidade contratante.

Público Alvo: Todas as idades

Limite de participantes: Variável

ANIMAÇÃO DIRETA

Formador: Marta Reis Andrade

Proposta de Atividade: Raspar, sujar, pintar, cortar são algumas das formas de criar a ilusão de movimento e com a ilusão contam-se histórias e/ou exploram-se estados de espírito, emoções, a cor e a forma. Animar diretamente debaixo da câmara é uma forma mais imediata de se alcançar o resultado final. É uma experiência imersiva e por vezes meditativa que abraça a espontaneidade e o erro. Esta formação propõe explicar as várias técnicas que podem ser usadas em animação directa e os princípios do movimento na animação e transformações mais aplicáveis a esta abordagem, de forma a oferecer aos participantes as ferramentas necessárias para embarcarem na sua própria viagem cinematográfica.

Público Alvo: Todas as idades

Limite de participantes: 8



Expressão Plástica

ARTES E MOVIMENTO - CORPO-TRAÇO

Formador: Susana Brandão

Proposta de Atividade: Abordagem à relação entre o desenho e o movimento.

Podemos dançar e desenhar ao mesmo tempo? Sim! Pode desenhar-se com o corpo todo. A correr, a saltar, a rir, ou até de olhos fechados! Esta é a premissa na qual se baseia a Oficina Corpo-Traço com inspiração no projeto Segni Mossi.

Vamos perceber que para desenhar não precisamos estar sentados e que enquanto a mão desliza sobre o papel o resto do corpo não precisa estar adormecido. Porém, não prometemos um desenho bonito para levar para casa! Corpo-Traço assenta num processo criativo de liberdade e de consciência corporal, durante o qual se expressam e registam qualidades vivas dos movimentos do corpo. O que interessa não é de todo o resultado, mas a experiência!

Uma experiência de liberdade e descoberta da criança através do traço e do movimento. Pensada acima de tudo para possibilitar à criança um momento de expressão corporal e gráfica totalmente livre, assim como para estimular a criatividade e o sentido crítico. Além disso, é uma ótima oportunidade para desenvolver competências colaborativas e sociais.

Público Alvo: 5 a 12 anos

Limite de participantes: 16 (dependendo do espaço)



QUE CARA FAZES QUANDO COMES UMA FATIA DE BOLO DE CHOCOLATE?

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Atividade que pretende demonstrar à criança que as histórias fazem parte de nós e moram em todo o lado. A oficina dá a conhecer a técnica de pop-up bidimensional. É também trabalhado a criatividade nas vertentes de expressão plástica e dramática.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias adultos

Limite de participantes: 20



NADAdores ilustradores

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Combater o NADA do início de uma ilustração com exercícios criativos. Serão apresentados vários exercícios onde serão abordados e explorados materiais, técnicas, composições, suportes, o jogo, o erro, o acaso.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias, adultos

Limite de participantes: 20



REDESENHAR HISTÓRIAS COM O AVÔ AO COLO

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Esta é uma oficina que tem como objetivo promover a diversidade cultural dos países da CPLP – Comunidade dos Países de Língua Portuguesa através da expressão plástica. Trabalhando as cores, padrões, formas, figuras, gastronomia, fauna e flora, realidades culturais de cada um destes oito países.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias, adultos

Limite de participantes: 20



HERBANIMALÁRIO DE ANIMAIS FANTÁSTICOS

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Atividade que permite à criança tomar consciência da diversidade de materiais e técnicas com que pode desenhar/representar através das formas e texturas de diversos elementos vegetais; acordar o olhar, sentir com a ponta dos dedos texturas e memorizar cheiros.

É também trabalhado as cores, a composição, a imaginação, a criatividade e a concretização de ideias.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias, adultos

Limite de participantes: 20



HISTÓRIAS PESCADINHAS DE RABO NA BOCA

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Atividade que pretende demonstrar à criança que as histórias fazem parte de nós e estão em todo o lado. É também trabalhado a criatividade nas vertentes de expressão plástica e dramática.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias, adultos

Limite de participantes: 20



PIM, PAM, PUM, CARIMBO EU, CARIMBAS TU!

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Atividade que permite a tomada de consciência da diversidade de materiais e técnicas com que se pode desenhar/representar através de carimbos convencionais e não-convencionais. É também trabalhado a desconstrução de imagens, composição, a imaginação e a criatividade.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias, adultos

Limite de participantes: 20



COMO SE CONSTRÓI UM LIVRO INFANTIL?

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Atividade que permite conhecer todas as etapas da construção de um livro, desde a tomada de decisão do editor à impressão do livro na gráfica. São trabalhadas questões como a divisão do texto, o storyboard, a ilustração, a paginação, o objecto livro. A oficina falada pretende, também, estimular o gosto pelo objeto livro e a literacia visual.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias, adultos

Limite de participantes: 20



O QUE SALTA À VISTA?

Formador: Tânia Clímaco

Proposta de Atividade: Atividade que dá a conhecer técnicas básicas (dobragens e cortes simples) que permitem a criação de estruturas pop-up (construções tridimensionais em papel). As técnicas abordadas neste workshop serão uma excelente ferramenta, para posteriormente, os participantes desenvolverem de forma autónoma mais estruturas tridimensionais. Paralelamente à aprendizagem de estruturas pop-up também serão abordados conteúdos de matemática: linhas paralelas, linhas perpendiculares, orientação espacial horizontal, vertical, diagonal, lógica/raciocínio, linhas direitas, linhas curvas e medições.

Público Alvo: Crianças (6 aos 12 anos), famílias, adultos

Limite de participantes: 20



OFICINA DE ILUSTRAÇÃO E ANIMAÇÃO DE POESIA PORTUGUESA

Formador: Constança Araújo

Proposta de Atividade: Tendo por base um conjunto de poemas selecionados de poetisas portuguesas, as sessões das oficinas serão de desenvolvimento prático, como um laboratório experimental, sobre os mecanismos de tradução imagética. Serão fornecidas possibilidades de aquisição de competências de reflexão e de leitura de poesia, em favor da criação de ilustrações e animações, praticando a intertextualidade e integrando processos e práticas criativas e narrativas. Serão igualmente fornecidas ferramentas no domínio da relação entre texto e imagem, para a sistematização dos mecanismos de transcrição poética, bem como, metodologias para a construção de uma gramática própria, com recursos expressivos, para o alargamento dos meios e dos recursos para as áreas da prática artística e pedagógica, dentro do campo da ilustração e da animação, de poesia.

Público Alvo: Do 1º Ciclo do Ensino Básico ao Ensino Superior

Limite de participantes: 20



WORKSHOP DE PINTURA EM AQUARELA

Formador: Inês Sena Cunha

Proposta de Atividade: Abordagem das diferentes técnicas e formas de utilizar a aquarela e exploração das mesmas através da pintura de um objeto a partir do natural. As oficinas incluíram uma fase explicativa dos diferentes materiais e exercícios de dificuldade gradual de aplicação e experimentação da tinta. Será fornecida alguma informação relativamente a conteúdos complementares tal como teoria da cor e composição da imagem. Finalmente realizar-se-á o esboço e pintura do objeto. Os alunos serão desafiados a representar um qualquer objeto do seu agrado ou preferência, que podem trazer consigo, ou escolher mediante a oferta disponível no

local da oficina. Esta atividade pode eventualmente ser desenvolvida ao ar livre, em que os objetos naturais poderão ser o alvo de representação.

Público Alvo: > 12 anos.

Limite de participantes: 12

WORKSHOP DE PINTURA E DESENHO COM TINTA DA CHINA E CARVÃO

Formador: Inês Sena Cunha

Proposta de Atividade: Abordagem das diferentes técnicas e formas de utilizar estes materiais e exploração dos mesmos através do esboço ou desenho de um objeto a partir do natural. Breve explicação sobre alguns dos métodos de desenho mais comuns e suas diferentes aplicações e potencialidades. Breves exercícios de aplicação da teoria. Finalmente o aluno realizará o desenho de um objeto a partir do real, à sua escolha, que podem trazer consigo, ou escolher mediante a oferta disponível no local da oficina, utilizando uma ou várias das técnicas apresentadas. Esta atividade pode eventualmente ser desenvolvida ao ar livre, em que os objetos naturais poderão ser o alvo de representação.

Público Alvo: > 12 anos.

Limite de participantes: 12



TAKE ME UPLANDS

Formador: Filipa Figueiredo

Proposta de Atividade: "Take Me Uplands", é um título de uma série de pinturas de Filipa Figueiredo do ano de 2020, que convidam precisamente a uma fuga da rotina, a procurar um sítio com amplitude visual, longe das cidades, numa proposta de contemplação e um afastamento do ruído.

Existe um apelar à criação de uma paisagem imaginária ou uma atmosfera de um local, onde se pudessem refugiar, tentando escapar ao ruído e agitação dos dias, procurando um quase silêncio.

Poderão ser utilizados, grafite ou lápis de carvão, lápis de cor, pastéis secos ou de óleo ou lápis de cera, canetas de desenho ou outro material à escolha.

Público Alvo: 3º ciclo e secundário

Limite de participantes: 20

OFICINA DE INTRODUÇÃO À PINTURA DIGITAL

Formador: Beatriz Lickfold

Proposta de Atividade: Este workshop serve para aprender os básicos de Photoshop e pintura tradicional para podermos elaborar pinturas digitais rápidas mas completas, utilizando as ferramentas e atalhos do programa para o efeito.

Público Alvo: Ensino Secundário e/ou Superior

Limite de participantes: 10



XILOGRAVURA, A EXPRESSÃO DA ALMA

Formador: Alexandra Barbosa

Proposta de Atividade: Xilogravura, madeira e gestos unificam-se numa experiência libertadora e única, refletindo a essência do seu autor.

Um procedimento de gravura em relevo sobre madeira e a impressão produzida por este meio. Consiste numa técnica de reprodução de imagem, onde o desenho é gravado numa matriz (nome que se dá à placa que gravamos) por meio de goivas, facas ou buris, permanecendo à superfície as zonas que vão receber a tinta. De origem chinesa, sendo conhecida desde o século V, a xilogravura foi a primeira técnica a ser usada na Europa, a partir do século XIV, e o seu desenvolvimento está intimamente ligado à imprensa inventada por Gutenberg. Mais do que uma técnica de reprodução, pode ser uma forma de expressão.

Público alvo: Jovens e Adultos

Limite de participantes: 10

INICIAÇÃO À ILUSTRAÇÃO DE ESTAMPADOS

Formador: Katia Almeida

Proposta de Atividade: Os estampados alegam e dão carácter ao vestuário, ao papel de parede, ao fundo do ecrã, entre muitos outros objectos. Como são feitos é a questão? A ilustração e o design para a criação de estampados conta com elementos orgânicos, fluidos e/ou gráficos e geométricos, que podem ser desenvolvidos manualmente e/ou digitalmente. O objetivo é aprender a ilustrar estes mesmos elementos, consoante a sua aplicação e por fim aprender a realizar o rapport, que vai construir o padrão.

Através deste curso é possível obter as bases, tanto para uma saída profissional (print designer), para ajudar a microempreendedores (exemplo: fazerem o padrão para o próprio papel de embrulho) como simplesmente para praticar em horas de lazer.

Público alvo: Jovens e Adultos

Limite de participantes: 10

DIAGRAMAS CIRCULARES DE ARTE COMBINATÓRIA

Formador: Pedro Sim

Proposta de Atividade: Inspirada na obra do místico medieval catalão, Ramon Llull, este mecanismo interativo gerador de combinações, apresenta num só plano todas as possibilidades combinatórias, através de um dispositivo construído com círculos concêntricos e divisões regulares da circunferência.

Nas imagens disponíveis, a matriz produtora das combinações, é organizada com quatro círculos e oito divisões onde são desenhadas oito máscaras, o que irá permitir 4096 mutações. Quanto menor o número de círculos e de divisões, menor será o índice de combinações. É na dinâmica gerativa que se produz uma mudança em tempo real, próxima da imagem em movimento. Em tempo oficial, é aconselhável recorrer a uma matriz geradora de quatro divisões por três círculos (64 combinações) ou por quatro círculos (256 combinações). Os materiais a explorar para a elaboração dos desenhos, serão deixados à intenção do participante, desde meios líquidos, como a tinta-da-china, guache, aguarela, ou recorrendo ao desenho riscado a grafite, lápis de cor, carvão, cera, pastel, etc., respeitando a ordem atribuída a cada aro, por exemplo: topo da cabeça, olhos e nariz, boca, pescoço e alguma semelhança de volumes.

Público Alvo:

Limite de participantes: 15

OFFICINA DE TEATRO DE PAPEL

Formador: Confederação - Colectivo de Investigação Teatral

Proposta de Atividade: Nesta Oficina construímos um Teatro de Papel com personagens e tudo. O Teatro de Papel é um pequeno espaço cénico muito popular no seio familiar do século XIX. O palco, a cenografia, os personagens e outros elementos que fazem a cena teatral, são representados através de figuras/desenhos de papel coloridos e minuciosamente recortados.

Público Alvo: Famílias, Público Geral.

Limite de participantes: 15-20 (conforme inscrição individual ou em grupo)

CONSTRUÇÃO DE MATERIAIS POP UP

Formador: José Alberto Braga Rodrigues

Proposta de Atividade: Construção de livros ou portfólios pop-up, para públicos adultos, oficinas mais curtas de construção de postais pop-up para crianças e família,.

Público Alvo: Adultos, professores (fundamentalmente), jovens, crianças e famílias (criança acompanhada de adulto)

Limite de participantes: Variável



TÉCNICAS DE MANIPULAÇÃO DE FORMAS ANIMADAS

Formador: Rui Sousa

Proposta de Atividade: As técnicas de manipulação de formas animadas são variadas, dependendo da morfologia e tipologia de cada uma dessas formas. Dentro deste género destacam-se as marionetas de fios, as marionetas de luva, as marionetas de manipulação direta e os objetos. Na classe das marionetas de fios damos importância aos pormenores de deslocação e movimentos finos; na classe das marionetas de luva são explorados os momentos de interação entre 2 ou mais personagens, bem como a postura do boneco; na classe das marionetas de manipulação direta salientamos o trabalho de manipulação em grupos de 2 ou 3 formandos atingindo a perfeição de movimentos da marioneta; e na classe dos objetos exploramos a criatividade.

Público Alvo: Todas as idades

Limite de participantes: 20