

A. INTRODUÇÃO	5
i. Contextualização histórica	7
ii. Enquadramento legal	9
iii. Missão	11
iv. O Curso	13
v. O Parceiro	15
vi. A Unidade Curricular	17
B. ENQUADRAMENTO	19
i. Resultados teóricos	21
ii. Resultados práticos: Educação	23
iii. Resultados práticos: Extensão	25
iv. Resultados práticos: Investigação	27
v. Pilar disciplinar	29
v. Funcionamento	31
C. OBJETIVOS	33
i. Gerais	35
ii. Específicos	37
D. METODOLOGIA.....	39
i. Metodologia	41
ii. Especificidades metodológicas	43
iii. Pré-produção, Produção e Pós-produção	45
E. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS	47
Introdução	47
1. Linguagem Audiovisual: Morfologia, Sintaxe, Estilística e Dramaturgia	51
2. Análise do filme <i>In the mood for love</i>	61
3. Ficcional, documentar e experimentar	67
4. Continuidade narrativa	71
5. Construção espacial	75
6. Iluminação e estúdio	79
7. Trabalho final	83
F. AVALIAÇÃO.....	87
Três momentos	89
G. CONCLUSÕES.....	91
i. Notas finais	93
ii. Hipóteses para o futuro da comunicação audiovisual	95
H. BIBLIOGRAFIA	97
i. Essencial	99
ii. Geral	101
iii. Filmografia	105
I. ANEXOS	107
i. Plano de estudos atual do curso de licenciatura em Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve	109

i. Contextualização histórica

Este relatório tem por base uma Unidade Curricular (UC) do curso de licenciatura em Ciências da Comunicação. Este curso histórico da Universidade do Algarve foi criado na então denominada Escola Superior de Educação, atual Escola Superior de Educação e Comunicação, em 1995, enquanto curso de bacharelato.

Inicialmente denominada por Teoria e História dos Média III, a UC recebeu nova nomenclatura em 2000, altura em que o curso de Ciências da Comunicação se tornou uma licenciatura bi-etápica, passando a ser denominada por Teoria e Prática dos Média III, designação que evidencia melhor a tipologia dos conteúdos programáticos desta disciplina. Em 2007, na sequência da reestruturação do Ensino Superior no âmbito do Processo de Bolonha, a UC ganha a atual designação de Comunicação Audiovisual.

ii. Enquadramento legal

O atual modelo do Plano de Estudos deste curso foi aprovado por Despacho Reitoral a 24 de fevereiro 2015, sob proposta da Escola Superior de Educação e Comunicação, nos termos do disposto no artigo 76.º do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março. Em 2022, o curso de Ciências da Comunicação sofreu a última reestruturação curricular (Plano de Estudos em anexo), de acordo o Aviso n.º 11610/2022 – Diário da República n.º 110/2022, Série II de 2022-06-07, na sequência da avaliação e acreditação, por seis anos, da Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior (A3ES), publicado no dia 30 de julho de 2021.

iii. Missão

Nestes termos, Comunicação Audiovisual é uma Unidade Curricular obrigatória, com o valor de 6 ECTS (*European Credit Transfer and Accumulation System*), do curso de 1.º ciclo de Ciências da Comunicação. Destina-se aos alunos do 1.º ano do curso e é lecionada no 1.º semestre. Esta Unidade Curricular pretende, desde logo, oferecer as ferramentas necessárias para a produção de trabalhos audiovisuais no âmbito de outras Unidades Curriculares, promovendo a aplicação de produtos audiovisuais na academia. Por outro lado, pretende também promover a produção de trabalhos audiovisuais de extensão, articulando as práticas académicas com as necessidades práticas da comunidade algarvia, das entidades regionais e do tecido empresarial local. Finalmente, a UC afirma-se como uma oportunidade para a produção de trabalhos audiovisuais relacionados com projetos científicos, iniciando os alunos de licenciatura na investigação científica.

iv. O Curso

Tradicionalmente um dos cursos com maior procura e média de admissão mais alta da Universidade do Algarve, a licenciatura em Ciências da Comunicação oferece uma formação de natureza humanista e tecnológica, voltada para as manifestações mais abrangentes da comunicação. Ao longo do seu plano curricular, consagram-se à análise as questões de índole teórica e prática, numa abordagem ampla, cobrindo âmbitos históricos, sociais, tecnológicos, psicológicos, linguísticos, científicos, filosóficos, empresariais, culturais e mediáticos. Complementarmente, são abordados conteúdos de matiz mais específica e aplicada, fomentando o desenvolvimento de aptidões comunicativas e críticas de natureza conceitual e formal, enraizadas nos domínios das línguas e linguagens, da semiótica e das artes. São cultivadas competências operativas ao nível das técnicas e métodos inerentes aos meios de comunicação e outras instituições de comunicação. As Unidades Curriculares de Opção inscrevem-se nas subáreas da Comunicação Social, da Comunicação Cultural e da Comunicação Organizacional e facultam a construção de um perfil individual que culmina na experiência do Estágio, devidamente supervisionado por profissionais em contexto empresarial.

v. O Parceiro

O curso de Ciências da Comunicação conta, enquanto parceiro científico, com o Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), articulando parcerias a nível nacional e internacional e propiciando aos docentes e aos alunos a oportunidade de integrar e participar em projetos científicos. Criado em 2008, o CIAC é uma unidade de investigação avaliada com Muito Bom, pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT). Conta atualmente com quatro polos, um na Escola Superior de Teatro e Cinema do Instituto Politécnico de Lisboa, um segundo polo no Instituto Politécnico de Santarém, dedicado à Literacia Digital e à Inclusão Social, um terceiro polo na Universidade Aberta, que conta com o Grupo de Trabalho em Média-Arte Digital e, mais recentemente, um quarto polo formado na Universidade da Maia. Esta Unidade de I&D tem vindo a desenvolver investigação inovadora na área da Comunicação, dos estudos artísticos (artes visuais, cinema, teatro) e culturais, associando a produção de plataformas de difusão ao estudo das formas de comunicação do conhecimento científico. Mantém por isso, desde a sua origem, um carácter interdisciplinar.

vi. A Unidade Curricular

A Unidade Curricular de Comunicação Audiovisual propõe uma aplicação prática sistemática dos seus conteúdos programáticos. Pretende analisar, desmontar e ensaiar o discurso audiovisual através do reconhecimento da nomenclatura e dos conceitos relativos à morfologia, sintaxe, estilística e dramaturgia audiovisual. Consequentemente, a partir da articulação da experiência adquirida ao longo da produção de exercícios específicos (continuidade da ação; campo, contra campo e regra dos 180°; *chroma-key*), é estimulado o desenvolvimento da pré-produção, produção e pós-produção de um exercício final no âmbito da ficção, do documentarismo ou da videoarte.

i. Resultados teóricos

Ainda com a designação de Teoria e Prática dos Média III, foi no ano de 2000 que lecionei pela primeira vez a Unidade Curricular de Comunicação Audiovisual. Os conteúdos programáticos herdados dos docentes antecessores, embora mantenham a lógica estrutural foram, ao longo destes 23 anos, sendo atualizados e desenvolvidos nos domínios técnicos, tecnológicos e conceptuais. Este refinamento lento é explicitado no livro *Comunicação Audiovisual: o comboio do amor* (constante no documento “Seleção de publicações”). Publicada em 2021, esta obra eminentemente pedagógica serve atualmente de base teórica da Unidade Curricular. Através da análise de alguns momentos específicos da história do cinema, são explorados os conceitos mais relevantes da linguagem audiovisual. Direta ou indiretamente a Unidade Curricular contribuiu para a publicação de cerca de uma centena de artigos científicos que regra geral procuram a articulação entre os preceitos clássicos da linguagem audiovisual e as tecnologias emergentes (conforme é possível verificar no documento *Curriculum Vitae*).

ii. Resultados práticos: Educação

Sendo uma Unidade Curricular com um carácter sobretudo prático, a produção de conteúdos audiovisuais tem tido um caudal considerável. Alguns dos trabalhos realizados pelos alunos foram premiados em mostras como o *Festival Internacional de Cinema do Algarve* (FICA), o *Festival Internacional de Cinema e Saúde Mental* (FICSAM), o *Festival Internacional de curtas-metragens de Faro* (FARCUM) ou o Festival de Vídeo da Sé. Enquanto docente, a atualização tecnológica e a experimentação conceptual resultaram em participações, por convite, em mostras de renome mundial como o *FRESH* (Tailândia), o *Thinking Media* (Coreia), o *Dokanema* (Moçambique), o *Loop* (Espanha), o Festival de la Imagen e o *Ecologias Digitales* (Colômbia), *The Script Road* (China) e o *FILE* (Brasil).

iii. Resultados práticos: Extensão

A Unidade Curricular de Comunicação Audiovisual, enquanto matriz de produção é procurada pela comunidade regional com frequência. Os resultados das colaborações variam de tipologia, mas regra geral centram-se nas transmissões em direto e/ou recolha de imagens de eventos (e.g. Teatro das Figuras, Teatro Lethes, PSP ou Escola de Hotelaria e Turismo do Algarve) ou na produção de conteúdos ficcionais e documentais (Apatris 21, Associação Oncológica do Algarve, Alfa Pendular-CP ou a Administração Regional de Saúde do Algarve). Destaque para a colaboração com a Administração Regional de Saúde do Algarve, no ano letivo de 2018/2019 que resultou na produção de 12 curtas-metragens de sensibilização para a saúde mental para visualização em salas de espera do Serviço Nacional de Saúde. Dois desses trabalhos foram premiados no Festival Internacional de Cinema e Saúde Mental com o 1.º e 3.º lugar, na categoria de “Escolas – Filmes produzidos por alunos de escolas nacionais e internacionais de cinema e imagem”.

iv. Resultados práticos: Investigação

Importa ainda referir a participação dos alunos da Unidade Curricular em projetos científicos, a dois níveis: por um lado, a participação no desenvolvimento teórico, através de inquéritos, em teses de doutoramento relacionados com a Comunicação Audiovisual (e.g. *[In]The Hate Booth*) e participação no desenvolvimento de artefactos digitais, através da experimentação de protótipos de videojogos, filmes e narrativas interativas (e.g. *Personagens à procura de um spet-ator*); por outro lado, a participação em projetos financiados do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, nomeadamente no auxílio à testagem e melhoramento de protótipos de aplicações, dos quais destacamos, entre outros, o *RECARDI – Rede de Cultura e Arte Digital*, o *4CDE, Code, Content Creation and Culture for Digital Education*, o *PROPS – Narrativas Interativas Propõem Discurso Pluralista*, o *Play Your Role – Gamification against hate speech* ou o *The Forking Paths: Interactive Film Platform*.

v. Pilar disciplinar

Comunicação Audiovisual assume-se como base das restantes Unidades Curriculares que lecionei. Afinal, os pressupostos da linguagem audiovisual são transversais às disciplinas de Linguagens Fílmicas e Guionismo, Documentarismo e Investigação, Jornalismo Televisivo, Discurso dos Média, História e Teoria dos Média, Fotografia, Cibercultura ou Introdução ao registo e à montagem vídeo do 1.º ciclo do curso de Ciências da Comunicação, também às disciplinas de Comunicação de Teorias da Imagem em Movimento, Animação e Imagem Animada do curso de Design, também à disciplina de Teorias da Imagem em Movimento do curso de Imagem Animada, às disciplinas de Animação e Banda Desenhada e Animação do curso de Artes Visuais, à disciplina de Análise Fílmica do curso de Estudos artísticos e à disciplina de Comunicação e Contemporaneidade do curso de Línguas e Comunicação.

Relativamente a Unidades Curriculares de 2.º ciclo, Comunicação Audiovisual serviu de base à disciplina de Produção Audiovisual e Interatividade do curso de Comunicação e Media Digitais, às disciplinas de Comunicação, Cultura e Ciberespaço e Arte e Tecnologia do curso de Comunicação, Cultura e Artes, à disciplina de Criação em Grupo do curso de Processos de Criação e à disciplina de Laboratório Audiovisual do curso de Design de Comunicação para Turismo e Cultura.

Finalmente, ao nível do 3.º ciclo, sinalizamos as disciplinas de Arte, Comunicação, Cultura e Ciberespaço – Formação Avançada em Arte e Comunicação Digital, Média e Arte Digital – Formação Avançada em Arte e Comunicação Digital, Média e Arte Digital – Formação Avançada em Tecnologia e Arte Computacional e Videoarte do curso de Média-Arte Digital.

Todas estas Unidades Curriculares foram lecionadas na Universidade do Algarve, na Escola Superior de Educação e Comunicação e na Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, embora o doutoramento em Média-Arte Digital seja uma oferta conjunta da Universidade do Algarve e da Universidade Aberta. A únicas exceções são as disciplinas de *Media Production* e *Visual Culture* do Mestrado em *Communication and Media* da Universidade de São José, em Macau, na China, onde sou professor convidado.

v. Funcionamento

Atualmente, a Unidade Curricular conta com três turnos de cerca de 22 alunos. A maior parte são alunos de Ciências da Comunicação. No entanto, é atribuído uma cota de 5 vagas a alunos do curso de Imagem Animada, que frequentam a disciplina enquanto Unidade Curricular de Opção. No passado, outras cotas foram atribuídas aos cursos de Design de Comunicação (7 vagas) e Artes Visuais (15 vagas).

A tipologia de 4 horas de contacto Teórico-práticas (TP) e 38 horas de contacto de Prática Laboratorial (PL), em 156 horas totais de trabalho (contabilizando as horas de trabalho autónomo) é atribuída individualmente a cada turno, perfazendo um total de 12 TP e 114 PL horas de contacto.

i. Gerais

A leção da Unidade Curricular de Comunicação Audiovisual tem como objetivo geral capacitar os estudantes para o domínio da linguagem audiovisual. Este domínio pretende-se tanto ao nível da leitura e análise como ao nível da criação e produção de conteúdos. Nesse sentido, objetiva-se que, no final da Unidade Curricular, os estudantes sejam capazes de desmontar, articular, analisar e criticar discursos audiovisuais e obtenham competências técnicas suficientes para a iniciação à prática dos diferentes momentos da pré-produção, da produção e da pós-produção.

ii. Específicos

A lecionação da Unidade Curricular de Comunicação Audiovisual tem como primeiro objetivo específico capacitar os alunos para a compreensão da relevância da Comunicação Audiovisual ao longo do século passado e na sociedade contemporânea, nomeadamente através do Cinema, dos Média Audiovisuais e das Tecnologias Emergentes Audiovisuais. Importa, também, capacitar os alunos para a observação, reflexão e manipulação dos pressupostos teóricos. Finalmente, interessa desenvolver as capacidades de avaliação e autoavaliação e de crítica e autocrítica dos estudantes, a capacidade de trabalho interdisciplinar e a capacidade de integrar teoria e prática.

i. Metodologia

Para alcançar os objetivos supracitados e tendo em conta as características tipológicas da Unidade Curricular, a disciplina inicia-se com um preâmbulo teórico (4 horas TP) que antecede os exercícios práticos. Este primeiro momento é fundamental para o domínio da linguagem audiovisual, das suas especificidades e da sua nomenclatura. Nesta fase, é utilizado o método expositivo com momentos de discussão teórica, partilha de experiências práticas, análise e discussão de conteúdos audiovisuais.

Estas bases teóricas introdutórias são experienciadas na prática através de exercícios específicos de prática laboratorial (38 horas PL) que preparam os estudantes para o trabalho final que poderá ou não incluir as práticas, técnicas e conhecimentos adquiridos ao longo deste processo de trabalho, tendo em conta o pressuposto de que só é possível romper as regras pré-estabelecidas se as conhecermos e as dominarmos.

ii. Especificidades metodológicas

Tendo em conta as especificidades do objeto de estudo e divisão do processo de trabalho nos momentos de pré-produção, produção e pós-produção, todos os trabalhos são realizados em grupo, independentemente de contabilizarem ou não momentos de avaliação. Os estudantes são aconselhados a criarem grupos de cinco elementos e a manterem o grupo inalterável ao longo dos exercícios e até ao trabalho final. Esta manutenção cria mecanismos de trabalho que favorecem a qualidade dos trabalhos finais. Os alunos são também acautelados para a importância da distribuição e responsabilização individual pelas diferentes funções (e.g. produção, realização, edição ou captação de som) e da consequente explicitação das mesmas nos genéricos finais. Os exercícios são realizados nos momentos de prática laboratorial, bem como as componentes de pré-produção e pós-produção dos trabalhos finais. No entanto, a produção dos trabalhos finais é realizada em trabalho autónomo. Embora tenha havido anos letivos excecionais, normalmente as temáticas dos trabalhos finais são livres, porém sujeitas a três categorias à escolha: ficção, documentário ou videoarte.

iii. Pré-produção, Produção e Pós-produção

Conforme é indicado no livro de apoio à Unidade Curricular *Comunicação Audiovisual: o comboio do amor*, a sistematização dos processos de preparação e organização do filme designa-se de pré-produção. Nesta fase, são elaborados e articulados documentação e procedimentos que antecipam conceptualmente e estruturalmente a produção e pós-produção do filme (e.g. *storyline*, sinopse, guião, *storyboard*, orçamento, angariação de fundos ou planificação da filmagem). A produção engloba todas as tarefas e atividades que se relacionem direta ou indiretamente com a as filmagens (e.g. gestão e execução orçamental, gestão de recursos humanos, gestão e execução técnica, gestão e execução artística ou alimentação). A pós-produção é a fase final de todo o processo de produção que deverá concretizar, de um modo mais ou menos fiel, o que foi antecipado na pré-produção, através de atividades específicas (e.g. seleção de imagens, montagem, sonoplastia, correção de cor ou genéricos).

O programa da Unidade Curricular de Comunicação Audiovisual encontra-se dividido em sete segmentos distintos e consequentes: (1) Linguagem audiovisual (morfologia, sintaxe, estilística e dramaturgia); (2) Análise do filme *In the mood for love*; (3) Ficcional, documentar e experimentar; (4) Continuidade narrativa; (5) Construção espacial; (6) Iluminação e estúdio; (7) Trabalho final. No primeiro são lançadas as bases teóricas da linguagem audiovisual, regras e nomenclatura, de modo a garantir processos de criação e comunicação seguros, competentes e especializados durante a produção dos exercícios e dos trabalhos finais. O segundo segmento vem consolidar o domínio dessa linguagem e possibilitar a leitura, análise, compreensão e articulação de conceitos, técnicas e regras. O terceiro propõe visitar as três categorias passíveis de escolha para o trabalho final. O quarto, o quinto e o sexto correspondem aos exercícios de desenvolvimento prático e o sétimo à preparação e acompanhamento dos trabalhos finais dos estudantes.

Conforme é indicado no livro de apoio à Unidade Curricular *Comunicação Audiovisual: o comboio do amor*, a predominância da linguagem audiovisual na comunicação contemporânea é incontornável e, por isso, torna-se imperativo o seu domínio conceptual, estético, formal e técnico. A televisão, os videojogos, os conteúdos do *Youtube*, os metaversos *online* ou a realidade virtual têm em comum uma base morfológica e sintática que nasceu e cresceu com o cinema.

Doravante, daremos conta do nascimento e da cimentação de uma linguagem que rapidamente se tornou universal. Para esse efeito, usaremos uma metáfora: o comboio do amor, uma invenção anterior ao cinema, mas igualmente veloz na conquista de fãs e tão presente no cinema. Na verdade, os passageiros do comboio anteciparam a experiência de ver imagens em movimento, que o cinema trouxe, ao olharem pela janela. A influência mútua entre cinema e comboio, duas máquinas com essência na ideia de movimento, acompanhar-nos-á ao longo deste segmento.

A consolidação da linguagem audiovisual aconteceu de madrugada. O primeiro documento audiovisual exibido para uma audiência terá sido, embora haja relatos divergentes, *A saída dos operários da fábrica Lumière*, em 1885. No ano seguinte, multiplicaram-se simulacros pelo mundo (Thompson & Bordwell, 2003) Aurélio Pais dos Reis, realiza e exhibe no Porto *A saída do pessoal operário da fábrica Confiança* (Pina, 1986), com o seu dispositivo móvel: o *Kinematografo Portuguez*.

O plano fixo da *Chegada de um comboio*, também da autoria dos irmãos Lumière, ilumina o nascimento de uma nova linguagem. A linha do horizonte a dois terços da imagem antecipa uma regra de ouro: a regra dos terços (1). Em primeiro plano, um funcionário da estação de Ciotat, sai de campo (2) pelo lado direito, libertando o enquadramento para que o espetador (3) se possa concentrar na personagem principal: o comboio.

Recapitulação de elementos morfológicos

1. A **regra dos terços** é uma técnica de composição pictórica baseada na divisão da imagem em três linhas verticais e três linhas horizontais. Para que a imagem se torne mais sedutora, os seus elementos devem coincidir com uma ou mais linhas (e.g. primeiro terço horizontal de areia, segundo terço horizontal de mar e terceiro terço horizontal de céu). Além disso, o posicionamento de elementos pictóricos nos pontos de convergência das linhas verticais e horizontais reforça o estímulo da leitura da imagem.
2. Estão em **campo** os elementos visuais que se encontram dentro do enquadramento (o que vemos na imagem) e **fora de campo** os elementos visuais que não são visíveis no enquadramento.

Recapitulação de elementos dramaturgicos

3. O ou a **personagem** é aquele, aquela ou aquilo (pode ser um objeto ou coisa não humana) capaz de executar uma ação.

A grande profundidade de campo (4) da imagem mantém o comboio focado desde o seu aparecimento em campo até à sua saída parcial. Ao contrário do funcionário, o comboio entra da direita para a esquerda. Passados 136 anos, continua a ser assim: quando alguém ou algo chega, fá-lo da direita para a esquerda, mas quando sai, sai da esquerda para a direita. Os carris rasgam o enquadramento, saindo, caprichosamente, pelo canto inferior esquerdo da imagem, criando uma linha de força dinâmica e, simultaneamente, vigorosa. Todas as movimentações são harmoniosas. O comboio para e ocupa o lado esquerdo da imagem e os viajantes, do lado direito, entram, saem, aproximam-se e afastam-se, olhando desconfiados para o estranho dispositivo que lhes é apontado. Este equilíbrio, entre o lado direito e esquerdo da imagem, entre o estático e o dinâmico, entre o maciço e o ligeiro, confere ao plano uma leitura (5) harmoniosa

e equilibrada. Alguns autores apontam uma possível articulação entre a inocência de alguns viajantes em relação à captação de imagens e uma encenação de outros, pensada para enriquecer a narrativa (Fossås, 2020).

Recapitulação de elementos morfológicos

4. Entende-se por **profundidade de campo** a distância focada entre dois pontos da imagem. Designa-se de **grande profundidade de campo** a existência de focagem desde o ponto mais próximo até ao ponto mais distante e **pouca profundidade de campo** quando apenas uma zona da imagem se encontra focada. O segundo caso poderá servir para conduzir a leitura do espectador, obrigando-o a olhar para determinada zona da imagem, ou para efeitos estéticos.
5. A **leitura** ocidental da imagem é feita da esquerda para a direita e de cima para baixo. Logo, o lado direito da imagem, onde repousa o olhar, é valorizado em relação ao lado esquerdo (e.g. nas entrevistas televisivas, os convidados ficam sempre sentados do lado direito da imagem enquanto o entrevistador se encontra do lado esquerdo do enquadramento).

Longe de consenso, está o controverso relato de que os primeiros espectadores deste filme entraram em pânico quando viram a imagem de um comboio em movimento na sua direção (Sadoul, 1985). Loiperdinger e Elzer (2004) remetem o episódio para o domínio do mito. Facto é que dois meses antes da famosa projeção no *Salon Indien du Grand Café* de Paris um comboio descontrolado perfurou a estação de Montmartre e avançou em direção à rua (Zone, 2005). Acontecimento que, com certeza, estaria bem presente na memória dos espectadores pioneiros.

A relação entre estas duas recentes tecnologias (invenções na terminologia da época) tinha apenas começado. Em 1886, os Lumière filmam *Panorama da partida da estação de Ambérieu tirada do comboio*. O primeiro *travelling* (6) estabelece uma analogia tão simples quanto evidente entre o olhar do viajante de comboio e o espectador de cinema: a janela que mostra imagens em movimento é um ecrã. A esta experiência sucederam-se outras, realizadas por diferentes autores, onde o arrojado subia de tom (Smith, 1995). Filmes apelidados do género *Passeios Fantasma*, colocam câmaras na frente da locomotiva. Inauguram o conceito de Câmara Subjetiva (7) e enfatizam a paixão pela velocidade trazida pelas máquinas de transporte¹.

Recapitulação de elementos morfológicos

6. **Travelling** é um movimento de câmara onde esta se desloca fisicamente, normalmente através de um sistema de transporte da câmara sobre carris designado de *charriot* (ou *dolly*) ou por meio de uma grua específica para filmagem audiovisual. No entanto, qualquer filmagem em que a câmara se move pode ser considerada em *travelling* (e.g. drone, endoscopia, etc.). Designa-se de **panorâmica** quando a câmara se encontra fixa (sem movimentação espacial) e o movimento do enquadramento (em qualquer direção) é realizado através da moção da cabeça (mais ou menos) solta do tripé.

1. O realizador britânico Cecil Hepworth, fascinado por estas novas máquinas, realizou, em 1900, a primeira vaga de filmes de acidentes de automóvel, género que continua popular na contemporaneidade. A atração do público por este veículo motorizado era partilhada por escritores da altura como Kenneth Grahame, que criou o perigoso condutor Sr. Sapo na sua obra de 1908 *O Vento nos Salgueiros*, ou Marinetti que, no seu *Manifesto Futurista*, de 1914, declara que a magnificência do mundo tinha sido enriquecida por uma nova beleza: a beleza da velocidade. Diz, ainda, que o carro de corrida cujo capô é adornado com grandes tubos, como serpentes, é mais belo que qualquer estátua grega (Apollonio, 1973).

7. **Câmara Subjetiva** ou **Plano Subjetivo** é um tipo de enquadramento onde é dada ao espectador a perspectiva do olhar de uma personagem, ou seja, o público vê através do olhar dessa personagem.

Dois anos depois, em 1898, o ilusionista Georges Méliès realiza o filme *Panorama retirado de um comboio em movimento*. Já em 1896 havia realizado *Chegada de um comboio à estação de Vincennes* e *Chegada de um comboio (à estação de Joinville)*. Em 1899, George Albert Smith, realiza, no Reino Unido, a comédia romântica *Um beijo no túnel* que conquistou os exigentes jovens espectadores de cinema pela introdução do fator erótico. O filme combina a técnica do gênero *Passeios Fantasma* com a montagem por corte entre planos (8) perfazendo uma cena (9), rompendo com o conceito de plano sequência (10).

Recapitulação de elementos sintáticos

8. O **plano** é a parte da imagem que, na montagem, se encontra entre dois cortes sequenciais. É a unidade mínima da ação narrativa fílmica. Alguns teóricos argumentam que a unidade mínima é o fotograma, porque cada segundo de filme tem, normalmente, vinte e quatro fotogramas que correm a determinada velocidade, criando a ilusão de movimento. No entanto, durante a exibição do filme, o espectador não consegue visualizar o fotograma individualmente, apenas as diferenças entre eles.
9. **Cena** é um conjunto de planos pertencentes à mesma unidade espaciotemporal. Uma cena termina quando o plano seguinte mostra uma quebra na continuidade temporal ou espacial (alteração de localização geográfica ou de passagem de interiores para exteriores).
10. **Sequência** é um conjunto de cenas unidas pela mesma temática. Falamos de Plano Sequência quando um plano contém em si mesmo uma sequência temática completa. Embora raro, alguns filmes são compostos por um único plano sequência, sem recurso à montagem (e.g. *A corda* de Alfred Hitchcock, de 1948 ou *Birdman* de Alejandro González Iñárritu, de 2014).

Depois de realizar filmes em comboios, como *O que aconteceu no túnel*, trabalho enquadrado na vaga de paródias aos filmes de beijos em túneis, que trocavam os alvo dos beijos na escuridão dos túneis, o realizador norte americano Edwin Porter surpreende, em 1903, os primaveris cinéfilos com *O grande assalto ao Comboio*. Porter acompanhou uma nova tendência dos filmes de comboios: os assaltos e aplicou as inovações morfológicas e sintáticas experimentadas na complexa narrativa fílmica *A vida de um bombeiro americano*, de 1902: continuidade da ação (11), domínio das três famílias da escala de plano (plano geral [12], plano médio [13] e grande plano [14]) e a montagem paralela (15), recurso que aperfeiçoou em *O grande assalto ao Comboio*.

Recapitulação de elementos morfológicos

11. A **Continuidade da ação**, designada na gíria por **raccord**, resulta na articulação sequencial entre dois planos, construindo uma lógica narrativa cujo elo de ligação é, por norma, o posicionamento físico de personagens, figurantes ou adereços.
12. **Plano Geral** é um tipo de enquadramento amplo que, normalmente, serve para situar a ação geograficamente (e.g. uma cidade ou uma rua). É muito utilizado no início de uma cena, tanto em cinema como em televisão, para que o espectador fique a saber, desde logo, onde a narrativa vai decorrer.
13. **Plano Médio** é tipo de enquadramento mais fechado que serve, principalmente, para mostrar uma ação. Um Plano Médio muito popular é o **Plano Americano** que corta a personagem

pelos joelhos e que começou por ser utilizado nas cenas de duelos em *westerns*, onde era importante mostrar os coldres com os revólveres dos *cowboys*.

14. **Grande Plano** é tipo de enquadramento muito fechado que serve para mostrar uma reação de um personagem ou para chamar a atenção sobre determinado objeto de cena que vai ter ou já teve importância na narrativa. Dentro da família do Grande Plano, temos o **Plano de Pormenor**, que, como o nome indica, aproxima o espectador ainda mais do objeto fílmico (e.g. olhar de um personagem ou os ponteiros de um relógio).

Recapitulação de elementos sintáticos

15. **Montagem paralela** é um sistema de edição onde são mostradas duas ações distintas, mas simultâneas no tempo da narrativa.

Em *O grande assalto ao Comboio*, Porter utiliza vários cenários de interiores² e exteriores³ que marcam o imaginário do género *Western*. O primeiro plano acontece no escritório da estação. Foi utilizada a técnica fotográfica da dupla exposição⁴ para que o espectador pudesse ver o comboio a chegar através da grande janela situada no lado direito da imagem. Enquanto isso, assaltantes infiltrados manietam o funcionário. Esta agilidade e duplicidade de ação atinge o seu pico quando a unidade cronológica da narrativa se desdobra e nos mostra uma montagem paralela: enquanto os bandidos fogem, uma menina encontra o funcionário amordaçado. O público entende que são acontecimentos simultâneos. O suspense contínuo da trama narrativa ajudou ao êxito do filme. Mas houve outro fator marcante e decisivo: a violência extrema – outra inovação que o autor trouxe para o cinema. Este filme também se destaca das obras suas contemporâneas pela perícia alcançada no *raccord*, que resultou num forte empurrão na ideia de continuidade da ação e que desbravou caminho para o conceito de montagem transparente⁵.

Finalmente, não podemos fechar este subcapítulo sem falar do último plano do filme. Num grande plano subjetivo, o ator Justus D. Barnes, bandido de farta bigodaça na narrativa, fita diretamente a audiência, saca o seu revólver e dispara contra os espectadores. Esta interação entre a imagem em movimento ilusória e o público acontece, desta vez, de um modo consciente e provocatório. O espectador é convocado a participar na narrativa enquanto personagem. Terá sido tão assustador como foi para os espectadores da primeira exibição de *Chegada de um comboio*, oito anos antes?

Uma das mais assinaláveis facetas do cinema primitivo foi ensinar ao espectador conhecer o mundo. Ávido por conhecer destinos reais, mais ou menos exóticos, e acontecimentos, mais ou menos formais, as imagens do real substituíram a realidade (Smith, 1995). Muitas vezes com recurso à encenação, como acontece no filme da *Pathé*⁶, de 1905, *Revolução em Odessa* (primeira

2. Uma cena de **interiores** acontece dentro de um espaço cénico fechado. Esta indicação é particularmente relevante no guião, em particular, e na fase de pré-produção, em geral.

3. Por oposição à cena de interiores, a cena de **exteriores** acontece num espaço cénico ao ar livre, com luz natural (que poderá ser complementada ou corrigida com iluminação artificial e/ou refletores de luz).

4. A **dupla exposição** é uma técnica fotográfica baseada na múltipla exposição do mesmo filme e que tem como finalidade a sobreposição de duas ou mais imagens.

5. A **montagem transparente** caracteriza-se por ocultar os mecanismos de pós-produção de modo a tornar a narrativa fílmica mais fluida e imersiva.

6. **Pathé** ou *Société Pathé Frères* é uma empresa francesa, fundada em 1896, de equipamentos e produção cinematográfica e fonográfica que rapidamente ganhou preponderância mundial.

versão do filme *O Couraçado Potemkin*⁷). As notícias visuais trazidas pelo cinema sucederam a Lanterna Mágica⁸, que, para além da faceta de entretenimento, já tratava, com frequência, a notícia (Burns, 1998).

A abertura da Exposição Universal de 1900, em Paris, foi filmada. As novidades tecnológicas foram noticiadas em filmes de atualidades como *A passadeira rolante e o comboio elétrico*. Enquanto isso, filmes vestidos de novos suportes tecnológicos eram exibidos com grande recetividade. O *filme falante* que sincronizava a imagem com o som de um fonógrafo⁹, três décadas antes da chegada do som ao cinema, foi apenas uma das várias invenções que, nesta exposição, tentaram a conciliação audiovisual. Titânico, o *Cinéorama* simulou de uma viagem de balão exibida por 10 projetores num ecrã de 360° de 93 metros de comprimento. A ideia de imersividade¹⁰ audiovisual chegou precocemente mas com grande vigor: os espetadores assistiam ao filme no centro da projeção, dentro de um simulacro de um cesto de balão de ar quente. No pavilhão *Galeria das Máquinas*, os irmãos Lumière também optaram por um ecrã de grandes dimensões, com 21 metros de comprimento e com uma fonte por baixo que o tornou transparente e, por isso, com uma projeção visível de ambos os lados, onde foram projetados um total de 150 filmes, visionados por cerca de um milhão e meio de espetadores (Smith, 1995).

Numa alternância completa de escala, surge uma certa tendência para a filmagem microscópica, mais concretamente da vida em sociedade dos insetos, como acontece em *Maravilhas da Natureza escondidas*, de 1908. Como habitualmente, sucedem-se as paródias ao género e sobrechegam inúmeras comédias com protagonistas invertebrados. Um dos realizadores naturalistas que trabalhou com filmes de insetos foi Ladislav Starevich. Descontente com a inconveniência e dificuldade de manipulação dos intervenientes, Starevich desenvolveu uma técnica libitina que o alvitrou enquanto um dos precursores da animação de volumes¹¹ e da técnica *Stop Motion*¹². A sua exímia manipulação de marionetas cadáveres atingiu o pináculo com o célebre filme metanarrativo¹³ *A vingança do cameraman*, de 1911. No filme, o protagonista, o infiel Senhor Besouro, compete com um ciumento gafanhoto operador de câmara pela atenção de uma bailarina de um clube noturno: uma elegante libelinha.

Mas a derradeira experiência da linguagem audiovisual aconteceu, mais tarde, no início da década de 20, quando o teórico e realizador Lev Kuleshov engendra uma viagem psicossomática que ficou conhecida por Efeito Kuleshov (16). Na mais famosa das experiências que levou a cabo, Lev utilizou um grande plano do ator Ivan Mozhukhin (a quem tinha pedido uma expressão neutra) e juntou, através da montagem com um prato de sopa, um bebé num caixão e uma mulher reclinada num divã. Quando exibiu a sua experiência, o público elogiou a facilidade com que o ator interpretava a sensação de fome, tristeza e desejo, respetivamente. O cineasta levou o espetador a inferir uma continuidade espacial e temporal a partir de dois planos sem correspondência

7. O filme *O Couraçado Potemkin* foi realizado pelo teórico russo Sergei Eisenstein, em 1925. O filme celebra o vigésimo aniversário da rebelião dos marinheiros do navio de guerra Potemkin contra os seus superiores, em frente a Odessa. Neste filme de propaganda bolchevique, Eisenstein experimenta as suas teorias relacionadas com a montagem expressiva e estrutura a narrativa em cinco atos.

8. **Lanterna Mágica** é um antecedente do cinema enquanto espetáculo de entretenimento (embora também tenha sido utilizado para fins pedagógicos e científicos). Projetava imagens através de uma câmara escura, com lentes, iluminada com uma lâmpada de azeite.

9. O **fonógrafo** é um dispositivo capaz de gravar e reproduzir som, inventado em 1877 pelo norte-americano Thomas Edison (também criador do cinematógrafo, entre muitos outros engenhos fundamentais, como a lâmpada elétrica).

10. A **imersividade** ou experiência imersiva procura uma maior inclusão do espetador na vivência da narrativa.

11. A **animação de volumes** utiliza objetos físicos tridimensionais para criar a ilusão de movimento.

12. A técnica **Stop motion** consiste na filmagem fotograma a fotograma do objeto fílmico.

13. Uma **metanarrativa** relata um discurso que incide sobre o seu próprio meio (o cinema, neste caso).

prévia, criando uma nova aceção conceptual construída pela sua junção. Outras experiências do realizador também sugeriam continuidade através da sequência de planos de locais distintos. Uma delas junta uma imagem do Capitólio dos Estados Unidos da América, retirada de um filme antigo, com um plano de um casal a subir escadas (filmadas numa catedral de Moscovo). Em todas as suas experiências, Kuleshov constrói uma unidade spatiotemporal que não existe durante o processo de produção (Baranowski *et al.*, 2017; Thompson e Bordwell, 2003).

Recapitulação de elementos sintáticos

16. O **Efeito Kuleshov** trabalha a interpretação conceptual resultante da justaposição de dois planos que, numa primeira instância, não se relacionam.

Regressando da viagem, o tópico principal deste subcapítulo, relembramos três filmes incontornáveis. Um protodocumentário, *90° Sul*, de 1912, que relata a segunda expedição geológica ao Polo Sul do Capitão Robert Falcon Scott. O capitão não sobreviveu ao rigor das condições antárticas, mas o filme, realizado pelo fotógrafo Helber Pointing foi recebido pelo público com entusiasmo (Preston, 1999). O filme de atualidade *Blériot atravessa o canal*, de 1909, que mostra o inventor e piloto Luis Blériot a descolar o avião que atravessou o Canal da Mancha e o tornou numa celebridade mundial. E, finalmente, o célebre *A viagem à lua*, de 1902, do exímio inventor de efeitos especiais, George Méliès.

Neste último, destacamos a exuberante e complexa cenografia, musculada pela cor¹⁴, articulada com a minuciosa encenação de dezenas de atores e figurantes, consagram o enquadramento (17) do primeiro plano (cujas linhas de força formam uma pirâmide no centro da imagem, ao jeito renascentista). O plano seguinte, que revela a construção da cápsula espacial, em forma de bala, utiliza três distâncias de ação narrativa: uma primeira, mais próxima, onde operários martelam metal, uma segunda, a uma distância média, onde os astrónomos entram da direita para a esquerda para verificarem a nave e uma terceira, ao fundo, com os restantes operários a terminarem o revestimento da cápsula. Uma dinâmica narrativa ainda muito utilizada na contemporaneidade.

Na verdade, todos os planos do filme surpreendem pela inovação, imaginação e técnica, mas o mais afamado é com certeza o grande plano da face da lua atingido pela cápsula espacial, onde Méliès utiliza a personificação como recurso estilístico. O filme parece ser baseado em duas obras literárias populares na época: *Da terra à lua*, escrito por Júlio Verne, de 1865, e *Os primeiros homens na lua*, da autoria de Herbert George Wells, publicado no ano anterior, em 1901, contribuindo para a relação intensa entre cinema e literatura e que terá sido iniciada com o filme de 1896, *Trilby e o pequeno Billee*, baseado na novela *Trilby* de George du Maurier, publicada inicialmente em fascículos entre janeiro e agosto de 1884 (Davison, 2002).

Recapitulação de elementos morfológicos

17. O **enquadramento** define a área visível filmada e relaciona-se com a **escala** (maior ou menor abertura do plano), com o ângulo de visão (que depende do tipo de lente utilizado [e.g. grande-angular, normal ou teleobjetiva]), o **eixo visual** (ponto de vista definido pelo realizador) e a **posição da câmara** em relação ao objeto fílmico (e.g. picada ou contrapicada).

14. É um engano pensar que a cor surgiu no cinema apenas nos 30 do século XX. A **colorização** manual dos filmes surgiu muito cedo e logo a seguir a colorização mecanizada através da técnica ancestral do *stencil*. Esta técnica foi utilizada pelas grandes produtoras da altura, *Pathé* (que utilizou os termos *Pathécolor* e *Pathéchrome* para designar esta técnica) e *Gaumont*. Na verdade, ao contrário do que se possa pensar, a maior parte dos filmes do início do cinema eram coloridos (Smith, 1995).

Mas a utilização de efeitos especiais inovadores não era domínio privado de Méliès. Também em 1902, o filme religioso *Vida e paixão de Cristo*, de Ferdinand Zecca e Lucien Nonguet, utiliza a magia do cinema para criar a ilusão de toda uma panóplia de complexos fenômenos miraculosos. O filme gerou grande expectativa: a mais famosa narrativa da história seria agora adaptada ao cinema. Pintores, ilustradores, cantores, atores, escultores, escritores publicitaram-na durante dois mil anos. Talvez por isso, grande parte dos enquadramentos do filme mimetizavam as afamadas ilustrações de Gustave Doré (Valentine, 2014; Smith, 1995).

A proliferação dos filmes religiosos trouxe uma nova etapa para o cinema. Em 1912, a equipa de produção do filme *Da manjedoura à cruz*, de Sidney Olcott, viaja dos Estados Unidos da América para a Palestina e para o Egito à procura de cenários¹⁵ naturais, numa tentativa de lograr uma maior autenticidade para a adaptação das ilustrações de Jacques Tissot aos planos do filme (Derrien, 2013). Pela primeira vez, como indica o nome do filme, todos os episódios da vida de Cristo foram representados na mesma obra cinematográfica. Uma megaprodução que resultou num sucesso de bilheteira.

Paralelamente ao cinema espetáculo, desembrulha-se o cinema enquanto suporte estético. Em 1916, Paul Wegener, apresenta em Berlim a conferência *As possibilidades artísticas do Filme*, onde exhibe o seu filme *O estudante de Praga*, de 1913, onde trabalha a ideia de *doppelgänger* (cópia humana ou duplo) no ecrã, baseado na história de Fausto (Brokeman, 2016; Hedges, 2009). Influenciado pelo filme, o psicanalista Otto Rank estudou esta temática na arte e na literatura. A obra de Wegener também inspirou o realizador Robert Wiene na conceção do filme expressionista *O Gabinete do Doutor Caligari*, de 1920. Filme marcado pelo ambiente sombrio de contrastes luminosos e pela distorção cénica que desejava explicitar a agonia interior dos protagonistas-antagonistas na composição pictórica. Wiene utiliza várias analepses na narrativa, dividindo-a em subnarrativas que ensamblam umas nas outras, como bonecas russas.

Recapitulação de elementos dramaturgicos

18. O **protagonista** é a figura central da narrativa. Esta figura acarreta, normalmente, uma certa preponderância ética. O **antagonista** é alguém (ou alguma coisa) que se opõe ao protagonista.
19. Recapitulação de elementos estilísticos
20. A postulação teórica do conceito de **analepse** (vulgarmente designado por **flashback**) relaciona-se com um movimento temporal retrospectivo com o propósito de relatar eventos anteriores. Por oposição, a **prolepse** constitui um signo temporal operacionalmente simétrico à analepse, correspondendo a um movimento de antecipação narrativo.

O Filme experimental de imagem real¹⁶ *Balé Mecânico*, de influência cubista e futurista (Elder, 2018), realizado por Fernand Léger, em 1923, com a colaboração de Dundley Murphy (autor do filme musicado *Dança Macabra*, de 1922), Man Ray (que em 1928 viria a realizar o famoso filme surrealista *A estrela do Mar*) e Ezra Pound (precursor do vorticismo), faz a fusão entre o humano e a máquina. O filme foi exibido na *Internationale Ausstellung neuer Theatertechnik*, em Viena, dois anos mais tarde, influenciando outros realizadores de filmes experimentais não-narrativos como Walter Ruttmann e Hans Richter que, até então, trabalhavam exclusivamente com animação (Thompson e Bordwell, 2003).

15. **Cenografia** é um conjunto de elementos visuais que contextualizam um determinado ambiente narrativo.

16. Por oposição à imagem animada, entende-se aqui por **imagem real** aquela que é registada a uma velocidade constante.

Embora o filme de Léger comece e acabe com uma animação de uma representação cubista de Charlie Chaplin (seguida da frase *Charlot apresenta Balé Mecânico*), invoca diferentes géneros de imagem real, algumas mais naturalistas (como o primeiro plano do filme onde podemos ver a esposa de Léger a andar de baloiço), outras caleidoscópicas e, principalmente, mecânicas (o ritmo do filme é marcado pela pulsão dos grandes planos de relógios e outras máquinas em movimento). De referir a montagem de um plano médio de uma senhora a subir escadas, repetido sequencialmente sete vezes. Esta técnica, ainda em voga no campo da videoarte contemporânea, para além da cadência minimal repetitiva que imprime à leitura, provoca um esvaziamento do sentido da imagem. A tentativa de sincronização de uma banda sonora¹⁷ da autoria do compositor George Antheil (que utilizou, entre outros instrumentos, sirenes, hélices e sinos) nunca chegou a acontecer por desentendimentos conceptuais (Lehrman, 2002).

Não obstante as tentativas de sincronização entre som e imagem e o frequente acompanhamento ao piano ou por orquestras das projeções, a chegada do som ao cinema acontece formalmente em 1927, no filme *O Cantor de Jazz* (Willis, 2005). Um marco que traria grandes alterações estilísticas e novos elementos à linguagem audiovisual, como a noção de *off*. Finalmente o som e a imagem podiam relacionar-se e essa ligação podia ser antecipada nas diferentes fases de pré-produção, produção e pós-produção.

Recapitulação de elementos morfológicos

21. Entende-se por **off** toda a ação desenvolvida fora de campo perceptível ao espetador (e.g. voz off, diálogos com personagens que se encontram fora do enquadramento, sons que indiciam ação fora de campo ou até ações que possam ter implicações em campo).

17. Embora normalmente associada apenas à música, a **banda sonora** é o somatório dos elementos sonoros do filme (e.g. música, som ambiente, efeitos sonoros ou diálogos).

Pretende-se, no segundo segmento dos conteúdos programáticos, trabalhar o domínio da leitura e análise audiovisual, no sentido de preparar, o melhor possível, os alunos para a fase de criação e produção de conteúdos. Neste sentido, foi escolhida uma obra representativa da universalidade desta linguagem que, com algumas honrosas exceções, é normalmente desconhecida dos estudantes. O texto seguinte é parcialmente recortado do capítulo 2.2 do livro de apoio à Unidade Curricular *Comunicação Audiovisual: o comboio do amor* e encontra-se, de forma integral, no documento “Sumário da lição”.

In the mood for love (nome na versão inglesa) ou *Fa Yeung Nin Wa* (na versão original) que em cantonês significa “na flor da idade”, conta-nos a história do Sr. Chow e da Sr.^a Chan, vizinhos que vivem em quartos de apartamentos contíguos, tipicamente sobrelotados. Quando descobrem que os seus cônjuges os traem, desenvolvem uma relação obsessiva onde simulam ser os seus respetivos pares. A narrativa acontece em 1962, na cidade de Hong Kong.

Na década de 60, o cinema de Hong Kong (território com apenas 1106 km²) tinha uma audiência que rondava os 90 milhões de espetadores anuais. A terceira maior indústria cinematográfica (depois de Hollywood e Bollywood [indústria cinematográfica indiana]) operava também a maioria da lavagem de dinheiro proveniente dos negócios das Tríades (seitas mafiosas, cujo nome advém do fato de terem três líderes, por precaução). Nesse sentido, as produtoras e os investidores entendiam o cinema de Hong Kong como um investimento comercial seguro, onde experiências estéticas, formais ou mesmo semânticas eram preteridas por mecanismos de produção que provavam e garantiam sucesso de bilheteira.

Nos anos 70 do século passado, alguns críticos de cinema ocidentais consideraram (sem sucesso) encontrar uma *verdade cinematográfica* (Andrade, 1991) no cinema de ação de Hong Kong, com especial incidência no género *Kung Fu*, afirmando que este não trazia apenas sensações físicas: eram filmes pautados por conceitos inovadores como uma nova ideia de *raccord*, onde o corte só acontece no final de cada movimento; a rapidez da montagem e, em oposição a esta, uma duração excessiva e mórbida de planos de sangue e ferimentos. No entanto, o cinema de Hong Kong foi conhecido, até aos anos 80, por filmes e géneros considerados menores (e.g. comédia ou filmes de época que exacerbavam a nostalgia do grande império milenar chinês).

Mais tarde, realizadores como Quentin Tarantino valeram-se da estética dos filmes comerciais de Hong Kong para criarem a sua própria linguagem fílmica. Precisamente nos anos 80, chega a Hong Kong, um movimento universal (iniciado em França, nos anos 50, com o surgimento da *Nouvelle Vague*¹⁸) que vem trazer ao seu cinema uma certa seriedade e reconhecimento internacional: a Nova Vaga. Com uma reduzida expressão, tendo em conta o imenso caudal produtivo de Hong Kong, a Nova Vaga vem fazer com que o cinema saia do território e chegue aos grandes festivais internacionais. Estes realizadores retrataram e pensaram o dia a dia: o prédio onde vivem, o vizinho do lado, o restaurante ambulante em frente. A Nova Vaga passou a ser o principal cartão de visita do cinema de Hong Kong no Ocidente, que rapidamente reconheceu e aplaudiu o seu novo potencial.

18. *Nouvelle Vague* foi um movimento cinematográfico surgido em França, no final da década de 50, antecipado por François Truffaut na famosa revista *Cahiers du Cinéma* (cofundada por André Bazin), em 1954, no artigo “Uma certa tendência do cinema francês”. De facto, uma parte dos autores deste movimento começaram por ser críticos ou teóricos de cinema, antes de passarem à realização. Defendem que o cineasta escreve com a sua câmara e cimentam a ideia de autoria (por oposição ao paradigma cinematográfico norte americano onde a figura central é o produtor). Os filmes da *Nouvelle Vague* não apresentam características gerais comuns. Os seus autores expressaram as suas preocupações e estéticas pessoais.

Tal como em *Disponível para amar*, ainda hoje os habitantes de Hong Kong vão a casa sobretudo para dormir. As refeições também são feitas maioritariamente fora. Os restaurantes de rua encontram-se por toda a cidade. Ir ao cinema ver um filme, numa sala às escuras, é uma maneira de conseguir um momento a sós e fugir da frenética vida urbana. É também um refúgio do clima da região, onde a humidade no ar, durante a maior parte do ano, ronda os 90% e associa-se a uma temperatura média de 30 graus *Celcius*. Importa lembrar que o ar condicionado é uma tecnologia dos anos 20 do século passado que trouxe grande conforto aos habitantes daquela região, sempre presente nas salas de cinema.

A narrativa de *Disponível para amar* acontece quatro anos antes do início da Revolução Cultural Chinesa, no momento em que Hong Kong experienciava um dos seus maiores crescimentos económico e demográfico. Nos anos 50 e 60, na sequência da guerra da Coreia, os Estados Unidos da América embargaram o comércio com a China e o território desenvolveu a indústria com a ajuda dos refugiados políticos. Nesta época, o hábito de ir ao cinema já era uma forte tradição cultural (Kaufman, 2009) que juntava várias comunidades provenientes de distintas regiões chinesas e que não falavam o dialeto cantonense, através da legendagem, uma vez que os caracteres chineses são comuns a todos os dialetos.

Hong Kong é um lugar onde a densidade populacional faz com que as habitações não sejam um espaço de intimidade, mas sim um lugar de promiscuidade, tendo em conta que, por norma, viviam várias famílias na mesma casa. A pouca profundidade de campo utilizada por Wong Kar-Wai, intensifica a ideia de espaços apertados, onde as pessoas se tocam quando se cruzam.

O filme é pautado por reenquadramentos constantes. A esmagadora maioria dos planos tem enquadramentos dentro de enquadramentos, onde a regra dos terços é imperial no recorte e reconfiguração do espaço fílmico. Pequenos espaços apertados que apelam a um sentimento claustrofóbico. Esta ideia é acentuada pela escala de planos. Wong Kar-Wai não utiliza (com exceção da cena final, filmada no Camboja) um plano geral uma única vez, fica-se pelos planos médios e grandes planos. Rouba espaço à diegese¹⁹. Os protagonistas cruzam-se em ruas²⁰ estreitas da vizinhança e em casa, onde vivem em apartamentos partilhados por várias famílias. Não há espaço, nem privacidade. E essa ausência de privacidade promove uma tendência *voyeurista*: é inevitável contemplar a vida alheia.

Filmado sem guião, *Disponível para amar* desmonta a unidade espaciotemporal. As prolepses acontecem no tempo, mas não no espaço. O tempo passa, mas fica. Os grandes planos do relógio de parede do escritório da Sr.^a Chan fortalecem a sensação de absoluto domínio temporal, num sítio onde nada acontece. “Afinal já tudo aconteceu” desabafa a protagonista precisamente no momento em que decidem simular a relação dos seus cônjuges. Repetir o que já aconteceu. A desfragmentação da linearidade da narrativa, que inicialmente foi lançada pela utilização do *fade out* e *fade in*²¹ e depois do *jump cut*²² ganha tamanha preponderância que, a certa altura, torna-se ténue a linha que separa a simulação da situação “real”.

19. A **diegese** designa o universo espaciotemporal da narrativa.

20. Na verdade, as imagens de exteriores das ruas de Hong Kong foram filmadas na Tailândia onde Wong Kar-Wai encontrou a memória urbana que tinha da cidade nos anos 60.

21. No processo de pós-produção, nomeadamente na montagem, o **fade out** corresponde uma transição de uma imagem e/ou som para a sua ausência (desaparecimento da imagem e/ou supressão sonora), enquanto o **fade in**, por oposição, é uma transição de uma não-imagem (e.g. cor preta) e/ou de um não-som para uma imagem e/ou ambiente sonoro.

22. **Jump cut** é uma técnica de montagem por corte dentro do mesmo plano (que passa a ser dois) e que resulta num sensação de salto da imagem. Normalmente visto como uma falha técnica grosseira (muito utilizado por prosumidores em plataformas de difusão audiovisual como o *Youtube*), foi utilizada intencionalmente por pioneiros do cinema como George Méliès para criar ilusões de ótica e por razões

O peso da rotina, onde os dias se tornam efêmeros e sem sentido, é reforçado pela estrutura narrativa. As cenas de encontros e desencontros acontecem e voltam a acontecer, até perderem sentido e importância. Na iminência de acontecer alguma coisa, não acontece nada e as personagens, que vivem perdidas numa solidão imposta pelas características do território, encontram na rotina a redenção. Encontramos este devir em *Lost in translation* de Sofia Coppola, onde a cidade oriental tecnológica e frenética submete as personagens à inércia. Uma inércia que é nostálgica e que anseia por uma felicidade que nunca chega (como acontece no realismo poético de *O Atalante*, de Jean Vigo). Em *In the mood for love*, Wong Kar-Wai explora os temas que lhe são mais caros e recorrentes na sua obra (e.g. *Chungking Express*): a solidão e o desejo. Estes dois sentimentos são a base para o desenrolar da progressiva obsessão que as duas personagens desenvolvem em redor das traições dos seus cônjuges e que estimulam um vórtice emotivo que nunca é concretizado nas suas ações.

A obscuridade narrativa e visual é marcada pela utilização constante da luz artificial, com exceção da sequência final. Mesmo as cenas de exteriores são sempre filmadas com iluminação artificial. Uma iluminação fugaz para vidas esvaziadas pela rotina. Apesar da relação obsessiva que desenvolvem com base na descoberta da traição dos seus cônjuges, os protagonistas assumem uma dedicação surpreendente face aos seus vínculos matrimoniais. Nos frequentes grandes planos de mãos (Figura 23). Wong Kar-Wai destaca as alianças, reforçando a ideia de vínculo inquebrável. Destes destaca-se um em que a mão do Sr. Chow, com a respetiva aliança, tem como pano de fundo as grades de uma janela.

As grades das janelas, indissociáveis da arquitetura chinesa, também surgem frequentemente como pano de fundo das conversas entre estas personagens. As grades surgem, frequentemente, em primeiro plano, ou seja Wong Kar-Wai filma esses diálogos do interior das janelas, aprisionando assim, novamente, o Sr. Chow e a Sr.^a Chan nas suas alianças.

Disponível para amar tem uma narrativa, marcada profundamente pela utilização da elipse²³, enquanto recurso estilístico. Quase tudo é omitido. A utilização de imagens refletidas em espelhos traz-nos a confirmação de que os protagonistas espelham (ou tentam espelhar) os seus cônjuges (e os seus comportamentos) em si mesmos. Numa tentativa, desesperada, de “entender como tudo começou” (como refere o Sr. Chow enquanto, se protegem da chuva). Mas, se os espelhos, provocam uma ligeira sensação de dilatação espacial, a chuva confina os protagonistas contra as paredes dessas ruas estreitas, oprimindo o espaço diegético.

Embora Wong Kar-Wai, tenha o seu universo cinematográfico muito bem consolidado e estruturado, não deixa de surpreender a utilização do *plot point*²⁴ (voltaremos a este tópico, no próximo capítulo, quando abordarmos a estrutura clássica) aos 27 minutos. Apesar da antecipação da descoberta da deslealdade dos seus cônjuges (e.g. cena da gravata do chefe da Sr.^a Chan), esse é o exato momento em que as personagens, que se encontram num sítio público (Figura 25) pela primeira vez, validam as suas suspeições.

O modo como reagem a essa descoberta é coincidente com a postura que mantêm ao longo da narrativa: uma serenidade visceral, que *atinge os seus momentos* mais altos nos planos em

de afirmação conceptual e estética, primeiro por Dziga Vertov e mais tarde por Jean Luc Godard e por outros realizadores da *Nouvelle Vague*.

23. A **elipse** é uma recurso estilístico que suprime uma parte temporal da narrativa, variavelmente subentendida pelo espetador.

24. O **plot point** é o momento em que se desencadeia o enredo da narrativa. Normalmente, acontece aos 27 minutos (numa longa-metragem de cerca de 120 minutos), momento em que o espetador começa a ficar impaciente com o desenvolvimento da ação.

câmara lenta, sublinhados pela música de Shigeru Umebayashi, que elevam as imagens para uma nova dimensão interpretativa (Silva, 2012).

Tendo como norte o exercício final e considerando as três hipóteses tipológicas de escolha: ficção, documentário e videoarte, o terceiro segmento pretende apresentar aos estudantes essas categorias. Deste modo, poderão conhecer melhor algumas especificidades individuais e fundamentar as suas escolhas com maior propriedade.

Na categoria **ficção** são apresentadas as possibilidades de estruturação da narrativa. A estrutura em 3 atos [preparação (Ato I), o confronto (Ato II) e a resolução (Ato III)] são a tríade da estrutura clássica aristotélica (Field, 1998; Vonnegut, 2005; Truby, 2008). No entanto, existem outras estruturas narrativas que, embora possam oferecer os mesmos momentos-chave (exposição, *plot-point* e desenlace), diferem na construção narrativa (e.g. estrutura múltipla cruzada [várias subnarrativas interdependentes acontecem em paralelo, como em *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino, de 1994], estrutura múltipla descruzada [várias subnarrativas acontecem em paralelo sem interdependerem, embora se possam tocar em algum momento, como no filme *Amor Cão* de Alejandro González Iñárritu, de 2001]) ou na linearidade cronológica (e.g. uma analepse no prólogo mostra o final da narrativa no início do filme, como no filme *O mundo a seus pés* de Orson Welles, de 1941, ou o prólogo coincidente com o epílogo, criando uma narrativa circular, como acontece no filme *Memento* de Christopher Nolan, de 2001).

Kurt Vonnegut (2005), identificou 8 estruturas narrativas, com base na evolução do estado de felicidade do protagonista, que discriminou da seguinte maneira: “Homem num buraco” (o protagonista vê o sua vida complicar-se, mas, no final, sai da situação numa posição melhor de que a inicial); “Rapaz conhece rapariga” (versão romântica de “Homem num buraco”); “De mal a pior” (o protagonista começa mal e a situação não melhora no final da narrativa); “Achatada” (indistinção entre uma evolução positiva e negativa da situação do protagonista); “História da criação” (a situação do protagonista melhora com oferendas de uma divindade); “Antigo testamento” (apesar de o protagonista receber oferendas de uma divindade, no final a situação torna-se calamitosa); “Novo testamento” (apesar de o protagonista receber oferendas de uma divindade a situação torna-se calamitosa, mas, no final, tudo corre pelo melhor) e “Cinderela” (o protagonista começa mal, entretanto tudo melhora, a situação agrava-se bastante antes de tudo terminar em bem). Segundo o autor são estas diferenças abruptas entre momentos de felicidade e infelicidade que tornam uma história sedutora.

Na categoria **documentário**, são enfatizadas as características não-ficcionais e as principais diferenças entre o género documentário e a reportagem televisiva. Esta abordagem relaciona-se principalmente com a área de estudos da maioria dos alunos: as Ciências da Comunicação. Temos aqui em conta que frequentarão outras Unidades Curriculares onde esta destrição será relevante e aprofundada (e.g. Jornalismo e Produção Audiovisual, Análise de Discursos Mediáticos ou Culturas Fílmicas e Cinematográficas). Enquanto as reportagens televisivas procuram seguir livros de estilo que apontam, regra geral, para a imparcialidade, objetividade, padronização estrutural, linearidade e atualidade, o género documental caracteriza-se principalmente pela subjetividade do ponto de vista do autor sobre o objeto documental, esquivando-se de características normalizadoras. No entanto, alguns autores apontam especificidades a este género, tais como o tratamento criativo de imagens e sons (Penafria, 1999), o compromisso com a realidade (Puccini, 2009) ou a exploração de temas e questões sociais (Nichols, 2012).

A categoria **videoarte** é, invariavelmente, a mais desconhecida dos alunos, pelo que se opta por uma abordagem mais formal. Surge na década de 60, em Nova Iorque, como resultado de uma estética de contracultura, aportando novos conceitos e formas que provocou deslocamentos e desconstruções nos modos apreciativos das imagens em movimento e também, mais amplamente, na tradição representativa da história da arte (Cohn, 2016). Além desta vocação transgressora, o vídeo, como meio, abriu um novo espaço de experimentação para os artistas que, dada a sua flexibilidade, o irão usar como alternativa ao filme, mas igualmente na documentação de obras, ações ou performances.

Agora, a audiência é convidada a participar, construindo sentidos em relação à obra, numa coprodução em que o espectador pode intervir na atualização de signos (Ramos & Coelho, 2021). Assim, as instalações de vídeo apresentam-se aos espectadores como “obra aberta”, ou seja, despertam no observador um conjunto de sentidos em constante mudança. O espectador encontra-se inserido num evento e acaba por se instituir como parte integrante da obra, não apenas pelo olhar e reflexão, mas também pela interação e envolvimento global com a mesma.

Conceitos e processos herdados do cinema confirmam que nenhum meio supera o anterior, antes incorpora os procedimentos num processo de influência e transformação mútua (Machado, 2007). A videoarte explora as características técnicas do meio eletrónico, desenvolvendo uma autorreferencialidade que torna visível a materialidade do meio, por exemplo através da incorporação dos erros técnicos (Silveirinha, 1999). Para os pioneiros da videoarte, a televisão foi uma fonte de matéria-prima. Os primeiros videoartistas começaram por efetuar um trabalho de desgaste e erosão dos dispositivos produtores de imagem técnica (Machado, 1993). A utilização alienada da televisão é denunciada numa perspetiva crítica pelos videoartistas, assumindo a arte como uma forma de intervenção social. Artistas como Wolf Vostell, Nam June Paik, Valie Export, Dara Birnbaum ou, mais tarde, Bill Viola usam a televisão e o televisor como tema e meio. Por exemplo, quando em 1963, Nam June Paik expõe doze televisores na Exposition of Music – Electronic Television, nas Galerias Parnass, ele desvia o televisor da sua função mediática, revelando-o enquanto meio, cujas imagens eletrónicas possuem a sua própria especificidade. Wolf Vostell, por sua vez, nos seus *happenings* evidenciava uma posição crítica em relação à hegemonia da televisão. Tal como June Paik, Vostell recorreu ao aparelho televisivo para subverter a sua utilidade e função, nas obras *Television Decolage* (1963), *Sun in your head* (1963) ou *Endogene Depression* (1980), procurando sensibilizar a audiência para questões políticas e sociais.

O quarto segmento dos conteúdos programáticos inicia a trilogia laboratorial da Unidade Curricular. Conforme é indicado no livro de apoio à disciplina, a continuidade da ação resulta da ligação e relação entre planos enquanto continuidade narrativa sequencial. Fenómeno vulgarmente denominado por *raccord*. Quando essa ligação falha, normalmente por desposicionamento físico de alguma personagem ou adereço cénico, acontece um erro de continuidade (também designado por falha de continuidade ou falha de *raccord*). No entanto, existem outras falhas de *raccord* mais grosseiras, embora comuns, como o exemplo do cigarro inteiro que no plano anterior estava praticamente a terminar de arder. Edward Wood, ficou conhecido por ser o homem dos três *takes*, por não repetir as tomadas mesmo que algo tivesse corrido menos bem durante a filmagem. O resultado é uma quantidade de falhas de *raccord* evidentes que ficaram celebrizadas no filme *Ed Wood*, de Tim Burton, de 1994.

Assim, o primeiro exercício laboratorial, intitulado “A continuidade da ação”, tem como objetivo a construção de uma pequena narrativa onde a continuidade deve ser evidenciada sem quaisquer falhas. O exercício está dividido em três fases (pré-produção, produção e pós-produção), mas, antes disso, são enunciadas as seis premissas do exercício:

1. As filmagens devem ser realizadas na sala 31 (Estúdio Audiovisual) da Escola Superior de Educação e Comunicação;
2. Uma personagem deve entrar pela porta principal atravessar a sala e sair pela porta dos fundos;
3. Poderá acontecer ou não quaisquer casualidades pelo percurso;
4. Esse percurso deve ser desmontado em seis planos;
5. Desses, um deles deve ser um grande plano, outro um plano geral e os restantes devem ser planos médios;
6. É obrigatória executar uma saída e entrada de campo entre dois planos médios.

O plano geral deve contextualizar o espaço cénico. O grande plano pode ser utilizado com referência a determinado objeto importante para a narrativa ou para explicitar uma reação de uma personagem. A utilização da saída e entrada de campo serve de contraponto aos preceitos da continuidade, facilitando a edição e oferecendo a possibilidade de salto espaciotemporal. São ainda indicados alguns princípios facilitadores da continuidade, como a importância da anotação ou a necessidade de regredir ligeiramente o momento da ação no início de cada novo plano, como meio facilitador da edição, oferecendo múltiplos pontos de potencial corte.

Nesta fase, é também evidenciada a articulação entre pré-produção, produção e pós-produção. No entanto, nos exercícios laboratoriais (exceção feita ao trabalho final), a pré-produção esgota-se na execução de um *storyboard*, tendo em conta a necessidade de agilizar procedimentos e pela complementaridade disciplinar do programa do curso, que oferece, posteriormente, uma Unidade Curricular dedicada ao guionismo (Linguagens Fílmicas e Guionismo).

Embora a sua criação seja atribuída a Méliès (Whitehead, 2004), o *storyboard* foi utilizado pela primeira vez em 1927 nos estúdios Disney (Jacquinot *et al.*, 2002), tornando-se numa ferramenta essencial para a realização audiovisual. Pelas suas capacidades de antecipação visual da narrativa, torna-se incontornável e indispensável nos diferentes momentos de pré-produção, produção e pós-produção, na antecipação e prevenção de falhas de continuidade.

Depois de executados, os *storyboards* são revistos. Nesta fase, são antecipados e excluídos quaisquer indícios de falha de continuidade. São calendarizadas as filmagens em grupo e previstos adereços e guarda-roupa. Durante a produção dos exercícios, os estudantes têm todo o equipamento necessário disponível para as filmagens, providenciado pelos Serviços Audiovisuais da Escola.

Na fase de pós-produção, os grupos trabalham a edição de imagens e sons em ilhas de montagem que utilizam o programa *Edius*. Aqui é revisitada a ideia de que o corte da imagem deve recuar a ação alguns fotogramas, tendo em conta os milésimos de segundo que o espetador leva a habituar-se ao novo plano. Deste modo, é possível alcançar momentos de corte fluidos, mas com *raccords* vigorosos. Sendo um exercício sem diálogos, os alunos são motivados a experimentarem diferentes banda sonoras constituídas por músicas e/ou ambientes sonoros que, nas suas diferentes versões oferecem ao espetador diferentes leituras. Finalmente, os resultados são visualizados e analisados em conjunto.

O quinto segmento dos conteúdos programáticos diz respeito ao segundo exercício: “Campo contra campo”, que constitui uma técnica de filmagem e montagem de uma situação de interação entre duas personagens que, normalmente, inclui diálogos. Esta técnica pressupõe a utilização da regra dos 180° para evitar o efeito de espelho (situação em que as duas personagens olham na mesma direção ao invés de olharem uma para a outra). Segundo a regra dos 180° (Figura 1) é necessário definir uma linha imaginária que atravesse o eixo dramático e posicionar a(s) câmara(s) sempre do mesmo lado dessa linha. Esta técnica é utilizada, por exemplo, nas transmissões televisivas de jogos de futebol. Todas as câmeras ficam situadas do mesmo lado do campo, para que haja sempre continuidade de imagem durante a transmissão em direto. Por vezes, em repetições de golos, podem ser exibidas imagens que quebram a regra dos 180°, mas com a indicação gráfica (oráculo) de “ângulo inverso”. Num trabalho de ficção, é quase inevitável a utilização desta técnica que possibilita uma certa dinâmica em situações de diálogos e facilita o estabelecimento de uma unidade espaciotemporal.

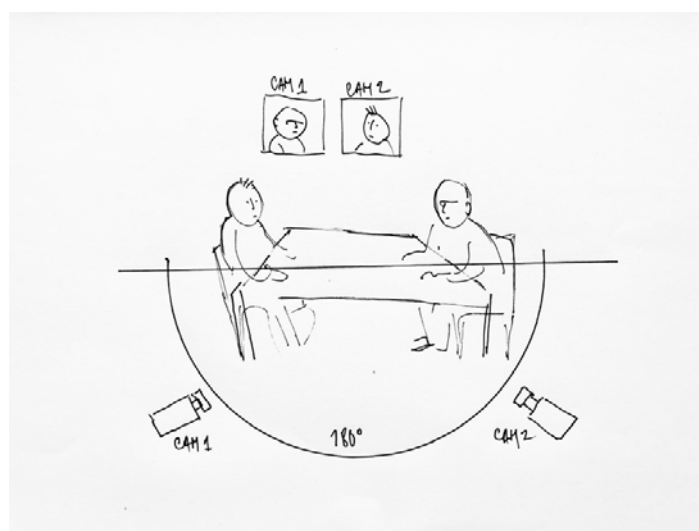


Figura 1. Regra dos 180°

O exercício está dividido nas três fases de produção e as premissas são as seguintes:

1. As filmagens podem ser realizadas em qualquer espaço interior ou exterior da Escola Superior de Educação e Comunicação;
2. As personagens devem encontrar-se sentadas à mesa ou num banco de jardim;
3. Deverá haver especial cuidado com a captação de som, sendo obrigatória a utilização de microfone direcional *shotgun* ou, em alternativa, cardioide e auscultadores;
4. O diálogo deve ser desmontado em sete planos;
5. Desses, um deles deve ser um grande plano, um outro deve ser um plano médio de conjunto e os restantes devem ser planos médios de campo e contra campo;
6. A edição deverá ser feita com duas camadas de vídeo (*layers*) para facilitar a inclusão de sons em planos consequentes.

Como método de trabalho específico, os estudantes devem primeiro planificar os diálogos e depois desmontá-los no storyboard, de acordo com as premissas enunciadas. Este exercício constitui uma dificuldade acrescida pela procura de continuidade visual e simultaneamente sonora que deve ser garantida pela proximidade constante do microfone ao objeto fílmico e pelo controlo do som ambiente. Também na pós-produção, o nível de dificuldade aumenta pela introdução de uma nova camada de vídeo que, por outro lado, abre novas possibilidades criativas. No final, os resultados são visionados e analisados em conjunto.

O sexto segmento – Iluminação de estúdio, constitui uma introdução às possibilidades de iluminação artificial (e.g. luz principal, secundária, preenchimento ou recorte). É incontornável a importância da iluminação na construção do tom narrativo e do seu impacto visual e emotivo. Aqui são visitados conceitos genéricos tais como: controlo de luz, temperatura de cor, sombras e realce, criação de atmosferas e estilos de iluminação.

É proposto um exercício de carácter opcional intitulado de “*Chroma-key*”. Este último exercício pretende-se descomprometido e informal. Propõe a criação de um efeito visual com base num fundo verde e a sua substituição direta (através da utilização da *régie*) ou em pós-produção posterior (através do programa *Edius*). A título representativo é visionada e analisada a videoarte *Tango* de Zbigniew Rybczynski (1981). A peça retrata uma sala inicialmente vazia, representada num plano sequência fixo, que se vai enchendo de personagens, cada uma delas com um percurso cénico definido e repetido em *loop*. No total são trinta e seis personagens reunidas no mesmo espaço em diferentes tempos e fases da vida. O videoartista explora o espaço único do ecrã e preenche-o com camadas de significado, representadas num número de ações vulgares do quotidiano.

Neste terceiro e último exercício, as premissas são as seguintes:

1. O primeiro plano deve ser iluminado por 3 fontes de luz: principal, secundário e de recorte;
2. A ação deve ser pensada para um plano sequência;
3. Deve ser escolhida uma imagem em movimento para substituição do fundo verde;
4. Deve haver articulação entre o primeiro plano e o fundo escolhido para substituição do fundo verde (e.g. escala, movimentos de câmara e iluminação);
5. A remoção do fundo deve ser tecnicamente limpa e precisa;
6. Quaisquer diferenças de temperatura de cor entre primeiro plano e fundo devem ser ajustadas;

No final, os resultados são visionados e analisados em conjunto.

Conforme foi referido na Metodologia, as bases teóricas introdutórias são experienciadas na prática através dos três exercícios específicos de prática laboratorial (“A continuidade da ação”, “Campo contra campo” e “*Chroma-key*”). Estes exercícios preparam os estudantes para o trabalho final que poderá ou não incluir os conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina. Neste sentido, acreditamos no rompimento de regras pré-estabelecidas, através do seu domínio. É chegada a hora dos grupos de trabalho decidirem as especificidades dos seus trabalhos finais, desde a tipologia (ficção, documentário, videoarte) ao desenvolvimento conceptual, estético, formal e técnico.

Embora sejam incentivados a pensar e planificar o Trabalho Final com a maior antecedência possível, é nesta altura que os estudantes se dedicam inteiramente a este projeto. Na primeira fase, devem proceder à preparação dos seguintes elementos de pré-produção: *Storyline*, Sinopse e *Storyboard*. No caso da opção de videoarte, os trabalhos poderão requerer um processo de criação incompatível com a ideia de storyboard. O mesmo poderá acontecer com documentários que não podem antecipar os planos, cenas e sequências que estruturam o trabalho. Nestes casos, o *Storyboard* deverá ser substituído por uma descrição alargada da sinopse que deverá incluir o conceito do projeto e a metodologia de trabalho.

Analisados e aprovados os elementos de pré-produção, os grupos de trabalho avançam para a fase de produção. Tendo em conta que as filmagens dos trabalhos finais são autónomas e se realizam fora do âmbito das aulas, os estudantes requisitam, nos Serviços Audiovisuais da Escola, os equipamentos necessários para a captação de imagens e sons, de acordo com as especificidades de cada projeto. Diferentes projetos poderão necessitar de distintos equipamentos. Os alunos são, ainda, incentivados a filmar por localização, deixando qualquer ordem cronológica da narrativa para a fase de pós-produção.

Concluídas as filmagens, imagens e sons são analisados antes do início da pós-produção. Não raras vezes, os grupos de trabalho precisam de voltar a filmar planos, cenas e até sequências inteiras por falta de qualidade das imagens ou da captação de som. O processo de edição é iniciado com a seleção de tomadas e consequente construção narrativa, tendo como norte a planificação, mas dando abertura a potenciais melhoramentos do trabalho final. A edição, a sonorização e a construção de genéricos são iniciadas no âmbito das aulas, mas, por constituírem processos de trabalho morosos, os estudantes requisitam as ilhas de montagem para poderem desenvolver os trabalhos de um modo autónomo. Na penúltima aula, todos os trabalhos são revistos e propostas melhorias para a versão final. A última aula junta os estudantes dos três turnos no anfiteatro Paulo Freire da Escola Superior de Educação e Comunicação, num visionamento final que, mais do que um momento analítico, acaba por ser, invariavelmente, um espaço de celebração.

Três momentos

Conforme referido na Metodologia e tendo em conta as especificidades práticas da área de estudos, todos os trabalhos são realizados em grupo. Existem três momentos de avaliação. O primeiro é referente ao exercício “A continuidade da ação” e contabiliza 10% da avaliação final. Nos dois primeiros exercícios, importa experimentar e adquirir competências técnicas e criativas, logo optou-se por uma parcela avaliativa com pouca representatividade. Assim, o segundo exercício “Campo contra campo” equivale igualmente a 10 % da avaliação final. O terceiro exercício, “*Chroma-key*”, é opcional, logo não é considerado como elemento de avaliação. De resto, este exercício tem uma forte componente lúdica e serve, principalmente, como fator de reforço dos mecanismos de boa articulação entre os elementos dos grupos de trabalho. O Trabalho Final soma a maior fatia avaliativa: 80%. Desde logo, os estudantes são aconselhados a pensarem e desenvolverem a pré-produção do Trabalho Final atempadamente e meticulosamente. Quase sempre, a nota do Trabalho Final reflete a nota final da Unidade Curricular, porque o peso dos exercícios (20%), não é suficiente para a modificar. Por isso, tanto os conteúdos teóricos introdutórios, como as valências experimentais dos exercícios práticos foram desenhadas para assistir o desenvolvimento do Trabalho Final.

i. Notas finais

Ao longo dos últimos 23 anos, a esmagadora maioria dos grupos de trabalho tem optado pela escolha da ficção. Na verdade, até hoje, apenas dois grupos optaram pela videoarte. Isto, numa altura em que a Unidade Curricular de Comunicação Audiovisual recebia alunos da licenciatura em Artes Visuais, em regime opcional. Esta preponderância da ficção sobre o documentário e, principalmente, sobre a videoarte, acaba, de algum modo, por direcionar os exercícios, que, embora sirvam perfeitamente as três categorias, são essenciais para o bom desenvolvimento de um projeto de ficção.

Estes três exercícios, foram desenhados para articular a componente teórica com a prática, preparando os alunos para as dificuldades que o Trabalho Final envolve. Acima de tudo, convida os estudantes ao domínio da linguagem audiovisual. Afinal, é esse o principal objetivo da disciplina. Tendo como apoio teórico, o livro *Comunicação Audiovisual: o comboio do amor* remete para notas de rodapé os elementos gramáticos audiovisuais, marcados a negrito e compilados em glossário, para facilitar a consulta rápida.

No Trabalho Final, os estudantes gozam de grande autonomia, sendo todo o processo de produção desenvolvido fora do âmbito das aulas. No entanto, o acompanhamento e supervisão dos projetos é constante e rigoroso. Por isso, muitas vezes, os grupos de trabalho são aconselhados a refazer alguns momentos menos conseguidos nas filmagens. Esse passo atrás culmina, reiteradamente, com melhores resultados.

ii. Hipóteses para o futuro da comunicação audiovisual

As contribuições de autores como Méliès, Porter, Kuleshov, Vertov ou Eisenstein mostraram-se fundamentais para a rápida cimentação da linguagem audiovisual. No entanto, a vertiginosa aceleração tecnológica abre novos caminhos ao meio audiovisual. A possibilidade de interação audiovisual oferece fortes indícios de evolução gramatical. Os media interativos apontam os seus pequenos dedos para um hipotético futuro da linguagem audiovisual, onde encontramos sinais de uma possível evolução relativa à sintaxe. Nomeadamente a relatividade do conceito de plano, que passa de objetivo para subjetivo, tendo em conta a possibilidade de múltiplas escolhas; bem como, as possibilidades de reinterpretação da ideia de sequência, pela coautoria do espetador na (re)estruturação da narrativa. Mais uma vez, importa experimentar. A chegada da inteligência artificial possibilita o rompimento do calcanhar de Aquiles da interatividade fílmica: a questão dos conteúdos pré-estabelecidos relacionados com a imagem real. Acima de tudo, possibilita o surgimento de uma nova geração de filmes interativos. Em breve, o espetador poderá lidar com conteúdos que fogem do seu controlo e do controlo do autor original. Em causa está uma geração de conteúdos completamente imprevisíveis, que provocarão uma rotura com a sequência lógica da história do cinema e do audiovisual. O filme será, afinal, o que sempre quis ser: uma experiência audiovisual total.

i. Essencial

- [1] Araya, V. (1989). *Videoculturas de fin de siglo*. Catedra.
- [2] Silva, B. (2021). *Comunicação Audiovisual – o comboio do amor*. Grácio.
- [3] Silva, B. (2010). *A Máquina encravada*. Editorial Novembro.
- [4] Silva, B., & Sales, A. (Eds.). (2015). *Arte, Tecnologia e Poéticas Contemporâneas*. Edições Universidade Federal do Ceará.
- [5] Silva, B., & Carrega, J. (Eds.). (2021). *The Forking Paths, Interactive Film and Media*. Edições CIAC.

ii. Geral

- [6] Aguiar, C. (2007). *Videoarte no MAC-USP: o suporte de idéias nos anos 1970*. Universidade de São Paulo.
- [7] Andrade, J. (1991). *Macau/Hong Kong*. Edições da Cinemateca Portuguesa.
- [8] Apollonio, U. (Ed.) (1973). *Futurist Manifestos*. Thames and Hudson.
- [9] Arçari, A. (2021). Bill Viola: do espiritual na (vídeo) arte. In Cirillo, J., Belo, M., Grando, A. (Orgs.). (In)Pertinências: 10 Doses No Silêncio e Na Arte, pp. 142-174. Edufes
- [10] Aumont, J. (1995). *A Estética do Filme*. Papirus Editora.
- [11] Baranowski, A. M. & Hecht, H. (2017). *The auditory Kuleshov effect: Multisensory integration in movie editing*. Perception 43.
- [12] Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulação*. Relógio D'água.
- [13] Beaumont, M. & Freeman, M.J. (2007). *The Railway and Modernity: Time, Space, and the Machine Ensemble*. Peter Lang.
- [14] Bergan, R. (2010). *Ismos: para entender o cinema*. Globo Livros.
- [15] Bhattacharya, A. (2018). Where Blade Runner began: 50 years of Do Androids Dream of Electric Sheep?. *Nature*, N° 555.
- [16] Bloom, P. (2017). *Against empathy: The case for rational compassion*. Random House.
- [17] Brockman, S. (2016). *A Critical History of German Film*. Camden House.
- [18] Brooker, W. (2005). *The Blade Runner Experience*. Wallflower.
- [19] Bryson, J. J. (2020). The Artificial Intelligence of the Ethics of Artificial Intelligence: An Introductory Overview for Law and Regulation. In M. D. Dubber, F. Pasquale, & S. Das (Eds.), *The Oxford Handbook of Ethics of AI* (pp. 2-34). Oxford University Press.
- [20] Burns, R. W. (1998). *Television: an international history of the formative years*. IET.
- [21] Chau, H. (2020). The Troubled Production of 'In the Mood for Love'. *Film in the Ether*. Documentário. Cor.
- [22] Cheuk, P. T. & Zhuo, B. (2008). *Cinema New Wave de Hong Kong (1978-2000)*. Intellect Books.
- [23] Cohn, G. (2017). A videoarte e a pedagogia do deslocamento. In Paraguai, L., Sogabe, M., Almozara, P., Ribeiro, R. (Orgs.), *Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*, pp. 1701-1716. Pontifícia Universidade Católica de Campinas.
- [24] Davison, N. R. (2002). "The Jew" as Homme/Femme-Fatale: Jewish (Art)ifice Trilby and
- [25] Dreyfus. *Jewish Social Studies*, 8(2).
- [26] Deleuze, G. (2003). *Conversações*. Fim de Século.

- [27] Derrien, M. (2013). *Aux origines du cinéma irlandais: Sidney Olcott, le premier oeil*. TIR.
- [28] Elder, B. (2018). *Ballet Mécanique: an analysis*. Wilfrid Laurier University Press.
- [29] Ezra, E. (2000). *Georges Méliès*. Manchester University Press.
- [30] Featherstone, M. & Burrows, R. (1996). *Cyberspace Cyberbodies cyberpunk*. Sage.
- [31] Field, S. (1998). *The Screenwriter's Problem Solver: How to Recognize, Identify, and Define Screenwriting Problem*. Delta.
- [32] Fossås, O. (2020). Excavating "Arrival of a Train": A Swedish Mining Company's Useful Attractions. *The Moving Image*, vol. 20 n°. 1, pp. 1-18. Project MUSE.
- [33] Gomes, S. (1957). *Jean Vigo*. Éditions du Seuil.
- [34] Grahame, K. (2017). *O Vento nos Salgueiros*. Relógio d'Água.
- [35] Guedes, J. (1991). *As seitas: Histórias do Crime e da Política em Macau*. Livros do Oriente.
- [36] Haw, S. (2008). *História da China*. Edições Tinta da China.
- [37] Hedges, I. (2009). *Framing Faust: Twentieth-Century Cultural Struggles*. SIU Press
- [38] Jacquinet, R.; Saint-Vincent, O.; Saint-Vincent, R. (2002). *Guia prático do Storyboard*. Edições Cineclub de Avanca.
- [39] Joseph, C. (1972). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
- [40] Kaufman, A. (2009, December 9). The "Mood" of Wong Kar-Wai; the Asian Master Does it Again. *Indiewire*. <https://www.indiewire.com/features/general/decade-wong-kar-wai-on-in-the-mood-for-love-55668/>
- [41] Laybourne, K. (1998). *The Animation Book*. Three Rivers Press.
- [42] Lhrman, P. (2002). *Uniting Music&Film: le "Ballet Mécanique"*. Sound on Sound Magazine. Moving Pictures.
- [43] Lima-Lopes, R. (2017). O uso do corpo como meio de comunicação na videoarte brasileira: Letícia Parente, Analívia Cordeiro e Otávio Donasci. *João Pessoa*, v. 12, n. 1.
- [44] Loiperdinger, M. & Elzer, B. (2004). Lumiere's Arrival of the Train: Cinema's Founding Myth. *The Moving Image*, 4 (1).
- [45] Lowy, M. (2002). *A estrela da manhã: Surrealismo e marxismo*. Civilização Brasileira.
- [46] Machado, A. (1993). *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. USP.
- [47] Machado, A. (2007). *Arte e mídia*. Jorge Zahar.
- [48] Malthête-Méliès, M. (2011). *Georges Méliès l'Enchanteur*. La Tour Verte.
- [49] Nichols, B. (2012). *Introdução ao documentário*. Papyrus.

- [50] Parkinson, D. (2012). *100 Ideas that Changed Film*. Laurence King.
- [51] Penafria, M. (1999). *O filme documentário: história, identidade, tecnologia*. Editora Cosmos.
- [52] Pina, L. (1986). *História do Cinema Português*. Coleção Saber n.º 190. Publicações Europa-América.
- [53] Preston, D. (1999). *Rumo ao Pólo Sul*. Editora 34.
- [54] Propp, V. (1968). *Morphology of the folktale*. University of Texas Press.
- [55] Puccini, S. (2009). *Roteiro de Documentário: Da pré-produção à pós-produção* (2ª ed., Coleção Campo Imagético). Papirus.
- [56] Ramos, H. & Coelho, G. (2021). A experiência do fora em Deleuze: o virtual tecnológico e a videoarte. *Linha Mestra*, N.º 44, pp.200-206.
- [57] Ramos, J. L. (1981). "Sergei Eisenstein". Livros Horizonte.
- [58] Rocha, L. F. (1981). *Jean Vigo*. Edições Afrontamento.
- [59] Sadoul, G. (1985). *Lumière et Méliès*. Lherminier.
- [60] Salles, C. (2004). *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. FAPESP – Annablume.
- [61] Silva, B. M. (2012). Psicogeografias de Hong Kong: In The Mood For Love. *Revista Comunicando*, 1(1).
- [62] Silveirinha, P. (1999). *A Arte Vídeo: Processos de abstração e domínio da sensorialidade das novas linguagens visuais tecnológicas*. Universidade Nova de Lisboa.
- [63] Smith, R. C. (1995). *The Last Machine*. BBC. Série Documental televisiva, Sonoro. Col.
- [64] Stubbs, J. (2012). *Historical Film – A Critical introduction*. Bloomsbury.
- [65] Tavares, M. (2016). *Buñuel e o surrealismo: a arquitetura do sonho*. Grácio Editor.
- [66] Thompson, K. & Bordwell, D. (2003). *Film History, an introduction*. MacGraw-Hill.
- [67] Truby, J. (2008). *The Anatomy of a Story*. Macmillan.
- [68] Valentine, R. (2014). "Cinema and the Work of Doré". In Kaenel, P. (ed.), *Doré: Master of Imagination*, Musée d'Orsay, Paris.
- [69] Vogler, C. (2008). *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. Studio City.
- [70] Voguel, A. (2005). *Film as a Subversive Art*. C.T. Editions.
- [71] Vonnegut, K. (2005). *A Man without a country*. Seven Stories Press.
- [72] Whitehead, M. (2004). *Animation*. Pocket Essentials.

- [73] Willis, C. (2005). Meaning and Value in *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927). In Gibbs, J. & Pye, D. (ed.), *Style and Meaning: Studies In The Detailed Analysis Of Film*. Manchester University Press.
- [74] Zone, R. (2005). A note on "Cinema's Founding Myth". *The Moving Image*, 5(2).

iii. Filmografia

- Burton, T. [Director]. (1994). *Ed Wood* [Film]. Touchstone Pictures.
- [75] Coppola, S. (Director). (2003). *Lost in Translation* [O Amor é um lugar estranho] [Film]. American Zoetrope; Elemental Films.
- [76] Dundly, M. [Director] (1922). *Danse macabre*. [Dança Macabra] [Film]. Visual Symphony Productions.
- [77] Eisenstein, S. [Director]. (1925). *Battleship Potemkin* [O Couraçado Potemkin][Film]. Mosfilm.
- [78] González Iñárritu, A. [Director & Writer]. (2001). *Amores Perros* [Amor Cão][Film]. Altavista Films.
- [79] Kar-Wai, W. (Director). (1994). *Chungking Express* [Film]. Jet Tone Production.
- [80] Kar-wai, W. [Director]. (2000). *In the Mood for Love* [Disponível para Amar][Film]. Jet Tone Production; Paradis Films.
- [81] Léger, F. & Murphy, D. [Directors]. (1924). *Ballet Mécanique* [Balé Mecânico] [Film].
- [82] Lumière, L. & Lumière, A. [Réalisateurs]. (1885). *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* [A saída dos operários da fábrica Lumière] [Filme]. Lumière.
- [83] Lumière, A. & Lumière, L. [Réalisateurs]. (1896). *L'arrivée d'un train à la gare de Ciotat* [Chegada de um comboio à estação de Ciotat] [Filme]. Lumière.
- [84] Lumière, L., & Lumière, A. [Réalisateurs]. (1895). *Panorama de l'arrivée en gare d'Ambérieu, pris du train* [Panorama da partida da estação de Ambérieu tirada do comboio] [Filme]. Lumière.
- [85] Méliès, G. [Réalisateur] (1896). *Arrivée d'un train à la gare de Vincennes* [Chegada de um comboio à estação de Vincennes] [Film]. Star Film.
- [86] Méliès, G. [Réalisateur] (1896). *Arrivée d'un train à la gare de Joinville* [Chegada de um comboio à estação de Joinville] [Film]. Star Film.
- [87] Méliès, G. [Réalisateur] (1898). *Panorama pris d'un train en marche* [Panorama retirado de um comboio em movimento] [Film]. Star Film.
- [88] Méliès, G. [Director] (1902). *Voyage à la Lune* [A Viagem à Lua] [Film]. Star Film.
- [89] Nolan, C. [Director]. (2000). *Memento* [Film]. Summit Entertainment; Newmarket Capital Group Team Todd; I Remember Productions.
- [90] Olcott, S. [Diretor] (1912). *From the Manger to the Cross* [Da manjedoura à Cruz] [Film]. Kalen Company; VitaGraph Studios.
- [91] Paz dos Reis, A. d. [Realizador]. (1896). *A saída do pessoal operário da fábrica Confiança* [Filme]. Portugal.
- [92] Poter, E. S. [Director]. (1902). *Life of an American Fireman* [A Vida de um Bombeiro Americano] [Film]. Edison Manufacturing Company.

- [93] Porter, E. S. [Director]. (1903). *What Happened in the Tunnel* [O que aconteceu no túnel] [Film]. Edison Manufacturing Company.
- [94] Ponting, H. [Director]. (1912). *90° South* [90° a Sul] [Film]. British Instructional Films; Antarctic Film Trust.
- [95] Porter, E. S. (Director). (1903). *The Great Train Robbery* [O Grande Assalto ao Comboio] [Film]. Edison Manufacturing Company.
- [96] Ray, M. & Boiffard, J. [Directors] (1928). *L'étoile de Mer* [A Estrela do Mar] [Filme]. Man Ray.
- [97] Rybczynski, Z. [Director]. (1980). *Tango* [Video art].
- [98] Rye, S., Ewers, H.H., Wegener, P. [Directors] (1913). *Der Student von Prag* [O Estudante de Praga]. [Film]. Wegener.
- [99] Smith, G. A. (1899). *The Kiss in the Tunnel* [Beijo no Túnel] [Film]. George Albert Smith.
- [100] Starewicz, W. (Director). (1911). *The Cameraman's Revenge* [A Vingança do Cameraman] [Film]. Khanzhonkov.
- [101] Tarantino, Q. [Director & Writer]. (1994). *Pulp Fiction* [Film]. Miramax Films.
- [102] Vigo, J. (Director). (1934). *L'Atalante* [Film]. Argui-Films.
- [103] Welles, O. [Director]. (1941). *Citizen Kane* [O Mundo a seus pés][Film]. RKO Radio Pictures.
- [104] Wiene, R. [Director] (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [O Gabinete do Doutor Caligari] [Film]. Decla-Bioscop AG.
- [105] Willis, J. A. (Director) (1927). *The Jazz Singer* [O Cantor de Jazz] [Film]. Warner Bros.
- [106] Zecca, F. & Nonguet, L. [Directors] (1902). *Vie et Passion du Christ* [A vida e a paixão de Cristo] [Film]. Pathé Frères.

i. Plano de estudos atual do curso de licenciatura em Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve

Ano Letivo 2023/24

- Tronco Comum

1.º ano - 1.º semestre

Unidade Curricular	ECTS	Código
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL	6	14561505
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAÇÃO ESTRATÉGICA E MARKETING	6	14561554
<input checked="" type="checkbox"/> LÍNGUA ESTRANGEIRA - INGLÊS	6	14561555
<input checked="" type="checkbox"/> LÍNGUA PORTUGUESA	6	14561501
<input checked="" type="checkbox"/> TEORIAS DA COMUNICAÇÃO	6	14561507

1.º ano - 2.º semestre

Unidade Curricular	ECTS	Código
<input checked="" type="checkbox"/> HISTÓRIA DOS MEDIA	6	14561500
<input checked="" type="checkbox"/> JORNALISMO E PRODUÇÃO EDITORIAL	6	14561556
<input checked="" type="checkbox"/> MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO EM COMUNICAÇÃO	6	14561511
<input checked="" type="checkbox"/> PSICOLOGIA DA COMUNICAÇÃO	6	14561557
✓ OPÇÃO 1 (CC)		
Unidade Curricular	ECTS	Código
<input checked="" type="checkbox"/> ANÁLISE DE DISCURSOS MEDIÁTICOS	6	14561567
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAÇÃO INSTITUCIONAL E RELAÇÕES PÚBLICAS	6	14561568
<input checked="" type="checkbox"/> CULTURAS FÍLMICAS E CINEMATOGRAFÍAS	6	14561529

2.º ano - 1.º semestre

Unidade Curricular	ECTS	Código
<input checked="" type="checkbox"/> ECONOMIA E ORGANIZAÇÕES DOS MEDIA	6	14561558
<input checked="" type="checkbox"/> HISTÓRIA CONTEMPORÂNEA	6	14561516
<input checked="" type="checkbox"/> JORNALISMO E PRODUÇÃO RADIOFÓNICA	6	14561559
<input checked="" type="checkbox"/> SEMIÓTICA	6	14561513
<input checked="" type="checkbox"/> SOCIOLOGIA DA COMUNICAÇÃO	6	14561560

2.º ano - 2.º semestre

Unidade Curricular	ECTS	Código
<input checked="" type="checkbox"/> CIBERCULTURA	6	14561562
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAÇÃO PUBLICITÁRIA	6	14561561
<input checked="" type="checkbox"/> FILOSOFIA DA COMUNICAÇÃO	6	14561563
<input checked="" type="checkbox"/> JORNALISMO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	6	14561564
✓ OPÇÃO 2 (CC)		
Unidade Curricular	ECTS	Código
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAÇÃO TRANSNACIONAL	6	14561569
<input checked="" type="checkbox"/> LÍNGUAGENS FÍLMICAS E GUIONISMO	6	14561533
<input checked="" type="checkbox"/> RÁDIO DIGITAL E PODCAST	6	14561570

3.º ano - 1.º semestre

Unidade Curricular	ECTS	Código
<input checked="" type="checkbox"/> ÉTICA E DEONTOLOGIA DA COMUNICAÇÃO	6	14561525
<input checked="" type="checkbox"/> FOTOGRAFIA DIGITAL	6	14561566
<input checked="" type="checkbox"/> LABORATÓRIO DE MEDIA DIGITAIS	6	14561565
<input checked="" type="checkbox"/> LITERACIA DOS MEDIA	6	14561522
✓ OPÇÃO 3 (CC)		
Unidade Curricular	ECTS	Código
<input checked="" type="checkbox"/> COMUNICAÇÃO DESPORTIVA	6	14561573
<input checked="" type="checkbox"/> ESTÉTICA E CULTURA DE MASSAS	6	14561571
<input checked="" type="checkbox"/> MARKETING DIGITAL	6	14561572

3.º ano - 2.º semestre

> ESTÁGIO OU TRABALHO DE PROJETO
