



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201999310 - NARRATIVAS VISUAIS CINEMÁTICAS DO ESPAÇO

### Tipo

Optativa

#### Ano lectivo

2019/20

#### Curso

Doutoramento Arquitetura

#### Ciclo de estudos

3º

#### Créditos

5.00 ECTS

#### Idiomas

#### Periodicidade

semestral

#### Pré requisitos

#### Ano Curricular / Semestre

### Área Disciplinar

Desenho, Geometria e Computação

### Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	1.50

### Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto  
21.00

Horas totais de Trabalho  
140.00

### Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo

### Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo 21.00 horas

### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

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.

Relacionados com o discurso Cinematográfico estão as estratégias e dispositivos narrativos e de representação da Fotografia e Teatral, destacando-se as do Espaço Ficcional. Novas narrativas visuais, como as da animação desenhada ou 3D, banda desenhada, música, videojogos, RV interativo e videográfico, têm vindo a integrar as suas gramáticas narrativa e visual com a cinematográfica.

Serão estudados os aspetos narrativo de comunicação de cada uma destas formas de comunicação e do seu Espaço.

### **Conteúdos Programáticos / Programa**

- 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.
- A composição, câmara, iluminação, montagem, continuidade e coerência espacial e temporal, dispositivos narrativos e o seu funcionamento no espaço cénico e da ação, suporte da ficção cinematográfica.
- 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.
- Edição: montagem de sequências de vídeo digital e planos de vídeo. Sonorização de uma sequência de vídeos.
- A composição, câmara, iluminação, edição, continuidade espacial e temporal, coerência, dispositivos narrativos e espaço como suporte da ficção cinematográfica.

### **Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular**

Pretende-se que o aluno compreenda e seja capaz de interpretar cada uma das técnicas de comunicação e estratégias e narrativas dos meios mencionados, bem como o seu efeito conjugado, sendo central o papel do espaço neste estudo.

Os alunos aprenderão a metodologia e os conhecimentos técnicos necessários para realizar pequenas narrativas cinematográficas em forma de vídeos, planeadas de acordo com os conceitos teóricos ensinados.

Pretende-se que os alunos escrevam um artigo, para publicar, relacionado com as temáticas da U.C.

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

- 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%)

- Execução de um Artigo Científico, para publicar, sobre temáticas relacionadas com as da disciplina, na condição de trem a qualidade e referenciação adequadas. (50%)

Existem quatro critérios que ponderam Exercícios e Trabalho Individual, com pesos equivalentes:

1 - Conhecimento e Domínio das Aplicações Envolvidas

2 - Aplicação Versátil destes conhecimentos para obter o melhor resultado da expressão técnica e artística pretendida na peça desenhada

3 - Quantidade e Complexidade do trabalho produzido

4 - Resultado do Exercício ou a Alínea do Trabalho Realizado

Os alunos com assiduidade inferior a 60% ou com avaliação contínua inferior a 7 valores, de acordo com o RAAE, não se poderão apresentar a o Exame de Época Normal

O exame de Época Normal consistirá na (re)apresentação e melhoria dos exercícios desenvolvidos durante o semestre.

O exame de Época de Melhoria e Recurso consistirá na resolução de um exercício específico para o efeito.

### **Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular**

O aluno desenvolve pequenos exercícios ao longo do semestre, de aplicação da matéria lecionada.

O aluno desenvolve dois trabalhos finais, complexos, de aplicação da globalidade da matéria: um que enfatiza a análise teórica de uma cena de um filme e outro em terá de escrever um artigo para publicar.

### **Bibliografia Principal**

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

Marnier, St John, A Realização Cinematográfica; Edições 70; 1999

Ablan, Dan, Cinematography and Directing, New Riders, 2003

Brooker, Darrren, Essencial CG Lighting Techniques; Focal Press; 2003

Williams, Richard, The Animator's Survival Kit, Faber, 2001

### **Bibliografia Complementar**

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



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

201999310 - Visual Kinematic Narratives of Space

### Type

Optativa

#### Academic year

2019/20

#### Degree

Doutoramento Arquitetura

#### Cycle of studies

3º

#### Year of study/ Semester

5.00 ECTS

#### Lecture language

#### Periodicity

semestral

#### Prerequisites

#### Unit credits

### Scientific area

Desenho, Geometria e Computação

### Contact hours (weekly)

Theoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	1.50

### Total CU hours (semestrial)

#### Total Contact Hours

21.00

#### Total workload

140.00

### Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo

### Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo 21.00 horas

### Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

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 in the viewer those and to involve him in the illusion being narrated.

Related with cinematographic speech are the strategies of representation narrative devices of Photography and Theatre, always related to Space. New forms of visual narratives, such as drawn

animation or in 3D, comics, music, "Stop Motion" or video games, have been integrating their specific communication codifications with the cinematographic ones.

The narrative and communication aspects of each of these forms of communication and their space will be explained.

## Syllabus

- 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 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 their functioning in scenic space and action, the support of cinematographic fiction.
- The script, the shooting plan, the production design, visual and cinematic translation of fiction film.
- The new media: its feature, 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.

## Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

It is intended that the student understand and be able to interpret each of the communication techniques and strategies and narratives of the mentioned media, as well as their conjugated effect, being the central space role in this study.

To the 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.

It is intended that the students write an article, to publish, related to the themes of U.C.

## Teaching methodologies (including evaluation)

- Execution of a small theoretical work of analysis of some scenes of a film or of another means of communication with cinematographic visual narrative. (50%)
- Execution of a Scientific Article, to publish, on topics related to those of the discipline, in the condition of train the appropriate quality and referral. (50%)

There are four criteria:

- Domain Knowledge and Applications Involved
- Versatile Application of this knowledge to get the best result of the technical and artistic

expression in the desired piece designed.

- Quantity and complexity of the work produced
- Final Results for the year or the Paragraph Fashion Work Performed

Students with attendance of less than 60% or continuous evaluation of less than 7 values, according to the RAAE, will not be able to present themselves to the Normal Period Examination. The Normal Season Exam will consist of the (re) presentation and improvement of exercises developed during the semester.

The Period of Improvement and Appeal exam will consist of resolving a specific exercise to that effect.

### **Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes**

The student develops small exercises throughout the semester, applying the subject taught.

The student develops two final, complex, all-encompassing papers: one that emphasizes the theoretical analysis of one scene from one film and the other about having to write an article to be published.

### **Main Bibliography**

- 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, Darrren, *Essencial CG Lighting Techniques*; Focal Press; 2003
- Williams, Richard, *The Animator's Survival Kit*, Faber, 2001

### **Additional Bibliography**

- 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

