

estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Pós-graduação em Design Multimédia	ANO LECTIVO	2013/2014
--------------	------------------------------------	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTACTO
Argumentos e Narrativas Interativas	1.º	1.º	3	81	20

DOCENTES	Prof. Adjunto João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa
-----------------	--

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

Unidade de ensino sobre organização e registo/planificação visual de soluções projetuais, no âmbito do design para filmes e para animações, interativas e sequenciais.

OBJECTIVO PRINCIPAL

Adquirir uma sólida base de conhecimentos teóricos e práticos que permitem que os alunos concebam storyboards e que planeiem visualmente as ideias ou soluções

OBJECTIVOS SECUNDÁRIOS

Planear ideias/soluções de modo sistémico e de acordo com princípios estratégicos.
Comunicar por representação visual, a partir de argumentos apresentados oralmente ou por escrito.

Aplicar corretamente os conceitos de filmologia.

Registar os procedimentos escolhidos, de tomada de vista /enquadramento e de movimento de câmara.

Representar de modo expressivo ações e movimentos.

Apresentar série de quadros que permitam perceber a sequência da história.

Estruturar conteúdos em *flowchart*.

Assinalar os momentos de interação.

Aplicar os conhecimentos adquiridos nos exercícios ou em projeto.

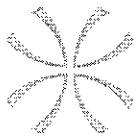
REQUISITOS BÁSICOS

Regular participação nas sessões .

Cumprimento dos prazos e das tarefas propostas.

Vontade de aprender, de saber, de descobrir, de registar e de ter prazer.

Domínio do desenho enquanto meio de expressão e de demonstração de criatividade.



Aplicação prática dos conhecimentos adquiridos.

AQUISIÇÕES E COMPETÊNCIAS

Planear o todo sem perder de vista as partes.

Contar uma história através de uma sequência de imagens.

Produzir storyboards a partir de um argumento.

Dominar conceitos, termos e processos.

Criar histórias interessantes.

Desenvolver registos expressivos.

Compor usando os elementos e os procedimentos adequados ao tipo de discurso ou tom do registo.

Defender de modo plausível as opções tomadas.

Avaliar e reformular ideias ou projetos.

Demonstrar humildade.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

UNIDADE 1 | FILMOLOGIA

- 1.1 A narrativa; a estrutura sequencial tradicional (EST)
- 1.2 Elementos da EST
 - 1.2.1 Tema ou assunto
 - 1.2.2 *Story Point*
 - 1.2.3 Atores e protagonista
 - 1.2.4 Contexto temporal e espacial
 - 1.2.5 Tipos de registos discursivos
- 1.3 Estruturas sequenciais e não sequenciais. Exemplos
- 1.4 Conteúdos e teorias da aprendizagem
 - 1.4.1 O construtivismo
- 1.5 Morfologia e sintaxe
 - 1.5.1 Take e enquadramento
 - 1.5.2 Campo e fora de campo
 - 1.5.3 Regra dos terços
 - 1.5.4 Triangulações
 - 1.5.5 Ponto, linha, plano, luz/iluminação, dimensão e escala, tensão. Outros
 - 1.5.6 Pares de contraste
 - 1.5.7 Frame, cena, sequência
 - 1.5.8 Plano e escala de planos
 - 1.5.9 Ponto de vista, angulação e movimentos de câmara
- 1.6 Relações expressão conteúdo
 - 1.6.1 Exemplos
 - 1.6.2 Pontuação
 - 1.6.3 Exemplos
- 1.7 Outros aspectos ou elementos de filmologia



UNIDADE 2 | STOYBOARDING

- 2.1 Funções
- 2.2 Paradigma estratégico e paradigma tático; conceito de sistema.
- 2.2 Campos de aplicação: exemplos
- 2.3 Os primórdios
- 2.4 Transformação do registo escrito ou oral em registo visual
- 2.4.1 Estrutura do storyboard
- 2.4.2 Exemplos
- 2.4.5 Templates
- 2.5 Storyboard e storyshoot
- 2.6 *Skills*
- 2.7 Formas de expressão e de representação
- 2.7.1 Princípios fundamentais de composição
- 2.7.2 *Negative space* e *overlapping shape*
- 2.7.3 Expressive character versus wooden character
- 2.7.4 *Lines of action* de elementos únicos e de grupos de elementos
- 2.7.5 Carácter e ações
- 2.8 Ferramentas de apoio e complementares, instrumentos de registo
- 2.9 Recomendações
- 2.10 Chek-list e indicadores

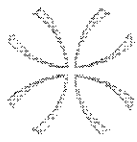
UNIDADE 3 | PROJECTAÇÃO

- 3.1 Briefing do projeto
- 3.2 Apresentação do problema. Informadores qualificados
- 3.2 Levantamento e organização do material
- 3.3 Organização do conteúdo
- 3.4 Opções narrativas em função do conteúdo e das entradas
- 3.5 Constituição de equipas
- 3.6 Storyboarding
- 3.7 Apresentação e discussão final

MÉTODOS DE ENSINO

Metodologia da aprendizagem:

- Sessões teóricas e práticas de descoberta e de aquisição de conhecimentos conceptuais e processuais, que se operacionalizam em exercícios ou em projetos.
- Contacto visual com exemplos diversos tipos de planeamento visual.
- Utilização das sequências da banda desenhada para a compreensão dos processos de registo, de composição e de ponto de vista.
- Desenvolvimento individual de exercícios simples.



- Sempre que possível será proposto um exercício ou trabalho de grupo, mais complexo, relativo a um problema concreto que necessita de uma solução visual ao nível do seu planeamento e da sua apresentação.
- A avaliação de componente formativa incide sobre a dinâmica do processo, a sua análise e eventual reformulação.
- Quando esta avaliação é objecto de registo, este será expresso em termos qualitativos.
- A componente sumativa da avaliação incide sobre o ou os produtos finais propostos e expressa-se em termos quantitativos.
- A avaliação sumativa decorrerá na última sessão ou aula, pressupondo a mostra dos trabalhos ou tarefas solicitadas, incluindo todos os elementos necessários à sua compreensão e à percepção das contrariedades e etapas envolvidas no processo.
- Durante o período de tempo reservado a cada apresentação, o aluno (ou grupo de alunos) deverá ser capaz de explicar o processo e o produto e de defender as opções que foram tomadas.

BIBLIOGRAFIA

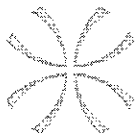
- ACASO, M. (2006). *El lenguaje visual*. 1ª edição. Paidós Arte y Educación. Barcelona, Buenos Aires, México
- AUMONT, J. (2000). *La Imagen*. 1ª edição. Paidós Comunicación. Barcelona, Buenos Aires, México
- ARIJON, D. (1999). *Grammaire du langage filmé*. 5ª edição. Éditions Dujarric. Paris
- BAGGERMAN, L. (2000). *Design for interaction*. 1ª edição. Rockport
- BEGLEITER, M. (2010). *From Word to Image - 2nd edition: Storyboarding and the Filmmaking Process*. 1ª edição. Michael Wise Productions, Studio City.
- BELLANTONI, J. et al (1999). *Type in motion. Innovations in digital graphics*. 1ª edição. Thames & Hudson. Londres.
- BELLANTONI, J. et al (2000). *Moving type. Designing for time and space*. 1ª edição. Rotovision. Hove
- BLAUVET, A. (2001). *Unfolding Identities*. In HELLER, Steven (Ed.). *In Education of an E-Designer*. 1ª edição. Allworth Press. Nova Iorque. 4. p. 114-127



- BLOCK, B. (2008). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. 1ª edição. Focal Press, Burlington, Oxford.
- BROWN, B. (2012). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. 2ª edição. Focal Press, Waltham, Oxford.
- BUXTON, B. (2007). *Sketching the use experience*. 1ª edição. Morgan Kaufmann, S. Francisco.
- CARAZO, J. (2001). *Manual de Bachillerato en Comunicación Audiovisual*. 1ª edição. Akal. Madrid
- CARTER, R. (1999). *Tipografia de Computador*. 1ª edição. Rotovision
- CARVALHO, J. (2007). *Cinema e tecnologia. Pós-produção e a transformação da imagem*. 1ª edição. Edições Universitárias Lusófonas, Lisboa .
- COSSETTE, C. (1983). *Les images démaquillés. Approche scientifique de la communication par l'image*. 1ª edição. Les Éditions Riguil Internationales, Québec.
- COSTA, H. (1988). *A longa caminhada para a invenção do cinematógrafo*. 1ª edição. Edição Cine-Clube do Porto, Porto.
- CRISTIANO, G. (2011). *The Storyboard Artist. A Guide to Freelancing in Film, TV, and Advertising*. 1ª edição. Michael Wise Productions, Studio City.
- DARLEY, A. (2000). *Visual Digital Culture. Surface and play and spectacle in new media genres*. 1ª edição. Routledge. Nova Iorque/Londres
- DELEUZE, G. (2009). *A Imagem-Movimento. Cinema 1*. 2ª edição. Assírio & Alvim. Lisboa
- DIRKSEN, J. (2011). *Design For How People Learn*. 1ª edição. New Riders, Berkeley.
- DONDIS, D. (2000). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. 14ª edição. Gustavo Gili. Barcelona, México.
- DUC, B. (1982). *L'Art de la BD. Du scénario à la réalisation*. 1ª edição. Glénat. Luçon.



- ELLIOT, J. et al. (1996). *Multimédia. O guia completo para os cd-Rom, a internet, a world wide web, a realidade virtual, os jogos 3-D e as auto-estradas da informação*. 1ª edição. Edição Jornal Público/Dorling Kindersley. Lisboa.
- EDWARDS, B. (1993). *Drawing on the right side of the brain*. Harper Collins. Londres
- GARDIES, R. et al. (2008). *Compreender o cinema e as imagens*. 1ª edição. Edições Texto & Grafia. Lisboa.
- GARRETT, J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2ª edição. New Riders, Berkeley.
- GERVEREAU, L. (2007). *Ver, compreender, analisar as imagens*. 1ª edição. Edições 70. Lisboa.
- GLEBAS, F. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. 1ª edição. Focal Press, Burlington, Oxford.
- Gotz, V. (1998). *Color & type for the screen*. 1ª edição. Rotovision.
- GRILO, J. (2007). *As Lições do Cinema, manual de Filmologia*. 1ª edição. Colibri, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa.
- GRUPO μ . (1989). *Retórica general*. 1ª edição. Ediciones Paidós. Barcelona, Buenos Aires, México
- GUENOUN, J. (1998). *Les mots ont des visages*. 1ª edição. Éditions Autrement. Paris.
- GRILO, J. (2010). *As lições do cinema. Manual de Filmologia*. 4ª edição. Edições Colibri/FCSH da Universidade Nova de Lisboa. Lisboa.
- HART, J. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction, Second Edition*. 1ª edição. Focal Press, Burlington, Oxford.
- HAY, S. (2013). *Responsive Design Workflow*. 1ª edição. New Raiders, Nova Iorque.
- HERREROS. M. (1995). *Información Audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicaciones*. 1ª edição. Síntesis. Madrid.
- HUAIXIANG, T. (2010). *Character Costume Figure Drawing: Step-by-Step Drawing Methods for Theatre Costume Designers*. 1ª edição. Focal Press, Burlington, Oxford.



estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar

- JOLY, M. *et al* (2006). *Dictionnaire de L'Image*. 1ª edição. Librairie Vuibert. Paris.
- MARCH, M. (1989). *Tipografia Creativa. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. 1ª edição. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- MASSIRONI, M. (2005). *Ver pelo desenho. Aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. 1ª edição. Editions Eyrolles. Paris.
- MOLINA, J. (1995). *Las lecciones del dibujo*. Editorial Cátedra. Madrid.
- MOREIRA, M. (2011). *Teorias da aprendizagem*. 2ª edição. Editora Pedagógica e Universitária, São Paulo.
- MOTA, P. *et al*. (2000). *A linguagem da BD*. 1ª edição. Centro Nacional da banda Desenhada e Imagem e Câmara Municipal da Amadora. Amadora.
- NIELSEN, J. *et al*. (2001). *Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed*. 1ª edição. New Riders.
- OLAIIO, A. (2006). *Desenho. Percepção e Investigação Formal*. 1ª edição. Imprensa da universidade de Coimbra. Coimbra.
- PAEZ, S. – *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. 1ª edição, 2013. Focal Press, Burlington, Oxford.
- PIPES, A. – *Foundations of Art + Design*. 2ª edição, 2008. Laurence King Publishing. Londres.
- PRING, R. – *www.type: Effective Typographic Design for the World Wide Web*. 1ª edição, 2000. Watson-Guptill
- RODRIGUES, L. – *Desenho, criação e consciência*. 1ª edição, 2010. Editora Bicho-do-Mato. Lisboa
- SAMARA, T. – *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. 1ª edição, 2008. Editorial Gustavo Gili. Barcelona
- SIMON, M. (2005). *Facial Expressions: A Visual Reference for Artists*. 1ª edição. Watson-Guptill Publications, Nova Iorque.



estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar

- SMITH, R. (2003). *Manual do Artista. Equipamento, materiais, procedimentos, técnicas*. 1ª edição. Civilização Editores. Porto
- SOUSA, R et al. (sd). *Para uma didáctica introdutória às artes plásticas*. 1ª edição, s/d. F.C. Gulbenkian. Lisboa
- THOMPSON R., et al. (2009). *Grammar of the Shot*. 2ª ed. Focal Press, Burlington, Oxford.
- TORTA, S. (2011) *Storyboarding: Turning Script to Motion* (Digital Filmmaker Series). 1ª edição. David Pallai, Dulles.
- VILLAFANE, J. et al. (1999). *Principios de Teoría general de la imagen. Prensa, cine, televisión*. 1ª edición. Paidós Comunicación. Barcelona, Buenos Aires, México
- VILCHES, L. (2002). *Teoría de la Imagen Periodística*. 3ª edición. Ediciones Pirámide. Madrid
- VILCHES, L. (1999). *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*. 1ª edición. Paidós Comunicación. Barcelona, Buenos Aires, México
- VINEYARD, J. (2008). *Setting Up Your Shots: Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know*. 2ª ed. Michael Wiese Productions, Studio City
- WALT STANCHFIELD, W. et al. (2013). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 2: The Walt Stanchfield Lectures: 1*. 1ª edição. Focal Press, Burlington, Oxford.
- WALT STANCHFIELD, W. et al. (2009). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 2: The Walt Stanchfield Lectures: 2*. 1ª edição. Focal Press, Burlington, Oxford.
- WUCIUS, W. (1972). *Principles of Two-Dimensional Design*. 1ª edição. Van Nostrand Reinhold. Londres, Melbourne, Nova Iorque, Ontario.

(João Manuel Costa Rosa - Prof. Adjunto)