

Nome e código do componente curricular: TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS	Centro: CECULT	Carga horária: 68h
Modalidade Disciplina	Função: Específica	Natureza: Optativa
Pré-requisito: Sem Pré-requisito	Módulo de alunos: 25	
<p>Ementa:</p> <p>Audiovisual, cinema e tecnologia. O texto: noções de roteiro para imagem real e animação; o roteiro no processo de realização audiovisual. Relação do instrumental digital com a área do audiovisual. Evolução dos equipamentos audiovisuais e sua utilização na realização do filme. Planos, ângulos, enquadramentos e a construção da linguagem audiovisual. O processo de montagem como síntese. Sincronização de som e imagem. O fluxo narrativo e as diversas formas de continuidade visual do cinema e suas implicações no desenvolvimento de novos produtos audiovisuais como videoclips, videogames, machinema. Recursos, programas (Adobe Premiere, Final Cut) e equipamentos de edição. Especificidades do vídeo digital e o vídeo em suporte web.</p>		
<p>Bibliografia Básica: DANCYGER, Ken. Técnica de edição para cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Elsevier, Ed. Campus, 2003. EISENSTEIN, Sergey. A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. EVANS, Russel. Curtas extraordinários! Como filmar e compartilhar seus curtas na internet. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.</p> <p>Bibliografia Complementar: BAZIN, André. O que é o cinema? Lisboa: Livros Horizonte, 1997. BELLOUR, Raymond. Entre imagens: foto, cinema, vídeo. Campinas: Papyrus, 1997. EISENSTEIN, Sergey. O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. KELLISON, Cathrine. Produção e direção para TV e vídeo. Uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. LEONE, Eduardo e MOURÃO, Maria Dora. Cinema e montagem. São Paulo: Ática, 1993.</p> <p>Bibliografia Adicional: EPSTEIN, Alex. Crafty TV writing. Thinking inside the box. New York: Holt Paperbacks, 2006. JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008. JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da animação. Técnica e estética através da história. São Paulo: SENAC, 2005. MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 1996. MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas e pós-cinemas. Campinas: Papyrus, 1997. MARX, Christy. Writing for animation, comics and games. Burlington, MA: Focal Press, 2007. McKee, Robert. STORY. Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letras, 2012. MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital. Um proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009. METZ, Cristian. A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, 1972. WATTS, Harris. On camera. O curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus Editorial, 1990. WELLINS, Mike. Storytelling through animation. Hingham, Massachusetts: Charles River Media, Inc., 2005. WOLLEN, Peter. Signos e significação no cinema. Lisboa: Livros Horizonte, 1997. XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. Sao Paulo, Paz e Terra, 2005.</p>		