

Materiais Pedagógicos  
Guião e Narrativa

Exercícios e exemplos de trabalhos  
Recolha para uso em contexto letivo

2023 2024  
Nuno Fragata Marques



**IPL**  
escola superior  
de artes e design  
instituto politécnico  
de leiria




# GeN

## Aula 01

Nuno Fragata Marques  
DGM 2023/2024

Exemplo de Materiais Pedagógicos e de Extensão da Atividade Letiva

A piece of crumpled, aged, light brown paper with a textured, wrinkled surface. The paper is centered in the frame and has a slightly mottled appearance. In the center of the paper, there is a line of text.

Começamos com uma folha branca



**MEDO MEDO MEDO**


**MEDO**

**MEDO**  
folha branca

**MEDO**

**MEDO**

**MEDO**



**Procurando dar um passo de cada vez,  
iniciamos o percurso com o medo da  
folha branca e com algumas formas de  
“espantar” o medo.**

Gerar ideias



## **Binómio Fantástico**

O binómio fantástico é um método para escrever de forma diferente e libertar a mente.  
O ponto de partida são **duas palavras de dois universos distintos e não relacionados**.

Se por exemplo pensarmos nas palavras **cão** e **cavalo**, sendo palavras que criam uma relação direta por serem **dois animais**, não serão boas palavras para a criação do binómio fantástico.

Pensando nas palavras **cavalo** e **madeira**, nitidamente de universos diferentes, surge...  
Cavalo de Tróia, que é uma ideia que remete para algo já existente, **logo não irá funcionar.**

As duas palavras escolhidas como ponto de partida, deverão **despertar a imaginação** através das **possibilidades de combinação**.

**Chuva + Telefone**

## **Chuva + Telefone**

Telefone de chuva

Chuva do telefone

Chuva e telefone

Telefone à chuva

Telefone em chuva

...

Algumas das frases podem não soar bem.

Aquelas que soem bem farão a imaginação disparar em opções e direções diversas.

O passo seguinte será dar a essas frases forma e imaginar situações, cenas ou personagens que surjam dentro da associação de palavras que nos inspirou.


Podemos também pensar numa causa, numa consequência ou numa razão para a existência daquele binómio.

Esta é uma forma de criar conceitos, seja para frases, títulos, nomes, ideias para metáforas,...

A associação de duas palavras ou de dois conceitos diferenciados e previamente não relacionados estimulam a procura de novas ideias, de novos pensamentos, de novos significados.

## BINÓMIO FANTÁSTICO

O binómio fantástico é uma proposta do linguista italiano Gianni Rodari (1920-1980) e consiste na **união de duas palavras de diferentes ordens semânticas** e a **formação de todas as combinações possíveis entre elas por meio de complementos e preposições**.



(A... à... de... para... com...)

Gianni Rodari afirma "**Nenhum pólo elétrico é suficiente para provocar uma faísca, sendo necessário dois**".  
A conjugação de dois termos semanticamente longe o suficiente um do outro, força cada um deles a mover-se numa espécie de terreno escorregadio onde os seus limites são esborratados e onde se tornam novos termos com uma nova dimensão.

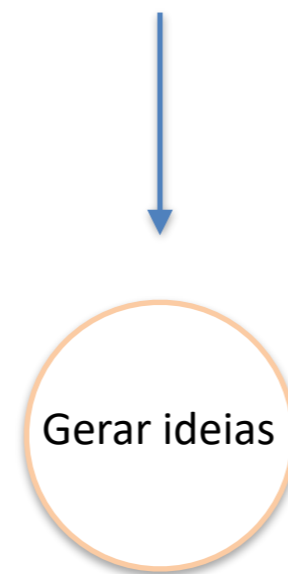
\* Gramática da Fantasia, 1973.

Neste novo cenário de conjunção, cada termo é formado graças ao outro, e só graças a ele, uma nova proposta para criar sentidos.

A proposta específica de Rodari é exemplificada pelo binómio formado pelas palavras cão e armário.

Rodari forma "o cão com o armário"; "o armário do cão"; ou "o cão no armário".

Um bom número de perguntas podem ser formuladas em relação a cada uma das combinações, e, embora nem todas elas possam ser as sementes ou a luz de uma história interessante, as combinações resultam como um exercício de estímulo para a imaginação.



## Exercício

Raiz + Estrela  
Vaca + Revólver



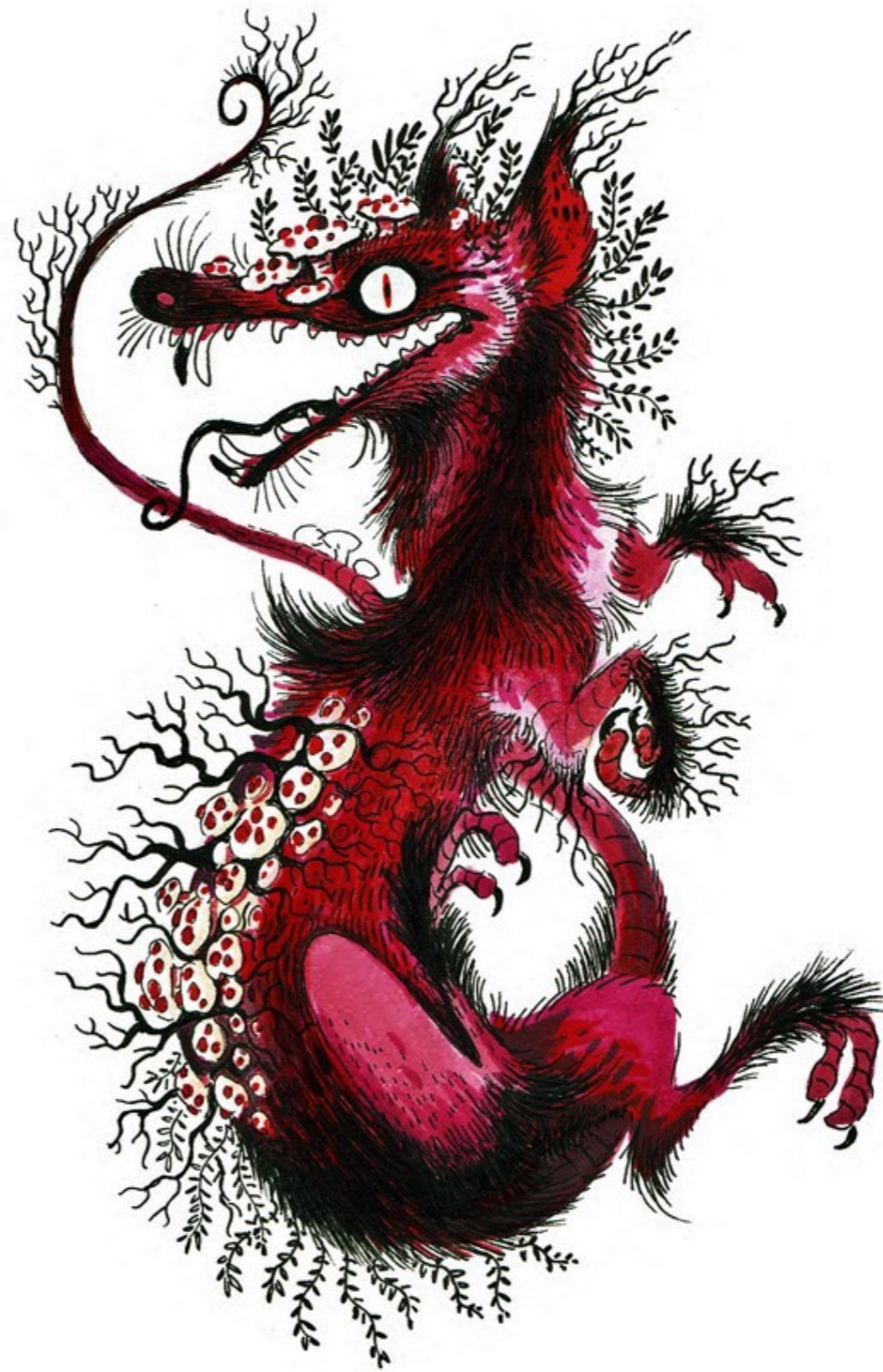
Gerar ideias



## Explorar

Conceitos  
Imagens  
Possibilidades





## Para a aula 02

-Para servir de base para a realização de uma ilustração, a ser aplicada num poster A3, pesquisem e escolham um **género literário**, de entre os seguintes: **Fábula, Comédia, Romance ou Tragédia**.

-Identifiquem **duas palavras** a partir das quais se possa criar um Binómio Fantástico.

Nota: Na aula 2 serão dadas mais indicações para a realização do exercício. Serão precisos materiais para a criação de esboços e ilustração. O uso de um diário gráfico pode ser uma boa opção.

**BOM TRABALHO!**



# GeN

## Aula 02

Nuno Fragata Marques  
DGM 2023/2024

## EXERCÍCIO: REGRAS

- 1
  - Escolha de um género literário (Fábula, Comédia, Romance ou Tragédia)
  - Identificação/Escolha de duas palavras que possam dar origem a um Binómio fantástico
  
- 2
  - **ATENÇÃO:** Não podem escolher nenhuma das duas palavras que identificaram, é obrigatória a escolha de palavras diferentes, de entre as propostas pelos colegas.
  
- 3
  - Que possibilidades de Binómio Fantástico surgem? Qual a melhor possibilidade a favor da criação de um conceito? Qual servirá melhor o género literário escolhido?
  
- 4
  - Que ilustração surge? Feita com que materiais/técnica (porquê)? Que pistas visuais precisa de ter para poder ser lida e compreendida?

## Oulipo

O que viria a ser chamado OULIPO surge em 1960 num colóquio dedicado ao escritor Raymond Queneau, sendo um movimento iniciado por Raymond Queneau (1903-1976) e por François LeLionnais (1901-1984).

Oulipo surge como uma literatura abstracta apoiada na elegância de processos baseados em regras concetuais, em sistemas de **restrições** estruturais.

Lionnais e Quenuau acreditavam no potencial profundo de um poema produzido dentro de uma estrutura ou fórmula e que, **se feito de uma forma divertida**, os resultados poderiam ser infinitos.

***O*Uvroid de *L*itterature *P*Otentielle**  
(Oficina de Literatura Potencial)

O que é o OULIPO.

OULIPO? O que é isso? O que é isso? O que é OU? O que é LI? O que é PO?

OU é OUVROIR, uma oficina, um atelier. Para fabricar o quê? ALI.

LI é literatura, o que lemos e o que apagamos. Que tipo de LI? ALIPO.

PO significa **potencial**.

Literatura em quantidade ilimitada, potencialmente produtiva até o fim dos tempos, em grandes quantidades, infinita para todos os propósitos práticos.

QUEM? Em outras palavras, quem é responsável por esse empreendimento sem sentido?

Raymond Queneau, um dos fundadores e François Le Lionnais, co-pai e amigo fundador, e primeiro presidente do grupo.

O que fazem os Oulipianos, os membros de OULIPO (Calvino, Perec, Marcel Duchamp e outros, matemáticos e literários, literários matemáticos e matemáticos escritores)? Eles trabalham.

Certamente, mas em quê? Em fazer avançar o LIPO.

Certamente, mas COMO?

Inventando **restrições**. Restrições **novas e antigas, difíceis** e menos **diifíííceis** e também **muuuiito díííííceis**.

A literatura Oulipiana é uma LITERATURA SOB CONTRIÇÕES.

E um AUTOR oulipiano, o que é isso?

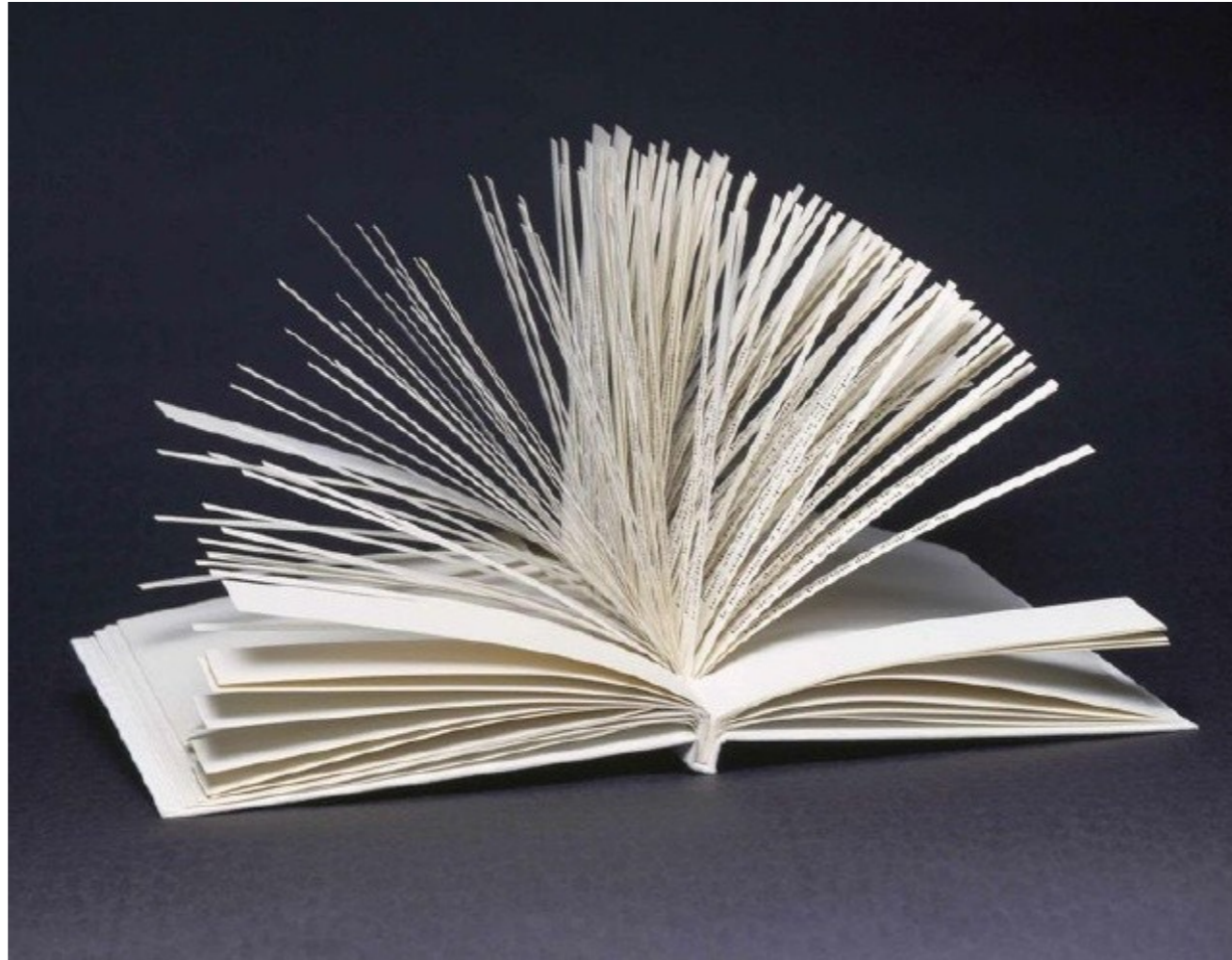
É "**um rato que constrói o labirinto que ele propõe deixar**".

Um labirinto de quê?

De **palavras**, de **sons**, de **frases**, de **prosa**, de **poesia**, e tudo isso...



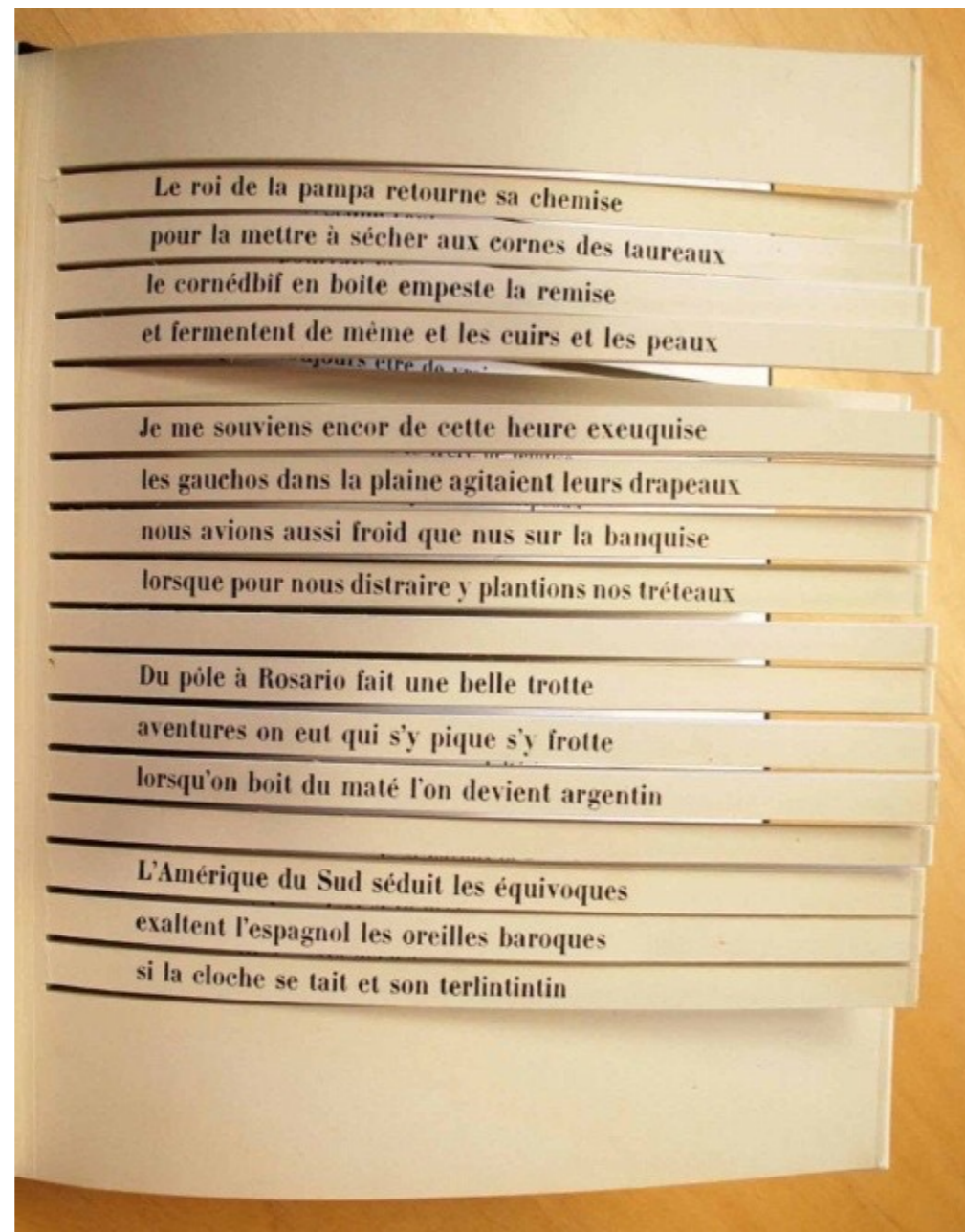
Jean Lescure, "Envelopes ilustrados enviados a Raymond Queneau" ©Oulipo Fund



Raymond Queneau, "Cent mille milliards de poèmes" (1961) © éditions Gallimard, 1961, BnF, Arsenal

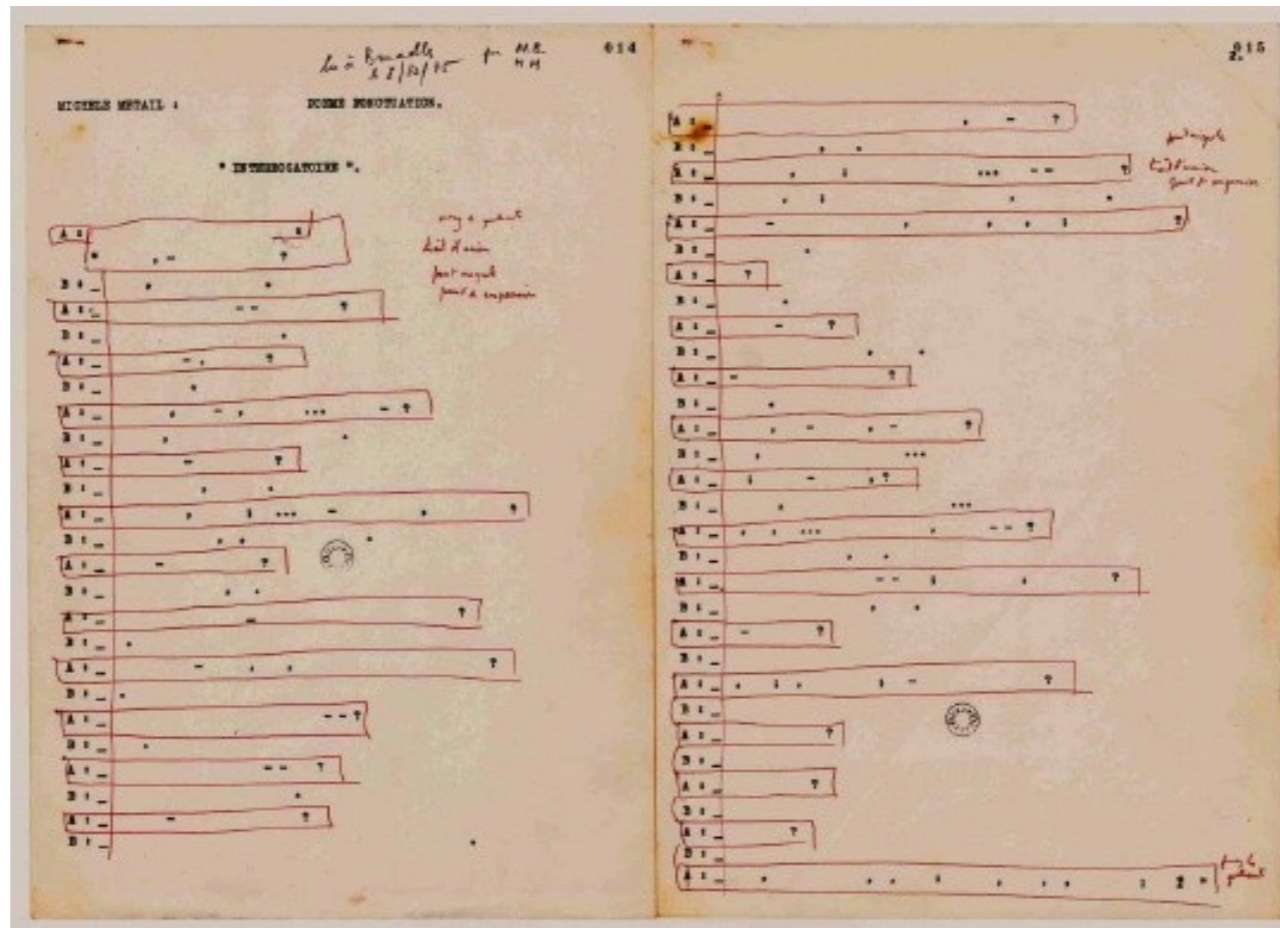
O Oulipo joga com combinações / permutações poéticas generativas, perspectivas alternativas que oferecem novas leituras poéticas.

No livro de 1961 "Cent mille billion de poèmes" (Cem Mil Milhões de Poemas) de Raymond Queneau, é aplicada uma metodologia física, de modo a chegar a uma nova e sugestiva abordagem ao material poético.



Raymond Queneau (1903–1976), *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Gallimard, 1961. Courtesy of University of Arizona Libraries, Special Collections

## Outros exemplos de trabalho OULIPO



Michèle Métail "Punctuation Poem" (October 1975) © Michèle Métail Life

Stephen Lécroart "Valeurs" mudando a ordem dos quadrados muda-se a história



BD fita de Moebius by Etienne Etienne Lécroart © Lécroart

## Exercícios OULIPO (Exemplos)

### OULIPO : N + 7

Embora a poesia e a matemática muitas vezes pareçam ser áreas de estudo incompatíveis, a filosofia da OULIPO procura conectá-las.

Na fórmula "N + 7", o escritor parte de um poema pré-existente e substitui cada substantivo do poema pelo substantivo que aparece sete nomes a seguir no dicionário. É tomado cuidado para garantir que a substituição não seja apenas uma derivada composta do original, ou compartilhe uma raiz semelhante, mas que seja uma palavra totalmente diferente. Os resultados podem variar amplamente, dependendo da versão do dicionário que se use.

Ao aplicar a regra N + 7 ao poema de Wallace Stevens "The Snow Man", obtém-se um novo poema chamado "The Soap Mandible"

## The Snow Man

One must have a mind of winter  
To regard the frost and the boughs  
Of the pine-trees crusted with snow;

And have been cold a long time  
To behold the junipers shagged with ice,  
The spruces rough in the distant glitter

Of the January sun; and not to think  
Of any misery in the sound of the wind,  
In the sound of a few leaves,

Which is the sound of the land  
Full of the same wind  
That is blowing in the same bare place

For the listener, who listens in the snow,  
And, nothing himself, beholds  
Nothing that is not there and the nothing that is.

## The Soap Mandible

One must have a miniature of wisdom  
To regard the fruit and the boulders  
Of the pinions crusted with soap;

And have been colic a long time  
To behold the junkyards shagged with Idaho,  
The spun-yarn rough in the distant gloom

Of January surgery; and not to think  
Of any mishap in the south of the winter,  
In the south of a few lectures,

Which is the south of the language  
Full of the same winter  
That is blowing in the same bare plague

For the lithographer, who listens in the soap,  
And, now himself, beholds  
Now that is not thermal and the now that is.

Wallace Stevens, "The Snow Man" from The Collected Poems of Wallace Stevens.  
Copyright © 1954 by Wallace Stevens and renewed 1982 by Holly Stevens. Used by permission of Alfred A. Knopf,  
an imprint of the Knopf Doubleday Publishing Group, a division of Random House LLC. All rights reserved.  
Source: Poetry magazine (1921)

### **OULIPO : Rima do olhar**

Restringir num poema as rimas para que satisfaçam o olhar e não o ouvido.

Rima do olhar refere-se a uma semelhança na ortografia entre palavras, e não a uma semelhança na fonética. Visualmente as palavras são semelhantes, mas são pronunciadas de forma diferente e, portanto, não geram uma rima auditiva. Palavras que parecem iguais mas que soam diferentes.

### OULIPO : **Rima do olhar**

Restringir num poema as rimas para que satisfaçam o olhar e não o ouvido.

Rima do olhar refere-se a **uma semelhança na ortografia entre palavras**, e não a uma semelhança na fonética. Visualmente as palavras são semelhantes, mas são pronunciadas de forma diferente e, portanto, não geram uma rima auditiva. Palavras que parecem iguais mas que soam diferentes.

Exemplos de substituição de palavras (em inglês):

slaughter : laughter

brow : crow

dough : rough

rouge : gouge

love : prove

### Exemplo de Rima do Olhar

“Husband,” says Joan, “’tis plain enough  
That Roger loves our daughter;  
And Betty loves him too, although  
She treats his suit with laughter.”  
For Roger always hems and coughs,  
While on the field he’s ploughing;  
Then strives to see between the boughs,  
If Betty heeds his coughing.

Charles Carroll Bombaugh, Gleanings for the Curious from the Harvest-Fields of Literature, 1890

Se os resultados destas fórmulas são estranhos, ininteligíveis ou parecem muito drásticos, os autores OULIPO argumentariam que, durante gerações, os poetas estabeleceram a si mesmos restrições estruturais, do soneto à sestina\*.

\*Uma forma complexa de versos, geralmente sem rima, que consiste em seis estrofes de seis linhas cada e um terceto de três linhas. As palavras finais da primeira estrofe são repetidas numa ordem diferente das palavras finais em cada uma das cinco estrofes subsequentes; o terceto final contém todas as seis palavras, duas por linha, colocadas no meio e no final das três linhas. O padrão de repetição é fixo.  
<http://www.literarydevices.com/sestina/>



### **Para a aula 03**

-A partir de pesquisa e da identificação de um **poema pré-existente** à vossa escolha e das possibilidades dadas pelo exercício **Rima do olhar**, alterem o poema original de modo a criar novos significados. Os novos significados devem criar relações com a ilustração que estão a desenvolver tendo por base o Binómio fantástico.

-Este novo poema e a ilustração que estão a realizar serão organizados na vossa composição poster A3.

-A escrita deve revelar/adicionar significado à ilustração e vice-versa, sendo apresentados no poster como dois elementos separados.

Nota: Poster A3, ilustração (imagem) + Rima do olhar (texto). A forma como surgem compostos ou em interação será importante para o modo como o leitor irá apreender/compreender a mensagem (Composição).

**BOM TRABALHO!**

#### Info online

<http://capitulo1.es/binomio-fantastico-gianni-rodari>

<https://www.escribircanciones.com.ar/icomos-escribir-canciones/1802-tecnicas-de-escritura-el-binomio-fantastico.html>

<https://pt.scribd.com/document/251843046/The-Oulipo-Group-s-Generative-Word-Games>

(<http://oulipo.net/fr>)

<http://www.languageisavirus.com/creative-writing-techniques/oulipo.php#.WpXabmbBIUR>

<http://shaulaevans.com/eye-rhymes/> <https://gulbenkian.pt/descobrir/professores/construcao-de-narrativas/>

# Aula 03

Nuno Fragata Marques  
DGM 2023/2024

# GeN



Comunicar por imagens | Comunicar com imagens

Estando a trabalhar com signos, trabalhamos com “elementos que significam algo para alguém”.

**Signo** - Uma representação de algo a que atribuído significado, sentido.

**Sentido** - Uma compreensão, um estímulo que gera compreensão, construída pela relação construída entre o “Eu” e “algo/outro”.

**Criando sentido, cria-se um signo.**

O Signo é composto por:

**Significante** - o seu aspeto sensorial.

**Significado** - o seu aspeto compreensível.

**Significação** - a relação criada entre a perceção e o entendimento.

São **Signos**:

Os **Ícones** - Signos facilmente reconhecíveis, guardam uma relação direta de semelhança com o que representam (fotografias, filmes, estátuas, representações figuradas...)

Os **Símbolos** - Signos mais complexos, não guardam relação de semelhança com o que representam (logotipos de marcas, símbolos matemáticos,...)

Os **Índices** - Signos que criam relação pela experiência adquirida (pegadas na areia que indicam a passagem de alguém, nuvens negras que indicam chuva,...)

**Coração**

**Ícone**



**Símbolo**



**Índice**



Uma imagem | Uma história







Contar uma boa história/conseguir contar uma boa história requer previsão e planeamento.

## **Pensando a imagem enquanto ilustração.**

Uma boa ilustração, com narrativa, é coreografada, é construída. Uma boa ilustração resulta de um processo que caminha de um conceito para uma expressão, de grandes formas para detalhes, de uma ideia até a uma conclusão.

**Que história estará a imagem a contar?**

**Como contar a história de forma efetiva?**

Composição e Narrativa



Composição e Narrativa complementam-se.

Para que tal aconteça há que definir o **Foco ou Ponto de interesse**.

A imagem a criar será como um momento registado, um instantâneo que transmite circunstâncias.

Há que definir logo de início o que será mais importante na imagem: será uma determinada figura?

Um determinado objeto? Uma determinada ação? \*

Esta procura/definição ajudam a encontrar o foco, que por sua vez ajuda a definir a composição e a narrativa, por irem ser criados a seu favor.

\* Poderá ser uma textura , uma localização, uma emoção. Ao ser encontrado, o foco cria sentido para tudo o resto.

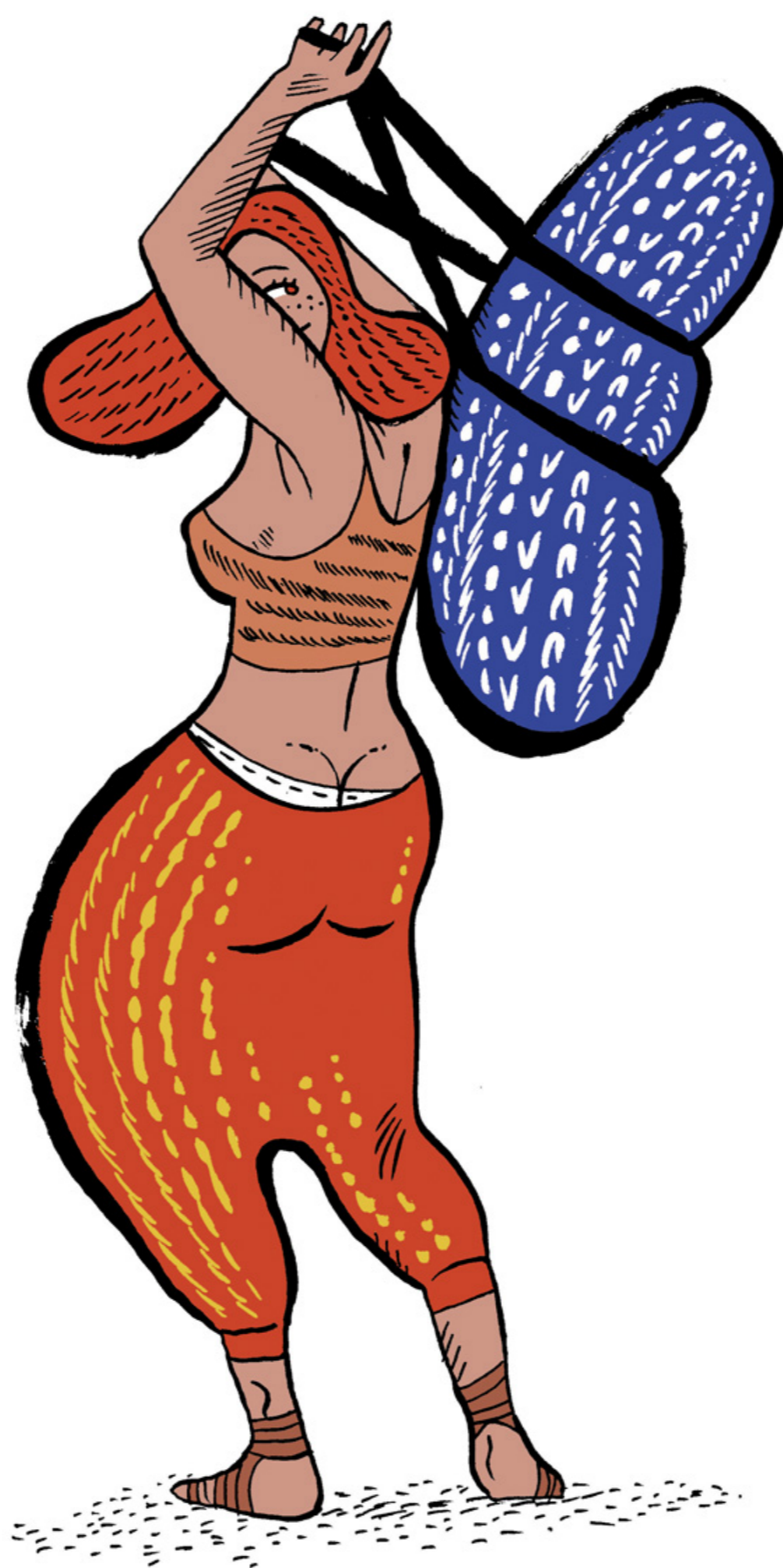
O contraste é uma excelente forma de intensificar um elemento.

Acentuar o contraste no foco ou perto/junto do foco, seja pela cor, pela textura, pela escala, pelo detalhe, ou pelo movimento angular criará importância, interesse, destaque, direção para o olhar.

O centro do nosso campo de visão consegue captar o maior detalhe , cor, contraste e profundidade. A Visão periférica capta maioritariamente o movimento. Compreender esta dinâmica ajuda a direcionar o espectador para uma leitura direcionada de informação/detalhes/pistas, pois o próprio funcionamento da visão leva a isso.



Nuno Saraiva. "Diz-me que festival usas, dir-te-ei quem és" Capa para o [ÍPSILON](http://www.ipsilon.pt), Público









Exemplo de elementos-chave que se podem ter em conta ao “encenar” uma imagem/ilustração

O **espaço** da ação - deve definir/fornecer pistas para a época em que se passa a ação, estatuto social, localização,...

O **vestuário** - deve definir/fornecer pistas para a época em que se passa a ação, estatuto social, profissão, status, idade, carácter da personagem, género,...

A **tipologia** da personagem - tipos específicos e reconhecíveis de pessoas, representados de formam mais natural ou mais exagerada podem denunciar especificidades como idade, raça, profissão, personalidade,...

A **composição** - a forma como as personagens surgem enquadradas e compostas dentro da imagem, sendo a mais importante a mais proeminente e a menos importante a mais discreta...

A **cor** - A perceção da cor (apesar de ser uma perceção variável consoante o contexto cultural e geográfico) denota localização, status, hierarquia, para além de ter associada valor simbólico...

**Especificidades** (objetos específicos) - que, pertença de personagens específicas, denotam profissão, Personalidade, período, localização,...

A **linguagem corporal** - expressões faciais e físicas das personagens que denunciam estado de espírito, intenção, capacidades físicas, carácter, estado psicológico, status, idade,...

Encenação/**Drama** - A ação/situação que está em progresso, em que as personagens se vêem envolvidas, encenada como ações-reações criadoras de significado...

**BOM TRABALHO!**

## Para o Poster A3 **Exercício I**

- **Ilustração (Conceito criado a partir do Binómio fantástico)**
- **Poema (Rima do olhar)**

- **Formato Poster A3.**

-A escrita deve revelar/adicionar significado à ilustração e vice-versa, sendo apresentados no poster como dois elementos separados.

Nota: Poster A3, ilustração (imagem) + Rima do olhar (texto). A forma como surgem compostos ou em interação será importante para o modo como o leitor irá apreender/compreender a mensagem (Composição).

**Para a aula 04**

**-Exercício II - Ilustração animada** (Um conceito comunicado para as redes sociais, ilustração com movimento). Escolher um dos princípios básicos do Design gráfico:

- Alinhamento
- Repetição
- Contraste
- Hierarquia
- Equilíbrio / Equilíbrio com tensão

**Apontar ideias e esboços sobre como ilustrar o princípio escolhido e como o comunicar numa rede social, a partir da adição de movimento/animação.**



Construção de um processo narrativo, a partir de diversas linguagens:  
a ilustração, a fotografia, a banda desenhada, a animação, o video.

Imagens contam histórias recorrendo a pistas visuais ou a signos, organizados de modo a transmitir uma mensagem.

Comunicar por imagens | Comunicar com imagens

GIF animado



O GIF animado (Graphics Interchange Format)

Foi introduzido pela primeira vez em 1987 pela CompuServe, sendo adotado para utilização nas primeiras páginas da web, majoritariamente em banners.

Hoje em dia, os GIFs são assumidos por criadores como uma forma de comunicação cotidiana (“GIFs de reação”) e mesmo usados no campo da arte, sendo usados por animadores, designers e ilustradores como forma de expressão, usando o recurso a *looping* para explorar ideias e significados.

Série de gifs animados criados por Malika Favre para a Agência Airside, cliente Varoom magazine. Série criada acerca da criação de filmes com *storytelling*/narrativa.

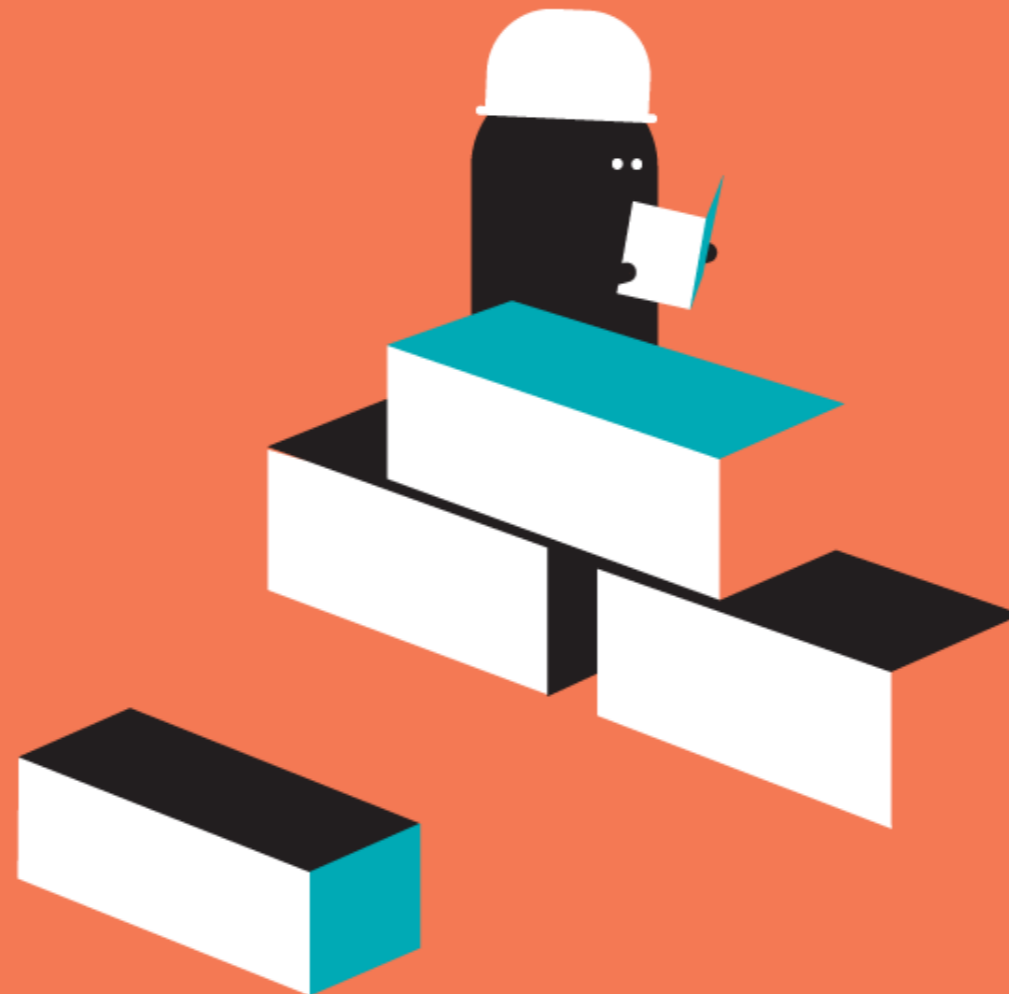
# KNOW YOUR AUDIENCE



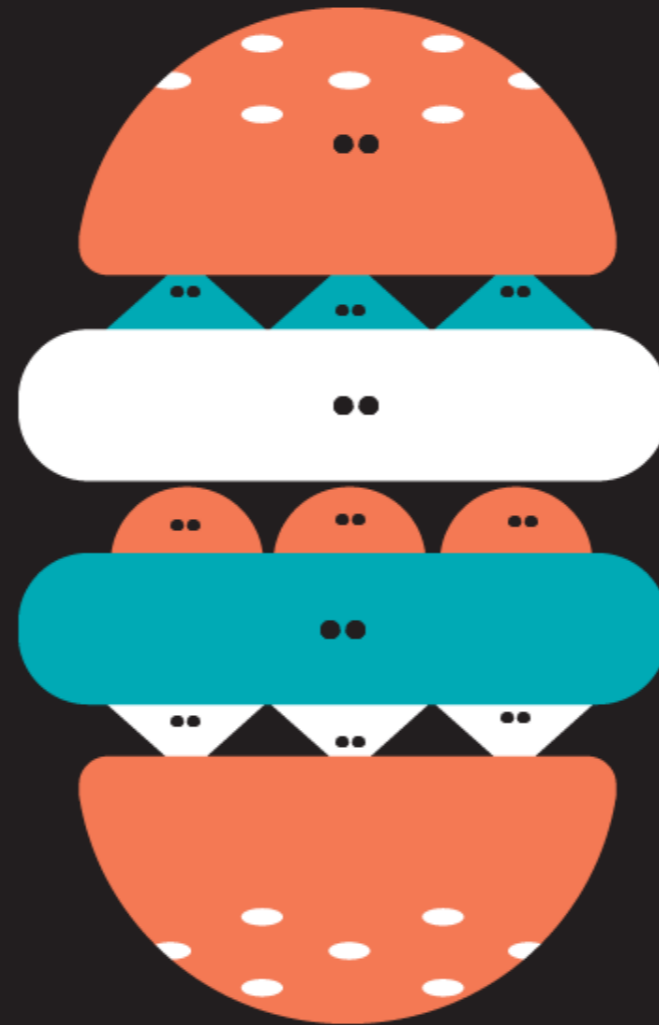
**THINK EDIT  
NOT EPIC**



# BUILD A STRONG FOUNDATION



IT'S LAYERED  
IT WAS MADE  
LIKE THAT



# METAPHORS CAN OPEN DOORS



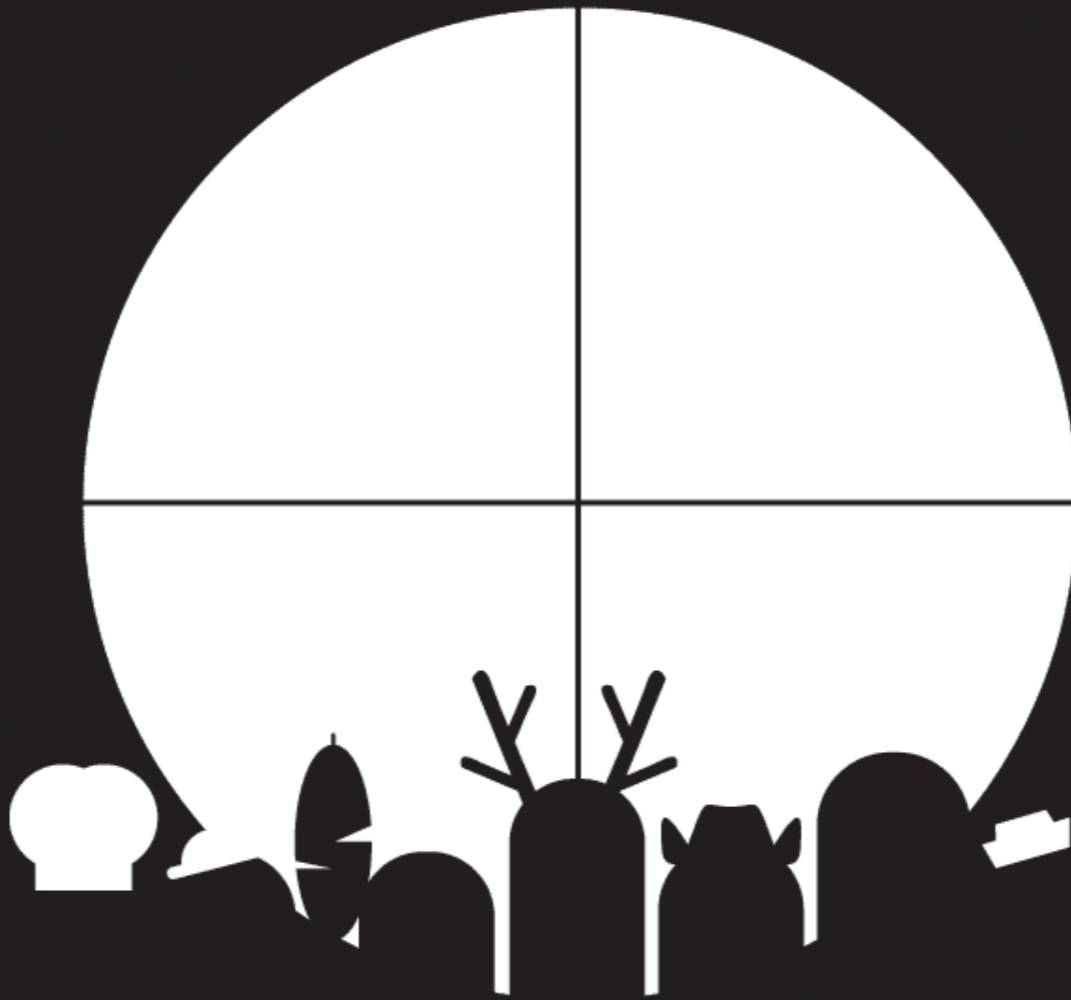
# WRITE A BESTSELLER



**BE INTIMATE  
DON'T  
INTIMIDATE**

..

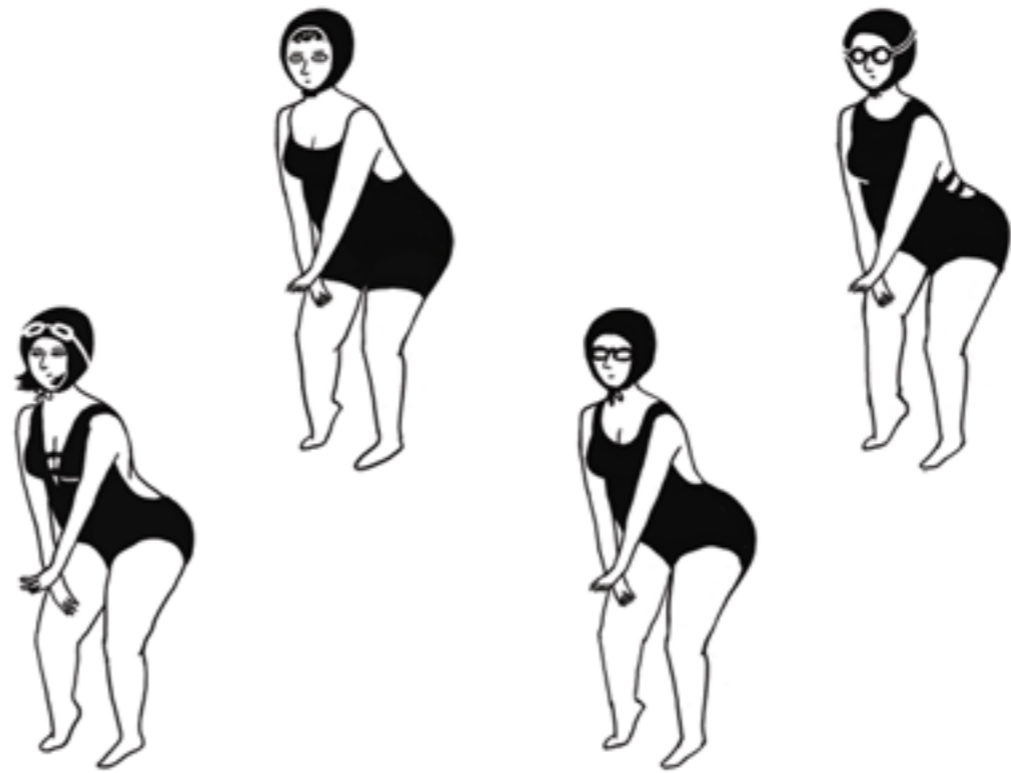
ROLL UP  
ROLL UP



+ exemplos GIFs animados



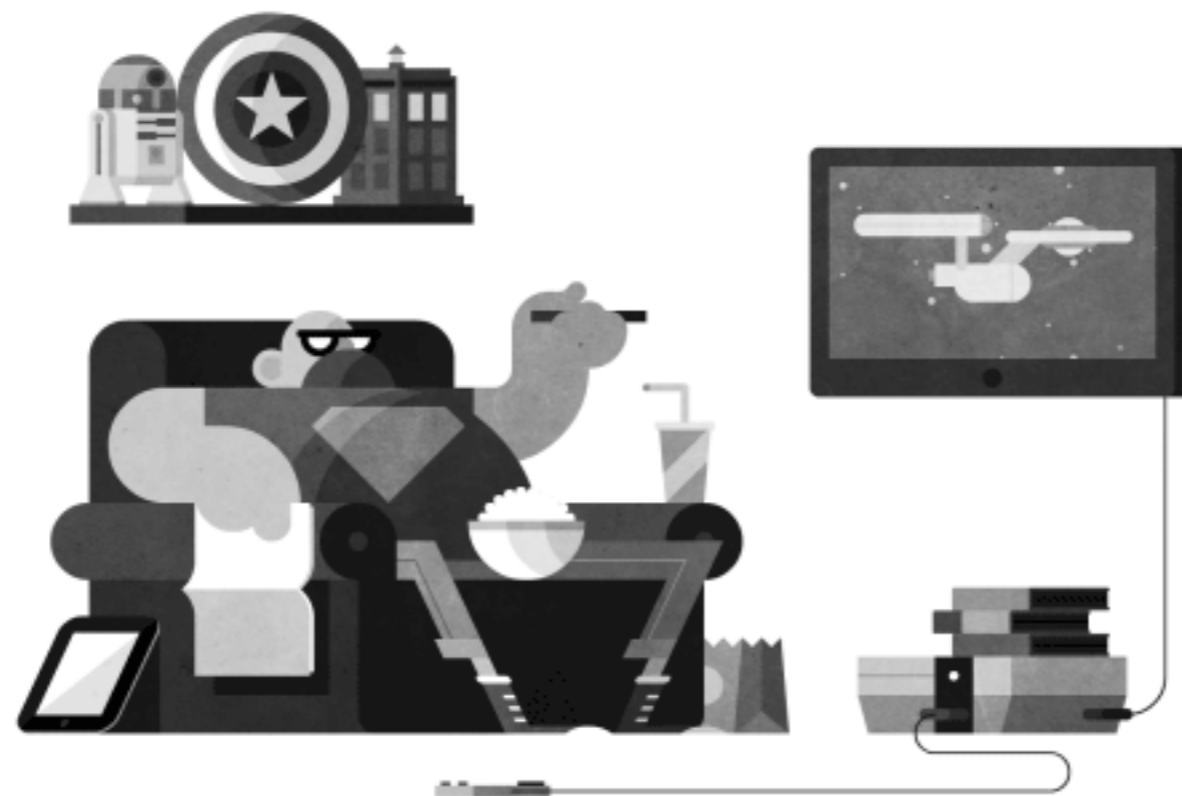
“Producing a GIF is essentially a matter of patience”.  
“I find making them very relaxing.”  
*Laurene Boglio*



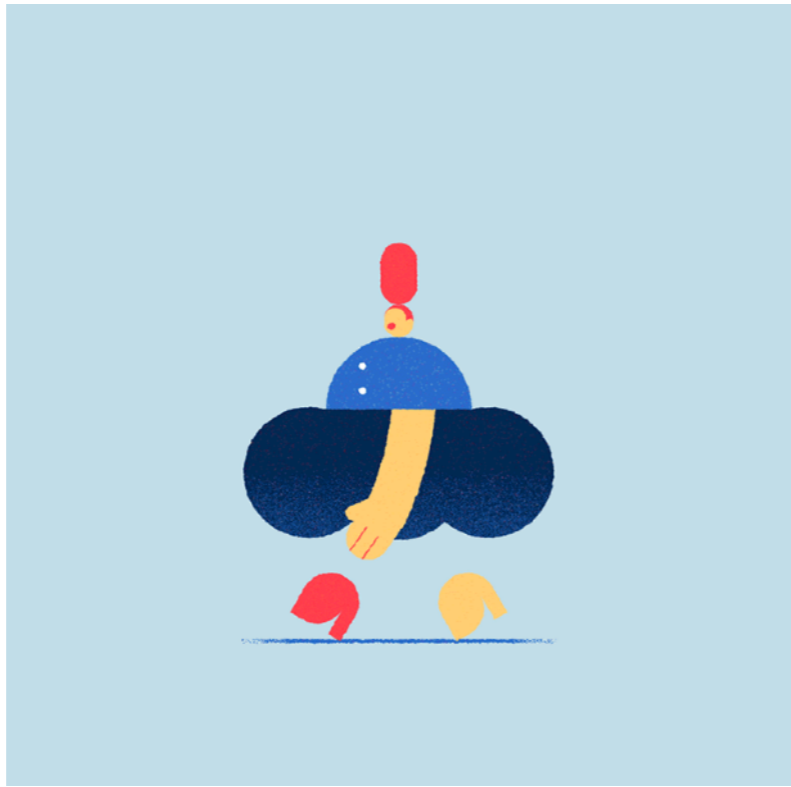
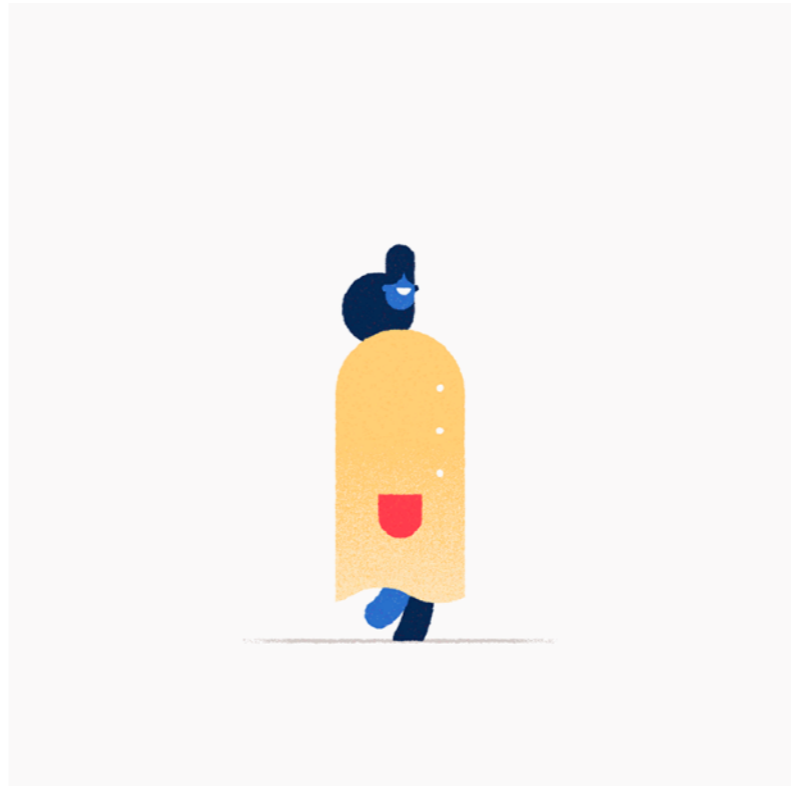
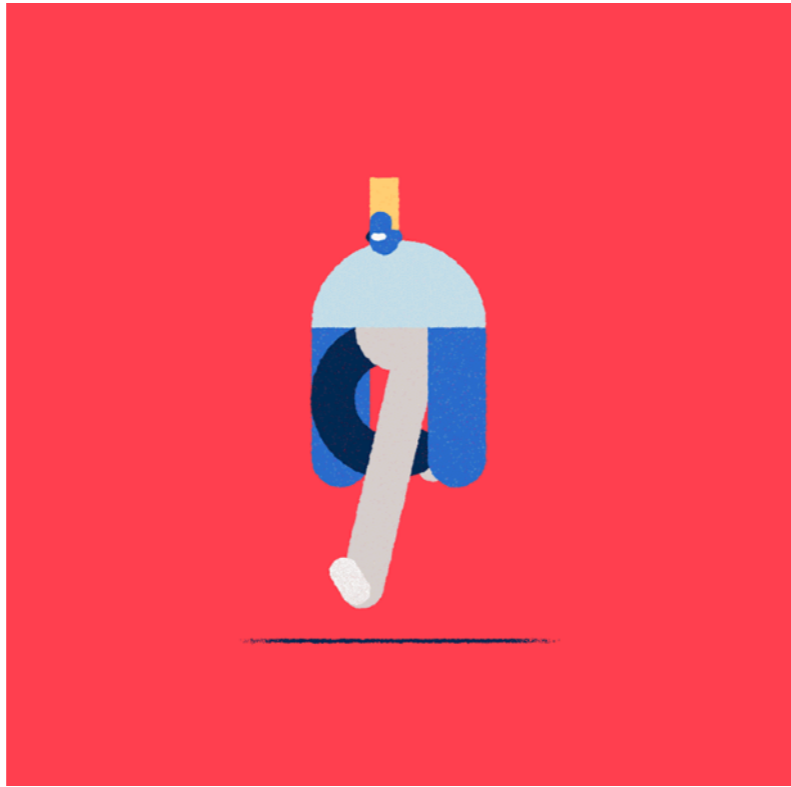
"The trick with animated GIFs is that the final image needs to work as both a still image in print that can stand on its own, and also as an animation online that adds to the meaning or emotional resonance of the image and the story."

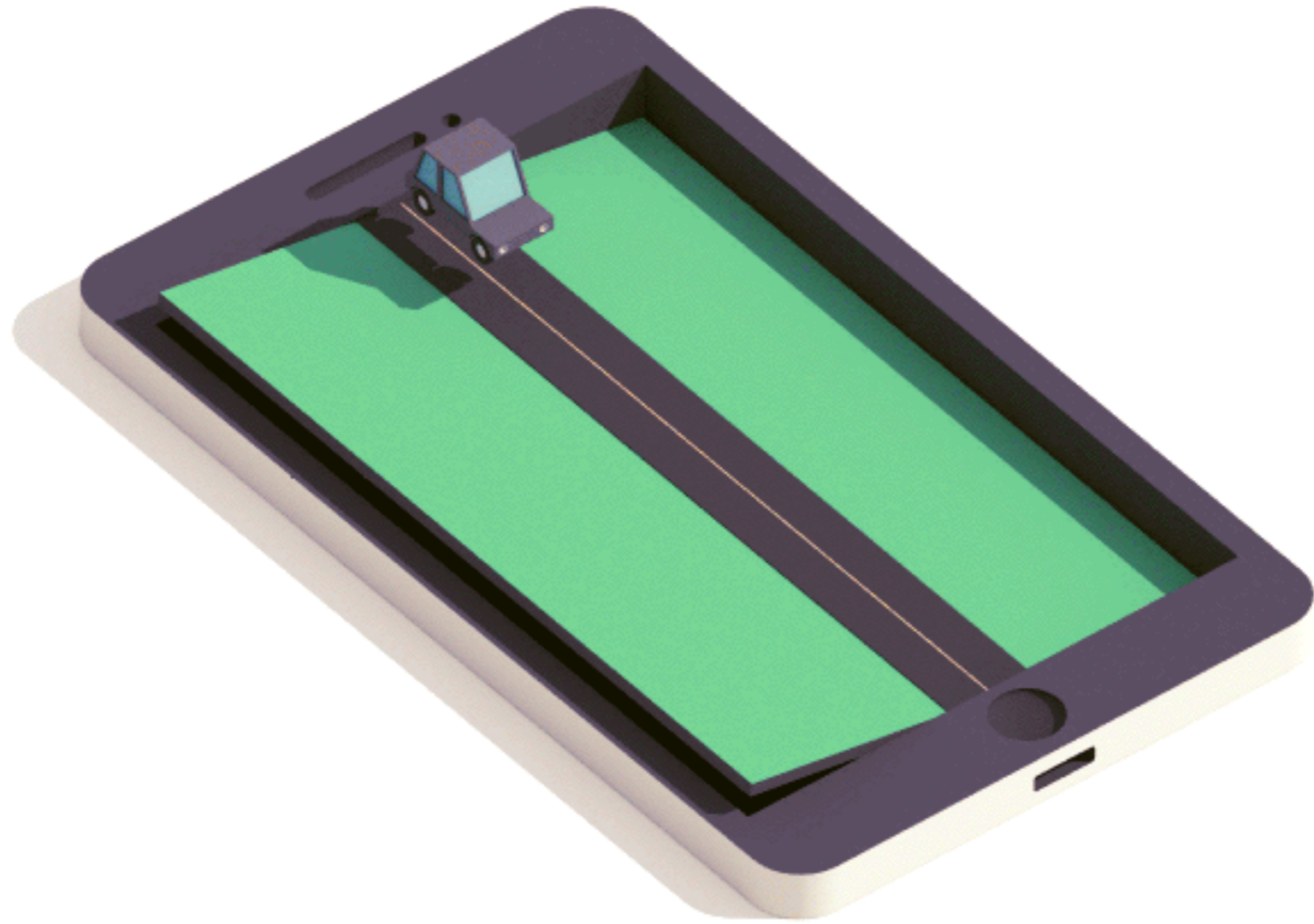
*Erich Nadler, Art director do the Times*

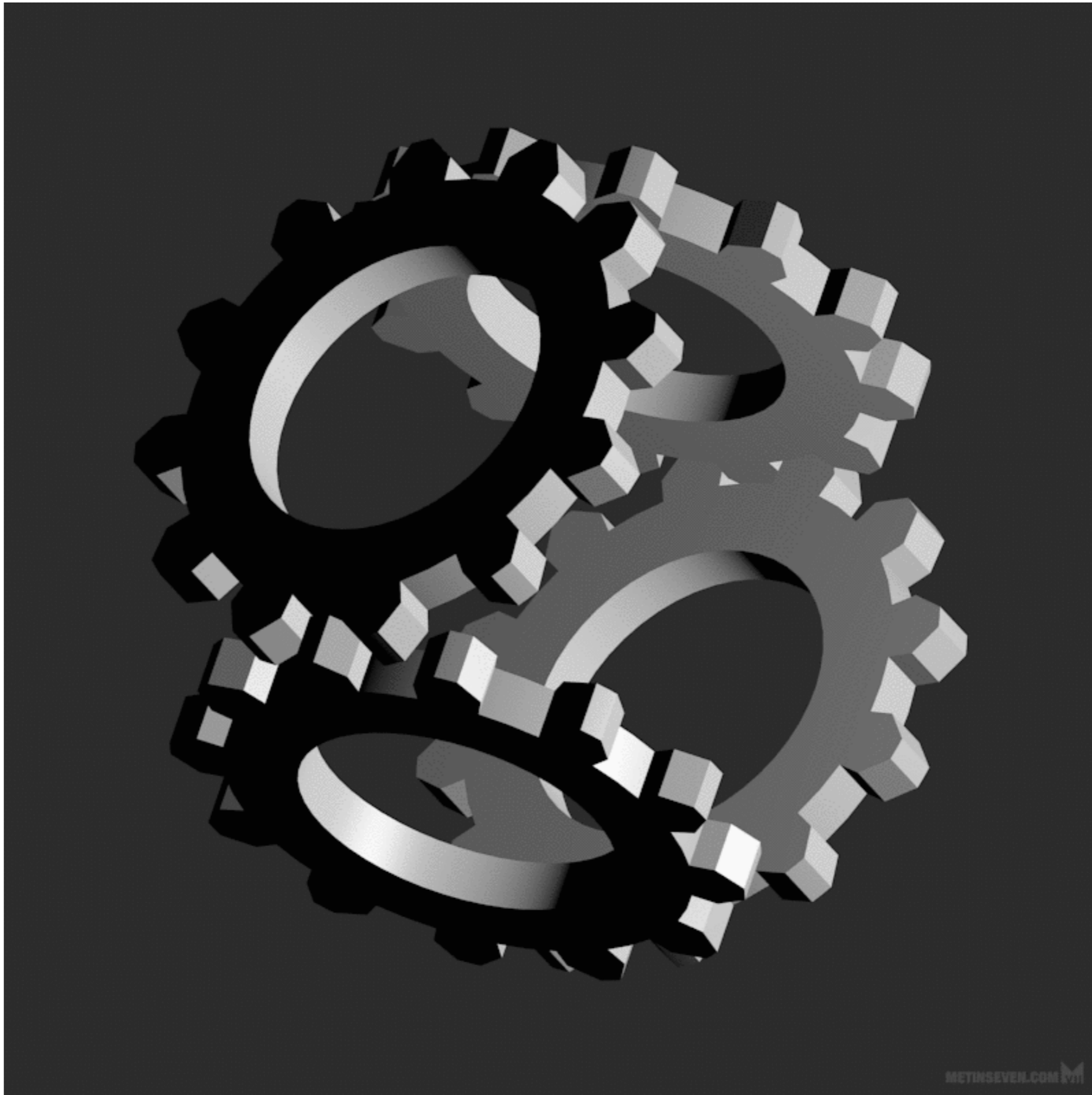
*Imagem: Laurene Boglio*

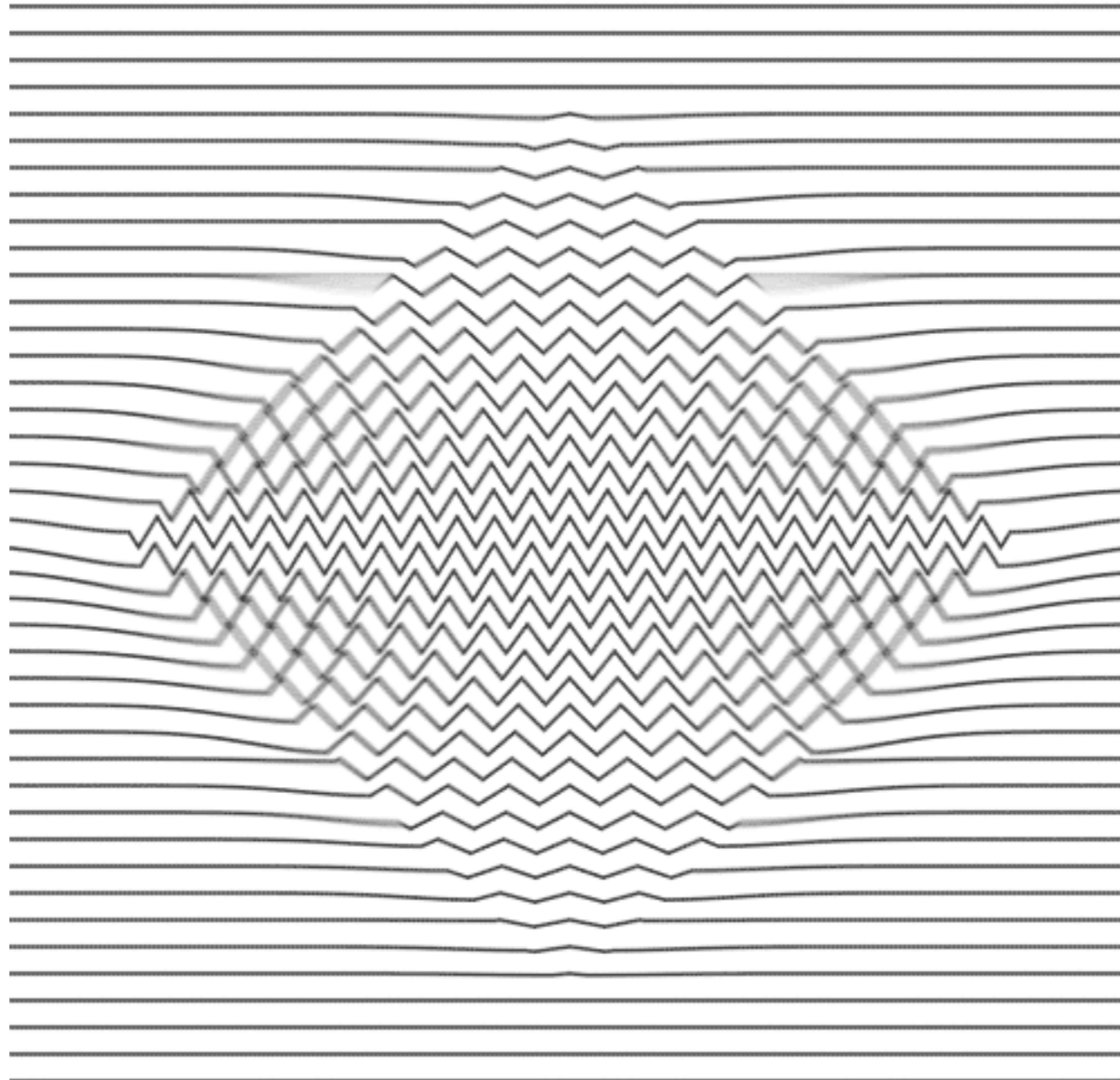


GIF criado para a revista WIRED Italia.  
*Robin Davey*



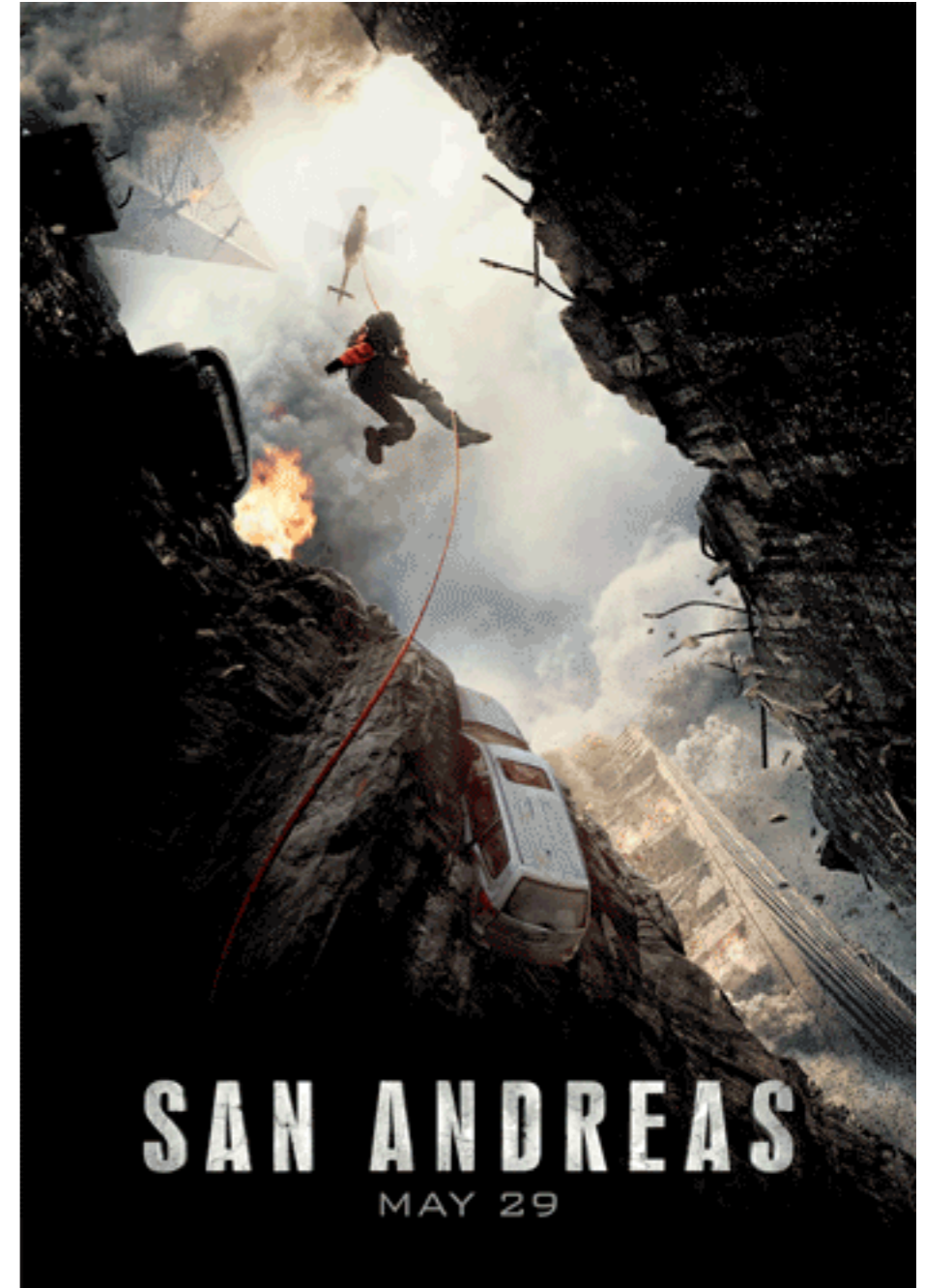






“A ripple in Time”

Web poster I  
Motion poster



**SAN ANDREAS**  
MAY 29

Web poster I  
Motion poster



Recurso a:

- . Animação em loop
- . Overlay de elementos
- . Paralaxe



**Animar é criar movimento e expressão, relacionar formas e comportamentos tendo em conta a mensagem a transmitir e a percepção do espectador. É criar a ilusão de vida, em objetos e em personagens (figurativos ou abstratos).**

- . A palavra “cinema” significa movimento.
  - . Técnica e arte de compor e realizar filmes para serem projetados.
  - . Fixar e reproduzir imagens que criam a impressão de movimento.
  - . A palavra designa também a indústria que produz estas imagens e ainda a sala onde são projetadas as obras cinematográficas.
  - . A origem da palavra “cinema” deve-se também a ter sido o cinematógrafo o primeiro equipamento utilizado para filmar e projetar.
- 
- . Os filmes, ou obras cinematográficas são produzidos através da **captação** de imagens com dispositivos adequados, ou pela sua **criação** utilizando técnicas de animação.
  - . Os filmes são constituídos por uma série de imagens registadas num determinado suporte e organizadas em sequência, chamadas fotogramas.
  - . Quando projetadas de forma rápida e sucessiva, as imagens provocam no espectador a **ilusão** de observar movimento.

- . Cinema de animação será a arte de criar a ilusão de movimento, imagem a imagem.
- . O artifício de animar imagens estáticas é dado pela produção e registo em sequência de desenhos ou deslocações e alterações de formas num espaço.
- . Cada fotograma de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado por computação gráfica, por fotografia, digitalização de imagem desenhada, ou ainda pelo registo fotográfico sucessivo de pequenas alterações a um modelo tridimensional.
- . Com os fotogramas ligados entre si, a sucessão de imagens permite a ilusão de movimento.
  
- . A ilusão de movimento é criada, por as diferenças entre cada imagem numa sequência levarem a noções como rapidez ou lentidão, movimento de aceleração, desaceleração ou constante.
- . A ideia de movimento é uma ilusão criada pelo cérebro, por este não ter capacidade para processar cada imagem individualmente.

. O filme de animação cria sequências animadas com técnicas e métodos próprios, que cada autor usa de forma a criar e explorar uma história.

. O cinema de animação cria a ilusão de movimento a partir da criação e manipulação de imagens estáticas enquanto o cinema capta a ação real, o movimento dos atores, dos objetos ou das câmaras usadas para registrar as imagens.

# Criação da ilusão de movimento

## Representação de movimento



Giacomo Balla, *Dinamismo di un Cane al Guinzaglio*, 1912

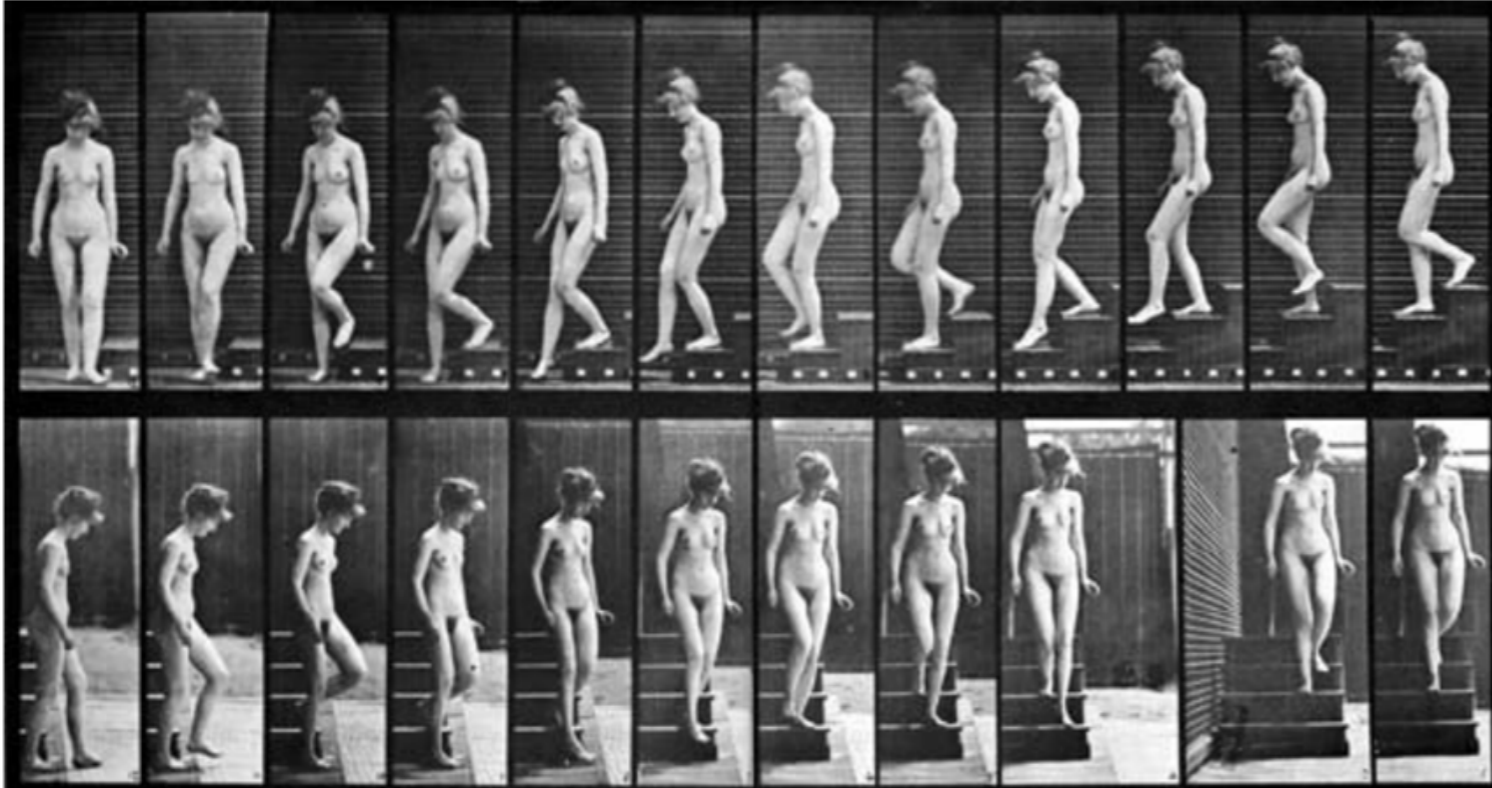


Marcel Duchamp, *Nu descendant l'escalier*, 1912

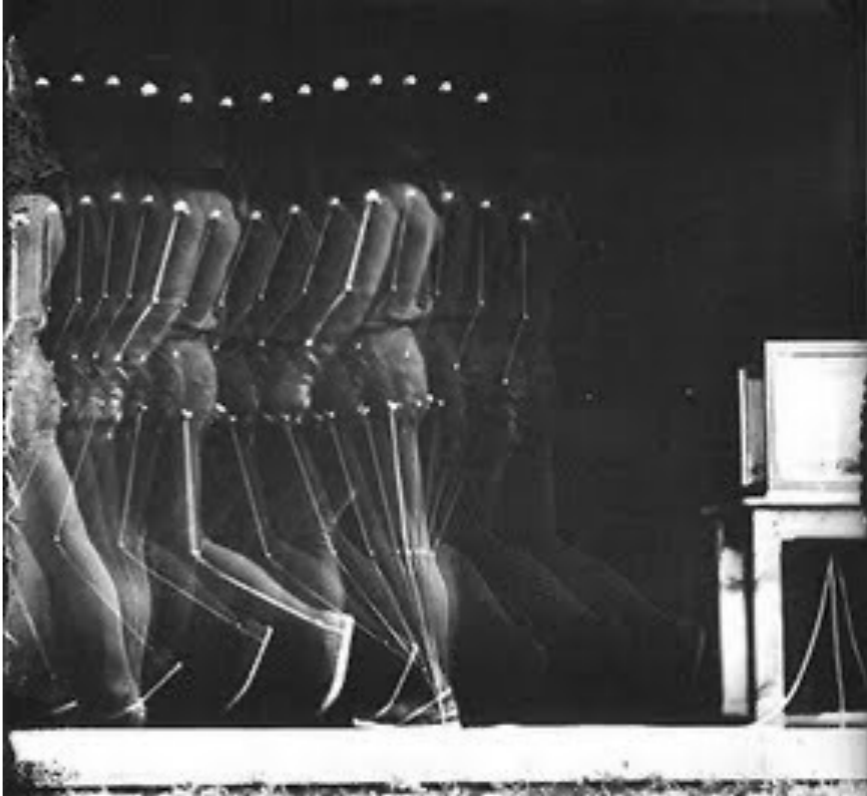


Francis Picabia, *Music is like Painting*, 1915

# Estudos fotográficos sobre o movimento



Eadeward Muybridge, *Photographic Studies of Motion*, 1884-1887



Étienne-Jules Marey, *Chronophotography Homme qui marche*, 1890-91

# Trabalhar a partir do movimento real

Fotografia/Frame & Rotoscopia



Fleischer Studios, *Betty Boop*, 1932



Norman McLaren, *Pas De Deux*, 1968

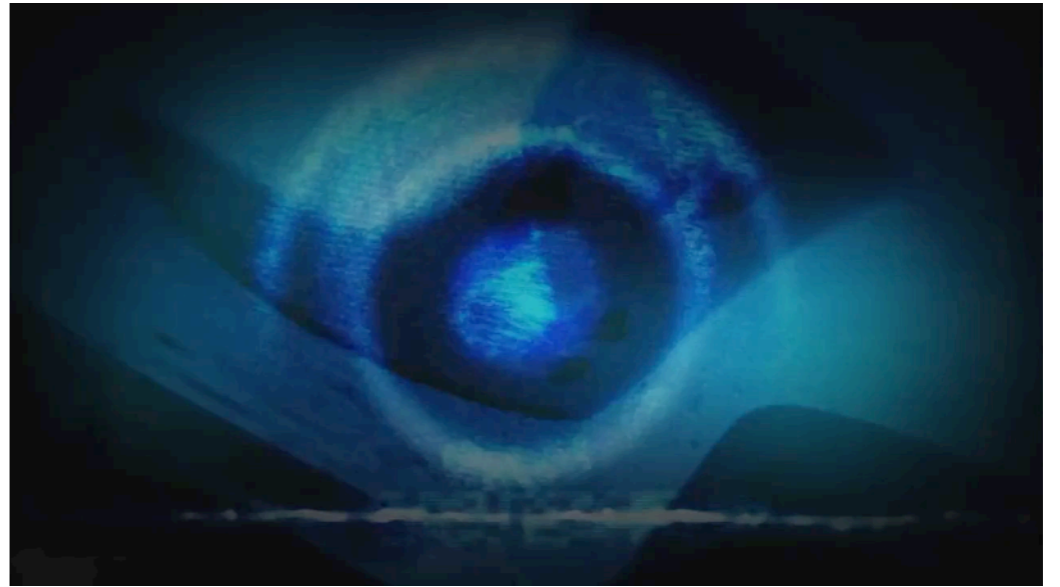
# Trabalhar a partir do movimento real

Fotografia/Frame & Rotoscopia



The Flowers of Evil, *Haku No Hana*, 2013

[https://www.youtube.com/watch?v=r\\_1tx1FT95Q](https://www.youtube.com/watch?v=r_1tx1FT95Q)

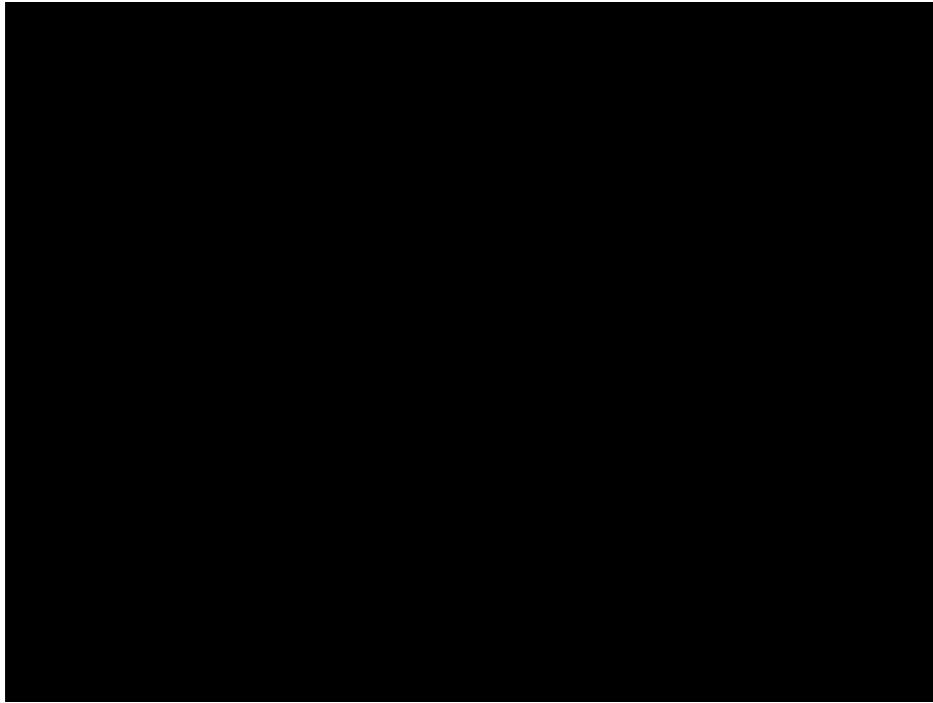


*Kowabon*, 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=kEsVWhae4Mo>

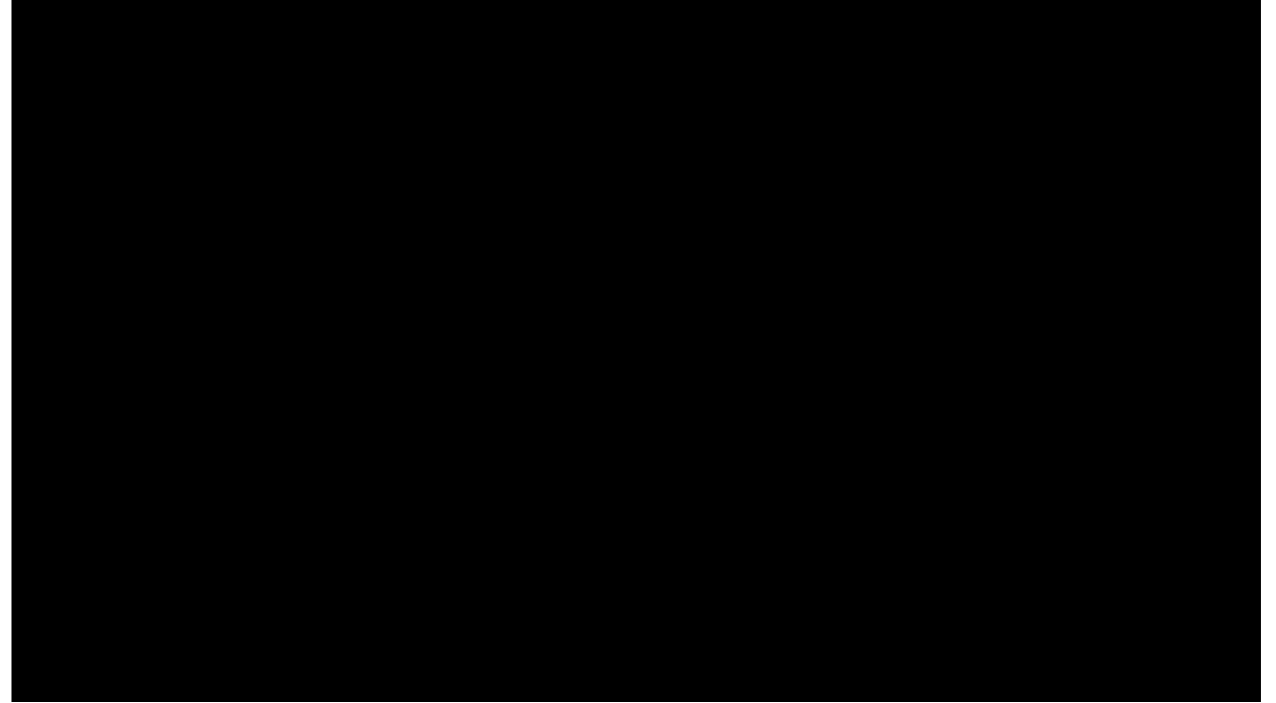
# Trabalhar a partir do movimento real

Fotografia/Frame + Rotoscopia



Elvis Costello and The Attractions, *Accidents Will happen*, 1979

[https://www.youtube.com/watch?v=aU\\_zMvaX05Q](https://www.youtube.com/watch?v=aU_zMvaX05Q)



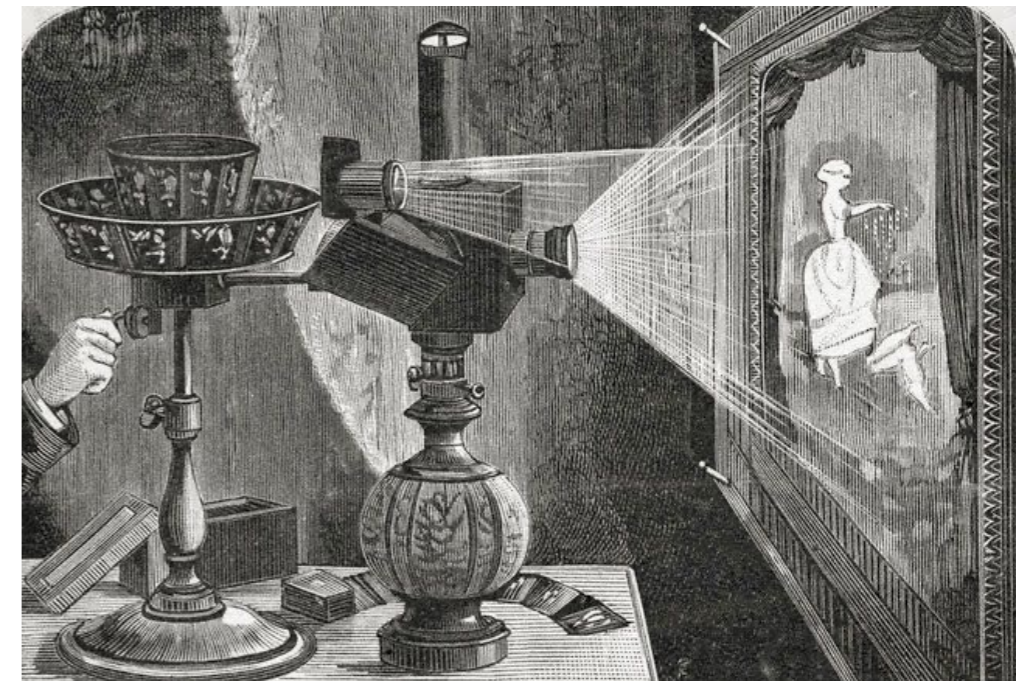
Dire Straits, *Brothers in Arms*, 1985

<https://www.youtube.com/watch?v=jhdFe3evXpk>

**“Animation is not the art of drawings-that-move but the art of movements-that-are-drawn”**

Norman McLaren

- . O cinema de animação tem origem anterior ao cinema de imagem real.
- . Em 1892, três anos antes dos irmãos Auguste Lumière e Louis Lumière terem feito a primeira projeção pública de cinema de imagem real, Émile Reynaud apresenta Pantomimas Luminosas, no seu Teatro Óptico.



- . O Teatro Óptico era uma evolução no desenvolvimento de formas de projeção de imagens que criam a ilusão de movimento, tendo como antecessores o Teatro de sombras chinesas, a Lanterna Mágica e os Brinquedos óticos.

⏪⏪⏪ **fast backward**

## Registos e movimento

. Há mais de 35000 anos eram produzidas pinturas rupestres sobre paredes de cavernas, algumas representando animais com quatro pares de pernas, possivelmente representações do animal em movimento.



Gruta de Chauvet, *Pinturas rupestres*



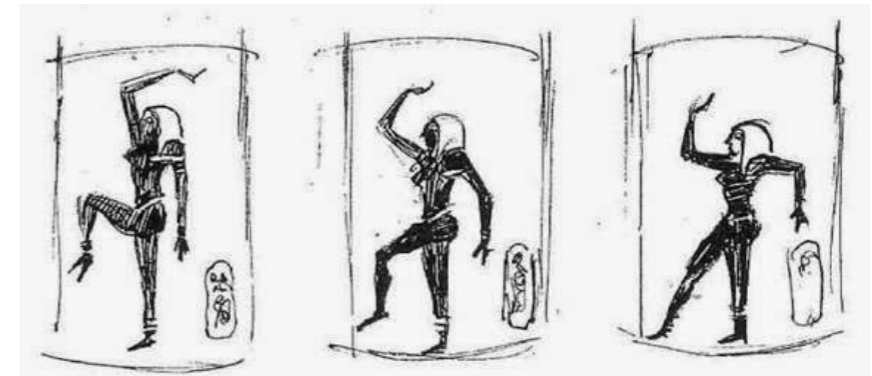
Gruta de Altamira, *Javali*

## Olhar e movimento

. Em 1600 a.C., Ramsés II, faraó do Egito erigiu um templo em honra da deusa Isis. No templo haviam colunas com representações pintadas da deusa em posições sucessivas. Para quem passasse de biga, com alguma velocidade, a deusa parecia mover-se.

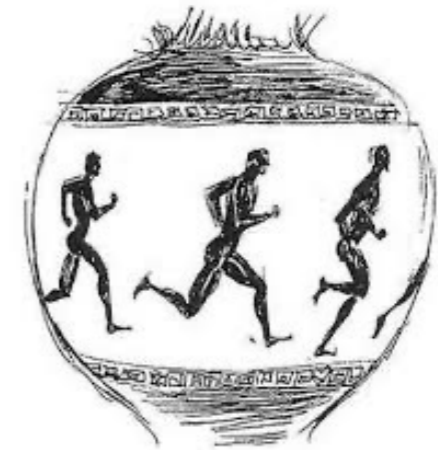


Philae, *Templo de Ísis*



## Olhar e movimento

- . Os Gregos, por vezes decoravam potes com ilustrações de imagens sucessivas de movimentos.
- . Girar o pote poderia criar a ilusão de movimento.



## Projeção e movimento

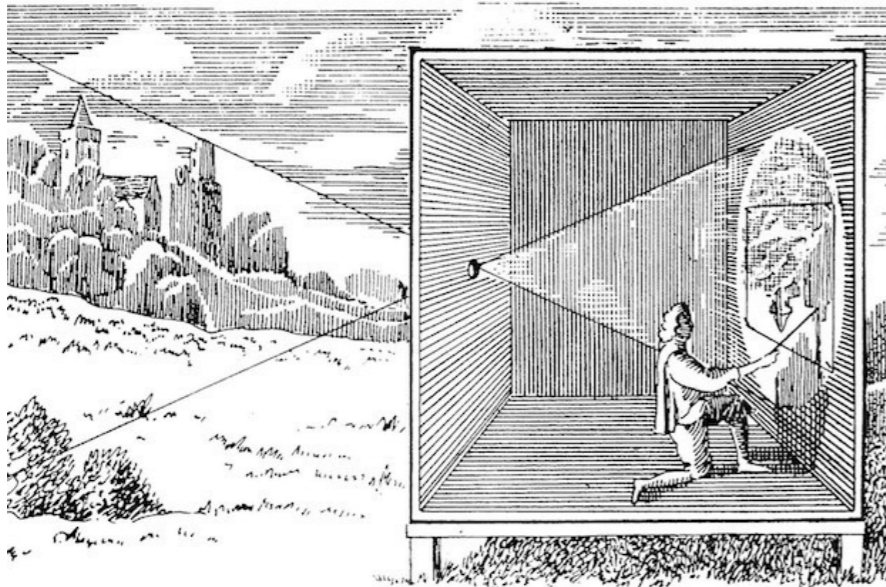
- . Um dos antecessores do cinema de animação, o Teatro de sombras chinesas é um tipo de arte, performativa, que usa música e canto para acompanhar figuras articuladas, criadas em papel e couro.
- . As figuras são manipuladas para criar a ilusão de imagens em movimento por trás de uma tela iluminada.
- . Por utilizar luz e sombras como forma de contar uma história, o teatro de sombras pode ser considerado precursor da ópera chinesa e do cinema.
- . Existem, na China, registros da existência de marionetas de sombras que remontam ao ano 100 a.c.



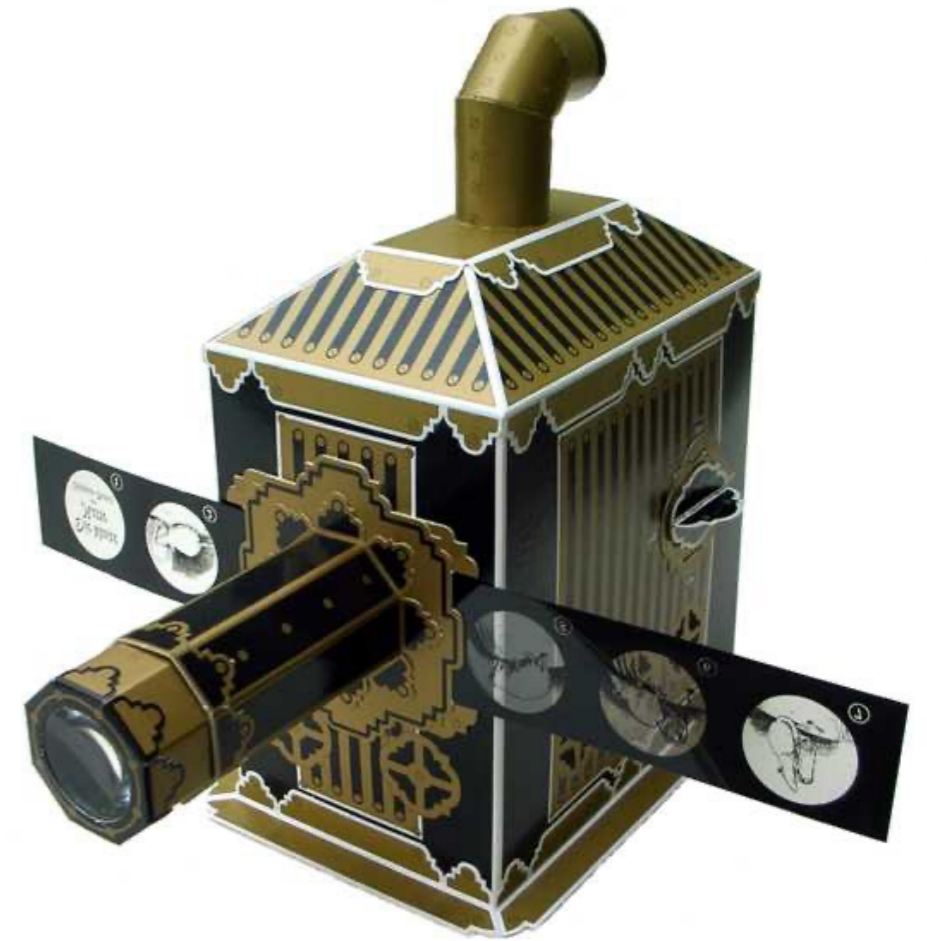
- . A *Camera Obscura* é um dispositivo ótico que permite projetar imagem sobre uma superfície.
- . Usada como auxiliar de desenho e como entretenimento, é uma das invenções precursora da fotografia e da câmara de

## Projeção e imagem

- . O dispositivo é composto por uma caixa ou um quarto com um pequeno orifício numa das paredes. A luz do exterior atravessa o orifício e é projetada numa superfície do interior da caixa ou quarto. A luz projeta a imagem da cena do exterior, invertida, na superfície. A imagem projetada pode ser desenhada pois preserva as suas qualidades cromáticas e de perspectiva.
- . O primeiro registo da referência à *Camera Obscura* é atribuído a Mozi (Mo-Ti) (470 - 390 a.C.), um filósofo chinês. Ao longo dos séculos, há registos da *Camera Obscura* como objeto de estudo na Europa, no Mundo árabe e na China. Giambattista della Porta aperfeiçoou o dispositivo através do uso de lentes convexas e comparou a forma do olho humano à da lente da *Camera Obscura*, criando paralelismo com a forma como a luz transportaria a imagem para o olho.
- . O termo específico "*Camera Obscura*" foi pela primeira usado em 1604 pelo astrónomo alemão Johannes Kepler.



**Lanterna mágica** é um antecessor dos aparelhos de projeção. O primeiro registo descritivo de uma Lanterna Mágica é atribuído a Athanasius Kircher, em 1645. O dinamarquês Thomas Walgenstein foi o primeiro a dar o nome ao dispositivo, constituído por uma câmara escura com um jogo de lentes, que por meio de um condensador faz passar a luz de uma lâmpada de azeite, e atravessa uma placa de vidro pintada com desenhos que são projetados sobre uma superfície. Movendo os vidros durante a projeção cria-se a ilusão de movimento.



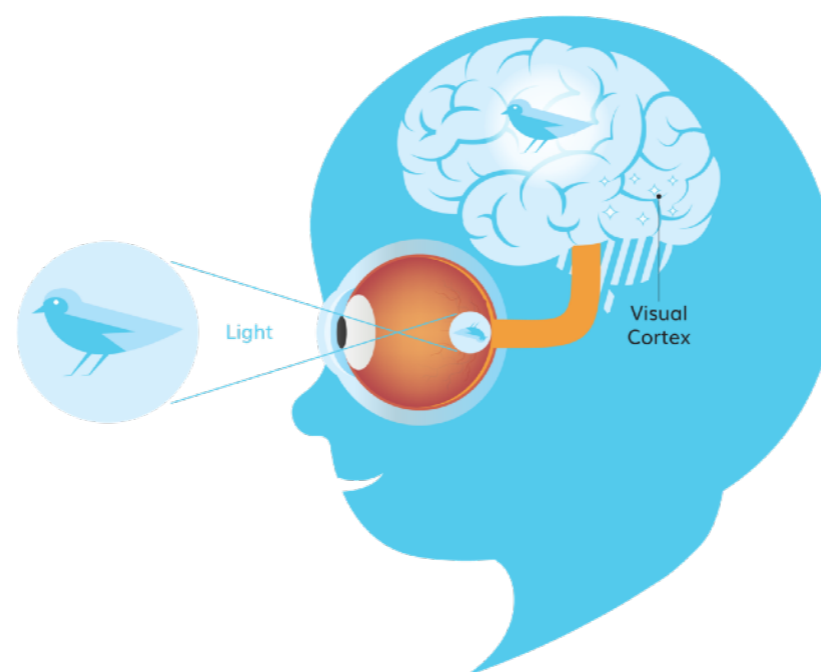
. Peter Mark Roget definiu em 1824 o conceito de persistência da visão (ou persistência retiniana) como sendo a

## Persistência da visão

capacidade que a retina possui para reter a imagem de um objeto cerca de 1/20 a 1/5 segundos após o seu desaparecimento do campo de visão, a fração de segundo em que a imagem permanece na retina.

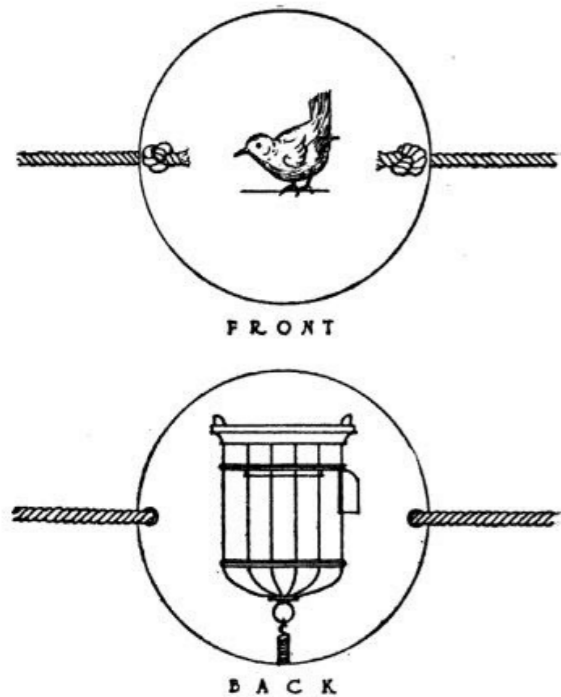
. O conceito de persistência retiniana é conhecido desde o Antigo Egito. Partindo do conceito explicado por Roget, acreditou-se que este fenômeno fisiológico fosse o responsável pela apreensão da síntese do movimento. A não apreensão das imagens individuais levaria a que a retina as misturasse, criando a ilusão de movimento.

. Mais tarde chegou-se à conclusão que não será a tendência para misturar as imagens por sobreposição que ajuda a criar a ilusão de movimento, mas sim a existência de um intervalo negro entre a projeção de cada fotograma, que permite atenuar a imagem persistente que fica retida pelo dispositivo olho humano. Em cinema não se tem a percepção do intervalo negro entre as imagens, e isso é o que permite criar a ilusão do movimento.



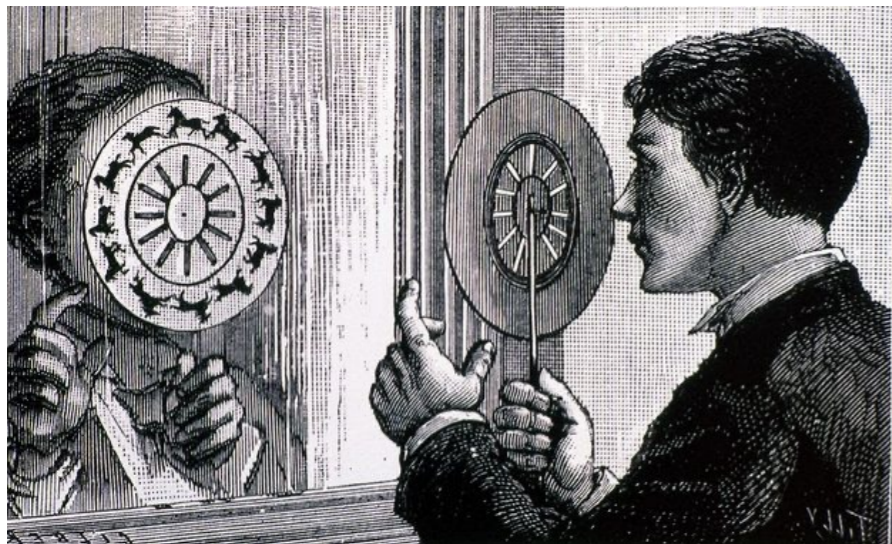
## Brinquedos óticos

Um dos chamados Brinquedos óticos, o **Taumatrópio**, criado por John Ayrton Paris em 1826, é a primeira aplicação do fenómeno da persistência da visão. Consiste num disco de cartão duro com dois cordões colocados nas extremidades do diâmetro, em cujas faces estão duas partes de uma imagem. O cartão é rodado rapidamente, torcendo as pontas de cordões, e por ilusão ótica as duas imagens aparecem sobrepostas. Assim, as duas imagens independentes parecem formar uma imagem única, de fusão.



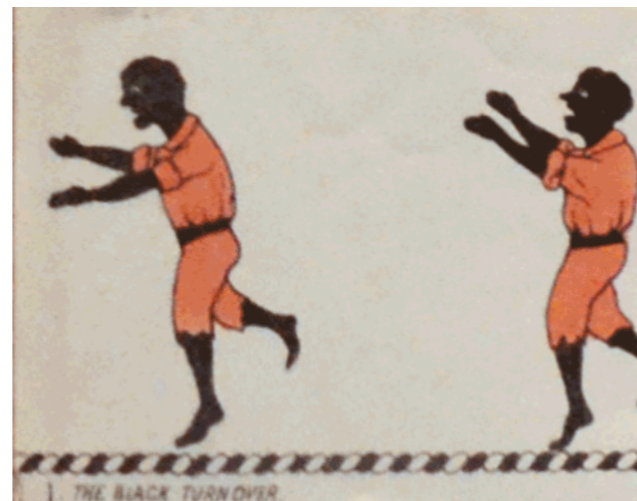
## Brinquedos óticos

Criado por Joseph Plateau a partir do estudo da persistência da visão, e comercializado a partir de 1843, o **Fenaquistoscópio** consiste numa série de desenhos com sequências de um movimento na superfície de um disco de cartão, e fendas nas arestas. Qualquer desenho colocado no interior dos intervalos situados entre as fendas é visível através das fendas opostas. Segurando o Fenaquistoscópio em frente a um espelho, espreitando através das fendas e colocando o disco em rotação, o reflexo no espelho cria a ilusão do movimento das figuras.



## Brinquedos óticos

Criado em 1834 por George Horner, o **Zootrópio** é um dispositivo composto por um cilindro oco com fendas laterais espaçadas regularmente. Ao ser manipulado, permite visionar um movimento contínuo ou em ação cíclica. Girar o cilindro cria o mesmo efeito de movimento que se observa com o Fenaquistiscópio, sem a necessidade de colar o olho ao aparelho, já que quando gira parece transparente e várias pessoas podem simultaneamente observar a ilusão de movimento.



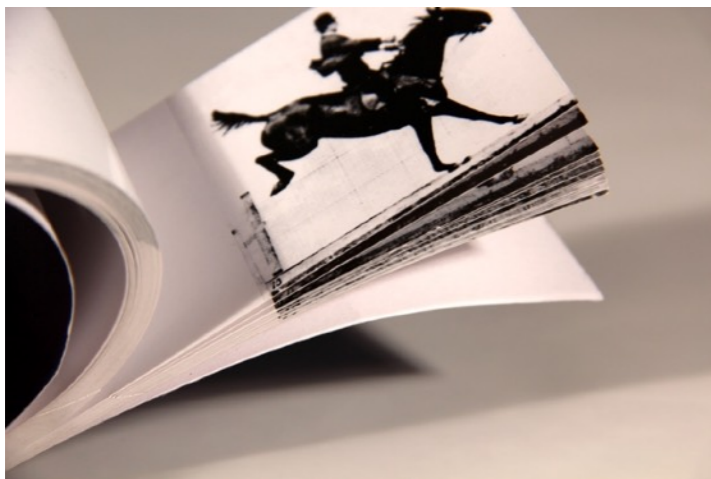
## Brinquedos óticos

. O **Praxinoscópio**, inventado por Charles Émile Reynaud em 1877, é um aparelho derivado do Zootrópio, que no local das fendas possui espelhos. O uso de um tambor de espelhos cria maior equilíbrio ótico e elimina os intervalos de sombra entre as imagens. A obturação é feita pelos intervalos dos espelhos dispostos em círculo no interior do tambor. Em 1879, Reynaud associa a ideia de cenário ao movimento dos personagens, criando o Teatro Praxinoscópio, ou Teatro Óptico.



## Brinquedos óticos

. A criação do **Folioscópio** é atribuída a Pierre-Hubert Desvignes, por volta de 1860. O Folioscópio ou *Flip book* consiste num conjunto de imagens sequenciais, organizadas em formato de livro que possa facilmente ser folheado. Cria a ilusão de movimento, devido à rápida sucessão de imagens com o passar as folhas, revelando uma sequência animada.



. O primeiro registo de imagens animadas fotograma a fotograma é creditado a Georges Méliès, assim como as primeiras

## Cinema de animação e Desenhos animados

Experimentações, com imagens animadas, os seus *Desenhos Expressos*. Depois de Reynaud, Méliès é o primeiro cineasta a projetar desenhos num ecrã.

. Surgem com estes pioneiros dois elementos essenciais do cinema de animação: a fotografia animada imagem a imagem e os desenhos fotografados.



## Cinema de animação e Desenhos animados

. *Humorous Phases of Funny Faces*, de 1906, é considerado o primeiro filme de cinema de animação. No filme, Stuart Blackton, dá vida a personagens desenhadas em ardósia, por meio da captação de imagem fotograma a fotograma.

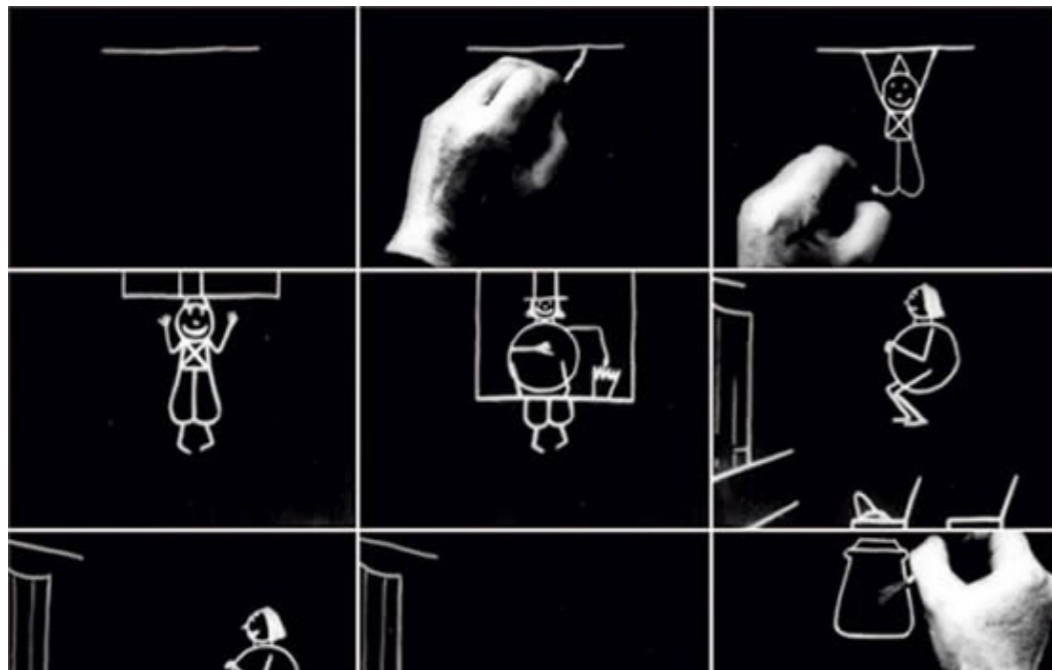


## Cinema de animação e Desenhos animados

Foi considerado o primeiro filme de desenhos animados por ter sido inteiramente rodado com recurso à captação de desenhos fotograma a fotograma.

. Na execução do filme, Émile Cohl produz cada desenho a partir do anterior, recorrendo ao uso de desenho em papel sobre um vidro iluminado, produzindo sequências com movimentos consistentes e grande fluidez ao longo de todo o filme.

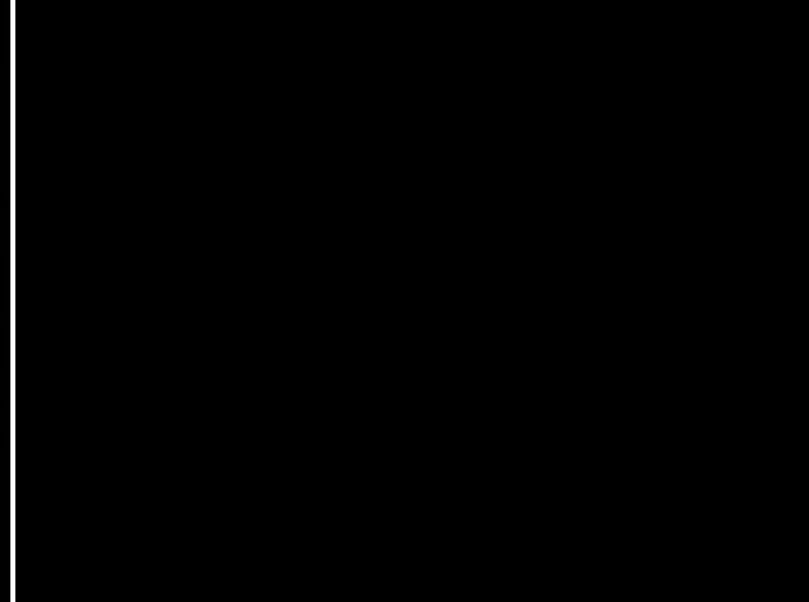
. Por ter desenhado a negro sobre papel e de seguida inverter a imagem, a animação resultante parece ser feita a giz sobre ardósia.



# Winsor McKay

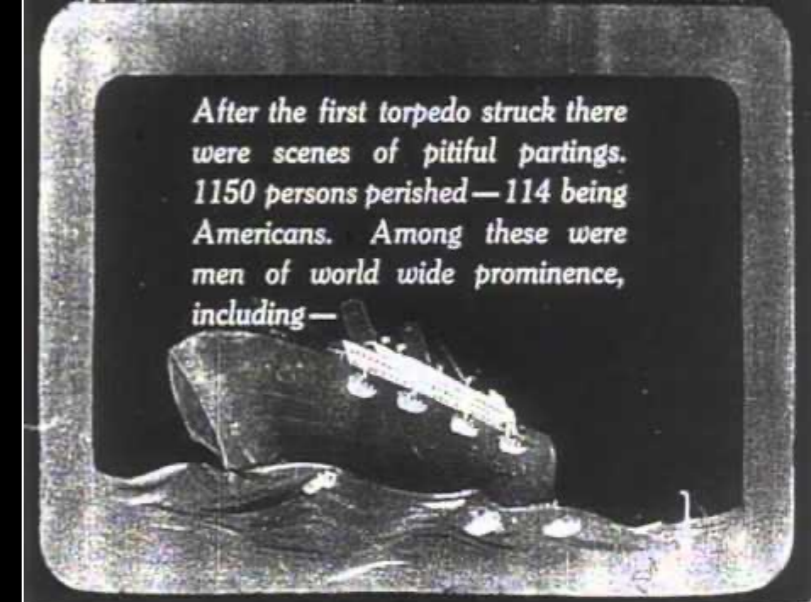


Little Nemo  
(1911)



Gertie the Dinosaur  
(1914)

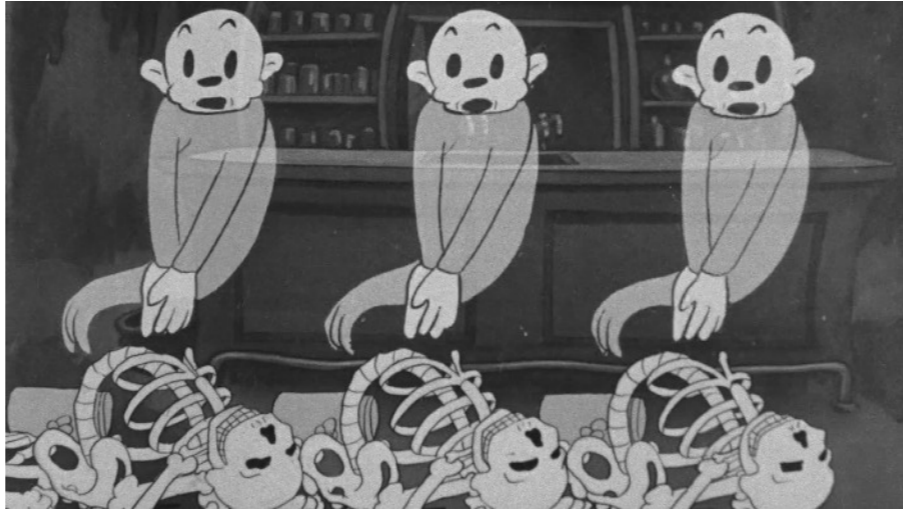
<https://youtu.be/32pzHWUTcPc>



The Sinking of the Lusitania  
(1918)

- . Uso de quadros-chave
- . Uso de ciclos de animação
- . Encenação dramática

Dave Fleischer e Max Fleischer



Out of the Inkwell, Koko The Clown  
(1921)

Betty Boop, Minnie the Moocher  
(1932)

Superman - The Mad Scientist  
(1941)

. Rotoscopia

## Fases de um projeto

Durante a fase de **pré-produção** em animação, é desenvolvida uma história e é escrito o roteiro da animação, criam-se as personagens, cria-se um storyboard, escolhem-se as paletas de cores, prepara os cenários e grava-se a voz. Esta é uma fase de preparação para o processo principal, a concretização da animação.

A fase da **produção** é o processo de criação da animação, reunindo todos os materiais criados e produzindo as cenas (Pintar cenários, criar as cenas individuais e as ações das personagens, fazer a animação bruta, limpar a animação/ traçar, colorir, compor e exportar).

A **pós-produção** é o processo final de edição da animação. Durante esta fase, são adicionados os efeitos sonoros adicionais ou gravações que aumentam o impacto emocional da animação. Assim que a versão final estiver pronta, ela é renderizada e exportada para diferentes formatos.



# 12 PRINCIPLES OF ANIMATION

---

**SQUASH** ANTICIPATION  
& **STRETCH** STRAIGHT AHEAD  
POSE TO POSE **STAGING**  
**FOLLOW THROUGH** & **OVERLAPPING ACTION**  
SLOW IN **ARCS** SECONDARY  
SLOW OUT ACTION  
**TIMING** SOLID DRAWING **APPEAL**  
**EXAGGERATION**

---

Segundo Ollie Johnston e Frank Thomas,  
animadores dos Estúdios Disney, no livro  
“Illusion of Life”, de 1981.

## Princípios da Animação

### **Squash & Stretch (Comprimir e Alongar)**

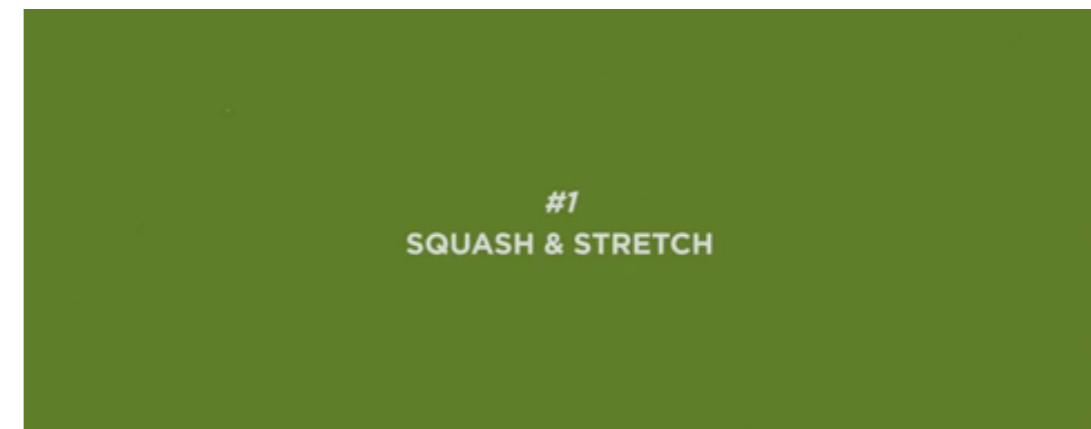
A força do movimento espalma o objeto, mas como o volume do objeto se mantém, o impacto também alarga o objeto.

Squash significa compressão, é a característica elástica que aparece durante um impacto (por exemplo, um contato durante uma queda). Acontece no eixo horizontal e tem o efeito de comprimir ou empurrar a massa.

Alongamento significa extensão ou tensão, é a característica elástica que aparece antes de um impacto (devido à força da gravidade) ou logo após o impacto (devido a uma força de recuo). Acontece no eixo vertical e tem o efeito de alongar ou puxar a massa.

Força Gravitacional (em queda livre, por exemplo) é a força que puxa um objeto para baixo e que causa a aceleração do mesmo.

Força Elástica é a força que faz um objeto regressar à sua forma original após ter sido deformado, comprimido ou esticado (após um impacto, por exemplo).




<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation/>

<https://www.cristinateachingart.com/squash-and-stretch-principle-how-to-add-flexibility-to-your-character/>

## Princípios da Animação

### **Antecipação**

A antecipação é a preparação para a ação principal. O movimento que prepara o espectador para a ação principal, que a personagem pretende fazer. Por exemplo, começar a correr, pular ou dar um salto. Para pular, primeiro a personagem vai agachar-se. Isso é a preparação, ou antecipação.



#2  
ANTICIPATION

<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation/>

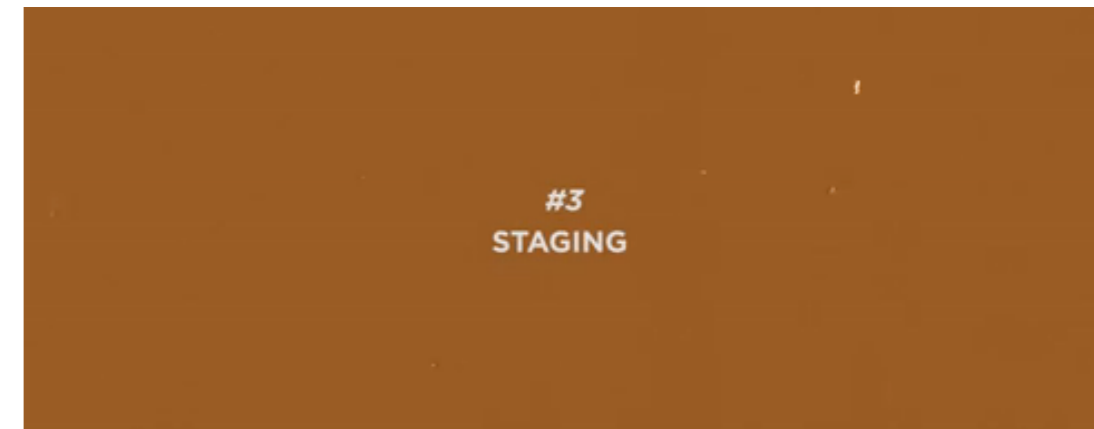
<https://www.cgarian.com/animation-tutorials/disney-animation-principles.html>

## Princípios da Animação

### **Staging (Encenação / Composição)**

A encenação direciona a atenção do público para os elementos mais importantes de uma cena, para de uma forma efetiva fazer avançar a história.

Ao filmar uma cena, onde colocar a câmera? Para onde vão as personagens? Como vai decorrer a ação? A combinação de todas essas opções é o que chamamos de encenação.



<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation>

<https://www.cgarian.com/animation-tutorials/disney-animation-principles.html>

## Princípios da Animação

### **Straight ahead & Pose to pose (Ação direta & Pose a pose)**

São duas formas de desenhar animação. Ação direta é quando se desenha cada quadro de uma ação, um após o outro, conforme a ação avança. Em pose a pose, desenham-se os extremos - os desenhos do início e do fim da ação - de seguida desenha-se o quadro do meio e depois desenham-se os quadros intermédios.

Desenhar pose a pose dá um maior controlo sobre a ação.

A ação direta é menos planeada e, portanto, mais improvisada.

Dominar as duas técnicas e combiná-las é a melhor abordagem para se obter estrutura e espontaneidade.

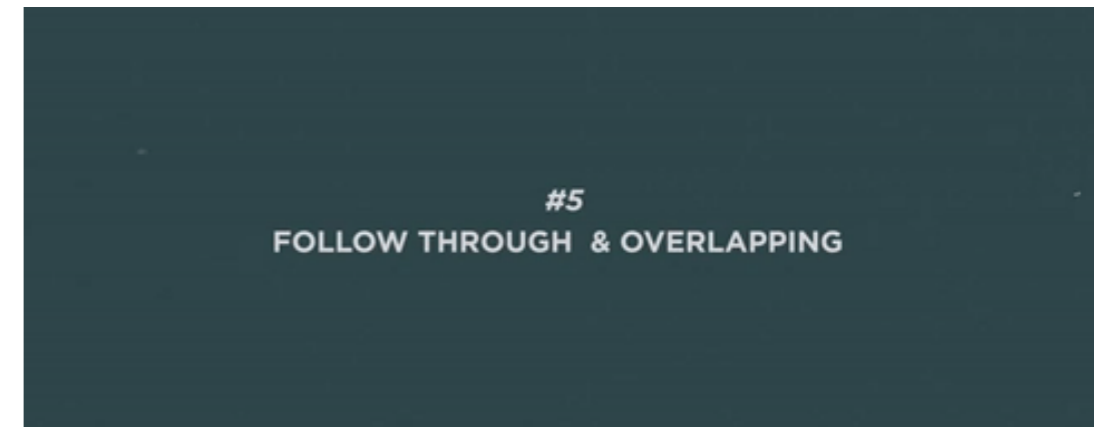


<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation>

## Princípios da Animação

### **Follow through & Overlapping (Acompanhamento & Sobreposição)**

Quando um objeto em movimento pára, as partes podem continuar a mover-se na mesma direção devido à força do impulso. Essas partes podem ser cabelos, roupas, etc. É aqui que se pode ver a ação contínua e sobreposta. Os elementos secundários (cabelo, roupas, gordura) seguem o elemento primário e sobrepõem-se à sua ação.



<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation/>

## Princípios da Animação

### **Ease In & Ease Out (Desaceleração e Aceleração)**

Acelerar para atingir uma constante. Desacelerar para atingir uma constante.

Como uma viatura quando acelera e quando trava não o faz de imediato, demora um tempo.

O controle cuidadoso das velocidades variáveis dos objetos cria uma animação mais credível (fluída e realista).



<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation/>

## Princípios da Animação

### **Arcos**

A vida não se move em linhas retas, nem a animação. A maioria dos seres vivos move-se por meio de trajetórias circulares (arcos).

Os arcos operam ao longo de uma trajetória curva que adiciona a ilusão de vida a um objeto em ação. Sem o uso de arcos, a animação torna-se mais rígida e mecânica.



#7  
ARCS

<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation/>

## Princípios da Animação

### **Ações secundárias**

Ações secundárias são gestos que apoiam a ação principal para adicionar mais dimensão à animação da personagem. Eles podem dar mais personalidade e percepção ao que a personagem está a concretizar ou a pensar.



#8  
SECONDARY ACTION

<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation>

## Princípios da Animação

### Timing (Tempo)

O timing relaciona-se com o sítio em que cada quadro de ação é colocado na linha do tempo. Na prática, o sucesso de uma animação depende do seu sentido de timing / tempo. Uma animação deve ter ritmos e tempos. Em animação o tempo relaciona-se com o numero de frames / desenhos.



#9  
TIMING

<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation/>

## Princípios da Animação

### **Exagerar**

O exagero apresenta as características e ações de um personagem de uma forma extrema para acentuar uma mensagem, um efeito cômico ou dramático. Isso pode incluir distorções nas características faciais, tipos de corpo e expressões, mas também o movimento da personagem.




#10  
EXAGGERATION

<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation/>

## Princípios da Animação

### **Desenho sólido**

O desenho sólido significa garantir que as formas animadas pareçam estar em um espaço tridimensional e que tenham volume, dimensão em si mesmas.



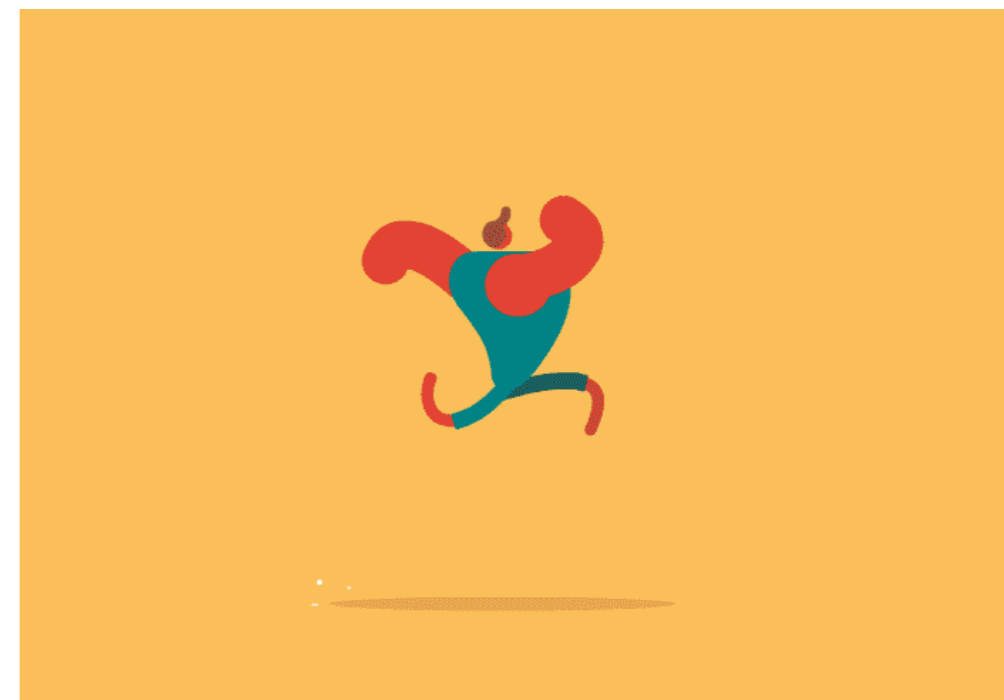
#11  
SOLID DRAWINGS

<https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation/>

## Princípios da Animação

### **Apelo**

As personagens e a animação devem ser apelativas, devem fazer-nos querer continuar a acompanhar a ação, a narrativa.



Aula 04  
12/03

Aula 05  
19/03

Aula 06  
09/04

Entrega online do Exercício II,  
via Moodle > até dia 12/04, às 23h59

## **Exercício II - Uma história numa animação (Um conceito comunicado para as redes sociais, ilustração com animação).**

-Escolher um dos seguintes princípios básicos do Design gráfico:

-Alinhamento

-Repetição

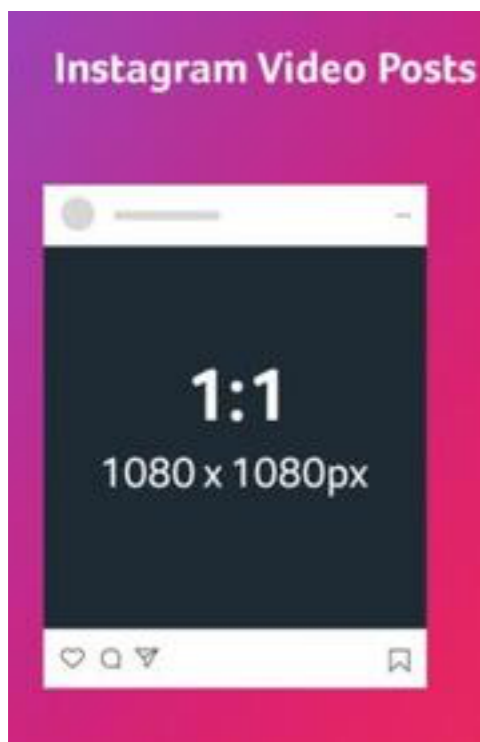
-Contraste

-Hierarquia

-Equilíbrio / Equilíbrio com tensão

**Apontar ideias e esboços sobre como ilustrar o princípio escolhido e como o comunicar numa rede social, a partir da adição de movimento/animação. Encontrar uma especificidade da mensagem visual presente na ilustração e acentuá-la por meio da realização de uma animação gif que funcione em loop (repetição).**

- Devem demonstrar domínio na utilização de **composição, contraste, foco**, elementos chave, na criação da narrativa a estar presente (em loop) na animação GIF.



Exemplo de proporção/tamanho a usar: quadrado de 1080 x 1080, tamanho para uso no Instagram.

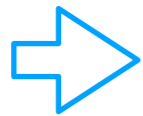
**BOM TRABALHO!**

## **Criar GIF animado em photoshop**

<https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-create-animated-gif-quick-tip-ht>

<https://www.youtube.com/watch?v=ChSmylZAkog>

## **Sites para criar GIFs**



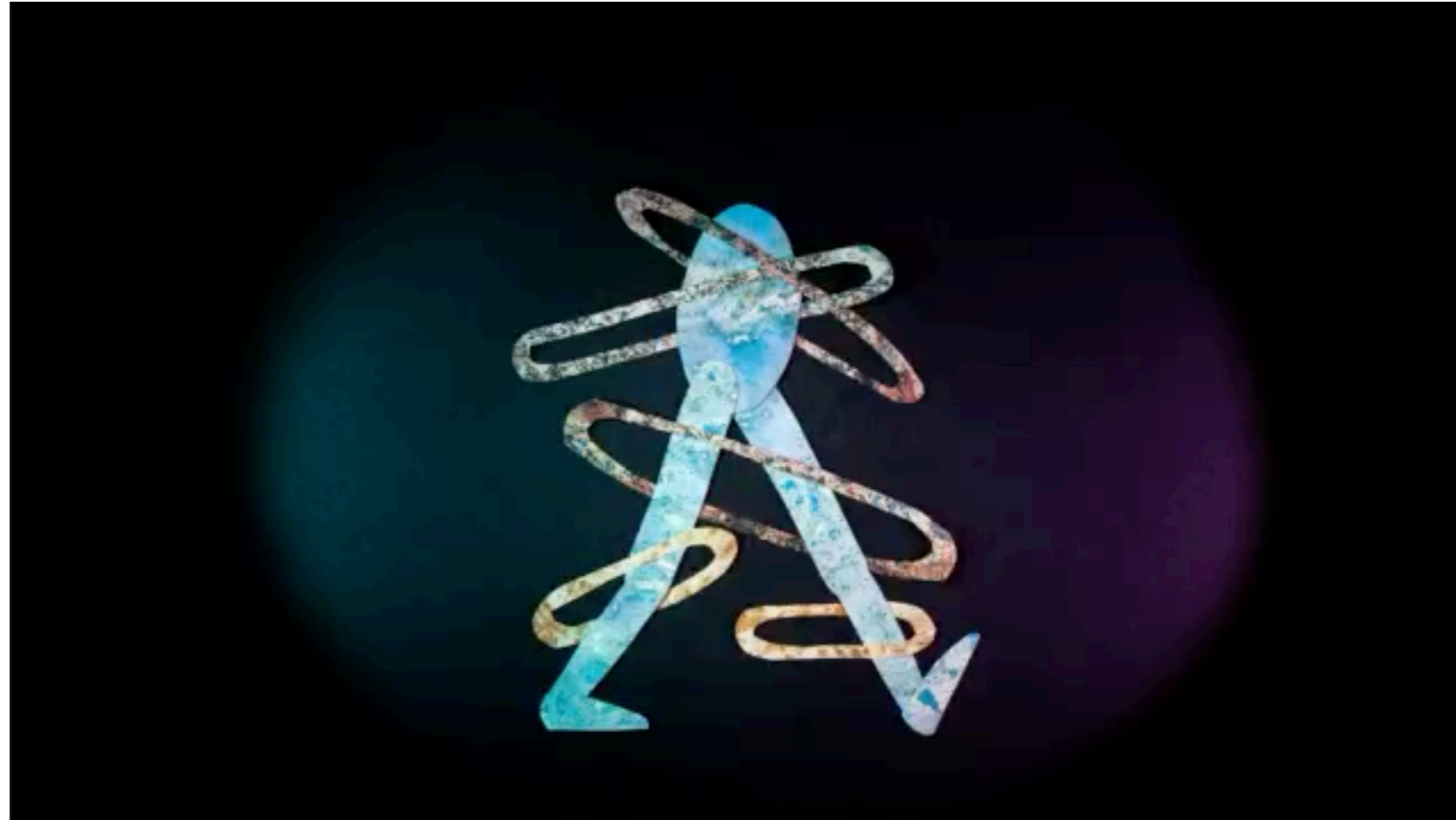
<https://ezgif.com/maker>

<https://giphy.com/create/gifmaker>

<https://gifmaker.me>

# Aula 05 **GeN**

Nuno Fragata Marques  
DGM 2023/2024





Pistas visuais  
Composição  
Leitura  
Mensagem

### Binómio Fantástico

Cesta = Solidão

?Cesta e solidão??  
? Cesta para solidão?

### Fábula

### Rima do Olhar

E no fim

só sobra eu  
só me cobro a mim  
comigo mesma.  
com memórias

Me tornando  
transformando-me  
a minha melhor companhia  
na minha melhor companhia

Binómio Fantástico

Tristeza e Batata

Tragédia? Fábula?...

Pistas visuais  
Composição  
Leitura  
Mensagem



Rima do Olhar

Morrer de Amor  
Maria Teresa Horta

Morrer de amor  
ao pé da tua boca  
no céu da tua boca

Desfalecer  
Desfazer  
à pele  
do sorriso

Sufocar  
de prazer  
com o teu corpo  
copo

Trocar tudo por ti  
Trocar tudo para  
se for preciso  
ser comido

## Binómio Fantástico

Casaco + Lua

? Casaco para Lua?

Casaco de Lua?

...

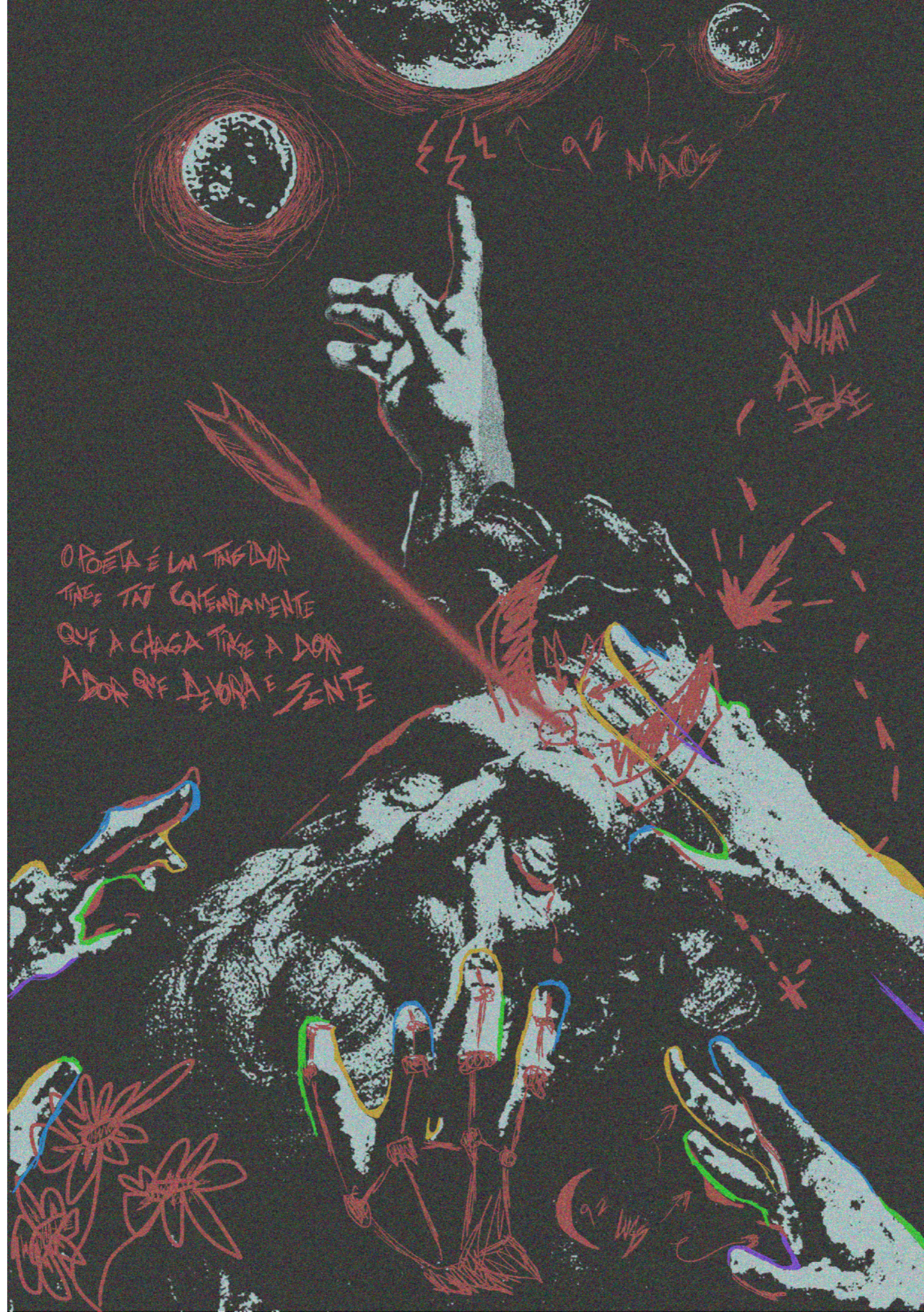
## Tragédia

Pistas visuais

Composição

Leitura

Mensagem



## Rima do Olhar

Autopsicografia

Fernando Pessoa

O poeta é um fingidor  
tingidor

Finge tão completamente  
tinge contemplamente

Que chega a fingir que é dor  
a chaga tinge a dor

A dor que deveras sente.  
A dor que devora e sente

Aula 04  
12/03

Aula 05  
19/03

Aula 06  
09/04

Entrega online do Exercício II,  
via Teams > até dia 12/04, às 23h59

## **Exercício II - Uma história numa animação (Um conceito comunicado para as redes sociais, ilustração com animação).**

-Escolher um dos seguintes princípios básicos do Design gráfico:

-Alinhamento

-Repetição

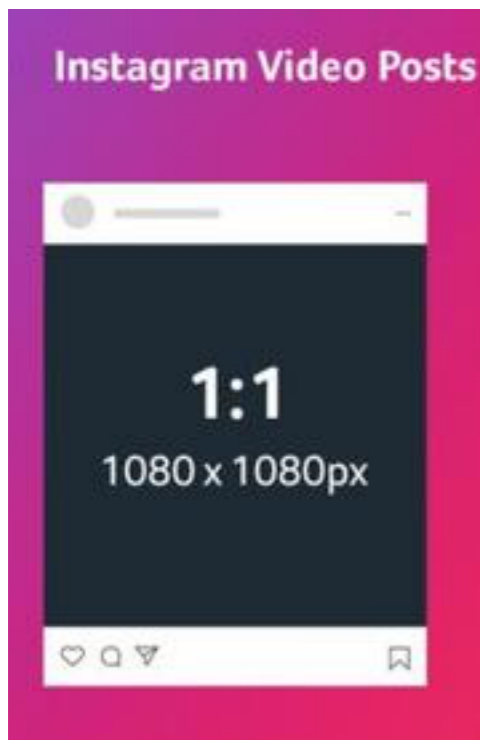
-Contraste

-Hierarquia

-Equilíbrio / Equilíbrio com tensão

**Apontar ideias e esboços sobre como ilustrar o princípio escolhido e como o comunicar numa rede social, a partir da adição de movimento/animação. Encontrar uma especificidade da mensagem visual presente na ilustração e acentuá-la por meio da realização de uma animação gif que funcione em loop (repetição).**

- Devem demonstrar domínio na utilização de **composição, contraste, foco**, elementos chave, na criação da narrativa a estar presente (em loop) na animação GIF.



Exemplo de proporção/tamanho a usar: quadrado de 1080 x 1080, tamanho para uso no Instagram.

Construção de narrativa.

Transmitir uma mensagem.

Relações entre texto e imagem.

ART IS HARD

Antes da visualização em imagens e movimento, temos a informação em formato texto

## Storyline

Um guia do que vai acontecer, um resumo que vai direcionar o guião. “Quando [INCIDENTE INICIAL], uma [DESCRIÇÃO DA PROTAGONISTA] vai ter que [OBJETIVO DO PROTAGONISTA]”

## Sinopse

Resumo detalhado que descreve o conteúdo, contém os pormenores do enredo, incluindo o final. Aborda o conflito principal e a resolução da história, além de descrever o desenvolvimento emocional do personagem central.

## Guião

(Sript/ Roteiro)

Documento escrito que descreve sequencialmente as cenas e, dentro de cada cena, as acções e diálogos dos personagens e os aspectos (visíveis e audíveis) que os condicionam.

**Argumento (Plot)** - Num sentido estrito é um outro tipo de documento, criado no processo de desenvolvimento, antes do guião. É uma descrição em texto corrido, sequencial, que não surge ainda dividido por cenas (embora elas normalmente estejam implícitas). Não inclui os diálogos dos personagens.

## Storyline

It tells the story of Jack Skellington, the King of "Halloween Town", who stumbles upon "Christmas Town" and schemes to take over the holiday

## Sinopse

The film follows the misadventures of Jack Skellington, Halloweentown's beloved pumpkin king, who has become bored with the same annual routine of frightening people in the "real world." When Jack accidentally stumbles on Christmastown, all bright colors and warm spirits, he gets a new lease on life -- he plots to bring Christmas under his control by kidnapping Santa Claus and taking over the role. But Jack soon discovers even the best-laid plans of mice and skeleton men can go seriously awry.

## Guião

(Sript/ Roteiro)

### NARRATOR

'Twas a long time ago, longer now than it seems,  
in a place that perhaps you've seen in your dreams.

For the story that you are about to be told,  
took place in the holiday worlds of old.

Now, you've probably wondered where holidays come from.  
If you haven't, I'd say it's time you begun.

For the holidays are the result of much fuss -  
and hard work for the worlds that create them for us.

We'll see now, quite simply that's all that they do -  
making one unique holiday especially for you.

But once a calamity ever so great  
occurred when two holidays met by mistake.

**1 This Is Halloween (music right away! Dancers already set)**

**2 Grim Grinning Ghosts (DANCERS POSE - THEN MUSIC)**

### MAYOR

Enter SL

Great Halloween everybody. As Mayor I want to commend you all!

### JACK

Enter SR

I believe it was our most horrible yet! Thank you everyone.

### MAYOR

No, thanks to YOU, Jack. Without your brilliant leadership -

### JACK

Not at all Mayor.

### TOWN PERSON 1

Town People already on stage

You're such a scream, Jack

### TOWN PERSON 2

You're a witch's fondest dream!

### TOWN PERSON 3

You made walls fall, Jack

### TOWN PERSON 4

Walls fall? You made the very mountains crack, Jack

### TOWN PERSON 5

Ooo Jack, you make wounds ooze and flesh crawl.

### JACK

Thank you, thank you, thank you all - very much

Town People 1-5 both sides

### MAYOR

Hold it! We haven't given out the prizes yet!

We have awards for the vampires for most blood drained in a single evening! And also awards for the fabulous Dark Lagoon leeches!

Mayor Exits SL

## **Storyboard**

O storyboard é usado na fase de pré-produção de um projeto audiovisual, detalhando situações e ações em painéis individuais para mostrar como serão desenvolvidas

## Storyboard

Visualização, interpretação gráfica do roteiro escrito.

## Shootingboard

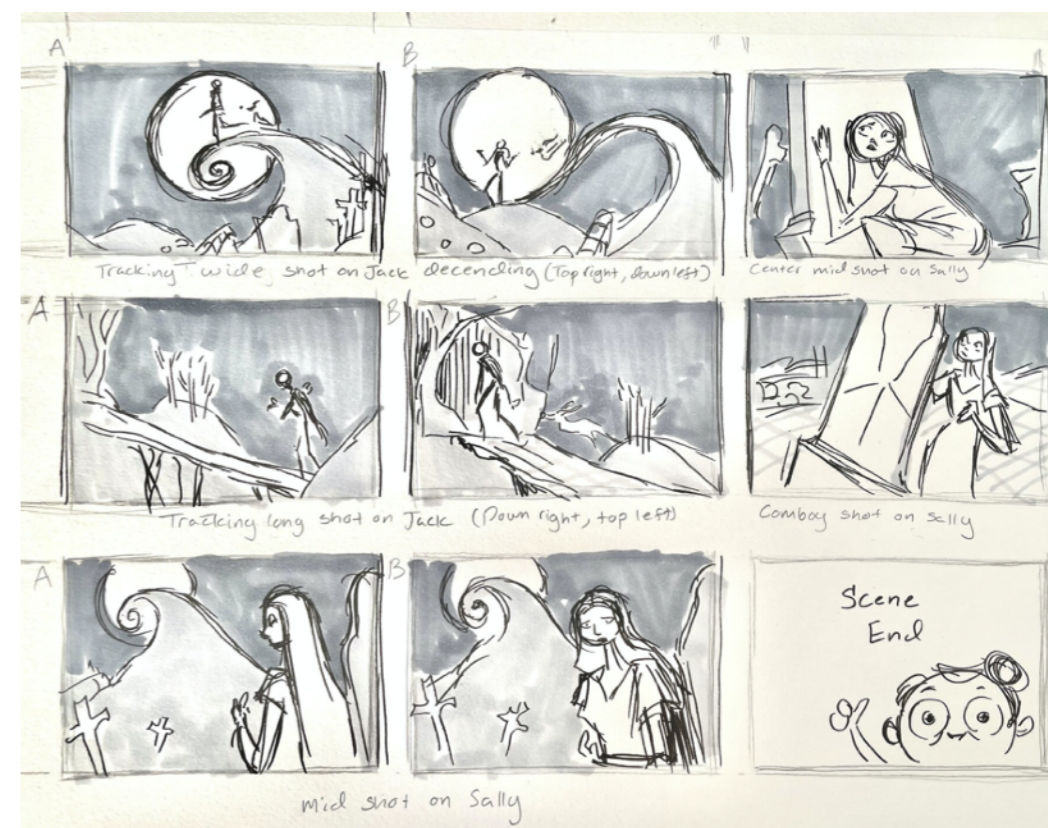
Especifica as diferentes cenas e enquadramentos, mostra como a câmera irá capturar as sequências.

Ao criar um *storyboard* estamos a criar visualização, um ponto de vista, estamos a ilustrar um roteiro e a visualizar a ideia que se quer mostrar a alguém. Normalmente é mais detalhado e mais colorido do que um *shootingboard*.

O *shootingboard* será mais como um esboço, com o objetivo de contar a história e narrar a ação do modo mais sucinto possível a partir da perspectiva da câmera. Mostra as *frames* em todos os momentos, assim como os ângulos e movimentos que serão usados.

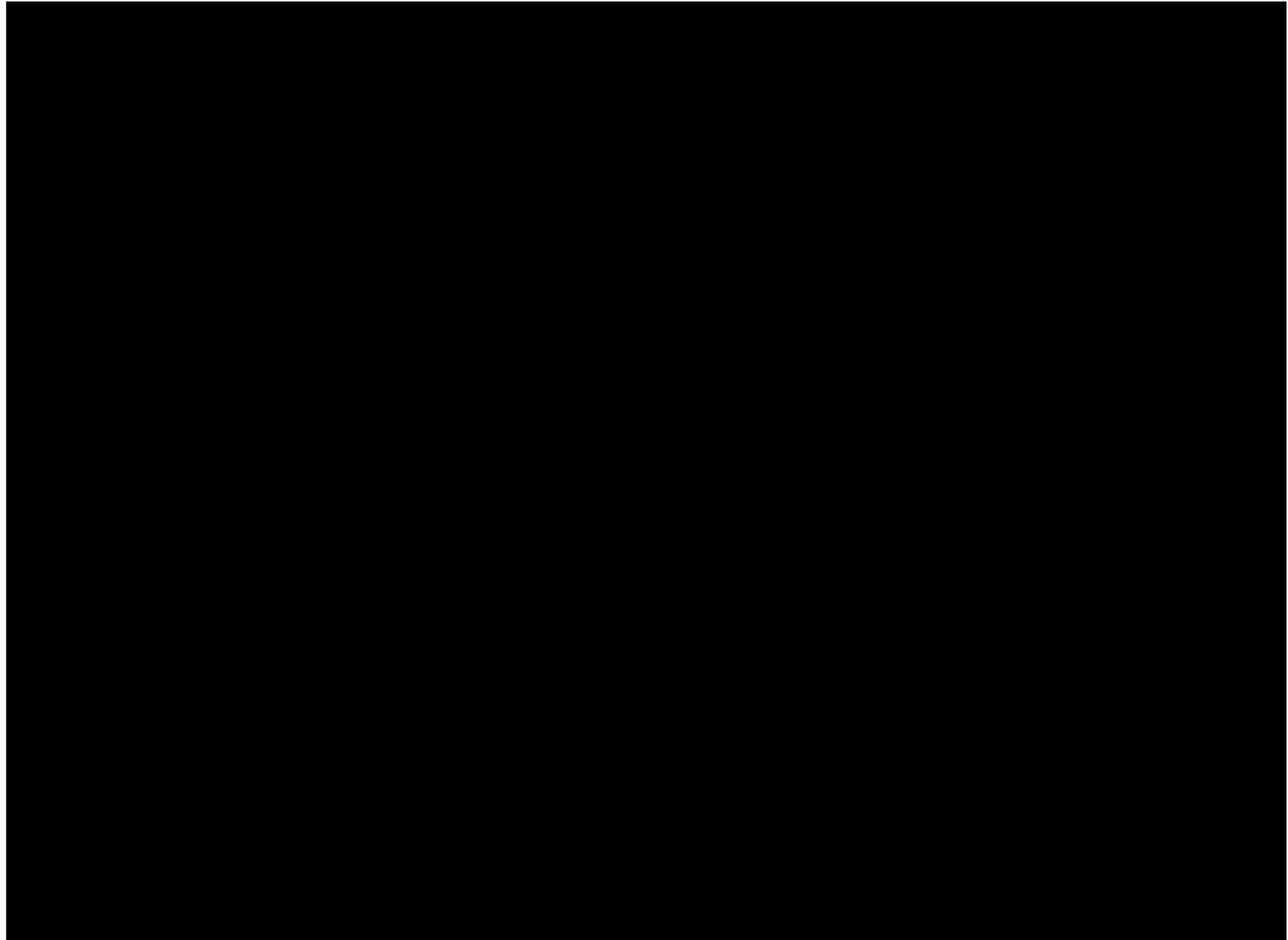
Enquanto o *storyboard* pode mostrar uma situação numa só *frame* e contar a história de forma muito simples, o *shooting board* pega nas situações *frame a frame* e elabora-as para mostrar como cada uma será filmada.

O *shootingboard*, é a proposta do realizador sobre como a história do roteiro e do *storyboard* será contada pela câmera.



**Animático**

(Storyboard/ shootingboard  
+ Tempo)



## Trabalhar o storyboard/ a partir do storyboard

O papel do ilustrador na equipa (visualização)

Da ilustração desenhada ao cenário tridimensional





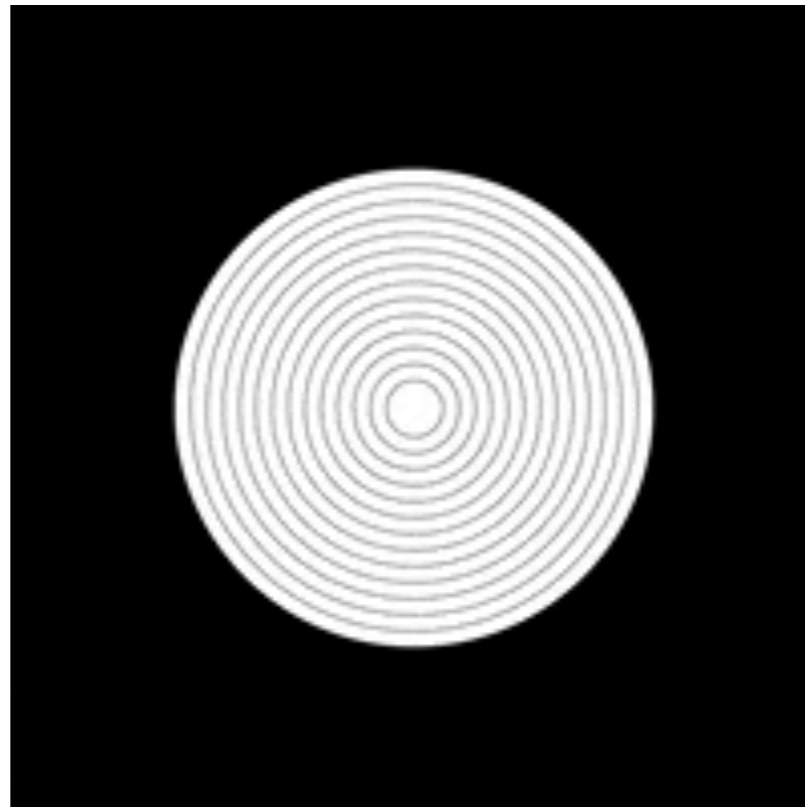
aryamularama

# Simplicidade | Criação de significados | Ilustração **com movimento**



Aris Roskam

Simplicidade | Criação de significados | Ilustração **com movimento**



Virartz

# Simplicidade | Criação de significados | Ilustração **com movimento**

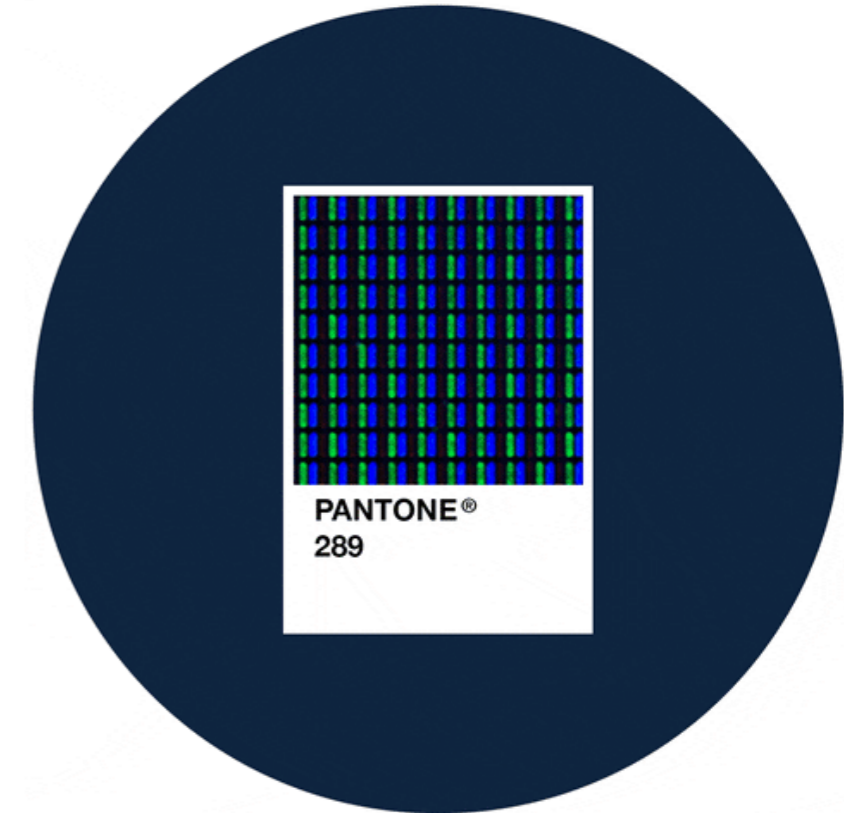


Squirlart

# Simplicidade | Criação de significados | Ilustração **com movimento**



Robert Matejcek



Aula 04  
12/03

Aula 05  
19/03

Aula 06  
09/04

Entrega online do Exercício II,  
via Teams > até dia 12/04, às 23h59

## **Exercício II - Uma história numa animação (Um conceito comunicado para as redes sociais, ilustração com animação).**

**-Escolher um dos seguintes princípios básicos do Design gráfico:**

- Alinhamento
- Repetição
- Contraste
- Hierarquia
- Equilíbrio / Equilíbrio com tensão

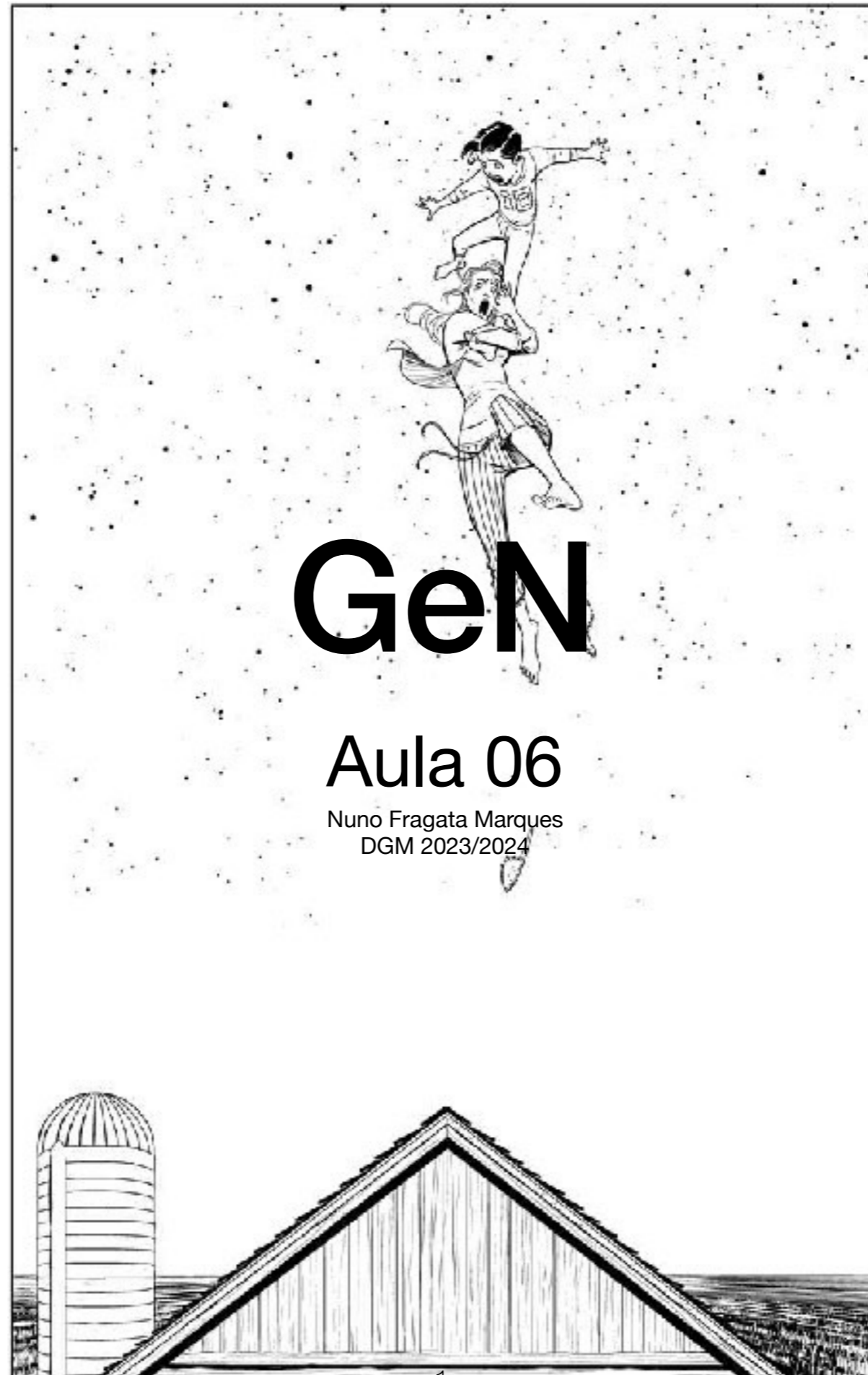
**Apontar ideias e esboços sobre como ilustrar o princípio escolhido e como o comunicar numa rede social, a partir da adição de movimento/animação. Encontrar uma especificidade da mensagem visual presente na ilustração e acentuá-la por meio da realização de uma animação gif que funcione em loop (repetição).**

- Devem demonstrar domínio na utilização de composição, contraste, foco, elementos chave, na criação da narrativa a estar presente (em loop) na animação GIF.

### **+ E SE...**

- **A partir da ilustração com movimento, do conceito que estão a explorar, criar:**
- **Uma *storyline* e uma sinopse para uma (eventual) história original, curta-metragem, a ser feita em animação ou em imagem real;**
- **Um *storyboard*, criado a partir da sinopse da curta-metragem (e não a partir do guião/roteiro, como seria expectável)**
  
- *A *storyline* e a sinopse têm obrigatoriamente de surgir do princípio básico do Design gráfico escolhido e explorado na animação GIF mas podem ganhar um rumo/roupagem completamente diferentes. Ex: “Estou a trabalhar contraste, numa noção de alto-contraste e isso leva-me a criar uma *storyline* e uma sinopse de uma história do tipo film noir, em que uma personagem investiga furtos misteriosos, aparentemente perpetrados por sombras”.*

**BOM TRABALHO!**



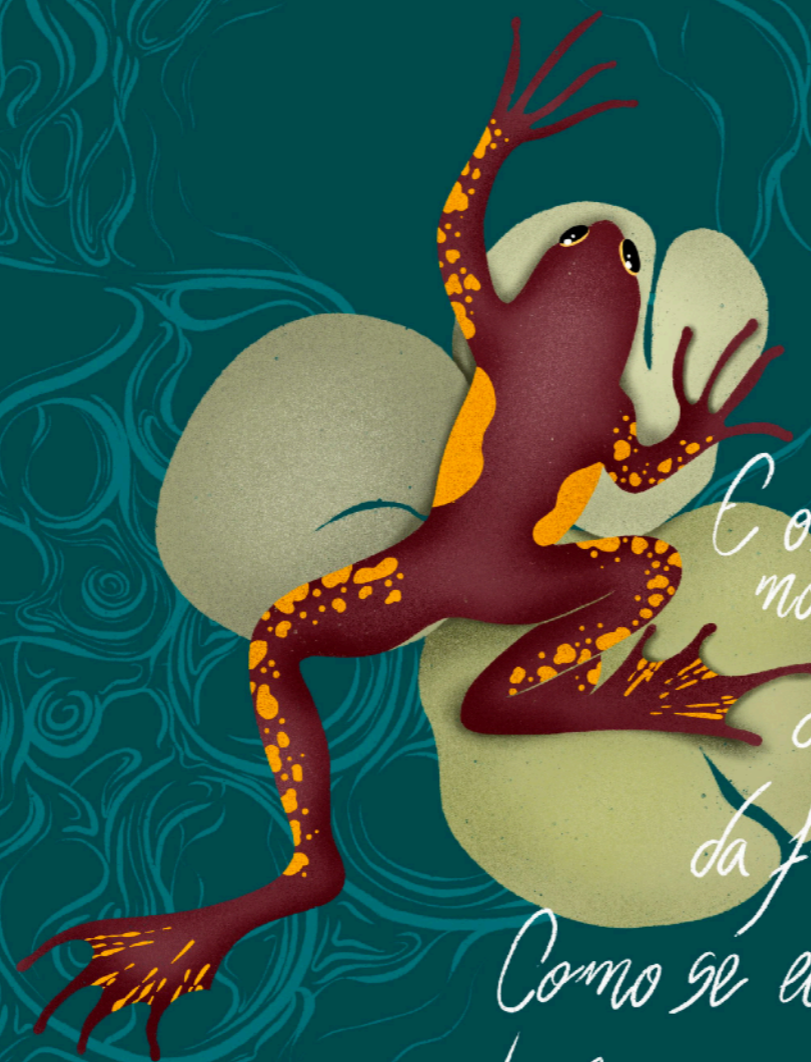
# GeN

## Aula 06

Nuno Fragata Marques  
DGM 2023/2024

Haverá longos carentes  
sobre o mar,  
Outros amarão  
ondas que eu  
já chorei

Será o mesmo  
brilho, a  
mesma lua  
Sobre o mesmo  
fim à minha  
porta



Com  
momentos  
dourados  
da floresta  
Como se eu não  
estivesse morta.

## Romance

### Quando

Sophia de Mello Breyner Andresen

Quando o meu corpo apodrecer e eu for morta  
Continuará o jardim, o céu e o mar,  
E como hoje igualmente hão-de bailar  
As quatro estações à minha porta.

Outros em Abril passarão no pomar  
Em que eu tantas vezes passei,

Haverá longos poentes sobre o mar,  
Haverá longos carentes sobre o mar,  
Outros amarão as coisas que eu amei.  
Outros amarão ondas que eu já chorei

Será o mesmo brilho, a mesma festa,  
Será o mesmo brilho, a mesma lua  
Será o mesmo jardim à minha porta,  
Sobre o mesmo fim à minha porta  
E os cabelos dourados da floresta,  
E os momentos dourados da floresta  
Como se eu não estivesse morta.

Pistas visuais  
Composição  
Leitura  
Mensagem

Binómio Fantástico

Sapo sem pão

Pistas visuais  
Composição  
Leitura  
Mensagem

Binómio Fantástico  
Tambor de porroca



No peito do papinho pinha uma pera  
pinha uma pera no peito do papinho  
pinha uma pera  
No peito do papinho pinha uma pera.  
Nunca me entorpecerei desse apontamento  
na pira de minhas pecinhas tao partilhadas.  
Nunca me entorpecerei que  
no peito do papinho pinha uma pera  
pinha uma pedra no peito do papinho  
no peito do papinho pinha uma pedra.

## Comédia

### No meio do caminho

Carlos Drummond de Andrade

No meio do caminho tinha uma pedra  
No peito do papinho pinha uma pera  
tinha uma pedra no meio do caminho  
pinha uma pera no peito do papinho

tinha uma pedra  
pinha uma pera

no meio do caminho tinha uma pedra.  
no peito do papinho pinha uma pera.

Nunca me esquecerei desse acontecimento  
Nunca me entorpecerei desse apontamento  
na vida de minhas retinas tão fatigadas.  
na pira de minhas pecinhas tão partilhadas

Nunca me esquecerei que no meio do caminho  
Nunca me entorpecerei que no peito do papinho

tinha uma pedra  
pinha uma pera

tinha uma pedra no meio do caminho  
pinha uma pera no peito do papinho

no meio do caminho tinha uma pedra.  
no peito do papinho pinha uma pedra.



**Pistas visuais**  
**Composição**  
**Leitura**  
**Mensagem**

### **Binómio Fantástico**

Cuecas = Lâmpada

?Cuecas de lâmpada??

? Cuecas para lâmpada?

### **Tragédia**

### **Rima do Olhar**

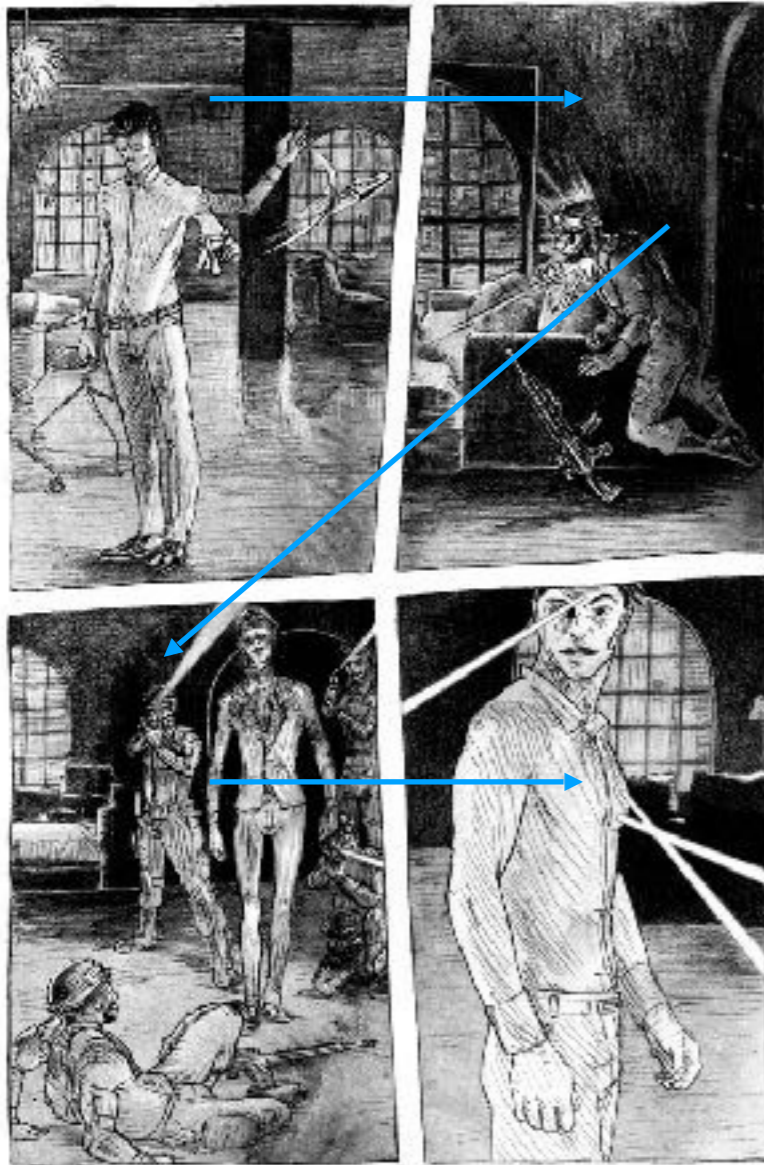
Um dia serei eu o mar e a areia,  
Um dia serei eu o olhar que semeia  
A tudo quanto existe me hei-de unir,  
A tudo quanto vestiste me hei-de unir,  
E o meu sangue arrasta em cada veia  
E o meu sangue arrasta em cueca veia  
Esse abraço que um dia se há-de abrir.  
Esse laço que um dia se há-de abrir.

Narrativa sequencial



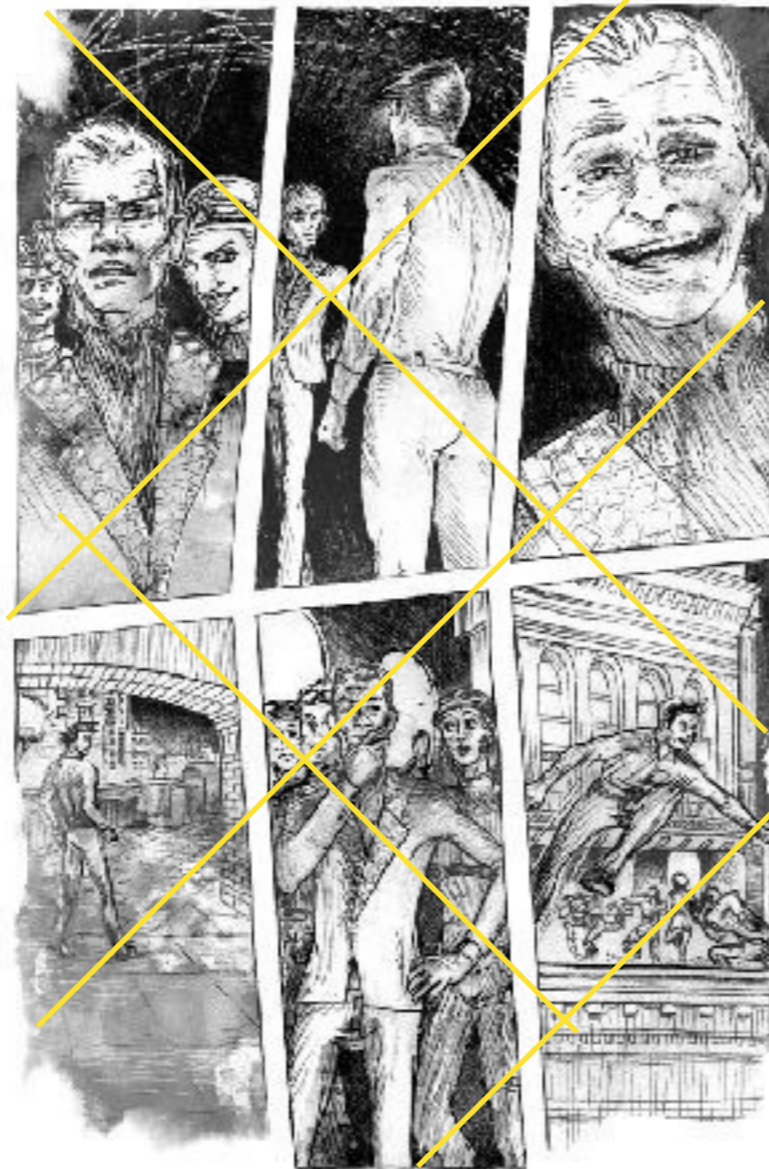
# Narrativa sequencial

Direcionar o olhar



Pistas/Informação

Equilibrar formas



Grafismo/Imagem+texto/Texto como imagem

Imagens com informação, dentro de formas

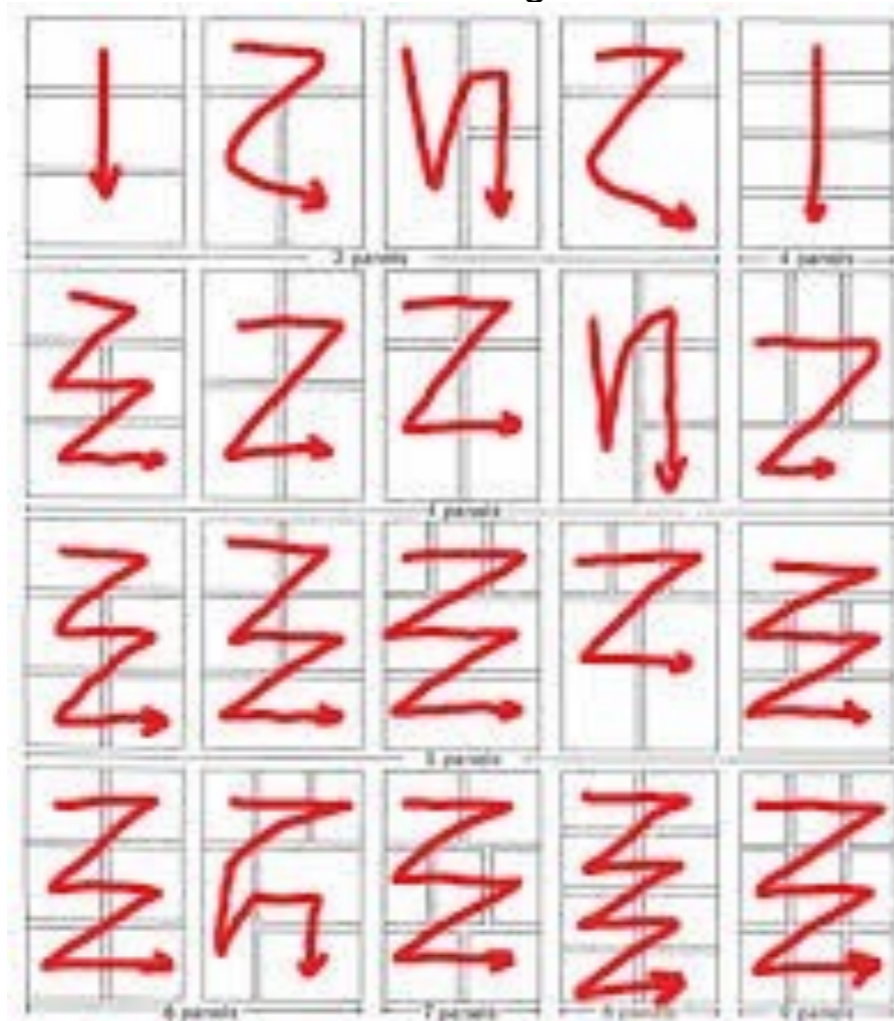


Ambiente/Movimento/Dimensão

Comunicar ações e passagem de tempo a partir de imagens estáticas organizadas em sucessão

Criar fluxo direcional

Comunicar ações e passagem de tempo a partir de imagens estáticas organizadas em sucessão



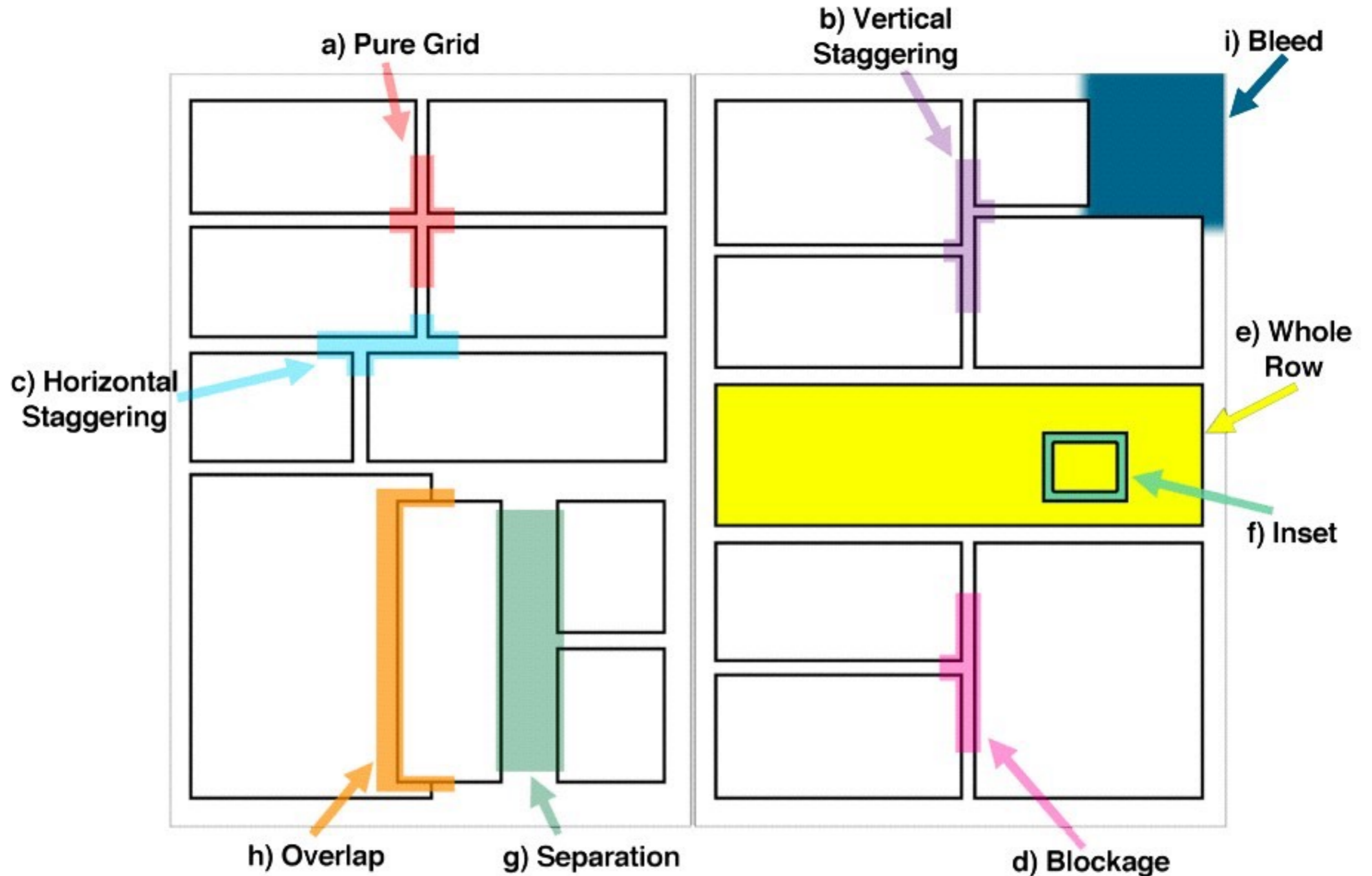
Criar fluxo direcional

Cada imagem/ilustração deverá ter um ponto de interesse específico

A junção dos vários pontos de interesse cria fluxo direcional

A passagem de tempo/a percepção de passagem de tempo em BD surge deste fluxo direcional, criado pelas vinhetas (tamanho, formato, existência ou não), calhas (tamanho, formato, existência ou não), onomatopeias, balões com texto, legendas - isto para além da composição e grafismo próprio da ilustração interior de cada vinheta.

**Estruturas subjacentes** que tornam o trabalho/história legível, fluído e não precisam de ser explicadas aos leitores. O olhar flui/é direcionado por entre os elementos organizados por estas estruturas.



Prancha



Vinheta/Painel

Calha



Onomatopeia

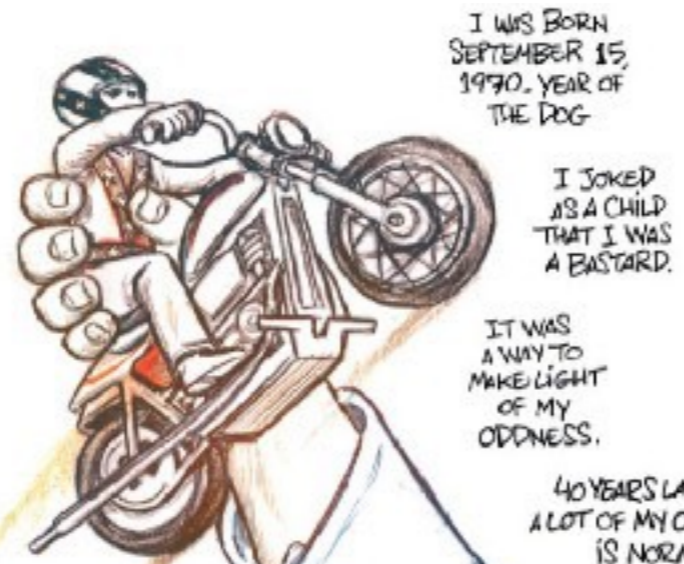
Legenda

SPACEGIRL

#64



Balão



I WAS BORN  
SEPTEMBER 15,  
1970. YEAR OF  
THE DOG

I JOKED  
AS A CHILD  
THAT I WAS  
A BASTARD.

IT WAS  
A WAY TO  
MAKE LIGHT  
OF MY  
ODDNESS.

40 YEARS LATER,  
A LOT OF MY ODDNESS  
IS NORMAL.  
BUT NOT THEN.

MY GRANDMOTHER  
USED TO SAY,  
THE MORNING AFTER  
SHE HAD ME,  
MY MOTHER WAS  
UP IN HER BED  
FINISHING  
ART FOR  
A LP SLEEVE.

TRYING TO  
MEET A  
DEADLINE.

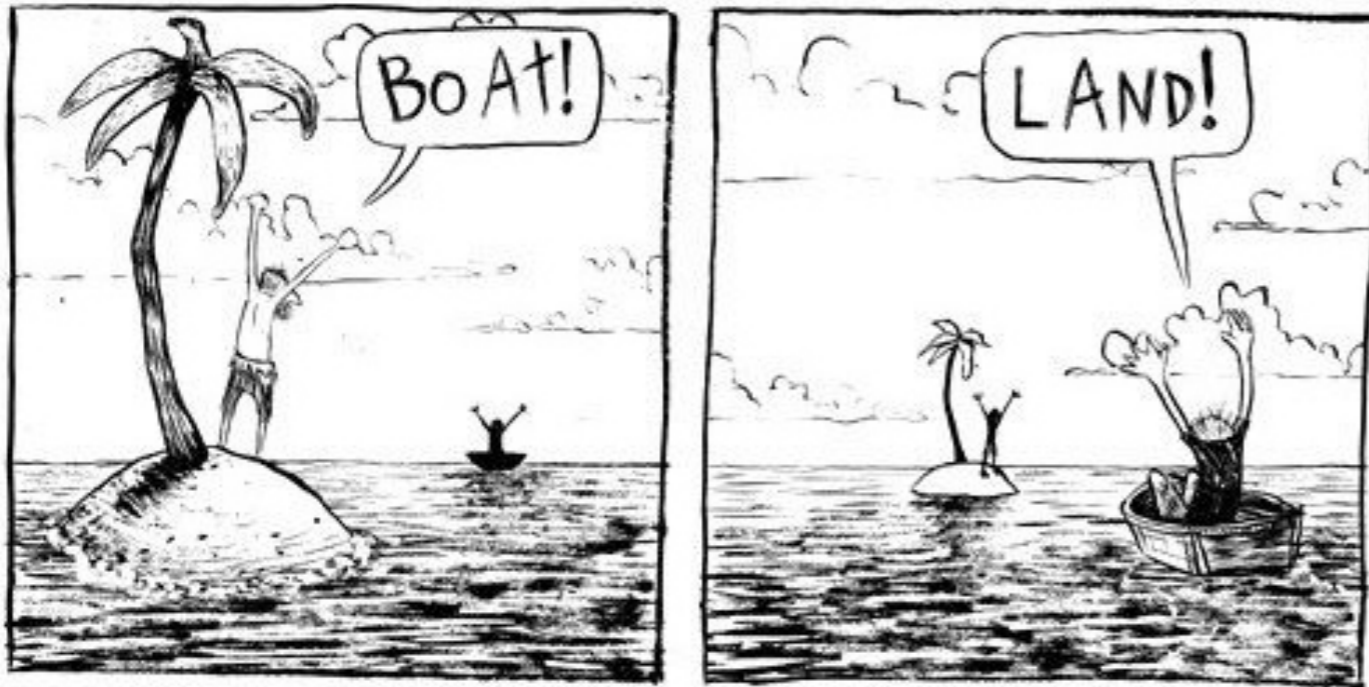
Vinheta

Plano de fundo

Plano intermédio

Primeiro plano





Ponto de vista

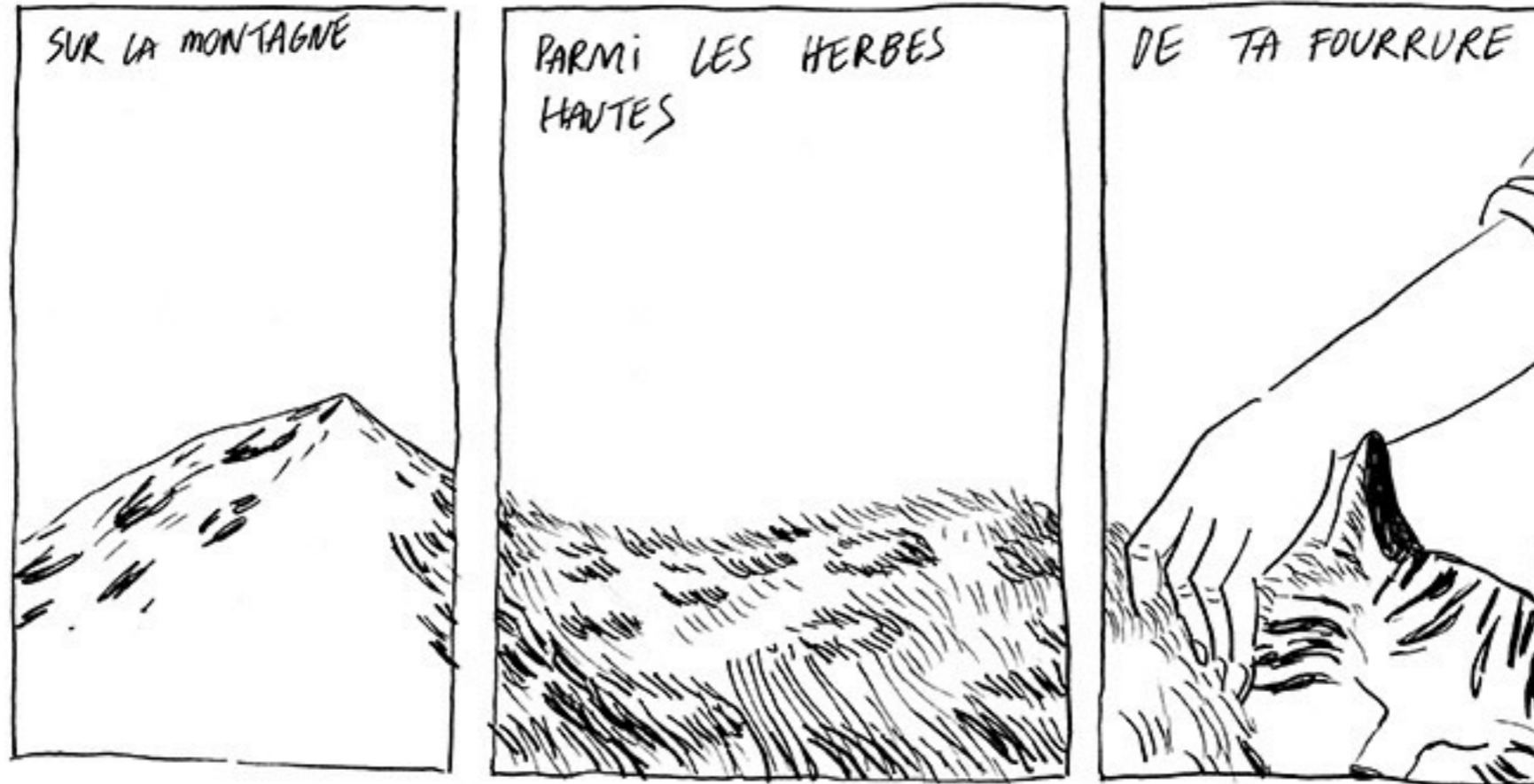
O enquadramento da cena, que ajuda a transmitir a mensagem de determinada Forma, que ajuda a colocar o leitor num determinado local/papel, que o leva a Ter uma determinada percepção.

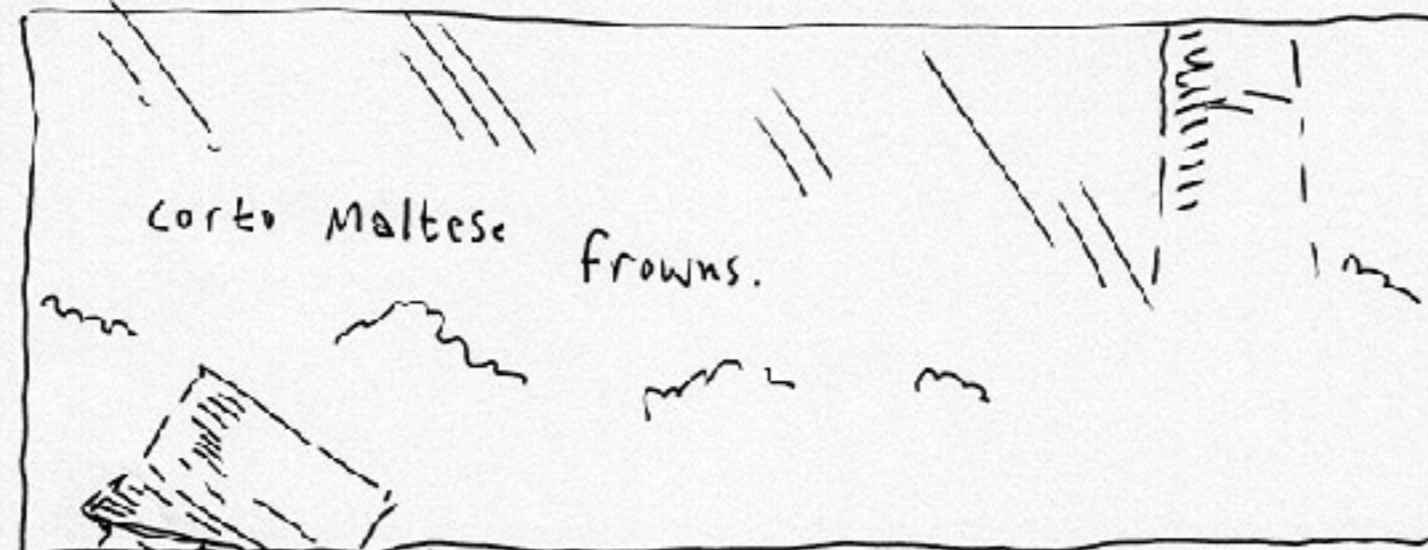
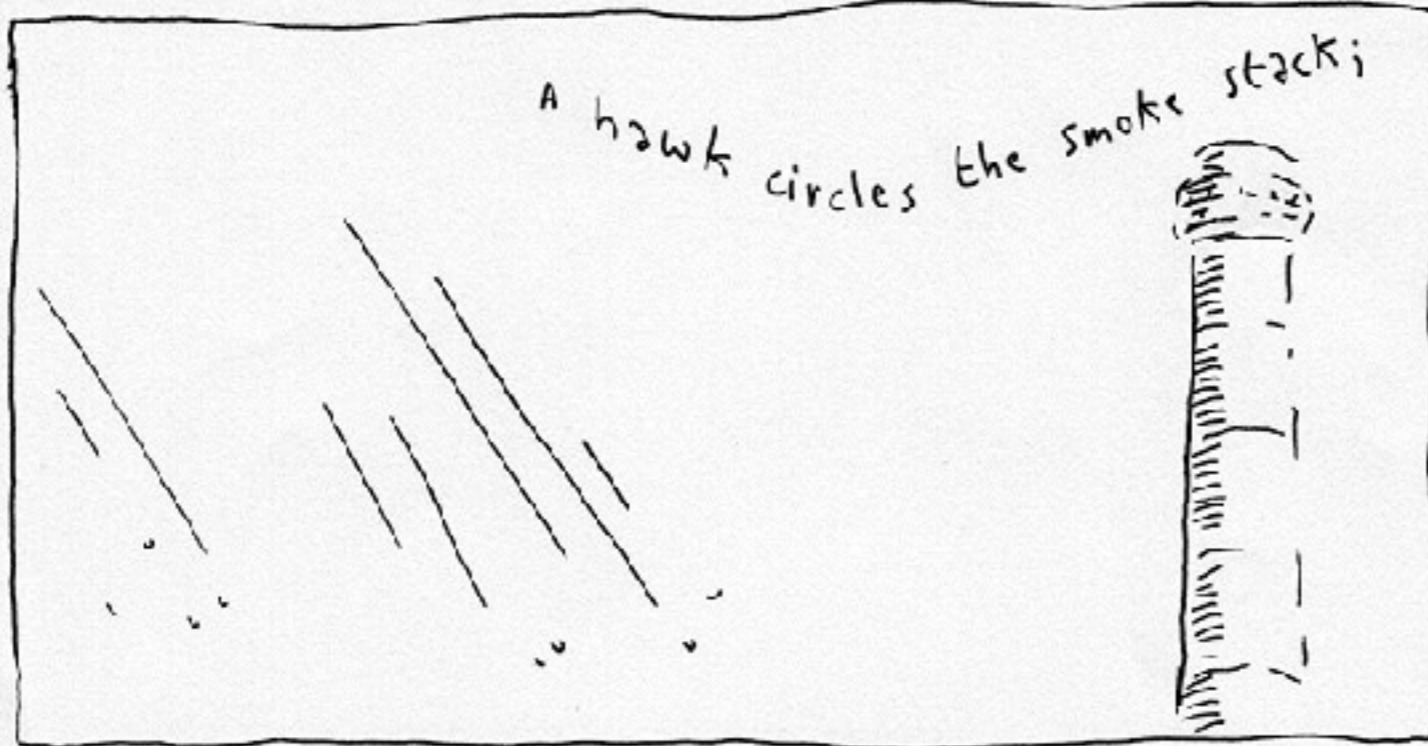


# Haiku comic

Poesia visual

Texto +imagem





Angoulême 21 mai 2013

Matt Madden

Matt Madden

# Para a próxima semana/ preparar em casa e finalizar na aula

## Exercício: Criação de um poema Haiku, ilustrado em 3 vinhetas

- A partir do uso de 3 vinhetas, e de texto vindo de um poema Haiku original (composto por apenas uma estrofe com 3 versos), esboçar uma narrativa em banda desenhada. A relação criada pelo texto e pelas imagens não deve ser simplesmente literal, deve procurar um sentido poético para a sua mensagem.

- Exercício a ser resolvido utilizando **fotomontagem ou ilustração de recortes.**

### Recursos

Como criar poemas Haiku: [https://www.jal-foundation.or.jp/commonY20/haiku/pdf/panf\\_portugal.pdf](https://www.jal-foundation.or.jp/commonY20/haiku/pdf/panf_portugal.pdf)  
Curiosidade (Haiku comics): <https://dw-wp.com/2013/06/haiku-comics/>

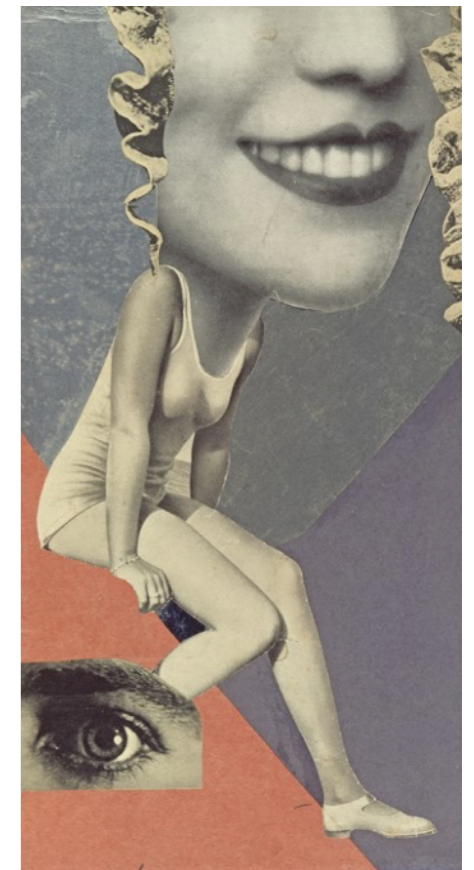
### Haiku

Estações do ano  
Reflexo do interior  
Captar um momento

17 sílabas distribuídas em 3 versos de 5, 7 e 5 sílabas respetivamente

### Apontamento

Este trabalho, a ser realizado na aula 7, servirá como base para a criação de uma bd (em formato impresso e em formato digital).



Hannah Hoch



Man Ray

**BOM TRABALHO!**

# O exercício atual

Aula 04  
12/03

Aula 05  
19/03

Aula 06  
16/04

Entrega online do Exercício II,  
via Teams > até dia 19/04, às 23h59

**Exercício II - Uma história numa animação (Um conceito comunicado para as redes sociais, ilustração com animação).**

**-Escolher um dos seguintes princípios básicos do Design gráfico:**

- Alinhamento
- Repetição
- Contraste
- Hierarquia
- Equilíbrio / Equilíbrio com tensão

**Apontar ideias e esboços sobre como ilustrar o princípio escolhido e como o comunicar numa rede social, a partir da adição de movimento/animação. Encontrar uma especificidade da mensagem visual presente na ilustração e acentuá-la por meio da realização de uma animação gif que funcione em loop (repetição).**

- Devem demonstrar domínio na utilização de composição, contraste, foco, elementos chave, na criação da narrativa a estar presente (em loop) na animação GIF.

## + E SE...

- **A partir da ilustração com movimento, do conceito que estão a explorar, criar:**
- **Uma *storyline* e uma sinopse para uma (eventual) história original, curta-metragem, a ser feita em animação ou em imagem real;**
- **Um *storyboard*, criado a partir da sinopse da curta-metragem (e não a partir do guião/roteiro, como seria expectável)**
  
- **A *storyline* e a sinopse têm obrigatoriamente de surgir do princípio básico do Design gráfico escolhido e explorado na animação GIF mas podem ganhar um rumo/roupagem completamente diferentes. Ex: “Estou a trabalhar contraste, numa noção de alto-contraste e isso leva-me a criar uma *storyline* e uma sinopse de uma história do tipo film noir, em que uma personagem investiga furtos misteriosos, aparentemente perpetrados por sombras”.**



# GeN

## Aula 09

Nuno Fragata Marques  
DGM 2023/2024

## Exercício Ilustração com movimento (o que foi pedido para entrega)

A entregar (pode ser melhorado até ao fim do semestre):

Ficheiro finalizados

Explicação em ficheiro pdf, referente aos conceitos, escolhas e desenvolvimento de cada uma das partes do trabalho

### Parte 1

**A partir de um dos seguintes princípios básicos do Design gráfico:**

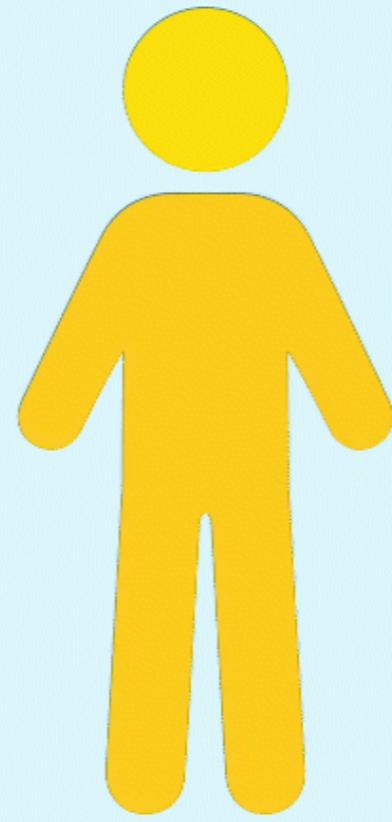
- -Alinhamento
- -Repetição
- -Contraste
- -Hierarquia
- -Equilíbrio / Equilíbrio com tensão

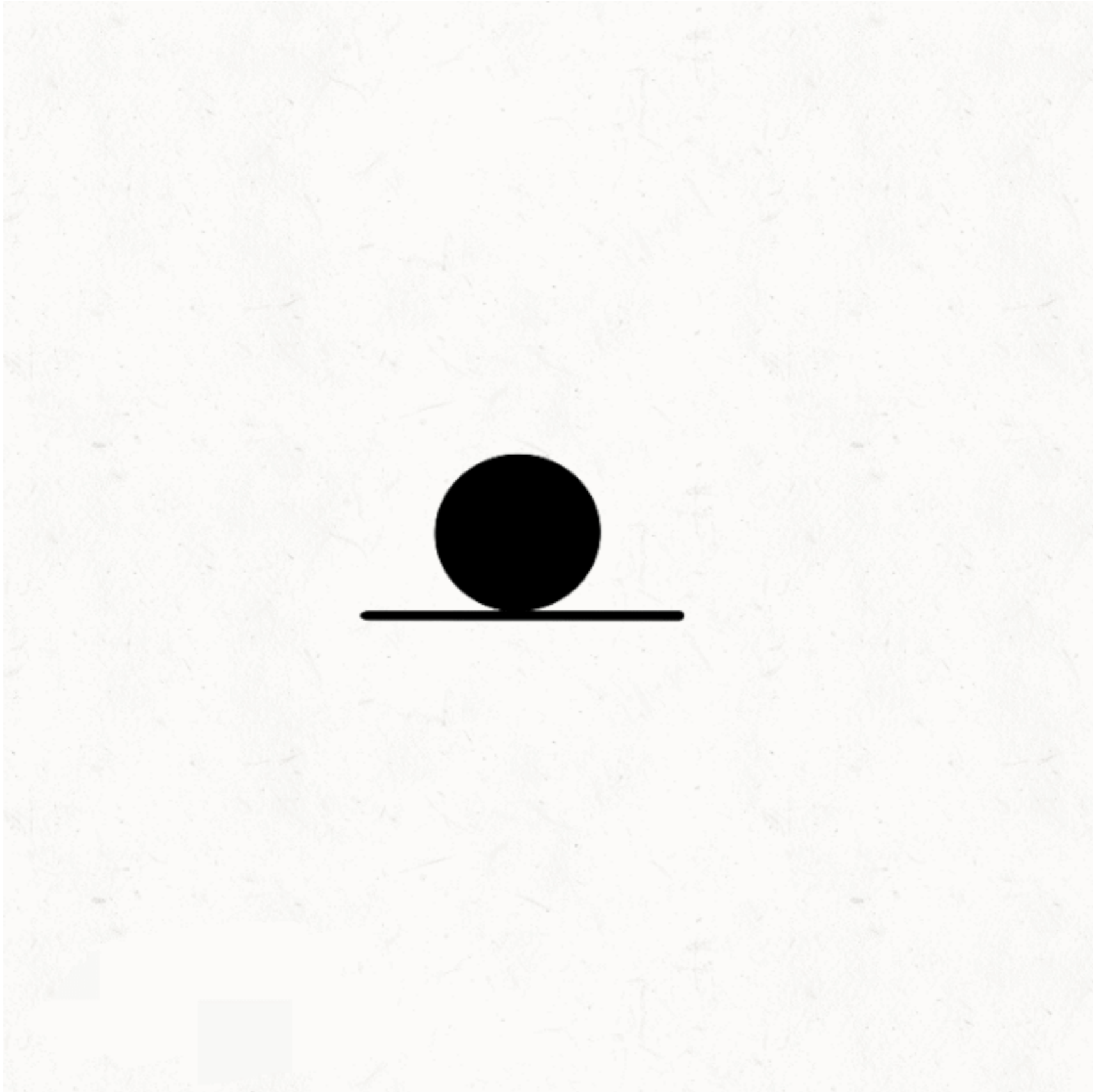
**Apontar ideias e esboços sobre como ilustrar o princípio escolhido e como o comunicar numa rede social, a partir da adição de movimento/animação. Encontrar uma especificidade da mensagem visual presente na ilustração e acentuá-la por meio da realização de uma animação gif que funcione em loop (repetição).**

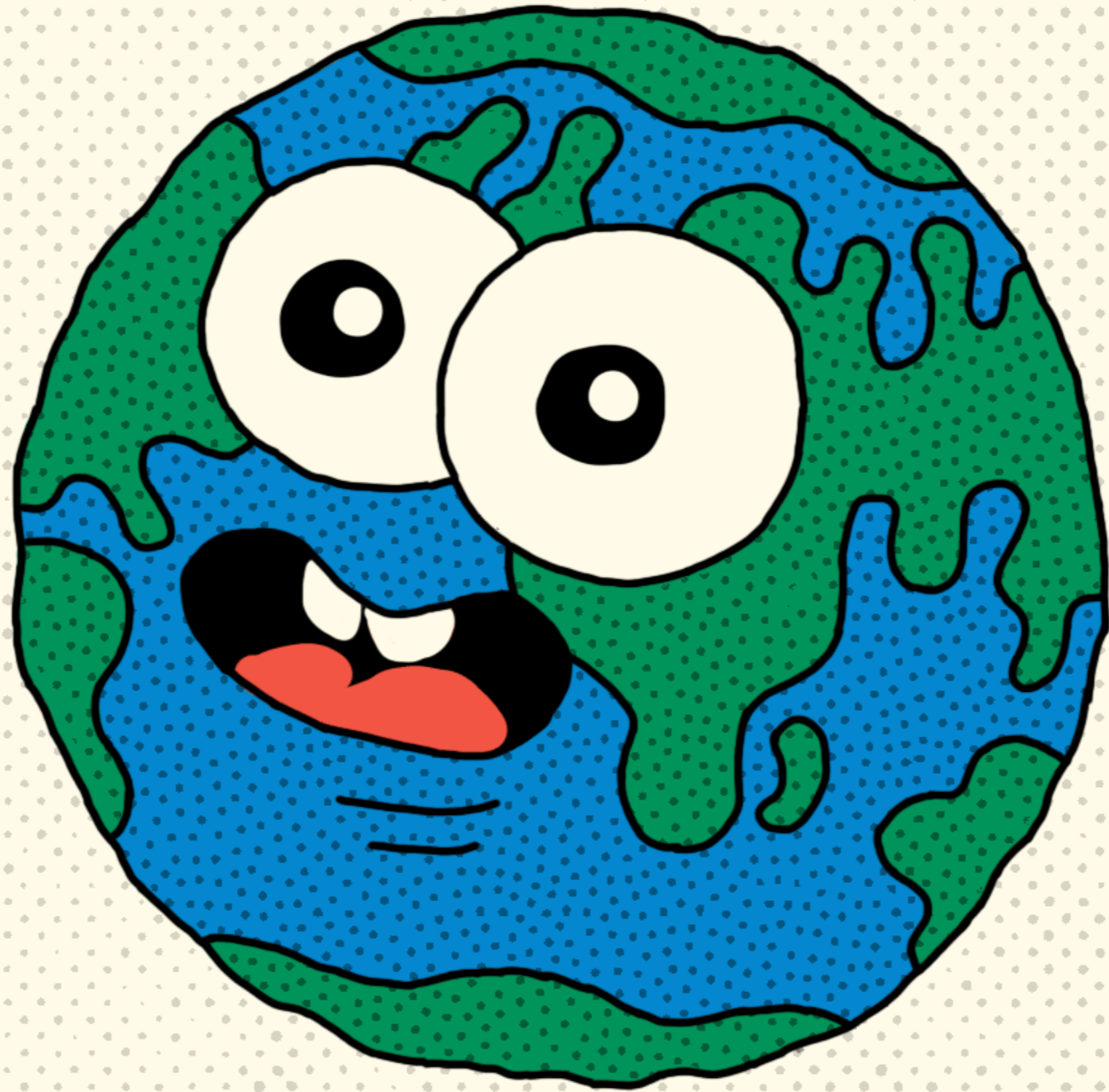
### Parte 2

- **A partir da ilustração com movimento, do conceito que estão a explorar, criar:**
- **Uma *storyline* e uma sinopse para uma (eventual) história original, curta-metragem, a ser feita em animação ou em imagem real;**
- **Um *storyboard*, criado a partir da sinopse da curta-metragem (e não a partir do guião/roteiro, como seria expectável)**







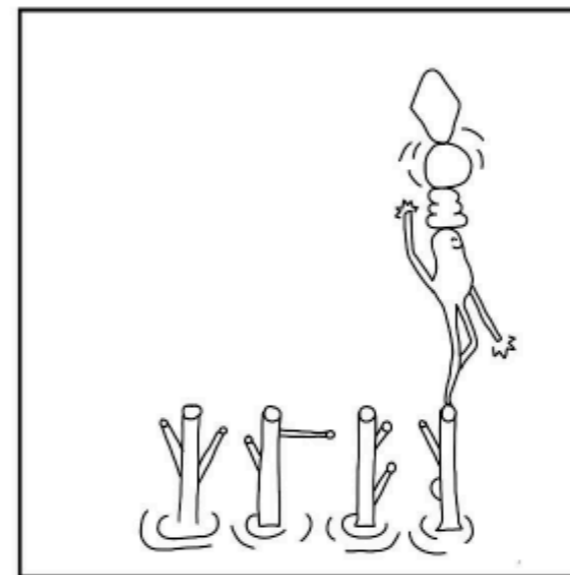
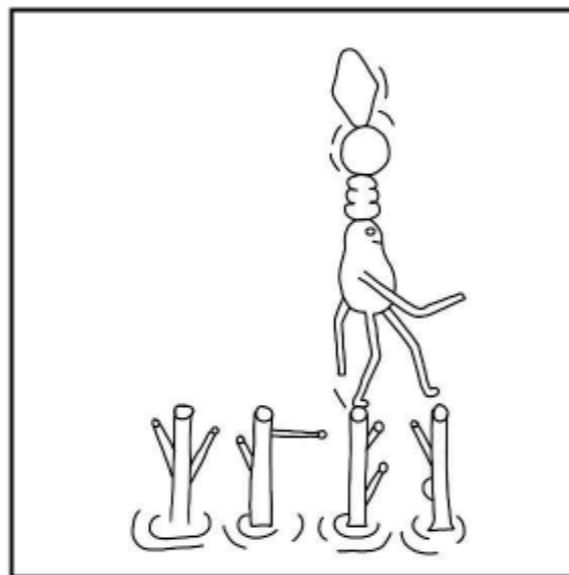
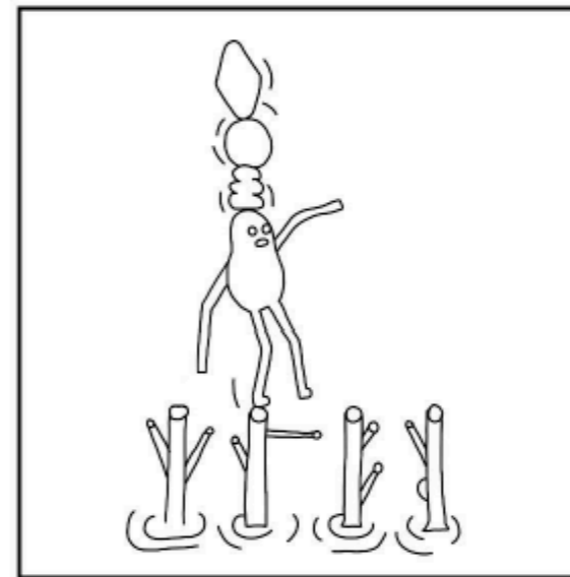
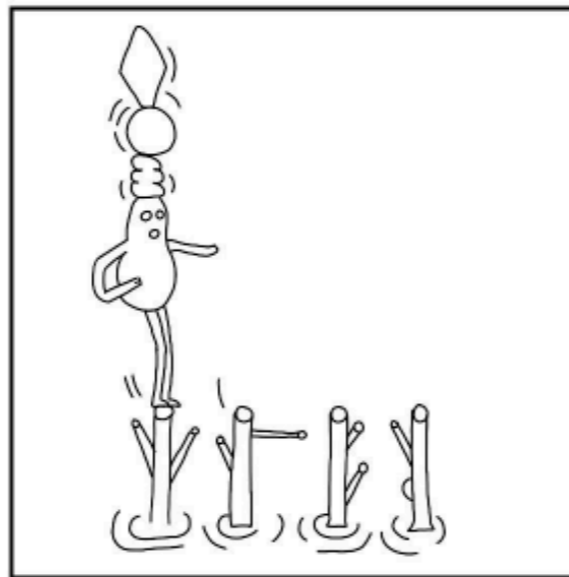


# Sinopse

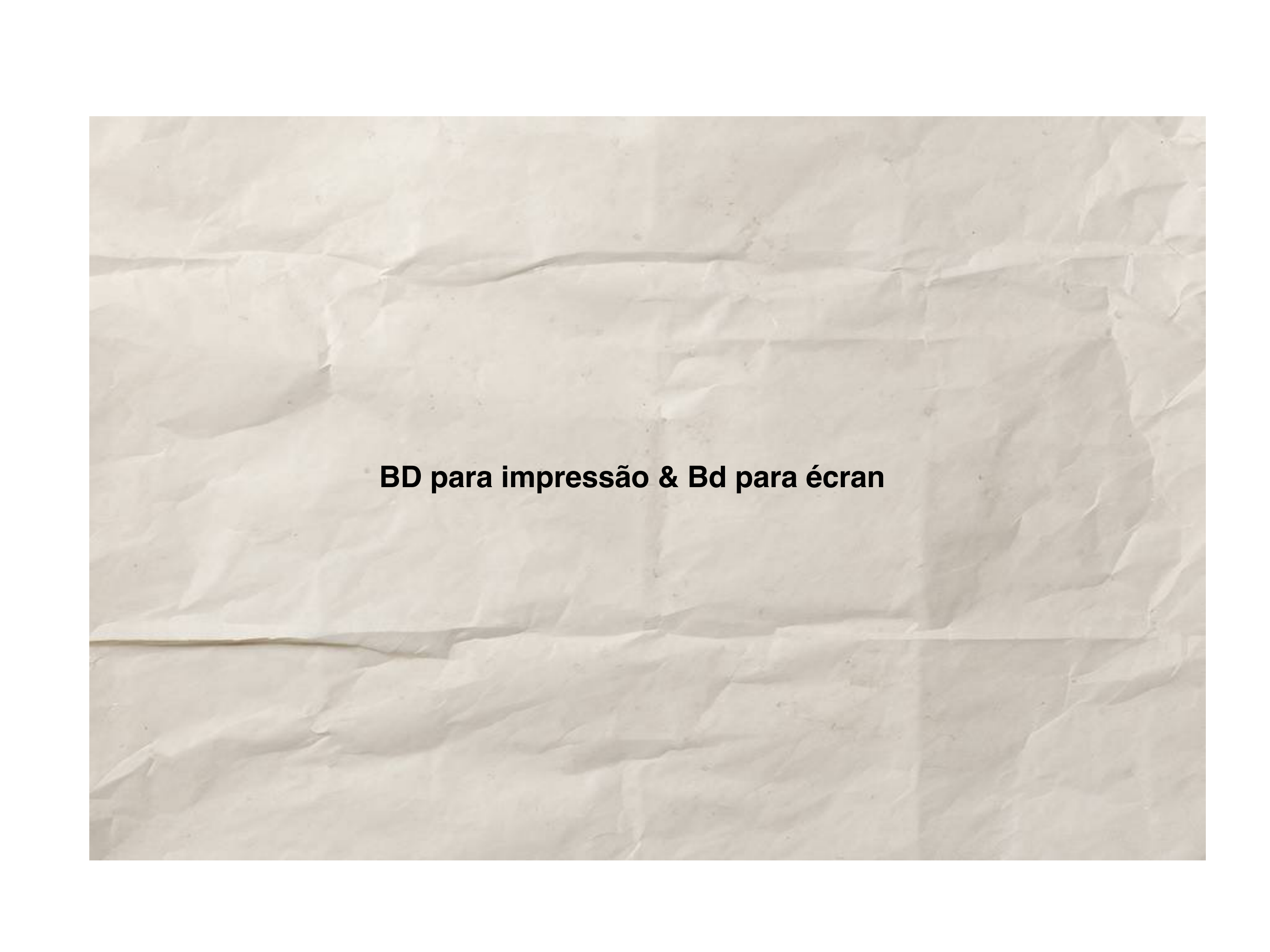
João Feijão equilibra-se em paus cravados do ribeiro.

# Storyline

João Feijão é um Feijão equilibrista que desafia a natureza ao equilibrar-se em paus cravados num ribeiro. A sua destreza e coragem são admiradas por todos os que o veem, tornando-o uma lenda na aldeia dos feijões.







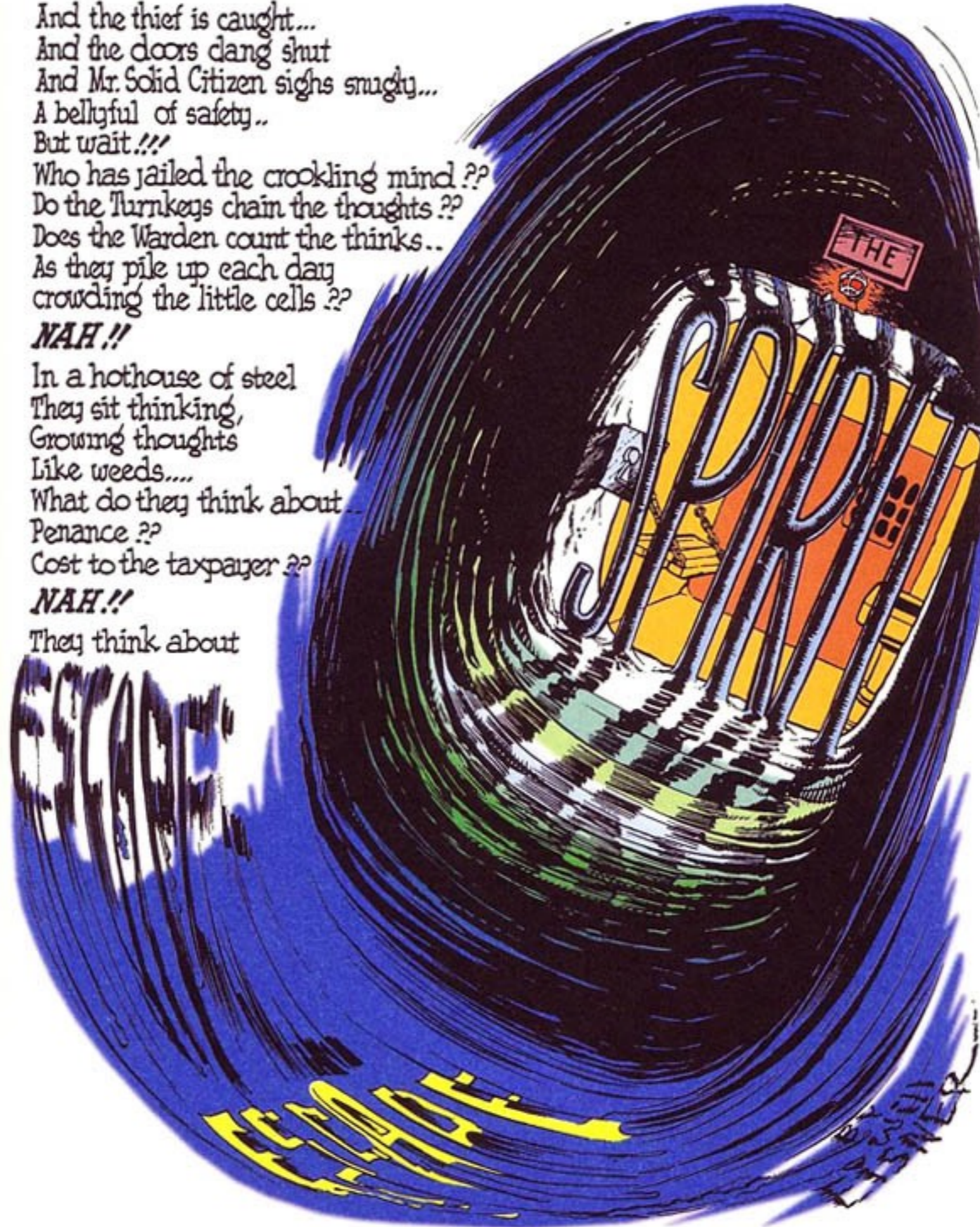
**BD para impressão & Bd para écran**

# Logotectura

("physical typography")

And the thief is caught...  
And the doors clang shut  
And Mr. Solid Citizen sighs smugly...  
A bellyful of safety..  
But wait!!!  
Who has jailed the croaking mind??  
Do the Turnkeys chain the thoughts??  
Does the Warden count the thinks..  
As they pile up each day  
crowding the little cells??  
**NAH!!**

In a hothouse of steel  
They sit thinking,  
Growing thoughts  
Like weeds....  
What do they think about...  
Penance??  
Cost to the taxpayer??  
**NAH!!**  
They think about



Logotectura

("physical typography")

**MOSTLY THEY'RE GONE NOW, THE OLD TROLLEYS... JUST A FEW STILL RUN ...LIKE THE OLD RAVEN'S POINT LINE, FOR EXAMPLE !!!**

**All day long, like drunken bugs, the creaky jalopies waddle their way through the noisy city, loading up with morning crowds which come back the same way at night....**



**Logotectura**

("physical typography")



Logotectura

("physical typography")

WHEN YOU PATROL THE CITY DARKNESS, WHEN YOU STALK THOSE WHO WOULD PREY UPON OTHERS.. YOU ARE ALERT - PREPARED - FOR THE SOUNDS OF VIOLENCE - GUNFIRE! BUT GUNFIRE FROM THE TWIN VICKERS MACHINE GUNS OF A SPAD XIII - ?! FROM A GHOSTLY WHITE-BLEACHED RELIC OF A WAR ENDED OVER A HALF-CENTURY AGO ?! CAN ANYONE BE PREPARED FOR THIS NIGHT WHEN...

# DEATH FLIES THE HAUNTED SKY

YET, PREPARED OR NOT FOR THE RELIC SPECTRE SUDDENLY BEFORE HIM, THIS MAN'S TRAINING - HIS VERY NATURE, IS TO ACT! FOR HE IS...

THE



FRIEND  
WRITER:  
EDITOR:  
ARCHIE  
GOODWIN

ART:  
ALEX  
TOTH

\* WITH DUE HOMAGE  
TO: BOB KANE,  
JERRY ROBINSON,  
GEORGE ROUSSOS,  
AND NEAL ADAMS.

# Logotectura

("physical typography")

SLOWLY, FALTERINGLY, HE WALKS THRU THE NIGHT...



A LONE, SILENT FIGURE... HAUNTED BY THE PAST...



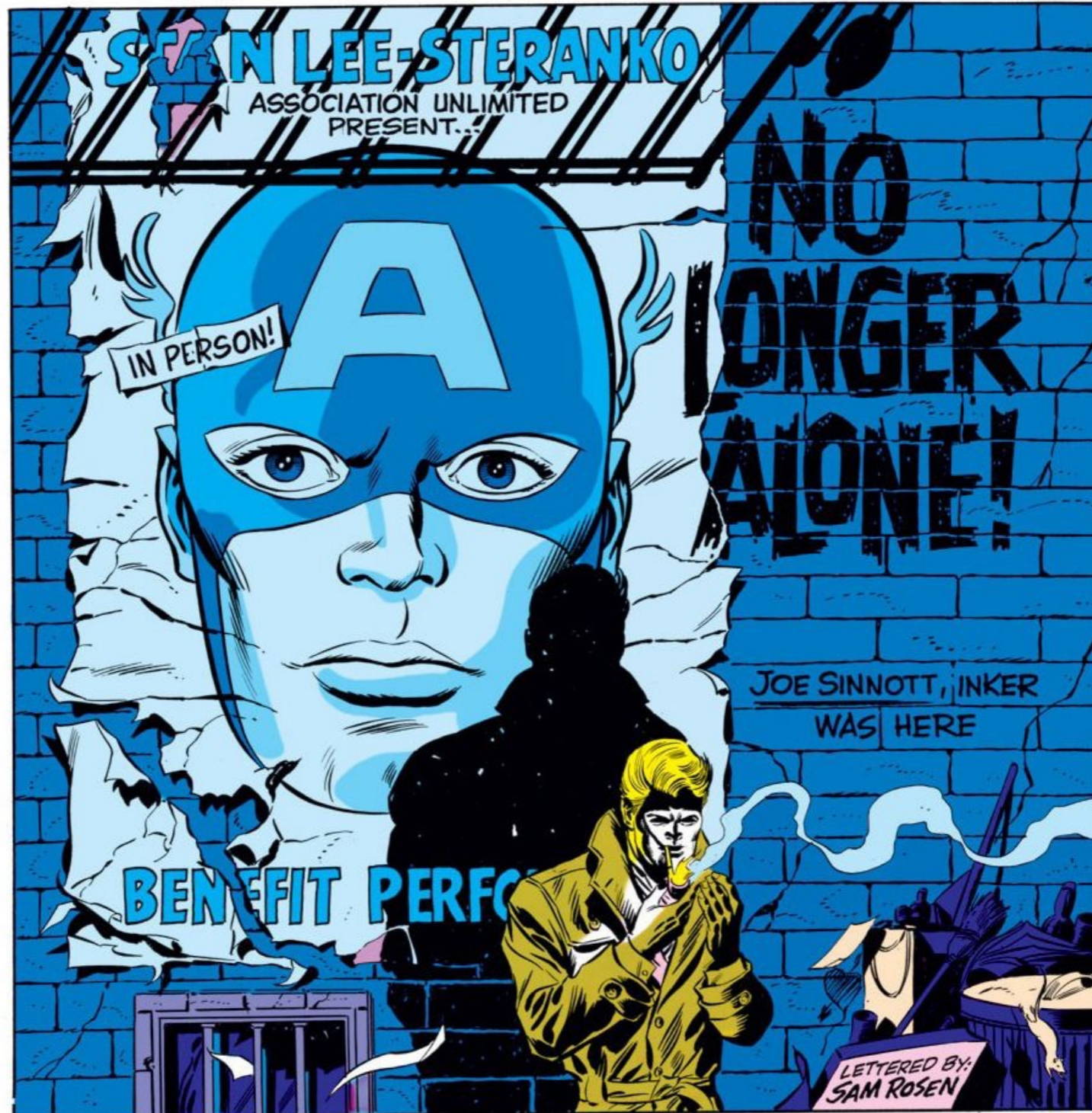
PLAGUED BY MEMORIES SUCH AS FEW HAVE EVER KNOWN...

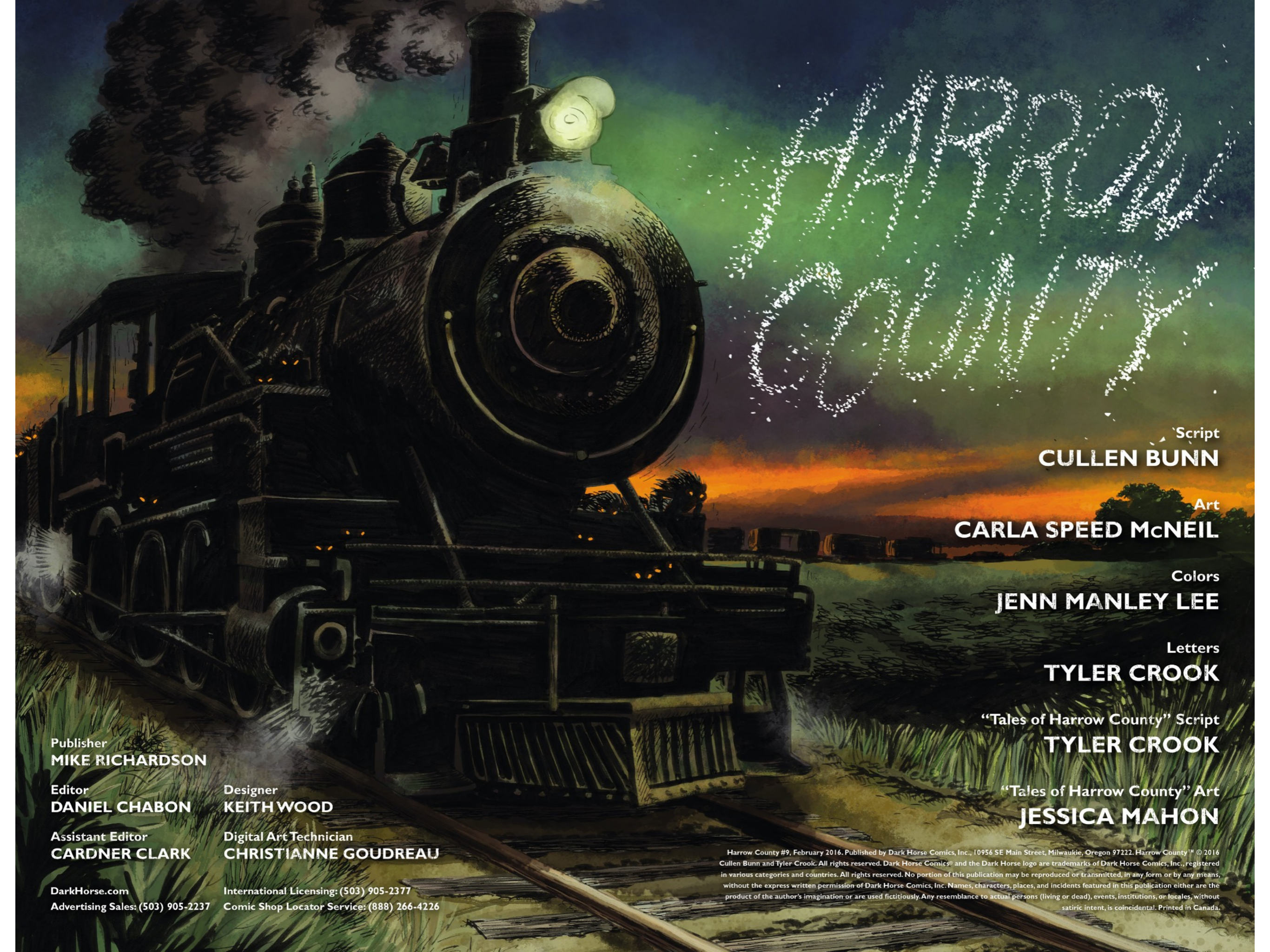


EVER TORTURED BY DOUBT... YET DRIVEN BY DUTY...



AND NOW HE STANDS BEFORE US... THIS MAN **STEVE ROGERS!**





Script  
**CULLEN BUNN**

Art  
**CARLA SPEED McNEIL**

Colors  
**JENN MANLEY LEE**

Letters  
**TYLER CROOK**

“Tales of Harrow County” Script  
**TYLER CROOK**

“Tales of Harrow County” Art  
**JESSICA MAHON**

Publisher  
**MIKE RICHARDSON**

Editor  
**DANIEL CHABON**

Assistant Editor  
**CARDNER CLARK**

DarkHorse.com  
Advertising Sales: (503) 905-2237

Designer  
**KEITH WOOD**

Digital Art Technician  
**CHRISTIANNE GOUDREAU**

International Licensing: (503) 905-2377  
Comic Shop Locator Service: (888) 266-4226

Harrow County #9, February 2016. Published by Dark Horse Comics, Inc., 10956 SE Main Street, Milwaukie, Oregon 97222. Harrow County™ © 2016 Cullen Bunn and Tyler Crook. All rights reserved. Dark Horse Comics® and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved. No portion of this publication may be reproduced or transmitted, in any form or by any means, without the express written permission of Dark Horse Comics, Inc. Names, characters, places, and incidents featured in this publication either are the product of the author's imagination or are used fictitiously. Any resemblance to actual persons (living or dead), events, institutions, or locales, without satiric intent, is coincidental. Printed in Canada.

Script  
**CULLEN BUNN**

Art and Lettering  
**TYLER CROOK**

DOWN HARROW COUNTY WAY, YOUNG'UNS DUCK QUICK UNDER HEAVY QUILTS WHEN THE RAIN COMES DOWN IN SHEETS AND THE THUNDER CRASHES AND THE HOWLING WIND RATTLES THE SHUTTERS.

"HUSH NOW, CHILD,"  
A MAMA MIGHT SAY.

"BE STILL. IT'S  
ONLY A STORM."

BUT THEY KNOW BETTER.

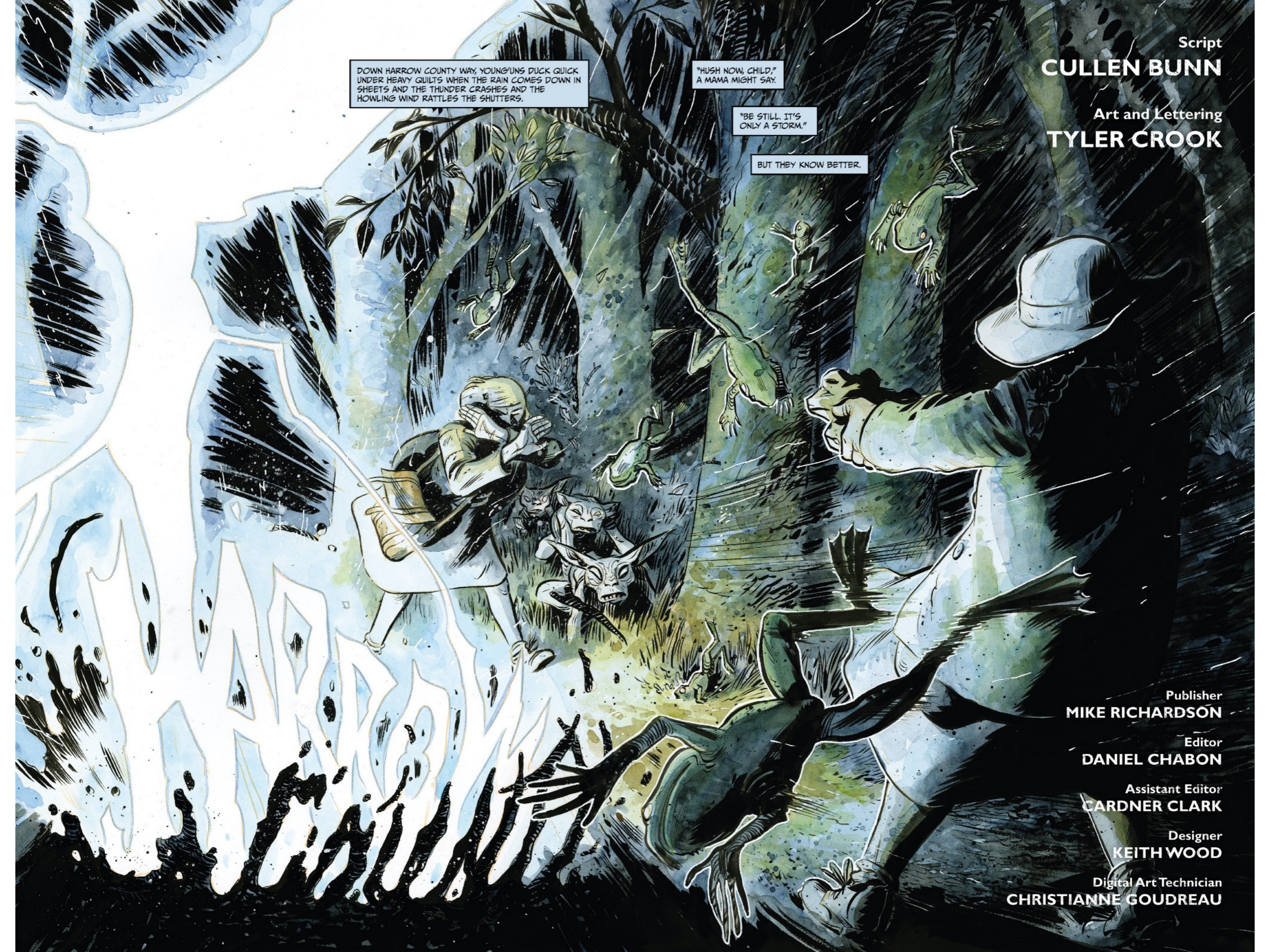
Publisher  
**MIKE RICHARDSON**

Editor  
**DANIEL CHABON**

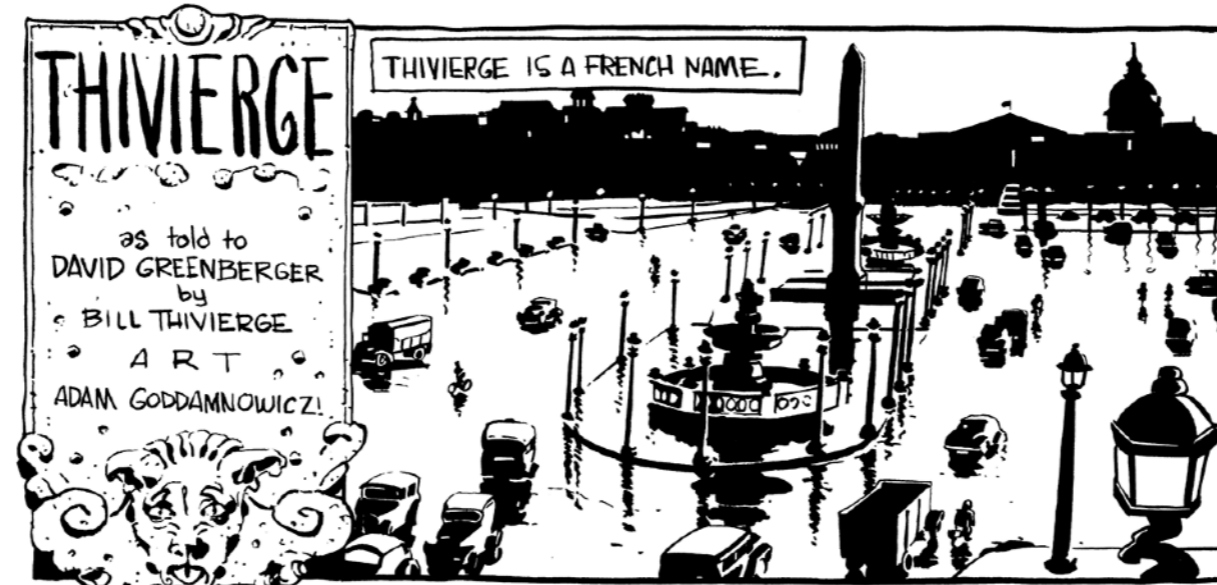
Assistant Editor  
**CARDNER CLARK**

Designer  
**KEITH WOOD**

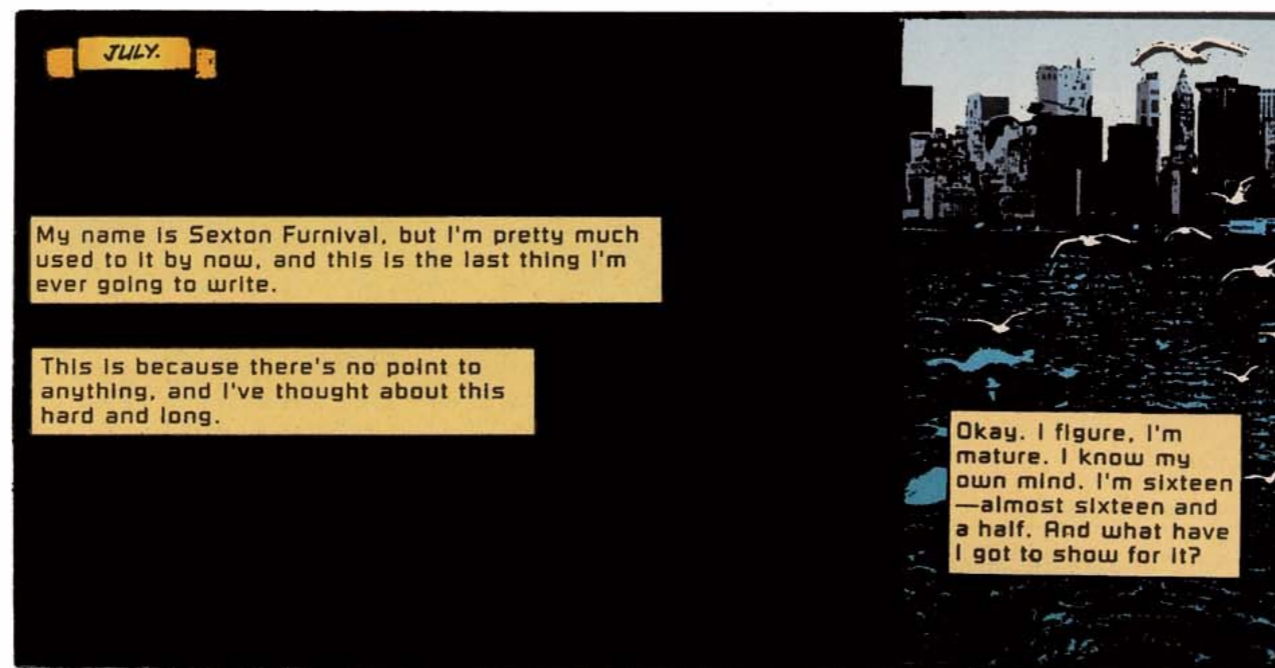
Digital Art Technician  
**CHRISTIANNE GOUDREAU**



Establishing shots



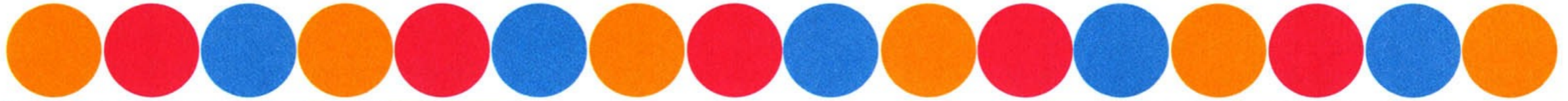
## Establishing shots



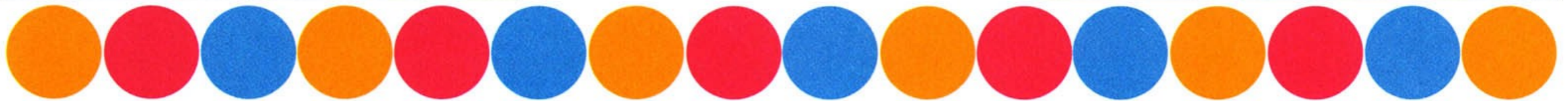
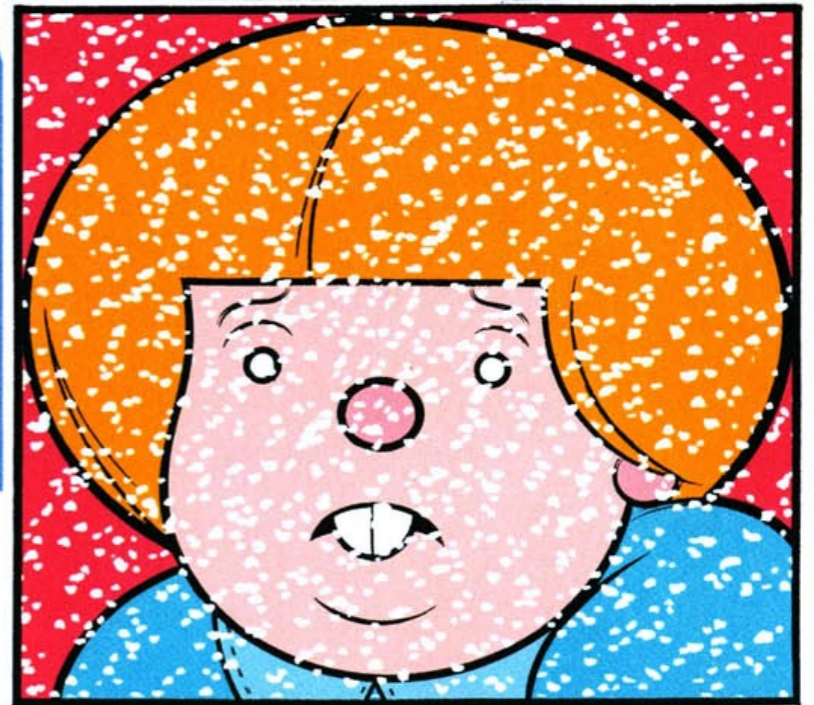
Establishing shots



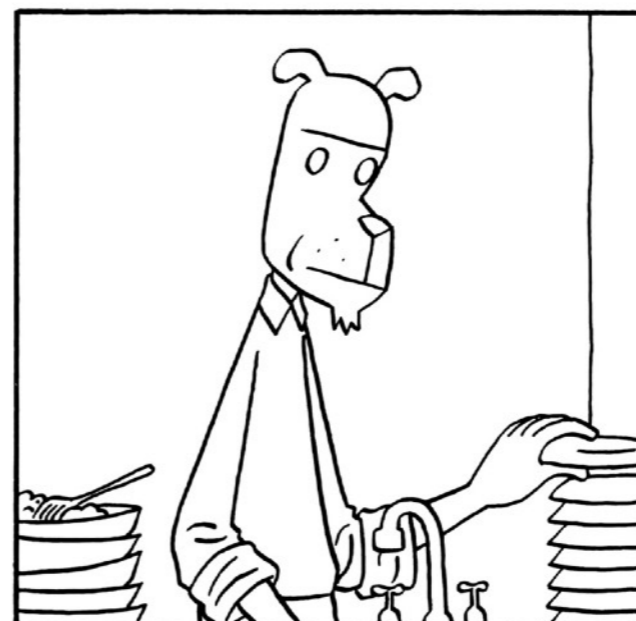
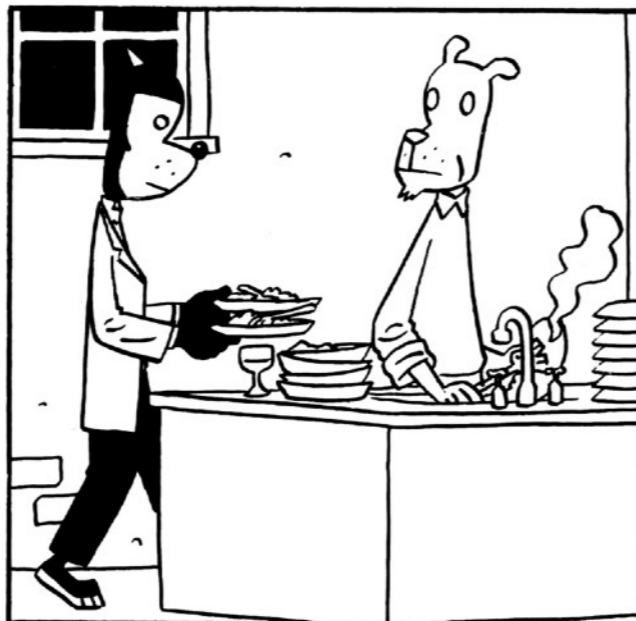
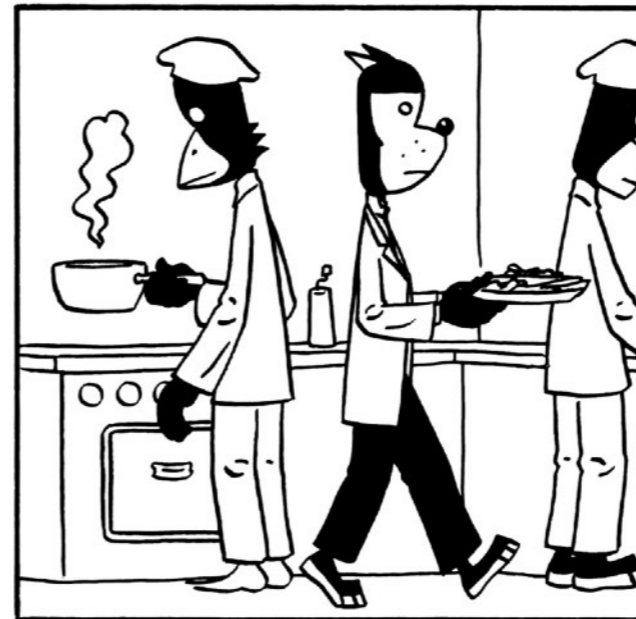
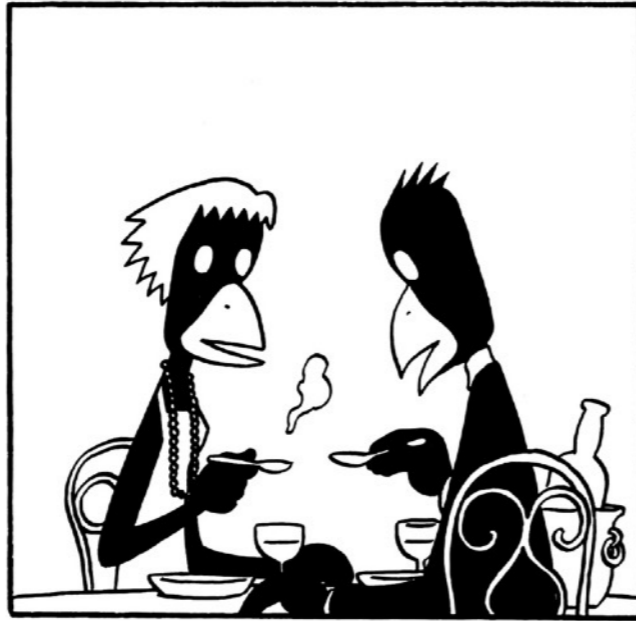
Establishing shots



# RUSTY BROWN



Establishing shots



# Prancha

(Regular ou convencional)

A partir do livro  
*Case, Planche, Récit*,  
de Peeters, publicado em 1998



Uso regular de vinhetas,  
Usualmente do mesmo tamanho.

**Prancha**  
(Regular ou convencional)



Prancha  
(Decorativa)

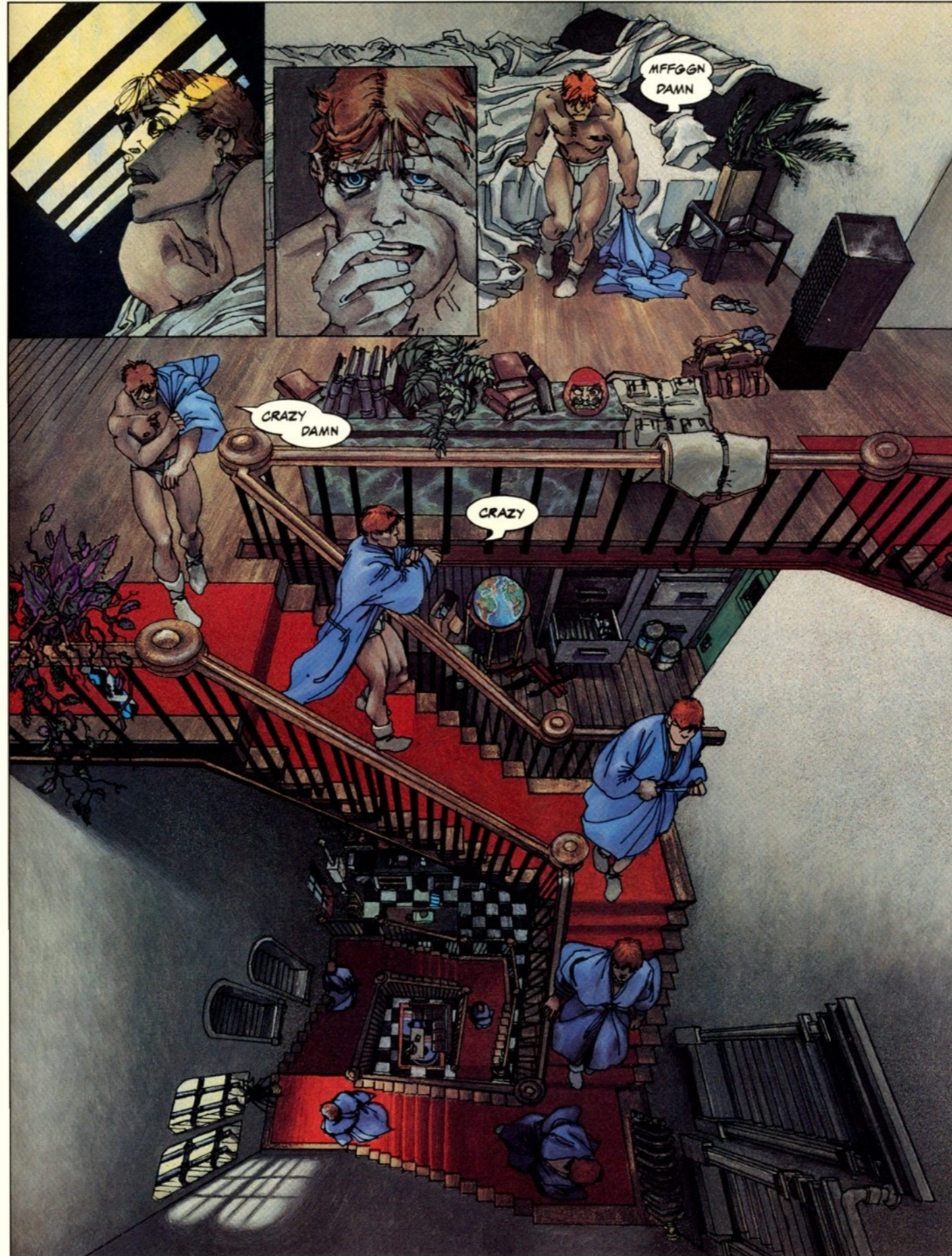


Predomina a imagem,  
a prancha pode ser lida  
como um quadro único.

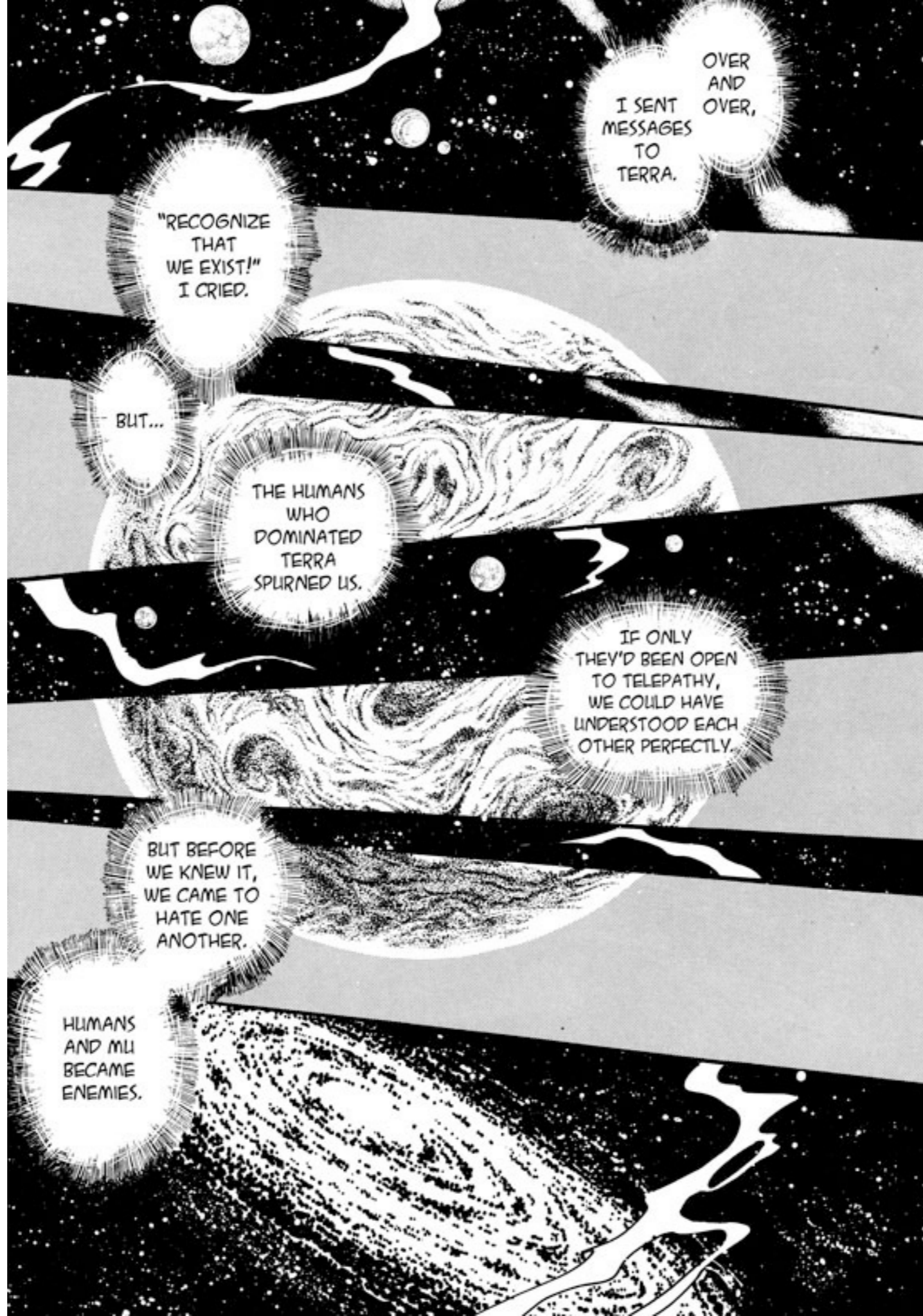
Prancha  
(Decorativa)



Prancha  
(Decorativa)



Prancha  
(Decorativa)

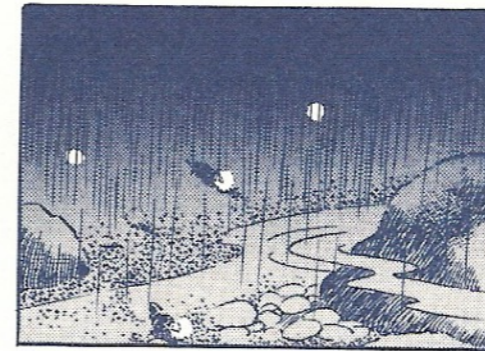
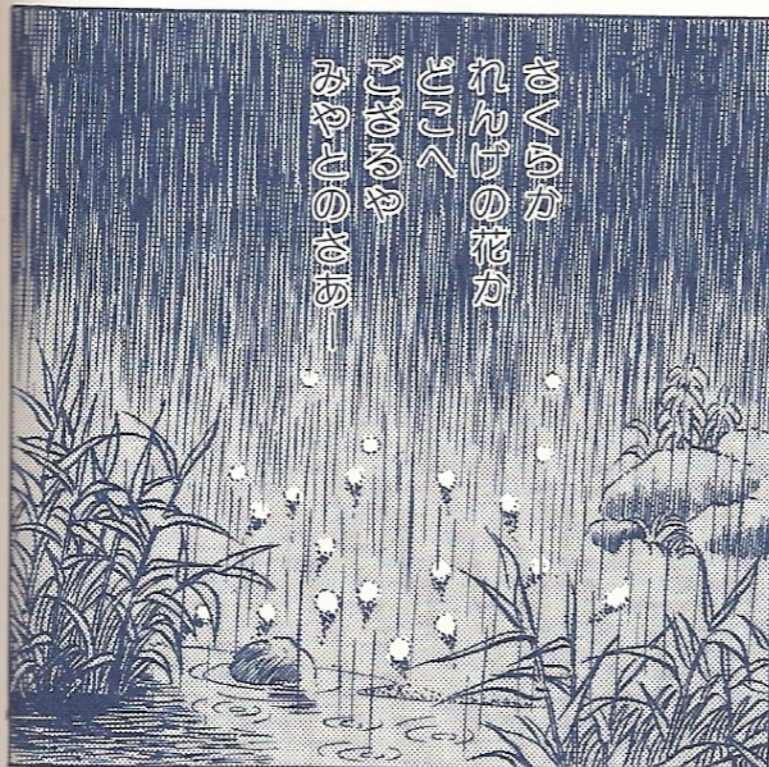


**Prancha**  
(Retórica)

A narrativa e a imagem dependem uma da outra, nenhuma das duas ganha predominância.



Prancha  
(Retórica)



Flours de cerisier, astragales... Où allez-vous ? Regardez donc...

Prancha  
(Retórica)



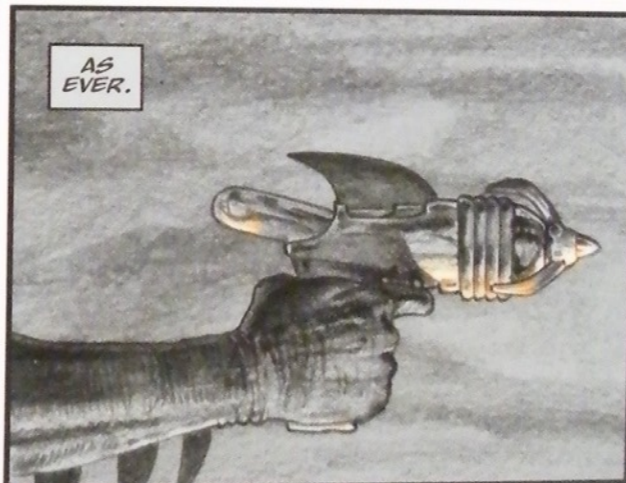
Prancha  
(Retórica)



I HAVE  
MY FLARE.



AND  
HOPES.



AS  
EVER.



POOM!

TARGET: THE  
OLD WAYNE CENTRAL  
STATION.



PAK!



**Prancha**  
(Produtora)



**17**  
TAROT PATH:  
THE LOVERS.  
ZODIAC SIGN:  
GEMINI.  
COLOR:  
PALE MAUVE.  
JEWEL:  
ALEXANDRITE,  
TOURMALINE,  
ICELAND SPAR.  
PLANT: ORCHID.  
PERFUME:  
WORMWOOD.  
ANIMAL:  
MAGPIE, ALL  
HYBRIDS.

HERE,  
ON THE OTHER  
SIDE...IF FICTION  
IS REALITY'S FLIP-  
SIDE...LET'S  
CELEBRATE  
**IMAGINA-  
TION.**

LIKE  
PERCEPTION  
OR REALITY,  
IMAGINATION IS  
**FLEXIBLE**, CAN  
SUDDENLY INVERT  
ITSELF CARTWHEELING  
GLORIOUSLY FROM  
ONE CONCEPT TO  
THE NEXT.

IMAGI-  
NATION CAN  
DO ANY-  
THING.

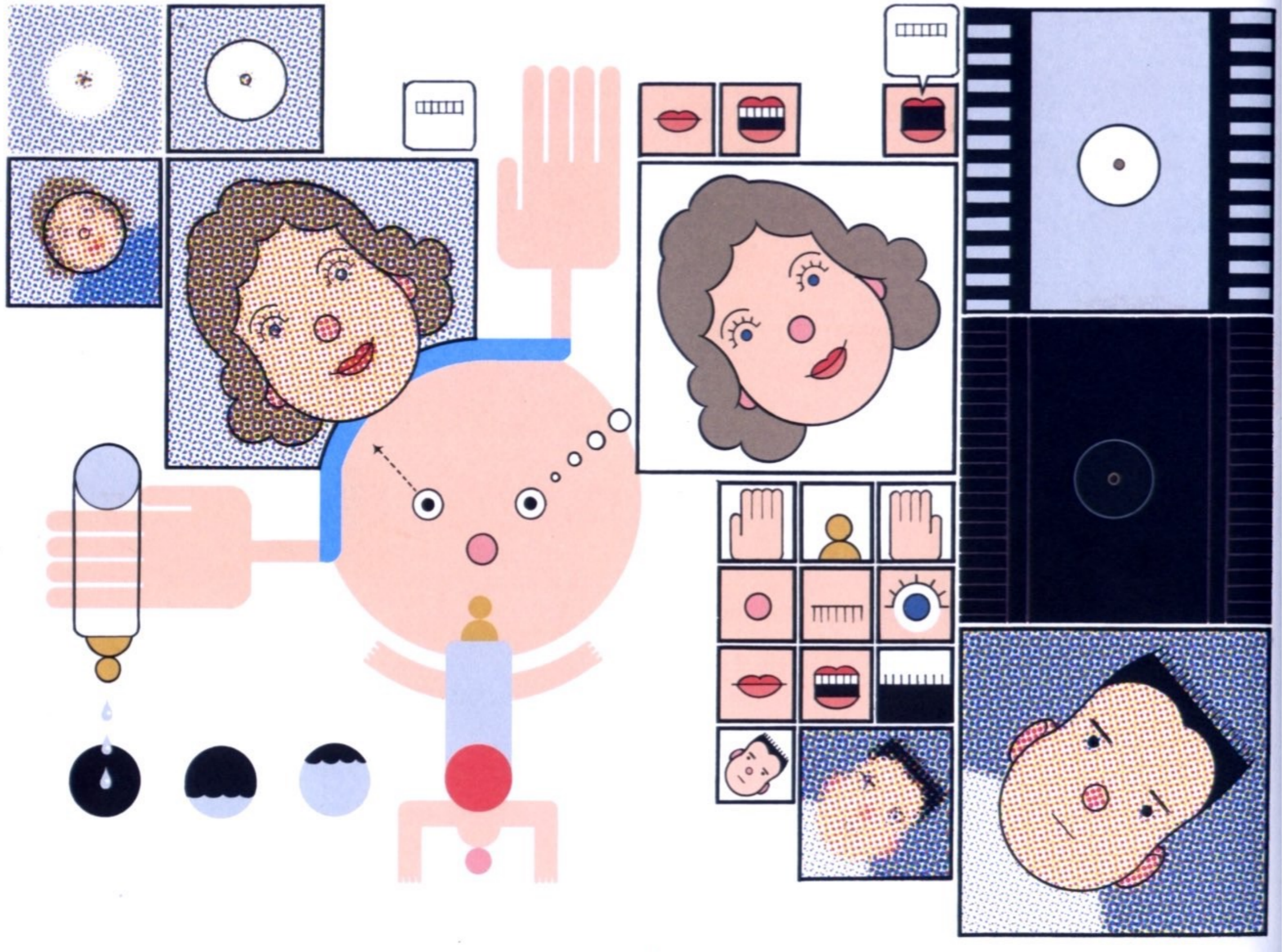


Intelli-  
gence is not  
based upon the  
number of the brain's  
neurons, but how many  
**CONNECTIONS** we forge  
between them, linking  
one concept, one neuron  
with another, in a  
shimmering, self-  
aware neural  
net.

The  
number of  
potential neural  
connections in the  
human brain exceeds  
the number of parti-  
cles in the known  
Universe.

A imagem ganha predominância sobre a narrativa.

Prancha  
(Produtora)

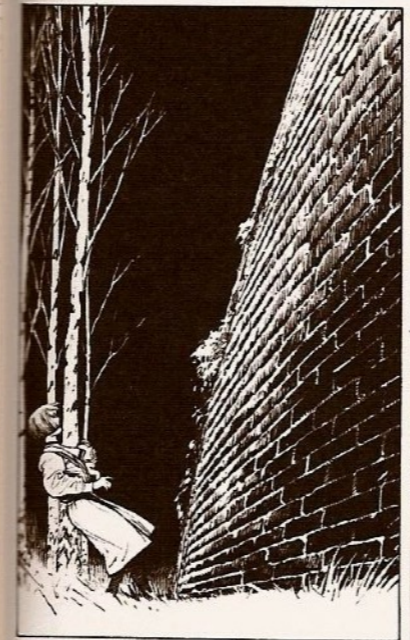
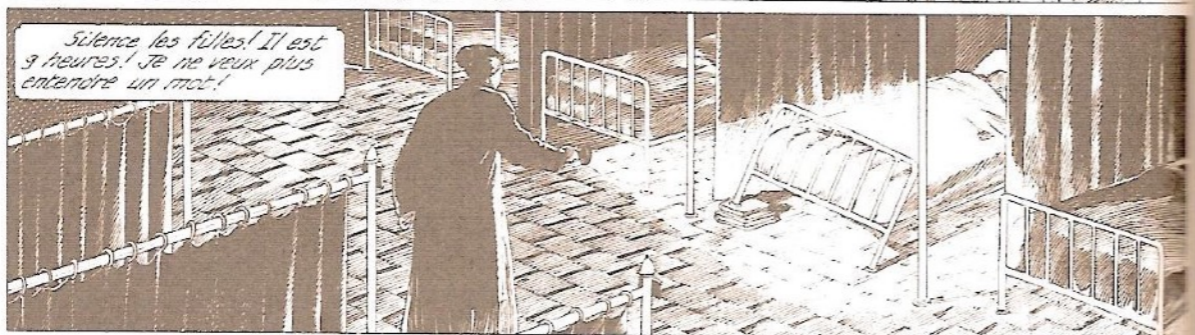


Prancha  
(Produtora)



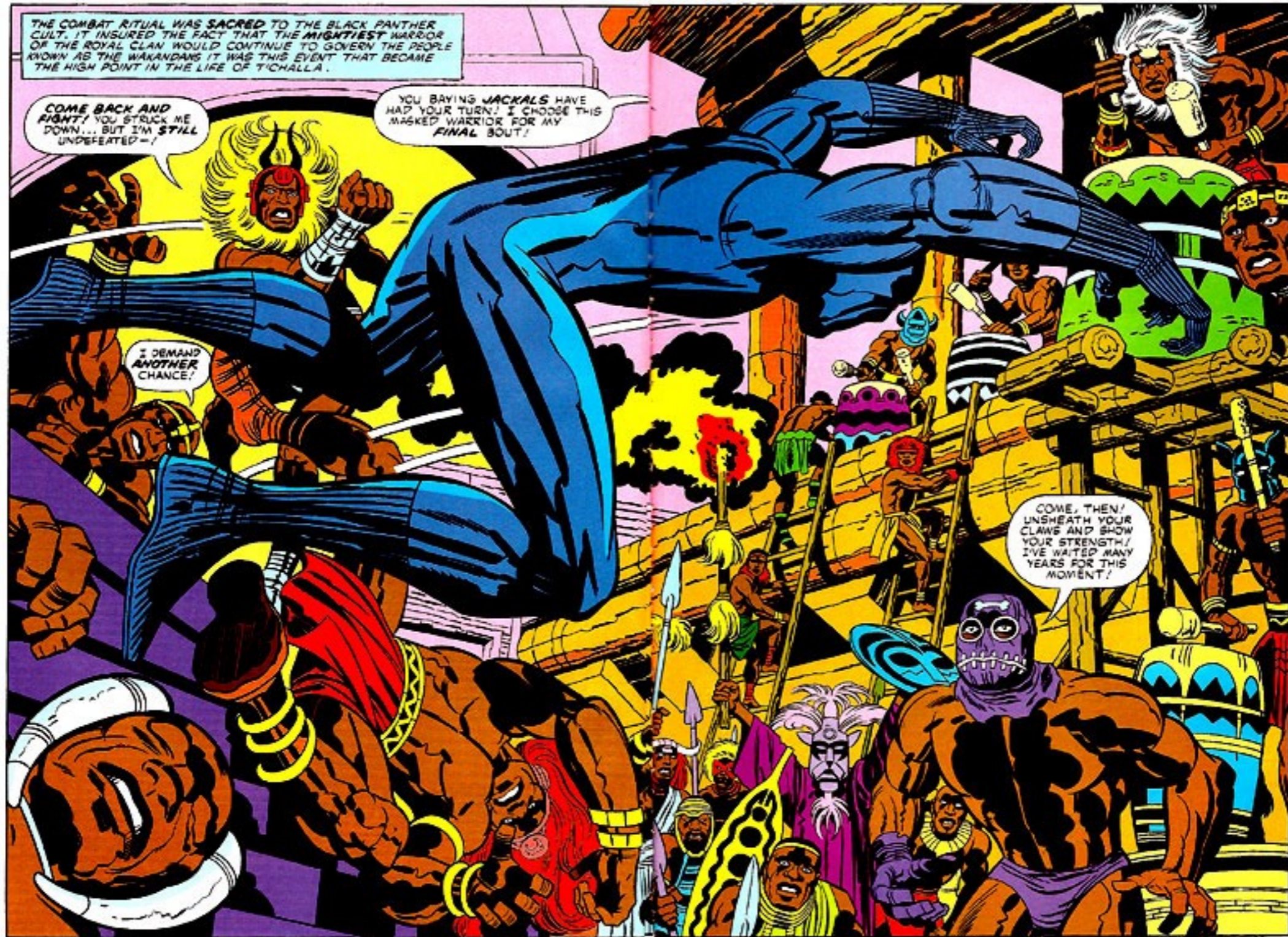
# Prancha Dupla

(Spread)



# Prancha Dupla

(Spread)



Prancha Dupla  
(Spread)



Prancha Dupla  
(Spread)

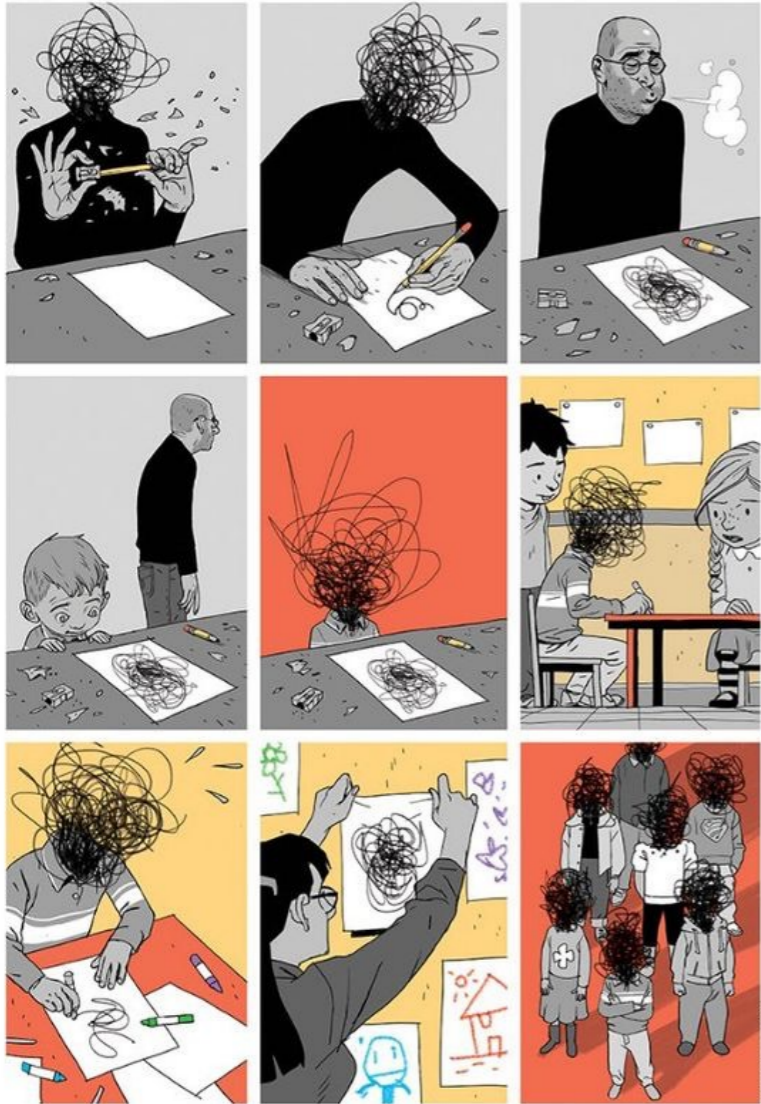


# Exploração

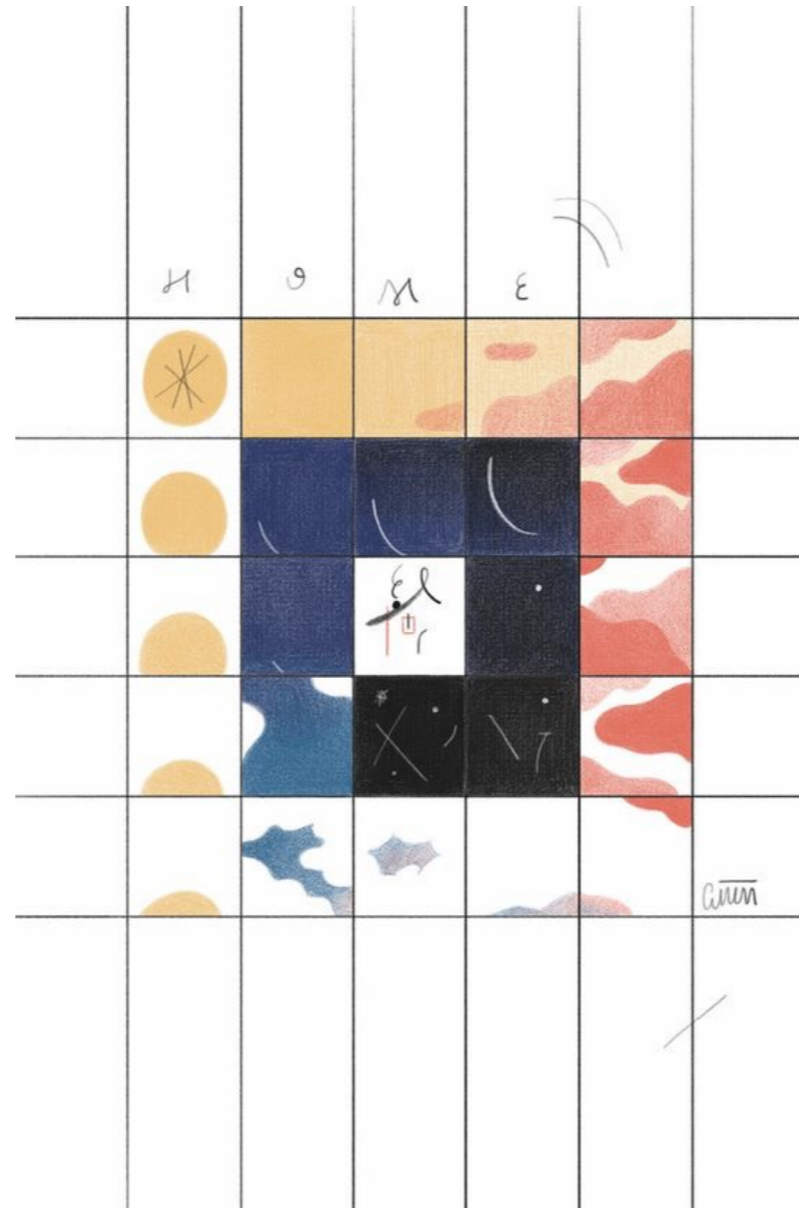
(Possibilidades)

- . Exploração da grelha
- . Existência (ou não) de goteiras, calhas ou margens

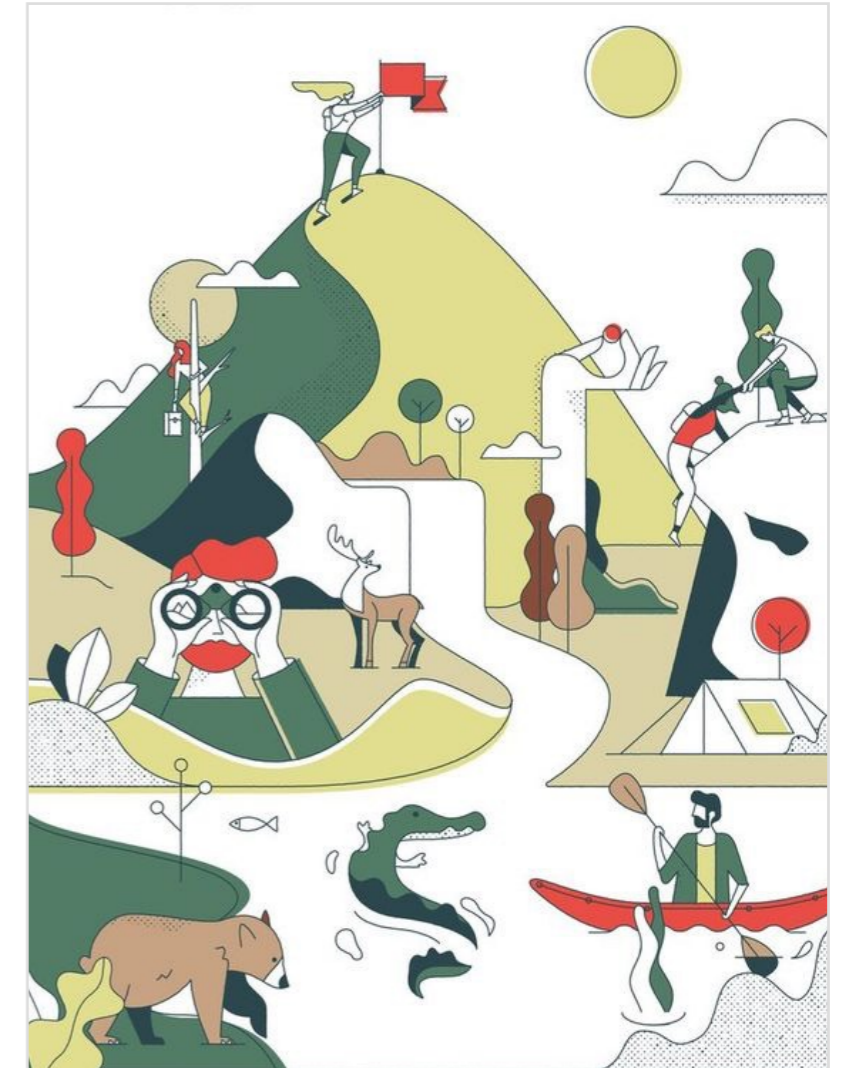
VIRAL



Asaf Hanuka

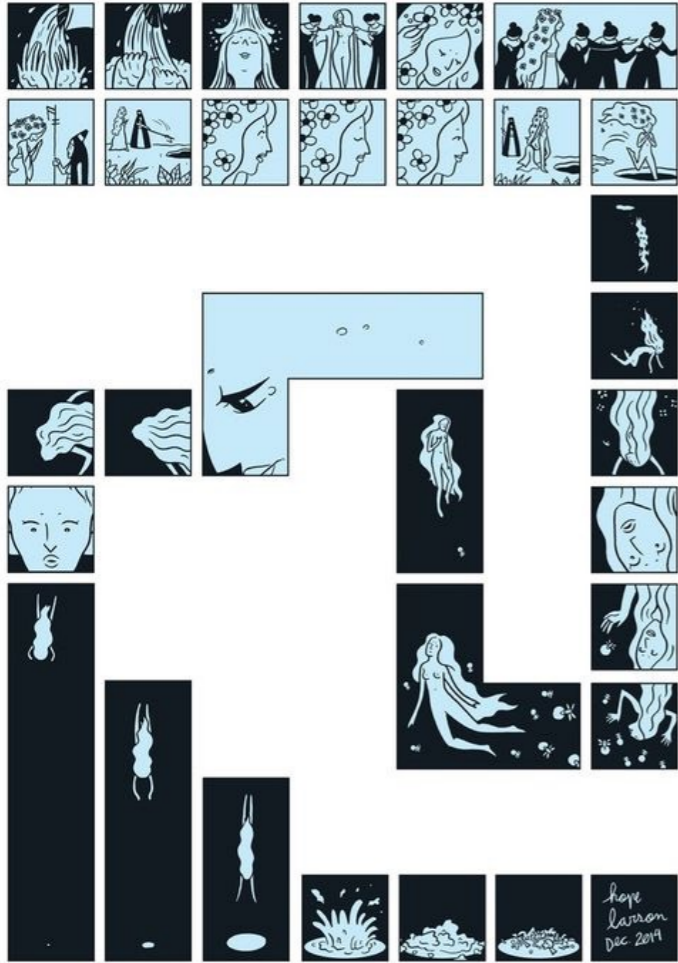


Gizem Wural

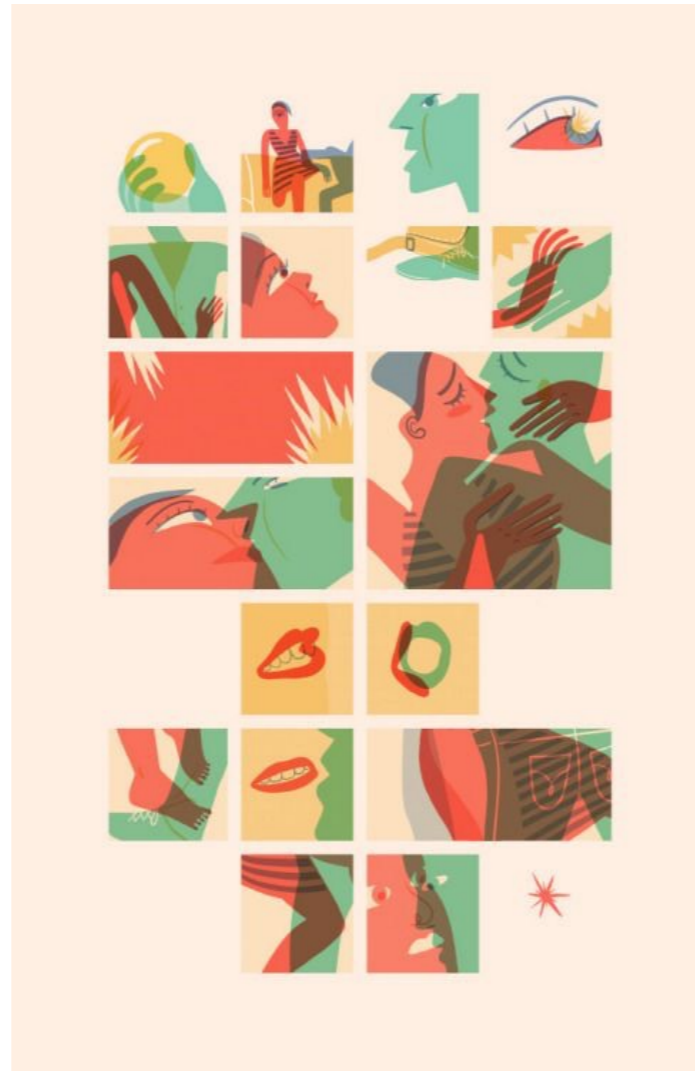


Timo Kuilder

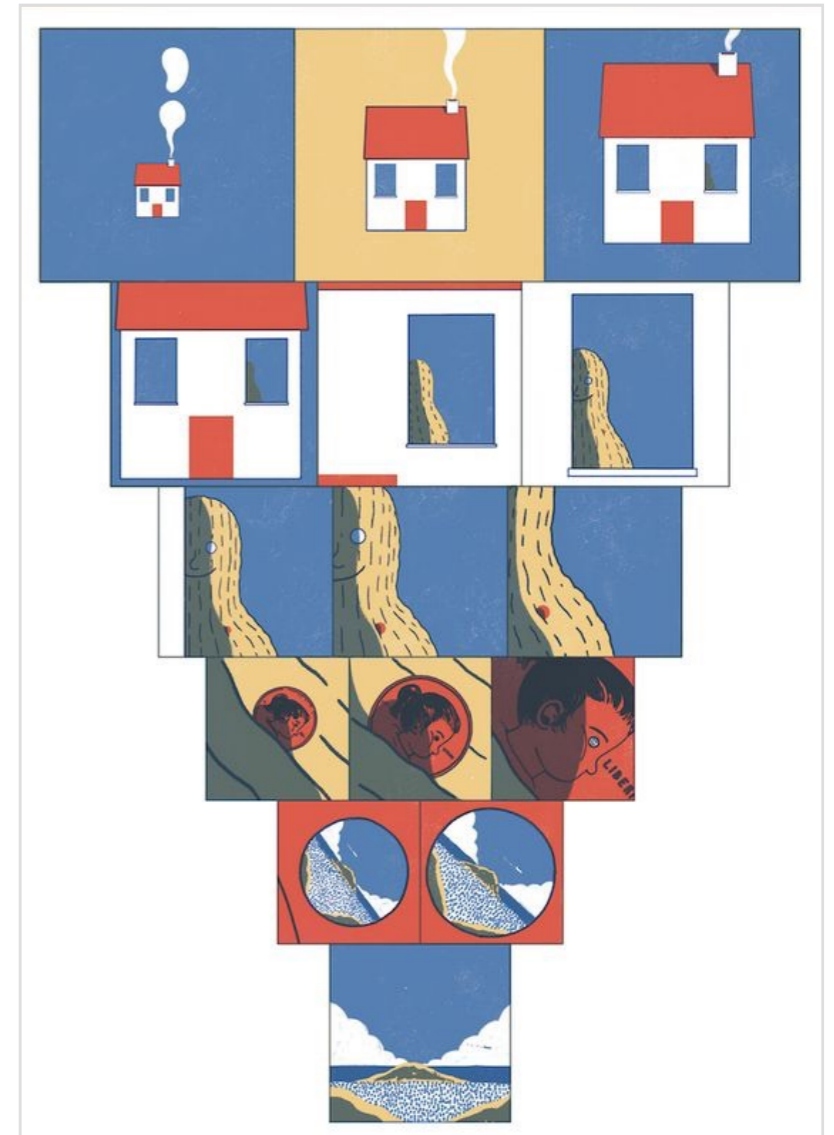
- . Exploração de espaço vazio/ Espaço preenchido
- . Exploração de fluxo (claro/ escuro, direções de olhares, analogia e contraste de cores e de formas)



Hope Larson



Wangela Wrong



Cristina Daura



- . Narrativa como estória convencional/ Narrativa como exploração abstrata
- . Exploração de conceitos e de significados



Briony May Smith

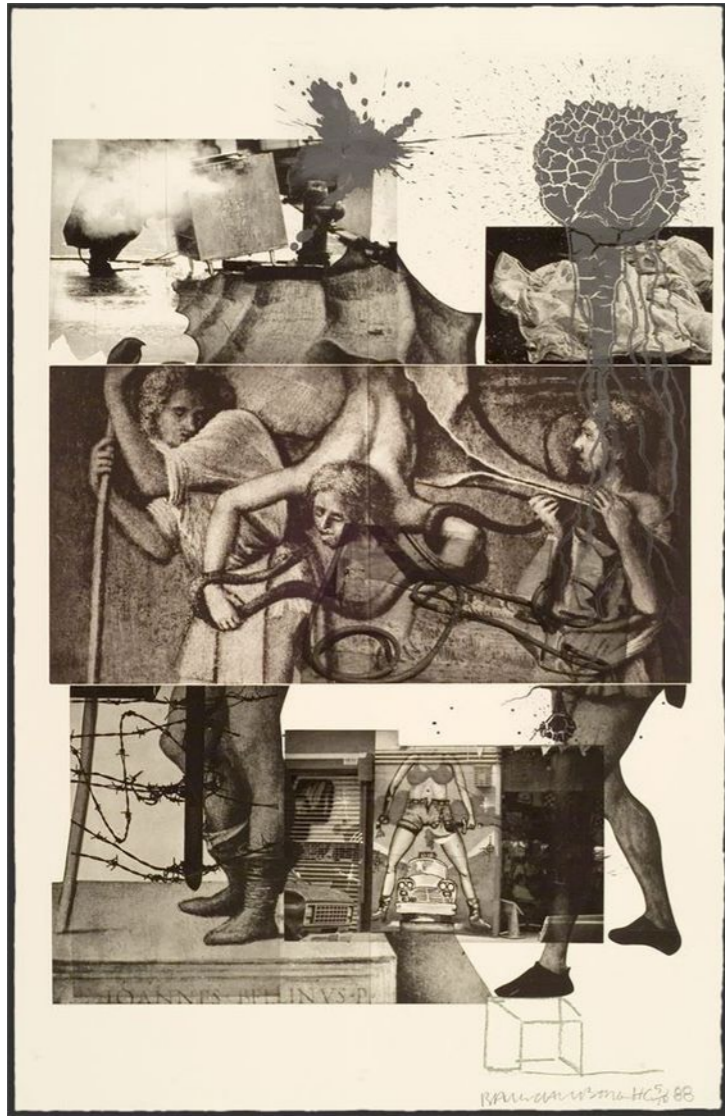


Martha Verschaffel



Jenny Wildfang

. Grafismo consoante o vosso conceito, trabalho e mensagem/ exploração



Robert Rauschenberg



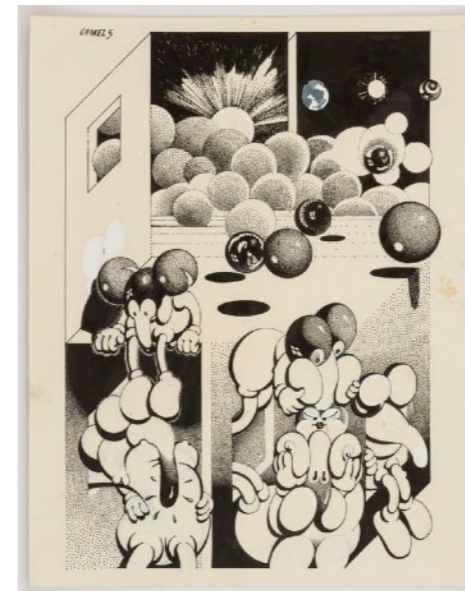
Robert Rauschenberg



Robert Rauschenberg



Jean Dubuffet



Victor Moscoso



Joseph Loughborough

# Fluxo direcional

(Página e écran)

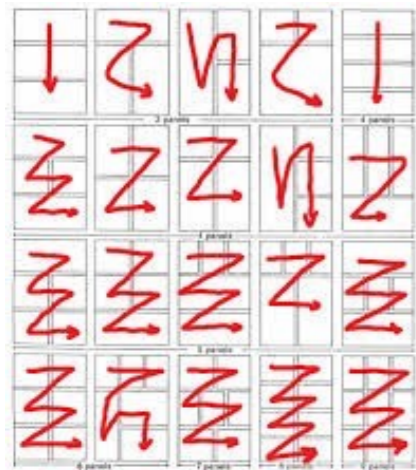
## Criar fluxo direcional

Cada imagem/ilustração deverá ter um ponto de interesse específico.

A junção dos vários pontos de interesse cria fluxo direcional

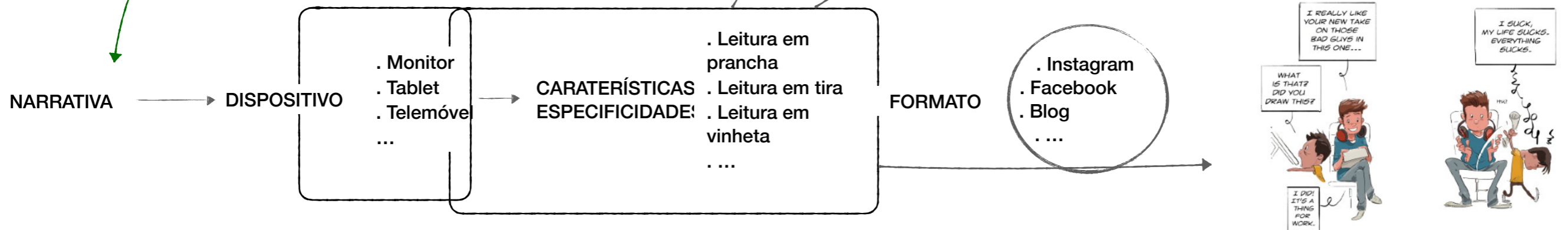
Comunicar ações e passagem de tempo a partir de imagens estáticas organizadas em sucessão

Estruturas subjacentes que tornam o trabalho/história legível, fluído e não precisam de ser explicadas aos leitores. O olhar flui/é direcionado por entre os elementos organizados por estas estruturas.



## Narrativa sequencial

Webcomic



<https://warandpeas.com/tag/webcomics/>

[https://www.marvel.com/comics/issue/93541/ghost\\_rider\\_kushala\\_infinity\\_comic\\_2021\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/93541/ghost_rider_kushala_infinity_comic_2021_1)

<https://pascalcampion.tumblr.com/post/190468513977/simply-the-best-you-can-be-pascalcampion>

Exemplo  
(Bd, vinheta a vinheta, para o Tumblr)

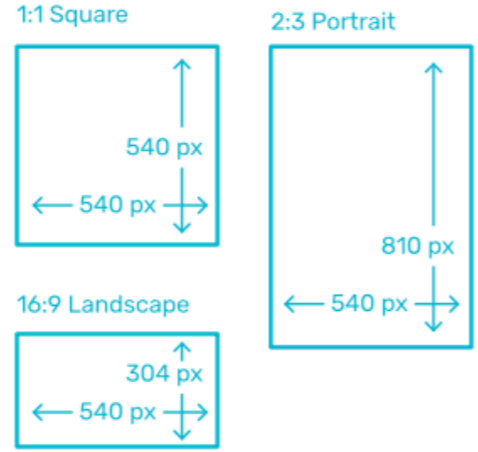
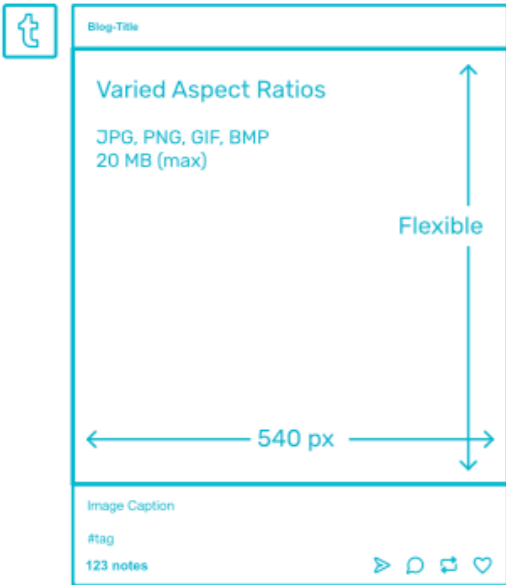


Proporção = 20.0 X 23.0 cm

Margem = 2 cm



# Tumblr Post - Photo



## Details

- Height:** Stretches
- Width:** 540 px (Dashboard)
- Aspect Ratio:** 2:3
- Resolution:** 72 ppi (screen)
- Formats:** JPG, PNG, GIF, BMP

Image Size Expanded Maximum: 2048 x 1920

Image Size Recommended: 1280 x 1920

Image Size Dashboard Minimum: 540 x 540

- Print Sizes:** Flexible x 7.5" | Flexible x 19"
- File Size:** 20 MB (max)
- Company:** Tumblr

A Tumblr Dashboard Photo Post is a type of post that consists of a static singular photo and is seen in the dashboard of a user's followers. Not all photo posts are the same size because Tumblr allows for customization and different themes. Photo post's are the most popular types of posts on Tumblr.



Exemplo Infinite Comic Pdf



A4 = 21.0 X 29.7 cm

Margem = 1.2 cm

Margem = 1.2 cm



# O que foi pedido para esta aula

I – Poema Haiku

II – Ideia/conceito (vindo do Haiku Comic) a ser explorado em bd.

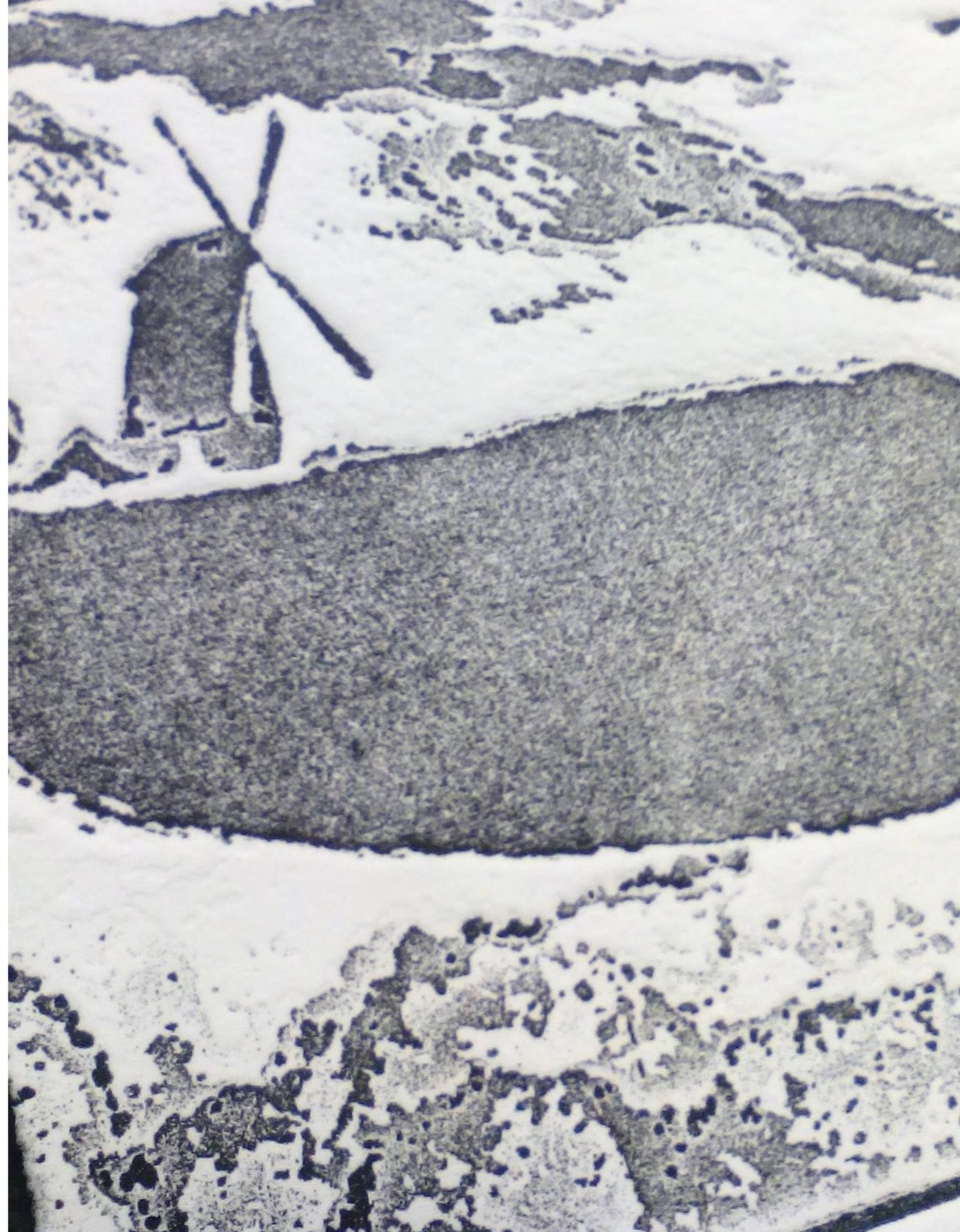
**III – Criar um enredo, que possa ser usado tanto para a bd impressa (páginas, spread) como para a bd digital (“infinita”, vertical, para écran)**

**BOM TRABALHO!**

# GeN

## Aula 10

Nuno Fragata Marques  
DGM 2023/2024



**A narrative is simply a story. Narrative art is art that tells a story.**

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/n/narrative>

O que é ilustração?

“Illustration: *a definition*  
Applied Imagery; a  
‘working art’”

Allan Male, Illustration: a Theoretical and Contextual Perspective,  
2007

O que faz a ilustração?

“To visually communicate  
context to audience.”

Allan Male, Illustration: a Theoretical and Contextual Perspective,  
2007

A ilustração procura comunicar, servindo como  
mediação visual entre um assunto/temática e um  
leitor/espectador.

# Um mini-álbum ilustrado, tátil, para cegos (Refletir sobre o usuário e o objeto)



Uma ilustração, para ser lida com os sentidos da visão e do tato.

Vamos criar um objeto gráfico e tátil.



O exercício proposto leva-nos a refletir sobre a produção de imagens/comunicação. Sobre o papel do designer e sobre nos colocarmos no lugar do outro. Surge no seguimento de experimentações, Workshops e projetos realizados com alunos e docentes do Politécnico de Leiria.

Experimentações na criação de imagens, visuais e táteis, expressivas. Experimentações no cruzamento entre técnicas de impressão 3D e técnicas oficiais de impressão.

## Ilustração Tátil

- . **Movimento + textura = percepção tátil** (a leitura é feita por haver a acção dos dedos sobre uma superfície, um plano).
- . **As texturas têm de ter contraste/ ser diferenciadas** (uma diferenciação clara e direta leva à identificação e ao reconhecimento. A força da textura ajuda a criar hierarquia na informação. Informação mais importante pode ser apresentada com texturas mais fortes. Existir espaço em branco entre áreas e texturas aumenta o contraste e facilita a leitura).
- . **Deve haver diversidade de alturas** (além das mudanças de textura, diferentes alturas dão ao leitor uma pista sobre a informação ser diferente da da área anteriormente percebida).
- . **Deve haver uma orientação para a leitura/ um caminho claro/ uma direção** (a leitura é feita por haver a leitura sucessiva de pistas, elementos que se juntam, numa determinada ordem para criar significados. Pode ser definido um ponto de entrada para a leitura da superfície/plano).
- . **Deve existir um espaço vazio entre elementos para que possam ser reconhecidos** (o suficiente para ler com o dedo,).

Estamos a criar mensagens e acesso a conteúdos. Devemos trabalhar a favor da clareza e da comunicação, usando também expressão e expressividade.

**Planeamento da Superfície/ Ilustração Tátil**

	Informação a transmitir	Textura/ Material	Sequência/ Leitura	
<b>Representação/ Ilustração/ Narrativa</b>	<b>ÁREAS</b>			<b>Mensagem</b>
	<b>LINHAS</b>			
	<b>FORMAS</b>			
	<b>+</b>			

Conto: “O Capuchinho Vermelho” Página/ Conteúdo:

Planeamento da Superfície/ Ilustração Tátil



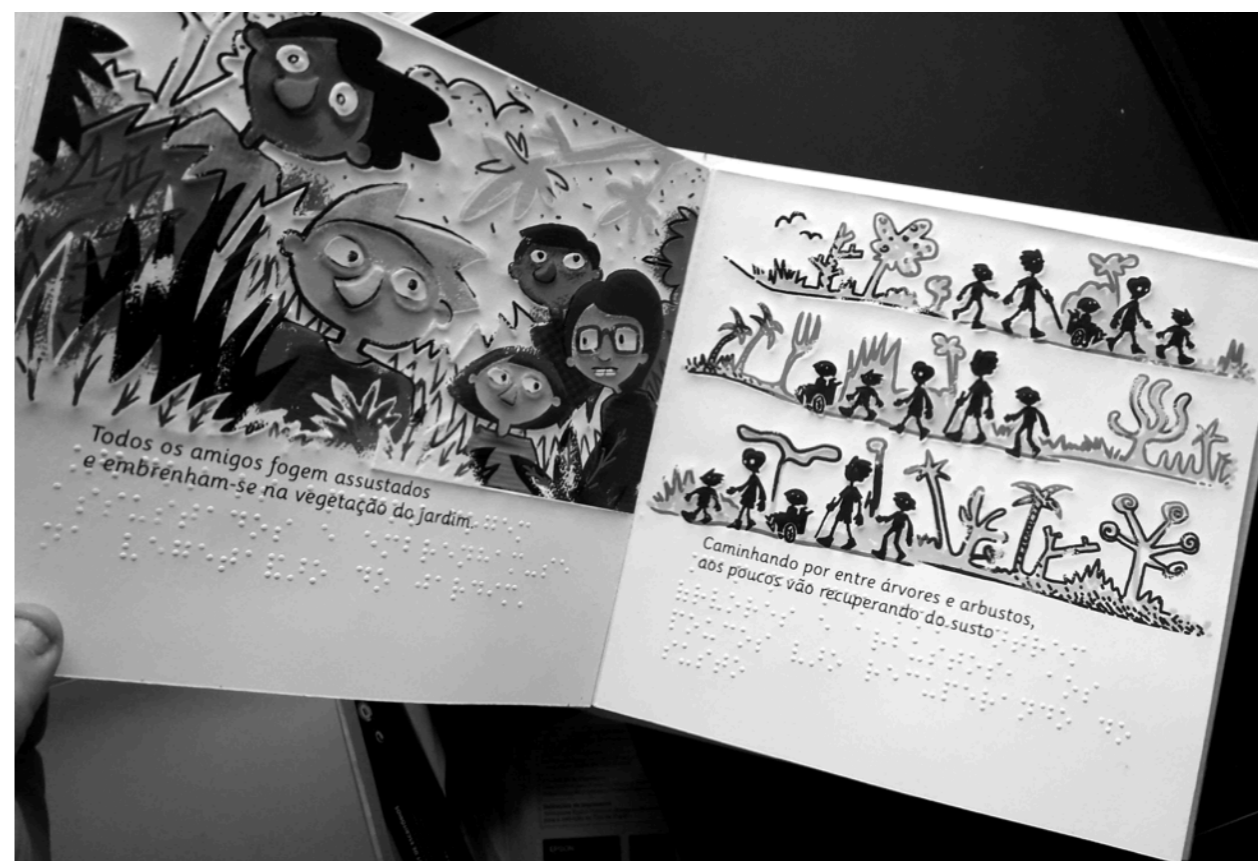
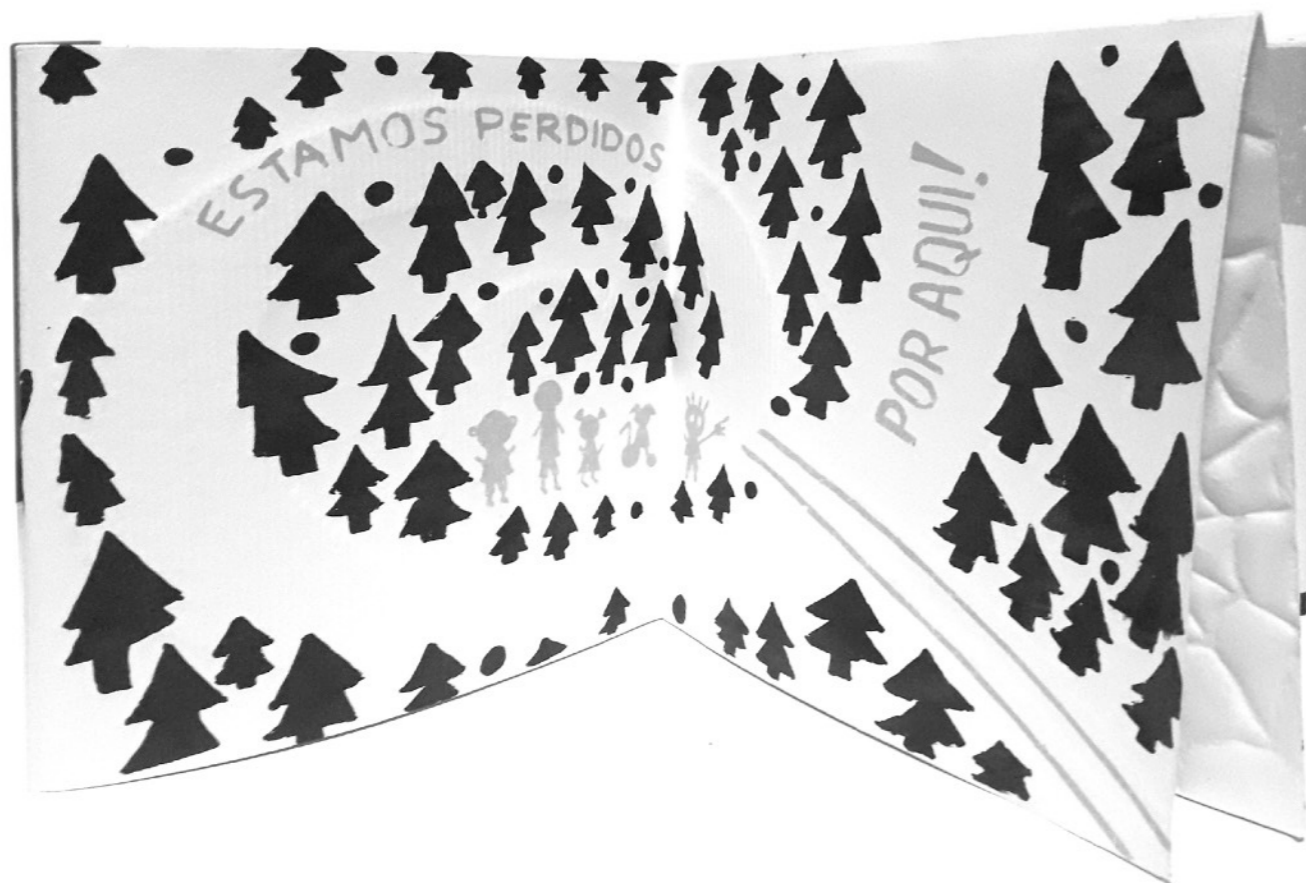
RELAÇÕES ENTRE CORES E TEXTURAS

Planeamento da Superfície/ Ilustração Tátil



**RELAÇÕES ENTRE RELEVOS/ ALTURAS/ HIERARQUIA  
RELAÇÕES DE PROPORCIONALIDADE E ESCALA**

Planeamento da Superfície/ Ilustração Tátil



COMPOSIÇÃO/ ORDEM/ LEITURA

# CONTO

## O Capuchinho Vermelho

### O Capuchinho Vermelho (por Charles Perrault)

Era uma vez uma jovem aldeã, a mais bonita que fosse dado ver; a sua mãe era louca por ela e a avó mais ainda. Esta boa mulher mandou fazer-lhe um capucho vermelho, que lhe ficava tão bem que em todo o lado lhe chamavam Capuchinho Vermelho. Um dia a mãe, tendo cozido pão e feito bôlas, disse-lhe: «Vai ver como está a tua avó, porque me disseram que está doente; leva-lhe uma bôla e este potinho de manteiga».

Capuchinho Vermelho partiu imediatamente para a casa da avó, que morava numa outra aldeia. Ao passar num bosque encontrou o compadre Lobo, que tinha muita vontade de comê-la, mas não se atrevia a tal por causa de alguns lenhadores que estavam na floresta. Perguntou-lhe aonde ela ia; a pobre criança, que não sabia que é perigoso deter-se para escutar um Lobo, disse-lhe:

«Vou ver a minha avó e levar-lhe uma bôla com um potinho de manteiga que a minha mãe lhe manda».

«Ela mora muito longe?» perguntou o lobo.

«Ó! Sim», disse a Capuchinho Vermelho, «é para lá do moinho que vê lá mesmo ao fundo, ao fundo, na primeira casa da aldeia».

«Pois bem», disse o Lobo, «eu também quero ir vê-la; vou por este caminho e tu vai por aquele, a ver quem chega lá primeiro».

O Lobo desatou a correr com toda a força pelo caminho mais curto e a jovem foi pelo caminho mais longo, entretendo-se a colher avelãs, a correr atrás das borboletas e a fazer ramos com as florezinhas que encontrava.

O Lobo não demorou muito a chegar a casa da avó; bate à porta: Toc, toc. «Quem está aí?» «É a sua pequena, Capuchinho Vermelho», disse o Lobo disfarçando a voz, «que lhe traz uma bôla e um potinho de manteiga que a minha mãe lhe manda».

A boa avó, que estava de cama por se achar adoentada, gritou-lhe: «Puxa a cavilha, que o trinco cairá».

O Lobo puxou a cavilha e a porta abriu-se. Ele atirou-se à velhinha e comeu-a em menos de nada; porque há três dias que não comia. Depois fechou a porta e foi-se deitar na cama da avó, à espera de Capuchinho Vermelho, que algum tempo depois veio bater à porta. Toc, toc.

«Quem está aí?»

Capuchinho Vermelho, que ouviu a voz grossa do Lobo, primeiro teve medo, mas pensando que a avó estivesse constipada, respondeu: «É a sua pequena, Capuchinho Vermelho, que lhe traz uma bôla e um potinho de manteiga que a minha mãe lhe manda».

O Lobo gritou-lhe, adoçando um pouco a voz: «Puxa a cavilha, que o trinco cairá». Capuchinho Vermelho puxou a cavilha e a porta abriu-se.

O Lobo, vendo-a entrar, disse-lhe enquanto se escondia sob a colcha: «Põe a bôla e o potinho de manteiga em cima da masseira e vem deitar-te comigo». Capuchinho Vermelho despe-se e vai meter-se na cama, onde ficou muito espantada de ver as formas da avó em camisa de noite e disse-lhe: «Avó, que grandes braços tem!»

«É para melhor te abraçar, minha filha.»

«Avó, que grandes pernas tem!»

«É para correr melhor, minha pequena.» «Avó, que grandes orelhas tem!»

«É para escutar melhor, minha pequena.» «Avó, que grandes olhos tem!»

«É para ver melhor, minha pequena.»

«Avó, que grandes dentes tem!»

«É para te comer.»

E, ao dizer estas palavras, o Lobo malvado atirou-se sobre Capuchinho Vermelho e comeu-a.

. Vamos trabalhar a partir da totalidade do conto de Perrault.

. A partir do texto, elegem-se 4 momentos para criar

4 ilustrações táteis e visuais. Serão realizadas por colagem

de papel/cartão/texturas/materiais/impressão

(numa lógica de “socialcos”).

. O formato base a usar para cada página/ilustração do álbum

a usar é o A3.

. Interessa refletir sobre o usuário

(que na verdade são 2 públicos diferentes que irão perceber

a mesma mensagem por meios/sentidos diferentes)

A partir de uma noção de formato Livro.

Com Ilustração gráfica.

Com Ilustração tátil.

**criação de um objeto gráfico e tátil.**

Num **livro com ilustração**, as imagens acompanham a narrativa e não são essenciais para a compreensão da história, ajudam a visualizar a narrativa mas não acrescentam necessariamente informação

Num **livro ilustrado**, o texto e a imagem têm igual importância tornando-se complementares, levando a uma experiência específica criada a favor da construção de uma narrativa por parte do leitor.

Num **album ilustrado** relacionam-se elementos que criam conexões entre si e que por complemento criam um corpo específico para a narrativa. É dada primazia à imagem. À imagem e ao texto associa-se o corpo do objeto e as possibilidades de exploração que este permita.

**Album.**

**Fazer uma interpretação implica fazer uma comparação entre a experiência cognitivo-perceptiva gerada pela visão retiniana e a experiência tátil-perceptiva gerada pela visão tátil**

(Secchi, 2018)

### **Explorando e produzindo reflexão sobre**

- Um produto multisensorial que possa colocar em diálogo comunicação e expressividade, entre a leitura visual e a leitura tátil, ao longo das páginas, promovendo também diálogos entre a narrativa e o projeto gráfico.
- Uma criação feita a partir do texto original que será interpretado de forma contemporânea em formato livro visual e tátil acessível.
- A exploração da história enquanto narrativa sequencial, por exemplo pela possibilidade do uso de pranchas e vinhetas ou da representação temporal simultânea num mesmo cenário.
- A exploração da existência de partes amovíveis, de recortes, ou outras formas/caraterísticas que potenciem a percepção, a narrativa e a interação com o objeto.
- A disponibilização de materiais inclusivos e o acesso autónomo a cultura.



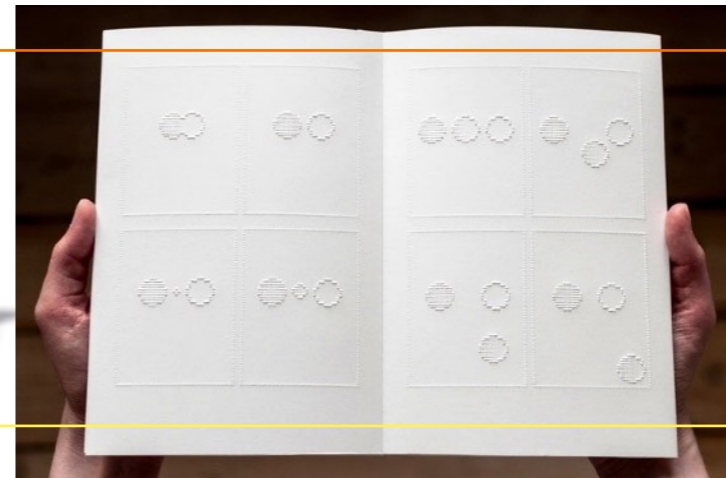
**Album ilustrado.**

## Este exercício surge enquadrado por trabalhos de

- Bruno Munari, explorando a potencialidade do objeto livro como possibilidade de comunicação, com o seu **Livro (I)legível**, livro que explora apenas a visualidade dos recursos gráficos, sem recorrer a texto, e também com os seus **Pré-livros**, projeto composto por 12 pequenos livros dirigidos a crianças em idade pré-escolar, cada um com propostas de exploração pelos sentidos, estimulando uma abordagem criativa e experimental ao processo de leitura e ao objeto livro.
- Philip Meyer, com o trabalho **Life - A Tactile Comic for Blind People**, concretizado como uma narrativa sequencial. **Uma Banda desenhada criada para ser lida por cegos**, que tem por premissas o uso do ponto braille como base para a criação das imagens e o uso de uma organização em grelha de 4 vinhetas por página para a exploração da narrativa.



**Um Album ilustrado  
Para cegos e normovisuais.**



# INSPIRAÇÃO



Sybille Schenker



Clementine Sourdais

# A ter em conta / Indicações

PRINCÍPIOS DE DESENHO PARA GRÁFICOS TÁCTEIS (Legibilidade)

**Movimento + textura = percepção táctil.** Os componentes individuais (pistas visuais) da imagem gráfica/tátil devem ser espaçados de modo a que o leitor tenha espaço para mover os dedos através da área, linha, símbolo de ponto ou etiqueta. Os componentes devem ter um tamanho mínimo de cerca de 6mm para serem lidos como texturas separadas.

**Regra de 4mm de polegada.** O espaçamento de 3 a 4mm (mínimo absoluto) entre quaisquer dois elementos é necessário para a percepção de peças individuais de informação. Consoante o método de produção utilizado e a experiência do leitor, poderá ser necessário um espaço de 6mm entre os elementos.

**Contraste de texturas.** As texturas adjacentes devem ser significativamente diferentes umas das outras para serem compreendidas. A força da textura ajuda o leitor a criar hierarquia de informação. As informações mais importantes são apresentadas com as texturas mais fortes. O uso de espaço em branco entre áreas aumenta o contraste entre texturas.

**Variedade de alturas.** Além das mudanças na textura, as mudanças na altura dão ao leitor uma pista de que a informação é diferente da área anterior coberta.

**Orientação para o gráfico.** Um título para o gráfico orientará o leitor para o assunto e a vista. Se não existir um título impresso, deve ser acrescentado um título simples.

NESTE EXERCÍCIO, AS ILUSTRAÇÕES DEVERÃO SER CRIADAS DE FORMA A PODEREM SER LIDAS POR CEGOS E POR NORMOVISUAIS.

**BOM TRABALHO!**