

14º Congresso Brasileiro de Design: Relatório Conversação

Design e imagem em movimento

GEIGER, Noni; Dra.; ESDI/UERJ

ngeiger@esdi.uerj.br; geiger.noni@gmail.com

MARTINS, Marcos; Dr.; ESDI/UERJ

mmartins@esdi.uerj.br; marc.a.martins@gmail.com

SOUTO, Daniela; Msc; ESDI/UERJ

dansouto@esdi.uerj.br; daniela.sr@gmail.com

A Conversação "Design e imagem em movimento" consistiu numa série de três mesas-redondas que discutiram questões acerca das relações entre a imagem em movimento e o campo do design. Em torno destas mesas redondas reuniram-se os proponentes da Conversação e profissionais atuantes no mercado, bem como professores e pesquisadores da área, que falaram sobre sua formação e sua produção atual. As mesas tiveram diferentes ênfases dentro do tema proposto e se realizaram ao longo de dois encontros antecedentes ao P&D Design 2022, e um terceiro e último, durante o evento, conforme previsto em regulamento. Esta Conversação propôs dar visibilidade a um conjunto de produções de alta qualidade, debates em torno de técnicas, práticas, linguagens, inserções profissionais, e questões curriculares.

Palavras-chave: ambiente acadêmico; design; imagem em movimento.

1 Apresentação do tema

Esta proposta de Conversação debateu as relações possíveis entre design e imagem em movimento, em suas mais variadas manifestações e nas mais diversas mídias. Foram organizadas três mesas redondas, cada uma estruturada em duas partes: (1) exibição de material audiovisual resultante de uma curadoria realizada pelos proponentes e (2) discussão sobre este conteúdo com a presença dos proponentes, dos autores (convidados especiais) dos trabalhos selecionados, e dos inscritos como participantes da Conversação. Foram analisados: filmes, animações, aberturas de programas de TV, vinhetas de identidade visual, chamadas de programação, videoarte e vídeo experimental, vídeo mapping, entre outros. Foram explorados aspectos projetuais, técnicos, conceituais e de linguagem. As discussões também incluíram questões relacionadas ao ensino-aprendizagem e às práticas da imagem em movimento nos campos do Design. A Conversação pode ser relacionada aos eixos temáticos do P&D Design 2022: Design e tecnologia; Práticas e ferramentas do design; e Design e educação.

Os Conversantes (proponentes) que apresentaram esta atividade e que mediaram as mesas-redondas foram os professores da ESDI/UERJ, Noni Geiger e Marcos Martins, e a doutoranda Dan Souto. Os três investigam e são entusiastas dos atravessamentos entre design, arte, tecnologia e imagem em movimento.

Noni Geiger é graduada em Desenho Industrial e Comunicação Visual (1979) pela Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/UERJ); Master of Science *cum laude* em Communication Design – Pratt Institute, Nova York (1986); e Doutora em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2004). Em 2018 foi *Visiting Scholar* do Film Studies Department da Tisch School, NYU. É professora adjunta da ESDI/UERJ onde leciona, desde 1990, disciplinas de projeto na área de Design de Comunicação. Tem experiência profissional na área de Desenho Industrial, com ênfase em Design Visual, e seus principais interesses se concentram em imagem em movimento, design e estruturas narrativas, e fronteiras da comunicação visual.

Marcos Martins é graduado em Programação Visual (1984) pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), mestre em Computer Art – School of Visual Arts, Nova York, (1992) e doutorado em Comunicação (2009) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Realizou estágio PDEE na Princeton University no programa de Media and

Modernity (2008) sob a orientação do Prof. Thomas Y. Levin. Desde 2010 é professor adjunto da Escola de Desenho Industrial da UERJ. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação Visual, atuando principalmente nas seguintes áreas: arte, design, exposições, tecnologia e design da interação.

Dan Souto é graduada em Design Gráfico (2007) pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e em Artes Plásticas, habilitação Pintura e Gravura (2001) pela mesma universidade. Mestra em Artes Visuais (2013) pelo Programa de Pós-graduação em Artes Visuais (PPGAV) da UDESC, onde também foi professora colaboradora de 2017 a 2020, nas graduações de Artes Visuais e Design Gráfico. Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Design (PPD) da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Contemplada com bolsa da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), investiga relações entre imagem em movimento e design gráfico.

2 Justificativa e relevância

O Design tem ampliado seus campos de atuação cada vez mais em direção às plataformas digitais, expandindo o espaço para o desenvolvimento da produção de artefatos audiovisuais. A popularização da internet, dos hardwares e softwares contribuem com este processo. A demanda por esse tipo de produção cresceu ainda mais a partir da pandemia da Covid-19, visto que, com o isolamento social, as pessoas passaram a procurar informação e entretenimento em suas casas. Enquanto salas de cinema, institutos culturais e museus fecharam, reabrindo depois com uma redução de seus públicos, as assinaturas e plataformas de vídeo streaming se multiplicaram exponencialmente. Congressos e festivais presenciais da área audiovisual também migraram para o ambiente digital, e hoje, a maioria desses eventos se dá em modalidade híbrida (presencial e remota). Apesar da retração do mercado de trabalho no Brasil, devido à crise econômica, as oportunidades para designers no campo audiovisual seguem crescendo. No entanto, observa-se que a maior parte dos currículos de cursos superiores de design não acompanha este movimento. Por outro lado, constata-se o crescimento, nestes mesmos cursos, do número de alunos interessados em explorar a imagem em movimento. Na ausência de disciplinas dedicadas a este tipo de produção, frequentemente estes alunos terminam por realizar seus anseios em disciplinas com outros enfoques. Acreditamos que essas circunstâncias devem suscitar uma discussão sobre a propriedade e a

adequação da introdução da área de conhecimento da imagem em movimento em cursos de design.

3 Objetivos da Conversação

O objetivo principal desta Conversação foi reunir estudantes, professores, pesquisadores e profissionais interessados em debater o tema para o desenvolvimento e valorização das suas atividades na área. Há uma evidente ampliação de experiências de qualidade realizadas na relação de interseção entre design e imagem em movimento no ambiente acadêmico. Boa parte deste material permanece desconhecido, restrito a alguns colegas e professores ou membros de bancas da mesma instituição.

A proposta desta Conversação foi, portanto, dar visibilidade a estas produções, a fim de promover o intercâmbio entre pessoas e instituições acadêmicas em que estas práticas estejam se desenvolvendo, mas também difundi-las para ambientes em que possam se disseminar. A Conversação pode desencadear, ainda, a formação de grupos e laboratórios que venham a contar com apoio e subsídio de órgãos de fomento a pesquisas acadêmicas. Cogitou-se, enfim, a possível articulação entre grupos com interesses em comum, fortalecendo-se, assim, fóruns de compartilhamento de experiências e discussão permanente sobre o tema.

4 Descrição da atividade

A Conversação “Design e imagem em movimento” se deu por meio de três mesas-redondas, pautadas nos trabalhos dos convidados e em suas experiências de aprendizado (e quando foi o caso, de ensino) na área. Dois encontros antecederam o P&D Design 2022, e o terceiro e último ocorreu no primeiro dia do evento, conforme exigido no regulamento da atividade.

No dia **24/10 (segunda)**, das 19:30 às 21:30, o cineasta Jorge Bodanzky e a animadora Aída Queiroz foram os convidados da mesa que teve ênfase em questões profissionais ligadas a seus campos de atuação.

Jorge Bodanzky¹ é cineasta, roteirista e fotógrafo brasileiro. Estudou na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Brasília (UNB). Com o golpe militar e o fechamento da UNB em 1965, foi para a Alemanha, cursando a Escola de Ulm (Institut für Filmgestaltung an der HfG

¹ Fonte: [Wikipedia](#)

Ulm). Como diretor e câmera, realizou documentários e filmes com Hector Babenco, Antunes Filho, Maurice Capovilla, José Agripino de Paula e Reinhard Kahn, entre outros. Foi professor de fotografia e câmera (1969-71) na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), de cinema (1972-76) na Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), de cinema e vídeo (1986-87) na Universidade de Campinas (Unicamp) e (1988) no Centro de Produção Cultural e Educativa da Universidade de Brasília (CPCE/UNB). Entre seus principais filmes estão: “Iracema, uma transa amazônica” (1975), “O terceiro milênio” (1983), “Igreja dos oprimidos” (1983), “Utopia distopia” (2020) e “Transamazônica, uma estrada para o passado” (2022).

Aída Queiroz² é animadora, produtora executiva e diretora de animação, e uma das fundadoras do maior festival de animação da América Latina e segundo maior do mundo, o Anima Mundi. Seus primeiros contatos com a Animação foram na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), no curso de Belas Artes. Em 1985, fez um curso de formação no Rio de Janeiro, realizado pelo National Film Board of Canada, em acordo firmado com a extinta Embrafilme. Em 1990, em parceria com Cesar Coelho, fundou o estúdio Campo 4, onde produziu seus primeiros curtas-metragens, o clássico “Noturno” e “Informística” de Cesar Coelho (ambos premiados com o Coral Negro, do Festival de Havana em Cuba). O Campo 4 trabalha com técnicas tradicionais e experimentais para produção de curtas-metragens, filmes comerciais, institucionais, desenvolvimento de séries e produção para TV. Alguns de seus trabalhos mais conhecidos são as aberturas para as novelas “Cordel encantado” e “Cobras e lagartos”, para a Rede Globo de Televisão.

No dia **25/10 (terça)**, das 19:30 às 21:30, os realizadores e os professores Bárbara Castro, Daniel Pinna e João Velho discutiram questões de ensino-aprendizagem da imagem em movimento em cursos de artes visuais, cinema e design. Além disso, também falaram de suas produções como artista-pesquisadora, produtor audiovisual e motion graphics designer, respectivamente.

Bárbara Castro³ é artista-pesquisadora com ênfase na visualização artística de dados. Sua atuação profissional incorpora a prática em programação criativa e pesquisa em arte computacional na curadoria e produção de exposições. Doutora em Artes Visuais pelo Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGAV/EBA/UFRJ), colaborou com os grupos de pesquisa Labvis/UFRJ, Nano/UFRJ e Visgraf/IMPA. Atualmente, leciona disciplinas relacionadas à programação

² Fonte: [Campo 4](#)

³ Fonte: [Site Bárbara Castro](#)

criativa, novas tecnologias e culturas regenerativas na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Sua pesquisa aborda o instinto de sobrevivência, a vitalidade e o antropoceno. É sócia e diretora de criação do estúdio Ambos&&, que realiza consultoria e curadoria de exposições e instalações interativas em museus como Museu do Amanhã, Centro Cultural Banco do Brasil, Museu Nacional, Casa Firjan, entre outros. Destaque para a exposição e o livro "Existência numérica" sobre visualização artística de dados no Oi Futuro, idealizada com Luiz Ludwig e Doris Kosminsky.

Daniel Pinna⁴ é designer formado pela ESDI/UERJ, animador, professor e pesquisador do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense (UFF). Mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), coordenador da área de Cinema e Animação da Academia de Cultura Japonesa do Instituto Cultural Brasil-Japão. Curador de mostras de animação, desenvolve pesquisa em Design e imagem em movimento. Daniel foi professor na PUC-Rio, na Fucapi, na Universidade Veiga de Almeida, e foi coordenador da Produtora Modelo do Centro Universitário da Cidade. Trabalhou e orientou filmes premiados, e foi diretor de arte em agências de propaganda no Rio de Janeiro. Tem experiência nas áreas de Design, Animação e Comunicação visual, atuando principalmente em pProdução audiovisual, cinema de animação, cinema, vídeo digital e multimídia, roteiro e storyboard, design de personagens, narrativa, animação brasileira, animação no quadro-negro, animação sem câmera e flipbooks.

João Velho⁵ trabalha nas áreas de direção, edição, e motion graphics para cinema, TV e vídeo. É formado em Cinema pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e mestre em Design pela Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ) com um estudo pioneiro no Brasil sobre motion graphics. É professor desde 2002, tendo lecionado por 20 anos nos cursos de Design, Comunicação e Cinema da Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro (ESPM-RJ). É co-autor de um livro sobre vídeo digital e escreveu mais de cem artigos sobre edição e motion graphics. Idealizou e foi co-editor do blog VideoGuru, entre 2010 a 2015. Foi diretor de programas por 23 anos na TVE-RJ, e colaborou com diversas produtoras e emissoras do Rio de Janeiro, seja como diretor, editor ou artista de motion graphics. Em cinema, dirigiu quatro curta-metragens e o longa-metragem documental “A música do tempo – do sonho do império ao império do sonho” (2019).

⁴ Fonte: [Departamento de Cinema e Vídeo da UFF](#)

⁵ Fonte: [Site João Velho](#)

Atualmente segue lecionando a disciplina de Montagem no curso de Cinema das Faculdades Integradas Hélio Alonso (FACHA), atuando como freelancer e desenvolvendo projetos pessoais.

No dia **26/10 (quarta)**, das 14:00 às 18:00, Felipe Ferreira, Joseph Nys e Renan Porto comentaram suas experiências como ex-alunos de cursos de Design e seu processo de inserção no mercado de trabalho em diferentes áreas do setor audiovisual.

Felipe Ferreira⁶ é motion designer e diretor de arte, formado pela ESDI/UERJ (2021), trabalhando desde 2016. Estagiou na área de Comunicação e Branding do Grupo Globo, desenvolvendo trabalhos de motion para a grade da programação do SporTV e GNT, assim como pacotes gráficos e aberturas de programas. Mais recentemente, atua como diretor de arte do Filtr Brasil, marca de curadoria de playlists e produção de conteúdo da Sony Music Brasil. Diretor do curta documentário de animação "Gabi", que participou de 10 festivais nacionais e internacionais como Desenho Vivo, do CCBB Brasília, e Translations: Seattle International Transgender Film Festival. Interessado na área de motion, direção de arte e comunicação visual, acredita no design como ferramenta de transformação e de se contar histórias.

Joseph Nys⁷ é designer gráfico formado pelo Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina (CEART/UDESC). Em 2012 começou a trabalhar na criação de marionetes de produções como: "Super Plunf" (Lapis), curta-metragem de animação em stop-motion; "Zica e os camaleões" (Animadores de Cinema), clipe em stop-motion; "A velha senhora", curta em stop-motion; "Torresani 25 anos" publicidade em stop-motion. Co-dirigiu a vinheta animada "Las ciudades invisibles" do Latin American Stop Motion Workshop 2016 (Celeste Studio). De 2014 a 2017, dirigiu e produziu o curta de animação em stop-motion "Almofada de penas" (2 Plátanos Filmes), vencedor do prêmio Rumos Itaú Cultural 2014. Estreou mundialmente no Annecy International Animation Film Festival, em 2018. Atualmente co-dirige o longa de animação stop-motion de Walter Tournier, "Small Town" (La Suma – Coala Filmes – Nuts Media).

Renan Porto⁸ é designer, ilustrador e colorista, formado pela Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ). De 2012 a 2013, Renan também estudou Artes, Design e Comunicação Visual na Hochschule Rhein-Waal. Desde 2018 trabalha na Illumination Mac Guff, em Paris, França. O estúdio dedica-se à realização de

⁶ Fonte: [LinkedIn Felipe Ferreira](#)

⁷ Fonte: [LinkedIn Joseph Nys](#)

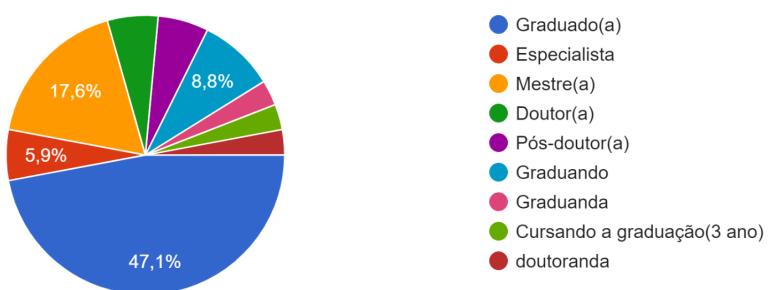
⁸ Fonte: [LinkedIn Renan Porto](#) e [Illumination Mac Guff](#)

longas-metragens de animação produzidos pela Illumination Entertainment para a Universal Pictures, e é conhecido em particular pelas franquias “Meu malvado favorito”, “Minions”, “A vida secreta dos Bichos”, “Cante” e sua última produção “O Grinch”. O estúdio também produz conteúdo de marketing para o lançamento de filmes (anúncios, teasers, prints).

Tivemos um total de 34 inscritos em nossa Conversação, que se distribuíram ao longo dos encontros. A grande maioria (82,4%) não estava inscrita no P&D Design 2022. Cogitamos que isso tenha se devido à simultaneidade com as sessões técnicas. Além disso, é possível que o horário vespertino/comercial também não tenha favorecido a participação. Prova disso é que tivemos mais público quando os encontros se deram em horário noturno. Os inscritos se distribuíram, quanto à sua titulação, entre graduandos, a maioria entre graduados (47,1%), e até pós-doutores.

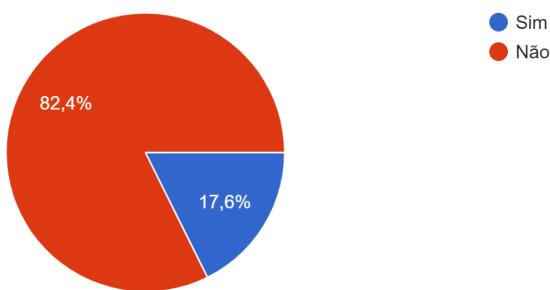
Titulação

34 respostas



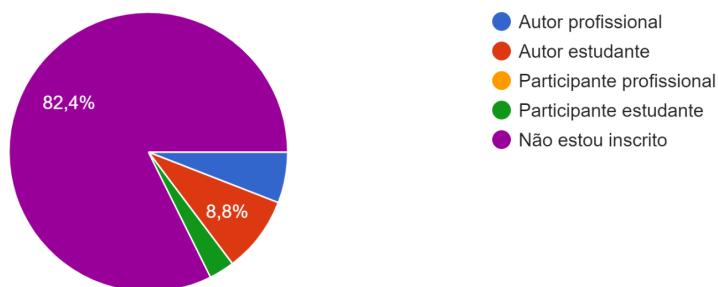
Está inscrito no P&D Design 2022?

34 respostas



Se estiver inscrito, informe a categoria de participação:

34 respostas



Fonte: Formulário de inscrições da Conversação (Google Forms)

5 Resultados obtidos

Iniciaram-se discussões que levam a caminhos para a aproximação entre a produção de artefatos que utilizam imagens em movimento e os currículos de ensino em design no ambiente universitário. De modo mais amplo, foram apresentadas e analisadas produções contemporâneas, tendo em vista seus desdobramentos na era digital.

As produções selecionadas e publicações acadêmicas relacionadas como referências à temática da Conversação estão disponibilizadas no site da Conversação “Design e imagem em movimento”, no link: <https://designeimaginemmovimento.wordpress.com/>.

6 Desdobramentos possíveis

As discussões iniciadas nesta Conversação podem ainda ter, também, um efeito disseminador do tema para além do âmbito do P&D Design, fortalecendo sua presença em escolas de design no Brasil. Finalmente, as conversas registradas, transcritas e editadas deverão integrar uma publicação que poderá, também, incluir textos inéditos, fichas técnicas, reproduções de imagens e resumos dos trabalhos apresentados.

7 Referências

Nossas referências incluem livros, teses, dissertações, artigos científicos e trabalhos de conclusão de curso, que podem ser utilizados por pesquisadores interessados na temática discutida.

7.1 Bibliografia

ADG Brasil. **O valor do Design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico.** São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história.** São Paulo: Ed. SENAC, 2002.

CANNITO, Newton. [**A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio.**](#) São Paulo: Summus, 2010.

CRISTIANO, Giuseppe. **Storyboard design course: principles, practice, and techniques: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters.** Hauppauge: Barron's, 2008.

DELEUZE, Gilles. [**Cinema: a imagem-movimento.**](#) Trad.: Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1983.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

_____. [**O sentido do filme.**](#) Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FERRO, Marc. **Cinema e História.** Trad.: Flávia Nascimento. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: Por uma filosofia do Design e da Comunicação.** Org.: Rafael Cardoso. Trad.: Raquel Abi-Sâmara. 4ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** Trad.: Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MACIEL, Kátia (org.). **Transcinemas.** Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2009.

7.3 Trabalhos de conclusão de curso ESDI/UERJ

BODANZKY, Alice. **Coreografismos: Sistema cenográfico generativo para dança contemporânea.** Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2007.

BOITEUX, Sergio. **Por trás do olhar.** Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 1998.

FERREIRA, Felipe. **Gabi.** Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2020.

FRAGOSO, Thiana. **Preceito**. Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2021.

GROATAERS, Fernanda. **Gramática visual**: Série audiovisual sobre alguns elementos básicos do design. Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2009.

KAUFMAN, Mariana. **Trenzinho caipira**. Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2004.

MANNARINO, Ana de Gusmão. **Carnaval de animais**. Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 1997.

MIZUTA, Ana. **Anime-se a ler!**: série de animações para incentivo à leitura. Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2009.

NYS, Joseph Speaker. **Do Conto literário a Conceituação do Projeto de Design: por meio da hibridação intertextual-semiótica**. Orientador: Prof. Dr. Murilo Scoz. Trabalho de conclusão de curso. Florianópolis: CEART/UDESC, 2012.

PORTO, Renan. **The Wide World**. Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2014.

RUSSO, Luisa. **Tabus femininos**. Trabalho de conclusão de curso. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2020.

7.4 Teses e dissertações

ALEVATO, Bernardo Gomes. [Audiovisual conectado: Design e mudanças de paradigmas](#). 117 f. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. Orientadora: Luiza Novaes. Rio de Janeiro, 2020.

ALVES, Márcia Maria. [Design de animações educacionais: Modelo para a concepção colaborativa de animações educacionais para o Ensino Fundamental](#). 410 f. Tese (Doutorado) Universidade Federal do Paraná. Setor de Artes, Comunicação e Design. Curitiba, 2017.

ANDRADE, Rafael de Castro. [Infográficos animados e interativos em saúde Um estudo sobre a compreensão de notícias](#). 176 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Paraná. Setor de Artes, Comunicação e Design. Orientadora: Carla Galvão Spinillo. Curitiba, 2017.

ARAGÃO, Isabella Ribeiro. [A dimensão gráfica do cinema : Uma proposta de classificação de suas configurações](#). 01/02/2006 145 f. Mestrado em Design Instituição de Ensino: Universidade Federal de Pernambuco, Recife Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFPE.

BALVEDI, Fabianne Batista. [O ritmo no sincretismo: a Semiótica Visual no estudo de animações abstratas no ensino do Motion Design.](#) 134 f. Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado de Santa Catarina. Programa de Pós-graduação em Artes Visuais. Florianópolis, 2015.

BRAGA, Osorio Esdras Guimarães. [O Trabalho como Princípio Educativo e Videoanimação em Motion Graphics no Ensino Médio Integrado.](#) 119 p. Dissertação (Mestrado Profissional). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica. Orientador: Admilson Eustáquio Prates. Montes Claros, 2021.

CARDOSO, Arthur Henrique Oliveira. [Motion design no Brasil: uma proposta de metodologia.](#) 245 f. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-graduação em Design. Universidade do Estado de Minas Gerais. Orientadora: Profa. Dra. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro. Belo Horizonte, 2021.

DUDCOSCHI JUNIOR, Amaury. [Ferramenta para a Concepção de Audiogames Acessíveis.](#) Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Paraná. Setor de Artes, Comunicação e Design. Curitiba, 2017.

FREIRE, Isabel Xavier. [Motion Graphic Design: Linguagem e artefato.](#) 158 f. Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. Orientador: Dr. Washington Dias Lessa. Rio de Janeiro, 2016.

GUEDES, Thiago Augusto Trevisan. [Infográfico animado: narrativas visuais no design.](#) 83 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Anhembi Morumbi. Orientadora: Dra. Luisa Paraguai. São Paulo, 2015.

JESUS, Lucas Muller de. [Motion Graphic Design como Ferramenta de Educação a Distância em Libras.](#) Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina. Orientadora: Maria José Baldessar. Florianópolis, 2013.

KOSMINSKY, Doris C.. [Panorama gráfico do telejornal brasileiro: análise dos selos do Jornal Nacional](#) 01/11/2003. Mestrado em Design Instituição de Ensino: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: Biblioteca Central.

LIRA, Jaíne Cintra. [O Nordeste em segundos: as aberturas de telenovelas da TV Globo.](#) 149 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Pernambuco. Programa de Pós-Graduação em Design. Orientador: Paulo Carneiro da Cunha Filho. Recife, 2020.

MACHADO, Ludmila Ayres. [Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica.](#)

01/03/2009 164 f. Mestrado em Arquitetura e Urbanismo Instituição de Ensino: Universidade de São Paulo, São Paulo Biblioteca Depositária: Biblioteca - FAU Maranhão.

MIRANDA, Fabiano de. [Animação e interação na infografia jornalística: Uma abordagem do Design da Informação.](#) 235 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Paraná. Setor de Artes, Comunicação e Design. Orientadora: Carla Galvão Spinillo. Curitiba, 2013.

MORONI, Leonardo Mendes. [Integrando a Retórica ao Game Design.](#) Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Paraná. Setor de Artes, Comunicação e Design. Orientador: André Luiz Battaiola. Curitiba, 2013.

PRANZL, Sérgio. [O videografismo \(motion graphic design\) na TV Brasil: as condições da prática.](#) 145f. Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. Orientador: Dr. Washington Dias Lessa. Coorientadora: Dra. Noni Geiger. Rio de Janeiro, 2019.

SAGATIO, Raphael Guaraná. [A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual.](#) 112 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal da Paraíba. Programa Comunicação e Culturas Midiáticas. Orientador: Bertrand de Souza Lira. João Pessoa, 2018.

SANDE, Axel Hermann. [Canal Futura: Um projeto de identidade para a população brasileira.](#) 143 f. Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. Orientador: Guilherme Cunha Lima. Rio de Janeiro, 2010.

SOUZA, Luciano de. [Música em Movimento: A linguagem Motion Graphics nos videoclipes brasileiros \(1990-2010\).](#) 01/02/2012. 102 f. Mestrado em Comunicação Instituição de Ensino: Universidade Municipal De São Caetano do Sul, São Caetano do Sul Biblioteca Depositária: USCS.

TAÚ, Marcio Rodriguez. [Design em movimento: elementos da linguagem gráfica nos créditos de abertura de filmes.](#) 148 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Anhembi Morumbi.

Orientador: Prof. Sérgio Nesteriuk. São Paulo, 2017.

VELHO, João Carlos Pacheco Rodrigues. [Motion Graphics: linguagem e tecnologia - Anotações para uma metodologia de análise.](#) 01/07/2008 166 f. Mestrado em Design Instituição de Ensino: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Orientador: Washington Dias Lessa. Rio de Janeiro. Coorientador: Dr. Luiz Velho. Biblioteca Depositária: Rede Sirius - Biblioteca UERJ/ESDI.