



# TRABALHOS APROVADOS 2016

HOME » ENCONTROS » TRABALHOS APROVADOS 2016

## Ficha do Proponente

### Proponente

João Paulo Amaral Schlittler Silva (USP)

### Minicurrículo

Graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1988), mestrado em Interactive Telecommunications Program – Tisch – New York University (1996) e doutorado em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo (2011). Desde 2004 é professor doutor da Universidade de São Paulo. Foi diretor de arte e design da HBO (1990 -1997), Discovery Networks (1997-2002) e TV Cultura (2011 -2013).

## Ficha do Trabalho

### Título

Animação, motion graphics e interfaces transmídia

### Resumo

O universo transmídia prescinde da criação de universos expandidos. Para que isto seja possível, dependem de interfaces que permitam a interação com estes conteúdos em múltiplas mídias e plataformas. Com o objetivo de articular uma proposta de construção de interfaces de conteúdos transmidiáticos, pretende-se estudar as relações entre áreas que interagem entre si, mas são classificadas em campos distintos do conhecimento: animação nas artes audiovisuais e motion graphics no design.

### Resumo expandido

O universo transmídia prescinde da criação de mundos virtuais definidos por uma identidade visual coesa. Para que isto seja possível, dependem de interfaces que permitem os usuários a interagirem com estes conteúdos em múltiplas mídias e plataformas. Hoje, a produção de conteúdos transmídia tem sido realizada por profissionais atuantes no setor do audiovisual, da comunicação visual e UX (Experiência do Usuário). Pretende-se estudar as relações entre áreas que interagem entre si, mas são classificadas em campos distintos do conhecimento: animação nas artes audiovisuais e motion graphics (design em movimento) na arquitetura e design, como articulação de uma proposta de interface de usuários de conteúdos transmidiáticos.

Encontramos a animação tipográfica presente desde o início do cinema e da televisão. Enquanto, motion designers tem historicamente adotado técnicas tradicionais de animação, o campo também é reconhecido por pesquisas pioneiras no desenvolvimento de novas técnicas de animação e cinema digital.

O motion-graphics é um ramo do design, que através do movimento e técnicas do cinema de animação, permite comunicar ideias, conceitos e gerar ambientes visuais navegáveis, servindo como interface de navegação em conteúdo audiovisual transmídia. Técnicas de animação já são utilizadas em Interfaces Gráficas do Usuário (GUIs) facilitadoras da interação com aplicativos e sistemas operacionais, a apresentação propõe explorar a utilização de técnicas e da linguagem de animação e motion-graphics no design de interfaces transmídia.

As Interfaces Gráficas do Usuário (GUIs – Graphic User Interfaces) são facilitadoras da interação humano-computador. Na última década temos visto a introdução de Interfaces Naturais do Usuário (NUIs – Natural User Interfaces) que respondem a gestos de forma orgânica. Recentemente, com a introdução de smartphones multifuncionais, com processadores mais rápidos, tem se desenvolvido interfaces que utilizam a animação como facilitadora de metáforas, como, por exemplo, o ato de jogar um documento no lixo ou disparar uma fotografia.

Dado que conteúdos transmídia necessitam de interfaces para os espectadores interagirem com as narrativas e suas ramificações. O conhecimento adquirido no design em movimento, aplicado aos diversos aspectos da indústria do entretenimento, pode ser de grande importância no design destas interfaces, agregando as lições aprendidas pelo motion design, na TV à cabo, cinema e vídeo games.

Considerando-se que estes dispositivos servem como pontos de acesso a interações mediáticas, encontra-se neles um caminho, para que experiências transmídia oriundas de mídias audiovisuais se relacionem com outras plataformas, como: PCs, consoles de games e tablets. Nestes há oportunidades de utilização da animação na criação de universos que servem como pórticos de universos expandidos. No caso, a animação digital pode ser considerada como geradora de realidades sintéticas, ou seja, constituindo um cinema de síntese, que por natureza é permitindo a interação com esta realidade virtual.

## Bibliografia

BENDAZZI G. (2004), Defining Animation – A Proposal. [Online] Disponível em: [http://giannalbertobendazzi.com/wp-content/uploads/2013/08/Defining\\_Animation-Giannalberto\\_Bendazzi2004.pdf](http://giannalbertobendazzi.com/wp-content/uploads/2013/08/Defining_Animation-Giannalberto_Bendazzi2004.pdf)

BETANCOURT, M. (2013), The History of Motion Graphics: From Avant-Garde to Industry in the United States., U.S.A.: Wildside.

JENKINS, Henry. (2008) Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph.

LAUREL, Brenda (org.), (1990) The Art of Human Computer Interface Design. Addison Wesley.

MANOVICH, Lev. (1999) What is Digital Cinema, [online] Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>

MURRAY, Janet H. (2003). Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora da Unesp e Instituto Itaú Cultural.

SCHLITTLER, João Paulo (2011), TV Digital Interativa : convergência das mídias e interfaces do usuário, São Paulo, Blucher.

[< VOLTAR](#)

[INÍCIO](#) | [ASSOCIE-SE](#) | [PERGUNTAS FREQUENTES](#) | [CONTATO](#)