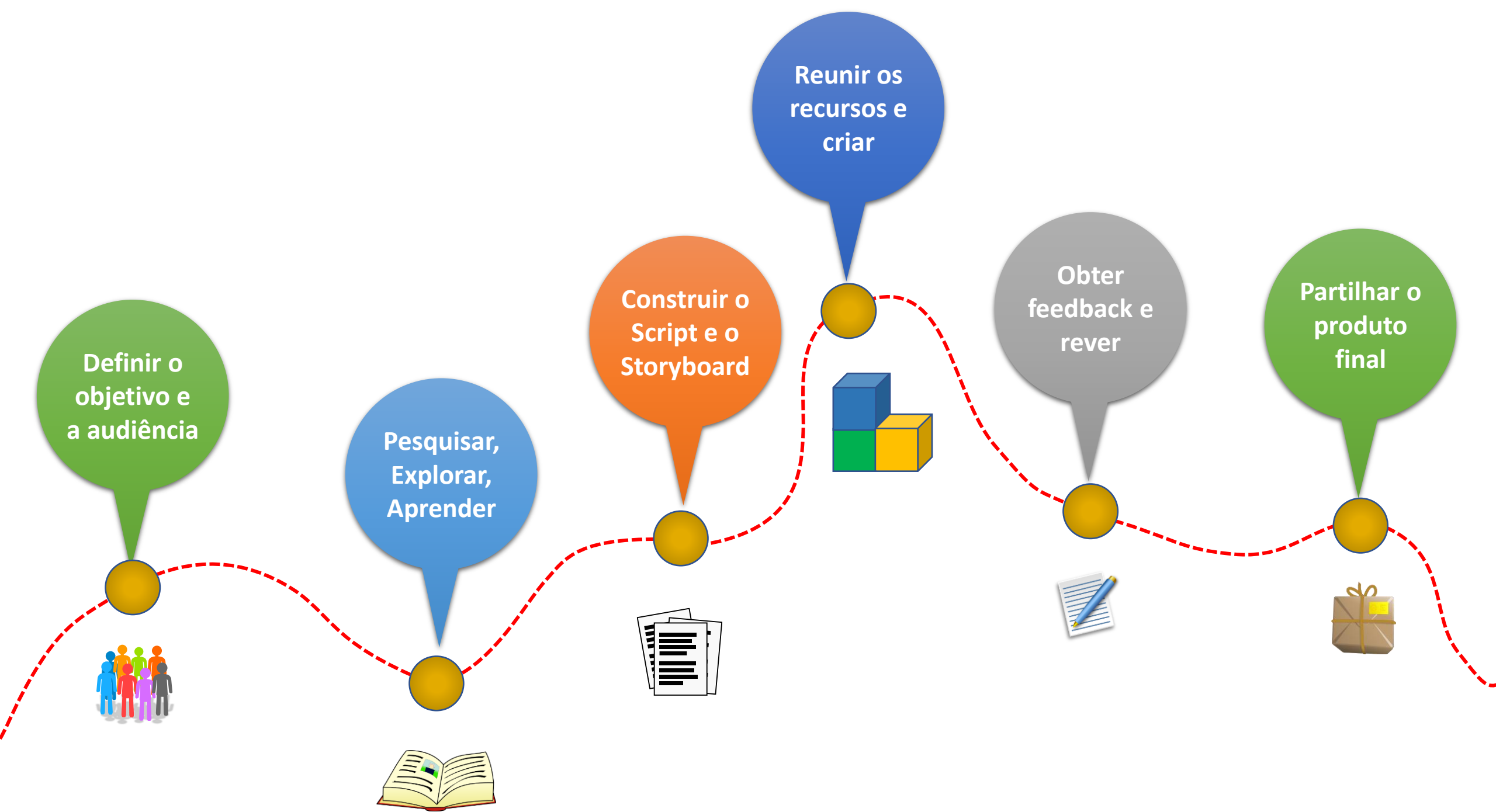




# Processo criativo





# Criar uma história

Criar uma história implica a utilização de técnicas de escrita eficazes para prender a atenção do espectador (neste caso).

A história (conto, narrativa dramática, etc.), costuma dividir-se em três partes (no teatro, 3 atos): contexto, conflito e resolução – início, meio e fim – que não têm, contudo, a mesma duração.

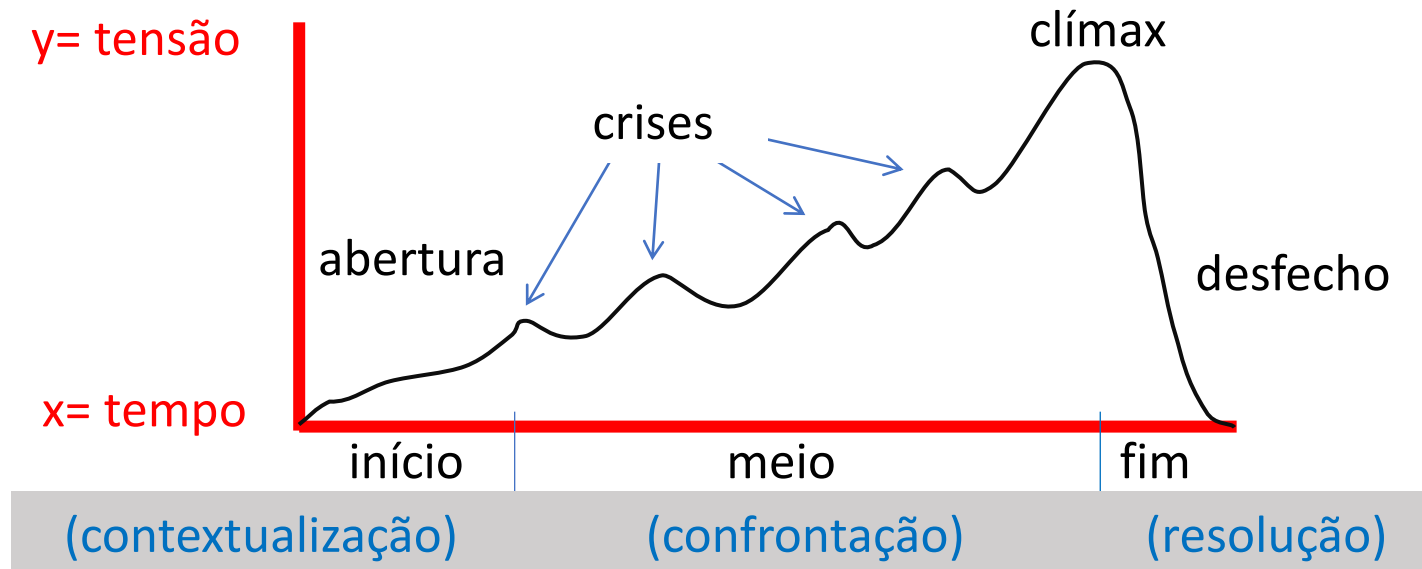
# Criar uma história

Cada parte é composta por cenas que narram a história, através da intervenção de personagens e objetos.

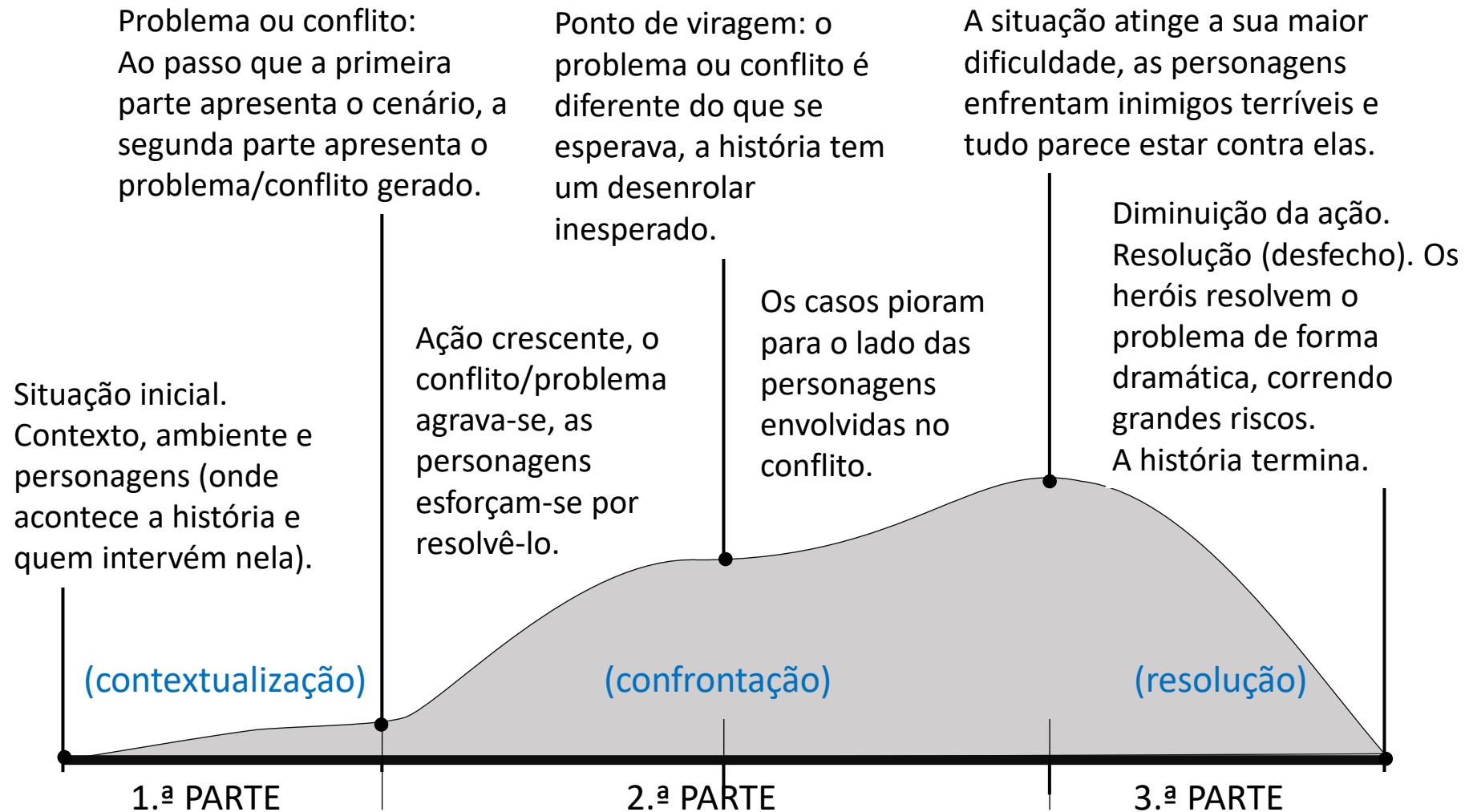
No cinema ou no vídeo, as cenas são registadas como unidades que depois são sequenciadas (montadas) segundo um guião definido pelo editor (ou realizador)

# Enredo (narrativa dramática)

O enredo ou narrativa é um encadeado de momentos de ação, conhecido por **trama**, destinado a criar sentido ou emoção no espectador. A trama pode representar-se graficamente como uma sucessão de eventos ao longo do tempo.



# Enredo (trama de 3 partes)



# O que é uma cena?

Pode considerar-se **cena** a ação ou conjunto de ações que decorrem no mesmo cenário, num determinado espaço e tempo contínuo.





# Sequência

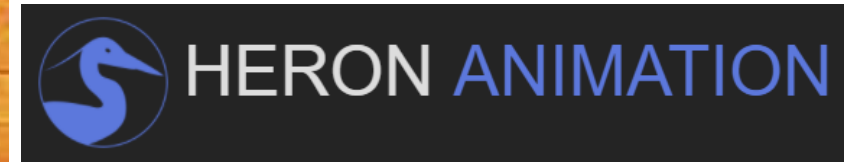
Ao conjunto de cenas e planos que formam uma unidade com **coerência** e **significado**, e que, por si só, conta uma história, chamamos sequência. Uma história muito simples pode ter apenas uma sequência. Uma história mais complexa pode ter várias sequências, ou capítulos (como os atos no teatro).



Recursos & Cia.



# Captura & Edição



Shotcut



# Recursos

## **Imagens (clipart, gif, vídeos, etc.)**

<http://www.clipartpal.com>

<http://www.clker.com>

<https://madsenworld.dk/index-uk.htm>

<https://www.freevectors.net>

<https://pixabay.com>

<https://freepik.com>

<http://opengameart.org/>

## **Ferramentas online**

<https://www.storyboardthat.com/>

<https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

<https://www.canva.com/create/storyboards/>

# Recursos

## **Música & efeitos áudio**

<https://opengameart.org/>

<https://freesound.org/>

<https://soundbible.com/>

<https://www.bensound.com/royalty-free-music>

<https://www.looperman.com/loops> (precisa de registo)

<https://www.jamendo.com/start>

<https://bigsoundbank.com/>

<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>

<https://www.get-sounds.com/>

<https://bigsoundbank.com/>

## **Biblioteca de recursos YouTube**

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>

# Recursos

## **Software para Storyboarding (*guionismo*)**

Springboard - <http://6sys.com/>

Storyboarder: <https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

## **Software para edição de vídeo**

Movie Maker Video Editor - <https://apps.microsoft.com/detail/9mvfq4lmz6c9?hl=pt-pt&gl=PT>

VideoPad - <http://www.nchsoftware.com/videopad/index.html>

DaVinci Resolve - <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve/>

Olive (alfa) - <https://www.olivevideoeditor.org/>

Kdenlive - <https://kdenlive.org/en/>

Shotcut - <https://shotcut.org/>

# Recursos

## **Captura (stop motion)**

Monkey Jam: <http://monkeyjam.org/>

qStopMotion: <http://www.qstopmotion.org/>

Heron Animation: <https://heronanimation.brunolefevre.net/>

ZU3D: <http://zu3d.com/>

## **Edição vídeo/áudio**

Davinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve>

ShotCut: <https://shotcut.org/>

VideoPad: <http://www.nchsoftware.com/videopad/>

Windows Movie Maker: <http://www.windows-movie-maker.org/>

Audacity: <http://www.audacityteam.org/>

## **Edição de Imagem**

<https://www.pinta-project.com/>

<http://photofiltre.free.fr/>

# Bibliografia

Barnett, D. (2008). Movement as Meaning: In Experimental Film By Daniel Barnett. Amsterdam: Rodopi.

Block, B. (2007). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media (2 ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Daly, K. M. (2008). Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema. (Ph. D. thesis), Columbia University, Ann Arbor, MI.

Dmytryk, E. (1984). On Film Editing. Boston, MA: Focal Press.

Eisenstein, S. (2004). *Problems of Film Direction. Honolulu, Hawaii: University Press of the Pacific.*

Ghinea, G., & Chen, S. Y. (Eds.). (2006). Digital Multimedia Perception and Design. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

Herman, D. (2009). Basic Elements of Narrative. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Katz, S. D. (1991). Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen. Sudio City, CA: Michael Wiese.

King, P. R. (1995). Modelling multimedia documents. Electronic Publishing, 8(2 & 3), 95-110.

Lopes, F. (1999). *Escrita Teleguiada: Guiões para Audiovisuais. Covilhã: Livros LabCom.*



# Bibliografia

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Covilhã: LabCom Books.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Covilhã: Livros LabCom.

Proferes, N. T. (2008). *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting* (3rd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* (2nd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Robertson, R. (2009). *Eisenstein on the Audiovisual: The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*. London: Tauris Academic Studies.

Spierling, U. (2005). *Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach*. [Comunicação] DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference, Vancouver, Canada. <http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1614>

Tomaric, J. (2008). *The Power Filmmaking Kit Make Your Professional Movie on a Next-to-Nothing Budget*. Burlington, MA: Focal Press.

Tufte, E. (1990). *Envisioning Information*. Cheshire, CT: Graphics Press.

Twyford, S. (2008, Set 5). *Creating a Storyboard for Multimedia Projects*. Consultado em <http://legacymultimedia.com/blog/>

Ware, C. (2008). *Visual Thinking for Design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.