

**Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes**

**Projeto Pedagógico do Curso de
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS
(REUNI)**

COMISSÃO DE CRIAÇÃO DO CURSO:

**Ana Lúcia Menezes de Andrade – Presidente (FTC / EBA)
Francisco Carlos de Carvalho Marinho – Vice-Presidente (FTC / EBA)
Antônio César Fialho de Sousa (FTC / EBA)
Jalver Machado Bethônico (DES / EBA)
Paulo Baptista (FTC / EBA)
Wagner Meira (DCC / ICEX)**

**Belo Horizonte,
04 de dezembro de 2008.**

ÍNDICE

1 – INTRODUÇÃO	4
1.1. PORTARIA DA COMISSÃO DE ELABORAÇÃO DO PROJETO DO CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS.....	4
1.2. HISTÓRICO E ORIGEM DA PROPOSTA DE CRIAÇÃO DO CURSO	5
1.3. VOCAÇÃO	6
2 – CONCEPÇÃO, DIRETRIZES, ESTRATÉGIAS E METODOLOGIA	8
2.1. CONCEPÇÃO	8
2.1.1. Contexto.....	8
2.1.2. Definição	10
2.1.3. Finalidades e objetivos.....	11
2.1.4. Percursos	12
2.1.5. Dinâmica curricular	12
2.1.6. Eixos norteadores	12
2.1.7. Articulação com outras áreas do conhecimento.....	14
2.1.8. Articulação acadêmica – tripé: ensino, pesquisa e extensão	14
2.2. DIRETRIZES.....	15
2.3. ESTRATÉGIAS E METODOLOGIA.....	16
3 – PERFIL DO CURSO E DO EGRESSO	22
3.1. PERFIL DO CURSO	22
3.2. PERFIL DO EGRESSO	23
3.2.1. Habilidades e competências gerais:.....	23
3.2.2. Habilidades e competências específicas:.....	23
3.3. ATUAÇÃO NO MERCADO DE TRABALHO	24
4- ESTRUTURA CURRICULAR	26
4.1. CONDIÇÕES DE INGRESSO.....	26
4.2. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO	26
4.2.1. Quanto à forma de apresentação pelos alunos.....	26
4.2.2. Quanto à forma de avaliação pelos professores e/ou alunos	26
4.3. QUANTO À INTEGRALIZAÇÃO	27
4.4. QUANTO AOS PERCURSOS.....	28
4.5. FORMAÇÃO COMPLEMENTAR	28
4.5.1. Formação Complementar Pré-Estabelecida	28
4.5.2. Formação Complementar Aberta	29
4.5.3. Formação Livre	29

4.6. QUANTO À MODULARIDADE DAS DISCIPLINAS	30
4.7. QUANTO ÀS OUTRAS ATIVIDADES CURRICULARES	30
4.8. DISCIPLINAS DO “COLAR”	32
5 – IMPLANTAÇÃO	34
5.1. ESTRUTURA DO COLEGIADO DE CURSO	34
5.2. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO DO CURSO	34
5.2.1. Acompanhamento do Aluno	34
5.2.2. Avaliação do Curso	34
5.3. VIABILIZAÇÃO DO CURSO	35
5.3.1. Da demanda docente	36
5.3.2. Do espaço físico, equipamentos e mobiliários	37
5.3.4. Da infra-estrutura de técnicos-administrativos	38

1 – INTRODUÇÃO

1.1. PORTARIA DA COMISSÃO DE ELABORAÇÃO DO PROJETO DO CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

O Diretor da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Professor Evandro José da Cunha Lemos, através da Portaria N°. 068/07-EBA, de 24 de outubro de 2007, instituiu Comissão destinada à elaboração do Projeto do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da UFMG, composta pelos seguintes membros: Prof^a Ana Lúcia Menezes de Andrade, Chefe do Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema (FTC/EBA); Prof. Francisco Carlos de Carvalho Marinho, Sub-Chefe do Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema; Prof. Antônio César Fialho de Sousa, Coordenador da área de Cinema de Animação do FTC; e Paulo Baptista, Coordenador da área de Fotografia do FTC, sob a presidência do primeiro e vice-presidência do segundo. Também fizeram parte da comissão os Profs. Jalver Bethônico, Chefe do Departamento de Desenho da EBA e Prof. Wagner Meira do Departamento de Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas (DCC/ICEx). É importante ressaltar ainda o auxílio vital de toda a equipe do REUNI, principalmente através de Francys Silva Araújo.

A partir da instituição da Comissão pelo diretor, foram realizadas reuniões buscando-se estabelecer as diretrizes para a implantação do novo curso da EBA, dentro das diretrizes do Projeto REUNI da UFMG. Os professores do Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema da EBA tiveram conhecimento das reuniões realizadas pela Comissão que sempre esteve aberta a quaisquer sugestões, críticas e idéias pertinentes. Nesse sentido, os Profs. Maurício Silva Gino e Heitor Capuzzo Filho (FTC/EBA) colaboraram com sugestões e críticas. Antes da devida aprovação pela Câmara Departamental, houve uma apresentação em Assembléia Departamental, onde todos puderam conhecer melhor a proposta da Comissão e o conteúdo do Projeto Pedagógico do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.

Serviram de referência para formatação do Projeto os Parâmetros Curriculares Nacionais, as Instruções Gerais para Montagem de Processos da PROGRAD / UFMG / 2008 (Prof^a. Cristina Miranda), o Projeto Pedagógico do curso do Bacharelado em Sistemas de Informação do ICEx/UFMG, o Projeto de Reformulação do Curso de Artes Visuais da EBA/UFMG e a Resolução N°. 10, de 27 de junho de 2006, do Ministério da Educação, Conselho Nacional de Educação, Câmara de Educação Superior, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação de Cinema e Audiovisual – devido à especificidade em Animação e Artes Digitais, esta última proposta serviu apenas como base, sendo que a Comissão teve que adaptar as diretrizes sugeridas.

1.2. HISTÓRICO E ORIGEM DA PROPOSTA DE CRIAÇÃO DO CURSO

O curso de Belas Artes da UFMG nasceu em 05 de abril de 1957, como curso na Escola de Arquitetura. Quase 11 anos depois, em 28 de janeiro de 1968, foi instituída a Escola de Belas Artes que, aprovada pelo Decreto nº. 62.317, passou a constituir-se numa Unidade Acadêmica autônoma da UFMG, com Bacharelado em Belas Artes. A Escola só mudou para um prédio próprio, em 1972, no Campus Pampulha, construído especialmente para abrigá-la.

Em 1969, o Colegiado de curso propôs e aprovou um novo currículo, com duas áreas, precedidas por um ciclo comum: a de Artes Plásticas e a de Cinema. A área de Cinema deveria ter a duração de quatro semestres, organizados em torno de três disciplinas básicas: *Linguagem e História*, *Técnica* e *Cinema de Animação*. Para a época, a proposta era muito avançada e acabou fazendo com que o Colegiado voltasse atrás e a rejeitasse. O Cinema ficou reduzido a apenas duas disciplinas de caráter optativo.

Em 1971, foi implantado o Departamento de Comunicação Visual, que passou a se chamar Departamento de Fotografia e Cinema, em 1975. Já em 1976, os professores do Departamento tentavam criar uma habilitação em Cinema, projeto que não chegou a bom termo, por dificuldades com a direção da Escola e com os Departamentos de Desenho e de Artes Plásticas.

Em 1978, foi enviado ao Conselho de Graduação da UFMG um projeto de reforma curricular, que propunha oito habilitações para o curso de Belas Artes: Desenho, Pintura, Gravura, Escultura, Artes Gráficas, Tapeçaria e Cerâmica, Azulejaria e Audiovisual.

Em 1979, foi encaminhado novo projeto de reformulação curricular para o curso de Belas Artes, destacando-se que, na nova proposta, a preocupação principal era a de *reduzir a descontinuidade na aquisição dos conhecimentos necessários ao estudante de arte*. Nessa versão, a proposta era a de que houvesse apenas um curso de Bacharelado em Artes Plásticas, com dez áreas de concentração, compostas pelas oito anteriores, além de Restauração de Pinturas e Esculturas e Teatro de Bonecos, incluídas em função de vários professores da EBA/UFMG atuarem nestas atividades. Foram instituídos os ateliês, em quatro semestres obrigatórios de 300 horas cada. Para cada área de concentração, havia uma disciplina introdutória correspondente, na qual eram fornecidos os conhecimentos básicos específicos. O aluno deveria totalizar 2.295 horas de disciplinas obrigatórias, 180 horas de complementares obrigatórias e 60 horas de eletivas, perfazendo 2.535 horas. O Conselho de Graduação aprovou apenas a implantação dos ateliês nas quatro modalidades já existentes, ou seja, Desenho, Escultura, Gravura e Pintura.

Na década de 1980, foi feito um convênio entre o Centro Técnico Audiovisual (CTAv) e o *National Film Board of Canada* (NFB), que resultou na formação de um Núcleo de Animação, composto por alunos e professores do Departamento. Logo em seguida, foi criada, no Bacharelado em Belas Artes, a habilitação em Cinema de Animação, única no Brasil até os anos 2000 – um passo fundamental para o crescimento da área de Cinema junto à Escola de Belas Artes. Desde então, o Cinema de Animação vem sendo uma concorrida habilitação na EBA, responsável pela escolha de quase metade dos egressos no curso de Artes Visuais, devido à formação de profissionais de destaque no mercado audiovisual e pela produção de filmes de graduação premiados em diversos festivais nacionais e internacionais.

Em 1998, a EBA incorporou o Curso de Graduação em Artes Cênicas, como parte do Departamento de Fotografia e Cinema que, então, passou a se chamar Fotografia, Teatro e Cinema.

Em 2001, iniciaram os trabalhos de discussão para uma reformulação do currículo do Bacharelado, que teve como resultado um projeto colocado em funcionamento a partir de 2006. O novo currículo estabelecia que os alunos se formassem em Artes Visuais e, ao invés dos dois anos de formação básica para todas as habilitações, especificava apenas um ano de básico, sendo que nos outros três anos, os alunos seguiriam os percursos de cada habilitação escolhida. Até 2008, o curso de Artes Visuais contou com as seguintes habilitações: Cinema de Animação, Desenho, Artes Gráficas, Escultura, Gravura e Pintura.

Em 26 de setembro de 2007, conforme decisão da Câmara Departamental, o DFTC propôs, como adesão ao REUNI, a criação do curso de Animação e Artes Interativas que, após reuniões da Comissão destinada à elaboração do Projeto do novo curso, passou a ser denominado de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD). Tendo como unidade sede a Escola de Belas Artes da UFMG, o novo curso pretende contar com a participação da Escola de Música e com o Departamento de Ciência da Computação do Instituto de Ciências Exatas da UFMG (DCC/ICEx). Com duração de integralização do curso prevista para quatro anos, o horário de funcionamento, a princípio aprovado como diurno, foi posteriormente alterado para noturno. O número de entrada de alunos também foi modificado de 70 para 40 alunos anuais. Além disso, a previsão de início para o ano de 2010 foi antecipada para 2009.

Este curso foi estruturado a partir das vertentes: Cinema de Animação – por sua história e tradição junto à Escola de Belas Artes – e Artes Digitais – que trata do grande campo emergente transdisciplinar das artes interativas produzidas e/ou mediadas pelos sistemas computacionais. Nesse sentido, o curso contempla, em seu ciclo básico, algumas disciplinas comuns do curso de Artes Visuais.

Portanto, a proposta de criação do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) teve sua origem na necessidade de expansão da habilitação em Cinema de Animação do Curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes. A inclusão de um percurso em Artes Digitais foi consequência da necessidade de suprir um espaço vazio existente na UFMG nesta área, embora já houvesse um grupo de professores com pesquisas na Pós-Graduação em Artes Visuais da EBA. Não obstante, um pungente desejo dos alunos da graduação que optavam pela habilitação em Cinema de Animação, principalmente em relação a formações complementares para jogos computacionais e mídias interativas já refletia a crescente demanda da sociedade por uma graduação voltada para a área de Artes Digitais. Houve, também, por parte da EBA e do DCC, encontros preliminares para a implementação do que poderia ser uma formação complementar em jogos.

Nesse sentido, já estava visível a necessidade de ampliação da área de Cinema de Animação para um novo horizonte artístico-tecnológico: a transformação, por completo, da habilitação atual em um novo curso na EBA, condizente com o potencial propiciado pelas tecnologias artísticas contemporâneas da era digital, aliadas ao expressivo e fascinante universo criativo que é a arte da animação.

1.3. VOCAÇÃO

O CAAD tem vocação transdisciplinar, capaz de articular várias áreas dentro da Escola de Belas Artes, como Fotografia, Pintura, Escultura, Artes Gráficas, Artes Cênicas e Dança (novo curso em implantação). Além do viés articulatório dentro do campo das artes, o curso nasce conectado a um espectro variado de campos do conhecimento. A participação efetiva do DCC e de disciplinas voltadas para práticas de computação é uma prova incontestável das possíveis interfaces disciplinares que o curso é capaz de estabelecer.

O CAAD tem também vocação para a flexibilização curricular e, talvez mais importante ainda, tem vocação adaptativa, ou seja, capaz de absorver as transformações na área de conhecimento. A estrutura curricular do curso foi pensada de maneira a maximizar a flexibilização e facilitar a introdução de tópicos, temas, conteúdos e práticas através de atividades em módulos.

Inovação e criatividade são outras vocações iminentes, tanto sob o aspecto das pedagogias e metodologias de aquisição, difusão e geração de conhecimento, quanto para o resultado de tais pedagogias; ou seja, formação de cidadãos inventivos e capazes de induzir na sociedade, através de seu trabalho, posições mais críticas e criativas.

Atitude provocativa é mais uma das vocações do CAAD. Como atitude provocativa entende-se a ação mobilizadora em todo o contexto ao qual o curso está conectado internamente à UFMG, no que toca às induções de novas formas de articulação criativa entre áreas distintas da universidade. Externamente à UFMG, no que tange às várias formas de inclusão social e aproximação dos cidadãos através da linguagem universal da arte, principalmente quando realizada em meios que têm o potencial de atingir todo o globo terrestre, como a internet.

Pode-se dizer que o CAAD ainda tem uma vocação para a socialização na produção, difusão e aquisição do conhecimento. As metodologias adotadas na graduação vão procurar privilegiar formas coletivas e colaborativas de aquisição e difusão de conhecimento. A rede mundial de computadores, a internet, é o meio natural e adequado para a divulgação dos trabalhos realizados pelos alunos, propiciando assim multiplicação dos efeitos do Curso.

2 – CONCEPÇÃO, DIRETRIZES, ESTRATÉGIAS E METODOLOGIA

2.1. CONCEPÇÃO

2.1.1. Contexto

O curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) está baseado em uma complexa rede de conhecimento gerada a partir da emergência das mídias interativas computacionais, em meio à revolução social operada pelas redes de tecnologias de informação. As tecnologias digitais baseadas em sistemas computacionais interativos possibilitaram o surgimento de novas linguagens e formas de expressão artística bem demarcadas em relação ao campo das artes de até então. A emergência de linguagens multimidiáticas imersivas, interativas e multimodais, bem como as profundas transformações ocorridas na área do Cinema de Animação, aparecem no contexto das mudanças causadas pela “era digital”. Essas transformações no Cinema de Animação advêm da democratização dos meios de produção, com mais fácil acesso pelos produtores independentes, e do grau de eficiência expressiva possibilitado pelas ferramentas e tecnologias de produção.

Embora inscrito nas profundas transformações da comunicação e da arte geradas, em grande parte, pelo avanço da tecnologia digital, o curso persegue uma formação teórica forte suficiente para um embasamento crítico e reflexivo de seus alunos.

Cabe ressaltar novamente que o CAAD foi concebido a partir da experiência da habilitação em Cinema de Animação, levando-se em consideração os seus aspectos positivos e negativos, em relação às demandas contemporâneas de mercado, buscando uma atualização de conteúdos, metodologias e procedimentos que nasceram a partir do desenvolvimento das novas linguagens e das formas de expressão baseadas em ferramentas e meios digitais.

A idéia expandida de animação é o conceito chave que envolve os dois percursos expressos no título do curso “Cinema de Animação e Artes Digitais”. Arte e ciência sempre estiveram juntas em seu sonho de criação, da martelada de Miguelangelo, em sua obra *Moisés (“Parla!”)*, até a robótica que persegue a criação de verdadeiros autômatos independentes. É oportuno lembrar que a arte robótica é um recente campo do conhecimento que nasce dessa interlocução. Os robôs pintores do artista Leonel Moura¹ são exemplo dessa interlocução inovadora. Das imagens sintéticas às interfaces inteligentes, as artes do movimento afirmam sua existência como modelos de mundos possíveis.

O Cinema de Animação parte do pressuposto de que se deve registrar uma sucessão de imagens individuais para representar o movimento. Entretanto, essas

¹ “Robots are more than simple machines to help or entertain us. Robots are a new kind of life that is here to stay, evolve and challenge humanity in multiple fashions. They may seem primitive and clumsy, but that is normal if we consider that their process of evolution just started. Actually that process can be compared to the Cambrian explosion when Earth was 'suddenly' occupied by bizarre life forms, most with strange shapes and feeble sustainability, but that drove the course of evolution. Robots are not far from that, rehearsing the first attempts to its existence. Currently, we are the solely agents of that evolutionary course. But soon robots will be able to acquire their own freewill and be detached from us. We shouldn't fear that moment. On the contrary, the emergence of a new kind of life form, as much or more intelligent than humans will boost our own evolutionary process and help to expand the available intelligence in the planet” (<http://www.leonelmoura.com>).

imagens são seqüenciais e articuladas entre si, para sugerir o deslocamento físico de personagens e/ou objetos, de modo que a variação rítmica deste movimento explicita a personalidade de figuras desenhadas ou esculpidas, tanto analogicamente quanto digitalmente. Para sugerir a sensação de que personagens inanimados estejam imbuídos de “alma”, é necessário que o profissional dessa área domine os princípios físicos aplicados à chamada animação clássica e tenha uma metodologia precisa de trabalho, que privilegie os processos de observação, síntese e execução, através do planejamento e edição do ritmo, como prioridade para variar a distância entre cada posição criada, gradativamente, para o personagem que está sendo movimentado. Esses fundamentos são essenciais para o animador emular as leis físicas do mundo real, analisando os princípios por detrás das mecânicas do movimento aplicadas para a animação e interpretá-las na ação de objetos e desenhos de maneira convincente, plausíveis de acontecer. Nesse sentido, o animador utiliza os fundamentos como alicerce para desenvolver um estilo próprio de se expressar artisticamente e a satisfação profissional vem com a vontade de experimentar com a sintaxe desenvolvida pelos princípios da animação.

A partir de sistemas computacionais, nascem novas formas de animação procedural, fundamentadas em algoritmos especiais, como linguagens de expressão/produção. O termo animação (dar *anima*/alma a objetos inanimados) ganha outro espaço de desenvolvimento com os procedimentos maquinais de inteligência artificial que, hoje, vêm sendo largamente empregados em filmes de sucesso. O filme *O Rei Leão* (*The Lion King* – EUA – 1994), da Disney, tem cenas totalmente feitas a partir de procedimentos de inteligência artificial baseados em algoritmos de bando desenvolvidos por Craig Reynolds.

A base teórica em Cinema – história, linguagem e teorias cinematográficas – oferece ao profissional de Animação e Artes Digitais, além do conteúdo específico fundamental para se pensar e fazer cinema, o estímulo à consciência crítica necessária para elaboração de idéias, ponderando sobre a atividade artística e o papel do artista multimidiático na sociedade contemporânea. O artista se afirma como modelador de mundos virtuais (virtualidade como possibilidade ou alternativa), capaz de refletir sobre o mundo real.

Inserido no escopo da área de Artes, o curso foi engendrado no contexto de uma cultura emergente e singular pelas suas potencialidades expressivas e estéticas, fundamentadas, em grande parte, nas metodologias, procedimentos, práticas e reflexões oriundos dos desdobramentos tecnológicos e científicos que marcaram a era da sociedade da informação e comunicação em rede.

A expansão dos sentidos e da inteligência – marca indelével das tecnologias da inteligência – embasa a necessidade do fazer e pensar a arte do movimento sintético sob novas perspectivas. O conhecimento transdisciplinar se faz cada vez mais presente na cultura e na sociedade da informação. O curso de Cinema de Animação e Artes Digitais está inscrito nessas questões filosóficas e estéticas contemporâneas que colocam em xeque o fazer disciplinar solitário e compartimentado, marcadamente presente na história progressa das artes visuais.

As tecnologias de sistemas computacionais permitiram que o fazer artístico, principalmente aquele diretamente ligado às artes digitais, se tornasse mais difundido, seja pela facilidade (exequibilidade) de produção de conteúdo, seja pela democratização dos meios de produção. As redes sócio-informáticas, que se caracterizam como meio de difusão e, ao mesmo tempo, como repositório dinâmico de idéias e reflexões,

potencializam a idéia defendida pelo físico Feynmann, de que só se compreende aquilo que pode ser construído (aprender e compreender construindo e fazendo).

Portanto, o CAAD é um curso que reflete as grandes demandas de mercado e da academia. Pode-se dizer também que essas demandas são dos tipos esperadas e induzidas. As demandas esperadas são aquelas em que há uma expectativa já conhecida pelos requisitantes, como o mercado de atuação do egresso; por outro lado, as demandas induzidas são aquelas geradas pela inovação no conhecimento específico. Aqui, pode-se notar diferenças entre as demandas acadêmicas, ligadas à aquisição e difusão de conhecimento; as demandas de mercado, ligadas às aplicações dos conhecimentos gerados na academia; e as demandas induzidas, que sugerem inovação e descoberta no contexto acadêmico de pesquisa.

O poder das novas linguagens baseadas em sistemas computacionais e das atividades de produção na área de Cinema de Animação já são conhecidas por toda a sociedade. Conteúdos para internet, TV e Cinema cada vez mais lançam mão das chamadas imagens sintéticas, geradas por processos de animação ou por sistemas de Arte Digital. Exemplo disso é a enorme grade de programação das TVs dedicada ao Cinema de Animação, que, portanto, tem grande impacto na formação cultural dos espectadores. Crescente também é a produção de títulos hipermidiáticos de cunho pedagógico, seja na forma de *sites* ou mídias físicas, como DVDs e CDs. É patente o poder de sedução dos *games* e da indústria cinematográfica de animação que, cada vez mais, tem orçamentos astronômicos. Na indústria cinematográfica em geral, o peso da animação é avassalador. A grande maioria dos filmes premiados com Oscar – o maior prêmio da indústria – tem a animação como forma expressiva altamente significativa, seja em estrito senso, seja em termos de feitos visuais digitais.

As demandas esperadas da academia não apenas estão fundamentadas na elaboração de conteúdos multimidiáticos com fins didáticos, mas também há uma enorme demanda na pesquisa que usa recursos avançados de visualização.

Em termos mercadológicos é fácil verificar a crescente produção de conteúdos interativos para a *web* que necessitam de conhecimento artístico dentro do domínio dos novos meios de expressão.

Convém aqui lembrar as fronteiras entre a área de comunicação e a área artística. Embora trabalhando lado a lado, as abordagens são diferenciadas com relação às finalidades e metodologias das atividades. Comunicar não implica necessariamente fazer arte e vice-versa.

Não há como negar a falta de profissionais com sólida formação no mercado, uma vez que, no contexto da América do Sul, são praticamente inexistentes cursos de graduação com o perfil adotado pelo CAAD.

2.1.2. Definição

Em termos genéricos, o objeto do Curso pode ser expresso como “arte dos multimodos e multimeios sintéticos e dinâmicos produzidos e/ou exibidos em meios digitais ou sistemas computacionais interativos ou não”. Certamente, essa classificação é genérica em demasia para dar a exata dimensão do objeto constituído em um único corpo conceitual. Os hibridismos possibilitados pelas linguagens da animação, poéticas digitais e computacionais são muitos e variados, desde a concepção e produção de um filme

animado ou de um *game*, até instalações computacionais performáticas sonoras acionadas por dispositivos digitais eletrônicos, por exemplo.

2.1.3. Finalidades e objetivos

O objetivo fundamental do curso é a formação de um cidadão habilitado e capacitado para criação, crítica, produção e difusão de conhecimento prático e teórico no campo do Cinema de Animação e das Artes Digitais. O curso tem também como finalidade estabelecer e institucionalizar uma área emergente do conhecimento e do fazer artísticos dentro dos quadros da UFMG, bem como induzir pesquisas nessa grande área transdisciplinar de conhecimento. Outro objetivo é a ligação direta da academia com a sociedade, através da produção e difusão de conhecimento via redes digitais de informação, cujas bases tecno-informacionais crescem aceleradamente.

A finalidade institucional do curso é preencher um espaço, no contexto da sociedade e dos meios acadêmicos, ainda inédito em termos nacionais, colocando a UFMG em patamares de excelência e de ponta no cenário internacional.

O curso irá viabilizar uma melhoria da infra-estrutura de ensino que também pode ser convertida em suporte para as áreas de pesquisa e extensão. Exemplo disso é a criação de um laboratório avançado de pesquisa em *software* livre, que terá uma importantíssima participação no sentido de articular graduação, pós-graduação e extensão. O papel do laboratório é a indução de linhas de pesquisa em desenvolvimento de *software* livre, como, por exemplo, aplicativos de produção para a área contextualizada pelo CAAD, ao nível da graduação, e áreas correlacionadas às tecnologias utilizadas pelas linguagens digitais. Há áreas de conhecimento de ponta, de outros campos, diretamente correlacionadas com o contexto cognitivo do CAAD, como, por exemplo, visão computacional, computação emotiva, computação evolucionária, vida artificial, para ficar em alguns poucos exemplos.

Além disso, o curso irá desenvolver atividades complementares envolvendo setores da sociedade extra-academia, no sentido da inclusão digital – acolhimento de saberes diferentes daqueles gerados dentro da academia. A troca permanente de conhecimento entre a sociedade e a academia diminui as assimetrias culturais e profissionais, tanto sob o aspecto da regionalidade quanto sob os aspectos objetivos de conhecimento prático e teórico.

O CAAD promoverá a internacionalização efetiva do ensino de graduação, através de disciplinas e atividades que conectem alunos de graduação da UFMG a vários outros de instituições internacionais. Como exemplo, podem ser citados os acordos que estão sendo implementados, nesse sentido, com a *New York State University at Buffalo – Department of Media Study*, nos EUA, e com a *Lincoln University – Lens Media Department*, na Inglaterra.

O CAAD tem como um de seus pressupostos promover relações diretas com a área de Exatas, mais particularmente a área da Ciência da Computação, seja no desenvolvimento de ferramentas de produção multimídia ou no desenvolvimento de pequenos sistemas computacionais, programados em linguagens variadas. Essa aproximação também será instituída por meio de uma formação complementar pré-estabelecida em jogos, capacitando egressos de ambos os cursos para este crescente mercado.

2.1.4. Percursos

Pode-se dizer que Curso tem três percursos, sendo dois percursos com matrizes marcadas e um percurso com perfil híbrido. São eles: Cinema de Animação, Artes Digitais, como explicitado no próprio nome do curso, e percurso Híbrido. Esse último é um percurso entrelaçado, compartilhado e articulado pelos dois primeiros. Esse hibridismo diferencia o profissional egresso do curso como um profissional mais eclético e adaptado às condições tanto para o exercício profissional de mercado quanto para o perfil da academia, cada vez mais transdisciplinar. Adiante, serão explicitadas as diferenças que especificam os percursos. Além dos percursos descritos acima, há uma Formação Complementar Pré-Estabelecida em Jogos entre a EBA e o ICEX. Essa formação prevê cinco vagas para cada instituição. As disciplinas e o escopo da formação complementar serão descritos mais adiante.

2.1.5. Dinâmica curricular

A concepção geral do curso está fundamentada em uma estrutura curricular dinâmica, consoante com a rapidez dos desenvolvimentos de novas linguagens multimidiáticas e com as novas formas de expressão do Cinema de Animação. Para tanto, as diretrizes e estratégias foram concebidas para garantir à estrutura curricular grande capacidade de adaptação à velocidade de mudanças de ordem teórica e prática, advindas das formas emergentes de expressão estética criadas, principalmente, em função das possibilidades geradas pelas tecnologias digitais. Desse modo, a estrutura geral do curso deve ser flexível, modular e adaptativa:

- flexível na concepção dos percursos possíveis;
- modular na formulação de sua rede curricular;
- adaptativa às mudanças e variações da área de conhecimento;

2.1.6. Eixos norteadores

Os tópicos abaixo constituem os grandes eixos conceituais e metodológicos estruturantes do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. As disciplinas da grade curricular, conforme Formulário 01, pertencem a um ou mais eixos, a saber:

- **Crítico-Reflexivo**

Eixo que trata da base teórica fundamental para o desenvolvimento conceitual e crítico do aluno.

- **Técnico-Operacional**

Eixo que trabalha a instrumentalização dos alunos no que tange ao aprimoramento de suas habilidades e formação de capacidades para projetos, desenvolvimento e implementação de obras de Cinema de Animação e Artes Digitais. Abrange predominantemente disciplinas práticas.

- **Experimental**

Eixo que propicia ao aluno a possibilidade de experimentar, explorar, inovar, forçar os limites próprios e os limites conceituais da área de conhecimento. Tal abordagem visa desenvolver a atitude pró-ativa e criativa dos alunos.

- **Autoral**

Eixo que permite ao aluno conceber, desenvolver e implementar seus projetos de obras e trabalhos individuais ou coletivos. Esse momento, no processo pedagógico, marca a capacidade articulatória, por parte do aluno, entre a base prática e conceitual.

- **Integrador**

Eixo concebido para o desenvolvimento de habilidades e capacidades de trabalho coletivo e colaborativo. Permite a articulação interdisciplinar de alunos e professores, valendo-se de recursos pedagógicos, como comunicação e produção via *web* (em várias modalidades), oficinas de trabalho coletivo e atividades laboratoriais compartilhadas com alunos da Pós-Graduação em Artes. Esse eixo ainda possibilita a proposição de atividades de extensão geradas a partir das pesquisas da pós-graduação e das demandas da graduação, como cursos, *workshops*, palestras, debates, mesas-redondas etc.

2.1.7. Articulação com outras áreas do conhecimento

Outro tópico que serve de parâmetro para o desenho geral do CAAD é a transdisciplinaridade – entendendo por transdisciplinaridade o conhecimento gerado por áreas distintas, porém articuladas, sendo que o resultado é maior que a soma das disciplinas constitutivas originais. O curso surge no momento de convergência de mídias informacionais em rede e, sendo assim, vem ocupar um espaço no campo do conhecimento que é sensivelmente transdisciplinar. Sua constituição como uma área de várias interfaces com outros campos do conhecimento permite que as diretrizes de flexibilização curricular sejam implementadas como estratégia imanente aos procedimentos pedagógicos próprios do curso.

A UFMG já tem se manifestado como uma instituição preocupada com a geração, difusão e aquisição de conhecimento transdisciplinar. Fato que comprova essa vocação é o fortalecimento do Instituto de Estudos Avançados Transdisciplinares (IEAT), criado em 1999, que vem articulando produção de conhecimento de ponta e excelência dentro dos quadros de pesquisa da Universidade.

Dessa forma, o curso nasce com o perfil de uma instituição voltada, cada vez mais, para uma cultura colaborativa e coletiva, sem, entretanto, diminuir as especificidades e individualidades da aquisição, geração e difusão do conhecimento.

O Curso proposto tem relações diretas com a área de exatas, mais particularmente a área da Ciência da Computação, seja na utilização de ferramentas de produção multimídia ou no desenvolvimento de pequenos sistemas computacionais, programados em linguagens variadas.

Além da articulação com o DCC, há enormes possibilidades de interlocução com a área de Letras (poesia digital, por exemplo), Comunicação Social e, ainda, com campos bastante diferentes, como Biologia, Psicologia, Matemática e Neurociências. Nas articulações entre Biologia, Arte e Computação existe o campo fértil da vida artificial. Importantes festivais de arte computacional e universidades internacionais já tratam da vida artificial como um tema corriqueiro das artes digitais. A Bioarte, a Arte Genética, e a Arte Robótica são manifestações já estabelecidas que comprovam e corroboram com as afirmações acima mencionadas. É importante ressaltar que as articulações citadas são embasadas por um conhecimento da Ciência da Computação que viabiliza a construção desses mundos sintéticos de simulação, imaginação e instauração de outros níveis de realidade.

Pela própria natureza interdisciplinar do curso, o estudante deve construir conhecimentos, competências e habilidades nas áreas de Ciência da Computação e em outras áreas complementares. Para o foco central de formação, que se constitui nas inter-relações dessas áreas, a organização curricular contempla o desenvolvimento de uma formação ao mesmo tempo técnica e humanística, geral e especializada. Na prática, o curso deve propiciar sólida formação básica em Computação e deve prover formação estética e habilidades técnicas, críticas e criativas.

2.1.8. Articulação acadêmica – tripé: ensino, pesquisa e extensão

Em termos de estrutura acadêmica, o CAAD tem como pressuposto a articulação do tripé: ensino, pesquisa e extensão. A estreita integração dessas atividades é

fundamental para o desenvolvimento e o andamento do curso. A graduação é fortemente afetada pelas pesquisas avançadas de pós-graduação, uma vez que os conteúdos programáticos estão intimamente ligados aos desenvolvimentos tecnológicos, principalmente da área da Ciência da Computação e às novas tecnologias e linguagens multimodais na área de Animação e de Artes Digitais. Da mesma forma, a relação com a extensão fica muito mais próxima, na medida em que os conteúdos programáticos têm um forte vínculo com as novas formas de comunicação das redes informáticas e com os conseqüentes conteúdos gerados pela dinâmica das redes. As trocas de conhecimento e informação com a sociedade, de uma maneira geral, são amplificadas pelas possibilidades de comunicação à distância. Isso significa que há forte potencial na capacidade de criar mecanismos de inclusão social que irão contribuir para a diminuição das assimetrias de desenvolvimento cultural regionais e assimetrias relativas às áreas de conhecimento em questão. Inserida no item de inclusão social, a escolha pelo horário noturno viabilizaria a absorção por uma demanda mais ampla, no que toca ao espectro sócio-econômico de seus alunos.

Sob o ponto de vista da estrutura curricular, o Curso opta por procedimentos de geração, transmissão e aquisição de conhecimento, fortemente embasados em propostas pedagógicas coletivas e colaborativas que já se fazem manifestar nas redes de conhecimento articuladas no espaço virtual. Nesse sentido, o laboratório de criação, desenvolvimento e produção de ferramentas e conteúdos para a área do CAAD exerce papel articulador fundamental, criando condições para pesquisa de ponta em Ciência da Computação com aplicações diretas para a área do CAAD, ao mesmo tempo em que conecta sua produção à enorme comunidade de *software* livre da rede.

2.2. DIRETRIZES

Devido às especificidades do Curso de Animação e Artes Digitais, que são mais abrangentes que a área de Cinema e Audiovisual, a Resolução Nº. 10, de 27 de junho de 2006, do Ministério da Educação, Conselho Nacional de Educação, Câmara de Educação Superior, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação de Cinema e Audiovisual, não contempla plenamente o perfil do CAAD. Essa proposta serviu apenas como base, sendo que a Comissão teve que adaptar as diretrizes sugeridas. O próprio nome “audiovisual” é restritivo e não abriga linguagens que se valem de formas de percepção/interação multimodais. Além de experiências sensoriais mais abrangentes, como tato e olfato, a percepção de estados bio-fisiológicos internos, como batimentos cardíacos, pressão sangüínea, sudorese, expressão facial, atividade neural e das pupilas etc., configuram-se como novas formas de interação entre homem e computador. Sendo assim, o escopo das diretrizes de Cinema e Audiovisual não contempla as novas linguagens e estruturas estéticas baseadas nas interações descritas acima. Outro fator que mostra que o CAAD não deve se ater integralmente às Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação de Cinema e Audiovisual diz respeito às novas formas de expressão artística baseadas em procedimentos algorítmicos. Disciplinas do CAAD, principalmente do percurso de Artes Digitais, estão voltadas a práticas de programação de computadores como atividades-objetivo. Desenvolvimento de aplicativos de arte computacional não se encaixam nas habilidades e competências estritamente relacionadas às Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação de Cinema e

Audiovisual. As Artes Digitais, longe da restrição audiovisual, conduzem a linguagens expandidas e diferenciadas.

Dentre os conteúdos específicos da área de atuação do CAAD, em relação aos conteúdos pertinentes às diretrizes do Cinema e Audiovisual, destacam-se os seguintes:

- estruturas computacionais interativas;
- estruturas computacionais imersivas;
- possibilidades de integração dos aplicativos artísticos com estados bio-fisiológicos monitorados por sistemas computacionais dedicados;
- aplicativos e linguagens baseados em personagens e objetos autônomos;
- aplicativos e linguagens baseados em inteligência artificial;
- grande capacidade de formulação de hibridismos;
- realidade expandida (articulação complexa entre realidade virtual e realidade empírica);
- aplicativos e linguagens baseados em sistemas adaptativos e evolutivos (estruturas artísticas auto-geradoras);
- narrativas auto-organizadas;
- criação e desenvolvimento de aplicativos de arte computacional;
- criação e desenvolvimento de interfaces multimodais.

Há, entretanto, vários pontos de ordem mais genérica que são compartilhados pelo CAAD e pelas diretrizes do audiovisual, tais como:

- os conteúdos e atividades curriculares deverão ser organizados e distribuídos ao longo do curso, de forma orgânica e integradora, e não como mera listagem de disciplinas e atividades desvinculadas umas das outras;
- a estrutura curricular deverá ser flexível o bastante para permitir ao estudante ser co-responsável pela construção de sua formação acadêmica;
- para tanto, recomenda-se um sistema de orientação acadêmica ou tutorial, de tal forma que o estudante tenha um interlocutor com o qual possa discutir suas opções;
- as questões teóricas, os exercícios de criatividade e de sensibilização artísticas e as práticas específicas da área do Cinema e do Audiovisual devem atravessar toda a estrutura curricular, superando falsas dicotomias, como: teoria e prática, técnica e estética, arte e comunicação;
- outros conteúdos complementares poderão enriquecer e diferenciar a formação de cada um dos estudantes, conforme as especificidades de cada projeto pedagógico e as preferências e talentos individuais;

2.3. ESTRATÉGIAS E METODOLOGIA

Para garantir que as diretrizes gerais possam ser seguidas adequadamente, faz-se necessária uma estratégia de implementação e funcionamento condizente com o desenho geral do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. Abaixo, estão listadas as ações que permitem com que o CAAD possa ser implementado dentro de sua proposta pedagógica explicitada anteriormente:

- **Como ser flexível**

A flexibilidade do curso diz respeito ao modo como os percursos podem ser articulados. Há, entre as duas extremidades mais marcadas – Cinema de Animação e Artes Digitais –, uma enorme variedade de possibilidades formativas. Esse termo intermediário foi nomeado de “percurso híbrido”. No percurso híbrido o aluno pode escolher quaisquer disciplinas dos percursos marcados, de acordo com a ênfase mais adequada às suas aspirações, habilidades e capacidades.

- **Como ser modular**

As disciplinas e as atividades são concentradas no tempo em módulos para que haja possibilidade de fácil inclusão de atividades geradoras de crédito na grade curricular, por exemplo, com a criação de disciplinas de até 60h. que ocupariam apenas 3 semanas de um professor ou artista visitante. A modularidade permite também que sejam criadas em tempo do curso soluções curriculares para conteúdos demandados pelas turmas que tenham perfil diferenciado, cujas expectativas também são diferenciadas. A modularidade permite ainda que o professor possa concentrar sua dedicação na pesquisa e em outras atividades, até mesmo outros módulos de conteúdo variável.

- **Como ser adaptativo**

Nesse sentido, coexistência e conexão entre o conhecimento prático e o teórico, cada vez mais, tornam-se questões imperativas. A adaptabilidade e modularidade são conceitos conexos dentro da concepção do CAAD. Novos conhecimentos gerados ao longo do processo de formação podem ser absorvidos, lançando-se mão dos recursos disponibilizados pelo REUNI, como contratação de professores/pesquisadores visitantes, profissionais de mercado com notório saber na área, e alunos de pós-graduação cujas pesquisas podem agregar conhecimento prático ou teórico para os alunos da graduação. As atividades geradoras de crédito também são elaboradas para que a adaptação ao conhecimento em contínua expansão possa ser absorvido pelo corpo docente e discente.

- **Como articular o tripé pesquisa-ensino-extensão**

É de extrema importância, mais uma vez, ressaltar que será criado um Laboratório de Desenvolvimento de *software livre* e de *código aberto* dedicado à pesquisa, ao ensino e à extensão. Esse laboratório terá como foco o desenvolvimento de sistemas e aplicativos voltados para projetos audiovisuais, de multimídia e arte computacional demandados pela área específica do domínio cognitivo do CAAD. O objetivo do laboratório, também, é fomentar a pesquisa em alto nível dirigida à pós-graduação, como forma de articular áreas específicas da Ciência da Computação, como Visão Computacional (de grande importância para as áreas de Artes Visuais e Música); Computação Emotiva (estritamente ligada aos processos de interação homem-computador, principalmente no campo das Artes Interativas); Inteligência Artificial (IA),

ligada aos campos das instalações de arte computacional, *games*, sistemas de produção de conteúdo pedagógico, entre outros; enfim, a pesquisa de novas ferramentas de produção audiovisual que contemplam a animação como base criativa. Esse laboratório visa ainda uma grande interlocução com a sociedade de uma forma geral, seja no nível regional, nacional ou mesmo internacional, pela natureza digital de seus conteúdos, facilmente “disponibilizáveis” nas redes informáticas. Tal prática potencializa as possibilidades de conexão e expansão das atividades geradoras de conhecimento nas áreas afins.

Outro viés articulador do tripé é a utilização de bolsistas de pós-graduação, tanto no laboratório como em sala de aula, participando das atividades de ensino, principalmente aquelas ligadas a processos coletivos de aquisição e difusão do conhecimento. Esses bolsistas poderão participar de projetos de extensão conexos à pesquisa e ao ensino, criando interlocução com as comunidades desenvolvedoras de aplicativos e ambientes de programação dirigido às áreas de Cinema de Animação e Artes Digitais. Essa atividade é de suma importância, pois permite ao curso adaptação, inovação e excelência nos usos e desenvolvimentos de processos, métodos e produtos diretamente conectados à área do CAAD, além de propiciar campo fértil para interlocução transdisciplinar.

- **Como ser transdisciplinar**

A modularidade e a adaptabilidade fornecem o campo de possibilidades curriculares para a agenda transdisciplinar. Ou seja, oficinas, módulos, pesquisa e produção colaborativa presencial ou à distância fornecem a base curricular em cujo espaço conceitual podem ser desenvolvidas atividades que articulam profissionais de vários campos do conhecimento.

Os conteúdos transdisciplinares são constituídos principalmente por temáticas e procedimentos integradores do conhecimento. Há vários temas e áreas do conhecimento que podem gerar atividades de integração, como, por exemplo, os seguintes:

- Animação – vida artificial – o conceito de animação (“dar alma a”) antes restrito ao mundo específico do cinema de imagens sintéticas, tem expandido seu espaço de problemas e sua fundamentação teórica e prática a partir de elementos advindos de outras áreas, como, principalmente, Ciência da Computação, Matemática e Biologia que, juntas, desenvolveram o campo da vida artificial, hoje amplamente empregada em instalações de arte computacional, *games*, e mesmo em animações cinematográficas. Exemplo disso são os filmes aplicativos de Craig Reynolds (ver: <http://www.red3d.com/cwr/>) e Karl Sims (ver <http://www.karlsims.com/>), cujo impacto gerou uma enorme demanda de conhecimento da área por parte de artistas espalhados por vários cantos do mundo. Hoje em dia, multiplicam-se os festivais que tratam especificamente do tema, como o festival Vida.

(ver: <http://www.fundacion.telefonica.com/at/vida/index.shtml>).

- Outra área integradora do conceito de animação é a idéia de animação procedural, fractal e algorítmica, que tem sua expressão na formalização multimodal de procedimentos matemático-computacionais – “*Design by Numbers*”. Artistas computacionais, como Ben Frey e Casey Reas, do Media Lab do MIT, criadores da linguagem de programação *Processing*

(*open source*) (ver: <http://www.processing.org/>) são exemplos de profissionais transdisciplinares que articularam ciência da computação, matemática e arte. O ambiente de programação desenvolvido por eles é especialmente concebido para levar aos artistas um conhecimento de programação que lhes permita desenvolver aplicativos de arte computacional.

- Animação Digital Interativa – a não-linearidade das narrativas trouxe à tona várias questões de ordem estética e textual. A textualidade hiper-midiática permite que novas formas de expressão formal de conceitos emirjam.
- *Games* – essa é uma área extremamente rica que abarca desde simuladores sofisticados, como “*Flight Simulator*” (ver: <http://www.microsoft.com/brasil/games/fs2006/>) e “*Spore*” (ver: <http://www.spore.com/ftl>) (simulador de mundos imaginários baseados em conceitos evolucionários da Biologia), “*Framsticks*” (ver: <http://www.framsticks.com/>), até jogos de pura imaginação, como “*Black & White*”, no qual são empregadas sofisticadas abordagens de inteligência artificial, como redes neurais artificiais;
- Ambientes multimídia para desenvolvimento de ferramentas pedagógicas – na mesma linha de *games*, nota-se uma interconexão entre jogos simuladores de atividades sócio-políticas que têm um papel importante na educação e formação de cidadania. Jogos, como “*Sin City*”, de Will Wright (ver: <http://simcitysocieties.ea.com/index.php>), são empregados em algumas cidades, como ferramenta pedagógica para comunidades representativas da sociedade poderem debater e simular os problemas de alocação de recursos para cidades;
- HCI – Interfaces multimodais – concepção, criação, desenvolvimento e produção de interfaces que permitem a expansão dos sentidos e da forma como são acionados (sensores e atuadores de visão em infra-vermelho, interfaces hápticas, experiência olfativa, dispositivos eletro-mecânicos). Essa gama de possibilidades abre espaço para a interlocução com outros campos do conhecimento de outras áreas acadêmicas, seja na forma de pesquisa ou participação com oficinas e módulos disciplinares na graduação;
- *Web Arte* – interação com setores da Comunicação, de Letras, Artes Visuais em geral, Ciência da Computação, Ciências Sociais, Ciências Políticas, entre outros;
- Processos colaborativos de produção de arte digital via rede – os processos colaborativos favorecem a indução do conhecimento transdisciplinar ou multidisciplinar ao articular pessoas de disciplinas, saberes e habilidades diferentes;
- Computação emotiva – um dos campos mais promissores em várias áreas do conhecimento, também se manifesta fértil na área de artes. A computação emotiva, ao captar, interpretar dados bio-fisiológicos dos espectadores, autores e interatores, traz novas dimensões para o conceito de autor, obra espectador na medida em que são não são somente computadas ações deliberadamente volitivas dos interatores, o

dado captado, oculto à consciência do interator, torna-se parte ativa e objetiva nos sistemas;

- **Como integrar prática e conhecimento teórico**

São muitas as disciplinas do CAAD que têm carga teórica e prática. Além disso, há disciplinas ministradas por professores com diferentes competências e habilidades em áreas distintas do conhecimento. O contato multidisciplinar é propício à reflexão teórica sobre as bases fundamentais das (trans)disciplinas em questão. Outras ações benéficas para o imbricamento prático-teórico são aquelas voltadas para o fomento de construção coletiva e colaborativa do conhecimento, tais como:

- conhecimento e prática coletivos e colaborativos;
- transdisciplinaridade;
- flexibilidade (currículo que permita uma formação plural e diversa do aluno);
- conectividade entre o fazer e o refletir nas práticas metodológicas e pedagógicas (simbiose entre conhecimento e prática);
- modularidade na rede curricular;
- eventos complementares ao currículo ordinário;
- ampliação da participação ativa dos alunos na aquisição e difusão de conhecimentos;

Já a compreensão da dinâmica do curso pode ser propiciada pela:

- Indicação dos tratamentos metodológicos a serem dados aos conhecimentos para garantir o equilíbrio entre a aquisição do conteúdo e as habilidades, atitudes e valores desejados para o aluno;
- Como norteamento geral, durante todo o período de sua formação, o aluno será estimulado a reflexões sobre o fazer artístico, considerado em seus múltiplos aspectos e tendências. Procedimentos, metodologias e práticas que se configurem como novidade pertinente ao curso deverão ser incorporadas ao conteúdo programático nos módulos. Essas são as principais razões da estrutura em módulos: capacidade de adaptação às mudanças que eventualmente surgirem no campo de conhecimento e de integração com as atividades curriculares;
- A relação de entrelaçamento entre teoria e prática é fundamental para o projeto pedagógico. Os exercícios, trabalhos e atividades serão sempre acompanhadas de discussões teóricas sobre o objeto de estudo. A participação de mais de um professor em algumas disciplinas explicita o caráter articulado e, às vezes, transdisciplinar, entre as atividades teórica e prática;
- Relação de forma geral das práticas ou dos formatos pedagógicos desejados como procedimentos para o curso (aulas expositivas, práticas laboratoriais e clínicas, oficinas, estudo orientado, trabalho final de curso, estágios, monografia etc.).

3 – PERFIL DO CURSO E DO EGRESSO

3.1. PERFIL DO CURSO

O perfil do Curso, aberto e articulado com diversos campos do conhecimento, permite que sejam realizadas conexões com várias outras unidades e departamentos da UFMG, seja no nível de ensino, pesquisa ou extensão.

Em uma primeira análise, pode-se vislumbrar conexões fortes com a grande área de Humanidades, como Comunicação Social, Letras, Música, entre outras. Entretanto, conexões também sólidas podem ser feitas com a área de Exatas, como a Ciência da Computação, por exemplo. A formação complementar pré-estabelecida em jogos (*games*) é um exemplo concreto de articulação entre Artes e Exatas. Os tempos da TV digital interativa chegam em meio a um processo já em franco andamento que é o fenômeno da convergência digital, operado principalmente na rede mundial de computadores, na qual se pode encontrar desde “rádios e TVs” convencionais até conteúdos altamente interativos e dinâmicos. O curso também está sintonizado com o fenômeno da convergência digital que poderá abrigar praticamente todas as mídias eletrônicas possíveis, incluindo o crescente mercado de telefonia móvel. Nesse contexto, o Curso deve fornecer subsídios para a formação do aluno, no sentido de ampliar suas habilidades e permitir que novas capacidades sejam articuladas.

Não é difícil imaginar um mercado de trabalho para o egresso do curso, quando se pensa na produção de conteúdo e prestação de serviços para a rede mundial de computadores. Além disso, há a demanda já consolidada e em franco crescimento de produção de conteúdo para as mídias tradicionais, como cinema e TV.

A área de animação no Brasil vem crescendo vertiginosamente nos últimos anos, com a ampliação de festivais internacionais e nacionais no país, como o consagrado Anima Mundi (RJ, SP, MG e PA) e o recente “Granimado” (RS), além da articulação formal de profissionais especializados, como a Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), Associação Curta-Minas, entre outros, que têm conseguido sólidos resultados para a expansão das atividades do animador profissional brasileiro. Vale citar o crescimento significativo de editais de incentivo à produção cultural do gênero animação e, mais importante, das políticas de reserva de mercado para a formatação de séries televisivas brasileiras nas TVs abertas e a cabo, o que amplia sensivelmente o campo de atuação de animadores, além das habituais inserções no mercado publicitário e para a rede mundial de computadores. É o caso do Projeto de Lei 1821/2003, do Deputado Vicentinho, que tramita na câmara e defende uma reserva de tela de TV para a animação nacional, inserindo a questão da formação de uma indústria de produção de animação genuinamente brasileira no âmbito político, onde, pela primeira vez, passou-se a discutir a obrigatoriedade da TV em reservar uma porcentagem da sua programação infantil para animação nacional. Além disso, há o recente debate sobre o Projeto de Lei 29 (PL 29), do Deputado Jorge Bittar, que fixa cotas obrigatórias de programação nacional na TV por assinatura, em que os canais devem cumprir três horas e meia por semana com programas feitos no Brasil, metade deles também de produção independente. Contudo, alguns canais estrangeiros a cabo já contam com produção brasileira em sua grade, como o Cartoon Network; além dos nacionais, como o Multishow e o Canal Brasil.

3.2. PERFIL DO EGRESSO

O egresso do CAAD deve possuir habilidades, competências e capacidades gerais que lhe permitam atuar eficientemente seja no mercado de trabalho ou mesmo na carreira acadêmica. Quanto à especificidade das habilidades, competências e capacidades, o CAAD destaca os seguintes pontos:

3.2.1. Habilidades e competências gerais:

- criatividade;
- senso colaborativo;
- sensibilidade crítica – capacidade de interpretação e reflexão sobre conteúdos e linguagens;
- domínio das linguagens – capacidade de análise e de síntese;
- descobrir relações e estabelecer deduções ou induções através de símbolos, lidando com fórmulas abstratas;
- raciocinar; compreender o que ouve, escuta ou lê; planejar; criar; resolver problemas;
- visão humanística;
- habilidade artístico-comunicativa;
- capacidade técnica;
- capacidade de auto-crítica;
- atitude pró-ativa para resolução de problemas;
- concepção inovadora diante de contextos diferenciados.

3.2.2. Habilidades e competências específicas:

- capacidade de desenvolver projetos de produção artística de diferentes gêneros e formatos, destinados a veiculação nas variadas mídias contemporâneas;
- capacidade de desenvolver pesquisas acadêmicas nos campos de linguagem audiovisual e mídias contemporâneas com enfoque em Artes Digitais e Animação;
- domínio dos processos de produção de CAAD da indústria de comunicação de massa;
- domínio das tecnologias, metodologias e procedimentos dos processos de criação, desenvolvimento e finalização de produtos da área do CAAD;
- capacidade de articular, de forma interdisciplinar, as diferentes áreas do conhecimento no campo artístico-midiático;

- capacidade de atuar em vários campos das Artes Digitais, tais como: Arte Evolucionária, Arte Procedural, Arte Algorítmica, Arte Cibernética, Arte Gerativa.

3.3. ATUAÇÃO NO MERCADO DE TRABALHO

Mais especificamente, o egresso é capaz de trabalhar em áreas, tais como:

- Animação publicitária e institucional;
- Animação autoral;
- Visualização científica;
- Cinema de arte e de entretenimento;
- Design artístico de *websites*;
- Design artístico de apresentações multimídia;
- Produção de conteúdo audiovisual, interativo ou não, para fins pedagógicos;
- Produção de conteúdo audiovisual, interativo ou não, para fins de entretenimento;
- *Games* (ligados a áreas de arte, entretenimento, comunicação e educação);
- Instalações interativas (arte, entretenimento, comunicação e educação);
- Efeitos visuais;
- Vídeo instalações com intervenções em tempo real;

Embora a formação preferencial do egresso seja híbrida, como já mencionado, é possível caracterizar três tipos de formação: Híbrida, Cinema de Animação e Artes Digitais. De acordo com o percurso escolhido durante sua formação, o aluno poderá atuar mais marcadamente em duas vertentes profissionais: Cinema de Animação e Artes Digitais.

- **Híbrida**

O curso irá formar artistas multimeios capazes de atuar em vários setores das mídias digitais e analógicas interativas ou não. O enfoque é amplo e abarca tanto aspectos do Cinema de Animação quanto de Artes Digitais. Pode, ainda, atuar como profissional em sistemas midiáticos híbridos, tais como: instalações, *games* e *websites* nos quais há entrecruzamento das características do Cinema de Animação e das Artes Digitais.

- **Cinema de Animação**

A ênfase é maior no campo da Animação, principalmente aquela ligada às narrativas lineares tradicionais. Pode atuar em funções como: diretor, diretor de arte, roteirista, animador 2D e 3D digital ou analógico, animador para visualização científica, iluminador digital, modelador, intervalador, *motion graphic designer*, *designer* de personagens, compositor de efeitos visuais, montador e editor, ilustrador cenográfico, executor de concepção de arte, *visual designer*.

- **Artes Digitais**

A ênfase é dada na criação, desenvolvimento e implementação de produtos multimodais, interativos e imersivos para os meios digitais cuja linguagem é predominantemente não-linear. Pode atuar em funções como: diretor, diretor de arte, roteirista, *game designer*, *webdesigner*, executor de concepção de arte para *games* e aplicativos de arte digital, desenvolvedor de pequenos aplicativos de arte digital, *designer* de interface homem-computador, ilustrador digital, *designer* de vídeo-instalações interativas, desenvolvedor de pequenos aplicativos multimidiáticos para educação, visualização científica, entretenimento e arte, modelador de mundos virtuais interativos.

4. ESTRUTURA CURRICULAR

4.1. CONDIÇÕES DE INGRESSO

O curso é noturno e tem entrada anual de 40 alunos.

Os candidatos fazem vestibular para ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da UFMG. Devido à falta de tempo para se aprimorar o ideal de provas específicas deste novo Curso, para o Vestibular 2009, foram decididas duas etapas: uma básica e outra com provas específicas de Filosofia e Português. A opção por Filosofia se deve pela necessidade de se verificar o potencial dos futuros egressos quanto a pensamento abstrato, conceitual e articulador de idéias; Português garantiria o mínimo de capacidade expressiva para a redação de roteiros e textos expressos em textualidades multimodais de hipermídia.

A partir de 2010, será acrescido às provas específicas do Vestibular para ingresso no curso de CAAD um exame de aptidão em desenho, dentro dos moldes do Curso de Artes Visuais.

Titulação a ser conferida ao formando:

Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

4.2. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Nas disciplinas, o procedimento de avaliação dar-se-á das seguintes formas:

4.2.1. Quanto à forma de apresentação pelos alunos

- trabalhos escritos em grupo ou individualmente, apresentados à turma, ao professor ou a ambos;
- trabalhos práticos feitos em grupo ou individualmente, apresentados à turma, ao professor ou a ambos;
- mostras presenciais (trabalhos práticos feitos em grupo ou individualmente) abertas ao público;
- mostras virtuais (*sites* de apresentação de trabalhos individuais ou em grupo);
- seminários;
- participação em eventos associados à disciplina ou ao módulo adequado.

4.2.2. Quanto à forma de avaliação pelos professores e/ou alunos

Na distribuição dos pontos, será considerado não só o resultado, mas todo o processo, observando-se:

- assiduidade;
- atuação pró-ativa;
- organização e participação nas formas coletivas de exercício prático-conceitual;
- produtividade, em termos individuais, conforme a expectativa do curso;
- relativização (normalização) em relação à turma;
- desenvolvimento pessoal, crescimento ou diferencial conquistado pelo aluno na atividade curricular.

No último semestre, haverá, ainda, o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que irá aliar suas reflexões às práticas exercidas. O trabalho final de curso consiste na elaboração de um projeto audiovisual ou de arte digital desenvolvido individualmente ou em grupo (desde que fique evidenciada a participação de cada membro para avaliação individual), acompanhado de monografia (relatório reflexivo sobre o processo de produção do produto final – filme, jogo, *web*, instalação etc.).

No percurso em Artes Digitais, o projeto começará a ser desenvolvido no Ateliê 1, tendo prosseguimento no Ateliê 2. O percurso em Cinema de Animação oferecerá ainda o Ateliê 3 para finalização e pós-produção de filme em animação, sendo que os ateliês anteriores serão de pré-produção e produção, respectivamente. A avaliação será feita por uma banca (formada pelo orientador e mais um professor) de defesa de monografia final de curso, acompanhada do trabalho artístico prático do aluno. Os ateliês, de caráter fundamentalmente prático, serão acompanhados por professores e monitores/bolsistas de pós-graduação, sendo um trabalho de orientação, com carga presencial mínima do professor em sala, uma vez que os alunos estariam em processo de realização, apresentando aos professores apenas resultados e dúvidas surgidas, em cronograma de tarefas pré-estabelecido. Esse trabalho será defendido publicamente.

4.3. QUANTO À INTEGRALIZAÇÃO

O curso está programado para ser integralizado no mínimo em 8 (oito) e no máximo em 13 (treze) semestres. O Bacharelado tem uma carga horária total de 2700 horas, perfazendo 180 créditos. Dessas, 2100 horas, ou seja, 140 créditos, são obrigatórios para o percurso de Cinema de Animação; 2085 horas, ou seja, 139 créditos, são obrigatórios para o percurso de Artes Digitais; e 1215 horas, ou seja, 81 créditos, são obrigatórios para o percurso Híbrido. O aluno tem por obrigação matricular-se em, no mínimo, 14 créditos por semestre.

O aluno deverá realizar 1215 horas de disciplinas obrigatórias comuns e poderá optar por concentrar-se nas disciplinas de Artes Digitais ou de Cinema de Animação, mas poderá, também, optar por disciplinas de ambas, realizando um percurso híbrido. Assim, o curso tem percentual da carga horária optativa de 22,22% para o percurso de Cinema

de Animação, de 22,78% para o percurso de Artes Digitais e 55% para o percurso Híbrido.

Na integralização de créditos, além das disciplinas, módulos e do TCC, serão consideradas outras atividades de ensino, pesquisa e extensão: atividades de laboratório; Cineclube UFMG; *workshops* e oficinas; festivais e exposições, grupos de pesquisa; laboratórios de produção; eventos acadêmicos; estágio, grupos de estudo; projetos de pesquisa e de extensão. O Colegiado de Curso deverá estabelecer os créditos que serão computados às atividades de acordo com sua relevância, carga horária e abrangência. No final do semestre, os alunos que desejarem integralizar créditos de atividades extracurriculares deverão encaminhar um relatório com comprovantes para avaliação do Colegiado.

4.4. QUANTO AOS PERCURSOS

O aluno ingressa no curso pelo percurso Híbrido, podendo optar pelos percursos marcados de Cinema de Animação ou Artes Digitais, como já reiterado.

O primeiro ano é básico. O aluno tem oportunidade de construir conhecimentos que serão necessários para sua formação, qualquer que seja sua opção posterior por um percurso específico. Ao final do segundo semestre, o aluno fará sua opção por um dos percursos oferecidos. O segundo ano é o intermediário, onde será feita a base mais específica para o percurso escolhido. O terceiro e quarto anos são de aprofundamento. O aluno sistematizará seus conhecimentos nas bases teóricas e os trabalhará integradamente ao processo artístico de ateliês. Em todos os percursos, as duas últimas semanas de cada semestre serão de preparação e mostra de trabalhos, tanto de alunos quanto de professores.

4.5. FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

4.5.1. Formação Complementar Pré-Estabelecida

Há uma formação complementar pré-estabelecida em Jogos (*Games*) entre a EBA e o ICEx. A demanda por formação em Jogos é grande e vem consolidar uma área na qual o DCC e a EBA (FTC) já articulavam. A formação complementar em Jogos permitirá ao egresso atuar no mercado como programador, analista e desenvolvedor de sistemas de jogos para computador e/ou consoles. Serão oferecidas, em um núcleo básico da formação complementar, as seguintes disciplinas:

DCC:

- Cálculo I - MAT 001;
- Geometria Analítica e Álgebra Linear - MAT 038;
- Matemática Discreta;
- Computação Gráfica;

- Inteligência Artificial para Jogos (dentro de Tópicos em Ciência da Computação)

***OBS:** As disciplinas Algoritmos e Estrutura de Dados I e Algoritmos e Estrutura de Dados II são disciplinas obrigatórias para o percurso de Artes Digitais. Matemática Discreta, Inteligência Artificial para Jogos (Tópicos) e Computação Gráfica são outras disciplinas do DCC que fazem parte da formação complementar pré-estabelecida. Cálculo I e Geometria Analítica e Álgebra Linear são disciplinas do ciclo básico do ICEX. No total, perfazem 330 horas. As 30 horas restantes para a formação complementar serão preenchidas com a disciplina Projetos Orientados de Jogos, cuja atividade será um projeto de jogo.

Oportunamente, caso se fundamente o curso de Audiovisual na FAFICH, poderá ser realizada uma formação complementar na área de Humanas, além de Inteligência Artificial no DCC, que já estão em processo de discussão.

Esses fatos são apenas indicativos de que o CAAD está aberto a propostas inovadoras de outros cursos ainda em fase de elaboração. A Comissão de criação do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais acredita que ainda poderá haver interfaces e conexões extremamente interessantes e proveitosas para os egressos. Nesse sentido, seria possível trabalhar com mais ênfase no que tange à flexibilização e à transdisciplinaridade. Contudo, os cursos aqui mencionados, até o presente momento, configuram-se apenas como horizonte promissor ou uma expansão futura possível, já que formalmente ainda não houve acordos que pudessem ser inseridos neste Projeto Pedagógico.

4.5.2. Formação Complementar Aberta

O aluno deverá procurar conteúdos fora de sua unidade para que o Colegiado aprove a adequação ou não da sua formação. O Colegiado poderá também orientar o aluno da formação complementar aberta. São 24 créditos exigidos para certificação da Formação Complementar Aberta. A Formação Complementar Aberta permite ao aluno selecionar atividades que ampliem sua formação em áreas próximas do campo do CAAD com a devida aprovação do Colegiado.

4.5.3. Formação Livre

O aluno poderá escolher as disciplinas que quiser, sem que haja relação pedagógica direta com qualquer diretriz. São exigidos três créditos e, no máximo, oito créditos para a integralização da Formação Livre. A Formação Livre permitirá ao aluno selecionar atividades que ampliem sua formação em quaisquer áreas de seu interesse.

4.6. QUANTO À MODULARIDADE DAS DISCIPLINAS

Em sua grande maioria, as disciplinas deverão ser ministradas em dias consecutivos, no horário de 18:30 às 22 horas, dividido em dois blocos com 10 minutos de intervalo. A carga horária das disciplinas inclui sábados na proporção de 15 aulas durante a semana para 3 aos sábados. O horário tutorado de sábado pela manhã é necessário para o desenvolvimento de trabalhos daqueles alunos que não possuem em casa a infra-estrutura tecnológica adequada. O sábado seria, também, para os alunos que trabalham durante a semana, o único horário disponível para reuniões em grupo. O Colegiado irá definir, em cada caso, o procedimento de complementação de créditos daqueles que não puderem comparecer aos sábados.

A modularidade das disciplinas permitirá a concentração dos alunos em uma atividade sem que seja preciso dividir sua atenção com outras. Novas estruturas de conteúdo concentradas no tempo, na forma de tópicos e eventos poderão ser encaixadas na rede curricular, atendendo às demandas e particularidades das turmas, à demanda externa da sociedade e acompanhando as novas possibilidades de linguagem advindas da dinâmica rápida de evolução dos meios de produção. Nos campos de conhecimento ligados aos processos informacionais e tecnológicos, as dinâmicas evolutivas serão uma constante. Com a modularidade, o CAAD será capaz de absorver a imensa quantidade de informação gerada em prazos curtíssimos pela sociedade digital.

Excepcionalmente, algumas disciplinas de módulos contíguos que utilizam a mesma sala, como, por exemplo, as disciplinas teóricas, poderão ser ministradas em dias alternados, conforme decisão do Colegiado de Curso e em comum acordo com professores.

4.7. QUANTO ÀS OUTRAS ATIVIDADES CURRICULARES

Com ênfase em atividades realizadas em grupos, o Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais apresentará diversas alternativas para o desenvolvimento teórico e prático do aluno.

As atividades poderão ser feitas em equipe ou individualmente. Atividades em equipe poderão ser realizadas com a supervisão de bolsistas de pós-graduação.

Serão posteriormente estabelecidas, por meio de resolução do Colegiado do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, as condições de atribuição de créditos (tempo mínimo de dedicação a estas atividades, número de créditos etc.) para as atividades complementares e outras com variação de carga horária.

A princípio, para a atividade Grupos de Estudo, seriam atribuídos, no máximo, três (3) créditos para a atividade, sendo que cada ano de atividade no grupo de estudo corresponderia a um (1) crédito. Como requisitos para obtenção desses créditos, seriam exigidos: avaliação prévia para aprovação do Colegiado de plano de trabalho, incluindo cronograma de atividades; apresentação de relatório final, avaliado e aprovado pelo orientador.

As atividades curriculares complementares atenderiam à diretriz de integração do tripé ensino-pesquisa-extensão. A classificação se daria do seguinte modo:

- **Iniciação à Pesquisa:** Participação em projetos de pesquisa conexos à área de Cinema, Animação e Artes Digitais, na qualidade de bolsista (ou voluntário) de pesquisa.
- **Palestras:** Temas variados referentes a Cinema, Animação e Artes Digitais (professores e artistas convidados).
- **Iniciação à Docência:** Exercício de monitoria (com ou sem bolsa) em disciplinas vinculadas ao CAAD, durante um semestre, com dedicação semanal de 12 horas.
- **Iniciação à Extensão:** Participação em projetos de extensão conexos à área de CAAD, na qualidade de bolsista (ou voluntário) de extensão. Como exemplo, pode-se citar: grupo para constante elaboração e atualização do *site* de pesquisa e extensão em Cinema de Animação “Quadro a Quadro” realizado junto à coordenação do Midia@arte - Laboratório Multimídia da EBA (ver: <http://www.quadroquadro.ufmg.br/>).
- **Participação em Eventos:** Participação em eventos de relevância relacionados com as áreas de Cinema, Cinema de Animação e Artes Digitais, que poderiam gerar 1 (um) crédito para cada participação que possa ser comprovada. Como exemplo, pode-se destacar: Festivais de Cinema – Eventos nacionais e internacionais, como o Anima Mundi e o Granimado.
- **Grupos de Estudo:** Atividades desenvolvidas em grupos de estudo, sob orientação de um professor (práticas ou teóricas) voltado à discussão crítica e pesquisa teórica.
- **Oficina Livre:** Prática experimental auto-organizada.
- **Oficina Colaborativa à Distância:** Atividade prática experimental dirigida ou auto-organizada via *web*.
- **Cursos de Curta Duração.**
- **Projetos Transdisciplinares:** Atividade prática experimental dirigida ou auto-organizada envolvendo mais de duas áreas do conhecimento.
- **Laboratório CAAD:** Dentro deste Projeto Pedagógico considera-se “Laboratório” uma atividade integrada de ensino na qual estudantes com diferentes trajetórias e competências trabalham juntos para criar produções audiovisuais ou multimídia. O aluno participa de produções com cronograma específico numa equipe ou Grupo de Pesquisa permanente. Os planos de trabalho são propostos por professores e/ou profissionais que supervisionam as atividades realizadas pelos estudantes. O objetivo do laboratório é possibilitar a aprendizagem do trabalho cooperativo e em equipe, qualificar tecnicamente o aluno, permitindo que desenvolva tarefas integrais (projetos, planejamento, desenvolvimento e avaliação).
- **Estágio Supervisionado:** o estágio curricular é ao mesmo tempo uma atividade integradora de créditos, que está fundamentada na consolidação da formação profissionalizante e na experiência direta com o mercado. O estágio é

optativo, com uma carga de 60 horas. O estágio é facultado aos alunos a partir do quinto período. A carga horária justifica-se pelo fato de que o curso é noturno – o que dificulta a inserção dos alunos em horário diurno e, também, deixa créditos disponíveis para atividades optativas no CAAD.

- **Estágio Modular:** para alunos selecionados por processos a serem determinados pelo Colegiado de Curso. Deverá ser feito em períodos concentrados, fora de Belo Horizonte, como forma de divulgação e interlocução com os atores da sociedade. O núcleo de produção, restauração e difusão do audiovisual, situado em Tiradentes (Fundação Rodrigo Melo Franco) poderá configurar-se como possível parceiro nesse empreendimento.

4.8. DISCIPLINAS DO “COLAR”

As disciplinas do colar são aquelas que podem ser oferecidas a toda a comunidade de alunos da UFMG. O intuito é oferecer uma formação mais aberta e multidisciplinar para o corpo discente da UFMG, conforme as orientações da Comissão do REUNI. As disciplinas ofertadas pelo CAAD para o Colar são as seguintes:

- Panorama do Cinema – total: 60 vagas (40 EBA);
- Panorama do Cinema de Animação – total: 60 vagas (40 EBA);
- Fundamentos da Linguagem Audiovisual – total: 60 vagas (40 EBA);
- Optativa: Autores e Estilos Cinematográficos – total: 60 vagas (40 EBA);
- Panorama da Arte Digital – total: 50 vagas (40 EBA);
- Arte e Mídia I – total: 60 vagas (40 EBA);
- Arte e Mídia II – total: 60 vagas (40 EBA).

***OBS:** O Cineclube UFMG – criado em novembro de 1996, com o objetivo de oferecer à comunidade universitária, bem como à população em geral, uma ampliação da cultura cinematográfica, através de mostras de filmes com ênfase nos grandes momentos da História do Cinema – já funcionou como atividade acadêmica geradora de créditos para alunos da Escola de Belas Artes, o que poderia ter continuidade para alunos de qualquer curso da UFMG, desde que o aluno assista a pelo menos 60% dos filmes programados nas mostras semestrais, sendo atribuído 1 crédito em cada mostra, equivalente a 15 horas/aula. Essa atividade poderá ser oferecida dentro de Tópicos em Cinema.

As disciplinas voltadas para história, linguagem e teoria do cinema e da arte digital, que constituem a base teórica do curso, farão parte do Colar da UFMG, podendo ser oferecidas para outras áreas afins da Universidade, tais como Comunicação, Letras, História, Ciência da Computação etc. Sendo que a disciplina optativa “Autores e Estilos Cinematográficos” sempre atendeu a áreas das mais diversas dentro da Universidade, como disciplina isolada em formação livre – o que terá continuidade.

Essa vertente teórica e reflexiva é importante para a formação crítica dos alunos a fim de que amplifiquem sua visão de mundo e da arte, para que se tornem artistas

conscientes de seu papel na sociedade. Além disso, oferece uma ponte com a Pós-Graduação para os alunos que desejam dar prosseguimento à vida acadêmica, qualificando-se para Mestrado e Doutorado, uma vez que o conteúdo teórico dessas disciplinas dialoga com a linha de pesquisa da Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes, “Criação e Crítica da Imagem em Movimento”, área de estudo “Cinema”, que abrange os seguintes campos de trabalho dos professores que também atuam na Pós: “Linguagem e Narrativa Cinematográficas”; “Tecnologias da Imagem”; “Teoria Crítica do Imaginário”; “Imagem como Documento”; “Arte computacional”; “Relações Imagem/Som”.

Uma vez o curso instituído e aprimorado, a partir de Seminários de Avaliação, poderá ser pensada e estruturada uma futura Licenciatura em Cinema de Animação e Artes Digitais – uma demanda crescente na área que iria atender o segundo grau, propiciando ainda mais oportunidades aos graduados.

5 – IMPLANTAÇÃO

A implantação deste currículo se dará no primeiro semestre letivo de 2009. A avaliação do funcionamento do currículo será feita ao longo dos dois primeiros anos de funcionamento.

5.1. ESTRUTURA DO COLEGIADO DE CURSO

O Colegiado de Curso será responsável pela implantação, desenvolvimento e avaliação deste Projeto Pedagógico, pela orientação dos alunos na matrícula, pela proposição de Atividades Optativas e pela administração das bolsas. Devido a tais especificidades, é necessário que seja um órgão exclusivo do CAAD, composto por representantes dos departamentos mais envolvidos no Curso, sendo que o número de vagas é proporcional ao número de disciplinas ofertadas; com 1 representante do DCC, 1 representante do DES, 02 representantes do FTC e representação estudantil, conforme Estatuto e Regimento Geral da UFMG. Dentre os docentes membros do Colegiado com mandato de 2 anos, serão eleitos o Coordenador e o Sub-coordenador.

5.2. ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO DO CURSO

5.2.1. Acompanhamento do Aluno

O aluno receberá do Colegiado orientação acadêmica desde o início do Curso, tendo em vista a flexibilização curricular. O aluno terá liberdade de percorrer a rede curricular em busca de um direcionamento adequado às suas exigências, sendo orientado pelo Colegiado. O Colegiado deve orientar o aluno segundo os seguintes critérios:

- Motivação profissionalizante;
- Esclarecimentos sobre mercado de trabalho;
- Esclarecimentos sobre habilidades e capacidades que deve perseguir e que já adquiriu;
- Análise sobre as expectativas com relação às disciplinas a serem cursadas;
- Contextualização das disciplinas com relação à motivação profissionalizante;
- Análise de desempenho nas atividades já realizadas em suas várias modalidades;
- Análise de desempenho nas disciplinas;

5.2.2. Avaliação do Curso

Seminários de Avaliação Pedagógica – reuniões semestrais com professores e com os alunos para acompanhamento pedagógico, absorvendo mudanças e adaptações, para aperfeiçoamento constante do curso. Esses seminários devem conter itens, tais como:

- Avaliação dos professores pelos alunos;
- Avaliação das práticas pedagógicas
- Avaliação do encadeamento das disciplinas modulares;
- Avaliação das atividades coletivas propostas;
- Avaliação das formas de avaliação dos professores;
- Rendimento médio dos alunos;
- Índice de reprovação;
- Procedimentos para eventual diminuição de reprovação;
- Desempenho do curso em relação aos seus eixos estruturantes;
- Adequação da formação ao perfil do egresso proposto;
- Avaliação da infra-estrutura;
- Avaliação do suporte técnico e administrativo;

5.3. VIABILIZAÇÃO DO CURSO

É interessante ressaltar que o CAAD é um curso altamente dependente das tecnologias digitais para seu funcionamento adequado. Isso implica um grau de investimento condizente com o padrão que a UFMG deseja para seus cursos. Os desembolsos previstos para os cursos do REUNI devem ter, a princípio, especificidades em acordo com o projeto pedagógico e o perfil de cada um deles.

Dessa forma, é muito importante que os recursos destinados ao CAAD sejam adaptados na sua distribuição na ordem do tempo, sem afetar o montante total. Esse fato é resultado da distribuição da grade curricular que já prevê, em seu primeiro semestre, disciplinas práticas para 40 alunos.

O montante inicial para a infra-estrutura de equipamento é marcadamente conectado ao aparato computacional necessário para a implementação e funcionamento das disciplinas.

Há que se observar ainda que o CAAD, no contexto da EBA, pode compartilhar seu equipamento e otimizar os recursos oriundos do REUNI com outros cursos. O fato de o Curso ser noturno indica que pode haver um bom aproveitamento da infra-estrutura para outros da mesma unidade. É imprescindível, entretanto, afirmar que o inverso também deve ser verdadeiro. Para se chegar a um equilíbrio orçamentário e uma justa distribuição do espaço necessário a cada curso, há que se ponderar as suas especificidades. O custo embutido em área construída por aluno atendido deve ser levado em consideração na divisão dos recursos disponíveis para a EBA e para os cursos de REUNI em particular.

5.3.1. Da demanda docente

No início dos trabalhos do REUNI, para atender às exigências do CAAD foram oferecidas cinco (5) vagas de professores DE – equivalentes. Entretanto, foi solicitado pela Comissão de criação do curso Cinema de Animação e Artes Digitais e acolhida, pela comissão do REUNI, a necessidade de outro professor DE alocado no DCC, cuja vaga será contabilizada no conjunto de professores destinados ao ICEX, não afetando o montante originariamente cedido ao CAAD.

As cinco vagas de professores DE – equivalentes foram divididas em 1DE, 3 T40 e 6 T20. Respeitando a especificidade do conhecimento de cada disciplina, a necessidade de algumas disciplinas serem ministradas por docentes de diferentes áreas simultaneamente e a divisão de algumas disciplinas em duas turmas, estes docentes serão distribuídos na grade curricular da seguinte maneira:

Tipo:	Departamento:	Disciplina:
T20	FTC	<i>Stop-Motion I</i> <i>Stop-Motion II</i> Ateliê III – Cinema de Animação
T20	FTC	Animação 3D Digital I Animação 3D Digital II Introdução à Composição e Pós-Produção Ateliê III – Cinema de Animação
T20	FTC	Animação 3D Digital I Animação 3D Digital II Introdução à Composição e Pós-Produção Ateliê III – Cinema de Animação
T20	FTC	Cor, Forma, Composição da Imagem Digital Fotografia Básica Animação 2D Digital
T40	FTC	Arte e Mídia I Arte e Mídia II Panorama da Arte Digital
2 T40	FTC	Jogos I Som, Imagem e Performance Computacional Jogos II Instalações em Arte Computacional Interativa Produção Colaborativa Via <i>Web</i> Ateliê II – Artes Digitais
T20	DES	Desenho para Cinema de Animação Cor, Forma, Composição da Imagem Digital Design de Interface Instalações em Arte Computacional Interativa

T20	DES	Desenho para Cinema de Animação Cor, Forma, Composição da Imagem Digital Arte Computacional II Crítica e Produção para <i>Web</i> Produção Colaborativa Via <i>Web</i>
-----	-----	--

***OBS:** A vaga de DE será alocada no Departamento de Desenho para que o Prof. Jalver Bethônico seja transferido da área de Artes Gráficas para o Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (transferência já aprovada tanto pelo DES quanto pelo FTC em reunião de Câmara Departamental) para ministrar as seguintes disciplinas:

- Design Sonoro I;
- Som, Imagem e Performance Computacional;
- Ateliê I – Artes Digitais;
- Design Sonoro II.

5.3.2. Do espaço físico, equipamentos e mobiliários

Os estudos de ampliação e reestruturação da EBA estão sendo feitos pela comissão de infra-estrutura. As necessidades de infra-estrutura do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais estão apresentadas em anexo.

No que concerne a espaço físico e monitores bolsistas, há a necessidade de:

Laboratórios/Salas Práticas	Necessidade de Bolsistas/Monitores
1 sala para <u>produção digital</u>	Um (1)
2 salas para disciplinas práticas de <u>2D</u> tradicional	Dois (2)
1 sala para aulas práticas de <u>3D digital</u> (que pode ser dividida em duas salas)	Dois (2)
1 sala para <u>stop-motion</u>	Um (1)
1 <u>Estúdio de áudio</u> (edição e captação), Laboratório de Imagens Sonoras	Um (1)
1 <u>Ateliê de Arte Computacional</u> , Laboratório de <i>software</i> Livre e Laboratório de montagens eletrônicas	Três (3)

TOTAL:	Dez (10)
--------	----------

5.3.3. Do acervo bibliográfico

O acervo bibliográfico do CAAD tem especificidades que são próprias das novas formas de difusão do conhecimento. Nem sempre as mídias gráficas são as melhores opções para o estudo, consulta e referência bibliográfica. Na era da informação digital, especialmente na área do CAAD, grande parte do material está escrita em inglês e é divulgada por meios eletrônicos. A internet é fonte de material significativo de consulta, sendo que há vários *sítes* de informação direcionados para a área que são pagos com subscrição periódica. Portanto, o acervo do Curso será discriminado para aquisição junto ao programa das disciplinas (bibliografia básica e complementar) e, devido à falta de títulos em português, já que a área é pouco difundida, deverá constar de várias publicações em inglês e de formato eletrônico.

5.3.4. Da infra-estrutura de técnicos-administrativos

A EBA deverá disponibilizar pessoal técnico-administrativo para o funcionamento da infra-estrutura de ensino, pesquisa e extensão, nos períodos vespertino, noturno e aos sábados, a saber:

- Duas (2) secretárias: uma (1) para o Colegiado e uma (1) para auxiliar no Departamento que vai crescer de forma a sobrecarregar a única secretária existente;
- Quatro (4) técnicos de suporte em informática