



Encontro Inter-regiões - Sul

Região Sul - Evento virtual
De 1 a 31 de outubro de 2020



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	01086
INSTITUIÇÃO	Centro Universitário Curitiba
CAMPUS	Milton Viana
CIDADE	Curitiba
UF	PR
CATEGORIA	CA
MODALIDADE	CA04
TÍTULO	Proposta de Videoclipe Animado: Xequê Mate
ESTUDANTE-LÍDER	Gilliady Gabriel Rangel de Azevedo
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Jogos Digitais
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Camila Ferreira de Lima Barbosa (Centro Universitário Curitiba); Marcia Maria Alves (Centro Universitário Curitiba); Lucina Reitenbach Viana (Centro Universitario Curitiba)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O presente artigo apresenta uma integração entre os módulos Business e Arte em Animação e Desenvolvimento em Jogos dos cursos de Jogos Digitais e Design de Animação do UNICURITIBA. Nestes módulos, ambos os cursos desenvolvem produtos interativos que se utilizam de salas ambientadas e interativas para a exposição; tem-se como objetivo apresentar uma sala interativa em espaço real, mesclando a interação digital e física. O projeto tem como premissa a música Xequê-mate (2015) do cantor e compositor Eduardo Lyra Krieger, que aborda a temática da legalização do aborto e o uso de drogas. A proposta do ambiente interativo é classificada como "Mind Games", um gênero onde o foco principal é que ao jogar Xequê Mate (2019) o jogador seja instigado a tomar atitudes mais lógicas e racionais (GLAUSHÜTTNER, 2019) para um melhor aproveitamento. Utilizou-se o software Construct3 (SCIRRA, 2015) para a produção dos puzzles digitais e Photoshop (ADOBE, 2018), Premiere (ADOBE, 2018) e After Effects (ADOBE, 2018) para a construção da animação. Dentre diversas técnicas, a técnica de Parallax foi pensada para trazer uma movimentação, ao mesmo tempo em que tudo se parece muito estático. Buscando também, aproximar a animação de uma HQ (História em Quadrinhos), foi pensado ângulos e técnicas que se aproximassem de um estilo Comics. A técnica de Parallax, consiste em criar movimentação de imagens, em diferentes escalas para dar profundidade para um plano 2D. Anteriormente conhecida por "Multiplanos", a técnica foi desenvolvida pensando na necessidade de trazer mais realidade para as animações, conseguindo criar uma perspectiva tridimensional em animações 2D. A utilização da técnica para desenvolver o projeto foi selecionada devido o resultado que se obteve: apesar da movimentação, as cenas ainda contam com personagens e cenários parados, usando a referência de quadrinhos. Inspirada pelas cores do construtivismo russo, a paleta foi montada pensando em cores mais primárias, dentro da paleta vermelha, porém com mais detalhes lembrando histórias em quadrinhos. Além disso, a inspiração no movimento construtivista, busca usar a animação e a arte de forma afrontosa a atual situação do país e a política decadente. Apesar da música contar a história de um menino, foi optado para a animação, não usar apenas um personagem e por esse motivo os personagens apresentados tem uma constante mudança de roupa, físico e aparência. A proposta de manter o abstrato foi mostrar que aquela mesma história e cenário, atinge diversas famílias periféricas. O construtivismo russo, considerado um movimento estético-político surgiu na Rússia em meados de 1913, como parte do movimento de vanguarda; ele negava a "arte pura" e procurava mostrar que a arte faz parte do cotidiano e não é essencialmente um elemento de criação humana. Inspiradas pelas novas conquistas da ditadura do novo Estado operário, a arte era inspirada pelos materiais modernos, servindo a objetivos sociais e a construção de um mundo socialista. Como movimento ativo, o construtivismo continuou até 1934 na União Soviética e na República de Weimar, suas proposições inovadoras influenciaram fortemente toda a arte moderna. Com elementos geométricos, cores primárias, fotomontagem e a tipografia sem serifa, o movimento caracterizou-se de forma bastante genérica. O construtivismo teve influência profunda na arte moderna e no design moderno e está inserido no contexto das vanguardas estéticas europeias do início do século XX. Antes do surgimento do construtivismo russo, nenhum outro movimento na evolução da arte moderna tinha sido tão inserido em uma realidade revolucionária concreta, ou tinha colocado tão explicitamente a sua capacidade de doutrinação e função social da arte, como uma questão socio-política.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

O presente artigo apresenta uma integração entre os módulos Business e Arte em Animação e Desenvolvimento em Jogos dos cursos de Jogos Digitais e Design de Animação do UNICURITIBA. Nestes módulos, ambos os cursos desenvolvem produtos interativos que se utilizam de salas ambientadas e interativas para a exposição; tem-se como objetivo apresentar uma sala interativa em espaço real, mesclando a interação digital e física. O projeto tem como premissa a música Xequemate (2015) do cantor e compositor Eduardo Lyra Krieger, que aborda a temática da legalização do aborto e o uso de drogas. A proposta do ambiente interativo é classificada como "Mind Games", um gênero onde o foco principal é que ao jogar Xequemate (2019) o jogador seja instigado a tomar atitudes mais lógicas e racionais (GLAUSHÜTTNER, 2019) para um melhor aproveitamento. Utilizou-se o software Construct3 (SCIRRA, 2015) para a produção dos puzzles digitais e Photoshop (ADOBE, 2018), Premiere (ADOBE, 2018) e After Effects (ADOBE, 2018) para a construção da animação. Dentre diversas técnicas, a técnica de Parallax foi pensada para trazer uma movimentação, ao mesmo tempo em que tudo se parece muito estático. Buscando também, aproximar a animação de uma HQ (História em Quadrinhos), foi pensado ângulos e técnicas que se aproximassem de um estilo Comics. A técnica de Parallax, consiste em criar movimentação de imagens, em diferentes escalas para dar profundidade para um plano 2D. Anteriormente conhecida por "Multiplanos", a técnica foi desenvolvida pensando na necessidade de trazer mais realidade para as animações, conseguindo criar uma perspectiva tridimensional em animações 2D. A utilização da técnica para desenvolver o projeto foi selecionada devido o resultado que se obteve: apesar da movimentação, as cenas ainda contam com personagens e cenários parados, usando a referência de quadrinhos. Inspirada pelas cores do construtivismo russo, a paleta foi montada pensando em cores mais primárias, dentro da paleta vermelha, porém com mais detalhes lembrando histórias em quadrinhos. Além disso, a inspiração no movimento construtivista, busca usar a animação e a arte de forma afrontosa a atual situação do país e a política decadente. Apesar da música contar a história de um menino, foi optado para a animação, não usar apenas um personagem e por esse motivo os personagens apresentados tem uma constante mudança de roupa, físico e aparência. A proposta de manter o abstrato foi mostrar que aquela mesma história e cenário, atinge diversas famílias periféricas. O construtivismo russo, considerado um movimento estético-político surgiu na Rússia em meados de 1913, como parte do movimento de vanguarda; ele negava a "arte pura" e procurava mostrar que a arte faz parte do cotidiano e não é essencialmente um elemento de criação humana. Inspiradas pelas novas conquistas da ditadura do novo Estado operário, a arte era inspirada pelos materiais modernos, servindo a objetivos sociais e a construção de um mundo socialista. Como movimento ativo, o construtivismo continuou até 1934 na União Soviética e na República de Weimar, suas proposições inovadoras influenciaram fortemente toda a arte moderna. Com elementos geométricos, cores primárias, fotomontagem e a tipografia sem serifa, o movimento caracterizou-se de forma bastante genérica. O construtivismo teve influência profunda na arte moderna e no design moderno e está inserido no contexto das vanguardas estéticas europeias do início do século XX. Antes do surgimento do construtivismo russo, nenhum outro movimento na evolução da arte moderna tinha sido tão inserido em uma realidade revolucionária concreta, ou tinha colocado tão explicitamente a sua capacidade de doutrinação e função social da arte, como uma questão socio-política.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

O presente artigo apresenta uma integração entre os módulos Business e Arte em Animação e Desenvolvimento em Jogos dos cursos de Jogos Digitais e Design de Animação do UNICURITIBA. Nestes módulos, ambos os cursos desenvolvem produtos interativos que se utilizam de salas ambientadas e interativas para a exposição; tem-se como objetivo apresentar uma sala interativa em espaço real, mesclando a interação digital e física. O projeto tem como premissa a música Xequemate (2015) do cantor e compositor Eduardo Lyra Krieger, que aborda a temática da legalização do aborto e o uso de drogas. A proposta do ambiente interativo é classificada como "Mind Games", um gênero onde o foco principal é que ao jogar Xequemate (2019) o jogador seja instigado a tomar atitudes mais lógicas e racionais (GLAUSHÜTTNER, 2019) para um melhor aproveitamento. Utilizou-se o software Construct3 (SCIRRA, 2015) para a produção dos puzzles digitais e Photoshop (ADOBE, 2018), Premiere (ADOBE, 2018) e After Effects (ADOBE, 2018) para a construção da animação. Dentre diversas técnicas, a técnica de Parallax foi pensada para trazer uma movimentação, ao mesmo tempo em que tudo se parece muito estático. Buscando também, aproximar a animação de uma HQ (História em Quadrinhos), foi pensado ângulos e técnicas que se aproximassem de um estilo Comics. A técnica de Parallax, consiste em criar movimentação de imagens, em diferentes escalas para dar profundidade para um plano 2D. Anteriormente conhecida por "Multiplanos", a técnica foi desenvolvida pensando na necessidade de trazer mais realidade para as animações, conseguindo criar uma perspectiva tridimensional em animações 2D. A utilização da técnica para desenvolver o projeto foi selecionada devido o resultado que se obteve: apesar da movimentação, as cenas ainda contam com personagens e cenários parados, usando a referência de quadrinhos. Inspirada pelas cores do construtivismo russo, a paleta foi montada pensando em cores mais primárias, dentro da paleta vermelha, porém com mais detalhes lembrando histórias em quadrinhos. Além disso, a inspiração no movimento construtivista, busca usar a animação e a arte de forma afrontosa a atual situação do país e a política decadente. Apesar da música contar a história de um menino, foi optado para a animação, não usar apenas um personagem e por esse motivo os personagens apresentados tem uma constante mudança de roupa, físico e aparência. A proposta de manter o abstrato foi mostrar que aquela mesma história e cenário, atinge diversas famílias periféricas. O construtivismo russo, considerado um movimento estético-político surgiu na Rússia em meados de 1913, como parte do movimento de vanguarda; ele negava a "arte pura" e procurava mostrar que a arte faz parte do cotidiano e não é essencialmente um elemento de criação humana. Inspiradas pelas novas conquistas da ditadura do novo Estado operário, a arte era inspirada pelos materiais modernos, servindo a objetivos sociais e a construção de um mundo socialista. Como movimento ativo, o construtivismo continuou até 1934 na União Soviética e na República de Weimar, suas proposições inovadoras influenciaram fortemente toda a arte moderna. Com elementos geométricos, cores primárias, fotomontagem e a tipografia sem serifa, o movimento caracterizou-se de forma bastante genérica. O construtivismo teve influência profunda na arte moderna e no design moderno e está inserido no contexto das vanguardas estéticas europeias do início do século XX. Antes do surgimento do construtivismo russo, nenhum outro movimento na evolução da arte moderna tinha sido tão inserido em uma realidade revolucionária concreta, ou tinha colocado tão explicitamente a sua capacidade de doutrinação e função social da arte, como uma questão socio-política.