

Disciplina: <b>Tipologias Narrativas II – Narrativas e New Media</b>		2010-2011
Ano: 3 °	Semestre do curso: 6°	ECTS: 3
Docente: João Milagre		
Total de horas de trabalho: 75 h		
Total de horas de contacto: 40 h		
Aulas teórico-práticas: 30 h	Orientação tutorial: 10 h	

A actual, quase constante, presença dos chamados “Novos Media” e o modo como estes estão a transformar as condições de percepção e acção sobre o mundo, leva-nos a reflectir com especial atenção sobre novas questões e a analisar emergentes estratégias narrativas.

O impulso narrativo atravessa toda a nossa História concretizando-se e adaptando-se às mutações dos meios de representação disponíveis em dada época. Este impulso não morre com a interactividade. Logo de inicio parece impregnar os novos media, desde simples hipertextos aos mais complexos jogos interactivos. Mas ao sofrer tão radicais transformações nos conceitos e dinâmicas que a caracterizam, poderá a narrativa adaptar-se e sobreviver nestes (a estes) novos media? E resistindo, quais são as novas (ou recuperadas) formas narrativas que permitem que o ímpeto dramático avance apesar das interrupções, interacção e ramificação?

- Dos *Mass Media* aos Novos Media.
- Princípios dos Novos Media
- Interactividades: Narrativa e jogo
- A escrita interactiva
- Mediação e Remediação
- A criação de objectos em ambiente de novos media – o *design document*

Pretende-se uma permanente discussão sobre os conceitos que formam e se relacionam neste universo: autoria, espectador, leitor, jogador, consumidor, forma, estilo, jogo, representação, expressão, arte, entretenimento, continuidade, fragmentação, espaço-tempo, etc. Através de uma reflexão e debate participativo, tentar-se-á captar as características e potenciais destes Novos Media com uma postura crítica capaz de identificar a renovação das fronteiras da narrativa e a reformulação de todos estes conceitos em jogo. E porque as regras do jogo se alteraram torna-se então relevante encontrar um ponto de vista crítico para a apreensão e reclassificação destes novos dados de forma a (re)pensar a multi-linearidade e encontrar-lhe pontos de fuga relevantes e criativos.

## **Trabalhos**

### **1 – Dois trabalhos de grupo:**

#### **-Escrita em hipertexto a partir de uma narrativa clássica a designar pelo professor**

Este trabalho será feito em grupo durante o horário regular da cadeira com acompanhamento do professor mas poderá ser desenvolvido durante as horas de tutoria com um acompanhamento mais personalizado.

O trabalho terá que ter obrigatoriamente os seguintes elementos:

- a) Hipertexto com um mínimo de 20 “cenas”

b) *Flowchart*

As histórias serão lidas e “jogadas” na aula onde se fará uma avaliação crítica colectiva das mesmas.

**- Elaboração de um *concept document* para um objecto em ambiente de Novos Media**

Entretenimento, informação ou Jogo, em que serão exploradas as indicações específicas relativas à narrativa audiovisual interactiva.

- Poderá ser um CD-Rom de qualquer natureza (artístico, pedagógico, informativo, etc.), um jogo, uma aplicação para computador, um interface urbano, etc.

- Deverá conter: um pequeno texto onde se delimita o público alvo e respectiva justificação + uma descrição do seu *design* audiovisual, sistemas de interface e interacção + *Flowchart* (mapa de fluxos)

**2 - Trabalho individual – 3 hipóteses:**

a) Escrita individual de um hipertexto. Tema e condições a combinar com o professor.

b) Realização de um filme até 2 minutos, em modelo a combinar com o professor.

c) Trabalho escrito a partir de um dado texto, em modelo a combinar com o professor.

Avaliação

Participação (assiduidade + participação geral e no acompanhamento tutorial) – 15 %

Trabalhos de grupo : Escrita de hipertexto - 40%

Trabalho individual: - 45%

**Bibliografia:**

**Nota: As referências das cotas da biblioteca da ESTC estão entre parêntesis.**

**ARISTÓTELES** - “Poética”, Imprensa Nacional ou Fundação Calouste Gulbenkian – (T 390 / 1681 / 1682 / 3540 / 3541 / 3542 / 3544 / 3545 / 9296)

**AITKEN**, Doug - "Broken Screen - Expanding The Image, Breaking The Narrative", DAP, 2006

**BENJAMIN**, Walter - "A Obra de Arte na Era da sua reprodutibilidade Técnica" + “Pequena História da Fotografia” in “A Modernidade, Obras Escolhidas, Vol. III”, Assírio & Alvim, 2006 – (SL 42)

**BOLTER**, Jay David & **Grusin**, Richard - “Remediations – Understanding New Media”, MIT press, 2000 – (C EA 50)

**CRARY**, Jonathan - “Techniques of the Observer – on vision and modernity in the nineteenth century”, MIT Press, 1992 – (CT 123)

**DEUTSH**, David - “The fabric of Reality”, Penguin Books, 1997

**HEIDEGGER**, Martin, *Língua de Tradição e Língua Técnica*, Vega, Lisboa, 1999

**HIMANEN**, Pekka - "The Hacker Ethic And The Spirit Of The Information Age", Vintage, 2001

**KITTLER**, Friedrich - "Gramophone, Film, Typewriter", Stanford University Press, 1986 – **(CTC 270)**

**LAUREL**, Brenda - "Computers as Theatre", Addison Wesley Longman, 1993 – **(C TC 271)**

**MANOVICH**, Lev - "The Language of New Media", MIT Press 2001 – **(CTC 203 / CTC 67)**

**MCLUHEN**, Marshall - "A Galáxia de Gutenberg", Companhia Editora Nacional, 1977 – **(H 173)**

**MCLUHEN**, Marshall - "Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem" ("Understanding Media"), Cultrix – **(SL 133)**

**MCKEE**, Robert - "Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting", Harper Collins, 1997 – **(CP 70)**

**MIRANDA**, José Bragança; **CRUZ**, Teresa (Organizadores) - "Crítica das Ligações na Era da Técnica", Tropismos, 2002 – **(E 1130)**

**MURRAY**, Janet - "Hamlet on the Holodeck", The Free Press, NY, 1997 – **(C TC 269)**

**SAMSEL**, Jon; **WIMBERLEY**, Darryl - "Writing for Interactive Media", Allworth press, New York, 1998 – **(C P 235)**

**STIEGLER**, Bernard, *La technique et le temps – 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Galilée, Paris, 2001 – **(C EA 252)**