



CURRICULAR

Código:	<b>COMUNICAÇÃO E NARRATIVAS VISUAIS</b>	Tipo de Unidade Curricular
201340000	<b>CINEMÁTICAS - 2C</b>	Optativa
Ano Lectivo	Curso:	Ciclo Estudos:
2015-2016	Vários Todos os Mestrados Integrados	1º <input type="checkbox"/> 2º <input checked="" type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/>
Créditos:	Idioma leccionado	Ano Curricular:
3,0 ECTS	<input checked="" type="checkbox"/> Português <input checked="" type="checkbox"/> Inglês <input type="checkbox"/> Outro idioma	1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/> 4º <input checked="" type="checkbox"/> 5º <input checked="" type="checkbox"/>
Área Científica:		Anual: Semestral:
<input type="checkbox"/> Arq. <sup>a</sup> <input type="checkbox"/> Urb. <sup>o</sup> <input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> DCV <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		<input type="checkbox"/> 1º <input checked="" type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/>
Pré-requisitos:		Trimestral:
Sim <input type="checkbox"/> Não <input checked="" type="checkbox"/> Não existem pré-requisitos para esta unidade curricular		1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/>

Docente(s) Responsável(eis) pela U.C.

Carlos Manuel De Almeida Figueiredo		
Professor Auxiliar	Email: cfig@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Categoria:	Email:	URL:

Docente(s) da U.C.

Carlos Manuel De Almeida Figueiredo		
Professor Auxiliar	Email: cfig@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Categoria:	Email:	URL:
Categoria:	Email:	URL:
Categoria:	Email:	URL:

Horas de Contacto:

Teóricas:	Práticas:	Teórico-Práticas:	Laboratoriais:	Seminários:	Tutoriais:	Outras:	Total Horas de Contacto:
0,0 H	0,0 H	42,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	42,0 Horas

Estimativa de Horas Totais de Trabalho:

Inclui o total de horas de contacto mais as horas extra dedicadas à unidade curricular.	Horas Totais de Trabalho: 140,0 Horas
---	---------------------------------------

Objectivos (tópicos) limite 900 caracteres

<p>As diferentes sintaxes de comunicação cinematográfica vieram enriquecer a linguagem cinematográfica, tornando-a mais complexa e potenciando a sua narrativa. Tornou-se também progressivamente mais visual, saindo reforçadas e ampliando os seus dispositivos de criação de enredo e criação de universos ficcionais, bem como a capacidade de induzir o espectador nestes e de o envolver com a própria ilusão narrada.</p> <p>Relacionados com o discurso Cinematográfico estão as estratégias e dispositivos narrativos e de representação da Fotografia e Teatral, desde a sua origem, e mais tarde da animação desenhada, banda desenhada, música, animação 3D e “Stop Motion”, marketing e publicidade, design gráfico, videojogos, vindo a integrar as suas codificações comunicacionais com as cinematográficas.</p> <p>Serão explicados os aspectos técnicos, narrativos e de comunicação de cada um destas formas de comunicação.</p>
---

Conteúdos Programáticos / Programa limite 1500 caracteres

<p>- Criação da sintaxe cinematográfica: Lumière versus Méliès, a Escola de Brighton, o cinema épico italiano, a mise-en-scène do cinema francês até 1914, de Edison a Griffith, o expressionismo alemão, a montagem soviética, o cinema nórdico, o cinema de Hollywood – dos clássicos aos Blockbusters -, o neo-realismo italiano e a “nouvelle vague”, entre outros movimentos e seus realizadores.</p> <p>- A composição, câmara, iluminação, montagem, continuidade e coerência espacial e temporal, dispositivos narrativos e o espaço cénico suporte da ficção cinematográfica.</p>
--



CURRICULAR

- O guião, o plano de filmagem, o design de produção, a tradução visual e cinemática da ficção fílmica.
- Os novos media, suas características: transformação da sintaxe cinematográfica e desenvolvimento de novas linguagens, expressões e narrativas.
- Formatos de vídeo e som, analógicos e digitais e sua conversão. Compressão, codificação e Codecs vídeo e áudio. Montagem digital de sequências e planos vídeo. Sonorização de um videograma.

Competências a adquirir pelo discente (tópicos) limite 3000 caracteres

- Pretende-se que o aluno compreenda e saiba interpretar cada uma das técnicas e estratégias de comunicação e narrativas dos meios de comunicação mencionados, bem como o seu efeito conjugado.
- Serão dados ao aluno metodologia e conhecimentos técnicos necessários à realização de pequenas narrativas cinemáticas, sob a forma de videogramas, planeados segundo os conceitos teóricos leccionados.

Bibliografia Principal limite 3000 caracteres

- Gronemeyer, Andrea, Film, a concise history, Laurence-King, 1998
- Mascelli, Joseph V., The Five C's of Cinematography, Silman James – Press, 1965
- Preston, Ward, What an Art Director Does, Silman-James Press, 1994
- Nowell-Smith, Geoffrey, The Oxford History Of World Cinema, Oxford University Press, 1996
- Berthomé, Jean-Pierre, Le Décor au Cinéma, Cahiers du Cinéma, 2003
- Kerlow, Isaac Victor, The Art of 3d Computer Animation and Imaging; John Wiley & Sons, 2004
- Birn, Jeremy, Digital Lightning and Rendering, New Riders, 2000
- Mamer, St John, A Realização Cinematográfica; Edições 70; 1999
- Ablan, Dan, Cinematography and Directing, New Riders, 2003
- Brooker, Darren, Essencial CG Lighting Techniques; Focal Press; 2003
- Williams, Richard, The Animator's Survival Kit, Faber, 2001

Bibliografia Complementar limite 3000 caracteres

- Dizard, Wilson, A nova Mídia, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2000
- Manovich, Lev, The Language of New Media, London, MIT Press, 2000
- Cook, David, A History of Narrative Film, W.W. Norton & Company, 1996
- Nisbett, Alec, The Sound Studio, Focal Press, 2003
- LoBrutto, Vincent, The Filmmaker's Guide To Production Design, New York, Allworth Press, 2002

Avaliação (elementos e critérios) limite 900 caracteres

- Execução de um pequeno trabalho teórico de análise de algumas cenas de um filme ou de um outro meio de comunicação com narrativa visual cinematográfica. (50%)
- Resumo de um Artigo com tema ligado à UC e ao Curso de Mestrado do Estudante (50%).

Data de actualização

Última actualização em: terça-feira, 21 de junho de 2016



UNIT FORM

Code:	COMMUNICATION AND VISUAL CINEMATIC STORYTELLING - 2C	Curricular Unit Type
201340000		Elective
Academic Year	Degree:	Cycle of Studies:
2015-2016	Several All Masters Courses	1° <input type="checkbox"/> 2° <input checked="" type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>
Unit Credits:	Lecture Language	Curricular Year:
3,0 ECTS	<input checked="" type="checkbox"/> Portuguese <input checked="" type="checkbox"/> English <input type="checkbox"/> Specify Other language	1° <input checked="" type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/> 4° <input type="checkbox"/> 5° <input type="checkbox"/>
Scientific Area:		Annual: Semester:
<input type="checkbox"/> Urban. Archit. PI Design <input checked="" type="checkbox"/> DCV <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		<input type="checkbox"/> 1° <input checked="" type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/>
Prerequisites:		Trimester:
Yes <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>	There are no prerequisites for this curricular unit	1° <input type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>

Responsible Professor(s)

Carlos Manuel De Almeida Figueiredo		
Rank:	Email: cfig@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Rank:	Email:	URL:

Lecture(s)

Carlos Manuel De Almeida Figueiredo		
Rank:	Email: cfig@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Rank:	Email:	URL:
Rank:	Email:	URL:
Rank:	Email:	URL:

Contact Hours:

Lectures:	Practical:	Lectures-Practical:	Laboratory:	Seminary:	Tutorials:	Others:	Total Contact Hours:
0,0 H	0,0 H	42,0 H	0,0 H	0,0H	0,0 H	0,0 H	42,0 Hours

Estimated Workload

Includes the total contact hours plus overtime devoted to the course unit

Total Workload: 140,0 Hours

Goals (topics) limit 900 characters

The different communicational syntaxes enriched cinematic film language, making it more complex and enhancing their narrative. It has also become increasingly visual, leaving strengthened and expanded its creation devices of plot and creating fictional universes, as well as the ability to induce the viewer in those and to involve him with the illusion being narrated itself.

Related with cinematographic speech are the strategies of representation narrative devices of Photography and Theatre, since its origin, and later of drawn animation, comics, music, 3D animation and "Stop Motion", marketing and advertising, graphic design, video games, been incorporating their communicational encodings with the cinematographic ones.

Will be explained the technical, communication and narrative aspects of each of these forms of communication

Programmatic contents / Programme limit 1500 characters

- Creation of cinematic syntax: Lumière vs Méliès, the School of Brighton, the Italian epic film, the mise-en-scene of French cinema until 1914, from Edison to Griffith, German expressionism, Soviet dialectic assembly cinema, the Nordic, Cinema, Hollywood cinema - from classics to



### UNIT FORM

blockbusters -, the Italian neo-realism and the French "New Wave", among other movements and their top performers.

- The composition, camera, lighting, editing, continuity, spatial and temporal coherence, narrative devices and support of the scenic space of the fiction film.
- The script, the shooting plan, the production design, visual and cinematic translation of fiction film.
- The new media: its features ,syntax film processing and development of new languages, visual narratives and expressions of film, animation, computer graphics, video games, graphic design, typography or comics.
- Video and sound formats, analog and digital conversion. Compression and encoding of video and audio - Codecs.
- Editing: Assembling digital video sequences and video shots. Sonorization of a video sequence.
- The composition, camera, lighting, editing, spatial, temporal continuity and coherence, narrative devices and space as support of the cinematographic fiction.

### Competencies to be acquired by students (topics) limit 3000 characters

It is intended that the student understands and knows how to interpret each of the techniques and communicational strategies and narratives mentioned, explained the devices as well as their combined effect.

Finally, students will be given the methodology and technical expertise necessary to carry out small cinematic narratives in the form of videos, planned according to the theoretical concepts taught.

### Main Bibliography limit 3000 characters

- Gronemeyer, Andrea, Film, a concise history, Laurence-King, 1998
- Mascelli, Joseph V., The Five C's of Cinematography, Silman James – Press, 1965
- Preston, Ward, What an Art Director Does, Silman-James Press, 1994
- Nowell-Smith, Geoffrey, The Oxford History Of World Cinema, Oxford University Press, 1996
- Berthomé, Jean-Pierre, Le Décor au Cinéma, Cahiers du Cinéma, 2003
- Kerlow, Isaac Victor, The Art of 3d Computer Animation and Imaging; John Wiley & Sons, 2004
- Birn, Jeremy, Digital Lightning and Rendering, New Riders, 2000
- Marner, St John, A Realização Cinematográfica; Edições 70; 1999
- Ablan, Dan, Cinematography and Directing, New Riders, 2003
- Brooker, Darren, Essencial CG Lighting Techniques; Focal Press; 2003
- Williams, Richard, The Animator's Survival Kit, Faber, 2001

### Additional Bibliography limit 3000 characters

- Dizard, Wilson, A nova Midia, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2000
- Manovich, Lev, The Language of New Media, London, MIT Press, 2000
- Cook, David, A History of Narrative Film, W.W. Norton & Company, 1996
- Nisbett, Alec, The Sound Studio, Focal Press, 2003
- LoBrutto , Vincent, The Filmmaker's Guide To Production Design, New York, Allworth Press, 2002

### Assessment limit 900 characters

- Implementation of a small theoretical work in analyzing some scenes of a movie or other communication media of with a visual narrative.(50%)
- Abstract of an Article with theme connected to the UC and de MAster Course of the Student.(50%) .

Last updated

Last updated on: Tuesday, 21 June 2016