



## RESOLUÇÃO Nº 025/2019 – CEPE/UNESPAR

**Inclusão de Disciplinas Optativas na matriz curricular do curso de Cinema e Audiovisual, vigente desde 2010, da UNESPAR *Campus* de Curitiba II/FAP.**

**O PRESIDENTE DO CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO e REITOR DA UNESPAR**, no uso de suas atribuições estatutárias e regimentais;

**considerando** os incisos I e IV do Art. 7º do Regimento Geral da Unespar referente às atribuições deste Conselho;

**considerando** as informações contidas no Protocolado nº 15.768.462-0;

**considerando** a 2ª Sessão Ordinária do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão, realizada no dia 26 de junho de 2019 em Paranavaí;

### RESOLVE:

**Art. 1º** Aprovar a inclusão de Disciplinas Optativas na matriz curricular do curso de Cinema e Audiovisual, do *Campus* de Curitiba II/FAP, vigente desde 2010, conforme anexo desta Resolução.

**Art. 2º** Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação revogando as disposições contrárias.

**Art. 3º** Publique-se no *site* da UNESPAR.

Paranavaí, 26 de junho de 2019.

Antonio Carlos Aleixo  
**Reitor da Unespar**  
**Decreto Nº 5756/2016**

**ANEXO DA RESOLUÇÃO Nº 025/2019 – CEPE/UNESPAR  
TABELA DAS DISCIPLINAS OPATIVAS**

<b>DISCIPLINA</b>	<b>CARGA HORÁRIA TOTAL</b>	<b>EMENTA</b>
<b>I - Análise Cinematográfica</b>	34 horas-aula	A análise na teoria e na prática; Estudo avançado e detalhado da construção de filmes essenciais na história do cinema.
<b>II - Animação I</b>	34 horas-aula	História da Animação Mundial e Nacional; Fenômenos da percepção cineaudiovisual como base para a construção da animação; Princípios da Animação; Técnicas de Animação; Desenvolvimento de Personagens; Estudos de curta-metragens animados; Desenvolvimento de curta-metragem em animação <i>stop motion</i> .
<b>III - Animação II</b>	68 horas-aula	O panorama nacional e internacional em animação; A vocação local para animação; Estrutura de um estúdio de animação, funções e características; O trabalho do ator em animação, dublagem e desempenho animado; O diretor para animação, habilidades e necessidades; Aplicações da animação no cinema, na televisão, na publicidade, na educação, em outros campos como física, direito, medicina, engenharia, etc; Roteiro para Animação; Animação x Ação Livre ( <i>Live Action</i> ); Desenvolvimento de curta-metragem na técnica de <i>pixelation</i> , desenho animado ou animação CG3D.
<b>IV - Assistência de Direção II</b>	34 horas-aula	A realização de um filme; Reflexões sobre aspectos de roteiro, direção, fotografia e montagem; Planejamento de pré-produção de um filme; Metodologias, leitura técnica com a equipe, afinação do conceito do filme, visão do diretor; Decupagem, análise técnica, storyboard, plantas baixas, setups

		de equipamentos, casting, locações, cronogramas; Planejamento e acompanhamento de testes de elenco, ensaios, visitas a locações, provas de figurino e testes de efeitos especiais; Cronograma de filmagem: estratégias; Uso de software avançado; Dinâmicas de set de filmagem: ordem do dia – estratégias e planejamento; Prioridades do departamento de direção, a condução do set, dinâmicas com os demais departamentos; Os atores e a figuração.
<b>V - Computação Gráfica</b>	68 horas-aula	Computação gráfica: origem e definição; Imagem Matricial x Vetorial; Fundamentos de Cor; Espaços de cor; Introdução ao processamento de imagens; A relação dados (descrição da cena, luzes e câmera) x imagens; Representação de objetos; Síntese de imagens por computadores; Técnicas de modelagem em 2D e 3D: conceitos, representações, transformações geométricas e sistemas de coordenadas; Visualização bidimensional e tridimensional; Modelos e imagens criados a partir do mundo real; Curvas e Superfícies; Forma e Textura; Recorte; <i>Rendering</i> ; <i>Motions Graphics</i> ; <i>Compositing</i> : a computação gráfica no cinema e audiovisual (efeitos especiais); Personagens digitais: interação entre computação gráfica e filmagem; <i>Softwares</i> .
<b>VI - Criação de <i>Storyboard</i></b>	68 horas-aula	A figura humana – elaboração estrutural; Conceitos básicos de desenho de figura humana; Proporção: desenho de uma cabeça, corpo humano e detalhes; A imagem em três dimensões – construção de cenários; Perspectiva básica, perspectiva isométrica,

		<p>perspectiva cavaleira, perspectiva com um ponto de fuga, perspectiva com dois pontos de fuga; Desenho de objetos em perspectiva; Construção de cenários em geral; Tratamento do desenho – transmitir a ideia do quadro; Explorar técnicas de claro e escuro, textura, linhas, forma, planos, luz e sombra: conceitos básicos de iluminação no desenho; <i>Storyboard</i>: conceito, formatos e montagem de storyboard (estrutura); O storyboard como guia de filmagem; Apresentação de softwares (<i>Celtx</i>, <i>Storyboard Pro</i> e <i>FrameForge</i>) e softwares de <i>storyboard</i> online; Enquadramento, continuidade e clareza; Indicações técnicas dos cenários e dos personagens; Indicações de direção e movimentos de câmera; Efeitos especiais e fusões; Animatic.</p>
<b>VII - Crítica Cinematográfica II</b>	34 horas-aula	Seminários e debates sobre tendências, estilos e cinematografias contemporâneas; O exercício da crítica cinematográfica.
<b>VIII - Direção Audiovisual V (Laboratório de Direção)</b>	68 horas-aula	Laboratório prático para desenvolvimento e execução de projeto em direção audiovisual envolvendo pesquisa, pré-produção, produção e pós-produção de projeto audiovisual.
<b>IX - Direção de Arte III (Laboratório de Direção de Arte)</b>	68 horas-aula	Laboratório prático para desenvolvimento e execução de projeto em direção de arte envolvendo pesquisa, pré-produção, produção e pós-produção de projeto audiovisual.
<b>X - Direção de Fotografia IV (Laboratório de Direção de Fotografia)</b>	68 horas-aula	Laboratório prático para desenvolvimento e execução de projetos em direção de fotografia envolvendo pré-produção e produção de projeto audiovisual.
<b>XI - Direção de Som III (Laboratório de Som)</b>	68 horas-aula	Acústica: Espectro de frequência do áudio; Intensidade; Velocidade; Período; Aspectos fisiológicos, físicos e culturais caracterizando o

		<p>som; Sinal e ruído; Frequência, amplitude, fase, velocidade; Sinal elétrico, pressão sonora; Timbre; Psicoacústica: Aspectos cognitivos; Efeitos de primeira e segunda ordem; Efeito Haas, mascaramento, batimento, Doppler; Limites de tolerância; Captação: Objetivos e técnicas; Diálogos: o material do set de filmagem; EDL; OMF/AAF; WILD; MOS; Efeitos sonoros do set de filmagem; Edição de diálogos; Gravação de foley, tratamento, manipulação de sons existentes, bibliotecas de som, técnicas de gravação; Criação de ambientes, efeitos, <i>wallas</i>, infrassons; Mixagem: Espacialização, os espaços sonoros; <i>Plug ins</i>, planos e perspectiva; Mono, <i>Stereo</i>, <i>Surround</i>, <i>Dolby</i>, DTS, e outros sistemas; Finalização : <i>print master</i>, DCP; Projeção: finalização e sistemas de reprodução.</p>
<b>XII - Documentário III</b> (Laboratório de Documentário)	68 horas-aula	Laboratório prático para desenvolvimento e execução de projeto em realização de filme documentário.
<b>XIII - Edição IV</b> (Laboratório de Edição)	68 horas-aula	Laboratório prático para desenvolvimento e execução de projeto em edição envolvendo pós-produção de projeto audiovisual.
<b>XIV - Estudos de Cinema de Autor</b>	34 horas-aula	A ideia de autoria no cinema; A <i>Politique des auteurs</i> e a Teoria do Autor; O autor entre o clássico e o moderno; Autoria como método crítico; Estudos de autores cinematográficos.
<b>XV - Estudos do Cinema Contemporâneo</b>	34 horas-aula	Reflexão, por meio de seminários e debates, sobre o cinema da contemporaneidade, o papel da imagem na era digital, intertextualidades e diálogos com outras mídias.
<b>XVI - Filosofia</b>	68 horas-aula	Apresentar os principais conceitos e os principais movimentos do pensamento ocidental ao longo da

		história da filosofia, com ênfase nas interpretações acerca da arte, estética e cultura audiovisual; Estabelecer vínculos do pensamento filosófico com as narrativas audiovisuais; Cinema como um modo de fazer filosofia.
<b>XVII - História do Cinema Brasileiro II</b>	34 horas-aula	Aspectos do cinema brasileiro contemporâneo; Políticas do audiovisual; Cinema contemporâneo: Retomada, Situação da produção, sistemas de distribuição e exibição do filme brasileiro e do filme estrangeiro no Brasil; Congresso Brasileiro de Cinema Organização de classe; Realizadores paranaenses; Os coletivos cinematográficos; O novíssimo cinema brasileiro; Políticas de fomento: A Ancine e o Fundo Setorial Audiovisual.
<b>XVIII - Libras</b>	34 horas-aula	Terminologias, curiosidades, língua e linguagem (mitos), legislação de Libras, história dos surdos, universos linguísticos; Gramática de Libras, características icônicas e arbitrárias dos sinais, alfabeto manual; Diferentes tipos de texto: narrativa, debate (em Libras), piadas, poesia, conversação, conferência, reunião; Vocabulários básicos, gramática em Libras, comunidade e cultura surdo.
<b>XIX - Música no Cinema</b>	34 horas-aula	A música no cinema mudo. Possibilidades estéticas da trilha musical; Os gêneros musicais; A evolução da trilha sonora durante a história; Música diegética e extra diegética; Análise da música no cinema; Composição musical: elementos relevantes; Trilha sonora: ritmo, andamento, articulação, perspectiva, detalhes do som e a relação com a narrativa; Edição de Música.
<b>XX - Práticas de Estúdio de TV - Roteiro e Direção</b>	68 horas-aula	Estudo prático dos equipamentos de estúdio de TV e técnicas de

		decupagem associadas à sua utilização; Exercícios práticos de roteiro e direção utilizando a técnica multicâmera nas modalidades dramaturgia televisiva, programas jornalísticos e de entretenimento.
<b>XXI - Produção Audiovisual II (Laboratório de Produção)</b>	68 horas-aula	Laboratório prático para desenvolvimento e execução de projeto em produção audiovisual envolvendo pesquisa, pré-produção, produção e pós-produção de projeto Audiovisual.
<b>XXII - Psicologia</b>	34 horas-aula	Perfil psicológico do homem. Teorias da Psicologia contemporânea aplicada ao Cinema; Elementos da Psicologia Social e o cinema; Cinema como instrumento ideológico, educacional e de entretenimento.
<b>XXIII - Roteiro IV (Laboratório de Roteiro)</b>	68 horas-aula	Laboratório voltando para a prática de escrita de projetos de roteiros de longa metragem e série de TV; Os alunos irão desenvolver o projeto e escrita em atividade extra classe; O percurso a ser percorrido será da prática da escrita destes roteiros que irá suscitar a teoria e a discussão em torno de filmes, propostas e estratégias de dramaturgia; Como forma de núcleo, serão feitas leituras em sala de projetos e roteiros e tanto a professora irá acompanhar estas discussões, mas todos os alunos terão a possibilidade de discutir os projetos e roteiros de todos os alunos.
<b>XXIV - Roteiro para Documentário</b>	34 horas-aula	O roteiro cinematográfico e audiovisual de caráter documental em suas tipologias de asserções sobre o mundo e de abordagens ético-estéticas; A pesquisa e a elaboração narrativa, informacional e estética para filmes e outros materiais audiovisuais documentais; O tipos de roteiros e projetos para documentários; Elaboração de

		roteiros de filmes, séries e/ou outros materiais audiovisuais documentais.
<b>XXV - Seminário Temático I</b>	34 horas-aula	Disciplina dedicada aos conteúdos de relação com projetos de pesquisas e projetos de extensões dos professores do curso de Cinema e Audiovisual.
<b>XXVI - Seminário Temático II</b>	34 horas-aula	Disciplina dedicada aos conteúdos de relação com projetos de pesquisas e projetos de extensões dos professores do curso de Cinema e Audiovisual.
<b>XXVII - Seminário Temático III</b>	34 horas-aula	Disciplina dedicada aos conteúdos de relação com projetos de pesquisas e projetos de extensões dos professores do curso de Cinema e Audiovisual.
<b>XXVIII - Seminário Temático IV</b>	34 horas-aula	Disciplina dedicada aos conteúdos de relação com projetos de pesquisas e projetos de extensões dos professores do curso de Cinema e Audiovisual.
<b>XXIX - Seminário Temático V</b>	68 horas-aula	Disciplina dedicada aos conteúdos de relação com projetos de pesquisas e projetos de extensões dos professores do curso de Cinema e Audiovisual.
<b>XXX - Seminário Temático VI</b>	68 horas-aula	Disciplina dedicada aos conteúdos de relação com projetos de pesquisas e projetos de extensões dos professores do curso de Cinema e Audiovisual.
<b>XXXI - Seminário Temático VII</b>	68 horas-aula	Disciplina dedicada aos conteúdos de relação com projetos de pesquisas e projetos de extensões dos professores do curso de Cinema e Audiovisual.
<b>XXXII - Seminário Temático VIII</b>	68 horas-aula	Disciplina dedicada aos conteúdos de relação com projetos de pesquisas e projetos de extensões dos professores do curso de Cinema e Audiovisual.
<b>XXXIII - Sociologia</b>	68 horas-aula	Sociologia da arte e estética. Totalidade da vida da arte; Estrutura social e criatividade artística; Produção social da arte; Arte, função, ideologia; Função social da

		arte, o caráter coletivo da arte; Política Nacional de Cultura e as intersecções entre Arte, Teorias da Imagem, Representações Sociais e Campo Cinematográfico.
<b>XXXIV - Teorias do Cinema II</b>	68 horas-aula	Debates contemporâneos em forma de seminários sobre tópicos relacionados a imagem.
<b>XXXV - Videoarte e Videoinstalação</b>	68 horas-aula	A imagética do cinema experimental e de vanguarda e a ruptura dos códigos e tradições; Transformações do conceito de audiovisual na era digital; Formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento; A interseção entre o cinema e as artes contemporâneas; Videoarte e a influência da arte pop, minimalismo, arte conceitual, instalações, performances e happenings; Hibridismos de linguagem, convergências e sobreposições, narratividade e a não-narratividade, novos dispositivos de imagem; As experiências multimidiáticas e intermediáticas; Características estruturais e modos construtivos da criação nas áreas da videoarte e videoinstalação; Panorama histórico da videoarte e videoinstalação de meados do século XX aos dias atuais e sua contextualização no panorama da arte contemporânea; Inter-relação entre a imagem e o observador, estados anímicos e estímulos sensoriais; Conceituação de videoinstalação, videoperformance, videoescultura, videopoema, videotexto e videodança; Formas de produção, de difusão e de visualização; Manipulação e apropriações da imagem, incorporação do ambiente e do espaço; O viés ensaístico, a expressão da subjetividade, a

		apropriação, o repensar da representação e as coordenadas do campo perceptivo; Teorias sobre a subjetividade no audiovisual e a apropriação de elementos reais nas obras, relações temporais e espaciais almejadas; Panorama local da videoarte e videoinstalação.
--	--	--