



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**  
**CENTRO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

<b>Plano de Ensino</b>			
<b>Universidade Federal do Espírito Santo</b>		Campus Goiabeiras	
<b>Curso:</b> Cinema e Audiovisual			
<b>Departamento Responsável:</b> Comunicação Social			
<b>Data de Aprovação (Art. nº91):</b> Aprovado em			
<b>Docente Responsável:</b> Rosana Mauro			
<b>Qualificação / atalho para o Currículo Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/7559974135922950">http://lattes.cnpq.br/7559974135922950</a>			
<b>Disciplina:</b> Infografia e Videografismo			<b>Código:</b> COS 11337
<b>Pré-requisito:</b>	Não há.		<b>Carga Horária Semestral:</b> 60h
<b>Créditos:</b> 04	<b>Distribuição da Carga Horária Semestral</b>		
	<b>Teórica</b>	<b>Exercício</b>	<b>Laboratório</b>
	15h	15h	30h
<b>Ementa:</b> Princípios básicos de animação. História, teorias e linguagens da animação. Introdução às técnicas de animação bidimensional e tridimensional. Laboratório de criação em animação. Perspectivas da animação em face das tecnologias digitais. Efeitos especiais cênicos, holografia. Animação digitalizada. Videografismo e produção de vinhetas.			
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aprender uma abordagem pós-estruturalista da produção e consumo audiovisual.</li><li>• Identificar os processos constitutivos da imagem em movimento em diferentes suportes materiais.</li><li>• Realizar projetos de audiovisual abstrato / não-narrativo usando técnicas de animação.</li></ul>			

<b>Conteúdo programático:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• História, teorias e linguagens da animação;</li><li>• Noções de desenho e composição</li><li>• Técnicas de animação (bidimensional e tridimensional) em produtos audiovisuais</li><li>• Identidade visual e videografismo</li><li>• Rompimentos com as linguagens tradicionais audiovisuais e experimentalismos</li><li>• Cinema e cultura digital</li></ul>
<b>Metodologia:</b> Aulas expositivas/dialogadas, discussões dirigidas e exercícios práticos.
<b>Critérios/Processo de avaliação da aprendizagem:</b> Trabalhos práticos, com avaliação individual ou em grupo: elaboração de roteiro, projeto e produção de animação e produção de animação. Participação em sala de aula.
<b>Bibliografia básica:</b> FLUSSER, Vilém. A Filosofia da Caixa Preta. São Paulo: Hucitec, 1985.

JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da Animação. 2a ed. São Paulo: SENAC, 2005.  
MENOTTI, Gabriel. Imagens Executáveis. 2011

**Bibliografia complementar:**

COSTA, Flávia Cesarino. O primeiro cinema . São Paulo: Scritta, 1995.

DUBOIS, Philippe. Cinema, Vídeo, Godard . São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FERNANDES, José Carlos Silvestre. A Estética do Erro Digital. Dissertação. São Paulo: TIDD/PUC-SP, 2010.

MACHADO, Arlindo. Pré-Cinemas e Pós-Cinemas. São Paulo: Papirus, 2002.

MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo . São Paulo: SENAC, 2008.

**Cronograma:**

**Aula 1\_25/10.** Apresentação do programa de disciplina.

**Aula 2\_01/11.** Introdução à animação e sua história.

**Aula 3\_08/11.** Concepção de narrativas animadas

**Aula 4\_15/11.** Criação de personagens

**Aula 5\_22/11.** Criação de roteiro e storyboard

**Aula 6\_29/11.** Exercício

**Aula 7\_06/12.** Animações tradicionais, contemporâneas e experimentalismos

**Aula 8\_13/12.** Técnicas de animação bidimensional e tridimensional

**Aula 9\_20/12.** Animação digital

**Aula 10\_24/01.** Relação som e animação

**Aula 11\_31/01.** Exercício. Plano de animação

**Aula 12\_07/02.** Identidade visual, videografismo e vinheta.

**Aula 13\_14/02.** Montagem

**Aula 14\_21/02.** Orientação de trabalhos

**Aula 15\_28/02.** Apresentação dos trabalhos finais e encerramento da disciplina