



UFES

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

Plano de Ensino			
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus Goiabeiras	
Curso: Cinema e Audiovisual			
Departamento Responsável: Comunicação Social			
Data da aprovação (Art. N° 91): 07/10/2024			
Docente Responsável: Rodrigo Hipólito dos Santos			
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/3612827135478814			
Disciplina: Ateliê de mídias interativas		Código: COS11226	
Período: 2024/2		Turma: 1	
Pré-requisito: não possui		Carga horário semestral: 60h	
Créditos: 04		Distribuição da carga horária semestral	
	Teórica	Exercício	Laboratório
	30h	30h	-
EMENTA: Transcimenas e cinema expandido. Modos de produção audiovisual para mídias interativas. Compreensão da cultura audiovisual contemporânea a partir da hipermídia. O conceito de interatividade aplicado ao campo do audiovisual. Narrativas audiovisuais no ciberespaço. Imersão e agenciamento. Realidade aumentada e realidade virtual. Documentário interativo. Vídeo 360°. Audiovisual e banco de dados. Metaverso.			
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">- Refletir sobre as transformações no campo da produção audiovisual contemporânea, tanto no que se refere às condições de produção, quanto à dimensão da linguagem, a partir da consolidação das mídias digitais interativas;- Conhecer os principais conceitos associados à produção audiovisual voltada para mídias interativas, tais como processos de imersão, narrativas ampliadas, roteiro multiforme, linguagem hipermediática, cinema digitalmente expandido, entre outros fenômenos recentes que articulam cinema, televisão, arte, hipermídia e dispositivos de realidade virtual e aumentada;- Possibilitar o desenvolvimento de projetos de conteúdos audiovisuais interativos, com ênfase na Internet, visando à produção de obras que articulem com criatividade narrativas documentais ou ficcionais e banco de dados, realidade virtual ou realidade aumentada.			
Conteúdo programático			
Unidade I: <ul style="list-style-type: none">- Transformações no campo da produção e do consumo audiovisual na contemporaneidade;- Para além das telas do cinema: transcimenas e cinema expandido;- VJing e Vídeo Mapping: a imagem performance;- Vídeo panorâmico/360°;- Realidade aumentada e realidade virtual;- Metaverso.			
Unidade II: <ul style="list-style-type: none">- As pequenas telas: subjetividades e modos de enunciação nas linguagens audiovisuais contemporâneas;			



UFES

- Imersão e agenciamento;
- Narrativas não-lineares e narrativas múltiplas;
- Webséries e webdocumentários;
- Documentário interativo / idoc;
- Audiovisual e banco de dados.

Unidade III

- Projeto para desenvolvimento de produto/obra em audiovisual interativo: objetivos, público-alvo, roteiro, estratégias de imersão e interatividade.

Metodologia:

- Aulas divididas entre conteúdo teórico e aplicação prática dos conceitos e técnicas estudadas, a partir de exercícios práticos. Aula expositiva/dialogada.
- Recursos utilizados: Projetor e som, ilhas de edição, computadores com acesso à internet, câmeras.

Avaliação

- Individual. Participação em aula (20%);
- Individual. Artigo com análise de obra audiovisual e uso do referencial teórico da disciplina (40%);
- Grupo. Desenvolvimento de obra audiovisual interativa + memorial descritivo (40%).

Bibliografia Básica

- BAMBOZZI, Lucas; PORTUGAL, Demétrio (orgs.). **O cinema e seus outros**. São Paulo: AVXLab, 2019.
- FIALHO, Arivelto Bustamante. **Realidade virtual e aumentada**. São Paulo: Érica, 2018.
- LEVIN, Tatiana. Do documentário ao webdoc: questões em jogo num cenário interativo. **Doc On-line**, n. 14, agosto de 2013, pp. 71 - 92. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5372082.pdf>
- MACIEL, Kátia (Org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa Livraria, 2009.
- MANOVICH, Lev. O banco de dados. **Revista Eco Pós**, V. 18, N. 1, 2015. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/2366
- MARAFON, Luciano; ARAUJO, Denize. O Cinema-Game: Relações Entre Cinema Expandido, Interatividade e Videogame. **Revista Comunicação & Informação**. Goiânia, GO, v. 25, p. 1-18, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/66280>
- PAZ, André; GAUDENZI, Sandra. (Orgs) **Bug: narrativas interativas e imersivas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Automatica, 2019. Disponível em: <https://www.bug404.net/blog/2019/06/20/bug-o-livro/>

Bibliografia complementar

- ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia: perspectiva da estética digital**. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- CANNITO, Newton. **A televisão na era digital**. Interatividade, convergência e novos modelos de negócios. São Paulo: Summus, 2010.
- CREVITS, Bram. **As raízes do VJing: uma visão histórica**. Teccogs n. 6, 307 p, jan. - jun, 2012. Disponível em: http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/2012/edicao_6/5-as_raizes_do_vjing-uma_visao_historica-bram_crevits.pdf
- DUBOIS, Philippe. Um "efeito cinema" na arte contemporânea. In: COSTA, Luiz Cláudio da. **Dispositivos de registro na arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Contracapa Livraria / FAPERJ, 2009.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**. Ed. Senac, 2003.
- GREENAWAY, Peter. O cinema está morto, vida longo ao cinema? **Caderno Videobrasil**, 2003. Disponível em: <https://silo.tips/download/o-cinema-esta-morto-vida-longa-ao-cinema-1-peter-greenaway>



UFES

- LACERDA, Vitor Amaro. Filmes na tela hemisférica: Fulldome, animação e experimentação. Tese de doutorado. Orientador: Maurício Silva Gino. Programa de Pós-Graduação em Artes, EBA-UFMG, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/44130>
- MACHADO, Arlindo. Formas expressivas da contemporaneidade. In: MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 2011.
- MARAFON, L.; ARAÚJO, D. O cinema das mídias digitais: o filme a partir do computador e do celular. **Líbero**. n. 47, jan./abr. 2021, São Paulo, p. 34-51. Disponível em: <https://seer.casperlibero.edu.br/index.php/libero/article/view/1367>
- _____. Entre a Escrita e a Interatividade: Investigações para um Roteiro Interativo. **Intercom**, 2021. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt5-ci/luciano-marafon.pdf>
- _____; ARAUJO, Denize. O Cinema-Game: Relações Entre Cinema Expandido, Interatividade e Videogame. **Revista Comunicação & Informação**. Goiânia, GO, v. 25, 2020, pp. 1-18.
- MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck. **O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. **Entre cinema e arte contemporânea**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 17, 27 p. 27-40, jun. 2009. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/2093>
- _____. **Cinema em trânsito**: Cinema, arte contemporânea e novas mídias. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011.

Filmografia sugerida

- #5 Calls. 2013. Giuliano Chiaradia.
33. 2002. Kiko Goifman.
- [LoveStoryProject]. 2007. Florian Thalhoffer.
- Björk: Stonemilker. 2015. Andrew Thomas Huang.
- Dashcam, 2021. Rob Savage.
- eXistenZ. 1999. David Cronenberg.
- Host. 2020. Rob Savage.
- Journey to the End of Coal. 2008. Samuel Bollendorff e Abel Ségrétin.
- Passaporte Húngaro. 2003. Sandra Kogut.
- Ressaca. 2008. Bruno Vianna.
- Rua de Mão Dupla. 2004. Cao Guimarães.
- The Congress. 2013. Ari Folman.

Cronograma

- 22/10 Aula 1:** Apresentação da disciplina, cronograma, bibliografia e métodos avaliativos. Apresentação da turma. Introdução às mídias interativas para o audiovisual.
- 29/10 Aula 2:** Leitura e conversa: PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Kátia (Org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa Livraria, 2009, pp. 21-45.
- 05/11 Aula 3:** Leitura e conversa: PAZ, André; JUCÁ, Mayra. O cenário inovador das narrativas interativas e imersivas. In: PAZ, André; GAUDENZI, Sandra. (Orgs) **Bug: narrativas interativas e imersivas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Automática, 2019.
- 12/11 Aula 4:** Continuação da aula anterior.
- 19/11 Aula 5:** Leitura e conversa: MARAFON, Luciano; ARAUJO, Denize. O Cinema-Game: Relações Entre Cinema Expandido, Interatividade e Videogame. **Revista Comunicação & Informação**. Goiânia, GO, v. 25, 2020, pp. 1-18.



UFES

26/11 Aula 6: Leitura e conversa: MANOVICH, Lev. O banco de dados. **Revista Eco Pós**, V. 18, N. 1, 2015.

03/12 Aula 7: Leitura e conversa: LEVIN, Tatiana. Do documentário ao webdoc: questões em jogo num cenário interativo. **Doc On-line**, n. 14, agosto de 2013, pp. 71 - 92.

10/12 Aula 8: Leitura e conversa: MARAFON, L.; ARAÚJO, D. O cinema das mídias digitais: o filme a partir do computador e do celular. **Libero**. n. 47, jan./abr. 2021, São Paulo, p. 34-51.

_____. Entre a Escrita e a Interatividade: Investigações para um Roteiro Interativo. **Intercom**, 2021.

17/12 Aula 9: Exercício. Desenvolvimento dos projetos para os trabalhos finais em grupos (conceitos, planejamento, cronograma e equipes). Entrega do artigo.

28/01 Aula 10: Exercício. Desenvolvimento de obra audiovisual interativa + memorial descritivo.

04/02 Aula 11: Exercício. Desenvolvimento de obra audiovisual interativa + memorial descritivo.

11/02 Aula 12: Exercício. Desenvolvimento de obra audiovisual interativa + memorial descritivo.

18/02 Aula 13: Apresentação e debate sobre os projetos finais.

25/02 Aula 14: Apresentação e debate sobre os projetos finais.

11/03 Aula 15: Encerramento da disciplina. Prova final.