

Raphael Guaraná Sagatio¹

A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual

The evolution of motion graphics: from cinema narrative to audiovisual autonomy

RESUMO

O modo como consumimos informações visuais é alterado dia a dia pela hibridização de conceitos e formas de comunicação. Hoje, praticamente todos os dispositivos audiovisuais trabalham com animações rápidas carregadas de informações e um critério estético. Essas animações são conhecidas como *motion graphics*. Objetivando traçar as raízes do *motion graphics* e seu atual contexto de utilização, formulamos nosso objeto de pesquisa e identificamos que sua origem parte do hibridismo entre diversos pressupostos teóricos nos campos do cinema onde citamos Machado (2010) e Rancière (2014), no design, utilizando autores como Frascara (2004) e Krasner (2008) e da comunicação visual com Chomsky (1960) e Dondis (1997). Com isso, criamos um panorama onde analisamos os principais processos que tornaram possível a transposição do *motion graphics* do cinema para a atual linguagem visual. O presente artigo propõe apresentar a conclusão da dissertação intitulada “A evolução do *motion graphics*: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual” no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, 2018. Com essa análise, pretendemos ilustrar que o uso do *motion graphics* pode ser empregado amplamente tanto com função estética quanto informacional, respondendo a desafios propostos. Com isso, podemos ter a compreensão do que é e como funciona o *motion graphics* na linguagem em que a produção de sentidos e signos comunicacionais se amplia com essa dinâmica de mídias híbridas.

Palavras-chave: design; cinema; motion graphics; estética; audiovisual

ABSTRACT

The way we consume visual information is changed day by day by the hybridization of concepts and forms of communication. Today, virtually all audiovisual devices work with fast animations loaded with information and an aesthetic criterion. These animations are known as motion graphics. Aiming to trace the roots of motion graphics and their current context of use, we formulate our research object and identify which uses part of the hybridity between several theoretical assumptions in the fields of cinema where we quote MACHADO (2010) and RANCIÈRE (2014) using authors such as FRASCARA (2004) and KRASNER (2008) and visual communication with CHOMSKY (1960) and DONDIS (1997). With this, we create a panorama where we analyze the main processes that have made possible the transposition of motion graphics from the cinema to the current visual language. The present article proposes to present the conclusion of the dissertation entitled “The evolution of motion graphics: from cinema narrative to audiovisual autonomy” in the Post-Graduation Program in Communication of the Federal University of Paraíba, 2018. With this analysis, we intend to illustrate that use of motion graphics can be widely used with both aesthetic and informational function, responding to the proposed challenges. With this, we can have an understanding of what motion graphics is and how it works in the language where the production of meanings and communicational signs amplify with this dynamic of hybrid media.

Keywords: design; cinema; motion graphics; aesthetics; audiovisual

¹ Mestre em comunicação na linha de Culturas Midiáticas Audiovisuais pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Professor convidado na Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP) e Professor Assistente I na AESO Barros Melo. Motion designer e animador 2D.
E-mail: sagatio@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Desde o princípio, o homem utiliza imagens para se comunicar e cada vez mais descobrimos como integrar e interagir com formas visuais na comunicação e nos mais diversos dispositivos à nossa volta. Essa junção de elementos e interações gráficas que molda imageticamente a sociedade contemporânea também acontece no cinema. O cinema é uma arte que vai abranger outros fatores comunicacionais e cada vez mais temos a influência do design imbricado na *mise-en-scène* no próprio contexto fílmico. Atualmente o diálogo entre as vertentes do design e cinema vai além da parte física como cenários e figurinos.

Hoje, podemos encontrar diversas referências de interação nessas áreas e nomenclaturas como design de som, design de cor, design de narrativa, design de produção e *motion graphics*. Esse último seria a informação gerada por meio de artefatos digitais que, literalmente traduzido, seria algo como “grafismos em movimento”.

O que foi amplamente difundido no cinema por meio de colagens e experimentações no início do século passado hoje alcança um outro patamar estético que ultrapassa as barreiras do cinema e se ramifica pelo conjunto contemporâneo do audiovisual, caracterizando, assim, uma estética única e fluida que dialoga com as diversas formas de mídias de comunicação que combinem imagem e som.

O presente artigo utiliza a metodologia de pesquisa bibliográfica para embasar as questões relacionadas ao contexto imagético, apresentando, então conceitos evolutivos do *motion graphics*, indicando sua presença na esfera audiovisual e apontando sua relação híbrida com as diversas mídias atuais, esta última, por conta da massificação de acesso à tecnologia. Derivado de animação e grafismos que têm sua origem na animação quadro a quadro, o *motion graphics* incorpora hoje elementos fundamentais do design e da comunicação visual para informar e entreter os espectadores.

2 CONTEXTUALIZANDO O MOTION GRAPHICS

Partindo da premissa de que grande parte da comunicação se dá de uma forma ou outra pela visualidade (CATALÀ, 2011) não podemos limitar todo design visual em obras audiovisuais como algo puramente estético, mas também informacional. A influência do design no audiovisual existe desde sempre. A condição imagética dos cartazes dos filmes, figurinos, cenários, letreiros e balões de diálogo, por exemplo, são algumas das formas primárias de poder relacionar tais campos.

Definir o que é *motion graphics* realmente não se trata de uma questão tão simples, uma vez que o tema é bastante abrangente e está de certa forma amparado por teorias tanto do design quanto do cinema, além de ser transdisciplinar e transversal há vários saberes envolvidos no seu conceito. Para entender a estética *motion graphics* é preciso pensar o representacional, seu conceito representativo e os significados que ele representa. Sobre essa configuração, Dondis (1997, p.131) cita que “o conteúdo é fundamentalmente o que está sendo direta ou indiretamente expresso; é o caráter da informação, a mensagem”.

O *motion graphics* é animação, mas nem toda animação é caracterizada por ser um *motion graphics*. Talvez a diferença mais latente entre o que é animação e o *motion graphics* seja o fato de que nas animações tradicionais sempre vamos ter um personagem identificado; já no *motion graphics*, não; qualquer elemento pode ser animado fazendo com que a hibridação e liquidez do tema perpassem por várias camadas técnicas que envolvem texto, formas geométricas, fotografia, ilustração, vídeos, animações, sons e ruídos.

Velho (2008) afirma que o *motion graphics* é feito para que o espectador tenha consciência sobre ele, diferenciando dos efeitos especiais – que em sua ampla maioria são produzidos para não serem percebidos, ou as animações tradicionais, em que existe a diferenciação de textura e luminosidade características de uma filmagem. A manipulação do espaço-tempo ontológica ao cinema também é algo característico.

Também é válido fazer uso dos preceitos referidos por Krasner (2008), que defende que os pilares do *motion graphics* estão embasados em composição, movimentos e narrativa. Utilizando as oito leis da psicologia da forma pela Gestalt (Unidade, Segregação, Unificação, Fechamento, Continuidade, Proximidade, Semelhança e Pregnância) é apropriado dizer que a presença do *motion graphics* no produto audiovisual gerado pelo artefato digital vai contribuir esteticamente para concepção visual da informação e assim estabelecer uma condição imagética e representativa para o espectador, tornando-se também um elemento que pode ser caracterizado por design de informação.

A matéria prima do cinema é a imagem, e a narrativa cinematográfica acontece pela junção de vários elementos; o discurso é construído principalmente pelo que se vê, sendo que tudo que se mostra tem um motivo, seja ele de caráter informativo ou estético, assim, a construção da percepção na obra cinematográfica é feita por códigos, sempre buscando um sentido discursivo. Tal conceito pode ser resumido por Rancière (2014, p.92) quando diz que a “representação não é o ato de produzir uma forma visível; é o ato de dar um equivalente, coisa que a palavra faz tanto quanto a fotografia”. As cores, movimentos, equilíbrio e simetria precisam conduzir a uma sensorialidade única nos termos sonoros e visuais dentro da *mise-en-scène*.

A dualidade entre “criatividade e comunicação” não pode ser declarada como uma oposição. Clareza não se opõe a criatividade no design de comunicação. Criatividade pode tornar as mensagens complexas fáceis de entender e a falta dela pode tornar as mensagens simples obscuras. (FRASCARA, 2004, p.10)

Dissociar o uso do *motion graphics* da comunicação visual e restringi-lo a apenas grafismos não seria adequado, pois o nosso cérebro não percebe os grafismos separados do que é a imagem fílmica, a interpretação visual da cena é feita como um todo, igual quando percebemos um carro – sem separar as formas da maçaneta, rodas e vidros – ou uma roupa – estampas, cores, comprimento – por exemplo. Gomes Filho (2008, p.19) afirma que “não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação das várias sensações. A primeira sensação já é de forma,

já é global e unificada". Talvez essa revolução imagética que o cinema nos proporciona desde o seu surgimento não existisse se não fosse por nomes como George Méliès, Edwin Stanton Porter, D. W. Griffith e pelos movimentos do Dadaísmo e Surrealismo, dentre tanto outros presentes desde o início do primeiro cinema até a década de 1940.

As múltiplas possibilidades da criatividade humana são permitidas por novas tecnologias e formas de fazer. Nenhum conceito, imagético ou não, torna-se estagnado ao tempo. Seu caráter evolutivo avança paulatinamente até firmar-se como um conceito ou uma estética.

Se for possível reduzir a uma palavra o projeto estético e semiótico que está pressuposto em grande parte da produção audiovisual mais recente, podemos dizer que se trata de uma procura sem tréguas dessa multiplicidade que exprime o modo de conhecimento do homem contemporâneo. (MACHADO, 2010, p.73)

A busca pela reconfiguração imagética e a apropriação de vários códigos comunicacionais foi o que transformou as alegorias e signos cinematográficos em um contorno harmônico que utiliza técnicas verbais, sonoras e visuais, estabelecendo tal condição como os três pilares do cinema e tornando a obra cinematográfica em um discurso único. Assim, a utilização do *motion graphics* e a sua imersão no mundo do cinema e em qualquer vertente do audiovisual muda a configuração de interação entre o meio e mensagem devido ao impacto imagético e a condição didática de construir uma narrativa para os espectadores, alterando os padrões estéticos e trazendo equilíbrio ao mote do filme.

3 O MOTION GRAPHICS NO AUDIOVISUAL

Devido às novas técnicas computacionais que evoluíram desde a segunda metade do Século XX, as interações entre o design e o audiovisual cresceram. Não que antes desse *boom* tecnológico tal intercâmbio fosse inexistente, mas a interação imagética ocasionada pelo *motion graphics* só existe por conta dos avanços técnicos, tecnológicos e do próprio contexto social. A necessidade de mais informações e a atração visual por meio de imagens técnicas são um dos pilares modernos na comunicação social e o cruzamento do *motion graphics* no audiovisual pode ser encontrada em tipografias, formas animadas, personagens digitais e em tantas outras representações que integram o fenômeno visual na construção das imagens, sentidos e significados.

A percepção, em geral, e a percepção visual em particular, não foram desenvolvidas para nos permitir apreciar a beleza do ambiente, mas para nos ajudar a compreendê-las; em outras palavras, interpretar os dados fornecidos pelos sentidos para construir significado. (FRASCARA, 2004, p.64) (tradução nossa)

Dessa forma, a utilização do *motion graphics* e a sua imersão no mundo do cinema e a sua utilização em qualquer vertente do audiovisual mudou a configuração de interação entre o meio e a mensagem, devido ao impacto imagético e à forma

didática de construir uma narrativa para os espectadores, adequando os padrões estéticos às temáticas propostas.

O domínio de utilização do *motion graphics* transcendeu o início das aberturas de filmes e agora está integrado a um novo ambiente imagético e comunicacional e sua pluralidade se ramifica por todo campo imagético da comunicação atual. Como a cultura visual está em constante evolução, Manovich (2007) menciona que "(...) toda a linguagem do design gráfico do século XX foi 'importada' para o design de imagens em movimento" (Tradução nossa).

Sendo assim, o *motion graphics* possui a característica de ser, ao mesmo tempo, um elemento técnico e uma linguagem que informa, mudando e moldando a cultura visual presente, do ponto de vista de quem produz e de quem vê, fazendo com que a cultura visual esteja sempre em uma constante expansão, afinal, nós pensamos em imagens, ícones e símbolos. Aicher (2015, p. 56) cita que "a tecnologia é usada apenas como cenário, como um catálogo de padrões para novas ideias de design" (tradução nossa). A forma como os elementos são organizados geram não só um impacto visual, mas também impactam a forma como a informação será transmitida.

Essa união da informação com a crescente onda tecnológica influenciou novos artistas visuais e os limites imagéticos foram sendo transpostos e, com isso, o *motion graphics* desvinculou sua dependência do cinema e foi introduzido em várias mídias audiovisuais. O *motion graphics* deve ser tratado como um elemento que se integra a algo maior, sua rede de relações com a imagem e o som no cinema é propício para que ele faça sentido e não seja apenas algo ornamental. Para Machado (2010, p.66) "nesse sentido expandido de *arte do movimento*, televisão e vídeo também passam a ser cinema, assim como a multimídia".

A apresentação e interpretação do que é mostrado serão construídas pelas relações visuais. Graças à tecnologia, hoje é bastante comum termos *motion graphics* no próprio contexto da *mise-en-scène*.

Devemos, portanto, considerar o cinema não como um modo de expressão fossilizado, paralisado na configuração que lhe deram Lumière, Griffith e seus contemporâneos, mas como um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade. (MACHADO, 2014, p.210)

Baseado nessas questões pretendemos elencar pelo menos cinco vertentes nas quais podemos encontrar o *motion graphics*. São elas:

3.1 Cinema

O cinema sempre esteve em constante evolução. Equipamentos, formas de captação de áudio e imagem, sua manipulação, distribuição e exibição e tantas outras vertentes são constantemente incorporadas e modificadas por outros meios. Com o *motion graphics* não foi diferente. É cada vez mais frequente a utilização de *motion graphics* em obras cinematográficas.

Basta considerar o fato de que, em meios despontados no século XX, como o cinema por exemplo, os produtos da criação artística e da produção midiática não são mais tão facilmente distinguidos com clareza. Ainda hoje, em certos meios intelectuais, há uma controvérsia sobre se o cinema seria uma arte ou um meio de comunicação de massa. (MACHADO, 2010, p.22)

Uma das primeiras utilizações de grafismos animados no cinema foi realizada por George Méliès. Com o avanço das questões estéticas e tecnológicas como a adição do som e das cores na imagem cinematográfica, surge um novo patamar para as experimentações e realizações artísticas.

A animação em *stop-motion*, que pode ser rastreada até a invenção da fotografia em *stop-action*, foi usada pelo cineasta francês Georges Méliès, um mágico de Paris". No filme clássico de Méliès, Uma Viagem à Lua (1902), a fotografia em *stop-action* permitiu a Méliès aplicar suas técnicas, que foram derivadas da magia e do teatro, ao cinema. Efeitos adicionais, como o uso de imagens sobrepostas, exposições duplas, dissoluções e desaparecimentos, permitiram que uma série de transformações mágicas ocorresse. (KRASNER, 2008, p.9) (tradução nossa)

Dentre tantos artistas que influenciaram a concepção do que hoje chamamos de *motion graphics*, cabe destacar Viking Eggeling (1880-1925), Len Lye (1901-1980) e Oskar Fischinger (1900-1967). Não podemos esquecer da importância de artistas como Norman McLaren (1914-1987), Maurice Binder (1918-1991), Mary Ellen Bute (1906-1983), Pablo Ferro (1935) e tantos outros que ficarão de fora desse artigo, mas possuem suma importância na evolução conceitual e estética do *motion graphics*.

Nos primórdios do *motion graphics*, podemos destacar Viking Eggeling que, em 1923, cria a obra *Symphonie Diagonale* (1924) (figura 1). Ele busca retratar a representação do movimento rítmico e suas animações trazem princípios básicos de cadência e organização temporal da música através de formas geométricas angulares e arredondadas.

No início do século XX, os artistas começaram a rejeitar a representação clássica e desejaram expressar o espaço em termos geométricos. O pintor sueco Viking Eggeling abraçou as tendências niilistas do movimento Dada e descreveu sua teoria da pintura por meio da música, em termos de "instrumentos" e "orquestração". (KRASNER, 2008, p.26) (tradução nossa)



Figura 1: Sequência dos frames de *Symphonie Diagonale*

Fonte: *Symphonie Diagonale*. Direção: Viking Eggeling. 1924. Alemanha. (07m).

Disponível em: < <https://youtu.be/MtBjFv46XLQ> > Acesso em: 28 jun. 2019

Como em uma sinfonia, os grafismos com várias espessuras vão crescendo e decrescendo, sendo desenhadas e apagadas de forma sequencial.

A obra de Lye, *Tusalava* (1929) (figura 2), trata de uma animação de formas que remetem à organismos celulares. No filme, Lye busca mostrar a evolução de uma simples célula até a formação de um aborígene Maori.

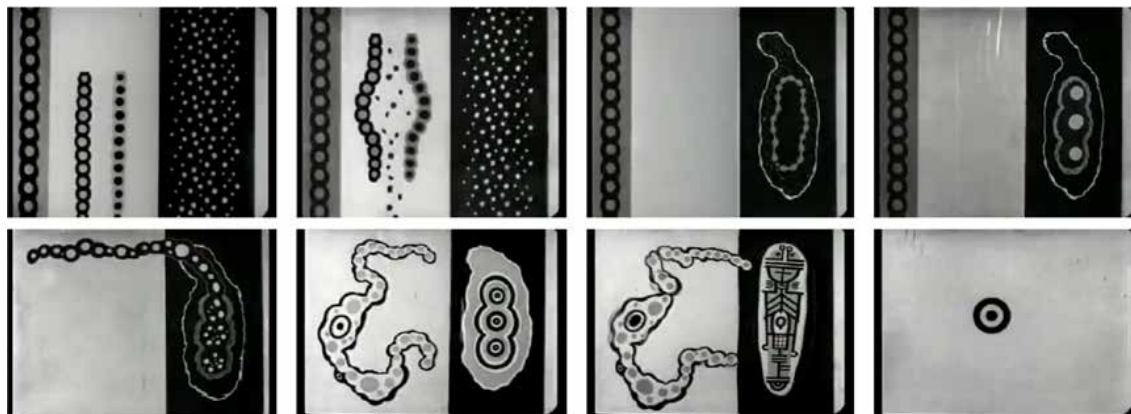


Figura 2: Sequência dos frames de Tusalava

Fonte: Tusalava. Direção: Len Lye. 1929. Reino Unido. (09m).

Disponível em: < <https://youtu.be/fIJOXMIIn4C0> > Acesso em: 28 jun. 2019Ω

Outras obras importantes do autor, como *A Colour Box* (1935), trazem padrões abstratos de forma e cores que interagem com a música (figura 3), e *Rainbow Dance* (1936), na qual a silhueta de homem interage com cenários como uma rua e uma quadra de tênis, diversas cores, padrões geométricos e colagens (figura 4). Krasner (2008, p.26) menciona que “Len Lye, que muitas vezes se referiu a si mesmo como “um artista para o século XXI”, foi o pioneiro na técnica direta de filmagem ao pintar e riscar imagens em celuloide de 35mm” (tradução nossa).

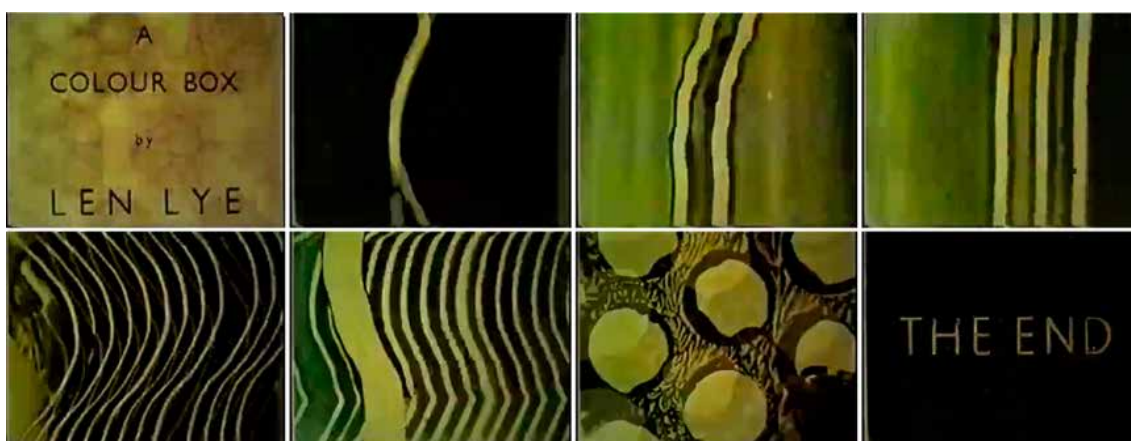


Figura 3: Sequência dos frames de A Colour Box

Fonte: A Colour Box. Direção: Len Lye. 1935. Reino Unido. (03m).

Disponível em: < <https://youtu.be/LeU2YPofGH8> > Acesso em: 28 jun. 2019



Figura 4: Sequência dos frames de Rainbow Dance

Fonte: Rainbow Dance. Direção: Len Lye. 1936. Reino Unido. (04m).

Disponível em: < <https://youtu.be/HBT0zYHuJBg> > Acesso em: 28 jun. 2019

Oskar Fischinger (1900-1967) foi outro artista que também atuou na concepção de obras que integravam elementos abstratos animados com música. Krasner (2008, p.15) afirma que “como um dos principais inovadores do cinema experimental, Oskar Fischinger acreditava que a música visual era o futuro da arte” (tradução nossa). Os maiores exemplos das obras de Fischinger são *Allegretto* (1936) (figura 5) e *An Optical Poem* (1938) (figura 6).

Em ambos os filmes, as animações diversas, cores e formas geométricas (losangos, espirais, quadrados, círculos, retângulos e triângulos) crescem e diminuem em tela de acordo com as notas musicais. Na década seguinte, em 1949 o curta *Motion Painting No.1* (1947) recebe o Grande Prêmio na competição de Cinema Experimental de Bruxelas.

A vida do artista foi marcada pela interação de formas visuais e música, além da ida aos grandes estúdios como MGM e Paramount e de ter participado com efeitos visuais no filme de Fritz Lang, *Frau im Mond* (1929), *Fantasia* (1940) e *Pinóquio* (1940), ambos da Disney.



Figura 5: Sequência dos frames de Allegretto.

Fonte: Allegretto. Direção: Oskar Fischinger. 1936. Estados Unidos da América. (03m).

Disponível em: < <https://bit.ly/2XcLiHL> > Acesso em: 28 jun. 2019

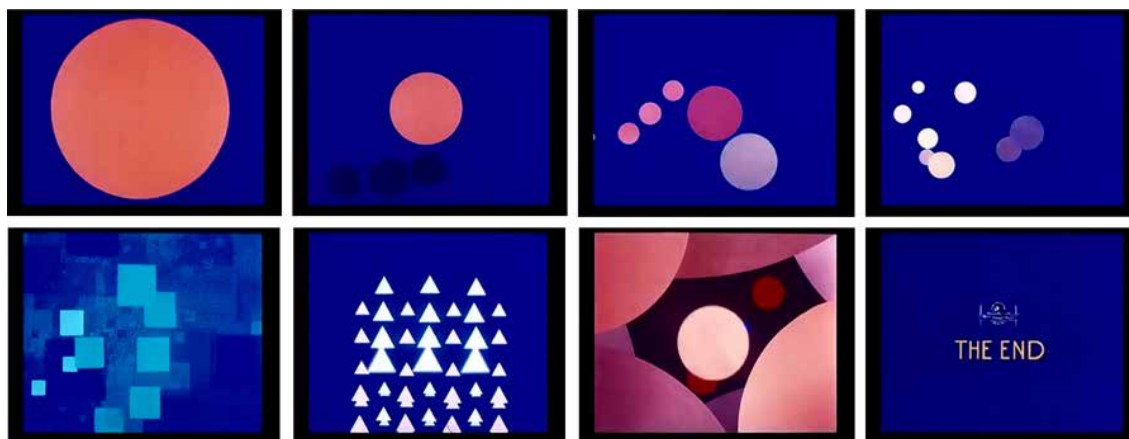


Figura 6: Sequência dos frames de An Optical Poem.

Fonte: An Optical Poem. Direção: Oskar Fischinger. 1938. Estados Unidos da América. (06m)

Disponível em: < <https://youtu.be/N6wf1c0HyBw> > Acesso em: 28 jun. 2019

Além do contexto artístico e experimental, a evolução do *motion graphics* dentro da linguagem cinematográfica ocorreu nos créditos iniciais e finais dos filmes. Bonsiepe (1997, p.12) afirma que “a interface revela o caráter de ferramenta dos objetos e o conteúdo comunicativo das informações. A interface transforma objetos em produtos. A interface transforma sinais em informação”.

Tais informações também são parte da trama cinematográfica e os elementos que estão compostos na sua construção acrescentam elementos ao filme. Pensando nisso, diversos nomes começaram a surgir na indústria cinematográfica para tornar possível essa hibridização e estreitamento de relações entre o design e cinema propriamente dito.

A imagem em movimento no cinema ocupa um nicho único na história da arte do século XX. Os pioneiros de filmes experimentais da década de 1920 exerceram uma tremenda influência nas gerações sucessivas de animadores e designers gráficos. Na indústria cinematográfica, o desenvolvimento de títulos animados nas aberturas dos filmes na década de 1950 estabeleceram uma nova forma de design gráfico denominado *motion graphics*. (KRASNER, 2008, p.3) (tradução nossa)

O designer Saul Bass (1920-1996) foi um desses precursores. Em 1950, Bass possuía um estúdio de design onde fazia trabalhos publicitários e cartazes para a indústria cinematográfica. Em 1955, o diretor cinematográfico Otto Preminger dá a oportunidade para que Bass anime os créditos iniciais do seu filme, *O Homem do Braço de Ouro* (1955) (figura 7). Com um estilo de animação único, Bass tenta sintetizar nas aberturas todo o conceito da narrativa fílmica através de poucas cores e imagens abstratas.

Durante a década de 1950, Saul Bass, pioneiro do design gráfico americano, tornou-se o principal criador de títulos cinematográficos da indústria do cinema. Suas evocativas sequências de créditos de abertura para diretores como Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick e Otto Preminger atraíram a atenção do público e foram consideradas filmes em miniatura em si mesmos. (KRASNER, 2008, p.21) (tradução nossa)

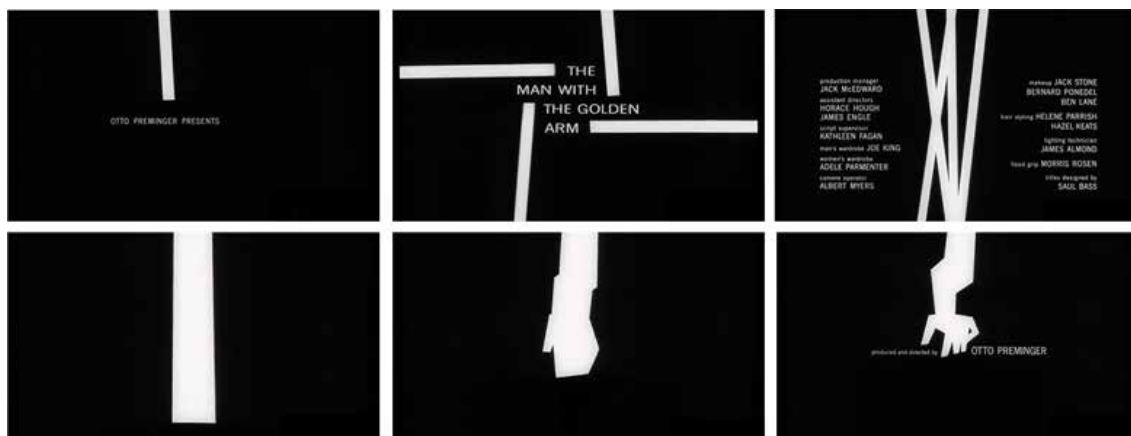


Figura 7: Sequência dos frames da abertura de O Homem do Braço de Ouro.

Fonte: O Homem do braço de ouro. Direção: Otto Preminger. 1955. Estados Unidos da América. Continental. 1 DVD (119 minutos).

A direção emblemática de Alfred Hitchcock em *Um corpo que cai* (1958) (figura 8), conta com a abertura diferenciada de Saul Bass. Aqui, Bass utiliza um *close* no rosto de uma mulher, começando pela boca e indo até os olhos; em dado momento a câmera caminha para o olho direito que toma toda a tela. A imagem torna-se vermelha e uma espiral surge de um olho até tomar conta da tela. Nesse momento, o fundo escurece e diversas formas gráficas com cores diversas de espirais surgem a partir do olhar, sempre girando, dando indícios de uma vertigem, condição recorrente ao personagem durante o filme. Ao final, duas espirais se fundem e uma das espirais volta para o olho, que ressurgue, ainda sob a tonalidade vermelha e encerra com o texto sob olho com o nome do diretor da obra.

O acabamento estético que o designer dava aos créditos iniciais dos filmes, como tipografias diferenciadas e formas gráficas, nos anos 1950, ainda hoje reverberam entre artistas digitais em todo mundo.



Figura 8: Sequência dos frames da abertura de *Um corpo que cai*.

Fonte: Um corpo que cai. Direção: Alfred Hitchcock. 1958. Estados Unidos da América. Universal Pictures. 1 DVD (129 minutos).

Ainda na década de 1950, John Whitney (1917-1995), que já havia colaborado com Saul Bass na abertura de *Um Corpo que Cai*, desenvolve um método próprio de animação mecânica com computadores analógicos e torna-se um dos pioneiros da computação gráfica como conhecemos hoje.

Em 1960, Whitney cria a empresa *Motion Graphics Inc.* e produz material nos mais diversos segmentos do audiovisual.

Seu interesse por cinema, música eletrônica e fotografia foi influenciado por cineastas franceses e alemães de vanguarda da década de 1920. Whitney sentiu que a música fazia parte da essência da vida e tentou equilibrar a ciência com a estética ao elevar o status do computador como um meio artístico viável para alcançar uma correlação entre composição musical e animação abstrata. (KRASNER, 2008, p.19) (tradução nossa)

Dentre seus trabalhos mais conhecidos estão *Catalog* (1961), que consiste em uma compilação de diversos efeitos visuais gerados por computação gráfica (figura 9) e *Arabesque* (1975), em que padrões de linhas e pontos movimentam-se na tela (figura 10).

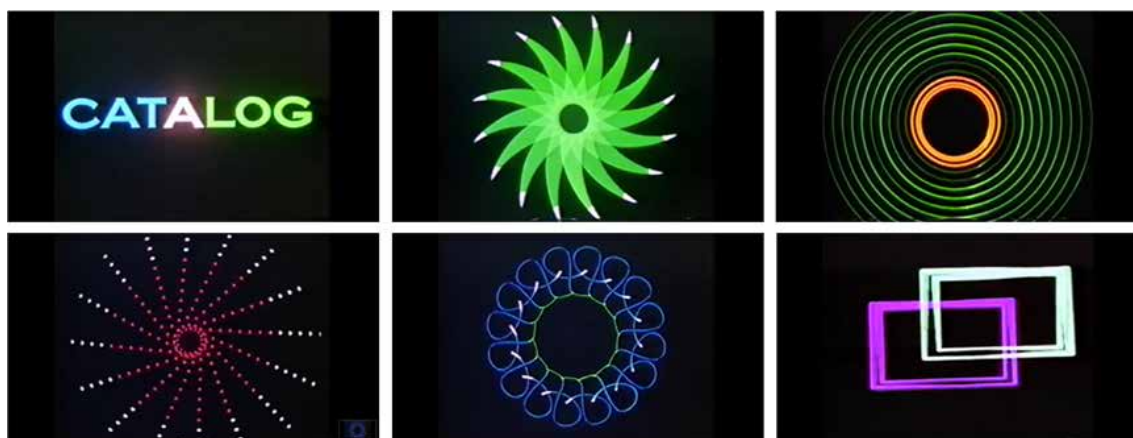


Figura 9: Sequência dos frames de *Catalog*.

Fonte: *Catalog*. Direção: John Whitney. 1961. Estados Unidos da América. (07m).

Disponível em: < <https://youtu.be/TbV7loKp69s> > Acesso em: 28 jun. 2019

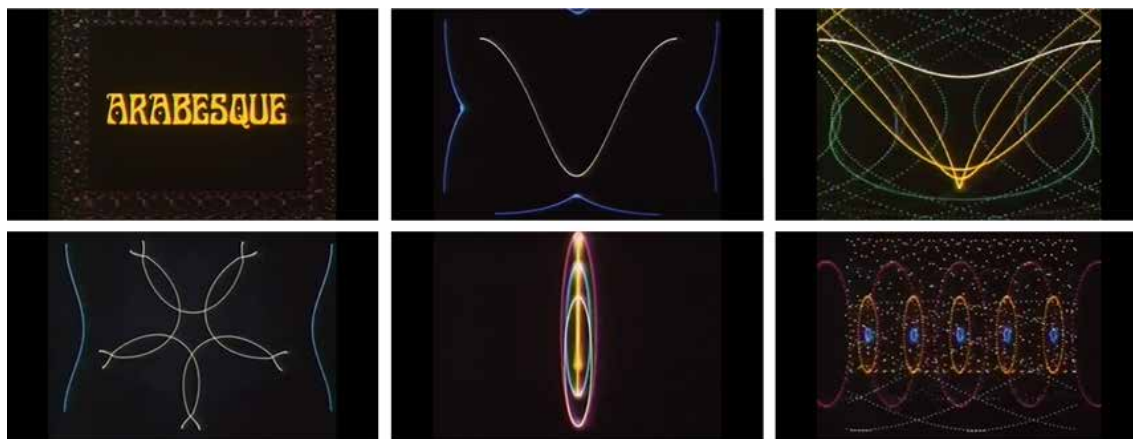


Figura 10: Sequência dos frames de *Arabesque*.

Fonte: *Catalog*. Direção: John Whitney. 1975. Estados Unidos da América. (06m).

Disponível em: < <https://youtu.be/HnlQa74H7is> > Acesso em: 28 jun. 2019

A evolução do *motion graphics* continuou de forma discreta e restrita a aberturas de filmes até os anos 1990. Em 1995, o designer Kyle Cooper se torna o responsável pela abertura de *Se7en - Os Sete Crimes Capitais* (1995), e combina a estética de Saul Bass com referências estéticas das vanguardas cinematográficas (figura 11). O filme é baseado em uma perseguição policial a um assassino em série que utiliza como argumento os sete pecados capitais. Cooper inova, expande os horizontes e as potencialidades do *motion graphics*.

Nos créditos iniciais, as imagens mostram closes extremos de um diário, mãos manuseando objetos, além de palavras, números e frases sendo escritas à mão. Fotos de corpos e anotações sobre os assassinatos também estão sendo catalogadas nele.

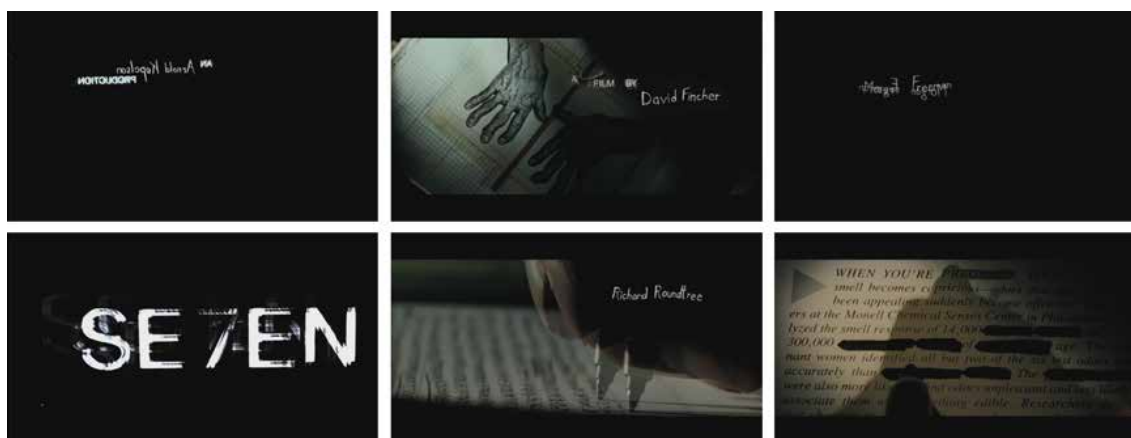


Figura 11: Sequência dos frames da abertura de *Se7en - Os Sete Crimes Capitais*

Fonte: *Se7en - Os Sete Crimes Capitais*. Direção: David Fincher. 1998. Estados Unidos da América. Warner Home Vídeo. 1 DVD (128 minutos).

A distorção e sobreposição das imagens é algo bastante recorrente, bem como imagens espelhadas e invertidas, riscos na película e palavras desconexas que são orquestrados por cortes rápidos e uma trilha sonora intensa e ruidosa. Além disso, diversos *frames* são inseridos ao longo da abertura de forma subliminar. A estruturada narrativa da abertura já denuncia qual é a condição psicológica do personagem principal, no caso, o assassino, uma vez que estamos vendo a construção do seu próprio diário.

Kyle Cooper foi um dos primeiros designers gráficos a reformular a indústria cinematográfica conservadora durante os anos 90, aplicando tendências no design de impressão e incorporando o computador para combinar processos convencionais e digitais. (KRASNER, 2008, p.24) (tradução nossa).

Ainda no cinema, podemos encontrar exemplos de *motion graphics* que se aplicam não somente aos créditos iniciais do filme. Diversos filmes já utilizaram essa técnica, como *Magnólia* (1999), *Clube da Luta* (1999), *Rock'n'Rolla* (2002), mas é no filme *Scott Pilgrim contra o Mundo* (2010) (figura 12), que temos a expressão máxima da utilização do *motion graphics*. Nesses filmes, os grafismos surgem como

complementos da imagem filmada e interagem com os personagens no âmbito introspectivo, complementando seus pensamentos, fazendo parte da cena como um “artefato real” e também referenciando as onomatopeias dos quadrinhos.



Figura 12: Sequência de diversos frames do filme *Scott Pilgrim contra o Mundo*.

Fonte: *Scott Pilgrim contra o mundo*. Direção: Edgar Wright. 2010. Estados Unidos da América. Universal Pictures. 1 DVD (113 minutos).

Graças à tecnologia, hoje é bastante comum termos *motion graphics* no próprio contexto da *mise-en-scène*.

3.2 Identidades visuais

Toda emissora de TV existe a partir de uma marca. A forma como essa marca visualmente interage na programação determina o seu poder de fixação no inconsciente do espectador. Vinhetas, cores, formas, passagens, ruídos sonoros e cenários são algumas das características vinculadas à identidade visual do canal.

Recentemente, as redes de televisão tornaram-se cada vez mais conscientes da imagem e o aumento da concorrência para os espectadores levou à necessidade de utilizar *motion graphics* transmitidos de formas mais sofisticadas e atraentes. (KRASNER, 2008, p.71) (tradução nossa).

Ainda que de forma discreta, o *motion graphics* continuou a sua escala evolutiva nos cinemas e paralelamente foi migrando para a televisão durante o início da década de 1960, quando existia basicamente nas aberturas dos programas. Foram necessárias duas décadas para que o *motion graphics* surgisse de forma massificada como uma linguagem na televisão. A massificação na televisão e sua afirmação como linguagem aconteceu na década de 1980 com a *MTV*. O canal sempre primou por cores chamativas e identidades visuais que fugiam do tradicional conceito de animação.

A utilização de colagens, montagem rápida, trilhas, ruídos sonoros, claramente influenciados pela estética da Vanguarda Francesa de 1920, incorporou elementos 3D e grafismos modernos; como resultado temos uma das primeiras utilizações de *motion graphics* transmitindo o modelo “moderno e descolado” que a emissora buscava.

O que importa é perceber que a existência mesma desses produtos, a sua proliferação, a sua implantação na vida social coloca em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge. (MACHADO, 2010, p.26)

Graças à *MTV*, outros canais apostaram em novas identidades visuais mais arrojadas e colheram bons frutos dessa significação visual, como o Canal Brasil (figura 13) e o Multishow, para citar alguns exemplos mais próximos.



Figura 13: Sequência de diversos frames da chamada da programação de Junho/2016 do Canal Brasil.

Fonte: Canal Brasil. 2016. Brasil. (50s).

Disponível em: < <https://youtu.be/ateZ3KmX-5Y> > Acesso em: 28 jun. 2019

Nesses canais a linguagem visual prima por composições rápidas que utilizam várias cores, elementos geométricos e textuais que trazem informações sobre a programação diária. É comum a utilização de cortes rápidos com uma trilha sonora ritmada e diversas transições visuais baseadas em cores e tipografias, em que os elementos gráficos interagem com as imagens filmadas, criando significações e transmissão de mensagens.

3.3 Aberturas de programas

Tal qual as identidades visuais, qualquer programa necessita de uma abertura. O que antes era responsabilidade de um âncora ou ator tornou-se responsabilidade do profissional de arte. As construções visuais e imagéticas dos programas da emissora são sempre animadas e possuem representações visuais que estão ligadas de alguma forma ao contemporâneo ou ao imaginário do telespectador.

As emissoras de televisão em geral, desde seu surgimento, apostam em aberturas animadas e com elementos em 3D, como na década de 1980 em que a utilização dos grafismos era conhecida por *flying logos* (logos voadores) devido ao seu comportamento de “voar” pelo espaço do monitor; normalmente vinham do infinito e centralizavam na tela. No início dos anos 2010 o *motion graphics* foi adotado

como carro chefe para as vinhetas de programas. É válido deixar clara a distinção entre animação (no caso das aberturas) e do *motion graphics*.

Na tentativa de uma definição, sobressaem dois aspectos: do ponto de vista técnico, *motion graphics* poderia ser descrito, portanto, como uma aplicação mista de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital; e no plano conceitual, como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento. (VELHO, 2008, p.18)

A atualização da linguagem visual nas emissoras ainda está em andamento, pois a sua evolução natural acontece sempre que uma nova tecnologia surge ou está em alta, com a modernização da vinheta do programa esportivo Globo Esporte (figura 14). A vinheta mantém a sua essência original e se moderniza com a utilização do *motion graphics*.



Figura 14: Sequência dos frames da vinheta de abertura do Globo Esporte exibida entre 2013 e 2018.

Fonte: Esporte Espetacular. 2013. Brasil. (15s).

Disponível em: < <https://youtu.be/h5HkiVY2Qa0> > Acesso em: 28 jun. 2019

3.4 Publicidade

Em um exemplo simples, podemos apontar a utilização do *motion graphics* em comerciais de TV, nos quais existem apenas as artes, locução e trilha sonora. Por ser algo rápido – na maioria das vezes os anúncios duram 30 segundos –, a necessidade de mostrar o maior número de produtos no menor tempo possível e também o destaque nos preços ofertados tornam o uso da técnica bastante recorrente em comerciais de varejo.

Esses comerciais conhecidos como “varejão” utilizam em sua maioria narração em *off* e imagens fotográficas ou imagens em 3D dos produtos. Essas imagens, sempre estáticas, interagem de forma animada com os preços, informações sobre os produtos e as formas de pagamento. Por se tratar apenas de fotos, elementos digitais e locução, o custo de produção desse tipo de comercial é muito menor do que quando utilizados atores e objetos reais. Nesse caso, temos um comercial da bebida energética da marca TNT (figura 15). A empresta mantinha uma relação comercial com o lutador de MMA José Aldo e utilizou técnicas de 3D, rotoscopia e elemen-

tos animados. Na narrativa, o atleta é considerado um rei e forja com seus próprios punhos a sua coroa. Ao invés de vender o produto diretamente, a empresa aposta em um minifilme que enaltece seu garoto propaganda e o produto, dentro de um conceito diferenciado.

Os comerciais de televisão são um dos meios mais desejados para campanhas e um dos métodos mais eficazes de gerar reconhecimento de marca para facilitar as vendas de produtos. A vasta despesa que os estúdios de produção gastam com publicidade resultou em comerciais elaboradamente produzidos, muitos dos quais podem ser considerados filmes em miniatura. (KRASNER, 2008, p.72) (tradução nossa).



Figura 15: Sequência dos frames do comercial da bebida energética TNT.

Fonte: Forjada à porrada. Direção: Andre Holzmeister, Boca Ceravolo. 2015. Brasil. Duração: (01m) Disponível em: < <https://youtu.be/PQYRBbrEnNw> > Acesso em: 28 jun. 2019

O *motion graphics* também pode interagir com atores e cenários, sendo bastante comum a utilização desse formato em redes sociais, pois essa configuração enaltece as questões visuais e tornam o produto atrativo aos olhos.

3.5 Jornalismo

O constante crescimento de informações na sociedade fez com que o jornalismo se tornasse mais visual. Além do advento fotográfico já existente, hoje, animações de gráficos, textos e dramatizações em 3D são utilizados para elucidar melhor o que é transmitido. Canais como o *The Vox*², utilizam a técnica do *motion graphics* para explicar dados de forma lúdica e clara ao espectador, fazendo com que o impacto visual gerado pelo *motion graphics* torne a mensagem mais efetiva e dinâmica. Com uma série de entrevistas com diversas personalidades importantes no contexto sócio-político americano, o canal sempre traz novidades nos conteúdos e na estética; Para Dondis (1997, p.131) "o conteúdo é fundamentalmente o que está sendo direta ou indiretamente expresso; é o caráter da informação, a mensagem".

A série de entrevistas com o até então presidente dos Estados Unidos, Barack Obama é um excelente exemplo dessa interação entre *design* e audiovisual. A entrevista é feita por vários jornalistas que abordam vários temas da política americana.

2 <https://www.vox.com/>

Durante as entrevistas, vários grafismos animados interagem com o presidente e com suas respostas. Gráficos em pizza, colunas, linhas, recortes de jornais, ícones como a Casa Branca, tanques de guerra, bandeiras, alusões a cédulas monetárias e linhas do tempo são mostradas, complementando o que é dito e tornando a informação mais concreta para os espectadores.

Ao final, o canal encerra com uma tela contendo várias palavras sobre os assuntos abordados, em seguida, surgem grafismos variados que revelam a assinatura do programa (figura 16).

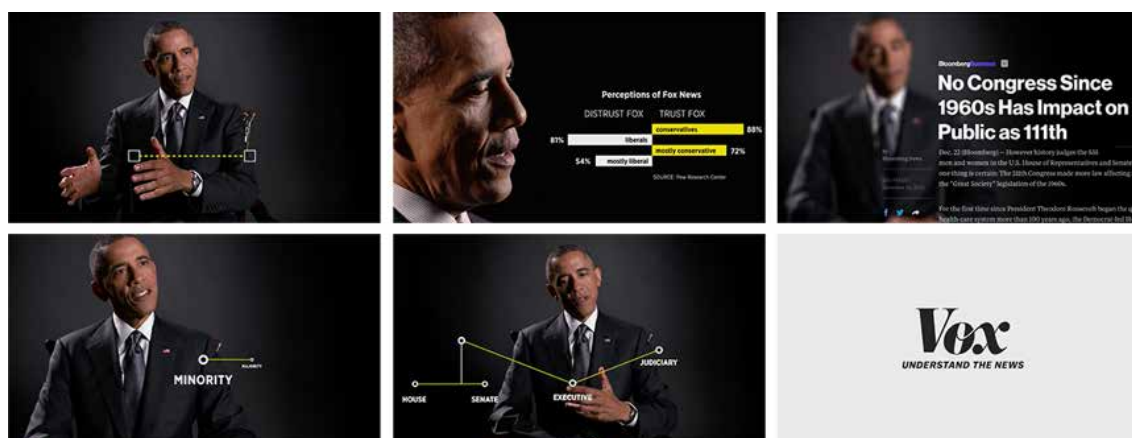


Figura 16: Sequência dos frames da entrevista do Canal Vox com Barack Obama

Fonte: Obama on why he's such a polarizing presidente. 2015. Estados Unidos. Duração: (02m34s)

Disponível em: < <https://youtu.be/MKt1KpGg0vg> > Acesso em: 28 jun. 2019

Apesar de sabermos onde o *motion graphics* se integra nessa configuração imagética da entrevista, não podemos dissociá-lo da informação ou tratarmos sua utilização como um reducionismo estético por conta da atual cultura visual.

Na prática, é impossível delimitar com exatidão o campo abrangido por um meio de comunicação ou uma forma de cultura, pois suas bordas são imprecisas e se confundem com outros campos. (MACHADO, 2010, p.58)

Acreditamos que não seja prematuro afirmar ser uma onda crescente a utilização do *motion graphics* no atual contexto do jornalismo, já que ele está cada vez mais digital e interativo.

3.6 Artes visuais

A utilização de *motion graphics* tornou-se bastante recorrente nos vídeos autorais e em vídeos-arte. Tal técnica traz originalidade e uma nova forma de pensar a arte e as ramificações do audiovisual com o artefato digital. Projeções audiovisuais sobre objetos arquitetônicos, conhecidos como 3D mapping, são as formas de interação mais conhecidas, porém, *performances* audiovisuais englobando o *motion graphics* estão cada vez mais comuns.

A integração de *motion graphics* em apresentações ao vivo, incluindo shows musicais, cerimônias e premiações, aumentou substancialmente na

última década. À medida que a encenação se torna mais extravagante, as perspectivas de gigantescas telas de vídeo iluminadas e elaboradas instalações de iluminação exigem novos métodos de coreografar dados para sincronizar com a mudança de cenário ou a música que está sendo executada. (KRASNER, 2008, p.128) (tradução nossa).

No vídeo experimental de Marc-Antoine Locatelli, *Nuance* (2013), mostrado na figura 17, temos apenas um fundo preto, um homem e o artefato digital. A obra é baseada em um balé performático em que apenas o dançarino interage com um artefato que constantemente muda sua forma e a configuração ao interagir com ele. As manipulações temporais, bem como a *performance* do bailarino, tornam a obra algo único.

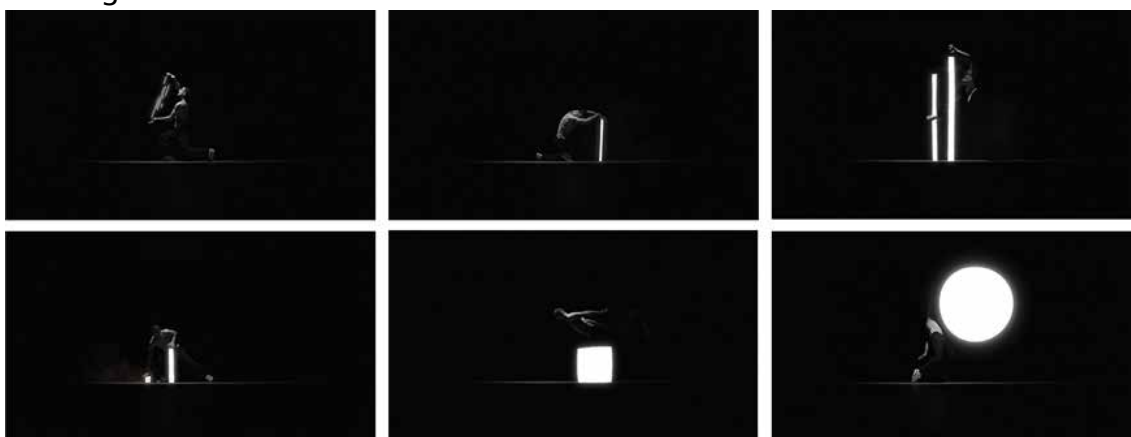


Figura 17: Sequência dos frames de *Nuance*

Fonte: *Nuance*. Direção: Marc-Antoine Locatelli. 2013. França. Duração (02m37s).

Disponível em: < <https://vimeo.com/67809013> > Acesso em: 28 jun. 2019

O mesmo acontece o curta *Eterea* (2013), dirigido por Daniela Villanueva e Mara Soler, no qual as diretoras utilizam o *motion graphics* em conjunto com as dançarinas e criam uma sinergia imagética ainda pouco explorada (figura 18).



Figura 18: Sequência dos frames do curta *Eterea*.

Fonte: *Eterea*. Direção: Daniela Villanueva, Mara Soler. 2013. México. Duração: (03m52s).

Disponível em:< <https://vimeo.com/76566050> > Acesso em: 28 jun. 2019

Além disso, diversos grupos performáticos utilizam os artefatos digitais para fazer uma analogia e releitura do teatro de sombras, como o grupo *Enra - Motion Graphics Performing Arts* (figura 19).

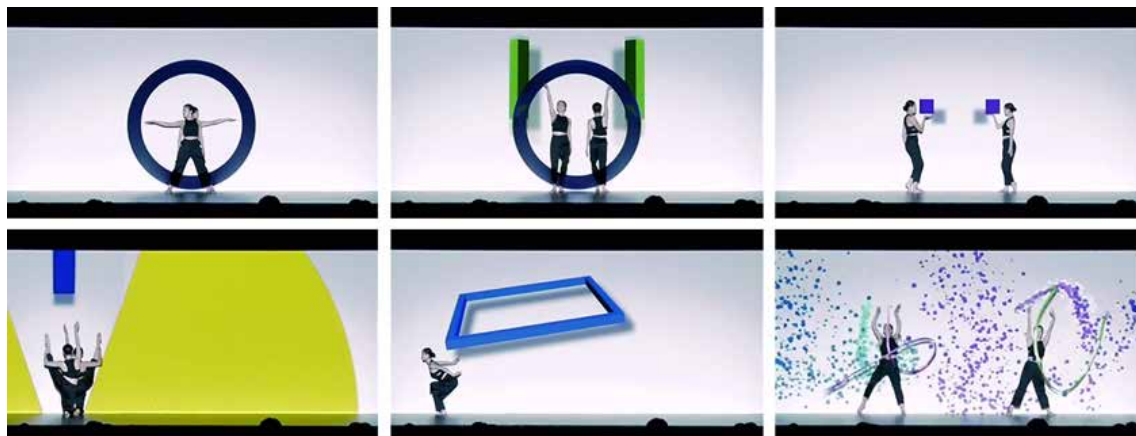


Figura 19: Sequência dos frames da peça *Cubee* do grupo *Enra - Motion Graphics Performing Arts*
Fonte: *Cubee* (Duo Version). Direção: Nobuyuki Hanabusa. Duração: (04m18s).
Disponível em: < <https://youtu.be/vAWBYmsHcLY> > Acesso em: 28 jun. 2019

O *motion graphics* nessas obras é utilizado para compor as suas apresentações e com isso aperfeiçoar e estreitar o conceito artístico entre o real, com dançarinos e artistas performáticos, e as composições virtuais que atuam como elementos dinâmicos e também como cenário.

podemos imaginar o universo da cultura como um mar de acontecimentos ligados à esfera humana e as artes ou os meios de comunicação como círculos que delimitam campos específicos de acontecimentos dentro desse mar. (MACHADO, 2010, p.57)

Essas são apenas algumas das diversas aplicações do *motion graphics*, mas sua utilização não está limitada; sites, jogos de videogames e até dispositivos móveis como *tablet* e telefone celular também possuem em seus aplicativos e programação visual conceitos de *motion graphics*.

Pela articulação dos signos se dá a construção do sentido. Os signos se organizam em códigos, constituindo sistemas de linguagem. Estes sistemas constituem a base de toda e qualquer forma de comunicação. (NIEMEYER, 2003, p.19)

Assim, cabe ao artista visual decidir o que quer criar, e buscar a hibridação entre as linguagens de forma uniforme e comunicacional.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As questões que norteiam os elementos visuais são variadas. Porém, é inegável dizer que cada vez mais temos produtos midiáticos que se apropriam do design e da animação para criar narrativas visuais. Ao relacionar estudos

sobre as confluências entre design e cinema, pudemos observar o quanto as linguagens e as tecnologias convergem e com isso somos capazes de ter a compreensão do que é e como funciona o *motion graphics* na linguagem visual. Chomsky (1980, p.47) diz que “a linguagem é o sistema comunicativo por excelência, e é ‘estranho e excêntrico’ insistir no estudo da estrutura da linguagem, separando-a de sua função comunicativa”.

Apesar do *motion graphics* existir desde os anos 1960 e hoje estar enraizado pelas diversas vertentes audiovisuais, são poucas as referências sobre sua configuração e história. O que encontramos em larga escala sobre o tema são livros técnicos. Tratar essa interconexão entre design e cinema, bem como a sua transposição para o audiovisual contemporâneo, vai além da estética e do caráter informacional, no qual esses elementos podem ser apenas formas, linhas ou pontos, mas a sua utilidade é focar em transmitir elementos imagéticos e estruturais que sejam simples e perceptíveis.

A visualização dessa estrutura imagética permite a percepção de propriedades e resultantes únicas, em que transcendem o cinema e o design e se adquire uma nova função e configuração. A derivação dessa linguagem do design evoluiu constantemente pela própria necessidade de comunicação, e, como menciona Bonsiepe, (1997, p.145) “o design não pode se esquivar da linguagem”.

Esse formato de utilização do *motion graphics*, fora do campo do cinema, ofereceu bastante espaço para a expressão criativa, dando origem a um estilo animado, colorido, dinâmico e experimental com um grande senso de abstração e atratividade visual, em que o uso significativo do design atrelado às animações não se torna apenas um efeito demasiado e sim um importante fator da nosso atual ecossistema comunicacional.

Do espaço *isotópico* da figuração clássica, baseado na continuidade e homogeneidade dos elementos representados, passamos agora ao espaço *politópico*, em que elementos constitutivos do quadro migram de diferentes contextos espaciais e temporais e se encaixam, se encavalam, se sobrepõem uns sobre os outros em configurações híbridas. (MACHADO, 2010, p.76)

A evolução natural dos meios ocorre à medida que as tecnologias avançam, e a convergência entre elas é um processo natural, como aconteceu com a inclusão do som, das cores e das animações no cinema. A televisão, que chegou para noticiar e entreter, hoje traz uma gama imensa de informação e entretenimento – inclusive com canais exclusivos e temáticos; os dispositivos móveis, que tinham a pretensão de melhorar a rapidez dos processos na comunicação, hoje são nossa expansão cognitiva; tudo que se refere ao contexto da comunicação é mutável e de caráter evolutivo.

No âmbito da produção de imagens não seria diferente. Essa abordagem interdisciplinar da animação, ancorada pelo *motion graphics*, pode ter variadas formas de representação, além de uma ampla utilização multimídia, e nesse âmbito faz-se necessário reconhecer a junção entre o design e o cinema como um elemento estratégico no desenvolvimento de um produto audiovisual. MacLuhan (1972) já ha-

via anunciado tal hibridização tecnológica como caráter significativo para a comunicabilidade humana e, como em toda narrativa audiovisual o que importa é o seu discurso, tais técnicas de manipulação de imagens, tempo, áudio e inserções gráficas tendem para que a fluidez dos meios se torne cada vez mais recorrente e continue evoluindo para redefinir gêneros e formas na comunicação. O bom uso dessas linguagens gera acréscimos visuais em um campo que era apenas contemplado pelo cinema. Para Machado (2010, p.24) “em nossa época, o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outro momento”.

A dinâmica e a utilização do *motion graphics* orientam para uma expansão que poderá solucionar problemas específicos de comunicação, afinal, a utilização do *motion graphics* está além do filme e da televisão e hoje ele tomou as mídias visuais e sua adaptação será amparada pelas novas metodologias de comunicação e informação. Essa promoção visual vinculada à tecnologia parte em busca de novas utilizações para recriar e repensar a nossa realidade imagética. Para Rancière (2014, p.125), “as técnicas e os suportes novos oferecem possibilidades inéditas a essas metamorfoses. A imagem não deixará tão cedo de ser pensativa”.

Com essa breve análise, notamos que o *motion graphics* pode ser usado amplamente tanto como de forma estética quanto informacional, cuja versatilidade garante a produção de sentidos e signos comunicacionais na ampla linguagem da construção audiovisual.

REFERÊNCIAS

- AICHER, Otl. *The world as Design*. Berlim: Ernst & Sohn, 2015.
- CATALÀ, Josep M. *A forma do real: Introdução aos estudos visuais*. São Paulo: Summus, 2011.
- CHOMSKY, Noam. *Reflexões Sobre a Linguagem*. São Paulo: Cultrix, 1980.
- BONSIEPE, Gui. *Design do material ao digital*. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- DONDIS, Donis A. *A Sintaxe da linguagem visual*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FRASCARA, Jorge. *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. Nova Iorque: Allworth Press, 2004.
- GOMES FILHO, João. *Gestalt do Objeto*. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2008.
- KRASNER, Jon S. *Motion graphic design: applied history and aesthetics*. Nova Iorque: Focal Press, 2008.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- MACLUHAN, Marshall, *A Galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1972.
- MANOVICH, Lev. *Deep Remixability*. *Artfact*. v.1, n. 2, 2007. Disponível em <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/artifact/article/view/1358/> Acesso em 20 mai. 2019.
- NIEMEYER, Lucy. *Elementos da semiótica aplicados ao design*. Rio de Janeiro: ZAB, 2003.
- RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- VELHO, João. *Motion Graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise*. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, 2008.