

## **NARRATIVAS VISUAIS**

Mestrado em Ilustração e Animação

---

Código: 21023

Área Científica Predominante: Audiovisuais

Docente: Manuel António Carneiro Gaspar de Melo Albino

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 75h

ECTS: 4,0

---

### **Objetivos**

A unidade curricular de Narrativas Visuais pretende refletir no que a narrativa é e potencia nos contextos mediados contemporâneos, de modo a habilitar o discente de capacidades de interpretação, visualização e de execução das diferentes formas e apresentações das narrativas nos media.

### **Resultados da Aprendizagem**

- > Pretende-se que o discente assimile técnicas de compreensão, síntese, interpretação, visualização e criação de narrativas.
- > Compreender os vários elementos narratológicos e tipologias das narrativas nos diferentes media.
- > Adequar as características de uma narrativa às contingências de um media específico.
- > Analisar e interpretar as especificidades do desenvolvimento da narrativa nos diferentes media.
- > Saber os pressupostos metodológicos da visualização, criação e transposição de uma narrativa de um media para outro.

### **Conteúdos Programáticos**

Serão quatro os grupos temáticos a ser abordados:

1- A narrativa: o texto escrito, a narração oral.

- Caracterização do texto narrativo;

- Distinção entre modo argumentativo / modo narrativo:

- Distinguir os modos narrativos de acordo com a recepção: diegético / mimético; autónomo / ilustrativo; receptivo / participativo; actual / virtual; literal / metafórico;

- Distinção de diferentes camadas narrativas: diálogo; narrador; ponto de vista do narrador: onisciente, ponto de vista de um personagem, discurso indireto livre; narrativa dentro de outra narrativa; pensamento de um personagem; onomatopeias; diálogos; diferentes dimensões semânticas da escrita: transmitir cheiros, texturas tácteis, visuais ou sonoras, a dimensão da cor como referência no suporte escrito; representação do espaço e do tempo.

- Expressão na narrativa oral: a ação do corpo como veículo comunicacional performativo e ilocucionário;

- Tipologias literárias: romance, poesia, drama, ensaio e conto; modos aristotélicos: tragédia, comédia, drama épico;

- Tipologia dos textos (a partir da sua intencionalidade): descrição, avaliação, generalização, comentário, judicativo, argumentativo);

- Introdução à escrita criativa: exercícios de relação entre a narrativa nas suas diferentes formas (oral, visual, sonora, jornalística, etc.) e as formas de apresentação escrita (contos, romances, peças de teatro, guião de cinema, etc.);

2- A análise da imagem, e as suas possibilidades narrativas em diferentes contextos e diferentes naturezas da imagem: ilustração, fotografia, pintura, infografia estática.

Conceitos e terminologia úteis à análise de imagem: momento pregnante (G. Lessing); studium e punctum (Roland Barthes); a reprodutibilidade das imagens (Walter Benjamin); contexto narrativo e definição do real; sequência e simultaneidade; diacronia e sincronia; grau de iconicidade; tipologia das imagens esquemáticas (Juan Costa); tipologia dos signos (C. Peirce); representação; fora de campo; espacialidade, etc.

3- A narrativa cinematográfica, da “imagem em movimento”: cinema e animação.

- Tipologias cinematográficas: comédia, ação, drama, documentário, etc.;

- Tipologias da narrativa animada: formal, desconstrutiva, política, abstrata, re-narração, paradigmática, primária (Paul Wells);

- O argumento: story line, sinopse, guião literário, guião por cenas, planificação.

- Desenvolvimento dos personagens;

- Etapas de execução de um guião;

- Tipologia e aplicabilidade narrativa dos planos;

- Tipologia e aplicabilidade narrativa dos movimentos de câmara, composição e utilização das objetivas;

- Tipologia e aplicabilidade narrativa das sequências;

- Distinção de diferentes camadas narrativas: o som, a banda sonora, os diálogos, a voz off;

- Narrativas gráficas e experimentação.

4- As possibilidades narrativas dos jogos e dos media digitais em geral: infografia dinâmica, hipertexto, hipermedia, jogos de computador, câmaras Web, redes sociais, etc.

- Mudanças narrativas pela remediação: um media que ultrapassa os limites de outro; mudança do suporte tecnológico de um media para outro; um media que se apodera da função social de outro; a representação de um media por outro media; etc.;

- Como podem os media digitais contar histórias?

- Comparação entre liberdades narrativas por diferentes media;

- Propriedades dos media digitais no que concerne a narratividade;

- Envolvimento narrativo do utilizador dos novos media;

- Tipologias dos jogos: de aventuras, de simulação, de mistério (segundo Marie-Laure Ryan);
- Tipologias dos jogos de Roger Callois.

### **Bibliografia Recomendada**

Aumont, Jacques (2009) A imagem . Edições Textos Grafia: Lisboa

Rodari, Gianni (1993) Gramática da fantasia, Introdução à arte de inventar histórias . Editorial Caminho: Lisboa

Ryan, Marie-Laure (2004) Narrative across Media, The Language of Storytelling . University of Nebraska Press: Lincoln and London

### **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

A narrativa como objeto implica diferentes abordagens ao seu estudo. Estas abordagens poder-se-ão distinguir em cinco pontos de vista essenciais: existencial, cognitivo, estético, sociológico e técnico, sobre a ótica da possibilidade de comunicação do objeto narrativa, ou seja, balizando estas abordagens pela natureza semiótica da narrativa. Pretende-se refletir e analisar a(s) narrativa(s) nestes pontos de vista, que por vezes, embora não absolutamente antagónicos, problematizam a sua “existência” ou as suas “formas”, mas reencontram na narrativa o principal veículo de lidar com o tempo e o espaço naquilo que se pode chamar o espaço do “outro”, o espaço da possibilidade de comunicação. É pela narrativa, no seu sentido mais abrangente, que o(s) significado(s) do espaço vivencial do ser humano ganha sentido.

Não será, portanto, somente a definição aristotélica de narrativa como representação, de mimese, nem tão pouco a narrativa como elemento onnipresente. Neste sentido, seguiremos, ainda que podendo não ser consensuais, as duas posições dos objetos em relação à narrativa de Marie-Laure Ryan: o objeto pode “ser a narrativa” ou pode “possuir narratividade”, mantendo esta posição a possibilidade de uma análise narratológica abrangente, desde a análise de um romance à de um jogo de computador, de uma narração oral às redes sociais.

### **Métodos de Avaliação**

Trabalhos em Aula [50%]

- Apresentação em aula do artigo (podendo incluir imagem e som) [10 %]

- Artigo [40%]