

Workshop: Narrativas Digitais nos LED*

Luís Valente
CCTIC.UMinho
2025



Workshop: Narrativas Digitais com LED © 2025 by Luis valente is licensed
under **CC BY-SA 4.0**   

Imagem: freepik.com

**Laboratórios de Educação Digital*

Stop Motion



Static Pose

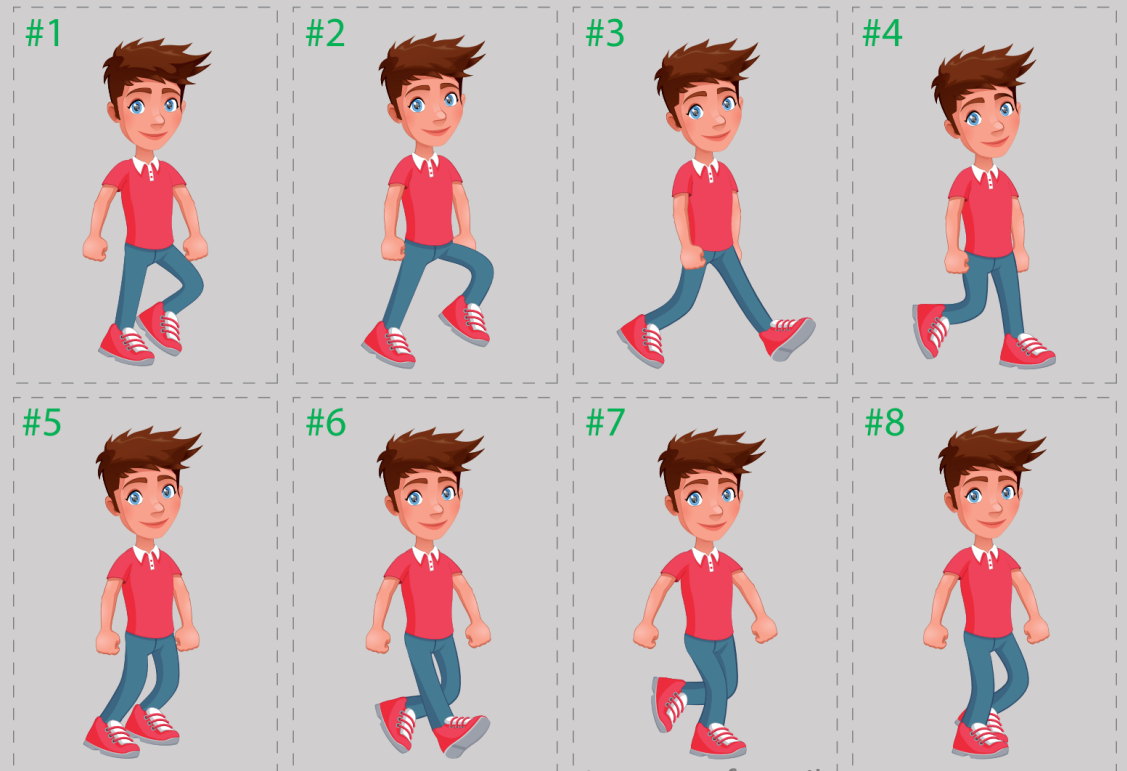


Imagem: freepik.com

Stop motion

- ✓ Estúdio essencial para stop motion com modelos ou miniaturas.
- ✓ Stop motion com recortes (cut-out motion), personagens moldadas (claymotion) e outros objetos.
- ✓ Stop motion com atores humanos: pixilation.



Estúdio stop motion

Pode construir-se um estúdio para stop motion utilizando uma mesa e, pelo menos duas paredes (lateral e de fundo) com dimensões suficientes para permitir enquadrar os cenários e as personagens.

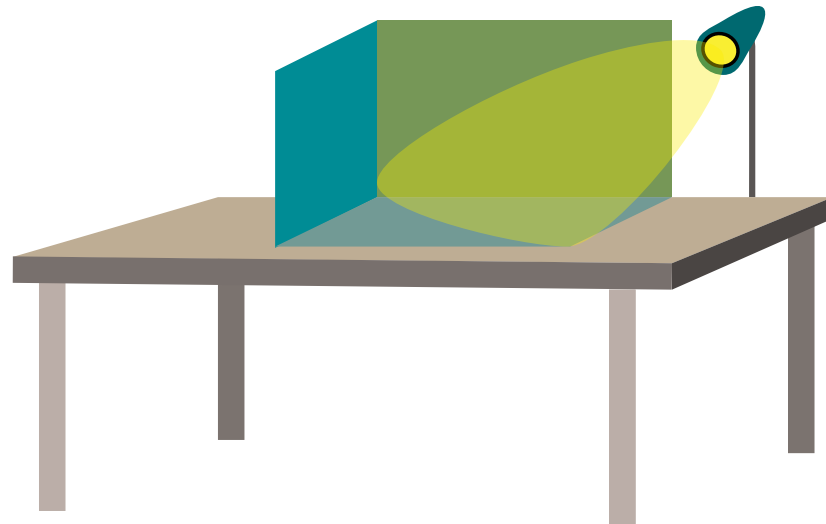


Imagem: freepik.com

Animação com técnicas de Stop motion

São inúmeras as técnicas de animação com imagem parada (stop motion).

Adequadas para pequenos filmes, podem considerar-se as seguintes técnicas não digitais.

- Cut-out motion (recortes)
- Claymotion (plasticina)
- Pixilation (movimentação de atores)

As técnicas de animação com software 2D e 3D são extraordinariamente interessantes mas exigem também o domínio das ferramentas digitais.

Exemplo: Cut-out motion (recortes)

A animação com recortes é extremamente fácil de conseguir, uma vez que pode utilizar imagens em papel, recortadas e animadas (movimentadas) sobre uma mesa ou tabuleiro, combinando com adereços simples.

Os recortes podem ter origem em motivos impressos ou podem ser desenhados pelo próprio, devendo optar-se por papel grosso ou colar as personagens em cartolina.

Os alunos podem participar facilmente em todas as etapas do processo de conceção: cenografia, figuração e animação.



Vídeo: Cut-out animation



<https://www.youtube.com/watch?v=Xt4-EMZSEoM&list=PL7SwPQkDSsBm8uMORGI1Ny0Q9hfl13qAO>

Exemplo: Claymotion (plasticina)

Utiliza “bonecos” moldados construídos sobre uma estrutura flexível, normalmente de arame, ou sobre esqueletos articulados e outros objetos disponíveis para essa finalidade.

Sobre uma estrutura são aplicadas camadas de plasticina para dar volume e expressão às personagens.

A estrutura de arame pode ser feita com auxílio de pequenos acessórios, tais como parafusos, ligadores utilizados em instalações elétricas e outros suportes de bricolage.



Vídeo: Claymotion animation



https://www.youtube.com/watch?v=c8q_4E8aelk

Exemplo: Pixilation

Pixilation é uma das mais antigas técnicas de animação. Utiliza atores vivos para compor as cenas, fotografadas a espaços (frames/quadros) transmitindo a sensação de movimento. Os atores assemelham-se a marionetas. Dentro da técnica podem considerar-se variantes que incluem a animação de objetos físicos não vivos.



Vídeo: Pixilation



<https://www.youtube.com/watch?v=Hi3oJ6gD4KI>

Ferramentas e acessórios

A necessidade de equipamentos específicos para se fazer stop motion é um problema de pequena dimensão, contudo, não deixa de ser um problema.

A primeira situação com que nos deparamos é a da necessidade de suportes para as câmaras de captura. Um tripé é o mínimo que, de imediato nos surge em mente, mas também são necessários outros dispositivos para captar sons (principalmente vozes).

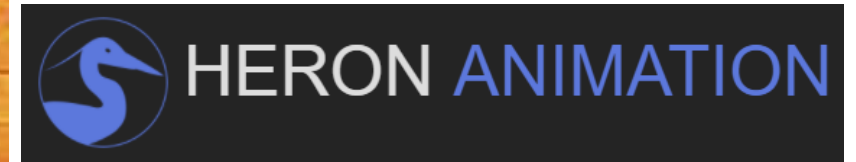
Por vezes, se utilizamos câmaras web ou outras câmaras leves, podemos improvisar, usando, por exemplo os suportes de microfone para segurar a câmara, obtendo, por esse processo, um conjunto de posições de captura diferentes de conseguir de outra forma. A fixação da câmara pode fazer-se com elásticos ou outros materiais vulgares.



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.