



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**A EVOLUÇÃO DO *MOTION GRAPHICS*: DA NARRATIVA DO CINEMA
PARA A AUTONOMIA AUDIOVISUAL**

RAPHAEL GUARANÁ SAGATIO

**JOÃO PESSOA
2018**

RAPHAEL GUARANÁ SAGATIO

**A EVOLUÇÃO DO *MOTION GRAPHICS*: DA NARRATIVA DO CINEMA
PARA A AUTONOMIA AUDIOVISUAL**

Texto apresentado para defesa de
dissertação junto ao Programa de Pós-
Graduação em Comunicação da
Universidade Federal da Paraíba, nível
de Mestrado.

Orientador: Prof. Dr. Bertrand de Souza
Lira

**JOÃO PESSOA
2018**

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S129e Sagatio, Raphael Guaraná.

A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema
para a autonomia audiovisual / Raphael Guaraná Sagatio.

- João Pessoa, 2018.

112 f. : il.

Orientação: Bertrand de Souza Lira.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCTA.

1. Comunicação. 2. Design - comunicação visual. 3.
Cultura visual. 4. Motion Graphics - cinema. 5.
Estética Audiovisual. I. Lira, Bertrand de Souza. II.
Título.

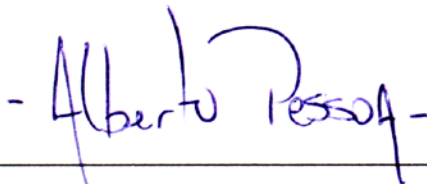
UFPB/BC

RAPHAEL GUARANÁ SAGATIO

**A EVOLUÇÃO DO *MOTION GRAPHICS*: DA NARRATIVA DO CINEMA
PARA A AUTONOMIA AUDIOVISUAL**

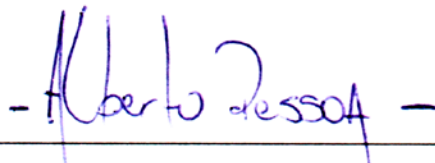
APROVADO EM: 11/04/2018

BANCA EXAMINADORA



Alberto Ricardo Pessoa
Coordenador do PPGC/UFPB
SIAPE: 1804010

Prof. Dr. Bertrand de Souza Lira – PPGC / UFPB
(PRESIDENTE)



Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa – PPGC / UFPB
(MEMBRO INTERNO)



Prof. Dr. Cláudio Roberto de Araújo Bezerra – UNICAP
(MEMBRO EXTERNO)

JOÃO PESSOA

2018

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, João e Maria, por acreditarem no meu futuro e desde sempre investirem em mim e na minha educação. Se hoje cheguei até aqui, foi por conta deles.

À minha esposa, Camila, pelo apoio, incentivo, compreensão e pelas correções sempre necessárias; ao meu filho, Markus, pela felicidade diária e ânimo necessário para que eu sempre siga em frente, visando prover as melhores trilhas para o seu caminho.

Ao meu orientador, Bertrand Lira, pela oportunidade e por acreditar no meu objeto de pesquisa, pelas conversas, pelos conhecimentos adquiridos em suas aulas e orientações.

À professora Renata Victor, pelo incentivo à continuidade de meus estudos e por todas as oportunidades dadas nessa caminhada; ao Prof. Dr. Claudio Bezerra, pela indicação do Prof. Dr. Bertrand de Souza Lira como um possível orientador e pelas correções e ajustes durante a qualificação; Ao Prof. Dr. Alberto Pessoa, pelas ajudas sempre pontuais, conversas, indicações de livros e por dar um novo ânimo ao projeto.

Aos meus amigos, que nas horas intensas da pesquisa me ajudaram com links, livros, conversas e momentos de diversão.

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 para informar ou apenas embelezar o produto a ser consumido. Essas animações são conhecidas como *motion graphics*. As fronteiras das mídias audiovisuais se ampliam constantemente e o desenvolvimento estético e informacional é um dos pilares dessa forma de comunicar. O presente trabalho estuda a multimodalidade do *motion graphics* nas diversas vertentes do audiovisual com o foco no conceito estético, sua evolução como linguagem e como um componente na condução da narrativa.

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 quick animations to inform or just beautify the product to be consumed. These animations are known as motion graphics. The boundaries of audiovisual media are constantly expanding and the aesthetic and informational development is one of the pillars of this way of communicating. With its beginning in the cinema, this work studies the multimodality of motion graphics in the various aspects of the audiovisual sector, focusing on the aesthetic concept, its evolution as a language and as a component in the conduction of the narrative.

Keywords: Design. Cinema. Motion Graphics. Aesthetics. Audiovisual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Fotograma de <i>Roundhay Garden Scene</i> . Imagem de dois casais nos jardins de uma casa.	11
Figura 2. Fotograma de <i>Traffic Crossing Leeds Bridge</i> . Tráfego de pessoas e carruagens	11
Figura 3. Fotograma de <i>Monkeyshines, No.1</i>	12
Figura 4. Fotograma de Papai Noel. Apesar de ser ambientada em apenas um cenário, a dupla exposição já traz indícios de uma breve narrativa	13
Figura 5. Fotograma do curta <i>O acidente de Mary Jane</i> e a preocupação com a ambientação da personagem.....	14
Figura 6. Fotograma dos cenários que contextualizam a narrativa em <i>A espada mágica</i>	15
Figura 7. Fotograma da máquina voadora de Zecca em <i>A conquista dos ares</i>	16
Figura 8. Fotograma do curta <i>O homem com a cabeça de borracha</i> e o seu humor inocente.....	17
Figura 9. Fotogramas das diversas animações no curta <i>Fases Cheias de Humor e Caras Engraçadas</i>	18
Figura 10: Fotograma do curta <i>Pauvre Pierrot</i>	19
Figura 11: Fotograma das diversas cartelas e os grandiosos cenários de <i>Intolerância</i> ...	21
Figura 12: Fotograma que mostram a magnitude <i>Cabíria</i> e a estilização das cartelas do filme.....	22
Figura 13: Fotograma da unificação imagética do estilo expressionista em <i>From Morn to Midnight</i>	23
Figura 14: Fotograma da interação do ator com a animação em <i>A lua a um metro</i>	37
Figura 15: Fotograma da animação da logo da <i>Solax</i>	38
Figura 16: Fotograma que mostram a diversidade de estilos nas cartelas do filme <i>Intolerância</i>	39
Figura 17: Fotograma dos grafismos com a função de expressar o estado mental do personagem em <i>O Gabinete do Dr. Caligari</i>	40
Figura 18: Fotograma da tentativa de esconder o grafismo (<i>HO</i>) transformando-o em objeto cênico.....	41
Figura 19. Fotograma da apresentação do elenco na abertura do filme <i>Durval Discos</i> . .	41
Figura 20. Fotograma da ficha técnica na abertura do filme <i>Ex Bateria</i>	41

Figura 21. Fotograma da sequência das diversas formas e cores usadas em <i>Lichtspiel: Opus I</i>	43
Figura 22. Fotograma das animações em <i>As aventuras do príncipe Achmed</i>	44
Figura 23. Fotograma com as formas geométricas em <i>Rhythmus 21</i>	46
Figura 24. Fotograma da combinação entre colagens e interferências gráficas em <i>Filmstudie</i>	46
Figura 25. Fotograma com as aleatoriedades das imagens em <i>O retorno à razão</i>	47
Figura 26. Fotograma das abstrações imagéticas de <i>Balé Mecânico</i>	48
Figura 27. Fotograma da continuidade das formas propostas pela animação de <i>Sinfonia Diagonal</i>	49
Figura 28. Fotograma das formas geométricas em espiral e os textos de <i>Cinema Anêmico</i>	50
Figura 29. Fotograma com a sequência das imagens que mostram a evolução do embrião para o aborígine em <i>Tusalava</i>	51
Figura 30. Fotograma das formas e cores em <i>Colour Box</i>	51
Figura 31. Fotograma do experimentalismo e a continuidade dos movimentos em <i>Rainbow Dance</i>	52
Figura 32. Fotograma da mutabilidade das formas em <i>Allegretto</i>	53
Figura 33. Fotograma da sucessão das diversas formas e cores utilizadas em <i>An Optical Poem</i>	53
Figura 34. Fotograma da sequência dos créditos de abertura do filme <i>O Homem do Braço de Ouro</i>	56
Figura 35. Fotograma da sequência dos créditos de abertura do filme <i>Um corpo que cai</i>	58
Figura 36. Fotograma das formas e o colorido nas cenas de <i>Catalog</i>	60
Figura 37. Fotograma das linhas e pontos digitalmente criados em <i>Arabesque</i>	60
Figura 38. Fotograma da clássica abertura de <i>O Satânico Dr. No</i> da série de filmes com o agente James Bond	62
Figura 39. Fotograma das linhas, espirais, cores e a tipografia animada nos créditos iniciais de <i>Charada</i>	62
Figura 40. Fotograma das telas divididas e as das diversas cores na abertura de <i>Crown, o Magnífico</i>	63
Figura 41. Fotograma da icônica montagem da cena do jogo de polo em <i>Crown, o Magnífico</i>	64

Figura 42. Fotograma dos créditos de abertura do filme <i>Se7en: Os sete crimes capitais</i> . No decorrer do filme descobrimos que a sequência de abertura é o próprio diário do assassino	66
Figura 43. Fotograma que ilustra os pensamentos e os desejos do protagonista em <i>2 Coelhos</i>	67
Figura 44. Fotograma que atesta a diversidade da utilização do <i>motion graphics</i> em <i>Scott Pilgrim contra o Mundo</i>	67
Figura 45. Fotograma das várias técnicas para a criação do universo imagético de <i>Dark Noir</i>	70
Figura 46. Fotograma dos traços infantis, tons pastéis e as curtas animações em <i>Monica Toy</i>	71
Figura 47. Fotograma que mostra a dinâmica informacional no filme <i>O Reino</i>	75
Figura 48. Fotograma dos diversos gráficos que são apresentados de forma simples através de analogias pictóricas, cores e elementos de animação.	76
Figura 49. Fotograma dando enfoque à tipografia na narrativa em <i>John Wick: Um novo dia para matar</i>	78
Figura 50. Fotograma que ilustra o quanto a vasta utilização de <i>motion graphics</i> contribui com a sensação futurista que o filme almeja.....	78
Figura 51. Fotogramas que mostram a utilização de <i>motion graphics</i> com a função de complementar visualmente a subjetividade do personagem.....	79
Figura 52. Fotograma da vinheta de abertura do <i>Globo Esporte</i> utilizada desde 2013 até o presente momento (2018)	86
Figura 53. Fotograma da sequência de imagens da programação de junho/2016 do <i>Canal Brasil</i>	87
Figura 54. Fotograma da diversidade de cores e formas interagindo com o tenista Andy Murray na promoção da marca Adidas.....	84
Figura 55. Fotograma da união de elementos 2D e 3D que evidenciam o atleta José Aldo com a marca <i>TNT Energy Drink</i>	88
Figura 56. Fotograma com as formas, grafismos e tipografias, no videoclipe <i>Ficha Suja</i>	89
Figura 57. Fotograma com a variação de elementos, cores e formas no videoclipe <i>Take it to Reality</i>	90
Figura 58. Fotograma que mostra a forma como os grafismos interagem com os personagens do videoclipe transmitindo um efeito de realidade em sua percepção	90

Figura 59. Fotograma dos diversos grafismos, elementos e tipografia animada que são a parte principal do videoclipe, surgindo sempre em sincronia como o que é ditado pelo cantor Kanye West	91
Figura 60. Fotograma da sequência de eventos no comercial da loja <i>Exclusive Line</i>	92
Figura 61. Fotogramas das diversas interações gráficas no guia político de <i>Fernando Haddad</i> para a prefeitura da Cidade de São Paulo em 2012	93
Figura 62. Fotograma do programa <i>The Vox Conversation: Obama</i> onde o <i>motion graphics</i> serve como um guia visual para o espectador.	94
Figura 63. Fotograma do episódio <i>Como surgem os BURACOS NEGROS?</i> Em que a utilização do <i>motion graphics</i> facilita a compreensão dos conteúdos abordados.	94
Figura 64. Fotograma do curta <i>Future Proof</i> onde ocorrem diversas deformações dos objetos e constantes alterações no ambiente devido à ação dos coreógrafos.	95
Figura 65. Fotograma de <i>Nuance</i> . A performance do bailarino faz com que o artefato digital reaja aos seus movimentos	96
Figura 66. Fotograma da interação entre as coreógrafas e o bambolê ocasionando diversas construções de formas gráficas em <i>Etereas</i>	96
Figura 67. Fotograma da abertura de <i>The Introduction of ENRA</i>	97
Figura 68. Fotograma do visual minimalista do jogo <i>Entwined</i>	98
Figura 69. Fotograma das diversas utilizações do <i>motion graphics</i> (mapas, guias visuais e soluções interativas) no jogo <i>Tom Clancy's Splintercell: Blacklist</i>	98
Figura 70. Fotograma do <i>motion graphics</i> do jogo <i>Call of Duty: Advanced Warfare</i> e a sua função na narrativa.	99
Figura 71. Fotograma do painel inicial com a apresentação em <i>motion graphics</i> no <i>Honda Civic 2017</i>	100

SUMÁRIO

Introdução	08
1 - A importância do design na comunicação visual no cinema.....	10
1.1 – O nascimento do cinema	10
1.2 – O design no cinema: além dos figurinos e cenários	25
2 – Cinema e <i>Motion Graphics</i>.....	29
2.1 – A caracterização do <i>motion graphics</i>	33
2.2 – As intervenções gráficas animadas no cinema	36
2.3 – Antecedentes históricos do <i>motion graphics</i> (1920-1940)	42
2.4 – O <i>motion graphics</i> na abertura dos filmes (1950-1980)	54
2.5 – O <i>motion graphics</i> no cinema contemporâneo.....	65
2.6 – Diferenças entre animação e <i>motion graphics</i>	69
3 - O <i>motion graphics</i> além da técnica.....	72
3.1 – Uma estratégia complementar para narrativa do cinema	73
3.1.1 – Caráter Narrativo (Informacional)	74
3.1.2 – Caráter Estético (Suporte visual)	77
3.2 – O <i>motion graphics</i> como linguagem	80
3.3 – A cultura visual	84
Conclusão.....	101
Referências.....	104

INTRODUÇÃO

Por sermos seres visuais e interpretantes, desde o início da humanidade, nós nos comunicamos por imagens. Da pintura rupestre aos dias atuais, a necessidade de transmitir, em imagens, o cotidiano e o nosso imaginário sempre existiram. O homem sempre buscou uma forma diferenciada de apresentar, expressar e inovar suas ideias visualmente, através de formas e desenhos, e, posteriormente, nas animações, com a criação do Praxinoscópio, em 1877, pelo francês Émile Reynard. Isso foi um dos motivos do cinema incorporar a animação dentro da sua linguagem visual, cada vez mais é evidente o uso da computação gráfica nos filmes contemporâneos.

Apesar da animação existir desde os primórdios do cinema, nas últimas duas décadas tivemos uma evolução nas artes visuais devido à massificação de acesso a novas tecnologias. O conceito apresentado aqui será um estudo das relações entre design e cinema, sobretudo o *motion graphics*. Derivado de animação e grafismos que têm suas origens na animação quadro a quadro, o *motion graphics* incorpora hoje elementos fundamentais do design e da comunicação visual para transmitir informações e entreter os espectadores, já que a sua configuração vem associada a elementos visuais (vídeo, filme, animação, fotografia, ilustração, tipografia) e música.

O que foi amplamente difundido no cinema através de colagens e experimentações, no início do século passado, hoje alcança outro patamar estético que ultrapassa as barreiras do cinema e se ramifica por todo o audiovisual, caracterizando, assim, uma estética única e fluida que dialoga com as diversas formas de mídias de comunicação, transformando a obra audiovisual em uma experiência única e impactante.

Apesar da técnica existir há quase um século, quando os primeiros ensaios datam dos anos 1920, as suas contribuições no cinema foram mais impactantes entre os anos 1950 e 1960, nas aberturas filmicas. Após isso, o retorno da utilização do *motion graphics* reaparece nos créditos iniciais do filme *Se7en: Os Sete Crimes Capitais* (David Fincher, 1995), feito pelo designer Kyle Cooper, e, nessas duas últimas décadas, graças aos avanços tecnológicos, a técnica e a estética do *motion graphics* evoluíram consideravelmente, e o que era restrito aos créditos de filmes se estabeleceu em várias vertentes no audiovisual.

Iniciamos a nossa problematização com a seguinte pergunta: O que é *motion graphics*? A definição de *motion graphics* não é algo simples, porém sua característica

principal é a utilização de imagens (estáticas ou em movimento), tipografia, movimentos, formas, cores e áudio. No entanto, a utilização de tais elementos diverge do âmbito do que já conhecemos da animação tradicional. Tal pressuposto será discutido adiante. Ao relacionar estudos sobre as confluências entre design e cinema, podemos observar o quanto as linguagens e as tecnologias convergem. Com isso, somos capazes de ter a compreensão do que é e como funciona o *motion graphics* na linguagem audiovisual. Tratar essa interconexão entre design e cinema, bem como a sua transposição para o audiovisual contemporâneo, vai além do signo e da estética, pois o *motion graphics* também é um dos elementos de comunicação na diegese e também uma linguagem, com isso pretendemos responder as seguintes perguntas:

1. O que é o *motion graphics*?
2. Qual sua configuração no audiovisual?
3. O *motion graphics* pode ser considerado uma linguagem?

A dissertação será estruturada em três capítulos. No primeiro capítulo, será feita uma abordagem sobre a evolução técnica, estética e o princípio do uso do design no cinema. No segundo capítulo, o enfoque será no objeto de estudo, o *motion graphics*, quais as suas origens, a sua evolução e a sua utilização no cinema. Aqui, pretendemos abordar o hibridismo entre design e cinema e como os dois saberes estão juntos desde o nascimento do cinema.

No terceiro capítulo, além da parte plástica, almejamos mostrar que a utilização do *motion graphics* também pode ser comunicacional e informacional quando utilizado de forma coerente na narrativa, bem como a importância imagética ocasionada por essa fusão de saberes.

1. A IMPORTÂNCIA DO DESIGN NA COMUNICAÇÃO VISUAL NO CINEMA

Nesse capítulo, será abordada a questão visual e estética do cinema e a relação de confluência entre as linguagens do design e do cinema, bem como as suas reconfigurações devido aos avanços tecnológicos. Durante toda a história do cinema, a arte cinematográfica teve suporte de diversas outras áreas e o design continua sendo uma delas. A criação de informações visuais no filme pode envolver vários aspectos como, por exemplo, figurino, cenário ou intervenções gráficas.

O panorama da evolução da estética no cinema que aqui será apresentado servirá como uma fundamentação para a construção de um raciocínio onde o cinema e o design andam juntos. Com as figuras mostradas de forma sequenciada, pretendemos trazer uma noção sobre a forma de construção estética dos filmes citados. Entendemos que imagem é tudo aquilo que podemos ver, e o cinema, por sua vez, nasceu pela vontade humana de retratar a vida e o cotidiano. Derivado da fotografia, seu começo é tímido, com filmes curtos de um só plano que representavam a sociedade do início do século 20.

A junção de artefatos visuais (colagens, textos, imagens, formas e cores, por exemplo) oriundos do design na linguagem fílmica influencia a forma de como a narrativa é conduzida pela *mise-en-scène*. Graças ao hibridismo e a multimodalidade desses elementos, o *motion graphics* se torna narrativo e dialoga com o espectador para compor assim uma nova forma de enxergar a cena ou a história em questão. No cinema, ele se torna singular. Ali, a estética empregada poderá gerar novos sentidos e novas significações para os espectadores, servindo de suporte estético, e se configura como um elemento crucial na dinâmica narrativa da história, ampliando assim a sua compreensão.

1.1 O NASCIMENTO DO CINEMA

O cinema surge oficialmente em 1895 com *A saída dos operários da fábrica Lumière*, por conta da sua primeira exibição pública, mas os experimentos cinematográficos antecedem a essa data.

Não por acaso, o historiador norte-americano Charles Musser (1990, pp. 15-54) chega mesmo a defender a ideia de que não existe, na verdade, uma história do cinema que começa, por exemplo, em 1895, mas uma história das imagens em movimento projetadas em sala escura, que remonta, pelo menos no Ocidente, a meados do século XVII, com a generalização dos espetáculos de lanterna mágica. O

cinema, tal como o entendemos hoje, não seria senão uma etapa dessa longa história. (MACHADO, 2014, p.26)

Em 1888, na Inglaterra, Louis Le Prince (1842-1890), considerado o pai da cinematografia, filmou as sequências de imagens em movimento intituladas “*Roundhay Garden Scene*”, “*Traffic Crossing Leeds Bridge*”, (Figuras 1 e 2) , “*Accordion Player*” e “*Man Walking Around A Corner*”. Cousins (2012, p.22) diz que “no final da década de 1880, na Inglaterra, Louis Le Prince havia patenteado uma máquina do tamanho de uma pequena geladeira e filmado na ponte de Leeds e em outros lugares”.

Usando uma câmera de lente única com uma película de papel, as sequências possuíam poucos segundos e apenas retratavam o cotidiano do realizador, em caráter de teste e não houve exposições públicas do material, sendo utilizado apenas para estudos de captação em movimentos.

Figura 1. Fotograma de *Roundhay Garden Scene*. Imagem de dois casais nos jardins de uma casa.



Fonte: Filme experimental *Roundhay Garden Scene*¹

Figura 2. Fotograma de *Traffic Crossing Leeds Bridge*. Tráfego de pessoas e carruagens



Fonte: Filme experimenta *Traffic Crossing Leeds Bridge*²

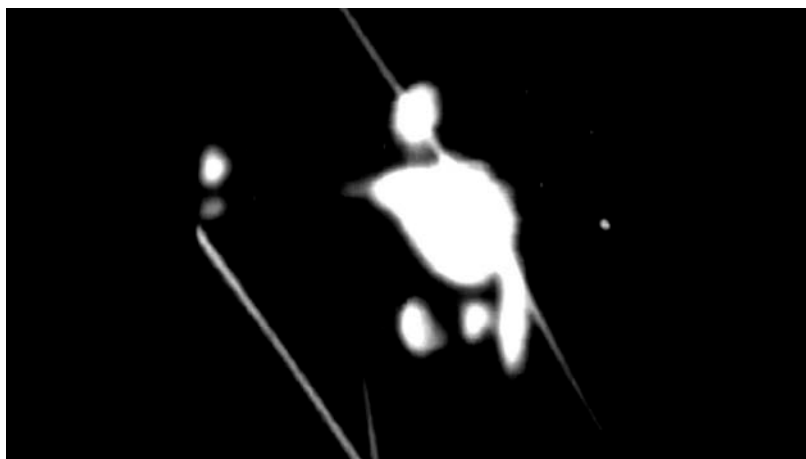
¹ Disponível em <https://archive.org/details/Roundhay_Garden_Scene>. Acesso em 03 mar. 2018

² Disponível em <<https://archive.org/details/TrafficCrossingLeedsBridge>>. Acesso em 03 mar. 2018

Entre 1889 e 1890, nos Estados Unidos, Thomas Edison, juntamente com William K. L. Dickson e William Heise, de acordo com Cousins (2013, p.22), “descobriram um modo de girar uma série de imagens estáticas em uma caixa que dava a ilusão de movimento e inventaram o cinetoscópio”. *Monkeyshines, No.1* (figura 3), *Monkeyshines, No. 2* e *Monkeyshines, No. 3* foram os filmes resultantes dessas experiências.

Campacci (2010, p.50) afirma que “*Monkeyshines* (1889 ou 1890), um filme experimental feito para testar o formato original cilíndrico do cinescópio, acredita-se ser o primeiro filme feito nos Estados Unidos”. Todos os filmes resultantes dessa experiência são curtos e apresentam uma forma que parece ser uma figura de um homem adulto, completamente branca, borrada e gesticulando.

Figura 3. Fotograma de *Monkeyshines, No.1*



Fonte: Filme experimental *Monkeyshines, No.1*³

Com esses experimentos cinematográficos, os realizadores perceberam que poderiam manipular o espaço-tempo e sobrepor imagens; com isso, o cinema que até então era apenas utilizado como uma forma de registro, assim como a fotografia, gradativamente foi se tornando um discurso sobre a realidade, um meio de entretenimento e um extraordinário mundo de ilusões.

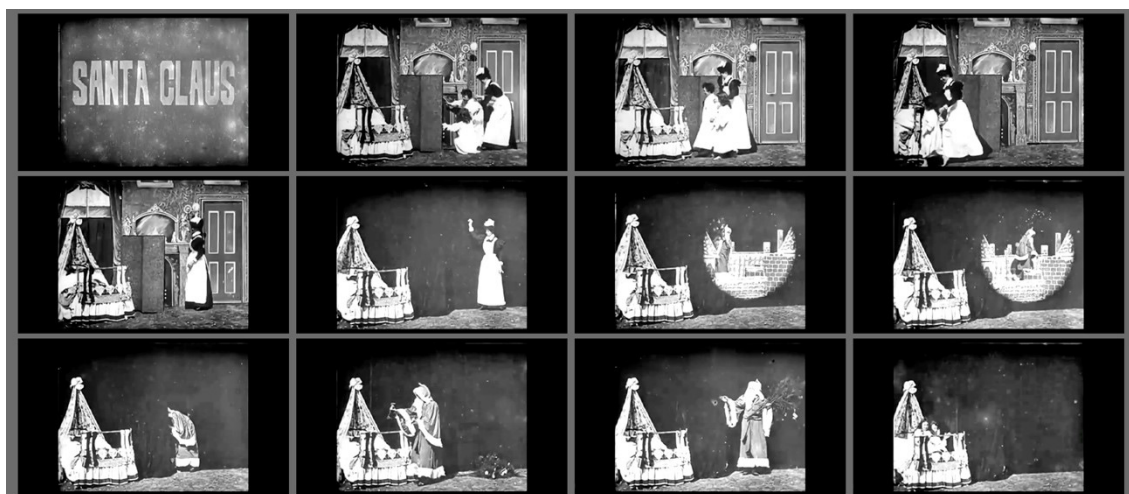
No início do século, é muito comum que uma “conquista” de linguagem não esteja clara nem mesmo para os próprios realizadores, nem estão eles ainda em condições de extrair consequências daquilo que estão justamente inventando (MACHADO, 2014, p.111).

³ Disponível em <<https://youtu.be/ZNc-mazLcko>>. Acesso em 03 mar. 2018

As primeiras “ilusões” no cinema datam de 1898, apenas três anos após a primeira exibição dos irmãos Lumière, quando George Albert Smith (1864-1959), ou apenas Mr. Smith, como era mais conhecido, começou a fazer duplas exposições em seus filmes. Utilizando pano de fundo preto, Mr. Smith filmava e rebobinava os filmes, gravando novamente, criando uma composição visual inédita.

Em um de seus curtas, *Papai Noel* (1898), na figura 4, o tema é o Natal. Nele, uma criada coloca duas crianças para dormir na véspera do Natal, e assim que a mulher sai de cena, desligando a luz, o Papai Noel aparece e presenteia as crianças, desaparecendo em seguida.

Figura 4. Fotogramas de *Papai Noel*. Apesar de ser ambientada em apenas um cenário, a dupla exposição já traz indícios de uma breve narrativa



Fonte: Curta *Papai Noel*⁴

Já em *O acidente de Mary Jane* (1903), figura 5, uma empregada coloca parafina no forno e causa uma explosão. Seu corpo é lançado através da chaminé e os seus membros recaem sobre os telhados das casas. O filme termina com uma visitação ao túmulo de Mary Jane, que surge como fantasma e assusta a todos.

⁴ Disponível em <<https://youtu.be/Dc3ei1tseeM>>. Acesso em 28 fev. 2018

Figura 5. Fotogramas do O curta *O acidente de Mary Jane* e a preocupação com a ambientação da personagem



Fonte: Filme *O acidente de Mary Jane*⁵

Podemos notar nos dois curtas uma preocupação em ambientar a história. Em *Santa Claus*, por exemplo, o Papai Noel é colocado em um cenário de telhados e carrega consigo um pinheiro, árvore símbolo do Natal; em *O acidente de Mary Jane*, já existe um trabalho diferenciado de planos de enquadramento e montagem para a melhor condução do enredo.

Porém, Mr. Smith não estava sozinho. Contemporâneo a ele, em 1899, nomes como Walter R. Booth (1869-1938) e Robert W. Paul (1869-1943) começariam a utilizar a dupla exposição e novas formas de utilização da câmera para produzir imagens. Em 1901, já existem possíveis narrativas, como em *A espada mágica* (1901) na figura 6.

⁵ Disponível em <<https://youtu.be/QCm51fg5hpk>>. Acesso em 25 fev. 2018

Figura 6. Fotograma dos cenários que contextualizam a narrativa em *A espada mágica*



Fonte: Curta *A espada mágica*⁶

No filme, enquanto um jovem cavaleiro e sua amada estão sozinhos no alto do de um castelo, surge uma feiticeira como um espectro, causando uma ilusão ao cavaleiro e tenta sequestrar sua donzela. Confrontada, a bruxa monta em sua vassoura e sai voando, sem sucesso em sua investida. Porém, na sequência, um gigante aparece e consegue realizar o rapto. Então, uma fada presenteia o cavaleiro com uma espada mágica para derrotar a feiticeira e recuperar a sua amada. O cavaleiro vai ao resgate e, ao enfrentar a bruxa, diversas ilusões são criadas por ela no intuito de desencorajá-lo. Por fim, o cavaleiro vence a bruxa com a ajuda da fada, e os três retornam ao palácio em um tapete voador, causando espanto e satisfação aos presentes do castelo. Para a aparição da bruxa, do gigante, da fada, das ilusões e para o voo no tapete, o realizador utiliza a dupla exposição.

O filme, apesar de ter poucos cortes, já consegue concentrar uma narrativa em sua curta duração. Embora as cenas sejam fixas em apenas três cenários (alto do castelo, covil da bruxa, jardins do castelo), existiu uma preocupação em ambientar a história, com a criação de cenários pintados que fazem alusão aos locais citados.

Ainda em 1901, Ferdinand Zecca (1884-1947) apareceu sobrevoando o bairro de Belleville, em Paris, com uma máquina voadora (Figura 7) no seu curta de um minuto, *A conquista dos ares* (1901). Aqui não existe narrativa, apenas um homem sobrevoando um bairro em Paris e, imgeticamente, tornando o sonho de voar possível. Coincidentemente, anos depois, o primeiro voo do 14-Bis também seria na França.

⁶ Disponível em <<https://youtu.be/T7gm-tlvv8M>>. Acesso em 09 ago. 2017

Figura 7. Fotograma da máquina voadora de Zecca em *A conquista dos ares*



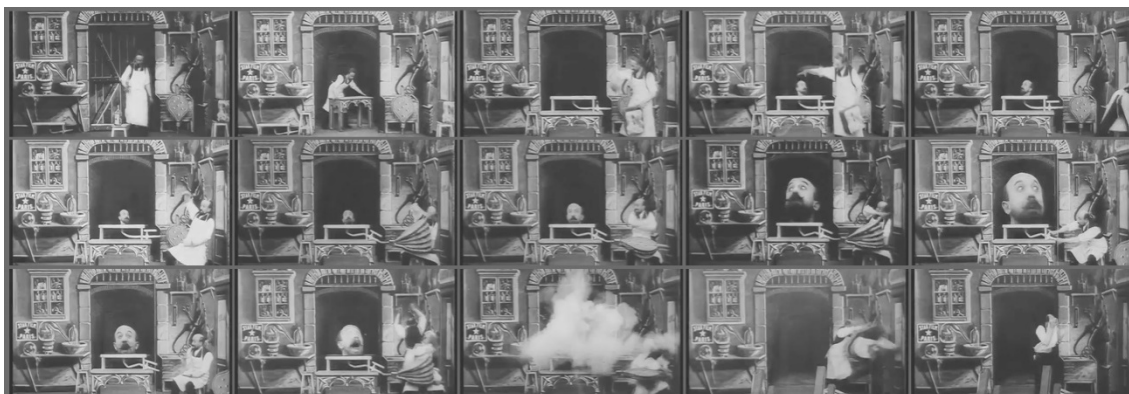
Fonte: Curta *A conquista dos ares* ⁷

O ilusionista George Méliès (1861-1938), também em 1901, realiza o seu curta *O homem com a cabeça de borracha* (1901), onde Méliès infla sua própria cabeça retirada de uma caixa. Acidentalmente a cabeça é explodida quando seu assistente passa dos limites ao inflá-la. Visivelmente furioso, Méliès expulsa o assistente e chora a perda da cabeça (figura 8). Todo curta tem um tom cômico e infantil, característico das obras de Méliès, sendo acessível a todos os públicos. Posteriormente Méliès viria se tornar o pai dos efeitos especiais.

A preocupação de Méliès em ambientar seus filmes por meio de cenários e figurinos é algo ímpar; em todos os seus trabalhos temos noções de perspectiva, profundidade de campo e diversos adereços que complementam e fazem parte imageticamente da narrativa. Para Cousins (2013, p.26), “Méliès mergulhou fundo nas possibilidades da caixa mágica do cinema, transformando os filmes realistas dos Lumière em fantasias teatrais”.

⁷ Disponível em <<http://www.dailymotion.com/video/x2p8agd>>. Acesso 05 mar. 2017

Figura 8. Fotogramas do curta *O homem com a cabeça de borracha* e o seu humor inocente.



Fonte: Curta *O homem com a cabeça de borracha*⁸

Em ambos os curtas citados, já podemos ver traços de um design de produção e direção de arte; na concepção da máquina voadora de Zecca, que é nitidamente uma mistura de zepelim com bicicleta e um timão de navio, e na ornamentação teatral que caracteriza as pinturas dos cenários de Méliès, Walter R. Booth e Robert W. Paul.

Em 1906, da parte da linguagem do cinema ocidental, surge a primeira animação cinematográfica, *Fases Cheias de Humor e Caras Engraçadas* (*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906) de J. Stuart Blackton (1875-1941). Richard Williams diz que

Em 1896, o cartunista do jornal de Nova York, James Stuart Blackton, entrevistou o inventor Thomas Edison, que estava experimentando imagens em movimento. Blackton fez alguns esboços de Edison, que ficou impressionado com a facilidade de velocidade e desenho de Blackton e pediu-lhe que fizesse alguns desenhos em uma série. Mais tarde, Edison fotografou estes - a primeira combinação de desenhos e fotografia. Em 1906 lançaram publicamente *Fases Cheias de Humor e Caras Engraçadas*.⁹ (WILLIAMS, 2002, p.15, tradução nossa)

No filme (figura 9), vemos uma mão desenhando com giz em um quadro negro rostos que ganham vida. Além disso, existe também uma experimentação com colagens, sendo aí, talvez, o princípio do *stop-motion*.

⁸ Disponível em <<https://youtu.be/yK7XpRe9ZGE>>. Acesso 10 jun. 2017

⁹ Original em inglês: In 1896 a New York newspaper cartoonist James Stuart Blackton interviewed the inventor Thomas Edison who was experimenting with moving pictures. Blackton did some sketches of Edison, who was impressed by Blackton's speed and drawing facility and asked him to do some drawings in a series. Later, Edison photographed these - the first combination of drawings and photography. In 1906 they publicly released *Humorous Phases of Funny Faces*.

Figura 9. Fotogramas das diversas animações no curta *Fases Cheias de Humor e Caras Engraçadas*



Fonte: Curta *Fases Cheias de Humor e Caras Engraçadas*¹⁰

Tal afirmação é defendida do ponto de vista de que no número circense apresentado na obra, com um palhaço e um cachorro acrobata, existem sombras, caracterizando assim, uma colagem e uma animação *frame a frame*. Apesar de ser a primeira animação a utilizar o cinematógrafo, ela não foi a primeira animação apresentada para o público.

A primeira animação (figura 10) exibida da história foi em 1892, quando Charles-Émile Reynaud (1844-1918) apresentou o curta *Pobre Pierrô* (1892).

Esther Leslie diz que

Pobre Pierrô, de Charles-Émile Reynaud, certamente marca o início de uma forma de entretenimento que se tornará conhecida por vários nomes, incluindo trucagem, desenho animado e animação. As imagens em movimento do Pierrô de Reynaud foram desenhadas e coloridas à mão. Columbine e Harlequin foram mostrados pela primeira vez em Paris, em outubro de 1892, no Gabinete Fantastique, no Musée Grévin.¹¹ (BUCHAN, 2013, p.50, tradução nossa)

¹⁰ Disponível em <<https://youtu.be/Tn5sgHYQSc>>. Acesso em 04 abr. 2017

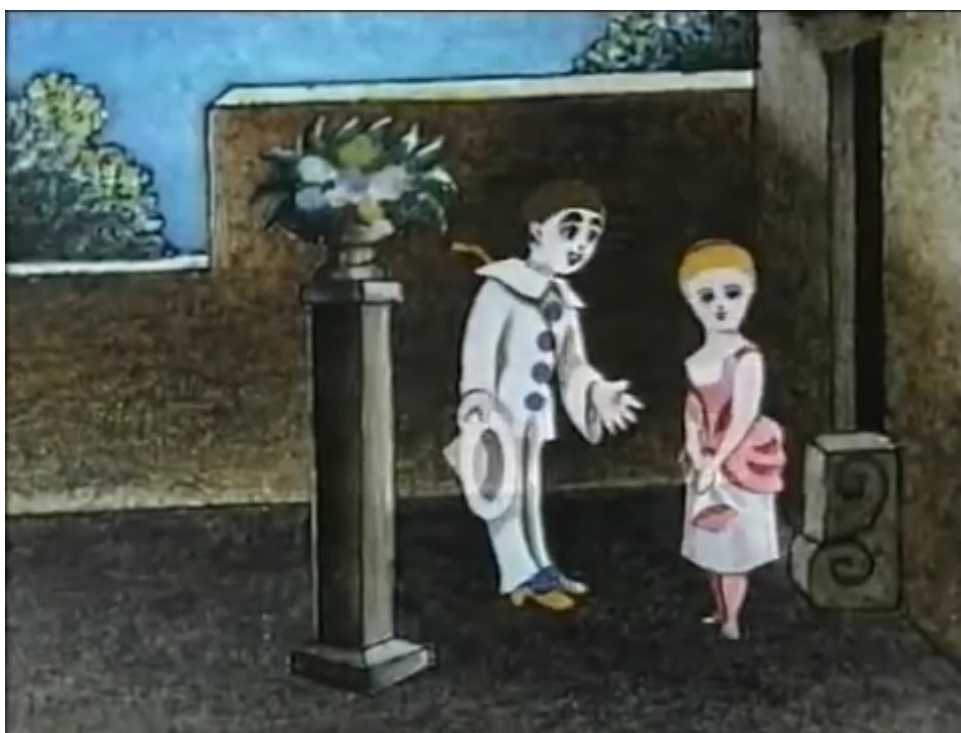
¹¹ Original em inglês: *Pauvre Pierrot*, by Charles-Émile Reynaud, marks a certain beginning of a form of entertainment that will come to be known by various names, including, trick-film, cartooning and animation. Reynaud's hand-drawn, hand-colored moving pictures of Pierrot. Columbine and Harlequin were first shown in Paris, in October 1892, in the Cabinet Fantastique, at the Musée Grévin.

Sobre seu invento, o praxinoscópio¹², o famoso animador, Richard Williams afirma que

Ele foi o primeiro a criar pequenas sequências de ação dramática, desenhando uma tira de 30 pés de substância transparente chamada 'Crystaloid'. Isso abriu o caminho para os tremendos avanços que virão.¹³(WILLIAMS, 2002 p.14, tradução nossa)

As questões técnicas evoluíram com e para o cinema. Em menos de uma década de existência, o tamanho do rolo de filme aumentou de 15 para 183 metros e, com mais tempo, as narrativas complexas foram tomando forma e os efeitos visuais e as trucagens também começam a surgir.

Figura 10. Fotograma do curta *Pauvre Pierrot*



Fonte: Curta de animação *Pauvre Pierrot*¹⁴

¹² O praxinoscópio é uma máquina espelhada que projeta figuras desenhadas na transparência. As diversas figuras apresentadas em sequência dão a ilusão de movimento.

¹³ Original em inglês: The Praxinoscope: Devised by the Frenchman Emile Reynaud in 1877. He was the first to create short sequences of dramatic action by drawing on a 30 foot strip of transparent substance called 'Crystaloid'. This opened the way for the tremendous advances to come.

¹⁴ Disponível em <<https://youtu.be/lb3xjIWYZY>>. Acesso em 03 mar. 2018

O cinema que era tido como uma espécie de teatro filmado passa a conter planos e enquadramentos diversos, montagem e narrativa. Agora o espaço visual do filme possui vários elementos que irão contar uma história, como locações variadas, criação de cenários mais elaborados e o avanço da própria montagem cinematográfica. Machado (2014, p.91) diz que “curioso é observar que os primeiros filmes “narrativos” que a história do cinema registra, ou pelo menos boa parte deles, não são ficções no sentido pleno do termo, mas reconstituições em forma de atualidades”.

Edwin S. Porter (1870-1941), explora bem esse lado técnico do cinema com seu filme *O Grande Roubo do Trem* (1903). Porter utiliza várias locações, cenários e montagem paralela para criar uma narrativa sobre um roubo de um trem, até o desfecho com a morte dos bandidos. É inegável a contribuição de Porter para o avanço da sétima arte. Flávia Cesarino da Costa afirma que

Foi Porter quem descobriu que a arte do cinema depende da continuidade entre os planos e não de cada plano isoladamente. Não satisfeito com as cenas artificialmente arranjadas de Méliès, Porter diferenciou os filmes de outras formas teatrais e ainda lhes acrescentou a invenção da montagem (COSTA, 2005, p.75).

Até então, o que existia para o cinema eram cenários reais, paredes e panos de fundos pintados para a caracterização do ambiente ou panos pretos para sobreposição de imagens. Em 1914, D.W. Griffith, que já era um conhecido realizador de curtas, e inegavelmente um dos maiores responsáveis pela evolução técnica e visual do início do cinema, realiza seu primeiro longa, *The Avenging Conscience: or 'Thou Shalt Not Kill'* e, no ano seguinte, revoluciona com o épico *Nascimento de uma Nação* (1915) que viria ser considerado o primeiro grande marco no cinema. Conforme afirmação de Costa (2003, p.62) “(...) com *O nascimento de uma nação* o cinema já havia conquistado todos os seus primados: no plano do espetáculo, da narração e da linguagem, e - não em último - da economia (tendo custado 110.000 dólares, o filme rendeu pelo menos 50 milhões)”.

Figura 11. Fotograma das diversas cartelas e os grandiosos cenários de *Intolerância*



Fonte: Filme *Intolerância* (1916)

Em 1916, Griffith lança *Intolerância*, na figura 11. O filme, com quase três horas e uma narrativa paralela, era algo inusitado para a época. Com a criação de cenários específicos para o seu segundo longa-metragem, Griffith tornou a ambientação e seus elementos como parte da narrativa, sendo um dos fatores primordiais para dar credibilidade e significação à história.

Griffith jamais pretendeu problematizar as convenções da representação; ele buscava, pelo contrário, criar uma legislação que permitisse resgatar a produtividade das formas “elevadas” e tradicionais de cultura. Contraditoriamente, no mesmo momento em que extrai o máximo das possibilidades narrativas do cinema, ele constrói também uma obra original e controvertida – *Intolerance* – que será a principal referência das vanguardas dos anos 20. (MACHADO, 2014, p.119)

A grandeza do filme não está apenas nos cenários, figurino ou a quantidade excepcional de figurantes; a montagem paralela realizada por Griffith foi de grande influência para os primeiros teóricos da montagem soviética, como Sergei Eisenstein, por exemplo, além da utilização de cartelas estilizadas (que mudavam sua tipografia de acordo com a época retratada) e sobreposições textuais em imagens.

Voltando para 1914, o cineasta italiano Giovanni Pastrone (1883-1959) realizou o também épico *Cabíria* (1914). A construção imagética do longa é grandiosa: temos

vulcões em erupção, templos, palácios e castelos construídos sob a influência da arquitetura romana, ruínas, barcos, figurinos, horizontes pintados para dar noções de profundidade, além dos gigantescos cenários do Mercado de Cártago e o Templo de Moloch. Tudo isso atrelado a milhares de figurantes e uma centena de animais como cavalos, elefantes, tigres e camelos.

Todo esse esbanjamento não é em vão, para Kemp, a justificativa é bastante simples, uma vez que

As origens do cinema épico se encontram na Europa e, mais precisamente, na Itália, onde os cineastas buscavam inspiração no passado clássico de seu país para realizar filmes visualmente extravagantes e de dimensões operísticas. (KEMP, 2011, p.26).

Apesar da maioria das cenas ainda ter resquícios do cinema de mostração, existe uma narrativa que conduz com simplicidade e dá a unidade necessária aos encadeamentos da obra (figura 12). Kemp (2011, p 28) afirma que “o filme era tão gigantesco que foram necessários mais de 14 rolos (três horas), num período em que a maioria das películas nos Estados Unidos ainda era de curta metragem”.

Figura 12. Fotogramas que mostram a magnitude *Cabíria* e a estilização das cartelas do filme



Fonte: Filme *Cabíria* (1914)

Sem a grandiosidade de *Intolerância* ou *Cabíria*, mas de suma importância na questão estética, foi o filme *From Morn to Midnight* (Karlheinz Martin, 1920). Os cartazes e cenários foram fabricados com várias distorções intencionais nas proporções e formas, suas pinturas que simulavam o efeito de luz e sombra, além da imensa maioria dos objetos cênicos, maquiagem carregada nos atores, bem como seus gestos, expressões e um figurino sombrio. O design do filme lembra a aparência oriunda de *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919) e também inova na direção de arte e design. Até as cartelas e intertítulos possuem tipografias estilizadas (figura 13).

Sobre esse movimento estético conhecido como Expressionismo Alemão, Mascarello (2006, p.70) diz que “essa estratégia de alteração plástica da realidade com vistas à intensificação do drama, numa espécie de deformação expressiva, também se relacionava com outro estilo alemão por excelência: o gótico medieval”.

Figura 13. Fotogramas da unificação imagética do estilo expressionista em *From Morn to Midnight*



Fonte: Filme *From Morn to Midnight* (1920)¹⁵

As questões de estética e design sempre foram uma preocupação para tornar a imagem cinematográfica mais crível. Essa condição era tão importante nos filmes que

¹⁵ Disponível em <<https://youtu.be/87JUKRcXsFA>>. Acesso em 04 jun. 2017

em 1933 já havia departamentos específicos. Cousins (2013, p.149) afirma que “os departamentos de iluminação e design de Hollywood tinham tendência a decorar os filmes além da credibilidade e a seduzir o público por meio do design”.

Obviamente muitos outros filmes utilizaram de técnicas diversas para a criação de figurinos, cenários e objetos de cena. Filmes como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), *Cleópatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963), *Jogos de Guerra* (John Badham, 1938), *Batman* (Tim Burton, 1989) e *Waterworld - O Segredo das Águas* (Kevin Reynolds, 1995), *O Terminal* (Steven Spielberg, 2004), por exemplo, fazem uma perfeita contextualização na construção da imagem e da temática do filme.

Por meio da cenografia, os diretores concebem a realidade necessária para desenvolver a narrativa, agregando valores visuais e emotivos que auxiliam a condução da recepção obra.

No cinema, o conceito de cenário compreende também as personagens naturais, tal como as construções humanas. Os cenários, quer sejam de interiores ou de exteriores, podem ser reais (isto é, terem existência independente da filmagem), ou construídos no estúdio (no interior de um estúdio ou em pleno ar livre, nas suas instalações). (...) os cenários são construídos no estúdio por necessidade histórica (...) ou por motivos de economia (...). Mas os cenários também são construídos com intenção simbólica, com a preocupação de estilização e de significação. (MARTIN, 2005, p.78).

Ainda hoje cenários são criados, porém, a intervenção digital é cada vez mais frequente e o recurso para a criação de cenários grandiosos, na sua imensa maioria, é resultante da computação gráfica, e apesar do avanço da tecnologia, nenhum filme possui cenários exclusivamente digitais, pois o filme ainda precisa de um espaço real para acontecer.

Como vimos, o progresso da estética cinematográfica aconteceu por uma própria necessidade, trazendo novos elementos e novas formas de criar e contar uma história. Carrière (1994, p.28), corrobora bem esse contexto dizendo que “obviamente, o cinema não podia continuar sendo uma atração de parque de diversões, sempre repetindo como um papagaio o mesmo vocabulário” e Kemp (2011, p.9) afirma que “até 1914, os principais desenvolvimentos técnicos – à exceção do som, da cor e do 3D – já haviam sido inventados”. Ou seja, a arte cinematográfica avança de acordo com as tecnologias disponíveis ao seu tempo, quando ela não existe, ela é inventada para tal propósito, como por exemplo, com *Avatar* (James Cameron, 2009), em que foi preciso reinventar a forma de captação das câmeras 3D (sistema já existente desde a década de 1920), além

de aperfeiçoar o sistema de captura de imagens, expressões faciais e corporais dos atores para a computação gráfica e pós-produção do filme.

A questão imagética proporcionada também pelos figurinos e maquiagem trazia a credibilidade tão procurada pelos realizadores. Se o tema era fantasia, por exemplo, era comum o figurino trazer indumentárias que remetessem às fabulas. Em filmes de época, armaduras e armas que lembrassem tal período. A caracterização das pessoas precisava ser tão crível quanto os cenários envolvidos, assim, a dramaticidade era melhor explorada.

Filmes como *A Tale of Loyal Retainers* (Makio Shozo, 1910), *O Rei Harishchandra* (D. G. Phalke, 1913), *Pikovaya Dama* (Yakov Protazanov, 1916), *Frankenstein* (James Whale, 1931) e *Cleópatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963) são alguns exemplos. Sem contar os inúmeros filmes de terror que necessitam de uma caracterização onde os atores muitas vezes ficam irreconhecíveis.

Assim como os cenários digitais, hoje, a substituição do ator por meios digitais também é possível. Personagens como o *Gollum* na trilogia do *Senhor do Anéis* (Peter Jackson, 2001, 2002 e 2003), Davy Jones em *Piratas do Caribe: O Baú da Morte* (Gore Verbinski, 2006) ou Benjamin Button em *O curioso caso de Benjamin Button*, (David Fincher, 2009) só foram possíveis graças à intervenção digital. Para Kemp (2011, p.16), “o cinema criou e alimentou, ao mesmo tempo, um apetite pelo espetáculo, oferecendo a oportunidade de se recriar o passado, reimaginar o presente e visualizar o futuro”.

Voltando para os primórdios do cinema, provavelmente os realizadores não pensavam na palavra “design” para a concepção de tais artefatos, mas, ele estava lá; seja como os créditos que dão nomes aos filmes, nas tipografias, nas cartelas, nos intertítulos, nos figurinos e nos cenários, o design sempre esteve presente atrelando conceitos e significações na principal ferramenta do cinema: a imagem. Para Joly (1994, p.135), a imagem “é um meio de expressão e de comunicação que nos liga às tradições mais antigas e mais ricas da nossa cultura”. Essa afirmação utilizada por Joly não poderia ser mais conveniente, pois para evoluir imgeticamente o cinema precisou aliar conceitos tradicionais e contemporâneos para se estabelecer como uma forma de arte.

1.2 O DESIGN NO CINEMA: ALÉM DOS FIGURINOS E CENÁRIOS

Como já foi dito, cada vez mais descobrimos como integrar e interagir com formas visuais na comunicação e nos mais diversos dispositivos à nossa volta, porém, é

no cinema que a junção de vários fatores comunicacionais fica mais evidente. A narrativa cinematográfica é composta pela junção de vários elementos e o discurso é construído principalmente pelo que se vê, onde tudo que se mostra tem um motivo, seja ele de caráter informativo ou estético. Assim, a construção do sentido na obra cinematográfica é feita por códigos, sempre buscando um sentido discursivo atrelado a uma experiência estética e cognitiva.

Na *mise-en-scène* do cinema mudo, era comum o uso de cartelas para auxiliar a condução da história. Antes, em um fundo preto com letras brancas, depois, o próprio quadro onde o texto estava inserido ganhava contornos e formas. Era o início da plasticidade textual no âmbito fílmico, afinal, a dimensão gráfica no filme é um componente da sua dimensão visual.

A estrutura plural do cinema opera com um conjunto variável e amplo de códigos. Estes códigos podem não ser especificamente cinematográficos (figurinos, interpretação dos atores, cenários etc.) ou especificamente cinematográficos (os enquadramentos, movimentos de câmera, a decupagem, efeitos de transição entre as cenas, a montagem etc.) quando a junção de todos esses elementos, aliados à criatividade por parte dos realizadores, se transforma em valores simbólicos e imaginários para os espectadores.

O design está tanto no filme propriamente dito quanto no contexto do cinema, no qual o filme é uma unidade particular. No filme, por exemplo, podemos destacar elementos como: roteiro (narratividade), direção de arte, figurino, cenários (real e digital), produção, fotografia, iluminação, som, montagem e pós-produção (inserções gráficas, créditos e correção de cor, por exemplo). O cinema é algo maior que vai além do filme, englobando elementos como economia e discussões sociais; no contexto do cinema é possível destacar a arquitetura das salas de exibição, a forma de divulgação (cartazes e displays) e as derivações transmídias como DVDs, *Blue-rays*, livros e games.

Com essa junção de elementos, dissociar o cinema do design parece impossível, seria o mesmo que propor a ruptura das artes na vida cotidiana, pois a influência do design no audiovisual existe desde sempre. A condição imagética dos filmes, figurinos, cenários, letreiros e balões de diálogo, por exemplo, são algumas das formas primárias que podem relacionar tais campos.

Com o uso de ferramentas digitais, o design é cada vez mais preponderante na formulação de soluções gráficas nas produções cinematográficas. Essa junção de

elementos e interações gráficas molda o cinema de acordo com as necessidades visuais da sociedade contemporânea e cada vez mais temos a influência do design imbricado na *mise-en-scène* do próprio contexto fílmico. Para que a produção de sentido e interpretação ocorra de forma satisfatória ao espectador, a combinação de elementos gráficos e visuais precisa ser coerente.

Assistir a um filme significa ver a imagem que é projetada e como a sua construção imagética foi elaborada naquele espaço visual. Rancière (2014, p.17) diz que como espectadores observamos, comparamos e interpretamos o que nos é proposto. Não basta saber o que contar, mas como contar. A força da narrativa é mais efetiva que qualquer tecnologia; e, no caso do cinema, não podemos dissociar a narrativa da tecnologia, sem ela, não teríamos uma narrativa audiovisual como o cinema, pois é ela quem vai dar a forma de contar uma história de maneira coesa, respeitando e aproveitando as características únicas da configuração de objetos de uso e sistemas de informação para atingir um fim ideal: a experiência da história.

Para Bamba,

Nas sucessivas fases da evolução do cinema, os filmes passam rapidamente da simples representação naturalista dos fatos para o relato de longas histórias. Essa passagem da representação cinematográfica do tipo iconográfico ao gênero de discurso narrativo torna de fato, indispensável o recurso a outros elementos não icônicos na representação narrativa fílmica. (BAMBA, 2014, p.58).

Sendo assim, o campo imagético do cinema só pode dar certo com a total compreensão do espectador, bem como a plasticidade das imagens como elementos ativos para a construção dessa realidade no discurso visual, associada a uma narrativa coesa. Mas, nesse caso, como podemos discernir o que é apenas plasticidade e o que de fato acrescenta algo relevante para a narrativa? A diferenciação entre as fronteiras que caracterizam ambos é bem tênue, como afirma Munari.

Se quisermos estudar a comunicação visual, será bom examinar esse tipo de mensagem e analisar seus componentes. Como primeiro passo, podemos dividir a mensagem em duas partes: uma é a informação propriamente dita, transportada pela mensagem, e outra é o suporte visual. Suporte visual é o conjunto de elementos que tornam visível a mensagem, todas aquelas partes que devem ser consideradas e aprofundadas para poderem ser utilizadas com a máxima coerência em relação à informação. São elas: Textura, Forma, Estrutura, Módulo, Movimento. Não é simples, e talvez nem seja possível, estabelecer uma fronteira exata entre as partes enunciadas, até porque elas se apresentam, muitas vezes, todas juntas. (MUNARI, 2006, p.69).

As articulações procedentes do design, do cinema e da animação deram origem ao *motion graphics*. A utilização do termo, em uma livre tradução, seria algo como “grafismos em movimento” onde esses grafismos podem ser textuais, pictóricos, formas geométricas, fotos, vídeos, ilustrações ou qualquer configuração visual que possa ser animada.

Seria um erro restringir a utilização do *motion graphics* apenas como grafismos na tela ou estudá-lo de forma dissociada à da narrativa ou a da imagem cinematográfica, uma vez que ele próprio compõe a tal imagem cinematográfica. A leitura dos próprios grafismos também será feita como uma imagem, afinal, quando visualizamos tais recursos gráficos estamos visualizando a representação de um conceito na sua forma visual.

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 múltiplas possibilidades da criatividade humana são permitidas por novas tecnologias e diferentes formas de fazer e, portanto, nenhum conceito – imagético ou não – torna-se estagnado no tempo.

O artefato digital oriundo do *motion graphics* se converte em algo perceptível não apenas como um artefato digital, mas sim, como algo intrínseco à imagem participando ativamente da construção da narrativa fílmica.

2. CINEMA E *MOTION GRAPHICS*

A evolução natural dos meios de comunicação 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, das animações e das fotografias no cinema. Partindo da premissa de que grande parte comunicação dá-se 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.

Antes de tudo, é importante salientar que o *motion graphics* é uma vertente do design, mas o que é design? Heskett diz que

Discutir design é complicado já por causa do termo em si. A palavra "design" possui tantos níveis de significado que é, por si só, uma fonte de confusão. Ela é bem parecida com a palavra "amor" cujo significado muda radicalmente dependendo de quem a emprega, para quem é dirigida e em que contexto é usada. (HESKETT, 2002, p.11)

Porém, como diz Bonsiepe (1997, p.11) “Design, porém não é desenho. Vale a pena enfatizar isto, pois na opinião pública o design vem estreitamente associado à capacidade de desenhar”; e trazendo uma consideração mais abstrata ao termo, novamente, Heskett, diz que

O design, em sua essência, pode ser definido como a capacidade humana de dar forma ao ambiente em que vivemos de maneira nunca antes vista na natureza, para atender às nossas necessidades e dar sentido à vida. (HESKETT, 2002, p.13)

Ou seja, o termo design é amplo, ambíguo, confuso e pode significar várias coisas. Partindo do ponto de vista filosófico de Heskett, vamos agora distinguir o que é o *motion graphics*. Definir o que é *motion graphics* não é uma questão simples, uma vez que o tema é bastante abrangente e está, de certa forma, amparado por teorias tanto do design quanto do cinema e da animação. Além de ser uma ação transdisciplinar e transversal, há vários conhecimentos envolvidos na concepção do seu conceito.

Para entender a estética *motion graphics*, é preciso pensar o representacional, seu conceito e os significados que ele representa. O *motion graphics* é animação, mas nem toda animação é reconhecida como um *motion graphics*. A principal diferença entre o que é animação e o *motion graphics* é o fato de que nas animações tradicionais

sempre vamos ter um personagem identificado; já no *motion graphics* qualquer elemento pode ser animado, fazendo com que a hibridação e a liquidez do tema perpassem por várias camadas técnicas que envolvem texto, formas geométricas, fotografia, ilustração, vídeos, animações, sons e ruídos.

Além do que, o *motion graphics* não possui um cunho dramático, como na animação, tornando então a sua caracterização permeada pelo hibridismo de elementos e partindo para um campo mais informacional e mais atraente do ponto de vista estético.

Assim, essa construção de imagens e grafismos compõe a obra como um todo, tornando-se uno no espaço visual onde a imagem apresentada é um conjunto, não havendo diferenciação entre “o que é design” e “o que é cinema”. O sistema visual oferecido precisa ser unitário para que a experiência do filme seja compreensível ao espectador trazendo representações e conceitos ou até novas ressignificações.

A busca pela reconfiguração imagética e a apropriação de vários códigos comunicacionais foi o que transformou os signos cinematográficos em um contorno harmônico com a utilização de códigos verbais, sonoros e visuais, estabelecendo tal condição como os três pilares do cinema e tornando a obra cinematográfica um discurso único. Podemos dizer que o *motion graphics* é acima de tudo uma interface, uma vez que 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”.

Desta 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 forma de interação entre o meio e mensagem, devido ao impacto imagético e a forma didática de construir uma narrativa para os espectadores, adequando os padrões estéticos às temáticas propostas.

Dito isso, fica claro que o filme se constrói na percepção do espectador. Sobre isso, Albera, diz que

O filme não é um texto autossuficiente que o espectador é chamado a contemplar (...) ele cria choques emocionais e os organiza em vista de um efeito temático. (...) Ele leva em conta a realidade histórica e social do espectador. (ALBERA, 2002, p.241).

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, entre tantos outros presentes, desde o início do primeiro cinema até a década de 1940.

As múltiplas possibilidades da criatividade humana são regidas por novas tecnologias e formas de fazer. Nenhuma concepção, imagética ou não, torna-se estagnada no tempo, seu caráter evolutivo avança paulatinamente até firmar-se como um conceito ou uma estética.

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. A apresentação e interpretação do que é mostrado serão construídas pelas relações visuais. Segundo Aumont, (1993, p.244), “a imagem representativa, portanto, costuma ser uma imagem narrativa, mesmo que o acontecimento seja de pouca amplitude”.

As relações entre os artefatos e a imagem apresentada serão unitárias dando forma e sentido ao que é mostrado, instigando o olhar do espectador e com isso potencializando a compreensão naquele instante de apreciação da obra cinematográfica. Sendo assim, para que o *motion graphics* exista dentro da narrativa cinematográfica são necessárias algumas etapas na formulação do seu conteúdo para que essa condição aconteça.

As quantidades de informações gráficas devem ser cuidadosamente consideradas. Quanto mais representações forem utilizadas pela informação gráfica, mais confuso pode ser a compreensão da visualização da imagem.

O processo de como integrar a visualização de informações no contexto fílmico se preocupa com a compreensão do espectador. Ao entender o que deve ser transmitido, o diretor de arte pode fornecer um modelo que atenda a essas necessidades.

(...), um designer (ou uma equipe criativa) terá que passar por três grandes fases: pré-produção, produção e pós-produção. Cada fase inclui uma variedade de etapas. Estes podem ser ligeiramente diferentes, dependendo se você está trabalhando para uma empresa que tenha seu próprio fluxo de trabalho no local ou se você estiver trabalhando em um projeto de menor escala por conta própria.¹⁶ (BRAHA; BYRNE, 2011, p.5, tradução nossa)

¹⁶ Original em inglês: (...), a designer (or a creative team) will have to go through three major phases: preproduction, production, and postproduction. Each phase includes a variety of steps. These might be slightly different, depending on whether you are working for a company that has its own workflow in place or if you are working on a smaller-scale project on your own.

Elencamos e subdividimos então as principais partes dos elementos propostos por Braha e Bryne. Na pré-produção temos a pesquisa, o levantamento de referências e a criação do *storyboard*. Na produção, é apresentada a criação de elementos, a animação e a prévia da composição com a imagem filmada. Por último, a pós-produção onde os elementos são de fato integrados à cena e se tornam parte complementar da montagem.

Velho (2008) assegura que o *motion graphics* é feito para que o espectador tenha consciência sobre o mesmo, diferenciando dos efeitos especiais – que em sua ampla maioria são produzidos para não serem percebidos, ou as animações tradicionais, onde existe a diferenciação de textura e luminosidade características de uma filmagem.

Também é válido fazer uso dos preceitos referidos por Krasner (2008), onde o autor defende que os pilares do *motion graphics* encontram-se embasados em composição, movimentos e narrativa. Utilizando as oito leis da psicologia da forma apresentadas 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 a 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.

Porém, como diz Carrière (1994, p.41), “no momento em que um efeito aparece, corremos o risco de ver técnica, unicamente técnica”, ou seja, sabemos que o *motion graphics* está presente, mas ele não pode se sobrepor à narrativa. Para isso, os artefatos digitais irão usar um vocabulário gráfico convencional de linhas, formas e cores que são automaticamente compreendidos em nossa cultura na sua representação imagética. Se uma imagem realista de algo proposto pelo realizador fosse usada em vez disso, outros aspectos da imagem poderiam distrair o espectador dessa mensagem.

O design de símbolos visuais simples e de fácil compreensão é uma sofisticada habilidade de design de produção e da direção de arte para a elaboração de sínteses visuais e estéticas. Essas devem ser parte de um discurso visual e narrativo, em que o intuito é ser visto também como informação e não como algo apenas decorativo. Assim, para que os atributos gráficos e simbólicos sejam percebidos como um elemento que componha a narrativa, eles devem ser projetados com uma consciência para que tipo de correlação na narrativa ele se destina – pictórica, simbólica, metonímica, por exemplo.

Em síntese, todas as representações gráficas precisam ser notadas e destinadas à correspondência do espectador, ou seja, a utilização de *motion graphics* pode ser

integrada ao filme tanto como uma função discursiva quanto diegética, mas sempre vinculado ao seu caráter estético.

2.1 A CARACTERIZAÇÃO DO *MOTION GRAPHICS*

Para caracterizar o *motion graphics* é necessário recorrermos à história do design, uma vez que o *motion graphics* é essencialmente design. Como a gama de utilização do design é volumosa e adaptável, para chegarmos ao cerne que tange as relações entre design e cinema, vamos abranger a história do design a partir do início de sua utilização com a fotografia, uma vez que a fotografia também precede o cinema.

O impacto inicial da fotografia sobre a comunicação visual deu-se mais no plano conceitual do que tecnológico. A partir da década de 1850, aparecem na produção de imagens por meios tradicionais indícios da influência fotográfica, especialmente no que diz respeito a questões de enquadramento, composição, acabamento e sombreado. (CARDOSO, 2000, p.55).

Sendo assim, o argumento visual utilizado pelo design, como ícones, símbolos e formas, por exemplo, tornou-se tão significativo quanto o que é escrito, fotografado ou filmado, e os avanços tecnológicos permitiram que o design, como técnica, fosse sendo readaptado e abrangendo uma maior gama de atuação com o passar dos anos, reconfigurando e projetando o imaginário popular de uma maneira híbrida.

Hollins (2001, p.28) constata que “A Primeira Guerra Mundial estabeleceu a importância do design visual” e nos anos 1940 esse conceito já estava migrando e sendo estabelecido em outras esferas.

(...) o período do pós-Guerra também foi marcado pela expansão contínua e pela consolidação de mídias relativamente novas, como o cinema e o rádio, ou inteiramente novas, como a televisão. Com o enorme potencial econômico e cultural que o entretenimento passou a representar nas décadas de 1940 e 1950, a própria noção da natureza do produto industrial foi-se alterando. (CARDOSO, 2000, p.179).

Assim, com o passar dos anos, o próprio design incorporou um caráter de suma importância que foi a direção de arte. O design e a direção de arte, até então, eram usados no cinema apenas na confecção de cenários, figurinos e pôsteres, mas isso muda em meados da década de 1950, com Erik Nitsche.

No começo dos anos 50, Nitsche trabalhara como diretor de arte para a 20th Century-Fox Film Corporation. Suas campanhas publicitárias para filmes utilizavam um vocabulário típico do design gráfico, um

vocabulário diferente do usado na publicidade convencional para divulgar essa espécie de obra, que tradicionalmente lançava mão de uma combinação de ilustrações realistas. (HOLLINS, 2001, p.128).

Então, a indústria do cinema passou a utilizar isso a seu favor. Os cartazes cinematográficos e de propagandas políticas já existiam desde o início do século, entretanto, seu uso foi ampliado e transposto para o contexto fílmico, porém, nem todos os profissionais concordavam com tal junção, pois

Essa ascensão do entretenimento como valor econômico foi tratada durante muitos anos como uma exceção às regras da produção industrial, a qual costumava ser pensada em termos de bens duráveis, inclusive no meio do design. (CARDOSO, 2000, p.180)

De certa forma, esses questionamentos foram ignorados, já que

A introdução da televisão nessa mesma época ajudou a consolidar a relação trinitária entre design, publicidade e marketing. Pois o novo aparelho era ao mesmo tempo produto eletrodoméstico, veículo para vendas e atividade de lazer. (CARDOSO, 2000, p.183)

A imagem precisava transmitir a mensagem sem que houvesse entraves, sendo assim, o trabalho do designer entra como um fio condutor para criar essa concordância entre os elementos.

Como era uma arte visual, o design gráfico respondia à moda, mas as mudanças em seu estilo resultaram de uma série de pressões oriundas dos desenvolvimentos na tecnologia, na moda e na sociedade. E como não era apenas uma arte visual, mas também verbal, atraiu o interesse dos acadêmicos, que começavam a perceber a importância social das comunicações. (HOLLINS, 2001, p.193).

Como Heskett (2002, p.31) entende “a evolução de um novo estágio no design nunca substitui completamente o antigo, mas se sobrepõe a ele. Esse é um padrão que se repete ao longo da história do design”. Com isso, o design teve o seu papel nessa reconfiguração da vida social, contribuindo para projetar a cultura material e visual da época e é claro que isso também chegou ao cinema. As mídias são meios de propagação da capacidade humana de produzir linguagem.

Por excelência, a matéria prima do cinema é a imagem e, no entanto, a narrativa cinematográfica acontece pela junção de vários princípios. Esses códigos também

podem ser caracterizados como as matérias de expressão no cinema, Dudley, elenca da seguinte forma:

Matérias de expressão do cinema: “1. Imagens que são fotográficas, em movimento e múltiplas; 2. Traços gráficos que incluem todo o material escrito que é lido em off; discurso gravado; 4. Música gravada; 5. Barulho ou efeitos sonoros gravados. (DUDLEY, 1989, p.174)

Com isso, podemos dizer que o discurso é construído principalmente pelo que se vê, e pelo que se ouve, onde tudo que é mostrado tem um motivo, seja ele de caráter informativo ou estético. Para Will Burtin, o trabalho do designer é minimizar problemas na comunicação:

Sempre que uma mera recitação dos fatos for insuficiente, excessivamente demorada ou confusa para o leitor, e que uma intensa organização visual for necessária à sua exposição, temos o design como resultado. Esse design precisa ter as mesmas qualidades de uma boa prosa. Ele precisa ser lido com facilidade. (Citado por HOLLINS, 2001, p.120)

Assim, a construção da expressão na obra cinematográfica é feita por códigos, sempre buscando um sentido discursivo e narrativo, mas sem se distanciar da arte, onde as cores, movimentos, equilíbrio e simetria precisam conduzir a uma sensorialidade única dentro da *mise-en-scène*, e um dos seus papéis é guiar a atenção das pessoas, salientando aquilo que é importante ser comunicado, de uma maneira aparentemente natural.

As bases do design e do cinema são a comunicação visual e a melhor forma de entregar a mensagem para o público, nada impedindo que as duas vertentes andem juntas. Aliado a essa questão, Frascara colabora com o seguinte posicionamento:

A dualidade entre "criatividade e comunicação" não pode ser declarada como uma oposição. Clareza não se opõe à criatividade no design de comunicação. Criatividade pode tornar as mensagens complexas fáceis de entender e a falta dela pode tornar as mensagens simples obscuras.¹⁷ (FRASCARA, 2004, p.10, tradução nossa)

¹⁷ Original em inglês: The duality of “creativity and communication” cannot be stated as an opposition. Clarity is not opposed to creativity in communication design. Creativity can make complex messages easy to understand, and the lack of it can render simple messages obscure.

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 um discurso único.

Assim, a utilização do *motion graphics* no mundo do cinema, e em qualquer vertente do audiovisual, muda a configuração de interação entre o meio e a mensagem devido ao impacto imagético e a condição didática de construir uma narrativa para os espectadores, alterando os padrões estéticos e trazendo equilíbrio ao enredo do filme.

Dissociar o uso do *motion graphics* da comunicação visual e restringi-lo a apenas grafismos não seria adequado, pois o cérebro humano não percebe os grafismos separados da imagem fílmica. A interpretação visual da cena é feita como um todo, tal como 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”.

Burtin acreditava ainda que,

À medida que a vida se torna mais complexa, ela requer uma linguagem cada vez mais abrangente. A representação gráfica proporciona essa abrangência, aquela síntese da arte com a ciência de que tanto necessita a vida contemporânea. (Citado por HOLLINS, 2001, p.121).

O *motion graphics* é o resultado originado do próprio design, e a sua função no audiovisual é criar imagens gráficas por meio de um design visual específico, sem necessariamente ter a pretensão de realidade, mas como uma representação imagética de algo.

2.2 AS INTERVENÇÕES GRÁFICAS ANIMADAS NO CINEMA

Desde o início da utilização de grafismos no cinema, sua utilização começa de forma discreta e experimental. Para Bamba, (2014, p.56) “com efeitos, ao passar da ‘simples reprodução de diversas imagens visuais’ a uma forma de expressão autônoma, o cinema afirma todas suas capacidades artísticas”. Em 1898, no filme *A lua a um metro*

(George Méliès, 1898) já é possível ver o personagem (que é o próprio Méliès) interagindo com o desenho que ganha vida em um quadro negro. O desenho imita os movimentos de Méliès, que, assustado, atira o quadro no chão (figura 14).

Figura 14. Fotogramas da interação do ator com a animação em *A lua a um metro*



Fonte: Curta *A lua a um metro* (1898)¹⁸

O francês Emile Cohl foi um dos primeiros responsáveis pela animação no cinema fazendo mais de 300 filmes. Krasner (2002, p.10) diz que “Reconhecido como o pai da animação francesa, Emile Cohl, um cartunista de jornal, é conhecido por seu primeiro filme clássico, *Fantasmagorie* (1908)¹⁹” (tradução nossa). Aliado a ele temos nomes como o russo Ladislav Starawicz que fez *A vingança do câmara* (1911) em *stop-motion* e o ilustrador americano Winsor McKay com o filme *Gertie, o dinossauro* (1911) que já mostravam uma nova possibilidade para o vindouro cinema de animação.

Alice Guy-Blaché (1873-1968) é pouco reconhecida na história do cinema, mas seu legado, de acordo com Cousins (2013, p.26) é enorme. Além de dirigir talvez o primeiro filme com roteiro, Guy-Blanché é responsável também por experiências com efeitos sonoros e visuais e até pinturas de filmes feitas diretamente à mão.

Em 1910, Guy-Blaché e seu marido Herbert Blaché (1882-1953), fundaram a Solax Studios e já era possível ver experiências animadas com a logo da empresa antes dos filmes.

¹⁸ Disponível em <<https://youtu.be/Sit2KQesyek>>. Acesso em 27 jun. 2017

¹⁹ Original em inglês: Known as the father of French animation, Emile Cohl, a newspaper cartoonist, is known for his first classic film, *Fantasmagorie* (1908).

O nome da empresa, Solax, faz referência direta ao Sol. Na abertura dos filmes, temos a logo da Solax, caracterizada por um vale com um sol e seus raios. Nesta animação os raios passam da direita para esquerda e retornam para onde surgiram. A logo cresce na tela e gira em 180° até desaparecer e o filme ter início (figura 15).

Figura 15. Fotogramas da animação da logo da *Solax*



Fonte: Curta *La Fée aux Choux* ²⁰

As primeiras utilizações das cartelas e intertítulos aconteceram no cinema mudo, onde a função principal desses elementos era informar o espectador com algumas palavras e também servir como uma passagem temporal entre os planos. A introdução de elementos gráficos no âmbito fílmico evoluiu para dentro da narrativa do filme, surgindo assim as primeiras imagens gráficas, onde era mostrado apenas um breve texto em um fundo preto, porém, nem todo realizador costumava usar tal artifício.

Assim como a rejeição sofrida pelo cinema falado, as cartelas cinematográficas não eram bem vistas por todos os realizadores e muitos acreditavam que a mistura de linguagens – visuais e verbais – parecia um erro. Bamba (2014) exemplifica essa questão dizendo que era comum os realizadores filmarem cartas, jornais ou códigos textuais para evitar o uso de cartelas e intertítulo, pois, com isso, acreditavam que o fluxo da imagem não seria descontínuo e o discurso narrativo poderia continuar acontecendo sem ser interrompido. Albera (2002, p.255) acredita que essa aversão aos letreiros “pode ser facilmente compreendida se pensarmos que o letreiro, como traçado gráfico que diz respeito à língua como um código arbitrário, quebra o caráter analógico da imagem cinematográfica”.

Em pouco tempo, as composições gráficas do filme ganharam arabescos e novas fontes, passando por um processo completo de estilização para tornar sua visualidade e o discurso visual mais gracioso e expressivo.

²⁰ Disponível em <<https://youtu.be/MTd7r0VkggQ>>. Acesso em 03 jun. 2017

As considerações propostas por Cardoso (2013, p.66) podem ser validadas para as cartelas nos filmes, afinal, “a existência de qualquer objeto decorre dentro de um ciclo de vida que comporta desde sua criação até sua destruição. Quanto mais tempo ele consegue resistir – ou seja, manter-se íntegro e reconhecível – maior será a chance de incidirem sobre ele mudanças de uso e entorno”.

O filme *Intolerância* (D.W. Griffith, 1916) pode ser considerado como um dos pioneiros na utilização de cartelas. Nele, podemos encontrar diversas composições gráficas nas cartelas, como letras brancas em fundo preto e sobreposições em imagens filmadas (figura 16).

Figura 16. Fotogramas que mostram a diversidade de estilos nas cartelas do filme *Intolerância*



Fonte: Filme *Intolerância* (1916)

Na própria *mise-en-scène*, temos em *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) sugestões gráficas que conduzem o espectador para a percepção da condição psicológica do personagem (figura 17).

Apesar de fazer parte do desenvolvimento da narrativa, a utilização das artes gráficas na *mise-en-scène* não era tida como uma linguagem cinematográfica. As críticas relacionadas às cartelas de títulos são justamente por elas interromperem o fluxo de imagens cinematográficas.

Figura 17. Fotogramas dos grafismos com a função de expressar o estado mental do personagem em *O Gabinete do Dr. Caligari*



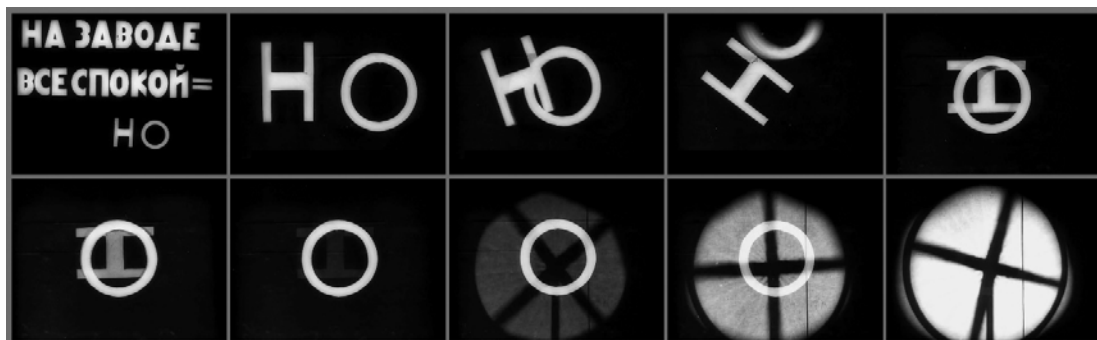
Fonte: Filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920)

A questão do purismo da imagem no cinema fez com que em 1924, F.W. Murnau (1888-1931) criasse toda uma narrativa visual, recheada de simbolismos e enquadramentos para dispensar por completo a utilização de intertítulos gráficos para a condução da história de *A última gargalhada* (Murnau, 1924). Outros métodos para subtrair a utilização das inferências gráficas era filmar a escrita, como as cartas e placas, por exemplo.

Em 1925, Serguei Eisenstein, em seu filme *A Greve* já faz a utilização da linguagem escrita para a linguagem visual de uma forma mais técnica: A palavra *HO* (“mas” em russo) surge em um letreiro e toma a tela toda no próximo quadro. Nesse quadro, as letras estão sendo seguradas por homens com roupas pretas, tornando-se quase imperceptíveis no cenário.

A função desses homens era mover as letras H e O em movimentos circulares para em uma fusão direta com a filmagem da próxima cena que é uma espécie de roda girando (figura 18). Albera (2002, p.256) informa que “nesse breve fragmento, do HO até a roda, diante da qual vão se perfilar duas silhuetas de operários que discretamente conversam, Eisenstein concentrou um número impressionante de operações técnicas e simbólicas!”

Figura 18. Fotogramas da tentativa de esconder o grafismo (HO) transformando-o em objeto cênico



Fonte: Filme *A Greve* (1925)

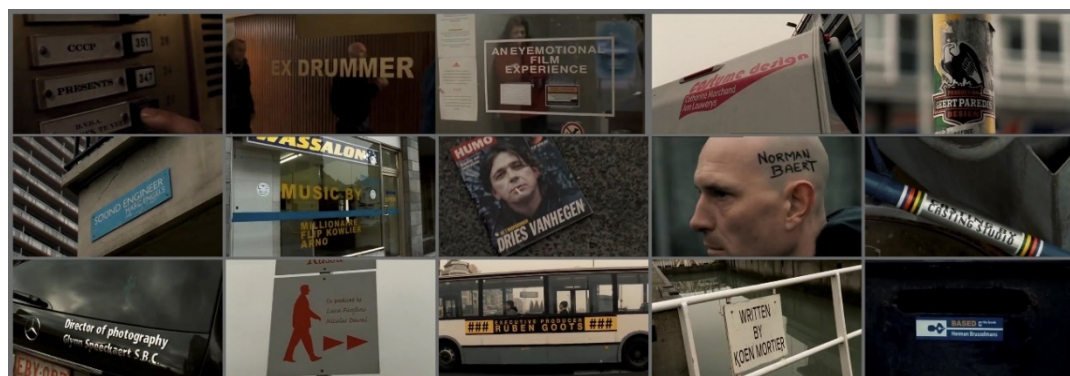
Esse costume, apesar de não tão usual, ainda pode ser encontrado em produções contemporâneas, como nos filmes *Durval Discos* (Anna Mulayert, 2002) na figura 19 e *Ex Baterista* (Koen Mortier, 2007), na figura 20. Nos filmes, os diretores optam por estilizar a abertura do filme e as menções à equipe técnica aparecem em diversas placas e adesivos no transcorrer pela cidade.

Figura 19. Fotogramas da apresentação do elenco na abertura do filme *Durval Discos*.



Fonte: Filme *Durval Discos* (2002)

Figura 20. Fotogramas da ficha técnica na abertura do filme *Ex Baterista*



Fonte: Filme *Ex Baterista* (2007)

Gradativamente nossa compreensão de tais elementos vai sendo guiada, fazendo com que a percepção sobre eles seja algo natural, sem essa quebra de narrativa apontada anteriormente por alguns realizadores. Para Balázs,

As formas de expressão do filme mudo se desenvolveram gradualmente, mas a taxa de desenvolvimento foi rápida e, juntamente com ela, o público desenvolveu a capacidade para a nova linguagem da forma. Nós testemunhamos não só o desenvolvimento de uma nova arte, mas também o desenvolvimento de uma nova sensibilidade, uma nova compreensão, uma nova cultura no seu público. (BALÁZS, 1952, p.34).

É indiscutível que a utilização de cartelas, simbolismos gráficos e animações ajudam no auxílio da construção de sentido no discurso fílmico.

2.3 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DO MOTION GRAPHICS (1920 – 1940)

A maior característica do movimento Dadaísta, na década de 1920, eram obras engajada na retomada do “cinema puro”, caracterizado pela ausência de figuras dramáticas e o total desprezo pelas estruturas de narrativas que começavam a surgir.

O movimento, historicamente, existiu no período entre 1916 e 1922, no entanto, abriu portas para o movimento do Surrealismo e para diversas experimentações. Costa (2003, p.75) afirma que “sem dúvida o surrealismo e, antes dele, o dadaísmo tiveram um papel fundamental em sugerir ou inspirar as mais livres e radicais experiências no campo cinematográfico.”

A utilização de padrões geométricos, colagens, cores e, posteriormente, adição do som, fez com o que as obras experimentais dessem início ao que hoje chamamos de *motion graphics*.

O primeiro contato feito entre o filme desenhado e as novas formas na arte foi através do trabalho de certos cineastas experimentais interessados principalmente em design abstrato e trabalhando na franquia de vanguarda da produção profissional na França, Alemanha e Grã-Bretanha durante o período 1925-35. O período do deslocamento do filme mudo para a filme sonoro.²¹ (HALAS ; MANVELL, 1962, p.39, tradução nossa).

²¹ Original em inglês: The first contact made between the drawn film and the new forms in art was through the work of certain experimental film-makers interested primarily in abstract design and working on the avantgarde fringe of professional production in France, Germany and Great Britain during the period 1925-35. the period of the change-over from the silent film to the sound film.

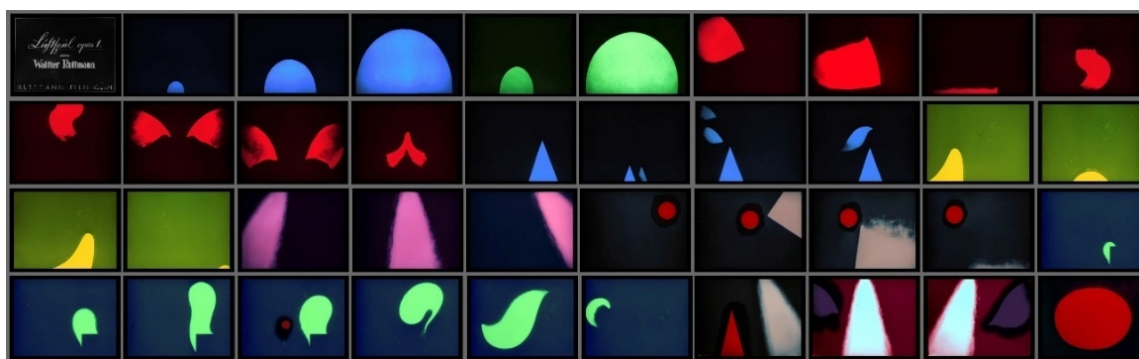
Aqui, o recorte será dado nos principais artistas e obras do período, sendo a escolha dos artistas baseadas nas indicações de O'Pray,

O filme de vanguarda dos anos 1920, na Europa Ocidental é dominado na Alemanha pelos filmes de animação gráfica de Hans Richter, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger e Viking Eggeling (um sueco), inspirados e motivados pela pintura, gráficos, música em um período comum de uma atmosfera experimental. Partindo paralelamente a esta atividade, havia uma vanguarda francesa enraizada nos moldes do Dada e Surrealismo. Leger, Duchamp, Man Ray (...) lideraram esses artistas.²² (O'PRAY, 2003, p.9, tradução nossa)

Uma das primeiras animações abstratas que surgiram através dos dadaístas é a obra *Lichtspiel: Opus I* (1921) de Walter Ruttmann. Na sua obra, Ruttmann pintou diretamente no vidro e filmou o resultado; na sequência, esfregava o vidro e pintava novamente por cima antes de ir para o próximo quadro. Criado entre 1921 e 1924, *Lichtspiel: Opus* é uma série de curtas com quatro partes.

Não existem personagem e nem narrativa, apenas formas geométricas e movimentos que se organizam sem a necessidade de uma encenação (figura 20). Os efeitos visuais criados por Ruttmann são magníficos, pois existe um domínio total de tempo, espaço, formas, cores e ritmo.

Figura 21. A sequência das diversas formas e cores usadas em *Lichtspiel: Opus I*



Fonte: Curta *Lichtspiel: Opus I* (1921)²³

²² Original em inglês: The 1920s film avant-garde in Western Europe is dominated in Germany by the graphic animation films of Hans Richter, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger and Viking Eggeling (a Swede), who were inspired and motivated by painting, graphics, music and the period's general air of experimentation. Running parallel to this activity was a French avant-garde rooted in the hot-house of Dada and Surrealism. Leger, Duchamp, Man Ray (...) were its leading artists.

²³ Disponível em <<https://vimeo.com/42624760>>. Acesso em 12 jun. 2017

O primeiro da série, *Lichtspiel: Opus I*, realizado em 1921, foi exibido com uma orquestra ao vivo e é considerado a primeira animação experimental que já foi exibida em forma teatral. Para Michael O'Pray, o filme de Ruttmann comparada a dos seus contemporâneos

É ao mesmo tempo mais sofisticado na técnica e na expressão criativa, com uma pulsação sensual e, às vezes, quase erótica, enquanto formas curvas, voluptuosamente redondas, dentro e fora do quadro. Já não existe o forte sentimento de experimentação, mas sim uma estética totalmente desenvolvida de poder expressivo urgente.²⁴ (O'PRAY, 2003, p.17, tradução nossa).

Anos depois, Ruttmann estaria trabalhando com o diretor de Lotte Reiniger em seu primeiro longa de animação, *As aventuras do príncipe Achmed* (1927), na figura 21. No longa, que demorou cerca de três anos para ser concluído, toda a animação das marionetes foi feita utilizando silhuetas com recortes de cartões pretos, animados à mão e com a técnica de pinturas em vidro, anteriormente utilizada em *Lichtspiel: Opus I*.

Figura 22. Fotogramas das animações em *As aventuras do príncipe Achmed*



Fonte: Filme *As aventuras do príncipe Achmed* (1927)²⁵

²⁴ Original em inglês: It is at once more sophisticated in technique and creative expression, with a sensual and, at times, almost erotic pulsation as curved forms voluptuously balloon in and out of the frame. No longer is there the strong feeling of experimentation but instead a fully developed aesthetic of urgent expressive power.

²⁵ Disponível em <<https://youtu.be/eXG71sTbRgE>>. Acesso em 11 jun. 2017

Hans Richter (1888-1976) foi um dos nomes que influenciaram o cinema experimental. Pintor cubista e músico, Richter começa a fazer experimentações audiovisuais em 1921, e cria as obras *Rhythmus 21* (1921), exemplificado na figura 22, *Rhythmus 23* (1923), e *Rhythmus 25* (1925).

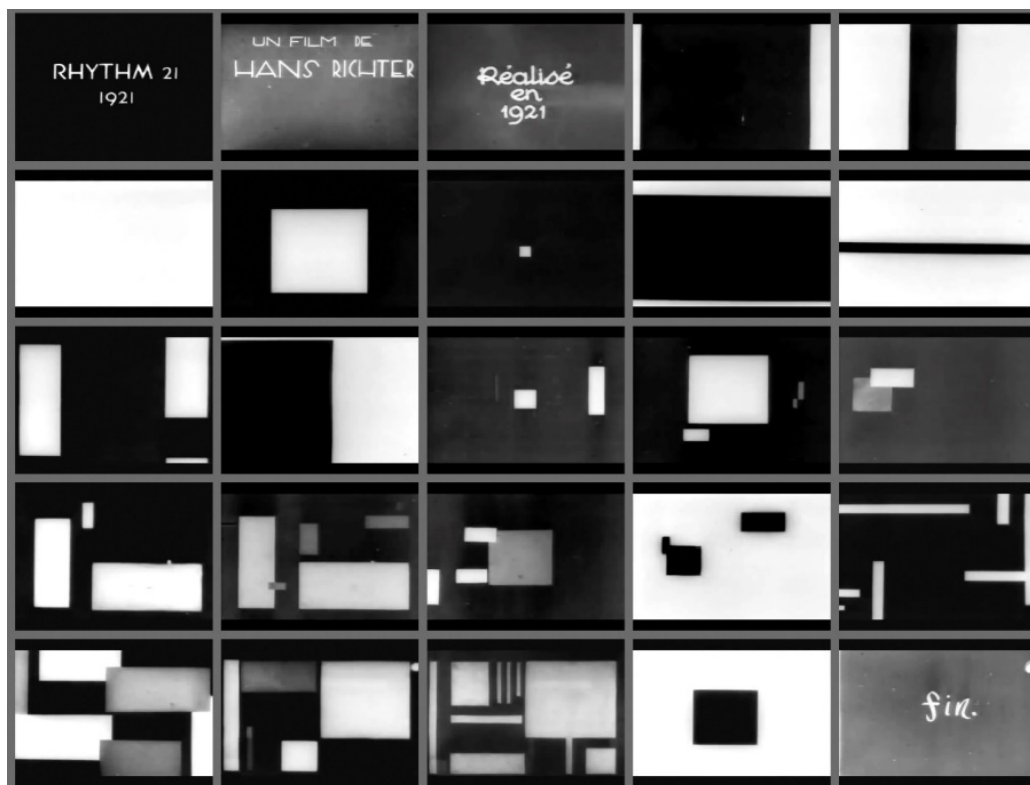
As animações são de figuras recortadas, fluxo contínuo de formas quadradas e retangulares que se movimentam para frente, para trás, verticalmente e horizontalmente na tela, e a utilização de som e imagem criou um novo conceito de interpretação para os espectadores, tanto que, Richard Suchenski observa que Richter

(...) decidiu adotar uma estratégia inteiramente nova: ao invés de tentar orquestrar visualmente os padrões formais, ele se concentrou na temporalidade da experiência de visualização cinematográfica, enfatizando o movimento e o relacionamento mutável dos elementos da forma no tempo. Sua maior descoberta criativa, em outras palavras, foi a descoberta do ritmo cinematográfico²⁶ (...) (Tradução nossa)

Após a série *Rhythmus*, seu próximo trabalho é *Filmstudie* (1926), ilustrado na figura 23. O que existe nessa obra é a sobreposição de imagens aleatórias, pessoas reais, formas, elementos abstratos e ainda com um conceito puramente experimentalista. Gradativamente, Richter evolui os conceitos experimentais e passa a trabalhar com atores e com animação em *stop-motion*.

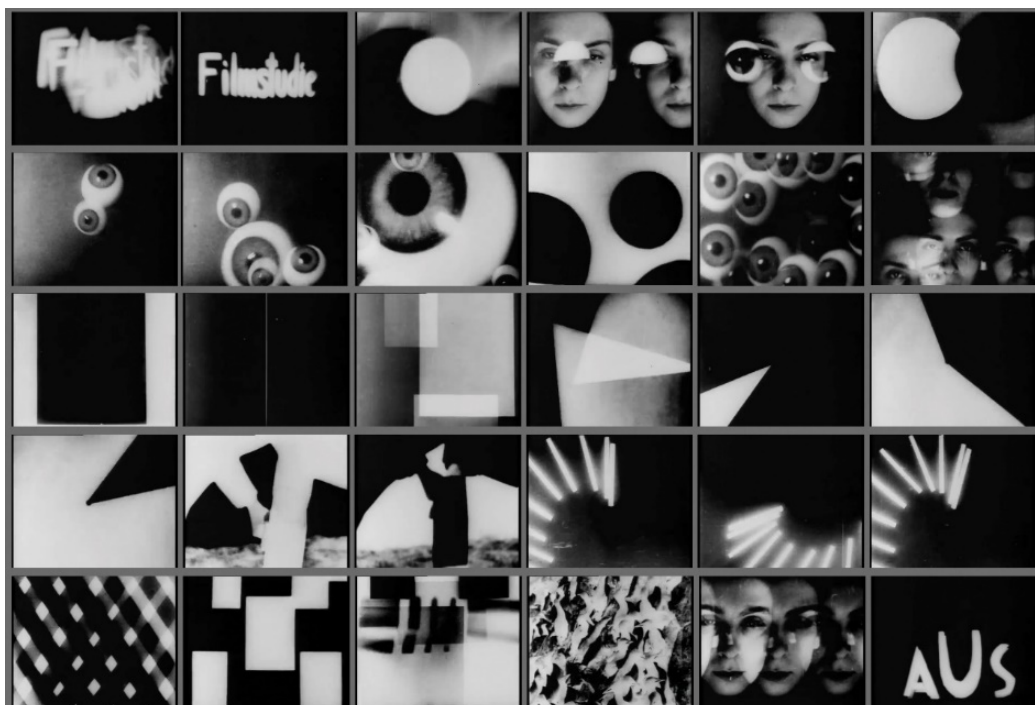
²⁶ Original em inglês: (...) decided to adopt an entirely new strategy: rather than attempting to visually orchestrate formal patterns, he focused instead on the temporality of the cinematic viewing experience by emphasizing movement and the shifting relationship of form elements in time. His major creative breakthrough, in other words, was the discovery of cinematic rhythm (...)

Figura 23. Fotograma com as formas geométricas em *Rhythmus 21*



Fonte: Curta *Rhythmus 21* (1921)²⁷

Figura 24. Fotograma da combinação entre colagens e interferências gráficas em *Filmstudie*



Fonte: Curta *Filmstudie* (1926)²⁸

²⁷ Disponível em <<https://vimeo.com/42339457>>. Acesso em 11 jun. 2017

²⁸ Disponível em <<https://vimeo.com/45881957>>. Acesso em 10 jun. 2017.

Em 1923, o pintor e fotógrafo Man Ray (1890-1976) decide ampliar sua atuação no campo imagético para o cinema e lança o curta *O retorno à razão* (1923). O curta contém imagens aleatórias do cotidiano e sobreposições que propõem uma diversidade de informações imagéticas que aparentemente não fazem sentido algum (figura 25).

Para O'Pray,

Man Ray promoveu a ideia do filme sem filmagem e assegurando as qualidades fotográficas do filme derivadas da câmara escura, criando uma concatenação de formas abstratas em preto e branco de sua interpretação naturalista do cinema tradicional. Desta forma, a sua espontaneidade e recusa de estruturas é sutilmente fundamentada pelo entusiasmo dos contornos, forma, textura, luz e movimento.²⁹ (O'PRAY, 2003, p.18, tradução nossa).

A composição e os enquadramentos são estranhos e sem relação entre si. A utilização da película nos campos positivo e negativo, com os cortes rápidos, e as sobreposições fazem com que a obra seja mais imagética do que lógica.

Figura 25. Fotograma com as aleatoriedades das imagens em *O retorno à razão*



Fonte: Curta *O retorno à razão* (1923)

Também utilizando filmagem de imagens reais do cotidiano, Fernand Léger, em 1924, exibe a obra *Balé Mecânico* (1924). O filme não conta com uma narrativa e é repleto de artefatos gráficos, tipografias, imagens repetidas, sobrepostas e invertidas. Há também composições caleidoscópicas e prismáticas, além de fotografias animadas por meio de *stop-motion*.

²⁹ Original em inglês: Man Ray furthered the idea of the camera-less film and asserted film's photographic qualities derived from the darkroom, creating a concatenation of black and white shapes abstracted from their naturalist-rendering by the traditional cinema. In this way, its spontaneity and refusal of structure is subtly grounded by an enthusiasm for shape, form, texture, light and movement.

O balé orquestrado por Léger é sobre a beleza dos movimentos e dos objetos comuns (figura 26). Malcolm Turvey explica que

Léger articulou uma posição particular no debate puro do cinema, argumentando que o cinema deveria ser uma arte plástica dedicada a revelar "o valor plástico intrínseco do objeto," e que tais características plásticas são "mais cativantes do que o personagem no teatro ao lado."³⁰ (TURVEY, 2011, p.71, tradução nossa).

Figura 26. Fotograma das abstrações imagéticas de *Balé Mecânico*



Fonte: Curta *Balé Mecânico* (1924)

Ainda em 1924, o sueco Viking Eggeling (1880-1925), com formação como músico e pintor, cria *Sinfonia Diagonal* (1924). Em seu filme, busca retratar a representação do movimento rítmico. Suas animações trazem princípios básicos de cadência e organização temporal da música através de símbolos abstratos como formas geométricas angulares e arredondadas.

Como em uma sinfonia, os grafismos com várias espessuras vão crescendo e decrescendo, sendo desenhadas e apagadas. A maioria dessas constituições pictóricas é derivada das outras formas, algo bastante semelhante com as mudanças temáticas usadas na composição musical (figura 27). As formas e o dinamismo da obra de Eggeling eram algo inédito até então, um novo experimento na narrativa visual.

As obras propunham uma visualização dos movimentos abstratos em conformidade com os ritmos, tanto que R. Bruce Elder reconhece que

³⁰ Original em inglês: Léger articulated a particular position in the pure cinema debate, arguing that cinema should be a plastic art dedicated to revealing "the intrinsic plastic value of the object," and that such plastic features are "more captivating than the character in the theater next door."

Eggeling e Richter propuseram usar princípios formais de "*Kontrast-Analogie*" (analogia de contraste) para reconfigurar a forma artística, para torná-las consistentes com os materiais em que são realizados. Esta ambição foi uma das razões pelas quais Richter começou a trabalhar para fazer filmes abstratos: o filme abstrato seria a verdadeira arte do cinema, o cinema que é fiel à sua própria natureza, não a da literatura, ou do teatro.³¹ (GRAF; SCHUENEMANN, 2007, p.12, tradução nossa).

Figura 27. Fotograma da continuidade das formas propostas pela animação de *Sinfonia Diagonal*



Fonte: Curta *Sinfonia Diagonal* (1924)³²

Em 1926, Man Ray, juntamente com o pintor e poeta Marcel Duchamp (1887-1968) realiza o curta *Cinema Anêmico* (1926). O título do curta é um anagrama da palavra cinema e a sua forma de condução, com imagens rotativas em seu próprio eixo, ora no sentido horário, ora anti-horário, causam um efeito hipnótico e de vertigem no espectador – um dos sintomas da anemia é a vertigem.

Para Tomkins (1966, p.9), “as primeiras experiências de Duchamp com objetos em movimentos – máquinas rotatórias, discos giratórios, cinema abstrato – prefiguravam o fascínio atual com a escultura cinética e a produção cinematográfica.”³³ (Tradução nossa).

As imagens são compostas por formas espirais abstratas e discos com frases impressas que remetem a trocadilhos em francês. Apesar de ter sido colaborador em diversas outras obras, esse foi o único filme de Marcel Duchamp (figura 28).

³¹ Original em inglês: Eggeling and Richter proposed to use formal principles of “Kontrast-Analogie,” (contrast-analogy) to reconfigure artistic form, to make artistic forms consistent with the materials in which they are realized. This ambition was among the reasons Richter set to work to make abstract films: the abstract film would be the true art of cinema, the cinema that is true to its own nature, not that of literature, or theater.

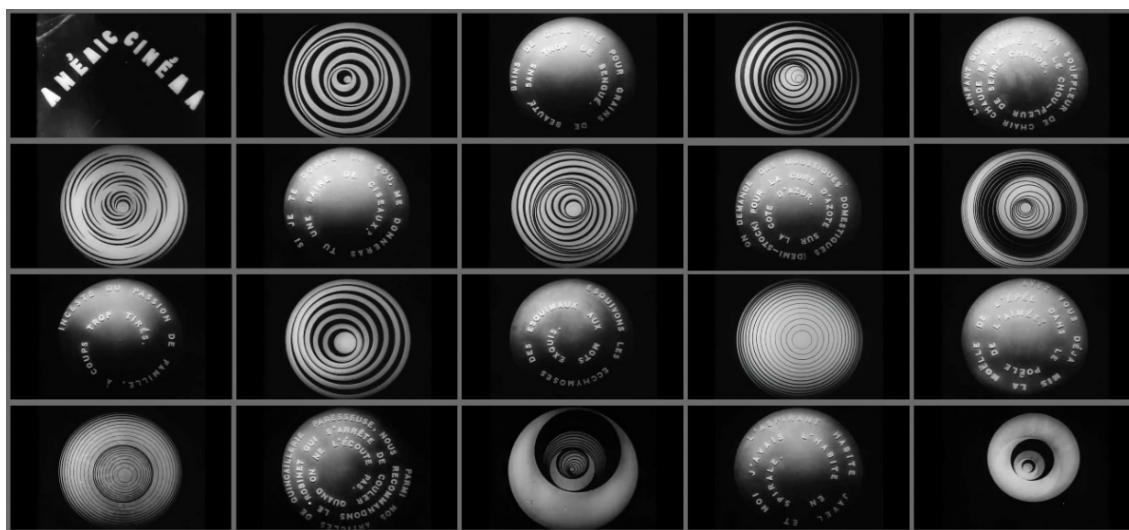
³² Disponível em <<https://vimeo.com/42401347>>. Acesso 12 jun. 2017

³³ Original em inglês: Duchamp's early experiments with objects in motion — rotary machines, revolving disks, abstract cinema — foreshadowed the current fascination with kinetic sculpture and film making.

Apesar da importância de *Cinema Anêmico* para o movimento das vanguardas no cinema, Duchamp não acreditava que o cinema fosse uma arte. Quando questionado por Cabanne sobre o cinema ser apenas uma diversão, ele respondeu:

Ah, sim! Completamente. Eu não acredito no cinema como um meio de expressão. Pode ser um, mais tarde talvez; Mas, como a fotografia, não vai muito além de uma maneira mecânica de fazer algo. Não pode competir com a arte. Se a arte continuar a existir...³⁴(CABANNE, 1971, p.104, tradução nossa)

Figura 28. As formas geométricas em espiral e os textos de *Cinema Anêmico*



Fonte: Curta *Cinema Anêmico* (1926)

Saindo dos temas propostos pelo Movimento Dadaísta, temos Len Lye (1901-1980). Apesar de sua contribuição no campo do cinema de animação ser bastante extensa, aqui, vamos focar no campo experimental do *motion graphics*, onde Lye pintava diretamente na película e animava colagens em *stop-motion*, tudo isso atrelado a cores saturadas, formas orgânicas e música. A importância das obras de Lye é caracterizada por O'Pray da seguinte forma:

(...) Lye fornece cor, intenso movimento gráfico e prazer visual no que às vezes parecia um clima artístico bastante pedagógico e excessivo.³⁵ (O'PRAY, 2003, p.44, tradução nossa)

³⁴ Original em inglês: DUCHAMP: Oh, yes! Completely. I don't believe in cinema as a means of expression. It could be one, later perhaps; but, like photography, it doesn't go much further than a mechanical way of making something. It can't compete with art. If art continues to exist...

³⁵ Original em inglês: (...) Lye provides colour, intense graphic movement and visual pleasure in what at times seemed a rather pedagogical and over-serious artistic climate.

Em 1929, o artista exibe seu primeiro curta-metragem, *Tusalava*, que foi inspirado na cultura da tribo Maori (Austrália). Com formas que lembram organismos celulares, Lye busca mostrar a evolução de uma simples célula até a formação de um aborígene Maori (figura 29).

Nos anos seguintes, Lye, continua suas experimentações com intervenções diretamente na película e temos *A Colour Box* (1935), na figura 30, e *Kaleidoscope* (1935).

Figura 29. Fotogramas com a sequência das imagens que mostram a evolução do embrião para o aborígene em *Tusalava*



Fonte: Curta *Tusalava* (1929)

Figura 30. Fotogramas das formas e cores em *Colour Box*



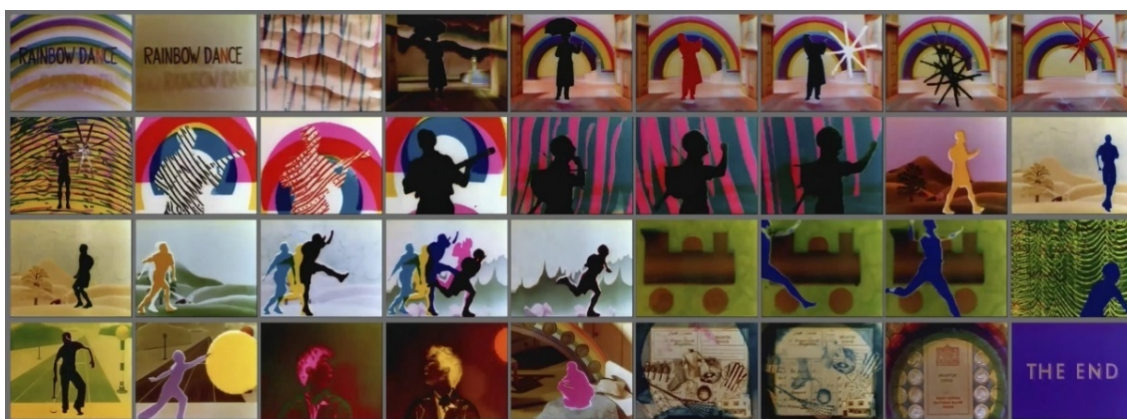
Fonte: Curta *Colour Box* (1935)

A junção da imagem, experimentações em película, colagens e a utilização de trilhas sonoras, resultaram em vários curtas como *Rainbow Dance* (1936), vista na figura 31, e *Colour Fight* (1937). A diversidade estética proposta por Lye foi fundamental para a difusão e união das artes plásticas e o cinema. A.L. Rees ressalta que

Na mesma forma, mas com uma pegada distintamente diferente, *The Rainbow Dance* em 1936 também antecipa habilmente a fusão da música popular e do cinema radical no gênero dos videocliques.³⁶ (GRAF; SCHUENEMANN, 2007, p.65, tradução nossa).

Essa prática de Lye forneceu uma estrutura gigantesca para os artistas subsequentes que foram influenciados para um novo tipo de experimentalismo que viria junto com o avanço tecnológico: A fusão entre computação gráfica e filmagens.

Figura 31. Fotogramas do experimentalismo e a continuidade dos movimentos em *Rainbow Dance*



Fonte: Curta *Rainbow Dance* (1936)

Outro artista que também atuou nessa época foi Oskar Fischinger (1900-1967). A concepção de suas obras também integrava elementos abstratos animados com música. Os maiores exemplos das obras de Fischinger são *Allegretto* (1936), figura 32, e *Optical Poem* (1938), figura 33. Em ambos os filmes as animações em diversas cores e formas geométricas (losangos, espirais, quadrados, círculos, retângulos e triângulos) crescem e diminuem na tela de acordo com as notas musicais.

O estilo de Fischinger era único, tanto que influenciou Ruttmann, mencionado anteriormente. A. L. Ress (citado por GRAF; SCHUENEMANN, 2007, p.59) se refere a essa influência dizendo que “Além de Oskar Fischinger, Ruttmann era o mais profissional desses artistas nesta fase, como um animador trabalhando para Lang e

³⁶Texto original em inglês: In much the same way, but with a distinctly different pulse, Len Lye's 1936 *Rainbow Dance* also deftly anticipates the fusion of popular music and radical cinema in the music video genre.

Reiniger entre outros, e tinha correspondências com Fischinger em questões técnicas³⁷” (Tradução nossa). Na década seguinte, as primeiras experimentações artísticas começaram a migrar para o cinema e, em 1949, o seu 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, *Mulher na Lua* (1929), *Fantasia* (Samuel Armstrong, James Algar, Bill Roberts, Ben Sharpsteen, David D. Hand, Hamilton Luske, Jim Handley, Ford Beebe, T. Hee, Norm Ferguson, Wilfred Jackson, 1940) e *Pinóquio* (Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, 1940), ambos da Disney.

Figura 32. Fotograma da mutabilidade das formas em *Allegretto*



Fonte: Curta *Allegretto* (1936)

Figura 33. Fotograma da sucessão das diversas formas e cores utilizadas em *An Optical Poem*



Fonte: Curta *An Optical Poem* (1938)

Como visto, a evolução do *motion graphics* ocorreu de forma gradativa ao passar dos anos; primeiro, com formas abstratas, colagens e sobreposições, depois, com o uso de som e intervenções na própria película. Além do contexto artístico e

³⁷ Original em inglês: Apart from Oskar Fischinger, Ruttmann was the most professional of these artists at this stage, as an animator working for Lang and Reiniger among others, and had corresponded with Fischinger on technical questions.

experimental, o *motion graphics* fez sua migração para a linguagem cinematográfica nos moldes da animação.

Toda uma geração de fotógrafos (...) tentou atualizar a iconografia fotográfica para uma sensibilidade contemporânea, de modo a inserir a arte da fotografia dentro de paradigmas de nosso tempo. (...) O mesmo ocorreu esporadicamente no cinema, quando criadores como Fernand Léger, Marcel Duchamp, Luis Buñuel e Oskar Fischinger, entre outros, esforçaram-se para desviar a história do cinema para fora da linha evolutiva baseada na imagem naturalista e nos efeitos ilusionistas da narrativa literária do século XIX. (MACHADO, 2014, p.226).

No entanto, essa técnica animada também serviria para outros propósitos, como, por exemplo, animar os créditos iniciais dos filmes. Os títulos de aberturas que até então, eram exibidos em telas pretas e de forma estática, passariam a ganhar vida e trazer informações que fariam parte do filme, não sendo apenas meras informações sobre a equipe técnica e atores. Com isso, diversos nomes começaram a surgir na indústria cinematográfica para tornar possível essa hibridização e estreitamento de relações entre o design e cinema propriamente dito.

2.4 O *MOTION GRAPHICS* NA ABERTURA DOS FILMES (1950-1980)

Um desses precursores na mudança dos títulos no cinema foi Saul Bass (1920-1996). Em 1950, Bass possuía um estúdio de design onde fazia trabalhos publicitários e cartazes para a indústria cinematográfica, porém, a importância de Bass vai além do conceito do design propriamente dito.

Em particular, Bass adotou a afirmação de Moholy-Nagy de que cada novo trabalho exigia um conjunto específico de soluções de design para alcançar a máxima funcionalidade como um objeto cujo propósito era comunicar o significado. O design foi, portanto, baseado em soluções práticas inerentes ao material, e não em princípios teóricos abstratos. Como muitos designers americanos, Bass adotou os princípios formais de um design limpo e organizado baseado em tipografia sem serifa e formas geométricas básicas (destinados a comunicar a modernidade e uma sensação contemporânea aos consumidores do pós-guerra) e descartaram a teoria.³⁸ (HORAK, 2014, p.52, tradução nossa).

³⁸ Original em inglês: In particular, Bass embraced Moholy-Nagy's dictum that each new work demanded a specific set of design solutions in order to achieve maximum functionality as an object whose purpose was to communicate meaning. Design was therefore based on practical solutions inherent in the material, rather than on abstract, theoretical principles. Like many American designers, Bass adopted

Bass, com seus títulos e aberturas animadas, já conseguia trazer uma nova experiência visual para o público, além de gerar expectativas a respeito do filme, já que era do seu feitio sintetizar o enredo do filme em suas aberturas minimalistas. A forma como Bass passou a animar os créditos iniciais foi algo despretensioso.

O cinema desde muito vinha usando para a promoção de filmes retratos tradicionais de atores e atrizes e tipografia medíocre e extravagante nos títulos. Foi quando o produtor/diretor Otto Preminger encomendou a Bass a criação de projetos unificados para seus filmes, envolvendo uma marca, cartazes, anúncios e créditos animados. (MEGGS, 2009, p.494-495).

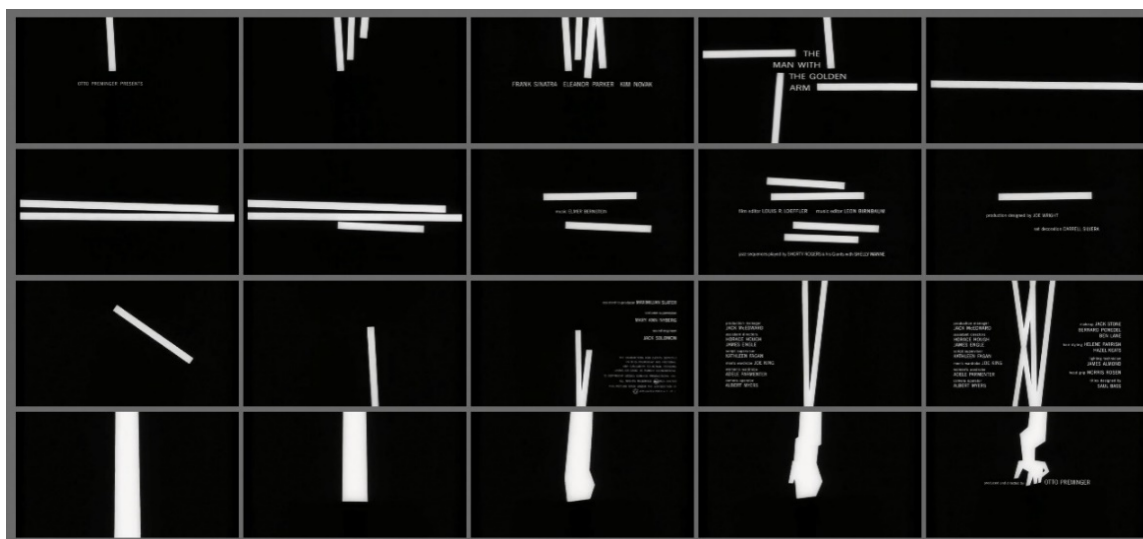
Em 1955, Otto Preminger, que já havia trabalhado com Bass anteriormente nas artes publicitárias do seu filme *Carmen Jones* (1954), dá a oportunidade para que ele anime os créditos iniciais do seu filme *O Homem do Braço de Ouro* (1955).

Ao trabalhar no anúncio para *O homem do braço de ouro*, Bass e Preminger se perguntaram: "Por que não fazê-lo mover-se?" Assim, além de anúncios, Bass passou também a idear créditos de filmes, usando as mesmas técnicas de metáfora visual. Esse era um meio de comunicação novo e híbrido. (HOLLINS, 2001, p.128)

Utilizando elementos da publicidade impressa dos cartazes, Bass animou os elementos de acordo com a trilha sonora e criou algo inédito até então. Com um estilo de animação único, Bass tenta sintetizar na abertura todo o conceito da narrativa fílmica através de poucas cores e imagens abstratas (figura 34).

the formal principles of clean, uncluttered design based on sans serif type and basic geometric shapes (intended to communicate modernity and a contemporary feel to postwar consumers) and jettisoned the theory.

Figura 34. Fotograma da sequência dos créditos de abertura do filme *O Homem do Braço de Ouro*



Fonte: Filme *O Homem do Braço de Ouro* (1955)

A animação minimalista desenvolvida por Bass trouxe uma nova simbologia e sentido ao filme, pois a tríade formada pelo design dos elementos atrelados à trilha sonora, em um contexto próprio do filme, era algo único já que, para Bass, os créditos iniciais eram como um cartaz em movimento. Sobre o processo criativo de Saul Bass, Jeremy Aynsley, diz que

Sua habilidade era encontrar símbolos elegantes, robustos e imediatos, muitas vezes pictogramas distintivos, que destilavam o significado complexo – uma abordagem engenhosa que, mais tarde, ele levaria para o filme.³⁹ (AYNSLEY, 2001, p.104, tradução nossa).

O seu trabalho como designer e animador consistia em preparar o espectador através de um simbolismo gráfico que compreendesse toda a essência do filme, tornando os créditos iniciais tanto uma unidade quanto uma identidade própria daquela obra, uma vez que o filme já começa nos créditos iniciais e não na primeira imagem filmada.

Seu trabalho era único, tanto na estética, quanto na sua forma e função, de tal modo que o próprio Bass, afirma que

A ambiguidade e metáfora são muitas vezes fundamentais para o meu trabalho, e, de fato, no trabalho da maioria dos cineastas e designers

³⁹ Original em inglês: His skill was in finding elegant, robust and immediate symbols, often distinctive pictographs, which distilled complex meaning – an approach he would later take to designing for film.

que admiro. Minha predileção pelo estilo indireto é tanto prática quanto estética. As coisas que apenas cumprem sua função em pouco tempo se tornam tediosas. O ambíguo é inerentemente mais interessante, mais desafiador, mais inclusivo, mais misterioso e mais poderoso. Obriga a reexaminar, acrescenta tensão, dá vida; e porque há mais para descobrir, tem maior longevidade.⁴⁰ (BASS, 1989, p.14, tradução nossa).

As imagens gráficas geradas por Bass, apesar de terem traços de narrativa, não contavam uma história, mas correspondiam à ideia exata do filme e transmitiam uma mensagem própria.

Na figura 35, temos a abertura de *Um corpo que cai* (Alfred Hitchcock, 1958) onde Saul 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 em espirais com cores variadas surgem a partir do olhar, sempre girando, dando indícios de uma vertigem, condição recorrente à personagem durante o filme.

Ao final, duas espirais se fundem e uma das espirais volta para o olho, que ressurge, ainda sob a tonalidade vermelha, e encerra com o texto sob o olho com o nome do diretor da obra. Horak (2014, p.117) afirma que “Com os créditos para *Vertigo* (1958), Bass, faz referência a imagens de filmes abstratos e experimentais para comunicar o medo da personagem central das alturas.⁴¹” (tradução nossa).

⁴⁰ Original em espanhol: la ambigüedad y la metáfora suelen ser centrales en mi trabajo, y, por cierto en el trabajo de la mayoría de los cineastas y diseñadores que admiro. Mi predilección por el estilo indirecto es tanto práctica como estética. Las cosas que son lo que aparentan cumplen su función y pronto se vuelven tediosas. Lo ambiguo es intrínsecamente más interesante, más desafiante, más inclusivo, más misterioso y más potente. Obliga a volver a examinar, agrega tensión, ortoga vida; y debido a que hay más a descubrir, tiene mayor longevidade.

⁴¹ Original em inglês: With the credits for *Vertigo* (1958), Bass references abstract, experimental film imagery to communicate the central character's fear of heights.

Figura 35. Fotogramas da sequência dos créditos de abertura do filme *Um corpo que cai*



Fonte: Filme *Um corpo que cai* (1958)

O legado de Bass é muito maior do que sua contribuição para o cinema, afinal, Bass, além de designer e com uma carreira consolidada, também exercia funções de *motion designer*, fotógrafo e ilustrador. O seu enfoque aqui será apenas nos créditos iniciais, uma vez que Bass foi o pioneiro nesse novo estilo de linguagem visual. Hollins (2001, p.129) reconhece que Bass “Usando do mais simples recorte até a mais sofisticada foto de estúdio, ele captou a essência de cada filme em impressionantes ilustrações”.

O acabamento estético e minimalista que o designer dava aos créditos iniciais dos filmes, com tipografias diferenciadas e formas gráficas, ainda hoje reverbera entre os artistas em todo o mundo. Bass fez sua contribuição nos títulos de abertura em cerca de 50 filmes. Suas principais obras são: *A Volta ao Mundo em 80 Dias* (Michael Anderson, 1957), *Anatomia de um crime* (Otto Preminger, 1959), *Onze homens e um segredo* (Lewis Milestone, 1960), *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960), *Alien, o oitavo passageiro* (Ridley Scott, 1979) e *Os bons companheiros* (Martin Scorsese, 1990).

Ainda nesse âmbito, Heller (2006, p.225) assegura que

Quarenta anos depois de desafiar as convenções e os tabus do estúdio, as sequências criativas do título do filme são fatos da história da

imagem em movimento. De fato, todos os designers que já projetaram títulos de filmes têm um débito com Bass.⁴² (HELLER, 2004 p.255, tradução nossa).

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 a conhecemos hoje. Krasner (2008, p.19) diz que “seu interesse pelo cinema, música eletrônica e fotografia foi influenciado pelos cineastas de vanguarda franceses e alemães da década de 1920⁴³” (tradução nossa).

Whitney começou a utilizar o computador para produzir animações abstratas agregadas a músicas. Esse processo artístico em breve também seria incorporado ao cinema.

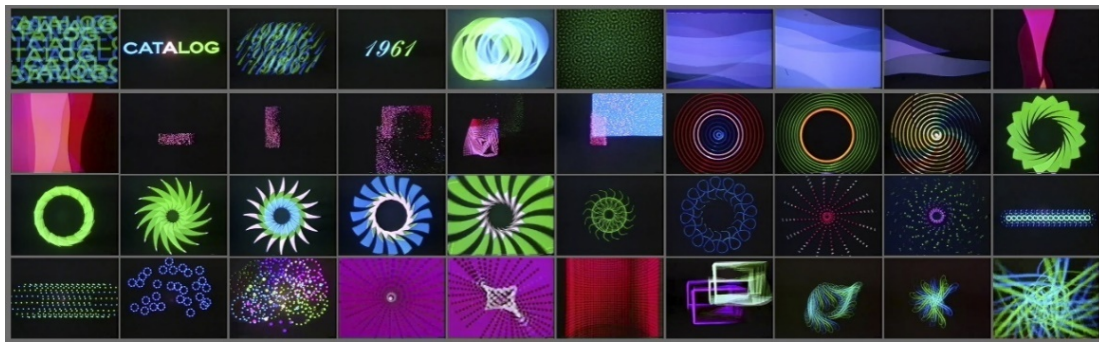
(...) um outro tipo de trabalho que, malgrado utilizar película convencional e projeção em sala escura, lançava mão de meios absolutamente inéditos de produção, caso típico de John Whitney, que, desde a década de 1940, gerava suas imagens diretamente de um computador analógico. Para dar conta dessa ampliação das possibilidades de produção de filmes, Gene Youngblood (1970) cunha o termo *expanded cinema* (cinema expandido), pelo qual assimila ao universo do cinema experiências que se dão no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas, que se dão nas fronteiras com o teatro, com a pintura e com a música. (MACHADO, 2014, p.209)

Em 1960, Whitney cria a empresa *Motion Graphics Inc.* e produz material nos mais diversos segmentos do audiovisual. Dentre seus trabalhos mais conhecidos estão *Catalog* (1961), figura 36, que consiste em uma compilação de diversos efeitos visuais gerados por computação gráfica, e *Arabesque* (1975), na qual padrões de linhas e pontos movimentam-se na tela (figura 37).

⁴² Original em inglês: Forty years after challenging the studio's conventions and taboos, creative movie title sequences are facts of motion picture history. Indeed every designer who has ever designed film titles owes a debt to Bass.

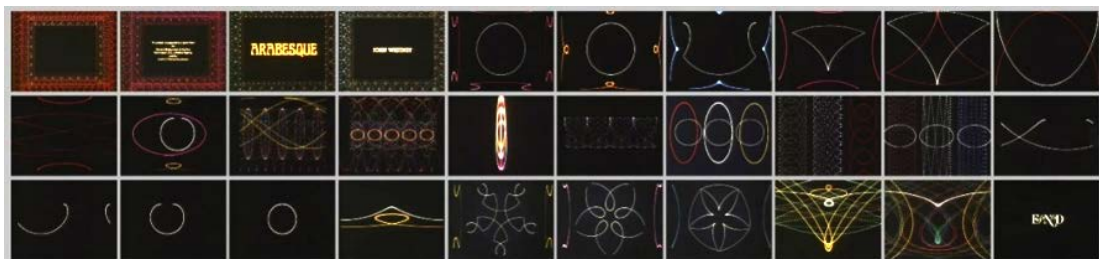
⁴³ Original em inglês: His interest in film, electronic music, and photography was influenced by French and German avant-garde filmmakers of the 1920s

Figura 36. Fotogramas das formas e o colorido nas cenas de *Catalog*



Fonte: Curta *Catalog* (1961)

Figura 37. Fotogramas das linhas e pontos digitalmente criados em *Arabesque*



Fonte: Curta *Arabesque* (1975)

Graças às possibilidades exploradas por Whitney, o desenvolvimento da utilização da computação gráfica no cinema tornou-se possível. Posteriormente, Whitney começa seus trabalhos no *Information International, Inc. (Triple-I)* produzindo efeitos tridimensionais para diversos filmes, como *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (Steven Spielberg, 1977) e *Guerra nas Estrelas: O Império Contra-Ataca* (Irvin Kershner, 1980).

Michael Fink e Jacquelyn Ford Morie atestam a importância das criações de Whitney para a história da computação gráfica

Foi um evento inovador na história de efeitos visuais, e o grupo criou impressionantes imagens gráficas computadorizadas em um nível muito mais elevado de complexidade nunca visto antes, preparando o terreno para o futuro da computação gráfica no cinema. Deste ponto em diante a computação gráfica foi utilizada para criar imagens que não foram vistas apenas como um monitor de computador, mas uma imagem original na história.⁴⁴ (citado por Okun e Zwerman, 2012, p.11, tradução nossa).

⁴⁴ Original em inglês: Was a groundbreaking event in visual effects history, and the group created stunning computer graphic images at a far higher level of complexity than ever seen before, setting the stage for the future of computer graphics in film. From this point on, CG could be used to create images that were not just seen as a computer display, but as an original image in the story.

O trabalho de Whitney no cinema continuou através da sua nova empresa, a *Digital Production*, pioneira em diversas vertentes para a pós-produção no cinema sendo um dos visionários da Era Digital.

Nos próximos quarenta anos, as aberturas nos filmes continuariam a evoluir a partir da simples reprodução de créditos cinematográficos para criar pré-filmes destinados a serem percebidos como separados do filme propriamente dito.⁴⁵ (HORAK, 2014, p.89, tradução nossa).

Durante essa transição do analógico para o digital, alguns artistas se destacaram, como Maurice Binder e Pablo Ferro. Maurice Binder (1925-1991) foi um expoente nas aberturas cinematográficas, com concepções únicas, que misturavam sensualidade, variação de cores, silhuetas e formas abstratas, seu estilo único tornou os filmes do espião *James Bond* um símbolo da cultura pop (figura 38).

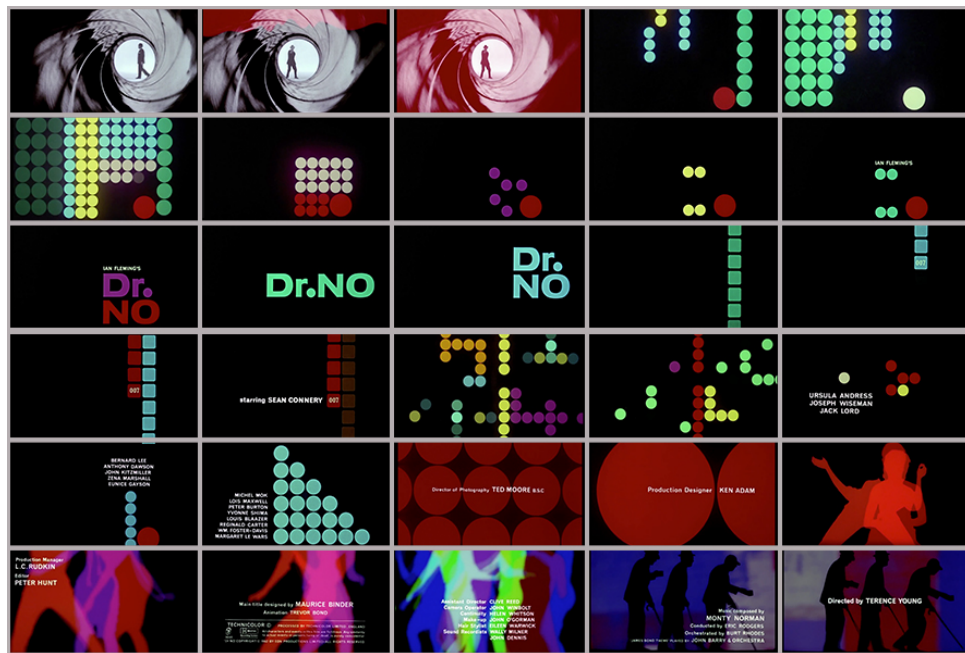
(...), as aberturas do designer americano Maurice Binder para os clássicos filmes de James Bond ganharam popularidade em suas imagens abstratas e eróticas. Começando com o *O Satânico Dr. No* e terminando com a *Permissão para Matar*, as elegantes sequências de crédito de Binder para quatorze filmes 007 tornaram-se uma marca registrada da série e foram descritas como um "*strip-tease*" visual de figuras nuas contra os redemoinhos, envolvendo fundos de cor. Em uma época em que a música pop e a moda permeavam o entretenimento, essas aberturas sensuais eram uma combinação perfeita para o personagem de Bond.⁴⁶ (KRASNER, 2008, p.22, tradução nossa).

Binder também trabalhou em outros filmes como *Charada* (Stanley Donen, 1963), na figura 39, *Barbarella* (Roger Vadim, 1968) e *O último imperador* (Bernardo Bertolucci, 1987).

⁴⁵ Original em inglês: Over the next forty years, title design would continue to evolve from the simple reproduction of film credits to elaborate prefilms that were intended to be perceived as separate from the film proper.

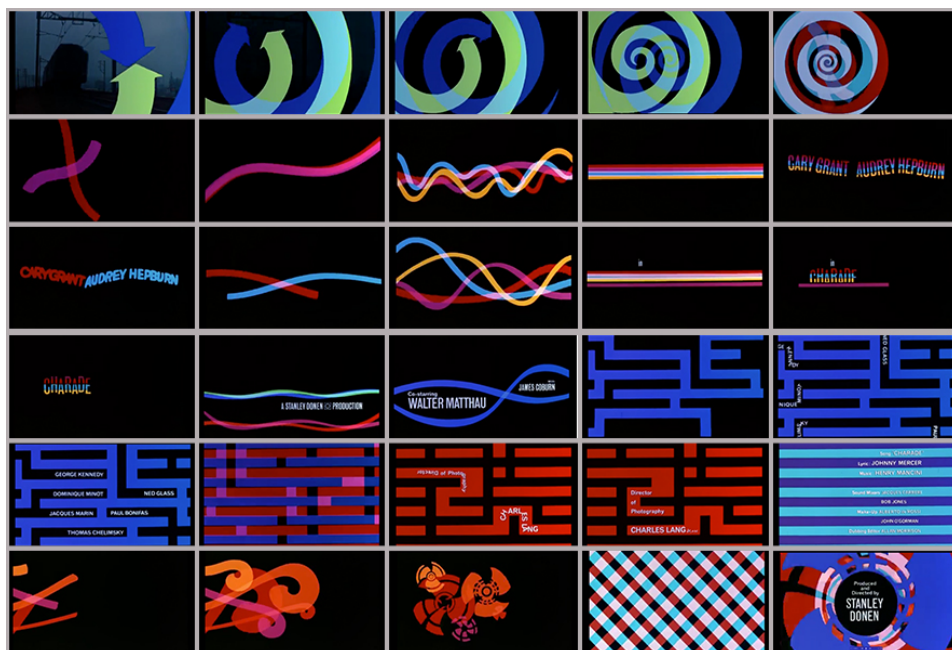
⁴⁶ Original em inglês: (...), American designer Maurice Binder's openings for the classic James Bond movies gained popularity in their abstract, erotic imagery. Beginning with *Dr. No* and ending with *License to Kill*, Binder's stylish credit sequences for fourteen 007 films became a trademark of the series and have been described as a visual "striptease" of nude figures against swirling, enveloping backgrounds of color. In a time where pop music and fashion permeated mainstream entertainment, these sensual openings were a perfect match for Bond's character.

Figura 38. Fotogramas da clássica abertura de *O Satânico Dr. No* da série de filmes com o agente James Bond



Fonte: Filme *O Satânico Dr. No* (1962)

Figura 39. Fotograma das linhas, espirais, cores e a tipografia animada nos créditos iniciais de *Charada*



Fonte: Filme *Charada* (1963)

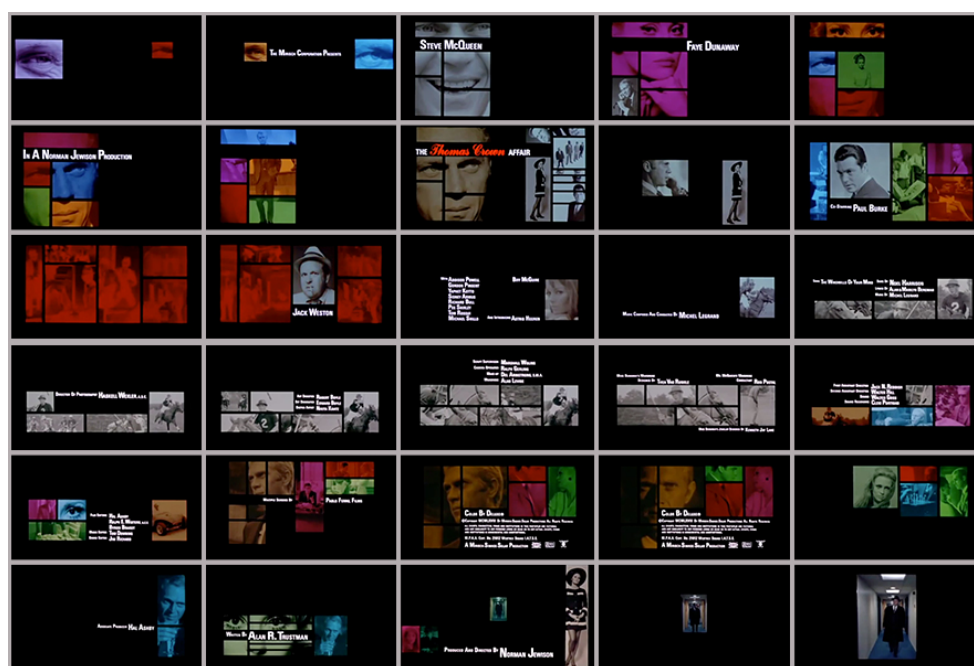
Pablo Ferro (1935) foi responsável pelos títulos de abertura em *Crown*, *o Magnífico* (Norman Jewinson, 1968), na figura 40. Pablo apresenta os personagens e

sua condição social com uma montagem dividida, telas múltiplas e a utilização de diversas cores, de técnicas de movimentos como *zoom* e panorâmicas.

Mas Ferro está menos preocupado com o estabelecimento de uma identidade pessoal do que ela é com a criação de títulos que sustentam o filme que eles moldam. Ferro define cada problema de acordo com o estilo do filme específico; Daí, títulos para *Crown, o Magnífico* (1968), com cortes rápidos e técnicas inovadoras de tela múltipla, ou *Perdidos na Noite* (1969), com sua sequência narrativa lírica, são obras individuais nascidas da mesma visão e propósito - para apresentar outro trabalho do artista.⁴⁷ (HELLER, 2004, p. 294, tradução nossa)

Além disso, Ferro antecipa ao espectador uma forma de edição que posteriormente será encontrada no filme, como a sequência do polo equestre, por exemplo (Figura 41).

Figura 40. Fotogramas das telas divididas e as das diversas cores na abertura de *Crown, o Magnífico*



Fonte: Filme *Crown, o Magnífico* (1968)

⁴⁷ Original em inglês: But Ferro is less concerned with establishing a personal identity than he is with creating titles that support the movie they frame. Ferro defines each problem according to the ethos of the specific film; hence, titles for *The Thomas Crown Affair* (1968), with its quick cuts and innovative multiple-screen technique, or *Midnight Cowboy* (1969), with its lyrical narrative sequencing, are individual works born of the same vision and purpose-to introduce another artist's work.

Figura 41. Fotogramas da icônica montagem da cena do jogo de polo em *Crown, o Magnífico*



Fonte: Filme *Crown, o Magnífico* (1968)

Pablo Ferro também foi responsável por diversos logotipos e animações de marcas e vinhetas para a televisão, como a primeira marca animada da emissora de televisão americana *NBC*, mas o foco aqui será sua carreira para o cinema na qual criou e fez uso de diversas tipografias.

Durante sua carreira publicitária na década de 1950, Ferro introduziu várias técnicas para a indústria do cinema comercial, incluindo edição rápida, animação desenhada à mão, close-ups extremos, montagem em divisão, sobreposições e tipo desenhado à mão. Muitos designers afirmam que sua técnica de corte rápido, em particular, influenciou o que mais tarde se tornou conhecido na televisão como o "estilo MTV".⁴⁸ (KRASNER, 2008, p. 23, tradução nossa).

Além do já citado *Crown, o Magnífico*, Ferro se destacou pelas aberturas e tipografias em *Dr. Fantástico* (Stanley Kubick, 1964), *Laranja Mecânica* (Stanley Kubick, 1972), *Os fantasmas se divertem* (Tim Burton, 1988), *A Família Addams* (Barry Sonnenfeld, 1991), *MIB - Homens de Preto* (Barry Sonnenfeld, 1991).

Graças a esses e tantos outros designers e animadores a evolução do *motion graphics* continuou, mas de forma discreta e restrita a aberturas de filmes até os anos 1990. Obviamente que o próprio seguimento audiovisual fez com que esse tipo de

⁴⁸ Original em inglês: During his advertising career in the 1950s, Ferro introduced several techniques to the commercial film industry including rapidcut editing, hand-drawn animation, extreme close-ups, split-screen montage, overlays, and hand-drawn type. Many designers claim that his quick-cut technique, in particular, influenced what later became known in television as the "MTV style."

abordagem visual migrasse para outras vertentes e se desdobrasse para uma comunicação visual mais arrojada, com isso, a utilização do *motion graphics* sofre uma evolução e se adapta ao cinema contemporâneo. Também entendemos que o *motion graphics* foi uma forma de animação para obras mais maduras, para um público com um repertório imagético diferente, uma vez que o gênero de animação no cinema era a princípio para crianças.

2.5 O MOTION GRAPHICS NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

Em 1995, o designer Kyle Cooper se torna o responsável pela abertura de *Se7en: Os Sete Crimes Capitais* (David Fincher, 1995) e combina diversas estéticas e métodos cinematográficos para criar uma abertura única.

Influenciado por Pablo Ferro e Saul Bass, Kyle Cooper foi um dos primeiros designers gráficos a remodelar a indústria cinematográfica conservadora na década de 1990, aplicando tendências no design de impressão e incorporando o computador para combinar processos convencionais e digitais⁴⁹. (KRASNER, 2008, p.24, tradução nossa).

Assim como Saul Bass, seu pensamento é de que os créditos iniciais já fazem parte do filme, não podendo separar o que é filme e o que é abertura. 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.

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 *Se7en: Os Sete Crimes Capitais* 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

⁴⁹ Original em inglês: Influenced by Pablo Ferro and Saul Bass, Kyle Cooper was one of the first graphic designers to reshape the conservative motion picture industry during the 1990s by applying trends in print design and incorporating the computer to combine conventional and digital processes.

seu próprio diário (figura 42). *Se7en: Os Sete Crimes Capitais* é considerado por muitos designers um marco histórico no movimento do *motion graphics*.

Figura 42. Fotograma dos créditos de abertura do filme *Se7en: Os sete crimes capitais*. No decorrer do filme descobrimos que a sequência de abertura é o próprio diário do assassino



Fonte: Filme *Se7en: Os sete crimes capitais* (1995)

Ainda no cinema, podemos encontrar exemplos de *motion graphics* que se aplicam não somente aos créditos iniciais do filme. Graças à tecnologia, hoje é bastante comum termos *motion graphics* no próprio contexto da *mise-en-scène*.

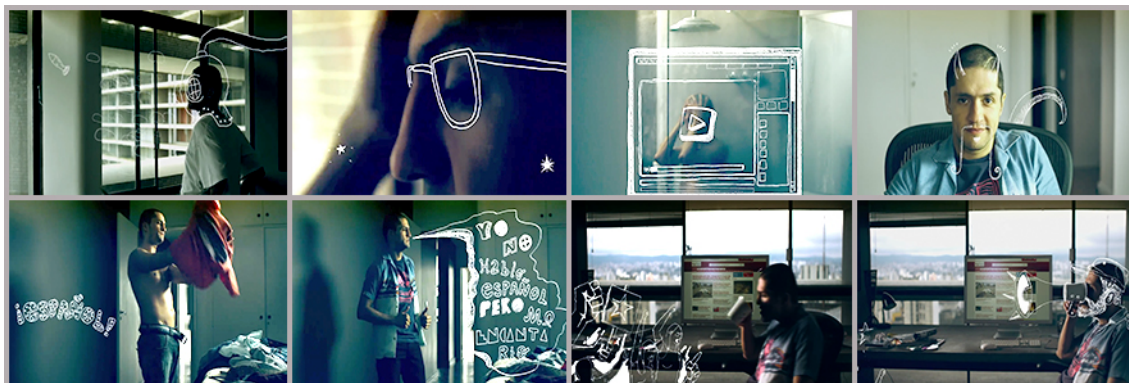
Devemos, portanto, considerar o cinema não como um modo de expressão fossilizado, paralisado na configuração que lhe deram Lumière, Griffith e seus contemporâneos, mas como um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança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

Diversos filmes já utilizaram essa técnica, como *Magnólia* (Paul Thomas Anderson, 1999), *Clube da Luta* (David Fincher, 1999), *Rock'n'Rolla - A Grande Roubada* (Guy Ritchie, 2002) e na figura 43, com *2 Coelhos* (Afonso Poyart, 2012).

Essa reconfiguração imagética que passa a ocorrer no cinema é característica das suas transformações e avanços, dos meios de produção e das novas formas de idealizar a imagem fílmica e a sua dinâmica na narrativa e com o espectador, mas ainda não é tão explorada no cinema.

Nesse sentido expandido de *arte do movimento*, televisão e vídeo também passam a ser cinema, assim como a multimídia. Pensado dessa maneira, o cinema encontra uma vitalidade nova, que pode não apenas evitar seu processo de fossilização como também garantir sua hegemonia perante as demais formas de cultura. (MACHADO, 2010, p.66-67).

Figura 43. Fotogramas que ilustram os pensamentos e os desejos do protagonista em *2 Coelhos*



Fonte: Filme *2 Coelhos* (2012)

No filme *Scott Pilgrim contra o Mundo* (Edgar Wright, 2010), na figura 44, temos até então a expressão máxima da utilização do *motion graphics* como parte da narrativa. Nele, 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 e os enquadramentos típicos dos quadrinhos.

No filme em questão, o *motion graphics* se configura em duas funções: a diegética, onde acaba sendo parte integrante do universo proposto pelo filme, e extradiegética, pois só é visível aos espectadores.

Figura 44. Fotogramas que atesta a diversidade da utilização do *motion graphics* em *Scott Pilgrim contra o Mundo*



Fonte: Filme *Scott Pilgrim contra o Mundo* (2010)

Os caminhos abertos na década de 1950 e a evolução das novas técnicas computacionais nos anos seguintes fizeram com que as interações entre o design e o audiovisual crescessem. Não que antes desse *boom* tecnológico tal intercâmbio fosse inexistente, mas a interação imagética ocasionada pelo *motion graphics* só existe por conta dos avanços tecnológicos e do próprio contexto social.

Diante das profundas transformações ocasionadas pela adoção das tecnologias computacionais, por exemplo, a distinção tradicional entre design gráfico e design de produto tende a se tornar cada vez menos relevante. (...) ele gera um objeto que não é nem gráfico, no sentido de ser fruto de um processo de impressão, e nem produto, no sentido de ser um artefato tangível. Porém, é evidente que esse objeto é tanto produto, no sentido de ser uma mercadoria, quanto gráfico, no sentido de ser eminentemente voltado para a transmissão de informação visual; e é igualmente evidente que não deixa de ser um objeto de design, na acepção mais pura da palavra. (CARDOSO, 2000, p.209).

Esse hibridismo oriundo da imbricação do design e do cinema fez com que o *motion graphics*, além de ser uma estratégia complementar para a narrativa do cinema, também se tornasse uma linguagem própria, já que

Ao mesmo tempo em que a popularização das tecnologias digitais injetou, sem sombra de dúvida, uma grande dose de liberdade no exercício do design, pode-se argumentar que elas também trouxeram no seu bojo novos limites para a imaginação humana. (CARDOSO, 2000, p.214).

Com os elementos constituintes do design, o *motion graphics* também se transforma em uma forma de conteúdo audiovisual, visto que acaba sendo uma alternativa mais rápida do ponto de vista técnico e mais dinâmico nas questões que tangem a narrativa das animações tradicionais.

O cinema, que já foi teatro de sombras, que já foi a Caverna de Platão, que já foi lanterna mágica, praxinoscopia (Reynaud), fenaquistiscopia (Plateau), cronofotografia (Marey) e depois se tornou cinematografia (no sentido que lhe deu Lumière), deverá sofrer agora um novo corte em sua história para se tornar cinema eletrônico. (MACHADO, 2014, p.208).

Porém, essa gama de elementos animados pode ser facilmente confundida com a animação. Apesar do *motion graphics* ter elementos animados em sua constituição, ele não pode ser classificado simplesmente como animação, pois existem diferenças entre as duas técnicas, apesar de ambas coexistirem no mesmo universo.

2.6 DIFERENÇAS ENTRE ANIMAÇÃO E *MOTION GRAPHICS*

É válido, deixar claro que existe uma distinção entre animação e *motion graphics*. O termo animação é usado para descrever o processo de continuidade de desenhos para criar a ilusão de uma imagem em movimento, e o *motion graphics* é o uso de vários elementos gráficos que utiliza os códigos da animação para poder existir. Então, antes de considerar o papel do *motion graphics* na animação, vejamos brevemente como a técnica clássica mais comum se desenvolve.

A animação tradicional é desenhada à mão, feita quadro a quadro, em um papel sobreposto aos quadros anteriores, com isso, o desenhista tem um controle gradativo da construção dos elementos da cena.

Uma tira de filme cinematográfico consiste em uma série de imagens que foram expostas uma de cada vez. Cada exposição é chamada de quadro de filme. Uma ilusão de movimento é produzida pela projeção contínua de quadros individuais.⁵⁰ (LEVITAN, 1960, p.13, tradução nossa).

Por ser uma equipe de animadores, cada desenhista é responsável por uma parte específica do roteiro; alguns pelos personagens, outros, pelo cenário. Ao final, uma composição será feita onde o primeiro plano – normalmente os personagens – será aplicado aos cenários, que caracterizam o segundo plano; com isso, podemos dizer que a animação é uma sequência de quadros sobrepostos que transmite a ilusão de movimento.

No *motion graphics* a forma de animar é diferente. Aqui, as animações possuem um caráter mais rápido e dinâmico, diferente da animação tradicional onde os elementos precisam de um tempo certo para acontecer, dando forma para a narrativa. As variações dos movimentos animados acontecem em quadros-chave (*keyframes*), não sendo necessário um sequenciamento do movimento como ocorre na animação tradicional; no *motion graphics* os próprios programas auxiliam na condução das transformações.

Essas animações podem ser 2D, 3D, tipográficas, colagens, quadro a quadro, enfim, uma infinidade de técnicas que podem ser utilizadas de formas variadas dentro do próprio contexto da animação.

⁵⁰ Original em inglês: A strip of processed motion-picture film consists of a series of pictures that have been exposed one at a time. Each exposure is called a frame of film. An illusion of movement is produced by the continuous projection of individual frames.

A arte da animação é criar um movimento vivo e significativo. A técnica de animação é movimentar essas etapas corretamente para que as centenas ou milhares de desenhos individuais se juntem para criar esse movimento na tela.⁵¹ (HALAS; MANVELL. 1962, p.14, tradução nossa).

O *motion graphics* pode ser considerado como uma animação digital ou algo complementar à animação tradicional. Uma vez que a técnica não substitui a animação tradicional, mas sim, a complementa. Williams (2002, p.20) diz que “Se desenhar a animação 'clássica' é uma extensão do desenho, então a animação computadorizada pode ser vista como uma expansão dos fantoches - marionetes de alta tecnologia⁵²” (tradução nossa).

O curta *Dark Noir* (Rafael Grampá, 2014) é um exemplo de uma animação com personagens em 3D e com a composição de elementos que caracterizam o *motion graphics* (figura 45). Por ser uma animação de um conto, todo o âmbito do curta é uma imensa alegoria visual com personagens estilizados e uma mistura de processos que envolvem animação 3D, animação 2D e *motion graphics*.

Figura 45. Fotogramas das várias técnicas para a criação do universo imagético de *Dark Noir*



Fonte: Curta *Dark Noir* (2014)⁵³

Um exemplo em nível nacional é a websérie *Monica Toy* (Figura 46). Os gráficos da animação são um misto do estilo *chibi*⁵⁴ com formas geométricas, além

⁵¹ Original em inglês: The art of animation is to create lively, significant movement. The technique of animation is to phase this movement correctly so that the hundreds or thousands of individual drawings merge together to create this movement on the screen.

⁵² Original em inglês: If drawn 'classical' animation is an extension of drawing, then computer animation can be seen as an extension of puppetry - high tech marionettes.

⁵³ Disponível em <<https://vimeo.com/90642869>>. Acesso 20 out. 2017

disso, os episódios duram em torno de 30 segundos, sem nenhum diálogo ou trilha sonora, apenas efeitos que fazem link direto com as animações que remetem a curtas histórias e ao imaginário da cultura pop. É um dos primeiros produtos em *motion graphics* voltado para o público infantil.

Os elementos que fazem a composição imagética são orientados por formas geométricas, poucas cores, traços minimalistas e rápidas animações secundárias.

Figura 46. Os traços infantis, tons pastéis e as curtas animações em *Monica Toy*.



Fonte: Canal da Mônica Toy no YouTube (2016)⁵⁵

Por fim, a animação começa a partir de uma narrativa e *motion graphics* existe com informação visual, sendo assim, duas formas diferentes de comunicar, ainda que um tenha em seu repertório o conhecimento e prática do outro.

O *motion graphics* pode ser descrito como uma técnica que utiliza princípios do design gráfico no audiovisual, cujas particularidade e dinâmica estão voltadas para a animação de imagens gráficas, com a finalidade de alcançar design visual específico, sem a necessidade de "uma produção de realidade dos movimentos" transmitidos pela animação, englobando as regras do design gráfico e do cinema às técnicas de animação.

Devido à facilidade em face ao método tradicional de animação, o *motion graphics* se torna uma produção mais barata e rápida, com isso pode vir a se tornar uma tendência no padrão para as animações infantis.

⁵⁴ Chibi é um termo japonês para descrever os traços estilizados dos personagens. Geralmente os personagens chibi possuem cabeças maiores que os corpos e membros pequenos.

⁵⁵ Disponível em <<https://youtu.be/jxM-cJiZsF8>>. Acesso em 02 nov. 2017

3. O *MOTION GRAPHICS* ALÉM DA TÉCNICA

Como já foi dito, o propósito principal do *motion graphics* é a comunicação conectada a um apelo visual, movido pela constante utilização de diversas mídias digitais e a mistura entre elas. O *motion graphics* ganha forças para oferecer soluções gráficas animadas em combinação de técnica, arte e entretenimento, sendo assim, uma plataforma multimídia. Machado (2010, p.69) diz que “em lugar de pensar os meios individualmente, o que começa a interessar agora são as *passagens* que se operam entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais”.

O ponto de vista técnico pode ser explicado graças ao avanço tecnológico e a busca por novas formas de comunicar, já que a utilização de signos é a forma principal em qualquer forma de comunicação. Com o surgimento de softwares, o custo mais baixo para aquisição de computadores e a evolução visual facilitaram e expandiram a técnica que até então era restrita aos créditos iniciais no cinema.

Tudo, no universo das formas audiovisuais, pode ser descrito em termos de fenômeno cultural, ou seja, como decorrência de um certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão, das pressões de natureza socioeconômica e também das demandas imaginárias, subjetivas, ou, se preferirem, estéticas, de uma época ou lugar (MACHADO, 2014, p.261).

Porém, o *motion graphics* apesar de ser algo técnico, ele assume uma originalidade estética que se desdobra em pelo menos duas vertentes: a) como um acessório na narrativa, e b) uma linguagem autônoma.

Utilizando os preceitos básicos do design na mídia audiovisual, temos uma nova linguagem que permite comunicar. 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”.

Essa relação entre comunicação e estética pode ser feita de forma ramificada, como é proposto por Nöth e Santaella,

As imagens podem ser observadas tanto na qualidade de signos que representam aspectos do mundo visível quanto em si mesmas, como figuras puras e abstratas ou formas coloridas. A diferença entre ambas as maneiras de observação se refletirá, na semiótica da imagem, na dicotomia dos signos icônicos vs. signos plásticos. (NÖTH e SANTAELLA, 1997, p.37)

Como as mídias contemporâneas exigem cada vez mais informações visuais para ilustrar os conteúdos, a proposta do *motion graphics* surge para viabilizar a criação de soluções visuais e narrativas efêmeras. Ao mesmo tempo em que informa, tem consigo uma estética visual atrativa e tornando mais favorável à nossa compreensão do que é proposto pelo campo imagético.

3.1 – UMA ESTRATÉGIA COMPLEMENTAR PARA A NARRATIVA DO CINEMA

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 design com o cinema pode ser encontrado em tantas outras representações que integram o fenômeno visual na construção das imagens, sentidos e significados.

Em meio à fragmentação tão característica e potencialmente tão enriquecedora da experiência pós-moderna, é importante não perder de vista a busca por narrativas mais amplas e unificadas. (CARDOSO, 2000, p.215).

Para entender essas comunicações visuais é necessário desenvolver uma estrutura em a escolha dos elementos e o modo de usá-los para compor a narrativa precisam ser efetivos. O cuidado para criar os elementos que irão compor a narrativa cinematográfica precisa ser previamente pensado. Uma vez que ele é um complemento para a significação da história, sua interação com a parte filmada precisa gerar algo único, coerente e visualmente atraente.

A convivência diária com a televisão e os meios eletrônicos em geral tem mudado substancialmente a maneira como o espectador se relaciona com as imagens técnicas e isso tem consequências diretas na abordagem do cinema (MACHADO, 2014, p.206).

Os métodos dessa combinação precisam ser entendidos pelos espectadores e sua elaboração na cena é tão importante quanto os elementos individuais que compõem a obra fílmica.

O filme é uma arte visual. Designers de *motion graphics* devem pensar tanto como pintores e tipógrafos como animadores e cineastas. Uma sequência de movimento é desenvolvida através de uma série de *storyboards*, que transmitem as principais fases e movimentos de uma animação. Um quadro de referência serve para estabelecer os

elementos visuais de um projeto, como suas cores, tipos de letra, componentes ilustrativos e muito mais. Esses quadros devem ser projetados com a mesma atenção à composição, escala, cor e outros princípios como qualquer trabalho de design. Além disso, o *motion designer* leva em conta sobre como todos esses componentes vão mudar e interagir uns com os outros ao longo do tempo.⁵⁶ (LUPTON; PHILLIPS, 2015, p.232, tradução nossa).

Por ser um elemento fluido, o *motion graphics* pode ser configurado de acordo com a necessidade da narrativa, podendo ter um caráter narrativo e informacional ou um caráter puramente estético, atuando como um suporte visual e sem relevância na trama.

Se quisermos estudar a comunicação visual, será bom examinar esse tipo de mensagem e analisar seus componentes. Como primeiro passo, podemos dividir a mensagem em duas partes: uma é a informação propriamente dita, transportada pela mensagem, e outra é o suporte visual. (MUNARI, 1997, p.69).

Com isso, fica claro que existe uma relação complementar entre linguagem e imagem, pois o *motion graphics* carrega consigo signos e informação; então, juntos, eles proporcionam uma forma de comunicação.

3.1.1 – Caráter Narrativo (Informacional)

No caráter narrativo, esta relação entre o conteúdo gráfico e o conteúdo filmado só pode ser considerada válida quando as informações apresentadas por meio do *motion graphics* sejam significativas para a narrativa, uma vez que toda informação é um processo que envolve estruturação. Sua utilização pode ser feita para suprir a necessidade de explicação mais detalhada sobre algum fato na história e avançar na história ou apenas apontar algo que possua alguma relevância.

No seriado *Sherlock* (Mark Gatiss e Steven Moffat, 2010) por diversas vezes temos a utilização do *motion graphics* como um suporte narrativo. Nos casos em que é feita a sua utilização, a sua função é conduzir o espectador para o entendimento do pensamento do personagem. Sobre essa configuração, Dondis (1997, p.131) diz que “o

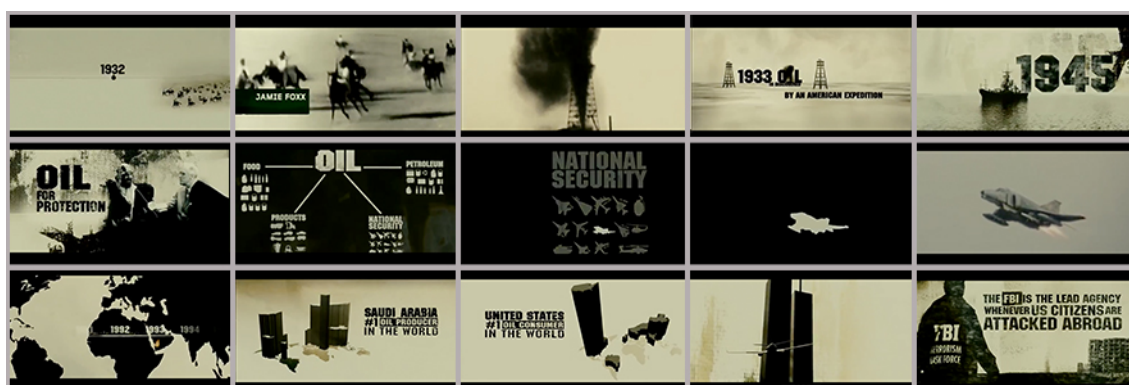
⁵⁶ Original em inglês: Film is a visual art. Designers of motion graphics must think both like painters and typographers and like animators and filmmakers. A motion sequence is developed through a series of storyboards, which convey the main phases and movements of an animation. A style frame serves to establish the visual elements of a project, such as its colors, typefaces, illustrative components, and more. Such frames must be designed with the same attentiveness to composition, scale, color, and other principles as any work of design. In addition, the motion designer thinks about how all these components will change and interact with each other over time.

conteúdo é fundamentalmente o que está sendo direta ou indiretamente expresso; é o caráter da informação, a mensagem”.

Porém, o caráter narrativo do *motion graphics* muitas vezes começa nos créditos de abertura. No filme *O Reino* (Peter Berg, 2007), a sequência inicial dos créditos já atualiza o espectador sobre o que culmina a questão do filme – a destruição de uma célula terrorista na Arábia Saudita. Para avançar na narrativa, os créditos iniciais apresentam uma linha do tempo onde é explorado o contexto político, histórico e cultural nas relações entre Estados Unidos e Arábia Saudita entre os anos 1932 e 2001.

Por meio de imagens históricas, arquivos de áudios, fotografias, gráficos, textos, transições e fusões direta entre gráficos e imagens reais, todo o panorama introdutório para o filme é esclarecido para o espectador em questão de poucos minutos (figura 47).

Figura 47. Fotogramas que mostram a dinâmica informacional no filme *O Reino*

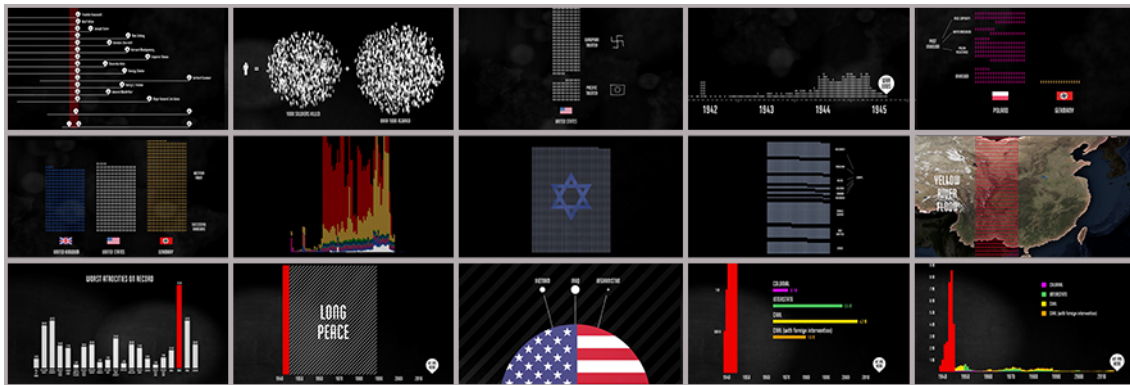


Fonte: Filme *O Reino* (2007)

Apostando nesse formato de narrativa, o site *The Fallen of World War II*⁵⁷ traz como conteúdo um estudo sobre a Segunda Guerra Mundial de forma didática e interativa. O vídeo apresenta uma visualização de dados com narração em off, infográficos, fotos, pictogramas e um esquema de cores, que apresenta números alarmantes sobre as mortes causadas pela guerra (figura 48).

⁵⁷Disponível em <<http://www.fallen.io/ww2/>>. Acesso em 10 dez. 2017

Figura 48. Fotogramas dos diversos gráficos que são apresentados de forma simples através de analogias pictóricas, cores e elementos de animação.



Fonte: Site The Fallen of World War II⁵⁸

Como cada vez mais o acesso à informação e a facilidade para a produção de conteúdo migram para o âmbito audiovisual, essa linguagem encontra formas de prevalecer, pois, ao mesmo tempo, residem no *motion graphics* as dimensões comunicacionais e estéticas.

A ênfase na indústria do *motion graphics* é a velocidade da comunicação - quão rápido você pode recorrer a um grupo demográfico especializado ou a um público amplo e comunicar o produto, a proposta ou a informação o mais claramente possível.⁵⁹ (DABNER, 2014, p.188, tradução nossa).

Assim, a simplicidade evocada pelo *motion graphics* na sua forma de comunicação faz com que suas linguagens visuais e as informações apresentadas sejam claras e efetivas, tornando essa nova tendência comunicacional algo emergente.

Para concluir, usaremos a definição de Samara (2014, p.06) sobre o papel do design (e do designer) na comunicação: “o designer gráfico é um comunicador: alguém que tem ideias e dá-lhes forma visual para que outros possam compreendê-las⁶⁰” (Tradução nossa).

⁵⁸ Disponível em <<http://www.fallen.io/ww2/>>. Acesso em 10 dez. 2017

⁵⁹ Original em inglês: The emphasis in the motion graphics industry is on speed of communication- how quickly you can appeal to either a specialized demographic or a wide audience and communicate the product, proposal, or information as clearly as possible.

⁶⁰ Original em inglês: A graphic designer is a communicator: someone who takes ideas and gives them visual form so that other can understand them.

3.1.2 – Caráter Estético (Suporte visual)

O suporte visual também pode ser utilizado no filme, não sendo restrito aos créditos iniciais e finais, diferente dos filmes já citados, *2 Coelhos* e *Scott Pilgrim contra o mundo*, o *motion graphics* pode participar da integração da imagem filmada por meio de diversas técnicas atreladas a ele, como o 3D, efeitos especiais e cenários virtuais, por exemplo.

Qualquer elemento que não seja filmado acaba se tornando um elemento fílmico comum à trama, porém, no caso do *motion graphics* muitas vezes ele serve apenas como um adereço visual, sem muita relevância para o enredo, mas, ainda assim, de alguma forma, ele comunica.

A estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos. A estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas. (AUMONT, 2009, p.15)

Para essa configuração meramente estética, Ràfols e Colomer (2003, p.22) dizem que “o predomínio da estética fácil na mídia audiovisual é fato. Faz parte da deterioração da comunicação, do empobrecimento do discurso. A imagem se torna um objeto de fascínio, não de reflexão, e, portanto, reduz-se a sua condição mais primária.⁶¹” (Tradução nossa).

Um exemplo é no filme *John Wick: Um novo dia para matar* (Chad Stahelski, 2017), na figura 49. Apesar de existir uma personagem que se comunica por Libras e o efeito utilizado ter uma função na narrativa, a maior parte das cenas em que as tipografias animadas aparecem não traz acréscimo algum à história, apenas contemplam visualmente trechos das frases que acabamos de ouvir.

⁶¹Original em espanhol: El predomínio de la estética fácil en los medios de comunicación audiovisual es un hecho. Forma parte del deterioro comunicacional, del empobrecimiento del discurso. La imagen se convierte en objeto de fascinación, no de reflexión, y se reduce así a su condición más primaria.

Figura 49. Fotogramas dando enforque à tipografia na narrativa em *John Wick: Um novo dia para matar*



Fonte: Filme *John Wick: Um novo dia para matar* (2017)

Ainda nessa linha estética, temos na figura 50 o filme *A Vigilante do Amanhã: Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017). O filme, que se passa em um futuro distópico, dispõe de diversos artefatos tecnológicos para seus habitantes.

Por ser um filme que, em sua proposta carrega traços futuristas, é compreensível o uso de tais elementos, porém, a forma de utilização é muito mais voltada para o encanto visual do espectador sem, necessariamente, nenhuma serventia específica na narrativa, sendo apenas mais um elemento que compõe a direção de arte.

Figura 50. Fotograma que ilustra o quanto a vasta utilização de *motion graphics* contribui com a sensação futurista que o filme almeja.



Fonte: Filme *A Vigilante do Amanhã: Ghost in the Shell* (2017)

Os elementos visuais empregados poderiam ser facilmente substituídos por outras formas de comunicação, mas como a própria premissa do filme é a tecnologia, a utilização do *motion graphics* serve à sua proposta estética.

O sucesso da comunicação visual depende da capacidade de atingir um público-alvo e desencadear uma resposta desejada. Às vezes, a

resposta é um apelo imediato à ação e uma mensagem clara e concisa com pouca abertura para a interpretação. Na maioria das vezes, imagens visuais são usadas para evocar um estado emocional que colocará o espectador no estado de espírito apropriadamente receptivo para compreender a mensagem direcionada a eles.⁶² (DABNER, 2014, p.20, tradução nossa)

Esses foram alguns exemplos de como o *motion graphics* pode ser encontrado nas narrativas fílmicas. Obviamente existem várias outras referências, mas não cabem aqui. Com os exemplos já citados fica claro que por ser um elemento de inovação visual, o *motion graphics*, é, além de tudo um processo de criatividade.

Os elementos são o "quê" da linguagem visual de um designer gráfico e os princípios são "como". Quando cuidadosamente considerados e utilizados em conjunto, eles permitem que designers gráficos "falem" em uma linguagem visual, acessível, universal.⁶³ (POULIN, 2011, p.9, tradução nossa)

Figura 51. Fotogramas que mostram a utilização de *motion graphics* com a função de complementar visualmente a subjetividade do personagem.



Fonte: Filme *Mais estranho que a ficção* (Marc Forster, 2006)

⁶² Original em inglês: The success of visual communication depends on the ability to reach a targeted audience and elicit a desired response. Sometimes the response is an immediate call to action and a clear, concise message with little open to interpretation. Most often, visual imagery is used to evoke an emotional state that will put the viewer in the appropriately receptive frame of mind to receive the message targeted at them.

⁶³ Original em inglês: Elements are the "what" of a graphic designer's visual language, and principles are the "how." When carefully considered and utilized together, they allow graphic designers to "speak" in an accessible, universal, visual language.

Mas, ainda que seja puramente estético, o *motion graphics* traz consigo alguma mensagem para o processo comunicativo, caracterizando-o com um fio condutor para o desenvolvimento de uma linguagem.

3.2 – O *MOTION GRAPHICS* COMO LINGUAGEM

Uma outra forma de utilização do *motion graphics* é quando ele se configura como uma linguagem própria, é o receptor da mensagem constrói seu significado pela mensagem transmitida no elemento gráfico.

O termo “linguagem”, de inspiração linguística, pode dar ideia de um parentesco enganoso com as chamadas línguas naturais, de extração verbal, e isso pode dar origem a uma compreensão equivocada do vídeo como sistema significante ou como processo de comunicação. Muitas vezes, fala-se em “linguagem” nos meios audiovisuais num sentido puramente normativo. (MACHADO, 2014, p.259).

A linguagem é caracterizada por componentes que estabelecem uma sintaxe de elementos construtivos na expressão e na comunicação.

(...) é a invenção cultural mais importante do homem, o exemplo quintessencial de sua capacidade de usar símbolos, e um acontecimento sem precedentes em termos biológicos, que o separa definitivamente dos outros animais. (PINKER, 2002, p.8).

Levando essa questão para o âmbito do cinema, Michel Marie (AUMONT, 2009, p.175) diz que “a importância do cinema provém precisamente do fato de ele sugerir com insistência a ideia de uma linguagem de um novo tipo, diferente da linguagem verbal”.

Baseando-se nessa premissa, podemos dar crédito a Ràfols e Colomer (2003, p.9) que garantem que “o *motion graphics* é um sistema de comunicação” e essa condição é reafirmada por Fidalgo (1998, p.84) quando diz que “(...) tudo que o homem percebe, faz ou diz, entra no quadro de uma linguagem” assim, podemos dizer que essa linguagem originada pelo *motion graphics* é proveniente de uma metodologia que incorpora múltiplas informações visuais e elementos com poder comunicativo.

Todo processo de comunicação é baseado em: emissor, meio, receptor, mensagem e interpretação.

De qualquer forma, se a comunicação se dá em alguma instância, é porque certas estruturas significantes são inteligíveis a todos, sejam eles emissores ou receptores, ou porque todos são sensíveis a elas. Portanto, algo se transmite pelo vídeo, e esse algo só se transmite porque o vídeo deve operar com certas formas e certos modos de articulação que são comuns a todos os implicados no processo de comunicação. (MACHADO, 2014, p.263).

Nessa linguagem proposta pelo *motion graphics* estão imbuídos os preceitos de comunicação e da estética e, como resultado, a utilização de sistema produz uma linguagem visual única.

Já em suas origens a linguagem contém aquele trabalho intelectual que em seguida se manifesta na formação do conceito como conceito científico, como unidade lógica de sua forma. Verifica-se aqui o início daquela função universal de separação e união que encontra a sua mais elevada expressão consciente nas análises e sínteses do pensamento científico. E ao lado do mundo dos signos linguísticos e conceituais encontra-se - sem a ele poder ser comparado, mas a ele aparentado por suas origens espirituais - o mundo das formas criadas pelo mito ou pela arte. Porque também a fantasia mítica, embora profundamente enraizada na sensível, situa-se muito além da mera passividade do sensível. (CASSIRER, 2001, p.34).

Essa configuração no *motion graphics* é feita com uma junção de arquétipos do cinema de animação, da narrativa cinematográfica e dos elementos do design. Por ser a linguagem uma forma de comunicação que é caracterizada por símbolos, Dondis assegura que

A sintaxe visual existe. Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras. O conhecimento de todos esses fatores pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais. (DONDIS, 1997, p.18).

A sintaxe aqui proposta por Dondis pode ser também caracterizada como uma linguagem, uma vez que ela é algo inerente à comunicação humana e utiliza de símbolos convencionais atrelados a códigos e regras específicas para que a comunicação aconteça.

Ainda nessa questão, Fidalgo (1998, p.84) complementa dizendo que “toda unidade ou síntese significativa, verbal ou visual, ou de que tipo for, será elemento de

uma linguagem”. Com isso, a utilização desses códigos na esfera audiovisual é norteadada por aspectos simbólicos previamente analisados como a melhor forma para a sua configuração imagética e instrucional.

A complexidade do *motion graphics* é devido a sua mutabilidade na estrutura e organização, porém, esses mesmos aspectos reforçam a sua natureza comunicativa. Para Cassirer (2001, p.30) “Cada conceito individual, cada simulacro e signo particulares se equiparam à palavra articulada de uma linguagem que possui um significado e um sentido em si, e é organizada de acordo com regras fixas”.

Com isso, podemos dizer que a sustentação do *motion graphics* como uma linguagem é norteadada no simbolismo e na semiótica bem como a sua concepção e configuração.

Ou seja, quando falamos em *motion graphics* estamos falando em uma rede de relações e não um elemento isolado, pois o processo de identificação de objetos visuais gerados através do *motion graphics* interage com os diversos meios visuais para transformar as imagens em mensagens. Francis Vanoye afirma que,

A expressão "sistema de signos" é empregada para definir a linguagem como um conjunto cujos elementos se determinam em suas inter-relações, ou seja, um conjunto no qual nada significa por si, mas tudo significa em função dos outros elementos. Em outras palavras, o sentido de um termo, bem como o de um enunciado, é função do contexto em que ele ocorre. (VANOYE, 2002, p.21).

Esse contexto de utilização terá sempre como característica principal a correlação entre design e comunicação como uma única mídia, afinal, o *motion graphics* estará atrelado ao que acontece no ambiente onde está inserido.

Um dos aspectos mais expressivos da comunicação é a maneira como muitas características do design estão sendo radicalmente transformadas em decorrência do crescimento das publicações multimídia, que combinam texto, imagem, vídeo e animação, abrindo inúmeras novas possibilidades (HESKETT, 2002, p.70).

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

Com isso, podemos dizer que o que torna o *motion graphics* singular é a sua técnica, sua metodologia de criação baseada em convergências entre as mídias e a sua capacidade de comunicar.

O *motion graphics* é um sistema de comunicação baseado na capacidade expressiva da forma através de unidades de significação. A forma é sua matéria-prima e inclui todos os elementos expressivos com a capacidade de participar do ato de comunicação. É um sistema de sinais na medida em que é uma forma de significação que inter-relaciona sinais visuais, auditivo e verbal.⁶⁴ (RÀFOLS; COLOMER, 2003, p.14, tradução nossa).

Caracterizado por formas de representação e expressões visuais que fluem em um perfeito simbolismo imagético, o *motion graphics* guia o olhar do espectador para o que vem em seguida, dando uma ordem, uma unidade visual e se constituindo uma parte importante no processo da comunicação audiovisual, tornando-se um gerador de sentido.

Niemeyer (2003, p.19) complementa dizendo que “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”.

Uma vez que os componentes que caracterizam o *motion graphics* estão relacionados com a mensagem, isso facilita a construção de um sentido, já que qualquer princípio visual é fundamentado em forma e significação.

É sobretudo na linguagem visual que descobrimos o fenômeno da comunicação e a comunicação verbal, a linguagem, tem sido visto de forma mais acentuada desde então, desde o ponto de vista de sua transmissão social de ideias, de pessoa para pessoa.⁶⁵ (AICHER, 2015a, p.36, tradução nossa).

⁶⁴ Original em espanhol: El diseño audiovisual es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación. La forma es su materia prima y engloba todos los elementos expresivos con capacidad de participación en el acto comunicativo. Es un sistema de signos en tanto que es una forma de significación que interrelaciona signos visuales, auditivos y verbales.

⁶⁵ Original em inglês: it is above all in visual language that we discover the phenomenon of communication and also verbal communication, language, has been seen more markedly since then from the point of view of its social transmission of ideas, from person to person.

Desta forma, temos base para dizer que esse processo de hibridação entre o design e a comunicação se tornou um elemento bastante difundido na cultura visual contemporânea e a construção da linguagem do *motion graphics* só é possível pela combinação com as linguagens audiovisuais já existentes.

3.3 – A CULTURA VISUAL

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) diz que “(...) toda a linguagem do design gráfico do século XX foi "importada" para o design de imagens em movimento⁶⁶” (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 (2015b, p. 56) diz que “A tecnologia é usada apenas como cenário, como um catálogo de padrões para novas ideias de design⁶⁷” (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. Machado (2014, p.212) afirma que “O cinema lentamente se torna eletrônico, mas, ao mesmo tempo, o vídeo e a televisão também se deixam contaminar pela tradição de qualidade que o cinema traz consigo ao ser absorvido”.

Graças a essa intercambialidade entre o cinema, o vídeo e o design, o *motion graphics* tornou-se um campo amplo e atualmente está interconectado em várias mídias, uma vez que ele pode abarcar qualquer fenômeno audiovisual. Fracionando-o em algumas mídias contemporâneas é possível elencar sete vertentes onde podemos

⁶⁶ Texto original em inglês: (...) the whole language of twentieth-century graphical design was “imported” into moving image design.

⁶⁷ Original em inglês: technology is used only as a piece of scenery, as a pattern catalogue for new design ideas.

encontrá-lo na linguagem visual: (1) identidades visuais; (2) aberturas de programas; (3) videocliques; (4) publicidade; (5) jornalismo; (6) artes visuais, e; (7) jogos, como veremos a seguir:

1. Aberturas de programas

Assim com as identidades visuais, qualquer programa necessita de uma abertura. O que antes era responsabilidade de um âncora ou ator para chamar a próxima atração, 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 ao contemporâneo ou ao imaginário do telespectador.

Ainda que de forma discreta, o *motion graphics* continuou a sua escala evolutiva nos cinemas e paralelamente foi migrando para a televisão. Foi só nos anos 1960 que os logotipos começaram a ganhar alguma animação.

A sequência de abertura animada para o Filme da Semana da ABC foi uma grande conquista e cativou o público em todo o país. Como precursor das modernas técnicas de animação digital, isso provocou uma grande revolução no design gráfico.⁶⁸ (KRASNER, 2008, p.25, tradução nossa)

A Rede Globo, desde seu surgimento, aposta em aberturas animadas e com elementos em 3D, porém, atualmente, adotou o *motion graphics* como carro chefe para as vinhetas dos seus programas. Em cada programa, a abertura cria uma situação de urgência com cortes acelerados e música instrumental bastante ritmada e dinâmica. Sempre fazendo uma releitura de aberturas passadas, a emissora buscou atualizar a linguagem visual a partir de 2013.

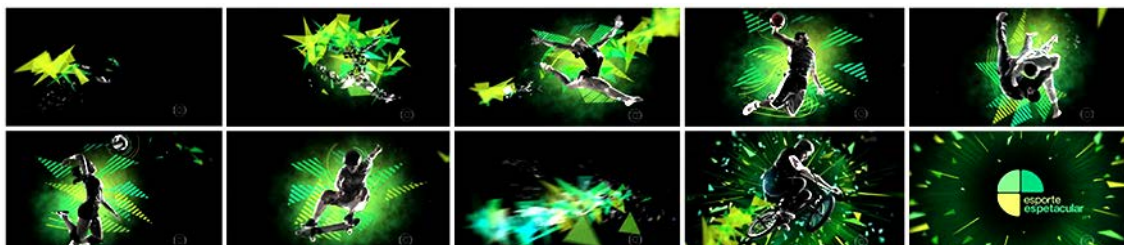
O programa *Globo Esporte* (Figura 52) é um desses exemplos. A trilha utilizada é uma releitura da trilha do programa que foi ao ar em 1978. Apesar de na primeira abertura o programa já contar com grafismos, a sua evolução natural acontece sempre que uma nova tecnologia surge ou está em alta.

A evolução gráfica da emissora é bastante notória, porém, para esse estudo, vale contextualizar a abertura que foi exibida de 2013 até 2016 em que vários elementos

⁶⁸ Original em inglês: The animated opening sequence to ABC's Movie of the Week was a major accomplishment and captivated audiences nationwide. As a precursor to modern digital animation techniques, it brought about a major graphic design revolution.

como cores, formas geométricas e fotografia de atletas fazem parte da construção imagética da vinheta do programa. As construções dos atletas acontecem por meio de grafismos e movimentos digitais de câmera, até finalizar com a assinatura do programa.

Figura 52. Fotograma da vinheta de abertura do Globo Esporte utilizada desde 2013 até o presente momento (2018)



Fonte: Site GloboPlay *Esporte Espetacular*⁶⁹

As formas como essas marcas visualmente interagem na programação determinam o seu poder de fixação no inconsciente do espectador. Com isso, vinhetas, cores, formas, passagens, ruídos sonoros e cenários também evoluíram para caracterizar a identidade visual das emissoras.

2. Identidades visuais

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 aconteceram na década de 1980 nos Estados Unidos com a entrada da *Music TeleVision*, a *MTV*.

Os logos animados das emissoras evoluíram para acompanhar a evolução imagética proporcionada pelo canal que sempre primou por cores chamativas e identidades visuais que fugiam do tradicional conceito de animação das emissoras existentes. A utilização de colagens, montagem rápida, trilhas, ruídos sonoros, elementos 3D e *motion graphics* ditavam o modelo jovem e moderno que a emissora sempre buscou. A inovação da linguagem trazida pela emissora era inédita e a reconfiguração visual ocasionada pelos *motion graphics* e videoclipes moldou imageticamente toda uma geração. Era um novo estilo para um público novo.

⁶⁹ Disponível em <<https://globoplay.globo.com/v/6421151/programa/>>. Acesso 04 fev. 2018

A natureza experimental e rebelde da MTV desafiou as convenções de identidade corporativa, introduzindo um novo estilo nervoso que gerou novas abordagens para o design da transmissão.⁷⁰ (KRASNER, 2002, p.297, tradução nossa).

Graças à MTV, outros canais apostaram em novas identidades visuais mais arrojadas e colheram bons frutos dessa significação visual. O que começou com logotipos animados, migrou para uma identidade visual do canal.

No exemplo, destacamos o Canal Brasil, (Figura 53). Aqui, a linguagem visual prima por composições rápidas com várias cores, elementos geométricos e textuais que tomam conta da tela com informações sobre a programação do mês. Com cortes rápidos e uma trilha sonora bastante ritmada, os elementos gráficos interagem com as imagens filmadas, trazendo dinâmica e fluidez entre os elementos apresentados.

Figura 53. Fotograma da sequência de imagens da programação de junho/2016 do Canal Brasil



Fonte: Canal do Canal Brasil no YouTube ⁷¹

Outra forma de abordagem do *motion graphics* é na promoção da própria identidade visual da marca e a sua comunhão com os atletas patrocinados. Nesse exemplo, a Adidas, patrocinadora do tenista Andy Murray, criou uma identidade visual (Figura 54) uma semana antes de Murray conquistar o título de 2013 em Wimbledon. Na animação, o tenista é interposto por vários elementos, formas animadas, cores e uma edição de imagens cadenciada com a trilha sonora e efeitos de som. Como não se trata de uma venda de produto, a assinatura do vídeo traz uma *hashtag* para o uso nas redes sociais e a marca da patrocinadora.

⁷⁰ Original em inglês: The experimental, rebellious nature of MTV challenged the conventions of corporate identity by introducing a new edgy style that spawned new approaches to broadcast design.

⁷¹ Disponível em <<https://youtu.be/ateZ3KmX-5Y>>. Acesso em 05 abr. 2017

Figura 54. Fotograma da diversidade de cores e formas interagindo com o tenista Andy Murray na promoção da marca Adidas.



Fonte: Canal *Golden Wolf* no *Vimeo* ⁷²

A marca de energéticos TNT também aposta nessa interação entre a identidade da marca atrelada a um atleta. Na figura 55, a marca traz a construção do atleta de MMA, José Aldo, para a sua luta no UFC 189. A animação conta com o personagem e os cenários em 3D e formas animadas em 2D. Essa mistura de técnicas, bem como a montagem do vídeo, é algo característico da linguagem do *motion graphics*. Com o título “Forjado à porrada” a animação carrega em si a analogia entre forjar uma coroa de rei e forjar um campeão – muito esforço, golpes e persistência.

Figura 55. Fotograma da união de elementos 2D e 3D que evidenciam o atleta José Aldo com a marca TNT.



Fonte: Canal *TNT Energy Drink* no *YouTube* ⁷³

⁷² Disponível em <<https://vimeo.com/71976695>>. Acesso em 05 dez. 2017

⁷³ Disponível em <<https://youtu.be/PQYRBbrEnNw>>. Acesso em 05 dez. 2017

3. Videoclipes

Com o advento da tecnologia e o uso da criatividade, as barreiras estéticas foram ultrapassadas e o *motion graphics* se consolidou como uma forma de linguagem no contexto do vídeo clipe.

Aqui, vamos explorar algumas formas de como o *motion graphics* se relaciona nesse campo. No clipe *Ficha Suja* do músico MV Bill (figura 56), o cantor interage com tipografias que trazem trechos da letra da música, formas geométricas e grafismos animados que fazem menção a alguns elementos citados pelo *rapper*. O *motion graphics* aqui serve como uma fusão onde esses elementos dão dinamismo e ritmo ao vídeo clipe, uma vez que ele é gravado em apenas dois cenários.

Figura 56. Fotogramas com as formas, grafismos e tipografias, no videoclipe *Ficha Suja*

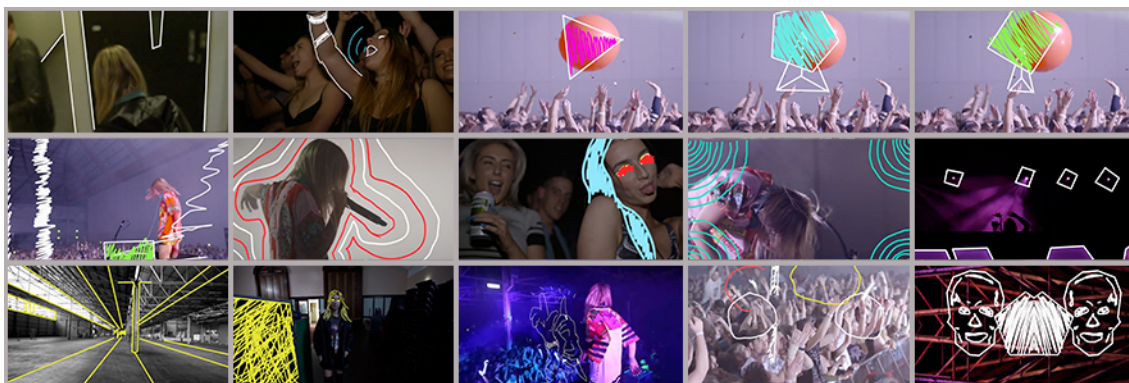


Fonte: Videoclipe *Ficha Suja* ⁷⁴

Já no clipe da DJ Alison Wonderland (figura 57), os grafismos do clipe *Take It To Reality* são a tipografia inicial que indica o nome da artista e depois, riscos, formas geométricas, alguns contornos nas pessoas e, em algumas locações, fazem-se presentes de forma completamente aleatória, sendo apenas um recurso para o deleite visual. Vale lembrar que a utilização de tais elementos dentro do vídeo clipe é de forma ritmada e sempre em comunhão com a trilha sonora.

⁷⁴ Disponível em <<https://youtu.be/H6E6IPinD-w>>. Acesso em 22 dez. 2017

Figura 57. Fotograma com a variação de elementos, cores e formas no videoclipe *Take it to Reality*.



Fonte: Videoclipe *Take it to Reality* ⁷⁵

Um outro exemplo de utilização do *motion graphics* está no vídeo clipe *Pode Acreditar (Meu Laiá Laiá)* de Marcelo D2 (figura 58). Aqui, elas estão presentes representando diversos ícones da cultura pop e diversas alusões e significados que se tornam mais do que um elemento visual, e se configuram como uma forma de narrativa na temática do clipe.

Figura 58. Fotograma que mostra a forma como os grafismos interagem com os personagens do videoclipe transmitindo um efeito de realidade em sua percepção



Fonte: Videoclipe *Pode Acreditar (Meu Laiá Laiá)* ⁷⁶

É bastante comum que bandas recorram à utilização do *motion graphics* em seus projetos, principalmente quando eles são gravados em estúdio e com a técnica do *chroma key*⁷⁷. O rapper Kanye West no videoclipe *Good Life* (figura 59) utiliza diversos

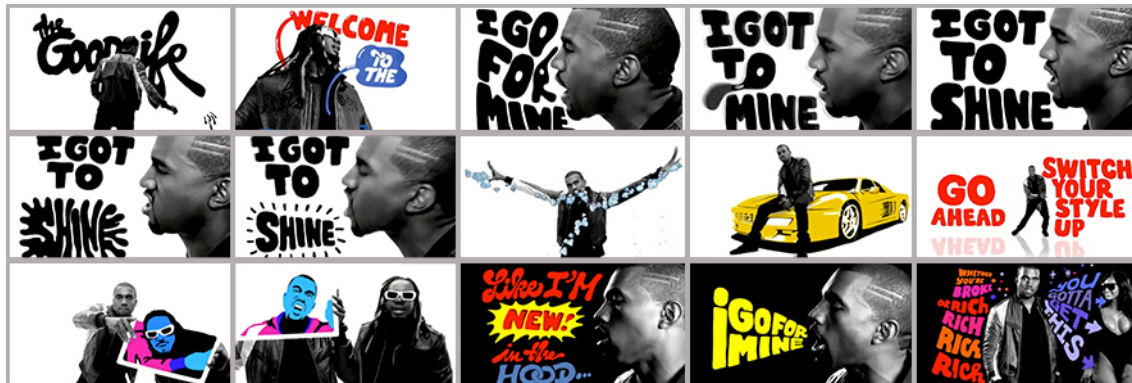
⁷⁵ Disponível em <<https://youtu.be/fE7FTfpsb-w>>. Acesso em 22 dez. 2017

⁷⁶ Disponível em <<https://youtu.be/v0UHvoLy85o>>. Acesso em 22 dez. 2017

⁷⁷ A técnica *chroma key* consiste na utilização de um fundo na cor verde ou azul que durante a etapa de finalização será suprimido e substituído por qualquer outra imagem.

elementos gráficos, cores e também faz uso da tipografia cinética⁷⁸, um dos artifícios competentes ao *motion graphics*.

Figura 59. Fotograma dos diversos grafismos, elementos e tipografia animada que são a parte principal do videoclipe, surgindo sempre em sincronia como o que é ditado pelo cantor Kanye West



Fonte: Videoclipe *Good Life* ⁷⁹

Com os avanços tecnológicos e a dimensão imagética sendo reconfigurada a todo instante, a única barreira para a versatilidade do *motion graphics* é somente a imaginação dos realizadores e a capacidade técnica dos profissionais envolvidos no processo de criação.

4. Publicidade

Em um exemplo simples podemos apontar a utilização do *motion graphics* em comerciais de TV onde 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, como nos comerciais das lojas *Exclusive Line*, por exemplo.

Os comerciais conhecidos como “varejão” utilizam narração em *off* e imagens fotográficas ou em 3D dos produtos. Essas imagens, sempre estáticas, interagem de forma animada com os preços, informações sobre os produtos e as formas de

⁷⁸ Esse estilo no *motion graphics* é caracterizado quase que exclusivamente pela utilização da tipografia e seus mais variados estilos e tamanhos de fontes para expressar a informação visual em sua forma textual.

⁷⁹ Disponível em <<https://youtu.be/FEKEjpTzB0Q>>. Acesso em 22 dez. 2017

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.

Da esquerda para a direita (Figura 60), temos um cenário virtual que caracteriza uma cozinha. O produto a ser vendido, um fogão, também é uma fotografia, assim como o cenário. Os movimentos simulam um passeio pela câmera na cozinha onde o fogão é destacado, em uma aproximação digital. Características e valores são mostrados e o comercial encerra com a assinatura da loja e seus endereços físicos.

Figura 60. Fotograma da sequência de eventos no comercial da loja *Exclusive Line*



Fonte: Canal Aleixo Comunicação no YouTube⁸⁰

O *motion graphics* também pode interagir com personagens e cenários reais como na campanha eleitoral de 2012 para a Prefeitura da cidade de São Paulo, do candidato do PT, Fernando Haddad (Figura 61). No seu guia, a utilização do *motion graphics* foi utilizada de forma inédita até então. O candidato interagiu com os elementos gráficos que pareciam estar de fato na cena gravada e traziam dados sobre o que era dito, mapas da cidade de São Paulo com marcação nos bairros, além da tipografia sempre animada. Ao final, uma enorme letra “H” surge por cima da imagem real e junto com a logo do partido, formam a assinatura do guia do candidato.

⁸⁰ Disponível em <<https://youtu.be/g8qX8yYA6JM>>. Acesso em 02 abr. 2017

Figura 61. Fotogramas das diversas interações gráficas no guia político de Fernando Haddad para a prefeitura da Cidade de São Paulo em 2012.



Fonte: Canal *pensenovotv* no YouTube ⁸¹

5. Jornalismo

O constante crescimento de informações na sociedade fez com que a comunicação se tornasse mais visual. Além do uso da fotografia já consolidado, animações de gráficos, textos e dramatizações em 3D são utilizados para elucidar melhor o que é transmitido. Diversos programas já utilizam gráficos animados, tipografia e elementos animados para transmitir melhor a mensagem para o espectador.

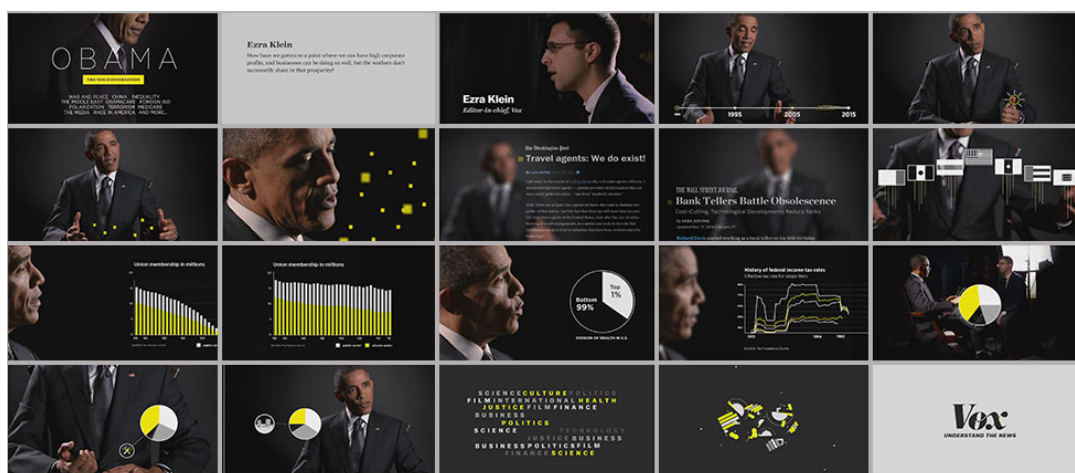
Programas como *The Vox Conversation* (figura 62) utilizam a técnica do *motion graphics* para explicar dados de forma lúdica e clara ao espectador, fazendo com que o impacto visual gerado pelo *motion graphics* torne a mensagem mais efetiva e dinâmica. Com uma série de entrevistas com diversas personalidades importantes no contexto sócio-político americano, o canal sempre traz novidade no conteúdo e na estética. A série de entrevistas com o até então presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, é um excelente exemplo dessa interação entre design e audiovisual.

As entrevistas são feitas por vários jornalistas que abordam temas da política americana. Durante as entrevistas, vários grafismos animados interagem com o presidente e com suas respostas. Gráficos em pizza, coluna, linhas, áreas e redes, recortes de jornais, ícones como a Casa Branca, tanques de guerra, bandeiras, alusões a cédulas monetárias e linhas do tempo são mostradas complementam o que é dito, tornando a informação mais concreta para os espectadores. Ao final, o canal encerra

⁸¹ Disponível em <<https://youtu.be/KVonaLj0PoA>>. Acesso em 22 dez. 2018

com uma tela contendo várias palavras sobre os assuntos abordados, em seguida, surgem grafismos variados que revelam a assinatura do programa.

Figura 62. Fotograma do programa *The Vox Conversation: Obama* onde o *motion graphics* serve como um guia visual para o espectador



Fonte: Canal Vox no YouTube ⁸²

O canal *Nostalgia*⁸³ do Youtube segue a mesma linha no quadro *Nostalgia Ciência*. De forma didática, o apresentador expõe o tema proposto que é evidenciado por meio de diversas interações entre o apresentador e o *motion graphics* como animações em personagens, ambientes, tipografias e infográficos (figura 63). Os *motion graphics* do quadro surgem complementando o cenário e também em tela cheia, sempre em consenso com a locução do apresentador e com os efeitos de áudio.

Figura 63. Fotograma do episódio *Como surgem os BURACOS NEGROS?* Em que a utilização do *motion graphics* facilita a compreensão dos conteúdos abordados.



Fonte: Canal Nostalgia Ciência no YouTube ⁸⁴

⁸² Disponível em <<https://youtu.be/iY05U7GaU5I>>. Acesso em 22 dez. 2018

⁸³ Disponível em <<https://youtube.com/fecastanhari>>. Acesso em 22 dez. 2018

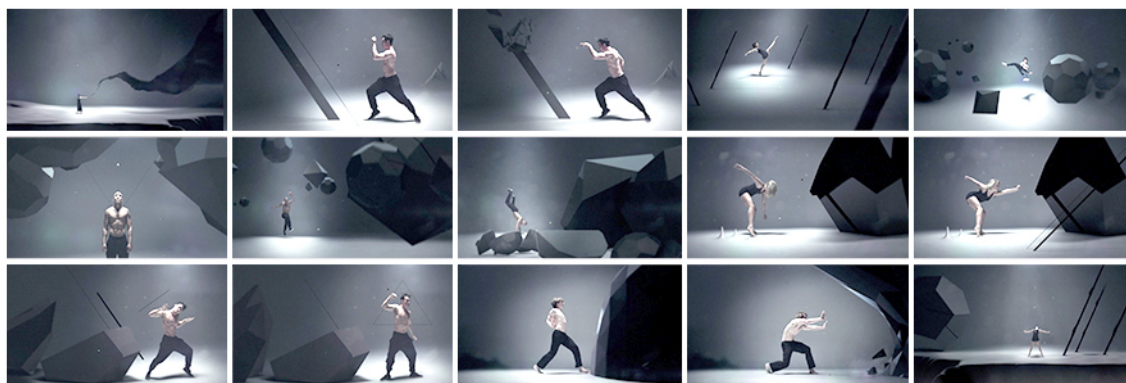
⁸⁴ Disponível em <<https://youtu.be/WvQlhMjGo4M>>. Acesso em 22 dez. 2018

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 suas ramificações e abordagens no audiovisual.

No curta *Future Proof* (Nathan Drabsch, 2011), dançarinos interagem com elementos em 3D e formas geométricas em um cenário abstrato (figura 64). Aqui, os movimentos dos bailarinos são o fio condutor para o que acontece no universo fluido e incorpóreo apresentado no curta. As manipulações temporais, a condução da trilha sonora e a edição das imagens, bem como a atuação dos bailarinos tornam a obra algo único.

Figura 64. Fotograma do curta *Future Proof* onde ocorrem diversas deformações dos objetos e constantes alterações no ambiente devido à ação dos coreógrafos.

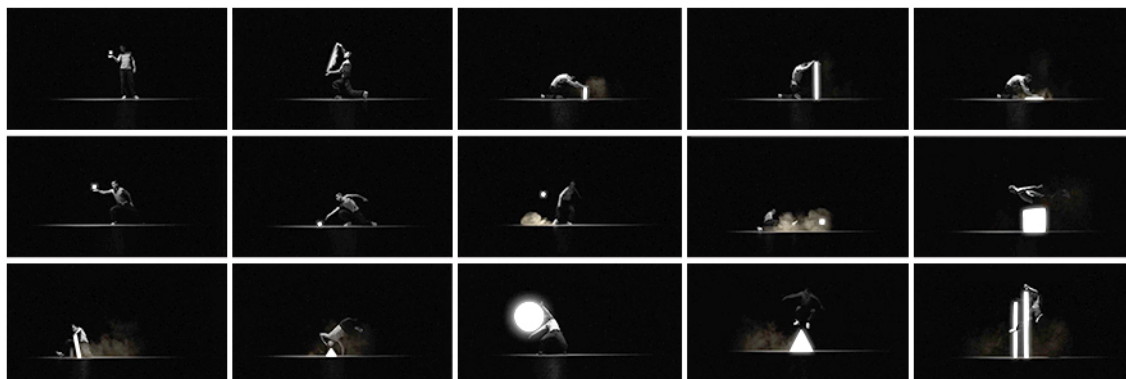


Fonte: Videoarte *Future Proof*⁸⁵

No vídeo *Nuance* (Marc-Antoine Locatelli, 2013), temos apenas um fundo preto, um homem e um artefato digital composto por elementos característicos do design gráfico como formas, linhas e pontos (Figura 65). A obra é baseada em um balé performático onde o dançarino interatua com o artefato que constantemente muda a sua forma e a sua configuração ao interagir com ele, havendo uma reciprocidade, uma ação e reação.

⁸⁵ Disponível em <<https://vimeo.com/31066005>>. Acesso em 22 dez. 2018

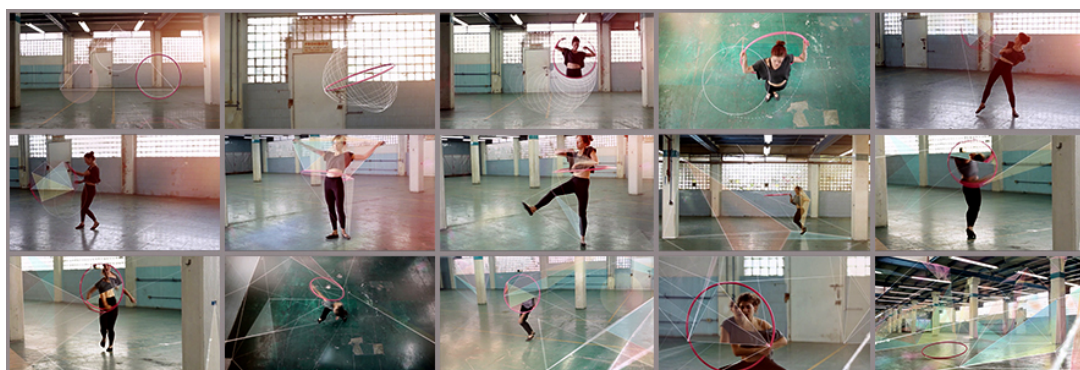
Figura 65. Fotogramas de *Nuance*. A performance do bailarino faz com que o artefato digital reaja aos seus movimentos.



Fonte: Videoarte *Nuance* ⁸⁶

Na figura 66 temos *Etereas* (Daniela Villanueva e Mara Soler, 2013). Aqui, uma dançarina com o seu bambolê moldam o ambiente com os seus movimentos. Linhas, formas, pontos de conexão entre o cenário e a bailarina, bem como as distorções temporais são criadas por intermédio da ação dos movimentos do bambolê como se ele tecesse uma disforme teia de padrões triangulares pelo ambiente.

Figura 66. Fotograma da interação entre as coreógrafas e o bambolê ocasionando diversas construções de formas gráficas em *Etereas*.



Fonte: Videoarte *Flaminguettes* ⁸⁷

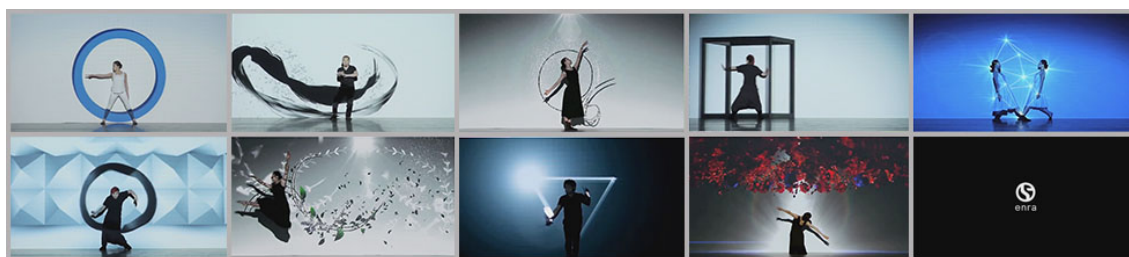
Além disso, diversos grupos performáticos utilizam os artefatos digitais para fazer uma analogia e releitura do teatro de sombras, como o grupo *Enra - Motion Graphics Performing Arts*, por exemplo, (Figura 67). O *motion graphics* nessas obras é utilizado para compor as suas apresentações e com isso aperfeiçoar e estreitar o conceito artístico do real. A interação acontece por meio de projeção, em que o *motion graphics*

⁸⁶Disponível em <<https://vimeo.com/67809013>>. Acesso em 25 dez. 2018

⁸⁷Disponível em <<https://vimeo.com/76566050>>. Acesso em 25 dez. 2018

previamente finalizado é projetado em uma tela ou fundo para compor o desempenho dos artistas.

Figura 67. Fotogramas da abertura de *The Introduction of ENRA*



Fonte: Canal *enra* - *motion graphics performing arts* - no YouTube ⁸⁸

Como apresentado, a diversidade de interação e de utilização do *motion graphics* nas artes visuais pode ser infinita.

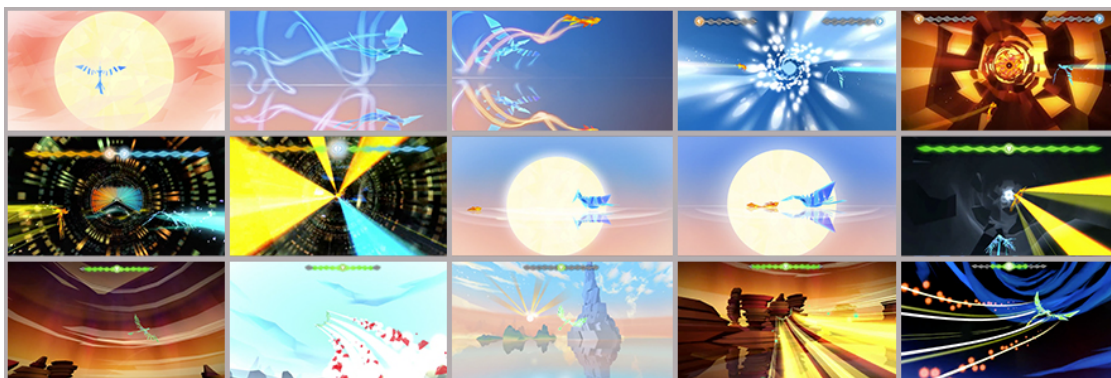
7. Jogos Eletrônicos

De uma forma geral, animação é um pré-requisito básico para qualquer jogo eletrônico e a grande primazia dos jogos eletrônicos é o uso da tecnologia. Junto a isso, existem equipes que desenvolvem narrativas complexas, tornando assim, um simples passatempo em algo maior, que gera emoções em seus usuários e que alcança até um status de arte graças à própria expressão artística do jogo.

Como exemplo no contexto visual, temos *Entwined* (Dominic Robilliard, 2014). A construção dos personagens – um peixe e um pássaro – e dos cenários é feita lançando mão de um estilo minimalista composto por formas geométricas e abstratas, e pelo uso de cores vibrantes (figura 68). Nesse jogo, o visual se sobrepõe à narrativa, mas, quando falamos em *motion graphics*, é mais comum a sua utilização nas aberturas dos jogos ou no próprio contexto do jogo.

⁸⁸ Disponível em <<https://youtu.be/WGeKznTy0zo>>. Acesso em 01 abr. 2017

Figura 68. Fotogramas do visual minimalista do jogo *Entwined*



Fonte: Canal *PlayStation* no *YouTube* ⁸⁹

Em casos de jogos mais realistas, a cena, iluminação, elementos de áudio, ângulos de câmera e a própria edição das imagens são construídos de forma que fazem alusão ao cinema. É o caso de jogos como *Tom Clancy's Splintercell: Blacklist* (Dave 'Foots' Footman, 2013), na figura 69, e *Call of Duty: Advanced Warfare* (Glen Schofield e Michael Condrey, 2014), na figura 70, que versam sobre ação, espionagem e na temática de guerra urbana. Nesses jogos, a utilização do *motion graphics* tem como base as tecnologias reais de rastreamento, controle de voo, sistemas de informação, banco de dados, tipografia, variadas formas geométricas, o uso de tipografias e ícones animados. Uma infinidade de informação visual atua como introdução para o jogador e no decorrer do próprio jogo sua utilização se torna pontual, trazendo informações gráficas sobre caminhos a seguir, informações sobre abates de inimigos, medidores de vida, mapas como um guia para o trajeto do jogador.

Figura 69. Fotograma das diversas utilizações do *motion graphics* (mapas, guias visuais e soluções interativas) no jogo *Tom Clancy's Splintercell: Blacklist*

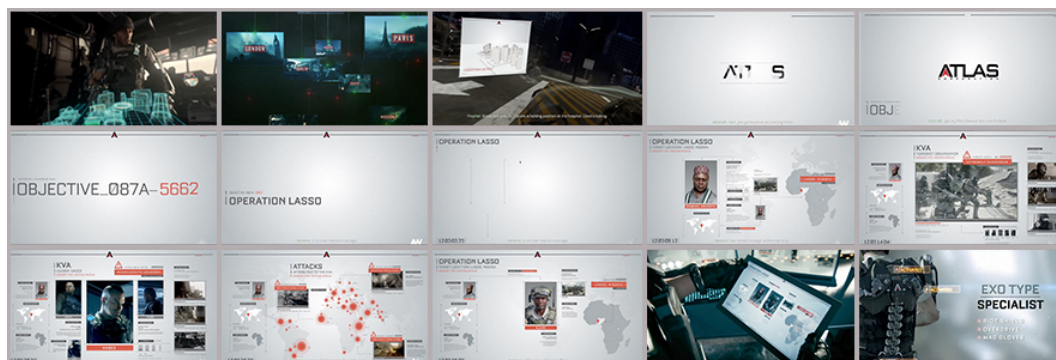


Fonte: Canal *oscar mar* no *Vimeo* ⁹⁰

⁸⁹ Disponível em <<https://youtu.be/Nv5SEynpCWQ>>. Acesso em 28 dez. 2017

⁹⁰ Disponível em <<https://vimeo.com/73079858>>. Acesso em 28 dez. 2017

Figura 70. Fotograma do *motion graphics* do jogo *Call of Duty: Advanced Warfare* e a sua função na narrativa.



Fonte: Canal Spov Design + Moving Image no Vimeo⁹¹

Essas são apenas algumas das diversas aplicações do *motion graphics*, mas sua utilização não está limitada: sites, plataformas de criação de vídeos online (permitindo a criação de conteúdos audiovisuais com a utilização de diversos elementos gráficos, animações, filmagens e trilhas de áudio), dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones*, até painéis de carros (figura 71), também possuem em seus aplicativos e programação visual conceitos de *motion graphics*.

Assim, fica cada vez mais difícil falar em cinema *stricto sensu* ou mesmo em vídeo *stricto sensu*, quando os meios se imbricam uns nos outros e se influenciam mutuamente, a ponto de, muitas vezes, tornar-se impossível classificar um trabalho em categorias como cinema, vídeo, televisão, computação gráfica ou seja lá o que for. Talvez seja melhor falar simplesmente de cinema, no sentido expandido de *kínema-éματος + gráphein*, ou seja, a “arte do movimento” (MACHADO, 2014, p.213).

Cabe ao artista visual decidir o que quer criar e buscar a hibridação entre as linguagens de forma coerente e comunicacional, tornando a sua utilização um dos recursos expressivos mais importantes do audiovisual contemporâneo.

⁹¹ Disponível em <<https://vimeo.com/110920740>>. Acesso em 29 dez. 2017

Figura 71. Fotograma do painel inicial com a apresentação em *motion graphics* no Honda Civic 2017.



Fonte: o autor

Ao considerarmos o futuro do *motion graphics*, é importante refletir sobre a sua natureza inclusiva, em termos da gama de estilos e técnicas que podem ser utilizados, e seu enorme leque de possibilidades, pois *o motion graphics* possui uma característica visual dominante e ainda está em expansão graças à interseção de design, arte e tecnologia, podendo ser ampliado para a interatividade, realidades aumentadas e a experiência do usuário.

CONCLUSÃO

Frequentemente, os diálogos que versam sobre essa junção de design e cinema tendem a apontar para campos divergentes ou contraditórios “se é design, não é cinema” ou vice-versa. Ledo engano. O design é pertencente e primordial na história do cinema e a proposta aqui foi relacionar estudos sobre as confluências entre design e cinema e observar o quanto as linguagens e as tecnologias empregadas em ambos convergem. Nessa perspectiva, acreditamos ser impraticável delimitar até onde vai cada um, pois a comunicação gerada pelo design e pelo cinema se estende a outros campos uma vez que ambos estão orientados em transmitir alguma informação para alguém, e esse diálogo entre os meios não é algo transitório.

Contudo, tratar essa interconexão entre design e cinema vai além da estética e do caráter informacional. O design sempre teve a preocupação de transmitir visualmente uma informação clara e precisa, com isso, temos a compreensão do que é e como funciona o *motion graphics* na linguagem visual.

A comunicação é algo que está em constante mudança e cada vez mais temos a incorporação de novos elementos visuais em sua estrutura. O *motion graphics* é a inserção do movimento nos elementos oriundos do design gráfico. Esse recurso se torna estilizado, caracterizado por animações curtas que mudam e se adaptam ao contexto ao qual foram inseridas, trazendo novas soluções de visualização. Por ser um campo abrangente, nos nossos dias, praticamente toda mídia audiovisual faz algum uso do *motion graphics* e por essa dinâmica de mídias híbridas, diferentes configurações se tornam viáveis e úteis em diversos segmentos.

Os formatos de comunicação estão se adaptando e sendo reinventados o tempo todo, trazendo para esta área a criação de um conjunto de técnicas que geram informação visual. Por conta das novidades tecnológicas provenientes disso, o cinema e o design crescem e se modificam.

Heskett (2002, p.135) constata que “Num certo sentido, sabe-se que os métodos e os conceitos de design existentes, sobretudo os que surgiram predominantemente ao longo do século XX, estão em contínua evolução”. Em virtude da sua metodologia criativa, o *motion graphics* consegue tanto relacionar conceitos quanto permitir que dados complexos sejam simplificados através do uso de imagens gráficas ou apenas ser um elemento expressivo na imagem.

A descoberta da imagem nos fez conscientizar que entramos em uma era de comunicação. A sociedade se torna um fenômeno de comunicação, só pode ser devidamente entendido através da comunicação. O elemento social da sociedade é o intercâmbio constante de informações, a produção de conteúdo de consciência constantemente novo⁹². (AICHER, 2015a p.36).

Ao relacionar estudos sobre as confluências entre design e cinema, podemos observar o quanto as linguagens e tecnologias convergem. Com isso, podemos ter a compreensão do que é e como funciona o *motion graphics* na linguagem visual. Tratar essa interconexão entre design e cinema, bem como a sua transposição para o audiovisual contemporâneo, vai além da estética e do caráter informacional.

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, da cor e da animação no cinema. A televisão que chegou para noticiar e entreter, hoje traz uma gama imensa de informação, inclusive com canais exclusivos e temáticos; os dispositivos móveis que tinham a pretensão de melhorar a rapidez dos processos na comunicação, atualmente é nossa expansão cognitiva; tudo o que se refere ao contexto da comunicação é mutável e de caráter evolutivo.

No contexto da produção de imagens não seria diferente. MacLuhan (1969) já havia 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 as formas na comunicação. O bom uso dessas linguagens gera acréscimos visuais em um campo que era apenas contemplado pelo cinema.

A utilização de música e de efeitos sonoros associados a uma diversidade de formas geométricas, cores, perspectivas, fotografias, ilustrações, além de outros elementos visuais, nos mostra que o *motion graphics* é uma plataforma única baseada em informação visual que ainda está em ampliação, e como linguagem, ainda precisa ser amplamente explorado, pois sua configuração no audiovisual é adaptativa às necessidades do realizador e existindo também como um elemento do discurso.

⁹² Original em inglês: discovery of the picture has made us aware that we have entered an age of communication. society becomes a phenomenon of communication, can only be properly understood through communication. The social element of society is its constant exchange of information, the production of constantly new awareness content.

Ao separarmos os conteúdos em som, imagem, grafismos e montagem, o discurso perde força, pois o significado do *motion graphics* está em sua configuração e união com as partes.

A dinâmica e a utilização do *motion graphics* orientam para uma expansão que irá solucionar problemas específicos de comunicação, afinal, o *motion graphics* está além do filme e da televisão, 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 a nossa realidade imagética. Não podemos dizer que o *motion graphics* é “realista”, mas sim uma representação efetiva de algo. Na verdade, é uma representação visualmente adequada, pois todos os elementos que envolvem a sua configuração na imagem são completamente abstratos e genéricos.

Para futuras pesquisas podemos utilizar algumas aplicabilidades do *motion graphics* como: interatividade e utilização em realidades aumentadas, usabilidade e experiência do espectador e/ou usuário, sua utilização em histórias em quadrinhos eletrônicos “*HQtrônicas*” e a utilização do *motion graphics* no ensino a distância. Além disso, faz-se necessário elencar quais os estilos e técnicas do *motion graphics* bem como suas configurações semióticas.

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. A versatilidade do *motion graphics* garante a produção de sentidos e signos comunicacionais na ampla linguagem da construção audiovisual e com essa dinâmica de mídias híbridas, diferentes configurações se tornam viáveis e úteis em diversos segmentos. O *motion graphics* se torna um elemento importante para a transmissão de conceitos e um importante componente do discurso.

5. REFERÊNCIAS

- AICHER, Otl. **Analogous and Digital**. Berlim: Ernst & Sohn, 2015a.
- _____. **The world as Design**. Berlim: Ernst & Sohn, 2015b.
- ALBERA, François. **Eisenstein e o construtivismo russo**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 2009.
- _____. **A Imagem**. São Paulo: Papirus, 2002.
- AYNSLEY, Jeremy. **A Century of Graphic Design**. Grã-Bretanha: Mitchell Beazley, 2001
- BALÁZS, Béla. **Theory of the Film: Character and Growth of a New Art**. London: DENNIS DOBSON LTD, 1952.
- BAMBA, Mohamed. **O legível e o visível no cinema: o signo escrito na construção e na leitura fílmica**. Curitiba: Appris, 2014
- BASS, Saul (1989): “**Transformando lo ordinario**” Ensayos sobre Diseño. Diseñadores influyentes de la AGI. Buenos Aires: Infinito, 2001, p.13-15.
- BRAHA, Yael; BYRNE, Bill. **Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web**. New York: Focal Press, 2011.
- BONSIEPE, Gui. **Design do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL 1997.
- BUCHAN, Suzanne. **Pervasive Animation**. Reino Unido: Routledge, 2013.
- CABANNE, Pierre. **Dialogues with Marcel Duchamp**. London: Thames and Hudson, 1971.
- CAMPACCI, Claudio. **A história dos primeiros 120 anos do cinema**. Santa Catarina: Clube de Autores, 2010.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- CASSIRER, Ernst. **A filosofia das formas simbólicas**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- 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
- COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. São Paulo: Globo, 2003

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

COUSINS, Mark. **História do Cinema**: dos clássicos mudos ao cinema moderno. São Paulo. Martins Editora, 2013.

CRUZ, Décio Torres. **O Pop**: literatura, mídia e outras artes. Salvador: Quarteto, 2003.

DABNER, David. **The new graphic design**: a foundation course in principles and practice. 5th edition. New Jersey: John Wiley & Sons Inc., 2014.

DONDIS, Dondis A.A **Sintaxe da linguagem visual**. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUDLEY, Andrew J. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro. Jorge Zahar, 1989.

FIDALGO, António. **Semiótica**: A lógica da comunicação. Covilhã: Universidade da Beira Interior. 1998.

FRASCARA, Jorge. **Communication Design: Principles, Methods, and Practice**. Nova Iorque. Allworth Press, 2004.

GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 2009.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto**. 9. ed. São Paulo: Editora Escrituras, 2008.

GRAF, Alexander; SCHUENEMANN, Dietrich, **Avant-Garde Film**. New York: Rodopi, 2007.

HALAS, John; MANVELL, Roger. **Design in motion**. New York: Hastings House, 1962.

HELLER, Steven. **Design literacy**: understanding graphic design. New York: Allworth Press, 2004.

HESKETT, John. **Design**. São Paulo: Ática, 2008

HOLLINS, Richard. **Design Gráfico - Uma História Concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

HORAK, Jan-Christopher. **Saul Bass**: anatomy of film design. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2014.

JOLY, Martin. **Introdução à análise da imagem**. 7º Ed. São Paulo: Papirus Editora, 2004.

KEMP, Philip. **Tudo Sobre Cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

KRASNER, Jon S. **Motion Graphic Design**: applied history and aesthetics. New York: Focal Press, 2008.

LEVITAN, Eli L. **Animaton Art in the comercial film**. New York: Reinhold Publishing Corporation. 1960.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer C. **Graphic design: the new basics**. second edition, revised and expanded. New York: Princeton Architectural Press. 2015

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.2010.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papirus. 2014

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematografica**. Lisboa: Dina livro. 2005.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. São Paulo: Papirus, 2006.

MANOVICH, Lev. **Deep Remixability**. Artifact. Vol 1, No 2, Indiana, 2007. Disponível em <<https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/artifact/article/view/1358/>> Acesso em 22 fev. 2018

MEGGS, Philip B. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MARIE, Michel. “Cinema e Linguagem / capítulo 04”. IN: AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 2009

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1997.

O’PRAY, Michael. **Avant-garde film forms, themes and passions**. New York: Columbia University Press, 2003.

OKUN, Jeffrey A. ZWERMAN, Susan. **Industry Standard VFX Practices and Procedures**. New York: Focal Press; 2010

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do texto visual: a construção da imagem**. São Paulo: Contexto, 2007.

PINKER, Steven. **O instinto da linguagem: como a mente cria a linguagem**. São Paulo: Matins Fontes, 2002.

POULIN, Richard. **The language of graphic design: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles hardcover**. United States of America: Rockport Publishers, 2011

- RÀFOLS, Rafael; COLOMER, Antoni. **Diseño audiovisual**. Barcelona: Gustavo Gilli, 2003.
- RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- SAMARA, Timothy. **Design Elements**. United States of America: Rockport Publishers, 2007.
- SUCHENSKI, Richard. **Great Directors**. Hans Richter, Melbourne, 2009. Disponível em <<http://sensesofcinema.com/2009/great-directors/hans-richter/>>. Acesso em 22 fev. 2018
- TOMKINS, Calvin. **The world of Marcel Duchamp, 1887-1968**. New York: Time-Life Books, 1966.
- TURVEY, Malcolm. **The filming of modern life: European Avant-Garde Film of the 1920s**. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2011.
- VANOYE, Francis. **Usos da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2002
- VELHO, João. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise**. 2008. Dissertação (Mestrado em Design). Programa de Pós-Graduação em Design da ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ - Universidade Estadual do Rio de Janeiro.
- WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Grã-Bretanha: Faber & Faber UK, 2002.