

# III Jornadas da AIM

Associação de Investigadores da Imagem em Movimento

**Programa Doutoral em Estudos Culturais  
Universidade de Aveiro**

## 28 Janeiro' 11 15h

Sala 2.0.3 | Departamento Línguas e Culturas  
Campus Universitário de Santiago

**Bárbara Barroso | Daniel Ribas | Martin Dale | Nelson Zagalo**

As III Jornadas contarão com a intervenção de três doutorandos e um doutorado das Universidades de Aveiro, Minho e Vigo: Bárbara Barroso, Daniel Ribas, Martin Dale e Nelson Zagalo. O painel contará com a moderação do Prof. Maria Manuel Baptista (professora da Universidade de Aveiro e directora do Programa Doutoral em Estudos Culturais). Estas Jornadas pretendem ser um fórum de discussão de novas abordagens sobre as imagens em movimento, mostrando resultados de investigações em curso ou recém-concluídas. Entre métodos mais clássicos como os estudos culturais ou as formas narrativas e um novo movimento em torno dos jogos digitais e o cinema interactivo, estas jornadas permitirão uma discussão transdisciplinar em torno dos problemas contemporâneos do cinema (ou sobre o que é o cinema no início do século XXI). As III Jornadas são uma organização conjunta da AIM e do Programa Doutoral em Estudos Culturais das Universidades de Aveiro e do Minho.

As Jornadas da AIM destinam-se a demonstrar, pela sua prática, os benefícios da reflexão e da discussão em comum, de que a associação pretende ser o instrumento catalisador. Com uma periodicidade quadrimestral, as Jornadas terão lugar em diversos pontos do país, e em co-organização com diversos Institutos e Centros de Investigação, numa tentativa de mapear a diversidade da investigação universitária sobre a imagem em movimento. As I Jornadas foram organizadas em colaboração com o INET-MD, o IFL e o IHC, três Institutos da FCSH da Universidade Nova de Lisboa e decorreram em Junho 2010. As II Jornadas foram organizadas em colaboração com o curso de Estudos Artísticos da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra e decorreram em Outubro 2010.



**Bárbara Barroso (U.Vigo/IPB)****“Literacia Visual nos Jogos Digitais”**

Os jogos digitais estão na confluência de uma série de literacias, forçando os limites do visual, interactivo, tecnológico, artístico, procedimental, etc. As novas conceptualizações de literacia, que surgiram a partir dos anos 1990s, permitem abordar os jogos digitais inseridos num contexto de práticas culturais mediadas por múltiplas plataformas. Esta abrangência, que está também relacionada com a construção de uma cultura dos jogos muito participada, promove uma série de desenvolvimentos narrativos com interesse para a discussão de uma convergência (diferenciação) dos média.

[Bárbara Barroso é docente no Instituto Politécnico de Bragança, onde é Directora de Curso de Design de Jogos Digitais. Está a realizar doutoramento em Artes Visuais na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Vigo.]

**Daniel Ribas (UA/IPB)****“Um Discurso sobre a Identidade: João Canijo e José Gil”**

Os filmes de João Canijo são formas sociológicas de olhar uma realidade portuguesa no mundo contemporâneo. Mas, num movimento consciente e deliberado, Canijo olhou para os meandros de uma cultura popular, localizando as suas narrativas em locais muito específicos: a vila industrial de Sines (“Sapatos Pretos”, 1998); uma comunidade portuguesa nos subúrbios de Paris (“Ganhar a Vida”, 2001); uma casa de alterna algures no Portugal profundo (“Noite Escura”, 2004); e finalmente uma aldeia no interior do país (“Mal Nascida”, 2007). Nestes filmes, Canijo tem procurado organizar alguns dos sinais possíveis do que é uma identidade nacional: a violência física e psicológica; famílias disruptivas e com confrontos de poder; elementos do documentário na ficção; e a construção de um olhar hiper-realista. Esta comunicação pretende, por isso, sistematizar este olhar de Canijo, procurando estabelecer alguns pontos de contacto com um dos filósofos mais importantes na reflexão sobre a nossa identidade: José Gil.

[Daniel Ribas é estudante de doutoramento da Universidade de Aveiro e professor do Instituto Politécnico de Bragança, ambos no campo dos estudos fílmicos. Licenciado em Som e Imagem (especializado em argumento) pela Universidade Católica Portuguesa. Foi argumentista free-lancer e crítico de cinema. É membro fundador da AIM e editor da DRAMA (revista da Associação Portuguesa de Argumentistas). Colabora, regularmente, com o Curtas Vila do Conde - Festival Internacional de Cinema.]

**Martin Dale (UM)****“Códigos narrativos no cinema português”**

O cinema português tem um dos piores desempenhos no seu mercado local, entre todas as cinematografias europeias, com 1.7% da bilheteira nacional em 2010, em comparação com uma média de 18% na Europa (p.e. em 2009: 16% em Espanha, 38,5% em França, 32% na Suécia, 21% em Alemanha, 26% na Dinamarca...). Em parte, isto resulta do tamanho pequeno do mercado, falta de massa crítica, problemas de distribuição e marketing etc. Mas também temos que analisar os códigos narrativos utilizados no cinema nacional. Se consideramos que o cinema é o espelho e ao mesmo tempo a identidade de uma cultura de um povo (p.e. aquilo que o cinema americano faz pelos Estados Unidos), é necessário explorar até que ponto o cinema português se revê e identifica com o povo português. Considerando o caso português da perspectiva de vários eixos: a) pequeno país, b) país pobre (PIB per capita), c) periferia sul da Europa, d) universo iberoamericano, esta tese vai analisar os códigos narrativos aplicados e a sua importância em termos da relação entre o cinema português e os seus públicos.

[Martin Dale é especialista nas áreas de cinema, televisão e novas tecnologias. Está actualmente a prosseguir uma tese de doutoramento na Universidade do Minho, sobre códigos narrativos no cinema português. É colaborador do European Film ThinkTank, jornalista da Variety, consultor independente e realizador da longa-metragem, Luz (2007) e vários documentários. Foi assessor no Instituto de Cinema (1997-2000) e coordenou um estudo sobre o cinema português para o Ministro da Cultura em 2009. É autor de 2 livros sobre a indústria cinematográfica europeia - “Europa, Europa” (MBS 1992) e “The Movie Game” (Continuum, 1997).]

**Nelson Zagalo (UM)****“Cinema Virtual”**

O cinema como arte tecnológica, passou de fundações químicas a fundações matemáticas, converteu-se de digital em virtual, e por sua vez, em inteligente aproximando-se fortemente dos ambientes do ciberespaço assim como dos ambientes de representação da realidade virtual (RV). Nesta comunicação vamos apresentar os vários níveis tecnológicos que separam o cinema da realidade virtual e identificar os principais vectores desta convergência já consumados tendo como base de análise as séries The Matrix (1999 - 2003) e The Lord of the Rings (2001-2003) de um lado e as técnicas da RV (scanner 3d, relighting e agentes autónomos) do outro.

[Nelson Zagalo é Professor Auxiliar na Universidade do Minho. Doutorou-se em Tecnologias da Comunicação pela Universidade de Aveiro sobre paradigmas de interacção em ambientes virtuais. É membro da comissão directiva do Mestrado em Tecnologia e Arte Digital da UM. É responsável pelo grupo de investigação em Media Interactivos do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade da UM. É co-director do Laboratório EngageLab do Centro de Computação Gráfica da UM. É ainda presidente da Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos. Possui mais de quarenta publicações com arbitragem científica nas áreas das ciências dos videojogos, cinema, emoção e narrativas interactivas. Nelson é autor do livro “Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos”.]