

---

**Ano Letivo** 2023-24

---

**Unidade Curricular** STORYTELLING VISUAL

---

**Cursos** IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

---

**Unidade Orgânica** Escola Superior de Educação e Comunicação

---

**Código da Unidade Curricular** 16701052

---

**Área Científica** ARTES VISUAIS

---

**Sigla**

---

**Código CNAEF (3 dígitos)** 210

---

**Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos)** 4, 8, 9.

---

**Línguas de Aprendizagem** Português.  
O inglês poderá ser usado na presença de alunos em mobilidade Erasmus.

**Modalidade de ensino**

Presencial.

**Docente Responsável**

Pedro David Vieira de Moura

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Pedro David Vieira de Moura	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

\* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
1º	S2	15T; 30TP	156	6

\* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

**Precedências**

Sem precedências

**Conhecimentos Prévios recomendados**

Conhecimento dos princípios fundamentais de animação

**Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)**

Munir os discentes das ferramentas práticas necessárias à escrita e desenvolvimento de um projecto de animação, com vista à sua produção em ambiente profissional e colaborativo.

Criar um contexto alargado da prática de escrita num contexto alargado de criação audiovisual.

Fomentar a criatividade e capacidade de argumentação de defesa do projecto próprio.

Capacitar os alunos para criarem um storyboard, próprio que possua uma linguagem o mais clara, original e cinematográfica possível.

---

### Conteúdos programáticos

Instrumentos, práticas e circunstâncias de desenvolvimento de argumento, nas suas especificidades para animação; aspectos técnico vs. estético da animação; ortodoxia vs. experimental.

Vocabulário técnico, formatos textuais, ferramentas complementares.

Etapas: ?springboard?; premissa ou story line; beats, ?outline? e sinopse; ?drafts?; tratamento e desenvolvimento; argumento e guião; logline e tagline.

Estruturas narrativas aristotélicas, não-naturais e micro; explorações temáticas e binaries; estratégias narrativas de animação (metamorfose, sínodoque, metáfora, materialidade, som, performance).

Personagens, Espaços, Tempo

1. Funções actanciais; character design; desenvolvimento psicológico
2. Criação de espaços; cartografias sociais.
3. Ordem, duração, natureza do tempo.
4. Visualização da diegese (descrição, planos, composição, blocking, mood boards, mapas de cor, referências).

---

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Realização de exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica. Visionamento e análise de documentos audiovisuais. Avaliação contínua com exame final. Acesso a exame apenas com nota final igual ou inferior a 9 e com entrega de trabalhos.

- Exercício 1: textos preparatórios de argumento (springboard, premissa/storyline, outline, logline, tagline) (20% da nota final)
- Exercício 2: materiais visuais de desenvolvimento de projecto (model sheet, mood board x 2, beat board) (20% da nota final)
- Exercício 3: primeiro draft de argumento e esboço de storyboard (20% da nota final)
- Exercício 4: draft final de argumento (40% da nota final)

A avaliação desta unidade curricular é por frequência (presença) e distribuída com exame final. A assiduidade é obrigatória, não podendo o aluno exceder o número limite de faltas correspondente a 25% das horas de contacto totais.

---

### Bibliografia principal

Obrigatória (a distribuir sob formato pdf):

- PEETERS, Benoît. ?Between Writing and Image: A Scriptwriter?s Way of Working?, in European Comic Art 3.1 (2010) doi:10.3828/eca.2010.7
- WELLS, Paul. ?Boards, Beats, Binaries and Bricolage? in J. Nelmes (ed.), Analysing the Screenplay. Routledge: London 2010; pp. 89-105.

Complementar:

- ABBOTT, H. Porter. The Cambridge Introduction to Narrative. Cambridge University Press: Cambridge 2002.
- ARISTÓTELES, Poética. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa 2004.
- ALBER, Jan, Stefan Iversen, Henrik Skov Nielsen, e Brian Richardson. ?Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models?. In NARRATIVE, Vol. 18, No. 2 (May 2010); pps. 113-136.
- BAL, Mieke. Narratology: Introduction to the Theory of Narrative. Toronto: University of Toronto Press 1991.
- MARX, Christy. Writing for Animation, Comics, and Games. Amesterdão, etc.: Focal Press 2007.

---

**Academic Year** 2023-24

---

**Course unit** VISUAL STORYTELLING

---

**Courses** MOVING IMAGE (1st cycle)

---

**Faculty / School** SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

---

**Main Scientific Area**

---

**Acronym**

---

**CNAEF code (3 digits)** 210

---

**Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives)** 4, 8, 9.

---

**Language of instruction** Portuguese.  
English may be used in the presence of Erasmus mobility students.

---

**Teaching/Learning modality** Class attending.

**Coordinating teacher** Pedro David Vieira de Moura

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Pedro David Vieira de Moura	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

\* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	15	30	0	0	0	0	0	0	156

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

#### Pre-requisites

no pre-requisites

#### Prior knowledge and skills

Prior knowledge of the basics of animation

#### The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

Provide the students with the necessary tools to writing and developing an animation project, towards its completion within a professional setting and collaboratively

Create a boarder context of screenwriting.

Fomenting creativity and discursive abilities to uphold a project.

Capacitate the students to create an animation storyboard as clear, original and cinema-ready as possible.

## Syllabus

Tools, practices and contexts of development of screenwriting, specifically for animation: technical vs. aesthetic dimensions, orthodoxy vs. experimentalism.

Technical vocabulary, textual formatting, complementary tools.

Stages: springboard, storyline, outline, drafts, treatments, development, screenplay, logline, tagline.

Aristotelian, unnatural and micro narrative structures; thematic exploration; binaries writing; animation narrative strategies (metamorphosis, synecdoche, metaphor, materialities, sound, performance).

Characters, Settings, Time

1. actancial roles: character design, psychological development

2. worldbuilding: social cartographies

3. time: order, duration, nature

4. diegesis visualization: description, shots, composition, blocking, mood boards, color maps, references

---

## Teaching methodologies (including evaluation)

Writing exercises, according to instructions discussed in class, with assessment weighting. Analysis of audiovisual documents. Personalized tutoring of students' projects. Continuous evaluation with final exam.

- Exercise 1: pre-screenplay textual materials (springboard, storyline, outline, logline, tagline) (20% of final note)
- Exercise 2: visual materials for project development (model sheet, mood board x 2, beat board) (20% of final note)
- Exercise 3: first draft and storyboard draft (20% of final note)
- Exercise 4: screenplay final draft (40% of final note)
- Exercício 4: draft final de argumento (40% da nota final)
- Total assessment weighting: 20% + 20% + 20% + 40% = 100%.

The evaluation of this subject ponders attendance and allows for a final exam. Attendance is compulsory, and students cannot be absent above 25% of the total hours of the sessions, according to the schools' regulations. Students within special lawful provisions must contact the docent within the first two weeks.

### Main Bibliography

Obrigatória (a distribuir sob formato pdf):

- PEETERS, Benoît. "Between Writing and Image: A Scriptwriter's Way of Working?", in *European Comic Art* 3.1 (2010) doi:10.3828/eca.2010.7
- WELLS, Paul. "Boards, Beats, Binaries and Bricolage?" in J. Nelmes (ed.), *Analysing the Screenplay*. Routledge: London 2010; pp. 89-105.

Complementar:

- ABBOTT, H. Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge University Press: Cambridge 2002.
- ARISTÓTELES, Poética. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa 2004.
- ALBER, Jan, Stefan Iversen, Henrik Skov Nielsen, e Brian Richardson. "Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models?". In *NARRATIVE*, Vol. 18, No. 2 (May 2010); pps. 113-136.
- BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press 1991.
- MARX, Christy. *Writing for Animation, Comics, and Games*. Amsterdão, etc.: Focal Press 2007.