

---

**Mesa Coordenada**

---

<b>TÍTULO</b>	<b>DESIGN E DESENVOLVIMENTO PARA STOP-MOTION: TECNOLOGIAS PARA CONCEPÇÃO E FABRICAÇÃO DE PERSONAGENS, OBJETOS E MECANISMOS AUXILIARES</b>
<b>AUTORES</b>	LEONARDO ROCHA DUTRA, JOÃO VICTOR DE OLIVEIRA E MARIANA RENNA MOREIRA
<b>E-MAIL</b>	leo.dutra08@gmail.com
<b>ÁREA</b>	TEC - CÂMARA DE ARQUITETURA E ENGENHARIAS - DESENHO INDUSTRIAL
<b>INSTITUIÇÃO</b>	ESCOLA DESIGN
<b>PALAVRA CHAVE</b>	economia criativa
<b>MESA COORDENADA</b>	CIÊNCIA E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

**RESUMO**

Novos modelos de produção serão requisitos indispensáveis para fortalecer o produto audiovisual brasileiro. O aprimoramento da cultura de projeto se faz necessário no audiovisual que se pretenda indústria. No caso das imagens, as competências se distribuem no tripé: direção, fotografia e design de produção. O design de produção abarca o projeto e o desenvolvimento de tudo que é colocado diante da câmera. Por ser a instância mais onerosa da produção, a sua relação custo-benefício é decisiva ao sucesso do produto. Até agora pouco se pode oferecer como contribuição da academia para o desenvolvimento de metodologias para o design de produção, uma vez que o custo da internalização no ensino das práticas profissionais seria muito alto, tomando-se por exemplo o desenvolvimento de cenografia, a construção de veículos, figurinos e adequação de locações - competências que o designer precisa dominar. O stop-motion se apresenta viável enquanto campo de estudos para o design de produção, uma vez que o reduz em escala e o traz para o controle visual e logístico do estúdio, profissional ou acadêmico. Em contrapartida, o design no audiovisual apresenta para o design em geral um rol de novas oportunidades em pesquisa e desenvolvimento em materiais, processos e tecnologias.