

## Produção em Motion Graphics, metodologias e práticas

Ronilson Morais LOBO<sup>1</sup>  
Universidade Católica do Salvador UCSAL

### RESUMO

Os *Motion Graphics* são gráficos animados que se utiliza de recursos do Design e Cinema. E são presentes em produções de audiovisual nos diferentes campos: publicidade e propaganda, televisão, vídeo streaming, cinema, WEB e quaisquer dispositivo da imagem em movimento. Este trabalho permite: facilitar a compreensão dos conceitos de como o *Motion Graphics*, destaca a ideia de animar imagens mapa de bits, gráficos vetoriais, texto e outras estruturas gráficas e um critério estético. Apontar a percepção visual e sonora onde o resultando promove a produção de sentidos e signos comunicacionais que se ampliam com a dinâmica do design e cinema aplicados em mídias híbridas. Apresentar uma metodologia prática da produção e processos de organização e criação de peças de animação computacional. O conceito de *Motion Graphics* difere da animação de acordo a Sagatio (2019), “O *motion graphics* é animação, mas nem toda animação é caracterizada por ser um *motion graphics*. Talvez a diferença mais latente entre o que é animação e o *motion graphics* seja o fato de que nas animações tradicionais sempre vamos ter um personagem identificado; já no *motion graphics*, não; qualquer elemento pode ser animado fazendo com que a hibridação e liquidez do tema perpassem por várias camadas técnicas que envolvem texto, formas geométricas, fotografia, ilustração, vídeos, animações, sons e ruídos”. Numa análise sobre definições de autores como Krasner (2008), CROOK e BEARE (2016) e Velho (2018), a definição consiste em manipulação de camadas de imagens, gráficos vetoriais, textos, vídeos, áudios e estruturas gráficas animadas na linha do tempo e se difere dos efeitos especiais e animações tradicionais, pois possuem na sua composição uma narrativa, que considera princípios do Design como as oito leis da psicologia da forma pela Gestalt (Unidade, Segregação, Unificação, Fechamento, Continuidade, Proximidade, Semelhança e Pregnância) e a linguagem do Cinema, na construção da narrativa e na adequação aos

---

<sup>1</sup> Professor dos Cursos de Comunicação da Universidade Católica do Salvador, e-mail: [ronilson.lobo@pro.ucsal.br](mailto:ronilson.lobo@pro.ucsal.br).

padrões estéticos. Porém o *motion graphics* se encontra presentes em seis vertentes, segundo SAGATIO (2019): Cinema, onde teve sua origem em trabalhos como grafismos animados de George Méliès; no trabalho de rítmico de animação organizando a aparição de formas geométricas com a música de Viking Eggeling; no trabalho de Saul Bass um dos precursores, quem em 1950 sintetiza as aberturas de filme o conceito da narrativa através de tipografia, poucas cores e imagens abstratas; John Whitney que apresenta um método de animação mecânica com computadores analógicos e cria a empresa *Motion Graphics Inc.* Estes e outros artistas promoveram a evolução e o uso do *motion graphics* nos créditos iniciais e finais dos filmes e serviram de inspiração para os futuros artistas, que contariam com o advento da computação gráfica a partir de 1980 e que atualmente é amplamente utilizado no cinema. Outra vertente é a Identidades Visuais que usa o *motion graphics* para emissoras de TV possam apresentar sua marca animada em forma de vinhetas e assinaturas vinculadas a identidade visual da emissora. O que é muito comum hoje o trabalho de *motion graphics* em identidades visuais de redes sociais e canais do YouTube. As Aberturas de programas é outra particularidade dentro dos canais de TV, apresentando e dando uma identidade a programas. Na Publicidade se utiliza do *motion graphics* para comerciais de TV com os tradicionais VT de cartelas, onde aparecem apenas artes, locução e trilha sonora sincronizadas na animação das estruturas gráficas, o trabalho publicitário do *motion graphics* é muito forte nas redes sociais com pequenas animações de 5 a 30 segundos os sempre presentes animações de 5s nos intervalos do YouTube. O Jornalismo utiliza esses recursos para suporte em entrevistas, reportagens, notícias com grafismos, vinhetas e gráficos explicativos. Outro campo onde o *motion graphics* é presente são Artes Visuais, em vídeos autorais e em vídeo-arte, tais como projeções audiovisuais sobre prédios públicos conhecidos como 3D mapping. Além da integração do *Motion Graphics* em shows musicais e eventos de grande público, bem como as performances artísticas. Fora as seis vertentes apresentadas por SAGATIO (2019), vale destacar o uso do *Motion Graphics* em estruturas animadas presentes em Jogos Digitais. Quanto a metodologia de produção para o Motion Graphics vale destacar o processo de animação apresentado por KRASNER (2008), que apresenta a forma de entender a Composição e a Sequência como processo de animação. E o panorama prática abordado por CROOK, BEARE 2016, que apresenta as ferramentas, a imagem conceitual, as técnicas de animação e o processo desde o *storyboard*, até a produção final da peça animada. Com base nisto podemos destacar a etapa de pré-produção: desenho conceitual, roteiro e *storyboard*;

produção: Montagem, Criação, Captação de Áudio e Vídeo, Desenho Vetorial e Edição de Imagem. Vale destacar que na produção existe a organização dos arquivos onde tem sua estrutura organizadas em camada, cada uma com um elemento específico (texto, mapa de bits e desenho vetorial). Uma vez organizado os arquivos e suas camadas, vem na produção a etapa de animação, onde de acordo a BARROCO (2014), a animação das camadas se dar a partir de quadros-chaves parecida aos processos da animação tradicional, e no caso da animação computacional, ocorre por meio da interpolação matemática, através da variação de valores dos recursos e efeitos presentes nas camadas aplicado sobre os elementos, os atuais softwares de animação compreende esse recurso como composição, possibilitando a pré-visualização da animação. A etapa final da produção compreende na edição da sequencia com as animações geradas pelas composições, nessa etapa que é feita sincronização das camadas de animação com o áudio (narração, trilha sonora e efeitos sonoros). Depois da produção vem a pós-produção que é a distribuição da peça em um canal de TV, rede-social ou streaming de vídeo. Já as características estéticas, que cuidam da percepção visual e sonora da peça do *motion graphics* é pensada na etapa de pré-produção. De acordo a BARROCO (2014) o roteiro deve considerar a estrutura visual, com conceitos como o da intensidade visual que é o fator causador de reações emocionais, tratadas no espaço, forma (entra a Gestalt), tom (relação do claro e escuro), Movimento que aborda os princípios da animação citados por THOMAS (1981), WILLIAMS (2002) e BLAIR (2005) neste caso se utiliza muito da animação tradicional e da física de movimento. Tais parâmetros ampliam a estrutura visual, conforme a citação de BLOCK em BARROCO (2014), “Quanto maior o contraste em um componente visual, mais a intensidade visual ou dinâmica aumenta. Quanto maior a afinidade em um componente visual, mais a intensidade visual ou dinâmica diminui”. E em sua composição o *motion graphics* pode ser entendido como linguagem que segundo BARROCO (2014), é composta pela: Matriz Sonora; Matriz Visual; Matriz Verbal, embora algumas peças possam não ter a matriz sonora e verbal, sendo constituída apenas por imagens em movimento, que utilizam os princípios do design e do cinema.

**PALAVRAS-CHAVE:** *motion graphics*; audiovisual; comunicação; design; cinema; animação computacional; computação gráfica.

## REFERÊNCIAS

- BARROCO, Felipe Leivas. **A utilização de Motion Graphics como facilitador na compreensão de conceitos da semiótica no design.** Relatório de conclusão de curso em Design Visual. Porto Alegre – UFRGS, 2014.
- BLAIR, Preston. **Cartoon Animation.** Walter Foster Pub, 2005.
- CHONG, Andrew. **Animação Digital.** Porto Alegre: Bookman, 2011.

CROOK, BEARE, Ian, Peter. **Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up**. New York: Bloomsbury Publishing, 2016.

QUEIROZ, Carlos Wagner D.; RODRIGUES, Amanda G.; CARVALHO, Anna L. P D.; et al. **Animação Digital 2D**. Porto Alegre: SAGAH, 2021.

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

VELHO, João. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise**. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, 2008.

SAGATIO, Raphael Guaraná. **A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual**. Pernambuco: Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, 2019.

THOMAS, Frank e JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**, New York: Abbeville Press, 1981.

WILLIAMS, R. **Animators Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators**. New York, Faber & Faber, 2002.