



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> 17/07/2023			
<b>Docente Responsável:</b> Felipe Campo Dall'Orto			
<b>Qualificação / link para os Currículos Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/2689031898722922">http://lattes.cnpq.br/2689031898722922</a>			
<b>Disciplina:</b> Infografia e Videografismo			<b>Código:</b> COS 11337
<b>Período:</b> 2023/2			
<b>Pré-requisito:</b>			<b>Carga Horária Semestral:</b> 60h
<b>Créditos:</b> 4	<b>Distribuição da Carga Horária Semestral</b>		
	<b>Teórica</b>	<b>Exercício</b>	<b>Laboratório</b>
	15	15	30
<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>• Apreender 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>
------------------------------

- Imagem, cinema e formatos;
- Multidisciplinaridade, simultaneidade e pensamento;
- A visualidade gráfica e os experimentalismos.
- História, teorias e linguagens da animação;
- Técnicas de animação bidimensional e tridimensional;
- Estruturas narrativas e estilísticas da animação;
- A industrialização da animação e as animações contemporâneas independentes.
- Rompimentos com as linguagens tradicionais audiovisuais;
- Linguagem, identidade visual e uso prático do videografismo;
- Cinema e cultura digital.

**Metodologia:**

Aulas expositivas dialogadas, realização de exercícios práticos, exibição de curtas de animação e produção de animação.

**Critérios/Processo de avaliação da aprendizagem:**

- Atividade 01: Elaboração de roteiro e projeto de animação (5,0 pontos)
- Atividade 02: Produção da Animação (5,0 pontos)

**Bibliografia básica:**

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:** Apresentação do curso: ementa, objetivos, programa e critérios de avaliação. Princípios da animação.

**Aula 2:** Paradigmas da Imagem. Cinema e formatos.

**Aula 3:** Multidisciplinaridade, simultaneidade e pensamento..

**Aula 4:** Narrativas visuais: Quadro de Ideias.

**Aula 5:** Exercício prático: Roteiro de animação.

**Aula 6:** História e linguagem: das animações tradicionais às contemporâneas.

**Aula 7:** História e linguagem: técnica e estética.

**Aula 8:** Técnicas de animação bidimensional e tridimensional: Construção de personagens.

**Aula 9:** Animação digital.

**Aula 10:** Exercício prático: plano de animação.

**Aula 11:** Identidade visual, videografismo e vinheta. Produção da animação.

**Aula 12:** Novas perspectivas da animação. Produção da animação.

**Aula 13:** Montagem.

**Aula 14:** Montagem.

**Aula 15:** Apresentação e entrega das animações.