



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202299216 - INTRODUÇÃO ÀS NARRATIVAS VISUAIS CINEMÁTICAS DO ESPAÇO

Tipo

Optativa

| Ano lectivo | Curso | Ciclo de estudos | Créditos |
|-------------------|---|------------------|---------------------------|
| 2022/23 | MI Interiores MI Arquitetura - Esp.Arq MI Arquitetura - Esp.Urb | 2º | 3.00 ECTS |
| Idiomas | Periodicidade | Pré requisitos | Ano Curricular / Semestre |
| Português ,Inglês | semestral | | |

Área Disciplinar

Desenho, Geometria e Computação

Horas de contacto (semanais)

| Teóricas | Práticas | Teórico práticas | Laboratoriais | Seminários | Tutoriais | Outras | Total |
|----------|----------|------------------|---------------|------------|-----------|--------|-------|
| 0.00 | 0.00 | 3.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 3.00 |

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
42.00

Horas totais de Trabalho
84.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo 3.00 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. Esta tornou-se progressivamente mais visual, saindo reforçadas e ampliando os seus dispositivos de criação e

narrativa de uma ficção, do seu enredo e da construção do seu espaço ficcional, bem como a capacidade de transportar o espectador para estes e de o envolver na própria ilusão narrada.

Relacionados com o discurso Cinematográfico estão as estratégias e dispositivos narrativos e de representação da Fotografia e Teatral. Novas narrativas visuais, não-lineares ou interativas, como as da animação desenhada ou em 3D, banda desenhada, música, videogames RPG, com ponto de vista na primeira ou terceira pessoa (avatar) e imersão num espaço ficcional tridimensional, narrativas e experiências RV interativo ou videográficas, têm vindo a integrar as suas gramáticas narrativa e visual as gramáticas do cinema e animação, bem como as do Game Design e Gameplay.

Serão analisados e estudados os aspetos narrativo de comunicação de cada uma destas formas de comunicação e os seus Espaços.

Conteúdos Programáticos / Programa

- A criação da sintaxe cinematográfica e algumas suas etapas, como os irmãos Lumière, Méliès, a Escola de Brighton, de Edison a Griffith, o cinema monumental italiano, o expressionismo alemão, a “nouvelle vague” francesa, o neo-realismo italiano, a montagem soviética, o cinema nórdico, o cinema clássico de Hollywood e os Blockbuster, o actual cinema de fusão, entre outros movimentos ou realizadores.

- O guião, o plano de filmagem, o design de produção, a tradução visual e cinemática da ficção fílmica.

- A composição, câmara, iluminação, montagem, continuidade e coerência espacial e temporal, dispositivos narrativos da ação e do espaço ficcional, o espaço como suporte da ficção cinematográfica.

- A montagem de sequências de vídeo digital e planos de vídeo. Sonorização de uma sequência de vídeo.

- Os novos media interativos e suas sintaxes de representação e narrativa: transformação da sintaxe cinematográfica, desenvolvimento novas linguagens, Game Design e Gameplay.

- Imersão, presença e “agency” num espectador ou jogador.

- Formatos de vídeo e som, analógicos e digitais e sua conversão. Montagem digital de sequências e planos vídeo. Sonorização de um videograma.

- 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 as diversas técnicas de comunicação e estratégias narrativas estudados, bem como o papel central do espaço ficcional onde estas decorrem. Pretende-se que o aluno consiga analisar e perceber a construção narrativa linear ou interactiva, como a dos seus espaços ficcionais.

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.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

- As presenças têm um peso de 20% na avaliação final.

São trabalhos a executar:

1º - Execução de um pequeno trabalho teórico de análise de algumas cenas de uma ficção narrada sob a forma de um filme ou animação que utiliza a sintaxe narrativa visual cinematográfica. (40%)

- Trabalho Individual

2º - Realização de pequeno um vídeo feito pelo aluno, com 2 a 4 min, com tema à escolha, tendo que decorrer em espaços onde se destaque a arquitetura. A peça fílmica deve tratar o espaço de forma exemplar. (40%) - Trabalho Individual ou de Grupo (max: 2 alunos)

Existem cinco pontos que ponderam os dois Trabalhos, com pesos equivalentes:

1º trabalho: pontos 1,2,4,5

2º trabalho: pontos 1,2,3,4,5

1 - Aquisição de Conhecimento

2 - Domínio da Aplicação dos Conhecimentos

3 - Aplicação Versátil destes conhecimentos para obter o melhor resultado da expressão técnica e artística pela criação de uma peça fílmica.

4 - Espírito crítico e capacidade de tomada de decisões

5 - Quantidade e Complexidade do trabalho produzido, organização e metodologia de trabalho

O Exame da UC consistira de uma frequência de análise de uma peça fílmica idêntica ao 1º Trabalho, sendo as cenas e peças a analisar escolhidas pelo docente.

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

O aluno desenvolve dois trabalhos de aplicação da globalidade da matéria: um que enfatiza a análise teórica de uma cena de um filme e outro em que tem de realizar um vídeo aplicando os conceitos teóricos ensinados.

O espaço arquitetónico é sempre relacionado com a ficção que nele ocorre e como concorre na representação e narrativa solicitadas pela ficção e pelo seu enredo.

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
Adams, E., Rollings, A., 2010. Fundamentals of game design, 2nd ed. ed, Voices that matter. New Riders, Berkeley, CA.
Miller, C.H., 2004. Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment. Focal Press, Amsterdam; Boston.

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
Sherman, W.R., Craig, A.B., 2019. Understanding virtual reality: interface, application, and design, Second edition. ed, The Morgan Kaufmann series in computer graphics. Morgan Kaufmann, Cambridge, MA.
Sylvester, T., 2013. Designing games: a guide to engineering experiences, First edition. ed. O'Reilly, Sebastopol, CA.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202299216 - Introduction to Visual Kinematic Narratives of Space

Type

Elective

Academic year

2022/23

Degree

IM Interiors

Cycle of studies

2

Unit credits

3.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Drawing, Geometry and Computation

Contact hours (weekly)

| Tehoretical | Practical | Theoretical-practicals | Laboratory | Seminars | Tutorial | Other | Total |
|-------------|-----------|------------------------|------------|----------|----------|-------|-------|
| 0.00 | 0.00 | 3.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 3.00 |

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
42.00

Total workload
84.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo 3.00 horas

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

The different syntaxes of cinematic communication have enriched the cinematographic language, making it more complex and enhancing its narrative. This became progressively more visual, being reinforced and expanding its devices for fiction creating and telling, its plot and the construction of its fictional space, as well as the ability to transport the spectator to these and to involve him in the narrated illusion itself.

Related to the Cinematographic discourse are the narrative and representation strategies and devices of Photography and Theater. New visual narratives, non-linear or interactive, such as in cartoon or 3D animation, comics, music, role-playing video games, with a first-person or third-person point of view (avatar) and immersion in a three-dimensional fictional space approach, VR videographic narratives or interactive experiences, their narratives and visual grammars have been integrating the grammars of cinema and animation, as well as those of Game Design and Gameplay.

The narrative aspects of communication of each of these forms of communication and their Spaces will be analyzed and studied.

Syllabus

- The creation of cinematographic syntax and some stages, such as the Lumière brothers, Méliès, the Brighton School, from Edison to Griffith, Italian monumental cinema, German expressionism, the French “nouvelle vague”, Italian neo-realism, Soviet montage, Nordic cinema, classic Hollywood cinema, and the Blockbusters, the current fusion cinema, among other movements or made.
- The script, the shooting plan, the production design, the visual and cinematic translation of film fiction.
- The composition, lighting, structure, space, and the dimension of cinematographic fiction.
- Assembling digital video sequences and video plans. Sound in a video sequence.
- The new interactive media and their syntax of representation and narrative: the transformation of syntax, new development languages, Game Design and Gameplay.
- Immersion, presence and “agency” in a viewer or player.
- Video and sound format, announce and convert your conversion. Editing digital sequences and video shots. Sound in a videogram.
- The composition, camera, lighting, editing, spatial and temporal, narrative devices and space as a support for cinematographic fiction.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit’s learning objectives

It is intended that the student understands and is able to interpret the various communication techniques and narrative strategies studied, as well as the central role of the fictional space where they take place. It is intended that the student can analyze and understand the linear or interactive narrative construction, such as that of their fictional spaces.

Students will learn the methodology and technical knowledge necessary to make short cinematographic narratives in the form of videos planned according to the theoretical concepts taught.

Teaching methodologies (including evaluation)

- The presences have a weight of 20% in the final evaluation.
- These are jobs to be carried out:

1st - Execution of a small theoretical work of analysis of some scenes of a fiction narrated in the form of a film or animation that uses the cinematographic visual narrative syntax. (40%) - Individual Work

2nd - Production of a short video made by the student, with 2 to 4 min, with a theme of choice, taking place in spaces where architecture stands out. The film piece must treat space in an exemplary way. (40%) - Individual or Group Work (max: 2 students)

There are five parameters that weight the two Works, with equivalent weights:

1st job: points 1,2,4,5

2nd job: points 1,2,3,4,5

1 - Acquisition of Knowledge

2 - Domain of Application of Knowledge

3 - Versatile application of this knowledge to obtain the best result of technical and artistic expression through the creation of a filmic piece.

4 - Critical spirit and decision-making ability

5 - Quantity and Complexity of the work produced, organization and work methodology

The UC Exam will consist of a frequency of analysis of a film piece identical to the 1st Work, with the scenes and pieces to be analyzed being chosen by the teacher.

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

The student develops two assignments for the application of the whole subject: one that emphasizes the theoretical analysis of a scene from a film and another in which he has to make a video applying the theoretical concepts taught.

The architectural space is always related to the fiction that takes place in it and how it competes in the representation and narrative requested by the fiction and its plot.

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

Adams, E., Rollings, A., 2010. Fundamentals of game design, 2nd ed. ed, Voices that matter. New

Riders, Berkeley, CA.

Miller, C.H., 2004. Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment. Focal Press, Amsterdam; Boston.

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

Sherman, W.R., Craig, A.B., 2019. Understanding virtual reality: interface, application, and design, Second edition. ed, The Morgan Kaufmann series in computer graphics. Morgan Kaufmann, Cambridge, MA.

Sylvester, T., 2013. Designing games: a guide to engineering experiences, First edition. ed. O'Reilly, Sebastopol, CA.