**PROGRAMA DE ENSINO[[1]](#footnote-1)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7212 | Animação e Cinema |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **H/A** | **Créditos** | **Créditos Teóricos** | **Créditos Práticos** |
| 72 | 4 | 4 | 0 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pré-requisito** | **Equivalência** | **Ofertada ao(s) Curso(s)** |
| Módulo Introdutório | EGR5312 | Design |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Definições e conceitos de cinema e animação; história do cinema e animação; evolução da tecnologia da animação e do cinema; estudo dos grandes mestres - dos pioneiros aos atuais; áreas envolvidas na produção cinematográfica; estrutura e processos na produção cinematográfica; como funciona um estúdio de animação tradicional e de animação 3D. |
| **Objetivos da disciplina** | Capacitar os alunos com competências que reconhecer e compreender estilos, técnicas, linguagens e contextos das produções cinematográficas, ou de ação real ou animadas, para construção de repertório crítico e aplicação conceitual em trabalhos práticos. |
| **Conteúdo Programático** | * Princípios audiovisuais oriundos de instrumentos óticos. * Imagem em movimento e guerra das patentes. * Cinema experimental e surgimento da ficção. * Manipulação das técnicas e surgimento da animação e dos efeitos especiais. * Vanguardas europeias da década de 1920. * Princípios de edição narrativa em David Griffith. * Formação de gêneros e a comédia *Slapstick*. * Inserção do som no cinema e impactos na animação. * Sistemas de colorização. * Walt Disney, o caso Fleischer e a consolidação dos longas-metragens animados. * Cinema e animação pós-guerra: televisão e a concorrência dos estúdios produtores. * Cinema autoral e correntes europeias da década de 1960. * Violência no cinema e lacunas da animação da década de 1970. * Mudanças temáticas e questões orçamentárias do cinema e da animação da década de 1980. Licenciamentos como foco comercial.   Animação e cinema digitais. |
| **Bibliografia** | BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art**: an introduction. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2012.  CAVALIER, Stephen. **The World History of Animation**. Oakland: University of California Press, 2011.  FABE, Marilyn. **Closely Watched Films**: an introduction to the art of narrative film technique. Oakland: University of California Press, 2004.  GLINTENKAMP, Pamela. **Industrial Light & Magic**: The Art of Innovation. Nova Iorque: Harry N. Abrams, 2011.  HONTHANER, Eve Light. **The Complete Film Production Handbook**. Londres: 2010. |

1. Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84 [↑](#footnote-ref-1)