

# Daniel Andrade

Universidade Anhembi Morumbi

ORCID: 0000-0002-7776-1671

dzante@gmail.com

Daniel Grizante de Andrade is a professor and motion designer. He has a PhD in Design from Anhembi Morumbi University and a Master's in Communication and Semiotics from PUC-SP. Since 2002, he has been directing and animating openings for TV programmes and films, music videos and commercials. As a designer with Estúdio Preto e Branco, he has developed audiovisual pieces for exhibitions in cultural spaces such as SESI Lab in Brasília, Museu do Ipiranga, Museu da Imigração and Memorial da Resistência in São Paulo. Some of these animations were awarded prizes by the ICOM International Committee for Audiovisual, New Technologies and Social Media. He teaches at IED-SP and Senac São Paulo.

Daniel Grizante de Andrade es profesor y motion designer. Es Doctor en Diseño por la Universidad Anhembi Morumbi y Máster en Comunicación y Semiótica por la PUC-SP. Desde 2002, dirige y anima aperturas para programas y películas de televisión, vídeos musicales y anuncios publicitarios. Como diseñador del Estúdio Preto e Branco, ha desarrollado piezas audiovisuales para exposiciones en espacios culturales como el SESI Lab de Brasilia, el Museu do Ipiranga, el Museu da Imigração y el Memorial da Resistência de São Paulo. Algunas de estas animaciones fueron premiadas por el Comité Internacional del ICOM para el Audiovisual, las Nuevas Tecnologías y los Medios Sociales. Imparte clases en el IED-SP y en el Senac de São Paulo.

Daniel Grizante de Andrade é professor e motion designer. Doutor em Design pela Universidade Anhembi Morumbi e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Desde 2002, dirige e anima aberturas para programas de TV e filmes, videoclipes e comerciais. Como designer, junto ao Estúdio Preto e Branco, desenvolveu peças audiovisuais para exposições em espaços culturais, como o SESI Lab em Brasília, Museu do Ipiranga, Museu da Imigração, Memorial da Resistência, em São Paulo. Algumas destas animações foram premiadas pelo ICOM International Committee for Audiovisual, New Technologies and Social Media. É professor nas graduações do IED-SP e no Senac São Paulo.

## HOW TO QUOTE (APA)

Andrade, D. (2024). Immaterial Collections, Ephemeral Exhibitions: animations in exhibition design. In M. Steagall (Ed.), *LINK 2024 6th International Conference in Practice-oriented Research and Global South* (pp.96-99). DOI <https://10.24135/link2024.v5i1.233>

# Immaterial Collections, Ephemeral Exhibitions: Animations in exhibition design

## Keywords

Animation, Design, Exhibition Design, Museum, Intangible Heritage.

The research is about the use of animations in the design of exhibitions in intangible-themed museums, which are seen as spectacular and are becoming increasingly popular nowadays. Animation, a language that has always been close to the universe of children, media manifestations, entertainment and fantasy, comes up against the museum, an institution with social authority, centred on its concern with reality and the historical document. The collision between these two worlds gave rise to this research. It starts by investigating the museum universe, with a view to technological use and the relationship between the museum, society, entertainment, leisure and education. The culture of design is brought into the discussion and how it is linked to the design of exhibitions relating to intangible heritage. Exposure design is brought into tension

with the experiences and strategies of fruition and creation in cinema and television. The concepts of immateriality and ephemerality are also explored. It also explores the concept of animation and the interface between reality and fantasy, looking at differences and similarities in relation to live action cinema and the existence of documentary and educational animations. Animation is understood within the culture of design, with practices and uses in the media universe, coming to the conclusion that its main contemporary characteristic is experimentation. It concludes with an analysis of two museums in São Paulo: the São Paulo State Immigration Museum and the Portuguese Language Museum, observing, based on the concepts studied, the uses given to animations in the exhibition design projects of the two institutions.

# Colecciones inmateriales, exposiciones efímeras:

## Animaciones en el diseño de exposiciones

### Palabras clave

Animación, Diseño, Diseño de exposiciones, Museo, Patrimonio inmaterial.

La investigación versa sobre el uso de animaciones en el diseño de exposiciones en museos de temática inmaterial, consideradas espectaculares y cada vez más populares en nuestros días. La animación, un lenguaje que siempre ha estado cerca del universo infantil, las manifestaciones mediáticas, el entretenimiento y la fantasía, se enfrenta al museo, una institución con autoridad social, centrada en su preocupación por la realidad y el documento histórico. La colisión entre estos dos mundos dio origen a esta investigación. Comienza investigando el universo del museo, con la vista puesta en el uso tecnológico y la relación entre el museo, la sociedad, el entretenimiento, el ocio y la educación. Se introduce en el debate la cultura del diseño y su relación con el diseño de exposiciones relacionadas con el patrimonio inmaterial. El diseño de exposiciones se pone en tensión

con las experiencias y estrategias de fruición y creación en el cine y la televisión. También se exploran los conceptos de inmaterialidad y efimeridad. También se explora el concepto de animación y la interfaz entre realidad y fantasía, examinando las diferencias y similitudes en relación con el cine de acción en vivo y la existencia de animaciones documentales y educativas. La animación se entiende dentro de la cultura del diseño, con prácticas y usos en el universo mediático, llegando a la conclusión de que su principal característica contemporánea es la experimentación. Se concluye con el análisis de dos museos de São Paulo: el Museo de la Inmigración del Estado de São Paulo y el Museo de la Lengua Portuguesa, observando, a partir de los conceptos estudiados, los usos dados a las animaciones en los proyectos de diseño expositivo de las dos instituciones.

# Coleções Imateriais, Exposições Efêmeras: Animações no design de exposições

## Palavras-chave

Animação, Design, Design de Exposições,  
Museu, Patrimônio Imaterial

A pesquisa se trata do uso de animações nos projetos de exposições em museus de temática imaterial, entendidas como espetaculares e observadas de modo crescente na atualidade. A animação, linguagem que sempre esteve próxima ao universo infantil, às manifestações midiáticas, ao entretenimento e à fantasia, dá de encontro ao museu, instituição com autoridade social, centrada na preocupação com a realidade e com o documento histórico. A colisão entre dois mundos dá origem a esta pesquisa. Parte-se da investigação sobre o universo museal, tendo em vista o uso tecnológico e as relações entre museu, sociedade, entretenimento, lazer e educação. É trazido à discussão a cultura do design e como ela está ligada ao projeto de exposições referentes aos patrimônios imateriais. O design expográfico é tensionado com as

experiências e estratégias de fruição e criação do cinema e da televisão. Trabalha-se também os conceitos de imaterialidade e efemeridade. Explora-se também o conceito de animação e a interface entre realidade e fantasia, constatando diferenças e semelhanças em relação ao cinema live action e a existência de animações documentais e educativas. Compreende-se a animação dentro da cultura do design, com práticas e usos no universo midiático, chegando à conclusão de que sua principal característica contemporânea é a experimentação. Termina-se com a análise de dois museus paulistas: o Museu da Imigração do Estado de São Paulo e o Museu da Língua Portuguesa, observando, a partir dos conceitos estudados, os usos dados às animações nos projetos de design de exposições das duas instituições.