



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO CENTRO DE ARTES E  
COMUNICAÇÃO DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

RAPHAEL GUARANÁ SAGATIO

***MOTION GRAPHICS* E A NARRATIVA NAS ABERTURAS FÍLMICAS:  
HISTÓRIA, TÉCNICA, ESTÉTICA E LINGUAGEM**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para obtenção do Título de Doutor em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Octavio d'Azevedo Carreiro

RAPHAEL GUARANÁ SAGATIO

***MOTION GRAPHICS* E A NARRATIVA NAS ABERTURAS FÍLMICAS:  
HISTÓRIA, TÉCNICA, ESTÉTICA E LINGUAGEM**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para obtenção do Título de Doutor em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Octavio d'Azevedo Carreiro

RECIFE  
2025

RAPHAEL GUARANÁ SAGATIO

***MOTION GRAPHICS* E A NARRATIVA NAS ABERTURAS FÍLMICAS:  
HISTÓRIA, TÉCNICA, ESTÉTICA E LINGUAGEM**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do Título de **DOUTOR** em Comunicação.

Aprovada em: 08/04/2025

BANCA EXAMINADORA:

PARTICIPAÇÃO VIA VIDEOCONFERÊNCIA  
**PROF. DR. RODRIGO OCTÁVIO D'AZEVEDO CARREIRO**  
Universidade Federal de Pernambuco

PARTICIPAÇÃO VIA VIDEOCONFERÊNCIA  
**PROFA. CRISTINA TEIXEIRA VIEIRA DE MELO**  
Universidade Federal de Pernambuco

PARTICIPAÇÃO VIA VIDEOCONFERÊNCIA  
**PROFA. NINA VELASCO E CRUZ**  
Universidade Federal de Pernambuco

PARTICIPAÇÃO VIA VIDEOCONFERÊNCIA  
**PROF. DR. PAULO SOUZA DOS SANTOS JÚNIOR**  
Centro Cultural Banco do Brasil — RJ

PARTICIPAÇÃO VIA VIDEOCONFERÊNCIA  
**PROF. JOÃO PAULO AMARAL SCHLITTLER**  
Universidade de São Paulo

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Sagatio, Raphael Guaraná.

Motion graphics e a narrativa nas aberturas fílmicas: história, técnica, estética e linguagem / Raphael Guaraná Sagatio. - Recife, 2025.

151f.: il.

Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2025.

Orientação: Rodrigo Octavio d'Azevedo Carreiro.

Inclui referências.

1. Motion graphics; 2. Aberturas cinematográficas; 3. Linguagem visual; 4. Design audiovisual. I. Carreiro, Rodrigo Octavio d'Azevedo. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

## AGRADECIMENTOS

Ao reavaliar a jornada iniciada em 2020, compreendo que esta conquista supera qualquer esforço individual. Apesar de, muitas vezes, ter seguido meu caminho sozinho, estive completamente solitário. Concluir um doutorado é, em essência, uma obra coletiva — um mosaico de orientações, solidariedades silenciosas e experiências compartilhadas.

Aos meus pais, que estão presentes em memória e espírito: vocês ainda são minha bússola. A convicção que tinham em mim tornou-se um hino tranquilo contra as incertezas. Se enxergaram em mim potenciais que eu nem mesmo conhecia, como não honrar essa confiança? Se hoje chego nesse nível, é porque um dia vocês me ensinaram a caminhar.

A Deus e aos mestres de luz que me acompanharam: suas presenças constantes foram a base nos tempos incertos. Meus objetivos, por mais amplos que fossem, sempre encontraram força na fé e no apoio silencioso com o qual vocês me orientaram. Sobô Nirê Mafá!

Aos meus professores: vocês despertaram em mim mais do que curiosidade intelectual; ensinaram-me a navegar entre as incertezas e a valorizar o rigor da pesquisa. Sou profundamente grato à FACEPE por acreditar no meu projeto e aos professores da banca, que trouxeram críticas, sugestões e contribuições valiosas. Um agradecimento especial ao meu orientador, Rodrigo Carreiro, cuja orientação foi ao mesmo tempo, âncora e impulso. Rodrigo foi mais que um orientador; foi um amigo durante toda essa jornada. Sua sabedoria plantou as sementes que fizeram este trabalho florescer, e sua integridade segue sendo o exemplo do pesquisador que sonho em me tornar.

Markus, Dante e Raffaello, meus filhos: cada risada de vocês foi um abraço que suavizou a seriedade das páginas. Saibam que esta tese carrega as marcas de vocês. Um dia, entenderão que não são somente meus filhos — são os guardiões do meu propósito. E, nas horas em que estive longe, mergulhado neste estudo, era o amor por vocês que me dava forças para continuar.

Aos meus amigos: obrigado por transformarem ausências em compreensão, vazios em pontes feitas de filmes, livros e cafés conspiratórios. Cada conversa no *WhatsApp*, cada meme enviado na madrugada, e até os silêncios que sabiam quando eu precisava de um tempo, foram tijolos na construção dessa jornada.

E à Tácia, minha companheira de todas as horas: ao revisitar cada capítulo desta jornada, vejo que sua presença supera o papel de esposa, você é uma amiga. Quando nossos caminhos se cruzaram, eu carregava mais perguntas que respostas, e você, não só acreditou em mim, mas reacendeu minha própria fé. Seu amor não foi unicamente um apoio; foi, muitas vezes, aquele silêncio sábio que soube exatamente quando eu precisava apenas de um café compartilhado. Se hoje posso fechar este ciclo com orgulho, é porque você me ensinou que a maior conquista acadêmica não está nas páginas, mas no amor que nos fez crescer junto a elas.

## RESUMO

A tese investiga os *motion graphics* como linguagem visual autônoma, com ênfase nas aberturas cinematográficas enquanto dispositivos expressivos de síntese narrativa. Desde as inovações de Saul Bass nos anos 1950 — que transformaram créditos em narrativas simbólicas — até a expansão digital contemporânea, o estudo analisa como elementos como cor, movimento, tipografia e som constroem atmosferas e significados que vão além da função decorativa. Mais do que técnica, o *motion graphics* é tratado aqui como linguagem híbrida e dinâmica, capaz de traduzir emoções e conceitos em micro-narrativas visuais. A pesquisa integra cinema, design e teoria crítica para propor um sistema de classificação das aberturas com base em critérios técnicos (integração sonora, camadas visuais) e narrativos (ritmo, simbologia, estrutura).

Argumenta-se que, apesar dos avanços tecnológicos e da ampliação do uso dos *motion graphics* em publicidade, redes sociais, educação e interfaces, há uma lacuna acadêmica na abordagem conceitual sobre o tema.

O trabalho afirma a legitimidade dos *motion graphics* como linguagem significativa no contexto midiático contemporâneo. Ao destacar a potência narrativa das aberturas de filmes, o estudo contribui para a valorização dos *motion graphics* como agente semiótico e elemento estruturante na articulação entre arte, tecnologia e comunicação.

**Palavras-chave:** *Motion graphics*; Aberturas cinematográficas; Linguagem visual; Design audiovisual; Comunicação.

## ABSTRACT

This thesis investigates motion graphics as an autonomous visual language, with a focus on film title sequences as expressive devices of narrative synthesis. From Saul Bass's pioneering innovations in the 1950s — which transformed film credits into symbolic storytelling — to their digital expansion in contemporary media, the study analyzes how elements such as color, movement, typography, and sound build atmospheres and convey meanings that go beyond decorative function. More than a set of techniques, motion graphics are approached here as a hybrid and dynamic language capable of translating emotions and concepts into visual micro-narratives.

The research integrates cinema, design, and critical theory to propose a classification system for title sequences based on technical criteria (sound integration, visual layering) and narrative aspects (rhythm, symbolism, structure). It argues that despite technological advancements and the growing use of motion graphics in advertising, social media, education, and user interfaces, there is still a conceptual gap in academic approaches to the subject. The study affirms the legitimacy of motion graphics as a meaningful language within the contemporary media landscape. By highlighting the narrative potential of film openings, it contributes to the recognition of motion graphics as semiotic agents and structuring elements in the articulation between art, technology, and communication.

**Keywords:** Motion graphics; Title sequences; Visual language; Audiovisual design; Communication.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Frames</i> do filme: <i>Mais estranho que a ficção</i> (2006) .....	16
Figura 2 - <i>Frames</i> do filme: <i>Scott Pilgrim vs. o mundo</i> (2010) .....	17
Figura 3 - <i>Frames</i> dos títulos do filme: <i>O reino</i> (2007) .....	18
Figura 4 - Capas de vídeos do <i>YouTube</i> sobre o que são <i>motion graphics</i> / <i>motion design</i> .....	21
Figura 5 - <i>Frames</i> dos títulos da série: <i>Game of thrones</i> (2011) .....	25
Figura 6 - <i>Frames</i> dos títulos da série: <i>Stranger things</i> (2016) .....	26
Figura 7 - <i>Frames</i> dos títulos da série: <i>Archer</i> (2000) .....	68
Figura 8 - <i>Frames</i> dos títulos da série: <i>FEUD: Bette and Joan</i> (2017) .....	69
Figura 9 - <i>Frames</i> dos títulos do filme: <i>Monstros S.A</i> (2001) .....	69
Figura 10 - <i>Frames</i> dos títulos do filme: <i>Prenda-me se for capaz</i> (2001) .....	70
Figura 11 - <i>Frames</i> dos títulos do filme: <i>As Aventuras de Tintin: o segredo do Licorne</i> (2012) ....	71
Figura 12 - <i>Frames</i> dos títulos do filme: <i>Por um punhado de dólares</i> (1964) .....	85
Figura 13 - <i>Frames</i> dos títulos da série: <i>Irma Vep</i> (2022) .....	86
Figura 14 - <i>Frames</i> da reportagem: <i>How Trump's second term will be different</i> (2024) .....	87
Figura 15 - <i>Frames</i> dos títulos do filme: <i>Homem Aranha: através do aranhaverso</i> (2018) .....	88
Figura 16 - Visagista explicando sobre como harmonizar o rosto do cliente .....	93
Figura 17 - <i>Frames</i> do filme: <i>Dois coelhos</i> (2012) .....	110
Figura 18 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Esquadrão suicida</i> (2018) .....	115
Figura 19 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Beijos e Tiros</i> (2005) .....	118
Figura 20 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>300</i> (2006) .....	119
Figura 21 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>O mundo sombrio de Sabrina</i> (2018) .....	121
Figura 22 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Uma mulher é uma mulher</i> (1961) .....	123
Figura 23 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Viagem alucinante</i> (2009) .....	124
Figura 24 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Random acts of violence</i> (2020) .....	125
Figura 25 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Se7en - Os sete crimes capitais</i> (1995) .....	129
Figura 26 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>American Horror Story</i> (2011) .....	130
Figura 27 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Quarto do pânico</i> (2002) .....	133
Figura 28 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Intriga internacional</i> (1959) .....	134
Figura 29 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>Refém</i> (2005) .....	135
Figura 30 - <i>Frames</i> dos créditos de abertura de <i>Alice Guy-Blaché:</i> <i>A história não contada</i> (2019) .....	137
Figura 31 - <i>Frames</i> dos créditos de aberturas de <i>La casa de papel</i> (2017) .....	139

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Quadro Comparativo entre <i>Motion Graphics</i> e <i>Motion Design</i> .....	22
Tabela 2 - Aproximações técnico-narrativas entre <i>motion graphics</i> e animação.....	47

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	A FUNCIONALIDADE NARRATIVA DOS OS <i>MOTIONS GRAPHICS</i> .....	13
3	A DISTINÇÃO ENTRE <i>CGI</i> , EFEITOS VISUAIS, ANIMAÇÃO E <i>MOTION GRAPHICS</i> : UMA ANÁLISE PRELIMINAR.....	40
4	DEFININDO OS <i>MOTION GRAPHICS</i> .....	43
4.1	A GRAMÁTICA VISUAL DOS <i>MOTION GRAPHICS</i> .....	48
4.2	A CONSOLIDAÇÃO DOS <i>MOTION GRAPHICS</i> COMO LINGUAGEM .....	53
5	O LEGADO DE SAUL BASS .....	59
6	O AMBIENTE ESTÉTICO DOS <i>MOTION GRAPHICS</i> .....	74
6.1	A COR: A NARRAÇÃO SILENCIOSA NOS <i>MOTION GRAPHICS</i> .....	82
6.2	ESTILO VISUAL: COMPOSIÇÃO, PERCEPÇÃO E EFICÁCIA COMUNICATIVA.....	88
6.3	MOVIMENTO: OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO NOS <i>MOTION GRAPHICS</i> .....	98
6.4	SINERGIA SONORA: O SOM COMO ELEMENTO AGREGADOR.....	103
6.5	NARRATIVA VISUAL: A COMPOSIÇÃO IMAGÉTICA COMO FERRAMENTA DE CONTEXTUALIZAÇÃO.....	106
7	UMA PROPOSTA DE CATEGORIZAÇÃO .....	112
7.1	A ESTÉTICA GRÁFICA.....	115
7.2	ESTÉTICA TIPOGRÁFICA .....	122
7.3	ESTÉTICA SUJA .....	126
7.4	ESTÉTICA 3D .....	131
7.5	ESTÉTICA DE MÍDIA MISTA .....	135
	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	141
	REFERÊNCIAS.....	146

## 1 INTRODUÇÃO

Tive o privilégio de crescer em um universo onde a magia do cinema não era somente entretenimento, mas o pano de fundo da minha infância.

Meu pai, eletricista chefe em produções cinematográficas, e minha mãe, figurinista, me ensinaram desde cedo que cada filme é um quebra-cabeça de detalhes — da iluminação que constrói atmosferas aos trajes que dão vida a personagens. Esse ambiente moldou minha percepção de que a arte não está exclusivamente no que é visto, mas em como é construído. Desde pequeno, meu pai me levava para ver os animadores trabalhando nos bastidores e isso me fascinava. Mesmo sem entender os mecanismos por trás das cenas, via algo mágico em como formas estáticas ganhavam movimento e em como objetos inertes se tornavam personagens. Participar desse processo, mesmo sendo somente uma criança curiosa, alimentou minha vontade de dar vida ao que parecia inanimado. Quando brincava com meus bonecos, sempre havia um roteiro prévio e, por várias vezes, meus pais contam que eu estava 'enquadrando' os personagens para poder desenrolar a história.

Um marco na minha infância foi assistir a *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988), no final dos anos 80, com meu pai em uma sessão de cinema. Mesmo não compreendendo a complexidade da trama, fui arrebatado pelo universo hipnótico da animação: as motos cortando labirintos urbanos da *Neo-Tokyo*, as luzes pulsantes e as cores neons que pareciam sair das telas. Aquela experiência visual foi um verdadeiro divisor de águas para mim. *Akira* era diferente das animações da Disney e dos desenhos da tv.

Iniciei minha carreira como editor de imagens, lidando com a montagem crua de histórias. Por necessidade, mergulhei no mundo da pós-produção, onde conheci o *After Effects* nos anos 2000 — ferramenta que se tornaria minha aliada e, posteriormente, minha paixão. Na época, os *motion graphics* era um território quase inexplorado no campo publicitário, e dominar o programa significava navegar às cegas. Não havia *YouTube*, fóruns ou tutoriais passo a passo; o que tínhamos era curiosidade, tentativa e erro, e uma dose generosa de imaginação.

Em uma de minhas primeiras experimentações com *motion graphics*, tentei imitar (com limitada eficácia, é claro) o efeito das luzes dinâmicas e da atmosfera *cyberpunk* do filme. Era minha maneira de dialogar e homenagear a estética que me havia marcado tão profundamente. Era um comercial de móveis, e o diretor aprovou a ideia de primeira. Infelizmente, não havia *YouTube*, e o comercial só está vivo em minha memória.

Aprendi a replicar efeitos que via em jogos e em filmes, mas sempre me perguntava: “Por que isso funciona?”. Enquanto meus amigos designers questionavam como elementos gráficos mínimos — círculos, linhas, tipografias — podiam carregar narrativas inteiras, meus colegas editores viam a animação como um processo árduo, cheio de camadas e *keyframes* (quadros-chave) que desencorajavam até os mais pacientes. Para mim, porém, havia beleza nessa complexidade. Cada animação era um desafio técnico e criativo, uma forma de unir a precisão da edição à poesia do movimento.

Naquela época (início dos anos 2000), criar *motion graphics* era um meio de se destacar dos demais profissionais. Não existiam respostas prontas; cada solução nascia de horas observando os efeitos de filmes ou de experimentações imagéticas aleatórias. Era um diálogo entre o analógico e o digital, entre a narrativa tradicional e a linguagem visual que ainda estava sendo inventada.

Hoje, pesquisar *motion graphics* é, para mim, uma maneira de resgatar essa essência pioneira e transformá-la em conhecimento acessível. Quero entender não apenas *como* as técnicas evoluíram, mas *por que* certas escolhas visuais ressoam emocionalmente, algo que meus colegas designers e editores, na época, não conseguiam relacionar. É também um tributo àquela época de escassez, que me obrigou a ser criativo com limites tecnológicos — e que hoje me motiva a explorar como a simplicidade e a intenção narrativa podem coexistir em um universo cada vez mais complexo e completo.

Minha trajetória, entre cabos de luz, agulhas de costura, *timelines* (linhas do tempo) de edição e *keyframes* (quadros-chave), me mostrou que *motion graphics* não é só sobre movimento, mas sobre dar alma ao invisível. Seja revivendo o vislumbre de *Akira* em uma animação abstrata ou transformando um círculo em um personagem, é essa busca — pela interseção entre técnica, história e emoção — que continua a me impulsionar, píxel a píxel, *frame-by-frame* (quadro a quadro). A gênese dos *motion graphics* inscreve-se em um diálogo histórico entre artes manuais e inovação tecnológica, configurando-se como expressão paradigmática da cultura visual pós-industrial. Os *motion graphics* e animação compartilham origens na manipulação de imagens em movimento, baseiam-se em princípios comuns de *timing* e fluidez, e utilizam o movimento como vetor de narrativa — seja ela literal, no caso da animação tradicional, ou simbólica, no caso dos *motion graphics*. Com o avanço das tecnologias digitais, as fronteiras entre essas práticas tornaram-se cada vez mais permeáveis, resultando em obras híbridas que fundem *storytelling*, design e performance visual.

## 2 A FUNCIONALIDADE NARRATIVA DOS OS *MOTIONS GRAPHICS*

Se os primórdios da animação — com sua produção quadro a quadro — remetem a uma relação quase artesanal com a imagem em movimento, a ascensão dos *motion graphics* está umbilicalmente ligada à convergência entre design gráfico e revoluções técnicas, como destacam Benjamin (2012) em sua análise sobre a reprodutibilidade técnica.

A técnica de reprodução, assim se pode formular de modo geral, destaca o reproduzido da esfera da tradição. Na medida em que multiplica a reprodução, coloca no lugar de sua ocorrência única sua ocorrência em massa. E, na medida em que permite à reprodução ir ao encontro daquele que a recebe em sua respectiva situação, atualiza o que é reproduzido. (BENJAMIN, 2012, p. 23)

Com isso, podemos situar a animação como o cerne de uma cultura gráfica em permanente metamorfose.

De algum modo, podemos afirmar que a animação é um dos elementos fulcrais daquilo que poderemos designar por cultura gráfica ou visual em que habitamos, recebendo influências das mais diversas formas de expressão com que convive e, reciprocamente, influenciando-as. Toda essa cultura (áudio)visual parece funcionar como perfeito contexto para uma aceitação e valorização da animação que aparenta não ter precedentes. (NOGUEIRA, 2010, p.61)

No entanto, a natureza híbrida dos *motion graphics* — que transitam entre arte, design, comunicação e tecnologia — coloca-os em uma posição ambígua no cenário acadêmico. Por um lado, são vistos como “artísticos demais” para o campo da comunicação, que tende a priorizar análises de conteúdo e efeitos midiáticos. Por outro, são considerados “narrativos demais” para o campo do design, que frequentemente se concentra em questões formais e funcionais. Essa dicotomia reflete uma dificuldade em enquadrar uma prática que, por sua própria essência, desafia categorizações rígidas e exige abordagens interdisciplinares. A predominância de publicações focadas no como fazer, em detrimento do porquê fazer, evidencia uma lacuna crítica no estudo dos *motion graphics*.

Plataformas como *YouTube*, *TikTok* e *Skillshare*, por exemplo, estão saturadas de tutoriais sobre “10 efeitos no *After Effects* para impressionar clientes”, mas quase não se encontram análises críticas sobre como as escolhas técnicas — como a velocidade de uma transição ou a paleta de cores — influenciam a percepção emocional do público. Essa lacuna não é inocente: quando um *motion designer* aprende a replicar um estilo “cinemático” sem questionar por que esse estilo é associado a “profissionalismo” ou “modernidade”, perpetua-se uma lógica que prioriza somente a técnica sobre a reflexão crítica.

O caso dos *motion graphics* expõe, em última instância, uma questão mais ampla: a necessidade da academia acompanhar as transformações culturais aceleradas pela tecnologia. Enquanto estudos sobre Netflix ou inteligência artificial ganham espaço, práticas “intermediárias” — porém ubíquas — ficam em um limbo teórico. Sequer há consenso sobre como nomeá-las: “arte digital”, “design em movimento”? Essa indefinição terminológica não é trivial; reflete a dificuldade em categorizar o que é, por natureza, mutante e multifacetado. A aparente negligência teórica em torno dos *motion graphics* não é intencional, mas sintomática de uma hierarquia cultural que ainda privilegia suportes tradicionais. No entanto, sua natureza inter midiática — síntese de design, cinema, animação e interatividade — os posiciona como condutores de inovação na práxis criativa.

A teoria contemporânea precisa contemplar as novas tecnologias audiovisuais e de computação, não apenas porque os novos meios levarão inevitavelmente à produção de novas formas de intertextualidade, mas também porque diversos teóricos já vêm postulando uma espécie de “correspondência” entre a própria teoria contemporânea e as novas tecnologias midiáticas e informáticas (STAM, 2003, p. 355).

Ao integrar sistemas de mídia (JENKINS, 2006) a processos cognitivos (como atenção seletiva e percepção de movimento), eles redefinem a relação entre produtor e espectador, transformando o espaço digital em um campo dialógico (BAKHTIN, 1981) onde narrativas são co-construídas.

Essa intermedialidade não unicamente desafia as fronteiras disciplinares, mas também abre caminho para uma reconfiguração criativa que ressignifica o papel do designer como mediador cultural. A trajetória das aberturas cinematográficas, por exemplo, configura-se como um relato expressivo da relação recíproca entre inovação tecnológica e expressão artística, com os *motion graphics* emergindo como promotores de transformações estéticas e narrativas ao longo do último século.

Desde as experimentações modernistas de Saul Bass nas décadas de 1950-60 até as complexidades digitais de Kyle Cooper nos anos 1990-2000, observa-se uma evolução que vai além da mera exibição de créditos para assumir o estatuto de micro-narrativas visuais, capazes de sintetizar identidade fílmica, atmosfera emocional e engajamento cognitivo.

Saul Bass (8 de maio de 1920 a 25 de abril de 1996) é um dos comunicadores visuais mais icônicos e influentes do século XX - possivelmente o designer gráfico mais famoso de todos os tempos - tendo rompido com a conformidade da década de 1950 para moldar a estética de gerações de designers e animadores com suas ousadas e animadas sequências de títulos de filmes e design gráfico (POPOVA, 2011)

Em obras como *O homem do braço de ouro* (Otto Preminger, 1955) e *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), Bass substituiu a tipografia passiva por animações minimalistas que funcionavam como pré-narrativas metafóricas: o braço retorcido em formas geométricas prenunciava o conflito interior do protagonista, enquanto as linhas quebradas em *Psicose* prenunciavam a fragmentação psíquica que compõe o enredo. Sua abordagem, solidifica nos princípios do design gráfico funcionalista — simplicidade, contraste, síntese —, estabeleceu um paradigma no qual a abertura tornou-se um ato comunicativo autônomo, mediador entre espectador e diegese. Nas décadas seguintes, a ascensão das tecnologias digitais possibilitou que artistas como Kyle Cooper redefinissem as potencialidades expressivas desse formato.

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

Em *Se7en – os sete crimes capitais* (David Fincher, 1995), a sequência dos créditos iniciais — composta por *motion graphics* que emulam a materialidade de um diário perturbado — não só ambienta o tom sombrio do filme, mas também codifica a psicopatologia do antagonista por meio de texturas granuladas, edição frenética, sons caóticos e tipografia errática.

Já em *Homem-Aranha* (Sam Raimi, 2002), a abstração de teias e ícones urbanos em 3D projeta uma identidade visual alinhada à mitologia do herói, demonstrando como os *motion graphics* podem operar como prolongamentos da direção de arte, integrando-se organicamente à narrativa.

A partir dos anos 2000, filmes como *Mais estranho que a ficção* (Marc Forster, 2006) e *Scott Pilgrim vs. o mundo* (Edgar Wright, 2010) intensificaram o escopo funcional dessas técnicas. Em *Mais estranho que a ficção* (2006), os *motion graphics* desempenham um papel essencial ao expressar visualmente a mente racional do protagonista e a confusa relação entre realidade e ficção que permeia a narrativa.

O protagonista, um homem obcecado por rotinas e números, vê seus hábitos perfeccionistas — como escovar os dentes ou contar passos — representados por elementos gráficos minimalistas que surgem em cena: relógios digitais, diagramas geométricos e marcadores precisos que evidenciam sua rigidez comportamental. Longe de se resumirem a elementos decorativos limitados, esses recursos funcionam como extensões de sua psique, revelando como ele enxerga a vida por meio de fórmulas, controle e uma lógica quase matemática.

Figura 1: Frames do filme: *Mais estranho que a ficção* (2006)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Em *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010), os *motion graphics* são parte vital da identidade visual do filme, misturando referências de quadrinhos, videogames retrô e cultura pop para criar um universo hiperdinâmico e autoirônico. A história, baseada nas *graphic novels* de Bryan Lee O'Malley, usa gráficos animados não exclusivamente como efeitos, mas como uma linguagem narrativa que reflete a perspectiva do protagonista, Scott Pilgrim, um jovem que enxerga a vida como um jogo cheio de desafios a serem superados.

Figura 2: *Frames do filme: Scott Pilgrim vs. o mundo (2010)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Paralelamente, produções como *O Reino* (Peter Berg, 2007) ilustram o uso de *motion graphics* como dispositivos de contextualização histórica e social, sobrepondo dados geopolíticos a imagens documentais para enraizar a ficção em um realismo crítico. Na sequência em questão, os créditos de abertura resumem quase um século das problemáticas relações geopolíticas entre Estados Unidos e Arábia Saudita — marcadas por tensões envolvendo petróleo, conflitos e divergências culturais — em menos de quatro minutos. Ao substituir um prólogo textual estático por uma experiência audiovisual imersiva, a obra demonstra como a combinação estratégica de infográficos, imagens de arquivo e elementos gráficos em movimento pode refinar a mera transmissão de informações, assumindo um papel instrucional e contextualizador. A abertura acelerada opera como um manual de relações internacionais, utilizando uma estética que mescla a urgência das notícias com a clareza didática de representações visuais. Cada *frame* (quadro) é calculado para intensificar a densidade informativa: dados históricos, mapas dinâmicos e recortes midiáticos se sobrepõem em ritmo frenético, simulando a própria natureza caótica dos eventos retratados.

Essa abordagem não só informa, mas também reproduz sensorialmente a complexidade das relações entre os países. Ao evitar a abordagem linear, os *motion graphics* aqui funcionam como um dispositivo mnemônico, onde a absorção de conteúdo se dá por camadas, incentivando o espectador a conectar pontos entre eventos históricos e sua representação no enredo ficcional. Este é um dos casos que ilustra como a linguagem dos *motion graphics*, quando estruturada com rigor narrativo, pode transformar conteúdos densos em experiências acessíveis sem sacrificar a profundidade do tema.

Pela sua brevidade característica e forma sintética. O design audiovisual torna-se um campo fértil para a experimentação ao mesmo tempo que atua como motor de renovação linguística audiovisual. (RÀFOLS E COLOMER, 2003, p. 9)

Mais do que um recurso estético, a sequência inicial de *O reino* revela o potencial da comunicação visual para atuar como mediadora entre contextos culturais díspares, traduzindo nuances geopolíticas em uma gramática universal de símbolos e movimento — um avanço crucial em uma era marcada pela sobrecarga informativa e pela demanda por sínteses claras.

Figura 3: Frames dos títulos do filme: *O reino* (2007)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Essa amplitude de funcionalidades revela uma transição paradigmática: as aberturas deixaram de ser meras introduções para se tornarem espaços liminares onde convergem cinema, design e cultura digital (MANOVICH, 2001).

A onipresença atual dos *motion graphics* — expandida para séries de tv. (*Stranger things*), jogos (*Cyberpunk 2077*) e mídias sociais (vinhetas do *TikTok*), por exemplo, — refletem não somente uma democratização tecnológica (via *softwares* como *After Effects*), mas também uma reconfiguração das relações de criação intelectual.

Se, por um lado, a acessibilidade permite que criadores independentes recriem estéticas antes restritas a estúdios, por outro, desafia hierarquias tradicionais, como aponta Jenkins (2006), ao borrar fronteiras entre produção profissional e cultura participativa (remixes, memes). Em síntese, os *motion graphics* despontam como um limiar semiótico entre funcionalidade e artisticidade, cujo estudo exige superar dicotomias reducionistas (técnica vs. arte, design vs. cinema). Ao admitir seu papel como agente de transformação cultural — capazes de ressignificar espaços digitais e renegociar relações de poder criativo —, esta pesquisa propõe um marco teórico que integra estudos de comunicação, design, teoria crítica e análise e categorização de mídia.

A evolução das aberturas cinematográficas, mediada pelos *motion graphics*, ilustra um diálogo contínuo entre forma e conteúdo, técnica e arte. Seu estudo além de validar seu papel como atores semióticos na construção de imaginários filmicos, também os posiciona como reflexos culturais, reveladores de tensões entre inovação tecnológica, expressão autoral e consumo midiático.

Este trabalho, ao traçar essa trajetória, prepara o terreno para investigações futuras sobre seu impacto em contextos emergentes — realidade virtual, inteligência artificial generativa —, nos quais os *motion graphics* prometem redefinir, mais uma vez, os limites entre arte, comunicação e tecnologia. A ascensão da revolução digital inaugurou um paradigma comunicacional, reconfigurando estruturalmente os modos de percepção e interação social. Nesse cenário de aceleração tecnológica, as produções audiovisuais não apenas passaram por transformações estruturais, mas reestruturaram suas dimensões narrativas, estéticas e técnicas.

A academia, como era de se esperar, nos últimos anos voltou seu olhar crítico para fenômenos como a ascensão das plataformas digitais interativas, a integração de sistemas de inteligência artificial aplicados à criação artística e a sofisticação de recursos visuais que desafiam as fronteiras entre o real e o simulado. No entanto, persistem lacunas significativas na compreensão teórica de fenômenos como os *motion graphics* — um domínio técnico-expressivo cuja complexidade operacional e impacto sociocultural ainda carecem de sistematização analítica robusta.

A pergunta que se impõe, portanto, não se limita a *como* essas ferramentas funcionam ao nível técnico, mas *de que modo* elas ressignificam as gramáticas da comunicação visual e redefinem as relações entre criador, tecnologia e espectador no atual contexto.

A universalidade dos *motion graphics* na cultura visual contemporânea manifesta-se de forma generalizada, atravessando esferas midiáticas e sociais. São identificáveis em vinhetas de abertura de séries televisivas, onde sintetizam identidades narrativas por meio de tipografia animada e sincronia audiovisual; em painéis digitais em interfaces urbanas (estações de metrô, pontos de ônibus, *outdoors*), atuando como dispositivos de comunicação pública que mesclam informação e persuasão estética; e até em conteúdos virais em plataformas de mensagens como *Whatsapp*, nos quais a brevidade dos memes é potencializada por loops animados e transições dinâmicas.

Essa permeabilidade em diferentes camadas da comunicação evidencia não restritamente sua versatilidade técnica, mas também seu papel central na reconfiguração das gramáticas visuais da era digital — um fenômeno que demanda análise crítica tanto de sua função pragmática quanto de seu impacto na cognição social. São como a poesia visual da era digital — dinâmicos, hipnóticos, quase vivos.

A tecnologia os im

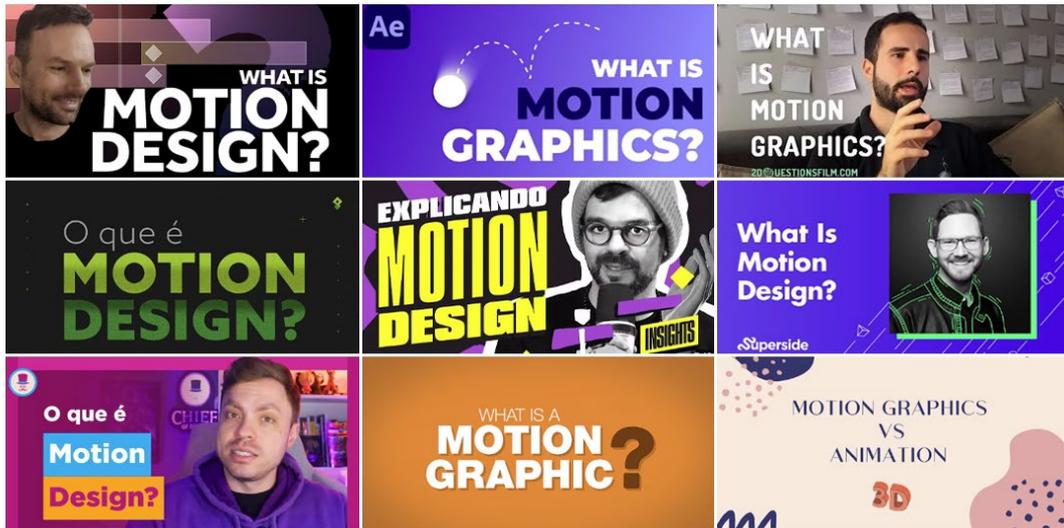
pulsionou a ser uma das linguagens mais poderosas do audiovisual contemporâneo. Mas se são tão onipresentes, por que ainda engatinhamos para decifrar sua gramática? Por que, mesmo mergulhados nessa imensidão imagética, ainda faltam teorias robustas para entendê-los? Eis o paradoxo: usamos os *motion graphics* para explicar desde buracos negros em canais de ciência, educação e entretenimento como o canal *Kurzgesagt – In a Nutshell*<sup>1</sup> até questões sociais, políticas e econômicas no canal *VOX*<sup>2</sup>, mas falhamos em explicar os próprios *motion graphics*.

---

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/@Kurzgesagt>

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/@Vox>

Figura 4: Capas de vídeos do *YouTube* sobre o que são *motion graphics* / *motion design*



Fonte: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Na esfera da comunicação visual contemporânea, *motion graphics* e *motion design* surgem como práticas complementares, mas com ênfases singulares. Os *motion graphics* concentram-se na função prática: animar elementos gráficos estáticos (textos, ícones, gráficos) para simplificar informações complexas, tornando-as visualmente acessíveis.

É uma ferramenta didática, prioritariamente técnica, que utiliza softwares como o *Adobe After Effects* para criar sequências dinâmicas em vídeos explicativos, infográficos animados ou créditos cinematográficos. Seu objetivo é claro: transformar dados abstratos em mensagens claras, aproveitando o movimento como recurso para engajar e facilitar a compreensão. Já o *motion design* melhora essa funcionalidade, assumindo o papel da forma expressiva. Aqui, o movimento é muito mais que um meio técnico, é uma linguagem narrativa que integra estética, emoção e significado.

Uma linguagem é um sistema semiótico ordenado de comunicação (que serve para transmitir a informação). Desta definição de linguagem como sistema a de comunicação decorre a propriedade da sua função social: a linguagem assegura a troca, a conversação e a acumulação da informação na colectividade que a utiliza. O que define a linguagem como sistema semiótico é a circunstância de ela ser constituída por signos. (LOTMAN, 1978, p.10)

Envolve direção de arte — como escolhas de cores, composição visual e sincronia com trilhas sonoras — para construir universos coerentes e imersivos. Projetos como aberturas de séries, animações de personagens ou interfaces interativas (*UI/UX*) exemplificam essa abordagem, onde o movimento articula não só informações, mas atmosferas, identidades e histórias. Enquanto o *motion graphics* opera como um tradutor visual, o *motion design* atua como um contador de histórias, combinando design, cinema e psicologia da percepção.

**Tabela 1 - Quadro Comparativo entre *Motion Graphics* e *Motion Design***

<b>Critério</b>	<b>Motion Graphics</b>	<b>Motion Design</b>
Função	Tornar informações visuais dinâmicas (vinhetas, gráficos animados, infográficos).	Construir experiências sensoriais completas (identidade de marca, abertura narrativa, emocionalidade).
Intenção	Traduzir conceitos visuais de forma funcional e rápida.	Integrar forma, emoção e narrativa em uma comunicação audiovisual imersiva.

Fonte: elaboração autoral, 2025.

A relação entre ambos pode ser entendida pela analogia forma vs. função: onde os *motion graphics* são a função — resolve problemas concretos de comunicação, como explicar um processo científico ou destacar dados em uma apresentação e o *motion design* é a forma — dá vida a conceitos abstratos, criando experiências sensoriais que envolvem o espectador em níveis emocionais e simbólicos.

Na tentativa de uma definição, sobressaem dois aspectos: do ponto de vista técnico, *motion graphics* poderia ser descrito, portanto, como uma aplicação mista de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital; e no plano conceitual, como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento. [...] pode-se dizer que o *motion graphics* possui um aspecto espacial ou pictórico que o aproxima do design gráfico, e um aspecto temporal ou progressivo que o aproxima do cinema e da animação. (VELHO, 2008, p. 18-37)

Portanto, talvez seja hora de olhar para essas formas em movimento não como meras ferramentas, mas como uma linguagem que reclama e merece sua própria ontologia — um sistema de significação autônomo, capaz de transformar a funcionalidade técnica para estabelecer-se como campo de criação e interpretação simbólica.

A definição real de *motion graphics* é ao mesmo tempo, extremamente simples e impossível de definir. Simplificando, os gráficos em movimento abrangem movimento, rotação ou dimensionamento de imagens, vídeo e texto ao longo do tempo na tela, geralmente acompanhados por uma trilha sonora (por exemplo, narração, música). Esta definição simples, contudo, descreve apenas o mecanismo, o processo físico real. É como definir um bolo descrevendo a receita. Na verdade, ele não transmite a escala e o escopo do que geralmente é considerado gráficos em movimento, nem diferencia claramente os gráficos em movimento de outras formas de mídia, como animação ou efeitos visuais. (CROOK; BEARE, 2016, p. 14)

Os *motion graphics* se evidenciam como uma linguagem híbrida da contemporaneidade, sintetizando design, cinema e tecnologia em uma expressão audiovisual dinâmica. Mais do que um recurso técnico, trata-se de um fenômeno cultural que evidencia a transição da comunicação de um regime estático para uma ecologia midiática dinâmica, na qual a narrativa se adapta à onipresença das telas e às lógicas da economia da atenção onde sua essência reside na capacidade de traduzir abstrações — dados, conceitos, emoções — em movimento, criando uma ponte sensorial entre informação e espectador.

Aprofundando a definição: trata-se de uma prática que transforma a animação tradicional ao incorporar elementos do design gráfico (tipografia, composição), princípios cinematográficos (ritmo, enquadramento) e inovações digitais (interatividade, realidade aumentada). Enquanto a animação clássica prioriza a representação de mundos ficcionais, os *motion graphics* operam como ferramentas de persuasão, seja para explicar a crise climática em um vídeo institucional, seja para vender um *smartphone*.

É muito comum haver dificuldade ao identificar se determinado vídeo é *motion graphics* ou animação. Ambos são diferentes, mas tem semelhanças especialmente na parte da lógica de projeto e execução. A principal diferença entre eles é que, enquanto a animação possui um personagem principal e uma narrativa que se desenvolve a partir dele, os *motion graphics* não tem personagem principal algum. (FRONZA, BLUM E LIMA, 2014, p.54-55)

Sua relevância social é incontestável. Na esfera pública, simplificam complexidades — uma animação em *motion graphics* sobre um tema econômico pode ser mais eficaz que um relatório escrito em uma infinidade de páginas. Na atual cultura do consumo, assistir uma série ou exibir a vinheta de uma marca ultrapassa a mera publicidade: são estratégias que convertem produtos em narrativas simbólicas, capazes de engajar através da construção de identidades coletivas. Até mesmo no âmbito educacional, essa lógica se infiltra, substituindo métodos tradicionais por recursos que transformam abstrações — como equações matemáticas — em representações visuais dinâmicas, assimiladas pelos alunos com naturalidade quase intuitiva.

Contudo, há um paradoxo acadêmico aqui. Embora os *motion graphics* permeiem todas as camadas da vida digital, ainda carecem de uma teoria unificada. Pouco se debate, por exemplo, como sua sintaxe visual (transições, sincronia áudio-imagem) ativa processos cognitivos específicos, ou como sua estética reforça noções de progresso e inovação.

É urgente investigá-los não de maneira exclusiva como ferramentas, mas como atores na construção de imaginários — algo que exige diálogo entre Semiótica, Psicologia da Percepção e Estudos de Mídia. Sugere-se, portanto, um olhar interdisciplinar.

Como propõem teóricos como Lev Manovich (2013), a comunicação na era digital demanda estruturas conceituais que integrem análise técnica e crítica cultural. No caso dos *motion graphics*, isso significa perguntar: que valores são naturalizados quando informações ganham movimento? Os *motion graphics* são mais que recursos estéticos: são agentes de significação em um mundo hiper conectado. Estudá-los é decifrar como o movimento — em sua cadência, direção e ritmo — se tornou a gramática invisível da persuasão no século XXI.

A dificuldade em estabelecer uma abordagem teórica consistente sobre os *motion graphics* está intrinsecamente ligada à sua condição híbrida, que desafia as categorias tradicionais do saber acadêmico.

A aliança ocasionalmente conturbada entre arte e tecnologia amadureceu: a marcha inexorável do mundo para uma cultura digital (ou computadorizada) inclui a arte em seus passos. A arte digital é um meio mecanizado cujo potencial parece ilimitado. (RUSH, 2009, p. 162)

Por ser uma prática que habita as intersecções entre design, cinema, arte digital e comunicação, ela escapa aos métodos analíticos convencionais. Machado (2008, p. 58) diz que “Na prática, é impossível delimitar com exatidão o campo abrangido por um meio de comunicação ou forma de cultura, pois as suas bordas são imprecisas e se confundem com outros campos”. Essa fluidez interdisciplinar, embora seja sua maior força criativa, torna-se um obstáculo epistemológico quando as instituições acadêmicas insistem em enquadrá-la em departamentos específicos, como se fosse possível dissociar a técnica do software (herança do Design) da narrativa visual (herança do Cinema) ou do impacto sociocultural (herança da Comunicação).

Podemos citar como exemplos mais recentes a produção de títulos de abertura como os da série *Game of thrones* (2011) e *Stranger things* (2016), onde tipografia, movimento e simbolismo narrativo se fundem. Para decifrar plenamente seu significado, seria necessário recorrer à teoria da cor (Design), à linguagem cinematográfica (Cinema) e aos estudos sobre culturas de fãs (Antropologia Digital).

A abertura de *Game of thrones* estabelece o tom épico da série, mergulhando os espectadores no continente fictício de Westeros, e também na vizinha Essos. Visualmente, é um mapa tridimensional em movimento, destacando vários locais importantes dos livros e da série representados por mecanismos intrincados que sugerem a interconexão entre reinos e famílias. A sequência também é uma ferramenta narrativa, adaptando-se a cada temporada para apresentar os locais e eventos relevantes, auxiliando os espectadores a acompanharem a complexa trama dinâmica e mutável.

Figura 5: Frames dos títulos da série: *Game of thrones* (2011)



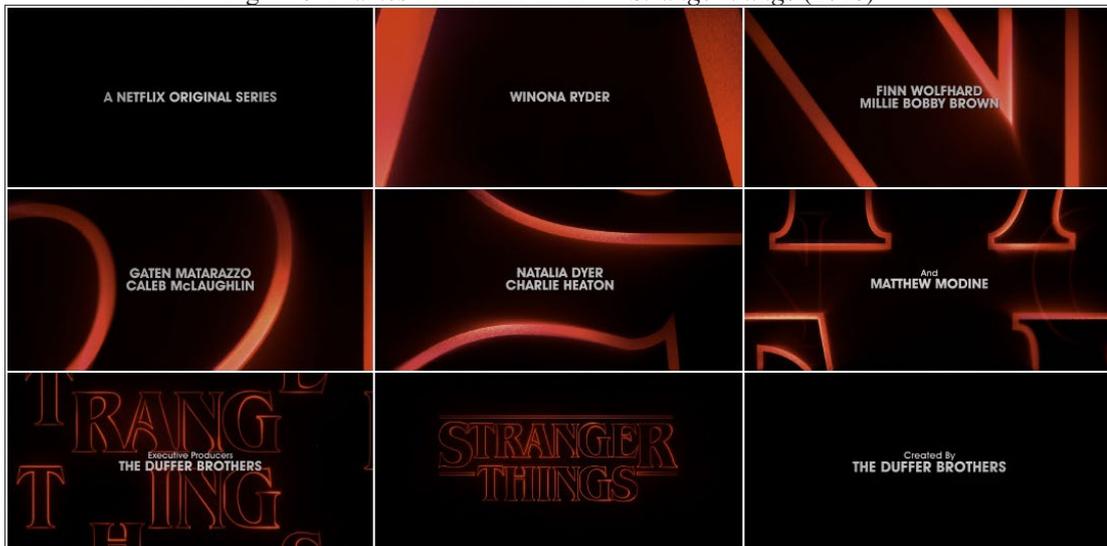
Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

*Stranger things* é uma série repleta de referências sutis e homenagens marcantes a alguns dos filmes mais amados da década de 1980. Aqui, os criadores Matt e Ross Duffer captam a essência de cineastas como Steven Spielberg, John Carpenter, David Cronenberg e John Hughes, entre outros, criando uma experiência que mistura nostalgia pura com algo que soa familiar e único para quem viveu nessa época.

A abertura da série também funciona como uma homenagem às capas de livros e sequências de título icônicas da época. Letras grandes e ocas flutuam no vazio, montando-se lentamente, com bordas vermelhas brilhantes que cortam a escuridão, enquanto créditos menores aparecem e desaparecem, utilizando a tipografia Benguiat, escolhida a dedo por suas associações profundas com os livros de bolso de Stephen King dos anos 1980.

A abertura de *Stranger things* não é meramente uma digna sucessora de uma tradição reverenciada de design de títulos. Ela é uma prova do poder da tipografia cinética e da enorme força da nostalgia, preparando o espectador para uma jornada que mistura o sobrenatural, o emocional e o retro, capturando a essência de uma era (anos 1980) e criando algo totalmente novo.

Figura 6: *Frames* dos títulos da série: *Stranger things* (2016)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Além disso, persiste um preconceito estrutural contra práticas associadas ao universo comercial. Por serem amplamente utilizados em publicidade, interfaces de aplicativos ou conteúdo para redes sociais, os *motion graphics* são frequentemente vistos como ferramentas de mercado, não como objetos dignos de crítica cultural. Essa visão ignora que a história da arte está repleta de exemplos nas quais o utilitário se tornou revolucionário — das gravuras medievais aos cartazes de propaganda soviética.

A relutância em estudar fenômenos midiáticos populares sob uma lente teórica reflete uma hierarquia intelectual anacrônica, que separa "alta cultura" de "cultura de massa", como se *TikTok*, *Instagram* e *Netflix* não fossem os novos palcos da experimentação estética global.

Uma das questões centrais sobre os *motion graphics* diz respeito à sua classificação enquanto campo de estudo. A pergunta "são do campo do design ou do campo do cinema?" revela, assim, uma armadilha binária.

Os *motion graphics* reverberam como um fenômeno profundamente enraizado na contemporaneidade, caracterizando-se como uma manifestação pós-disciplinar que renova as fronteiras tradicionais entre arte, design, tecnologia e comunicação. Essa complexidade intrínseca demanda a construção de arcabouços teóricos igualmente híbridos, capazes de articular perspectivas multidisciplinares e integrar contribuições provenientes de campos diversos, como a semiótica, a teoria da comunicação, os estudos visuais e a cultura digital.

Tais estruturas conceituais além de permitem a análise crítica das práticas criativas envolvidas na produção de *motion graphics*, também oferecem subsídios para compreender seu impacto sociocultural, sua função narrativa e sua capacidade de ressignificar linguagens e códigos visuais em contextos midiáticos cada vez mais dinâmicos e interconectados.

Portanto, o desafio não é criar mais teorias, mas reinventar como se faz teoria em um mundo onde a imagem não é mais representação, mas uma experiência interativa. Afinal, quando um usuário pausa, retrocede ou acelera um *motion graphic* no *YouTube*, ele redefine sua narrativa — um ato impossível no cinema clássico. São nessas nuances que residem as perguntas cruciais: como o controle do tempo pelo espectador altera a recepção da mensagem? Que novas subjetividades estão sendo moldadas por essa relação dinâmica com o movimento? Sem enfrentar tais questões, a teoria continuará correndo atrás de uma prática que já dita os ritmos do olhar na atualidade.

A incorporação de *motion graphics* no âmbito da comunicação visual emerge como um fenômeno complexo e multifacetado, cuja essência reside na síntese entre técnica e expressão simbólica.

Sob uma perspectiva teórica, esses recursos não se limitam a meros instrumentos estéticos, mas configuram-se como dispositivos semióticos capazes de articular códigos visuais em movimento, potencializando a transmissão de mensagens em contextos midiáticos diversificados (KRESS & VAN LEEUWEN, 2001). Seja em vídeos institucionais, campanhas publicitárias ou produções cinematográficas, sua aplicação alcança novos patamares a funcionalidade prática, assumindo um papel estruturante na construção de narrativas contemporâneas (MANOVICH, 2001).

Analiticamente, os *motion graphics* operam na intersecção entre design gráfico estático e animação, utilizando elementos como tipografia dinâmica, formas geométricas moduláveis e paletas românticas, estratégicas para engendrar uma gramática visual em fluxo.

Os *motion graphics* quase sempre contêm vídeo, filme, animação, fotografia, ilustração, tipografia e música. As linhas divisórias destas formas são difíceis de determinar, especialmente em obras multimídia, mas somos livres de dizer que um vídeo ou filme representando um objeto móvel, embora represente o objeto em movimento e o represente graficamente/visualmente, não é *motion graphics* a menos que esteja integrado com elementos de design como letras, formas ou linhas, ou seja, a menos que use elementos de design para comunicar uma mensagem. A animação por si só não é um *motion graphics*, mas se torna um quando combinada com um uso significativo de letras ou formas animadas sem um elemento narrativo específico. Portanto, é necessário determinar os parâmetros que definem os *motion graphics* por gênero (distintos de formas semelhantes de animação), explicam o papel dos gráficos em movimento interativos como uma nova mídia e os meios e a tecnologia de sua produção. (BABIC, PIBERNIK, MRVAC, 2008)

Essa abordagem contrasta com paradigmas tradicionais da animação, que frequentemente ancoram-se em personificações e tramas literárias (FURNISS, 1998). Em vez disso, os *motion graphics* privilegiam a economia de elementos, convertendo abstrações — como dados estatísticos ou conceitos intangíveis — em sequências visuais coesas, regidas por princípios de ritmo, sincronicidade e hierarquia informacional (WOOLMAN, 2004).

Do ponto de vista metodológico, sua criação envolve um processo dialético entre planejamento racional e experimentação criativa. Técnicas de *keyframing*<sup>3</sup>, composição digital e sincronização audiovisual não são empregadas puramente para garantir coerência técnica, mas para ativar respostas sensoriais e cognitivas no espectador (BETTETINI, 1984). Esse diálogo entre forma e função reflete uma tendência pós-moderna na comunicação, onde a hibridização de linguagens (visual, sonora, textual) reconfigura modos de percepção e engajamento (JENKINS, 2006). Fundamentalmente, os *motion graphics* representam um ato de mediação cultural, traduzindo complexidade em acessibilidade.”.

---

<sup>3</sup> *Keyframing* é um princípio técnico central na animação digital e tradicional, definido pela criação de quadros-chave (*keyframes*) que delimitam pontos críticos de transformação (como posição, escala, rotação ou opacidade) em uma sequência temporal. Entre esses quadros, softwares de animação geram automaticamente frames intermediários por meio de algoritmos de interpolação, simulando movimento fluido.

Ao dinamizar informações estáticas, eles facilitam a decodificação, mas ressignificam o papel do movimento na construção de sentido, posicionando-se como ferramentas críticas para a educação, o marketing e o ativismo digital na era da atenção fragmentada (HASSENZAHL, 2010). Essa dualidade — entre utilitarismo e arte — os consolida como um campo fértil para investigações futuras sobre iteração humano-tecnologia e a evolução da retórica visual.

Os *motion graphics* consolidam-se como uma expressão autônoma na esfera da arte e do design, transpondo sua condição inicial de recurso complementar. Ao sintetizar elementos gráficos, animação e dinâmicas de movimento, eles constituem uma linguagem visual independente, capaz de veicular significados complexos sem depender de estruturas narrativas convencionais (WOOLMAN, 2004). Contudo, sua ubiquidade nos ecossistemas midiáticos contemporâneos — desde interfaces de aplicativos até produções audiovisuais — revela uma dialética paradoxal: enquanto sua presença se naturaliza no cotidiano, sua materialidade técnica e simbólica permanece invisibilizada, refletindo a tensão entre a intimidade da experiência mediada e a distância crítica inerente ao regime tecnológico atual (BOLTER & GRUSIN, 1999).

Historicamente, os *motion graphics* emergiram como atores centrais na reconfiguração estética do pós-guerra, especialmente no cinema hollywoodiano. Durante os anos 1950 e 1960, sua aplicação em sequências de créditos — como os icônicos títulos de *O Homem do braço de ouro* (1955), *A volta ao mundo em 80 dias* (1956) e *Anatomia de um crime* (1959) dirigidos por Saul Bass — para além de marcar a identidade visual dos filmes, redefiniu a relação entre espectador e obra.

Essas produções, elaboradas manualmente (quadro-a-quadro), demandavam um artesanato meticuloso, elevando custos e tempo de execução. Esse processo, ainda que arcaico frente às tecnologias digitais, estabeleceu as bases para a valorização do movimento como elemento narrativo autoral, antecipando debates sobre a hibridização entre arte e funcionalidade (MANOVICH, 2001).

O avanço técnico dos *motion graphics*, contudo, não apagou seu paradoxo fundacional: mesmo integrados ao tecido da cultura visual — como nas animações fluídas de interfaces digitais ou nas aberturas de séries e filmes (*title sequences*, em inglês) contemporâneos —, eles operam em um limiar de percepção. Sua eficácia reside justamente na capacidade de seduzir sem se impor, articulando-se como uma presença fantasmagórica que estrutura experiências sem demandar consciência plena (CRARY, 1999).

Esse processo se alinha com a crítica de Flusser (1985) à "ditadura das imagens técnicas", nas quais a superficialidade aparente esconde camadas de codificação ideológica. Assim, os *motion graphics* desafiam categorizações binárias: são simultaneamente ferramentas de comunicação massiva e obras de arte efêmeras, mediadores entre o funcional e o poético.

Podemos observar, hoje, de que forma se processa a magicização da vida: as imagens técnicas, atualmente onipresentes, ilustram a inversão da função *imaginística e remagicizam* a vida. (FLUSSER, 1958, p. 8)

Pode-se afirmar que, enquanto os curtas de animação apresentam uma proximidade maior com a literatura e o cinema devido à sua estrutura narrativa e ao desenvolvimento de personagens. Os *motion graphics* se alinha mais às artes visuais, como a pintura, a ilustração e o design gráfico, por sua ênfase na composição estética e na comunicação visual direta. Sua história, desde os primórdios analógicos até a era algorítmica, não se revela unicamente uma trajetória tecnológica, mas um espelho das contradições da modernidade — entre autoria e anonimato, visibilidade e apagamento, engajamento e alienação.

A ruptura tecnológica iniciada na década de 1990, com a ascensão da computação gráfica e *softwares* de animação digital (como *Adobe After Effects* e *Cinema 4D*), reconfigurou radicalmente o ecossistema dos *motion graphics*. Essa transição de métodos analógicos para fluxos de trabalho digitais bem como otimizou processos — substituindo a manipulação quadro-a-quadro (*frame-by-frame*) por algoritmos de interpolação e renderização vetorial —, igualmente democratizou o acesso à criação visual dinâmica (BOLTER & GRUSIN, 1999). A partir desse momento, a disciplina, antes restrita a estúdios especializados com recursos técnicos e financeiros robustos, deslocou-se para um cenário de produção descentralizada, onde ferramentas intuitivas permitiram a designers independentes, artistas multimídia e até mesmo amadores experimentarem com linguagens antes elitizadas (MANOVICH, 2001) e restrita aos grandes estúdios.

Esse fenômeno, entretanto, não se reduz a uma mera questão de eficiência operacional. A digitalização dos *motion graphics* insere-se em um contexto mais amplo de remediação cultural (BOLTER & GRUSIN, 1999), no qual as possibilidades de reprodução e circulação técnica ganham novos sentidos na era dos *bits*.

(...) nenhum outro fator influenciou mais a emergência da nova arte de vanguarda que a tecnologia, que não só incendiou a imaginação dos artistas (com o dinamismo, o culto à máquina, a beleza da técnica, as atitudes construtivista e produtivista), como penetrou no coração mesmo da obra. A verdadeira invasão da tecnologia na fabricação do objeto arte e o que se poderia vagamente chamar de imaginação tecnológica podem ser melhor entendidos através de práticas artísticas como a colagem, a montagem, e a fotomontagem; e desembocam ainda na fotografia e no filme, formas de arte que podem não só ser reproduzidas, mas que são na verdade planejadas para a reprodutibilidade técnica. (HUYSSSEN, 1997, p.30)

Essa codificação da subjetividade artística gerou uma dualidade: se, por um lado, ampliou o espectro de vozes autorais, por outro, homogeneizou estéticas sob a égide de funcionalidades pré-programadas. Para Rancière (2012, p. 111-112) “o elemento comum é a ideia da reconfiguração de um mundo sensível comum a partir de um trabalho exercido sobre seus elementos de base, isto é, sobre a forma dos objetos da vida cotidiana”. A consequência imediata foi a disseminação disseminada de *motion graphics* em contextos antes impensáveis — de modelos (*templates*) para redes sociais a identidades visuais corporativas —, consolidando-os como gramática hegemônica da comunicação pós-digital (GERE, 2008).

Contudo, essa aparente democratização carrega contradições intrínsecas. A facilidade de produção, paradoxalmente, banalizou o movimento como recurso expressivo, levando a uma inflação de estímulos visuais que, em vez de engajar, contribui para a saturação sensorial do sujeito contemporâneo (CRARY, 1999).

Além disso, a acessibilidade técnica não eliminou hierarquias: estúdios de ponta continuam a dominar o campo mediante inovações, reeditando antigas assimetrias sob novas roupagens tecnológicas (BERRY, 2011).

Seu aprimoramento técnico-estético, impulsionado pelo avanço da digitalização, ultrapassam uma mera progressão formal. Ele se manifesta como um reflexo dinâmico das tensões estruturais que moldam o campo: de um lado, a democratização do acesso e da produção; de outro, a reafirmação de hierarquias e mecanismos de controle. Nesse jogo de forças, a expansão criativa não ocorre de forma autônoma, mas em constante negociação com dinâmicas de cooptação sistêmica que delimitam os horizontes do (im)possível.

Ao prometer a dissolução de barreiras técnicas — colocando ferramentas de alta complexidade visual ao alcance de produtoras independentes e coletivos periféricos —, essa revolução paradoxalmente institui novas fronteiras de exclusão. A acessibilidade dos *softwares* contrasta com a exigência de especialização especializada para dominar fluxos de trabalho cada vez mais fragmentados (desde modelagem 3D até integração em *pipelines* de pós-produção), recriando assimetrias que ecoam as dinâmicas de concentração de recursos típicas da indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1947).

Nesse cenário, a criatividade desliza entre a potência disruptiva e a normatização industrial. Se, por um lado, os *motion graphics* permitem construir universos visuais híbridos — borrando fronteiras entre cinema, animação e design gráfico —, por outro, sua difusão em aberturas de séries, vinhetas de streaming e identidades visuais de franquias os converte em instrumentos de padronização estética.

É bastante comum associarmos os *motion graphics* a uma época específica, como quando uma vinheta ou uma estética visual é identificada como típica de um determinado ano, devido à uniformização visual desse período. A demanda por linguagens imersivas, capazes de competir na economia da atenção globalizada, subordina a experimentação a protocolos de eficácia narrativa quantificável — um processo moldado pelas lógicas dos algoritmos e pela busca constante por desempenho mensurável.

Plataformas como *Netflix* e *Disney+*, ao modular catálogos e estratégias de curadoria com base em dados de consumo, não apenas distribuem conteúdos, mas retroalimentam ciclos de produção onde a originalidade é negociada em diálogo com padrões preditivos de engajamento.

Esse contexto exige uma reavaliação radical dos pilares teóricos que sustentam conceitos como autoria e agência criativa. A figura do autor — historicamente idealizada como entidade soberana na tradição cinematográfica — se dissolve em redes colaborativas complexas, onde artistas visuais, programadores e algoritmos de renderização coassinam obras marcadas pela multiplicidade de camadas técnicas.

A própria noção de originalidade é desestabilizada quando bancos de *assets*<sup>4</sup> digitais, bibliotecas de efeitos pré-renderizados e inteligências artificiais generativas tornam indistinta a linha entre criação e recomposição algorítmica.

---

<sup>4</sup> No contexto de design, mídia e produção, é comum traduzir *assets* como "recursos", referindo-se a elementos como imagens, sons, vídeos, gráficos, entre outros, utilizados em um projeto.

Não por acaso, teóricos como Manovich (2001) ressaltam que a cultura digital substitui a aura do singular pela lógica do modular, do remix e da personalização em massa — um paradigma que tensiona os alicerces epistemológicos da comunicação audiovisual.

Essa transformação não se limita a mudanças superficiais em como produzimos ou consumimos conteúdo, mas redefine profundamente as estruturas que sustentam a criação e a disseminação de narrativas visuais. O legado dos *motion graphics*, portanto, aprimora debates sobre inovação tecnológica ou mudanças estilísticas pontuais. Ele explicita a urgência de ressignificar categorias críticas à luz de três vetores interligados, que refletem as complexidades da produção cultural na era digital.

O primeiro vetor é a reconfiguração das cadeias produtivas, onde *softwares* e plataformas assumem um papel central, atuando como atores não humanos com agência estruturante. Ferramentas como *After Effects*, Cinema 4D e até mesmo inteligências artificiais generativas não são só instrumentos passivos nas mãos dos criadores; elas influenciam ativamente o processo criativo, oferecendo possibilidades e limitações que moldam o resultado. Por exemplo, a disponibilidade de *plugins* e modelos pré-configurados pode acelerar a produção, mas também tende a padronizar estéticas, reduzindo a diversidade visual em favor de soluções eficientes e comercialmente viáveis.

Essa dinâmica coloca em questão a noção tradicional de autoria, já que o designer não é mais o único agente decisório, mas parte de uma rede complexa que inclui algoritmos, interfaces e protocolos técnicos.

O segundo vetor é a crise da autoria romântica, substituída por modelos de coautoria expandida que desafiam hierarquias tradicionais entre criador e ferramenta. Na prática dos *motion graphics*, a ideia do artista como gênio solitário dá lugar a uma colaboração intrínseca entre humanos e máquinas. O designer não exclusivamente opera o *software*, além disso, negocia com ele, adaptando-se às suas lógicas internas e explorando suas potencialidades. Além disso, a cultura do remix e da apropriação, amplificada por plataformas como *YouTube* e *TikTok*, reforça a ideia de que a criação é um processo coletivo e interativo, no qual obras são constantemente reinterpretadas, re combinadas e redistribuídas. Essa dinâmica questiona noções clássicas de originalidade e propriedade intelectual, abrindo espaço para uma compreensão mais fluida e descentralizada da autoria.

O terceiro vetor é a emergência de uma estética algorítmica, na qual formas e narrativas são simultaneamente produtos de escolhas humanas e de parâmetros embutidos em sistemas computacionais.

Os *motion graphics* dependem de algoritmos para gerar transições, sincronizar áudio e vídeo, ou mesmo criar animações proceduralmente. Esses algoritmos não são neutros; eles carregam consigo visões de mundo e preferências estéticas que influenciam o resultado. Por exemplo, a tendência de suavizar movimentos ou privilegiar certas paletas de cores pode ser tanto uma escolha do designer quanto uma característica intrínseca do software utilizado.

Essa iteração entre humano e máquina cria uma estética híbrida, na qual a criatividade individual é mediada por sistemas técnicos que operam em escalas e velocidades muitas vezes inacessíveis à percepção humana.

Esses três vetores — reconfiguração das cadeias produtivas, crise da autoria romântica e emergência de uma estética algorítmica — não só delineiam os contornos dos *motion graphics* na contemporaneidade, mas também apontam para desafios mais amplos enfrentados pela teoria e prática da comunicação visual. Eles revelam a necessidade de repensar categorias como autoria, originalidade e estética em um contexto onde a tecnologia não é mais um simples suporte, mas um agente ativo no processo criativo.

Paralelamente, esses elementos abrem espaço para repensar a relação entre humanos e máquinas, arte e técnica, singularidade e modularidade. Nesse contexto, os *motion graphics* vão além de um simples fenômeno estético ou técnico, constituindo-se como um campo privilegiado para explorar as transformações culturais e epistemológicas impulsionadas pela digitalização. Ao estudá-los, não apenas compreendemos melhor sua natureza específica, mas também ganhamos percepções valiosas sobre o futuro da comunicação audiovisual em um mundo que será cada vez mais mediado por algoritmos e plataformas digitais.

Assim, o estudo dos *motion graphics* não se circunscreve ao campo do cinema ou do design, mas constitui um lugar de fala privilegiado para interrogar como a comunicação, em sua dimensão material e simbólica, reinventa-se sob o duplo influxo da aceleração tecnológica e das reestruturações do capitalismo cultural. Seu exame crítico além de guiar transformações no ecossistema midiático, demanda um reposicionamento teórico capaz de absorver a complexidade de um mundo onde a criação audiovisual será cada vez mais, um ato coletivo mediado por códigos e fluxos transnacionais de dados.

A investigação acadêmica dos *motion graphics* enquanto objeto de estudo revela-se um empreendimento complexo, situado na intersecção entre práxis artística, inovação tecnológica e crítica cultural.

O caráter híbrido dessa linguagem — que sintetiza design, animação e narrativa cinematográfica — desafia as categorias disciplinares tradicionais, exigindo quadros teóricos capazes de articular sua dimensão estética com suas implicações sociotécnicas.

Com isso, o pesquisador-artista contemporâneo vê-se assim dividido entre o imperativo criativo e a necessidade de negociar com sistemas tecnológicos cuja opacidade desafia noções românticas de autoria. A saturação imagética característica das sociedades hiper mediatizadas — fenômeno que Mirzoeff (1999) denomina virada visual — coloca em evidência um desafio fundamental: como instaurar significação original em um ambiente onde a reconfiguração incessante de signos, impulsionada tanto pela reciclagem de ícones quanto pela recomposição algorítmica de elementos digitais, consolida uma estética do remix como norma operativa? Esse cenário tensiona as fronteiras entre criação e reapropriação, desafiando noções tradicionais de autoria e autenticidade na cultura visual contemporânea.

Os *motion graphics*, presentes em diversos contextos, tornaram-se uma ferramenta de inovação e um vetor de padronização estilística. No entanto, é justamente nessa complexidade que reside seu potencial epistemológico. Ao integrar a criação de obras visuais à reflexão crítica, os *motion graphics* oferecem um laboratório privilegiado para repensar a comunicação como uma prática material. Na esfera da produção, eles funcionam como uma interface entre a intenção criativa e os constrangimentos tecnológicos, revelando como *softwares* e formatos de distribuição codificam visões de mundo. Na dimensão receptiva, sua capacidade de sintetizar informações complexas em narrativas visuais dinâmicas os torna dispositivos essenciais para engajar audiências em um cenário de atenção fragmentada. No plano ético-estético, desafiam a redefinir parâmetros de originalidade e autoria na era da reprodutibilidade algorítmica, onde bancos de modelos de animação e inteligências artificiais generativas reconfiguram o próprio estatuto da criação.

A superação desses desafios exige um diálogo transdisciplinar que conjugue teoria crítica, atmosfera estética e análise fílmica.

Assim compreendidos, os *motion graphics* transformam sua posição de recurso estilístico para emergir como um espaço privilegiado de observação das transformações na comunicação audiovisual — onde se entrecruzam a aceleração tecnológica, as reconfigurações da economia simbólica e a busca por novas formas de significação na era do excesso imagético. Seu estudo não unicamente fortalece práticas contemporâneas, mas demanda a construção de um arcabouço teórico capaz de dar conta da materialidade digital como agente ativo nos processos comunicacionais.

Sob o arcabouço teórico proposto, é possível situar os *motion graphics* como uma manifestação prática que se entrelaça com a teoria da comunicação visual e com as linguagens do design e do cinema, áreas essenciais para compreender seus mecanismos de eficácia comunicativa.

Na teoria da comunicação visual (DONDIS, 1997; BERGER, 1999), é analisado como componentes visuais — como forma, cor, composição e movimento — atuam como vetores semióticos capazes de codificar mensagens e modular a percepção do receptor. Esses princípios plásticos (equilíbrio, contraste, hierarquia) e comunicativos (sintaxe visual, narrativa simbólica) estruturam uma linguagem visual coerente, cuja compreensão depende de uma experiência sensorialmente imersiva e cognitivamente organizada. Os *motion graphics*, ao integrar temporalidade e dinâmica espacial, potencializam essa linguagem, transformando dados estáticos em fluxos narrativos que engajam o espectador em múltiplas camadas sensoriais.

Na esfera da comunicação visual e das teorias do design, fundamentos como a composição rítmica (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006) e a gramática das imagens em movimento (MANOVICH, 2001) oferecem bases para analisar como estímulos animados estruturam significados. Os princípios da síntese visual — como hierarquia, contraste e harmonia —, amplamente discutidos na teoria do design (LUPTON; PHILLIPS, 2014), explicam a capacidade das animações em integrar elementos dispersos em narrativas coesas. Técnicas como tempo (*timing*) rítmico, transições suaves e sincronia áudio-visual operam como estratégias estéticas e narrativas, alinhadas às convenções do cinema e da linguagem multimídia (BORDWELL; THOMPSON, 2014).

Essa articulação entre movimento e estrutura formal além de engajar o espectador, reforça a clareza e a persuasão da mensagem, situando os *motion graphics* como ferramentas eficazes na construção de discursos visuais contemporâneos.

A convergência dessas perspectivas permite aos *motion designers* aperfeiçoarem a mera estética, projetando obras que articulam intencionalidade plástica e funcionalidade comunicativa. Ao aplicar teorias da percepção e estratégias de hierarquização visual, criam-se estruturas dinâmicas que reduzem a carga cognitiva do espectador, ao mesmo passo que amplificam o impacto emocional e informativo. Assim, os *motion graphics* se constituem como uma ferramenta interdisciplinar, cuja eficácia reside na sinergia entre princípios visuais rigorosos e visões cognitivas.

Esse diálogo teórico valida sua relevância no campo da comunicação contemporânea e também estabelece parâmetros metodológicos para otimizar sua aplicação em contextos educacionais, publicitários e artísticos.

Para delimitar epistemologicamente os *motion graphics*, este estudo adota um arcabouço teórico fundamentado na convergência entre três campos interligados: o design gráfico, a animação e o cinema. Essa tríplice base mais do que definir sua essência técnica, revela sua função comunicativa multidimensional: sofisticar a animação de elementos gráficos para estruturar narrativas que sintetizam informação, estética e engajamento sensorial.

Como destacam Krasner (2008) e Woolman (2004), os *motion graphics* operam como sistemas semióticos dinâmicos, capazes de condensar complexidade informativa em fluxos visuais coesos, aplicáveis a contextos tão diversos.

A hibridização entre cinema, design e animação configura-se como um eixo estruturante para a compreensão da evolução dos *motion graphics*. A progressiva dissolução de fronteiras disciplinares, impulsionada pela revolução digital (MANOVICH, 2001), possibilitou o desenvolvimento de técnicas transversais que reconfiguram concepções tradicionais de autoria e produção.

Nesse contexto, os *motion graphics* consolidam-se como um campo intermediário, no qual a fusão de códigos cinematográficos (como enquadramento e ritmo narrativo), princípios do design (tipografia e composição) e técnicas de animação (*keyframes* e interpolação) resulta em uma gramática singular que também é funcional e artística.

Sua inserção no panorama das artes digitais exige uma problematização da dicotomia entre a arte convencional — representada por galerias e cinema autoral — e as práticas digitais, frequentemente associadas à publicidade e às mídias interativas. Os *motion graphics*, portanto, constituem um fenômeno liminar, situado na confluência entre comunicação funcional, inovação técnica e experimentação estética.

Sua análise demanda um olhar interdisciplinar, capaz de articular os estudos do design comunicacional, do cinema e da cultura digital. Ao propor essa abordagem, este trabalho busca evidenciar como os *motion graphics* operam na reconfiguração das fronteiras da arte contemporânea, desafiando categorizações rígidas e instaurando novas possibilidades expressivas.

A partir da problematização norteadora desta investigação científica — a compreensão dos *motion graphics* enquanto dispositivos narrativos que transcendem sua mera função estético-decorativa —, faz-se imperativo examinar dois eixos epistemológicos fundamentais: a evolução histórico-semiótica de sua linguagem visual e a configuração do ambiente estético contemporâneo que condiciona suas manifestações expressivas.

Por um lado, a trajetória diacrônica dos *motion graphics* evidencia como transformações técnico-estéticas e reconfigurações conceituais contribuíram para sua gradativa autonomização enquanto linguagem audiovisual híbrida e multifacetada. Por outro, o ecossistema estético no qual se inserem — caracterizado por revoluções digitais, espetacularização imagética e novas dinâmicas de produção e consumo cultural — influencia decisivamente seus modos de articulação expressiva e seus processos de recepção e interpretação. Ao articular dialeticamente essas duas dimensões analíticas — evolução histórica e contextualização estética —, esta pesquisa busca preencher uma lacuna crítico-teórica significativa: a insuficiência de análises narratológicas e semióticas que compreendam os *motion graphics* não apenas como artefatos técnicos ou manifestações artísticas isoladas, mas como práticas comunicacionais intrinsecamente interdisciplinares, inseridas em complexas dinâmicas socioculturais contemporâneas.

Desta forma, estruturamos esta etapa investigativa em dois momentos metodologicamente interconectados: (1) uma análise crítico-histórica da evolução da linguagem dos *motion graphics*; e (2) uma problematização teórica de seu ambiente estético contemporâneo, objetivando fundamentar a proposição de uma taxonomia estético-narrativa que será desenvolvida nas seções subsequentes.

Para operacionalizar esta abordagem, adotamos como procedimento metodológico principal a análise fílmica aplicada a sequências introdutórias cinematográficas e televisivas, complementada por um corpus bibliográfico interdisciplinar que integra contribuições teóricas dos estudos cinematográficos, do design gráfico, da comunicação visual e dos estudos de cultura digital. A perspectiva analítica aqui empregada busca interpretar, sob um viés crítico-reflexivo, os recursos visuais, sonoros e narrativos mobilizados nos *motion graphics*, articulando-os com seus respectivos contextos históricos, paradigmas estéticos e determinantes tecnológicos.

Como isso, podemos dividir a pesquisa em dois eixos:

## 1. A evolução da linguagem dos *motion graphics* e o legado estrutural de Saul Bass

A análise histórica dos *motion graphics* revela uma lacuna crítica nos estudos sobre sua transformação linguística, especialmente a partir da influência seminal de Saul Bass nos anos 1960. Enquanto pesquisas frequentemente reduzem suas contribuições à estética de aberturas cinematográficas, Bass estabeleceu uma gramática visual que sofisticou a colagem rítmica da época, introduzindo elementos como sincronia entre movimento e narrativa, integração de tipografia animada e uma abordagem quase coreográfica para a edição.

Essa base foi radicalmente ressignificada a partir dos anos 1990, quando a convergência tecnológica permitiu hibridizar técnicas antes isoladas: movimentos de câmera virtuais, edição não linear e design gráfico parametrizado. No entanto, essa evolução é raramente mapeada como um processo dialético contínuo entre inovação técnica e legado artístico, deixando em segundo plano como figuras como Bass pavimentaram a transição de uma linguagem experimental para um campo autônomo.

## 2. O ambiente estético dos *motion graphics*: entre a espetacularização técnica e a reinvenção artística.

As discussões contemporâneas sobre os *motion graphics* tendem a privilegiar dimensões técnicas — *softwares*, renderização, *pipelines* de produção —, obscurecendo a análise crítica de seu ecossistema estético. Essa ênfase, porém, ignora que sua própria lógica de espetacularidade (como efeitos de hiper-realidade, transições imersivas ou sincronismo audiovisual) é inseparável das revoluções tecnológicas que a sustentam.

A análise dos *motion graphics* como objeto de estudo revela, nesse percurso, duas vertentes críticas que estruturam esta tese e evidenciam lacunas epistemológicas a serem superadas para uma integração plena entre design, cinema e comunicação: a transformação da linguagem dos *motion graphics* ao longo de sua história e as condições estéticas que moldam sua produção e recepção na cultura digital contemporânea.

O paradoxo reside no fato de que, enquanto a indústria exalta a precisão técnica como objetivo final, a linguagem dos *motion graphics* está reconfigurando de maneira radical as noções de espaço, tempo e materialidade na visualidade digital. Para superar a falsa dicotomia entre técnica e arte, é urgente investigar como esses elementos configuram além de ferramentas, mas um ambiente estético próprio, onde a tecnologia opera simultaneamente como meio, mensagem e contexto cultural.

### 3 A DISTINÇÃO ENTRE *CGI*, EFEITOS VISUAIS, ANIMAÇÃO E *MOTION GRAPHICS*: UMA BREVE ANÁLISE PRELIMINAR

A distinção entre animação, *motion graphics*, efeitos visuais e *CGI* é essencial para a categorização teórica e para a prática profissional na produção audiovisual. Compreender suas particularidades e inter-relações permite aos profissionais explorar novas possibilidades criativas e técnicas, ampliando o potencial narrativo e estético de suas obras.

No âmbito da comunicação visual e da produção de conteúdo digital, é fundamental compreender as nuances terminológicas e práticas que diferenciam conceitos como imagens geradas por computador (*CGI*), efeitos visuais (*Visual Effects* ou, simplesmente, *VFX*), animação e *motion graphics*. Este texto visa elucidar tais distinções, oferecendo uma visão geral desses termos e suas aplicações no campo da produção audiovisual.

*CGI*: O termo *CGI*, acrônimo para *Computer Generated Imagery* (Imagens Geradas por Computador), refere-se à criação de elementos visuais integralmente produzidos por meio de softwares computacionais. Trata-se de um conceito amplo que abrange as demais categorias discutidas neste estudo. A *CGI* é utilizada em diversas aplicações, desde a produção de filmes até a criação de conteúdos publicitários, sendo um pilar fundamental da indústria audiovisual contemporânea.

Efeitos Visuais (*VFX*): Os efeitos visuais (*VFX*) consistem na combinação de imagens reais, capturadas em *live-action*<sup>5</sup>, com elementos gerados por computador. Esse processo, conhecido como composição (*compositing*), envolve a fusão harmoniosa de diferentes camadas visuais para criar uma narrativa coesa. Técnicas como a utilização de telas verdes (*green screen*) e a remoção digital desse fundo (*keying*) são frequentemente empregadas para isolar objetos ou personagens e inseri-los em ambientes virtuais.

Outro aspecto crucial dos *VFX* é o rastreamento de movimento (*motion tracking*), que permite replicar os movimentos de uma câmera real em um ambiente virtual, facilitando a integração de elementos digitais. *Softwares* como o *Adobe After Effects* e *Nuke* são amplamente utilizados para essa finalidade, sendo considerados ferramentas essenciais para profissionais da área.

---

<sup>5</sup> *Live-action* refere-se a produções audiovisuais que utilizam atores reais, cenários físicos e elementos concretos capturados por meio de equipamentos fotográficos ou cinematográficos, em contraste com animações ou ambientes inteiramente digitais. Essa abordagem prioriza a representação de ações e ambientes tangíveis, explorando a interação entre luz, movimento orgânico e expressões humanas para construir narrativas.

Animação: Em sentido amplo, refere-se à técnica de dar movimento a elementos estáticos. Contudo, como forma de expressão artística, a animação está intrinsecamente ligada à narrativa cinematográfica, empregando técnicas de *storytelling*, composição visual, movimentos de câmera e direção de arte para construir histórias coesas. Animadores devem possuir conhecimentos específicos, como *keyframing*, *rigging* (criação de estruturas de controle para personagens) e cinemática, além de compreender princípios como *timing* e fluidez de movimento. Embora os *motion graphics* seja uma subcategoria da animação, sua ênfase está na comunicação visual e não necessariamente na construção de narrativas complexas.

*Motion graphics*: Os *motion graphics*, é uma extensão do design gráfico tradicional, caracterizado pela animação de elementos visuais como formas abstratas, textos e ícones. Diferente da animação convencional, ele não está necessariamente vinculado à narrativa cinematográfica, mas sim à comunicação visual de informações, como em infográficos animados ou vinhetas publicitárias. Essa prática, também denominada *motion design*, enfatiza aspectos como velocidade, curvas de movimento e interpolação de *keyframes* (quadros-chave), que definem a transição suave entre pontos de animação.

Cada um desses conceitos desempenha um papel único na criação de conteúdos visuais, contribuindo para a diversidade e a inovação no campo da comunicação. Essa compreensão aprofundada facilita a escolha das ferramentas e metodologias mais adequadas para cada projeto, seja ele uma vinheta publicitária, uma sequência de abertura para uma série ou uma animação explicativa.

Além disso, ao reconhecer as nuances entre diferentes abordagens, os criadores podem evitar a padronização excessiva e buscar soluções que equilibrem inovação e clareza comunicativa. Por exemplo, enquanto os *motion graphics* podem ser ideais para transmitir informações complexas de forma dinâmica e visualmente atraente, outras técnicas, como a animação tradicional ou o *live-action*, podem ser mais eficazes em contextos que demandam maior emotividade ou realismo.

No âmbito profissional, essa distinção também impacta a colaboração entre equipes multidisciplinares. Designers, animadores, roteiristas e diretores podem alinhar suas visões e expectativas de forma mais eficiente quando compartilham um entendimento claro das especificidades de cada conceito e de como eles se complementam. Isso não além de agilizar o processo de produção, enriquece o resultado, permitindo que as obras audiovisuais alcancem seu potencial máximo tanto em termos estéticos quanto narrativos. Portanto, a reflexão crítica sobre esses conceitos e suas aplicações práticas não é meramente um exercício teórico, mas uma ferramenta indispensável para profissionais que desejam se destacar em um mercado cada vez mais competitivo e dinâmico.

Ao dominar essas distinções, os criadores podem expandir seu repertório, experimentar novas linguagens e, assim, contribuir para a evolução constante do campo audiovisual.

#### 4 DEFININDO OS *MOTION GRAPHICS*

A animação é uma das primeiras coisas à qual somos expostos na nossa infância. Dificilmente uma criança não se encanta com desenhos animados ou filmes de animação. Além disso, temos toda uma dimensão imagética que se apresenta aos nossos olhos como comerciais, historinhas musicadas e jogos, por exemplo; é bastante ampla a utilização da animação permeando a nossa realidade. Na história da ascendência das imagens podemos dizer que a visão de mundo do homem primitivo o levou para as pinturas rupestres, evoluindo para os quadros, fotografia, e, por fim, em imagens em movimento.

A opção pela manutenção do termo *motion graphics* em língua estrangeira nesta pesquisa não se restringe a uma escolha estética, mas justifica-se pela necessidade de alinhamento terminológico com a literatura especializada e as práticas consolidadas no campo da produção audiovisual. Tal decisão visa assegurar precisão conceitual e adesão às convenções internacionais que permeiam o domínio técnico e criativo dessa mídia, facilitando diálogos transdisciplinares e a compreensão do objeto de estudo em sua dimensão global.

Inserir os *motion graphics* no campo teórico-acadêmico, em contraste com sua tradição pragmática no mercado criativo, representa um desafio epistemológico que começa na própria ambiguidade terminológica. Embora as traduções literais “design de movimento” (para *motion design*) e “gráficos em movimento” (para *motion graphics*) sejam semanticamente válidas, ambas carecem de precisão histórica e contextual no cenário cultural e histórico onde são utilizadas.

Machado (2001, p. 48) propõe o termo “videografismo” para designar recursos visuais televisivos que englobam vinhetas, *letterings* e identidades animadas, mas sua análise ultrapassa o meio específico da TV. O autor destaca que, com o avanço das tecnologias digitais, a imagem eletrônica rompeu fronteiras midiáticas, dissolvendo especificidades técnicas e promovendo uma convergência de linguagens. Nesse contexto, a televisão emerge como um “local de convergência de todos os novos saberes” e sensibilidades do final do século XX, simbolizando a integração entre arte, tecnologia e cultura.

No entanto, embora o conceito de videografismo tenha sido útil para descrever a estética televisiva de sua época, revela-se limitado diante da transversalidade contemporânea do audiovisual. A expansão da imagem eletrônica para além da TV — abarcando cinema, publicidade, arte digital e plataformas interativas — exige uma

terminologia mais abrangente. Machado (2001), ao mesmo tempo que emprega o termo para recursos televisivos, antevê essa dinâmica ao apontar a invasão da imagem eletrônica em “todos os setores da produção audiovisual”. Essa contradição expõe a tensão entre a origem histórica do conceito e seu potencial para descrever fenômenos tecnoculturais em constante mutação, marcados pela desmaterialização da imagem e pela hibridização de suportes. Assim, o videografismo funciona como um ponto de partida para discutir não somente a estética televisiva, mas a reconfiguração epistemológica da imagem na era digital — um debate que permanece urgente, mesmo que o termo precise ser ressignificado para abranger a complexidade do ecossistema audiovisual atual.

Essas transformações exigem que o estudo acadêmico dos *motion graphics* supere definições restritas a um meio específico (como a TV) e abrace sua natureza plural. Se Machado (2001) via no videografismo um “espaço fértil de intervenção”, hoje é urgente reconhecer o *motion design* como campo transdisciplinar, onde arte, tecnologia e comunicação se entrelaçam — não mais confinado a um suporte, mas expandido em redes de criação e significação fluidas.

Para deslindar sua ontologia, é imperativo retornar à gênese do termo. A expressão *motion graphics* emerge como neologismo institucional na década de 1960, vinculada à empresa *Motion Graphics Inc.*, fundada por John Whitney, pioneiro na aplicação de algoritmos computacionais para geração de imagens em movimento (NOAKE, 1988, p. 15; KRASNER, 2008, p. 19, YOUNGBLOOD, 1973, p. 208). Whitney, ao transpor técnicas da animação tradicional para o domínio digital, estabeleceu as bases tecno-criativas que redefiniram a produção visual, dissociando-a dos paradigmas manuais do *cel-animation*<sup>6</sup> ou do *stop-motion* (NOGUEIRA, 2010, p. 73; WELLS e MOORE, 2016, p. 221). Tal ruptura histórica justifica a necessidade de distinção conceitual: se todo *motion graphics* é animação, nem toda animação se qualifica como *motion graphics*. Para Velho (2008),

*Motion graphics* poderia ser descrito, portanto, como uma aplicação mista de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital; e no campo conceitual, como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento (VELHO, 2008, p.18).

A polissemia do termo "animação" no léxico profissional — que abarca desde técnicas bidimensionais até modelagem 3D ou experimentações materiais — demanda, no

---

<sup>6</sup> *Cel-Animation* (ou animação tradicional em celulóide) é uma técnica de animação bidimensional que utiliza folhas transparentes de acetato (cels) sobrepostas a fundos estáticos, permitindo a criação de movimento quadro a quadro mediante desenhos manuais.

âmbito acadêmico, uma delimitação categorial rigorosa. Como apontam Betancourt (2013) e Woolman (2004), sua essência reside na hibridização entre design gráfico estático e temporalidade cinematográfica, produzindo signos em fluxo que operam na intersecção da informação e da persuasão visual. Nas animações em *motion graphics*, a composição gráfica e a aplicação dos princípios de design frequentemente assumem maior importância do que a complexidade dos movimentos.

A animação, enquanto constructo teórico, configura-se como um conceito abrangente que se estende por diferentes fronteiras midiáticas, englobando desde produções cinematográficas tradicionais (como shows infantis e longas-metragens animados) até manifestações contemporâneas de mídia interativa (videogames, interfaces digitais) e conteúdos utilitários (vídeos explicativos, *titles sequences*<sup>7</sup>).

Schlittler (2015) afirma que a distinção entre animação e *motion graphics* é fluida, pois ambos compartilham princípios técnicos, mas diferem em função e propósito. Essa heterogeneidade semântica, porém, revela uma tensão epistemológica: se, por um lado, o termo opera como categoria guarda-chuva — nas palavras de Manovich (2001, p. 180), "um meta-gênero da cultura visual digital" —, por outro, sua aplicação indiscriminada obscurece as especificidades técnicas, estéticas e funcionais de subgêneros como os *motion graphics*. Tal polissemia estrutural, como aponta Wells (1998, p. 12), origina-se da própria evolução histórica da animação, que assimilou inovações tecnológicas — do *flipbook*<sup>8</sup> ao algoritmo generativo — sem abandonar seu núcleo definidor: a simulação de movimento através da sequencialização de quadros.

Contudo, essa definição minimalista, ainda que útil para demarcar o campo em relação a outras formas estáticas de representação, não resolve o impasse taxonômico. Afinal, como destacado anteriormente, sob o guarda-chuva da "animação" coexistem modalidades tão díspares quanto a animação *stop-motion*<sup>9</sup> (artesanal, baseada em materialidade física) e os *motion graphics* (digital, fundamentado em design gráfico

---

<sup>7</sup> *Title Sequences* referem-se à sequência introdutória de obras audiovisuais (filmes, séries, vídeos) que apresenta títulos, créditos iniciais e elementos gráficos ou narrativos, estabelecendo o tom visual, atmosférico e temático da produção. Mais do que uma exigência legal ou informativa, constitui um dispositivo estético-narrativo que sintetiza a identidade da obra, muitas vezes operando como microfilme autônomo.

<sup>8</sup> *Flipbook* é um método analógico de animação que consiste em uma sequência de imagens desenhadas ou impressas em páginas consecutivas de um caderno, organizadas de modo a simular movimento quando folheadas rapidamente. Por meio da persistência retiniana — fenômeno óptico no qual o cérebro retém uma imagem por frações de segundo após seu desaparecimento —, a técnica cria a ilusão de continuidade dinâmica, antecessora direta dos princípios cinematográficos.

<sup>9</sup> *Stop-motion* é uma técnica de animação que consiste na captura fotográfica sequencial de objetos físicos manipulados manualmente entre cada frame, criando a ilusão de movimento autônomo.

dinâmico).

A simplificação terminológica, portanto, limitadamente desconsidera essas nuances, mas também apaga diferenças operacionais e epistemológicas essenciais para a prática profissional e a pesquisa acadêmica. Adotar simplesmente “animação” como hiperônimo nesta pesquisa geraria ruídos hermenêuticos, pois obliteraria as especificidades técnicas (síntese digital), estéticas (integração tipográfica/iconográfica) e funcionais (comunicação não narrativa) que singularizam os *motion graphics* enquanto linguagem autônoma.

Animar, e as palavras relacionadas, animação, animado e animador derivam todas do verbo latino, *animare*, que significa 'dar vida a', e dentro do contexto do filme de animação, isso significa em grande parte a criação artificial da ilusão de movimento em linhas e formas inanimadas. (WELLS, 1998, p. 10)

Tal polissemia estrutural, como aponta Wells (1998, p. 12), origina-se da própria evolução histórica da animação, que assimilou inovações tecnológicas — do *flipbook* ao algoritmo generativo — sem abandonar seu núcleo definidor: a simulação de movimento através da sequencialização de quadros. Afinal, como destacado anteriormente, sob o guarda-chuva da animação coexistem modalidades tão díspares quanto a animação *stop-motion* (artesanal, baseada em materialidade física) e os *motion graphics* (digital, fundamentado em design gráfico dinâmico).

Neste contexto, a adoção acrítica do termo em pesquisas acadêmicas — sem a devida qualificação — gera um problema de granularidade analítica. Para McLuhan (1964), a classificação é um ato epistemológico fundante: categorizar não é meramente nomear, mas estabelecer relações hierárquicas e critérios de diferenciação. Seguindo essa premissa, propõe-se aqui uma abordagem estratificada, na qual os *motion graphics* derivam como uma subclasse da animação, caracterizada por três eixos distintivos.

Em primeiro lugar, sua gênese digital, marcada pela dependência de softwares de composição como *After Effects* e *Cinema 4D*, que permitem a manipulação de vetores, tipografia e elementos gráficos de maneira dinâmica e precisa. Essa base tecnológica define sua produção e amplia suas possibilidades expressivas, permitindo a criação de animações complexas e altamente estilizadas. Em segundo lugar, os *motion graphics* são definidos por sua finalidade comunicacional, com ênfase na transmissão concisa de informações, na construção de identidade de marca ou no reforço retórico de mensagens, em contraste com narrativas linearizadas típicas de outras formas de animação. Essa característica os torna ferramentas poderosas em contextos publicitários, educativos e informativos, onde a

clareza e o impacto visual são essenciais. Por fim, sua estética híbrida, que converge princípios do design gráfico — como hierarquia visual e legibilidade — com recursos cinematográficos, como o uso do tempo, ritmo e transições, cria uma linguagem visual única.

Uma das principais consequências desses desenvolvimentos é a elevação da animação como um termo central de descrição para muitos aspectos das empreitadas criativas de produção de imagens. Isso se dá principalmente pelas formas como o artifício intrínseco e o ilusionismo da animação tradicional aparentemente estão embutidos dentro, ou ecoam diretamente, a simulação e a sinestesia que caracterizam agora a produção cinematográfica contemporânea. Isso, por sua vez, tornou, em alguns sentidos, o termo "animação" redundante - um mero agrupamento que aborda todas as práticas manipuladas de imagens em movimento. (WELLS, 2008, p. 7)

Para melhor visualizar as aproximações conceituais e técnicas entre *motion graphics* e animação tradicional, elaboramos o quadro comparativo a seguir. Nele, evidenciamos como ambas as práticas compartilham origens, princípios de movimento e estratégias narrativas, embora se diferenciem nos objetivos e nas abordagens estéticas contemporâneas.

**Tabela 02 - Aproximações técnico-narrativas entre *motion graphics* e animação**

Aspecto	Animação Tradicional	Motion Graphics
<b>Origem</b>	Manipulação quadro a quadro para criar ilusão de vida em personagens e cenários.	Manipulação quadro a quadro de elementos gráficos (textos, formas, ícones) para criar movimento visual dinâmico.
<b>Princípios Técnicos</b>	Baseia-se em princípios clássicos da animação: antecipação, esmagar e esticar, temporização e ritmo.	Utiliza os mesmos princípios para dar fluidez e expressividade a elementos gráficos abstratos.
<b>Narrativa</b>	Construção de narrativas lineares com desenvolvimento de personagens, conflitos e desfechos.	Construção de narrativas conceituais, emocionais ou instrutivas, sem necessariamente haver personagens ou história linear.
<b>Objetivo</b>	Contar histórias complexas, desenvolver mundos ficcionais.	Traduzir conceitos, dados ou atmosferas em movimentos visuais simbólicos e informativos.
<b>Hibridização Contemporânea</b>	Incorpora técnicas de <i>motion graphics</i> para enriquecer visualmente cenas ou créditos.	Integra recursos da animação tradicional (como modelagem 3D, movimentos de câmera) para sofisticar a expressividade gráfica.

Fonte: elaboração autoral, 2025.

Essa fusão entre design e cinema não se restringe a ampliar o repertório estético dos *motion graphic*, mas também os posiciona como uma forma de expressão capaz de dialogar com múltiplas disciplinas e contextos culturais. Ao restringir o escopo terminológico, não se nega a ubiquidade da animação como fenômeno cultural, mas reconhece-se, seguindo Chartier (1998), que a precisão conceitual é a pré-condição para o avanço do conhecimento em Ciências da Comunicação.

#### 4.1 A GRAMÁTICA VISUAL DOS *MOTION GRAPHICS*

Equiparar os *motion graphics* à animação sem qualificativos constitui um reducionismo categorial que compromete não só a precisão terminológica, como também a própria capacidade de análise crítica no campo da Comunicação.

O termo animação é usado para descrever o processo de sequenciamento de desenhos, obras de arte geradas por computador ou fotografias de modelos para criar a ilusão de uma imagem em movimento. (TAYLOR, 2010, p. 143)

Como alerta Harrell (2019, p. 34), a vagueza conceitual gera ruídos interpretativos, especialmente quando dois termos — ainda que tangenciais em sua materialidade — divergem em ontologia, função e gramática visual. Enquanto a animação, em sua acepção ampla, prioriza a construção de universos narrativos (sejam lúdicos, dramáticos ou experimentais), os *motion graphics* operam como sistemas semióticos de síntese informativa, onde a estética está subordinada à eficácia comunicacional. Essa distinção não é meramente retórica, mas radica em três pilares analíticos fundamentais, que delineiam as especificidades dos *motion graphics* em relação à animação tradicional.

O primeiro pilar é a ontologia técnica e processual. Enquanto a animação tradicional — seja 2D, 3D ou *stop-motion* — deriva de uma lógica artesanal, baseada no sequenciamento manual de quadros ou na modelagem física de personagens, os *motion graphics* são gerados de uma matriz digital-informacional, dependente de softwares de composição como *After Effects* e Cinema 4D.

Essas ferramentas permitem manipular camadas vetoriais, tipografia dinâmica e sincronização audiovisual de maneira precisa e fluida. Essa divergência tecnológica reflete-se diretamente no processo de produção: enquanto animadores enfatizam frequentemente

o uso de *storyboards*<sup>10</sup> e arcos narrativos para construir histórias, *motion designers* partem de *styleframes*<sup>11</sup> (quadros de estilo) e diretrizes de identidade visual, priorizando a construção de uma estética coesa e funcional (WOOLMAN, 2004, p. 63). Essa diferença não só define os métodos de trabalho, mas também influencia os resultados, com os *motion graphics* tendendo a uma abordagem mais modular e flexível.

O segundo pilar é a finalidade funcional. A animação, em sua tradição histórica, está intrinsecamente ligada à representação de mundos ficcionais — dos estúdios Disney aos animes japoneses —, com seu propósito central sendo a imersão emocional ou a crítica social. Já os *motion graphics*, como defende Krasner (2008, p. 27), são ferramentas de mediação cognitiva, projetados para simplificar complexidades, reforçar identidades de marca ou instruir proceduralmente. Eles são amplamente utilizados em infográficos animados, vinhetas corporativas e tutoriais interativos, onde a clareza e a velocidade de assimilação da mensagem são prioritárias. Sua eficácia não se mede pela profundidade narrativa, mas pela capacidade de transmitir informações de forma rápida e impactante, adaptando-se a contextos onde a comunicação visual precisa ser direta e eficiente.

O terceiro pilar é a estrutura semiótica. A animação narrativa utiliza códigos cinematográficos convencionais — como enquadramentos, diálogos e timing dramático — para construir linearidade e desenvolver histórias coesas. Os *motion graphics*, por outro lado, adotam uma semiótica fragmentária e não linear, combinando ícones, gráficos e tipografia em fluxos rítmicos que privilegiam a economia visual (LUPTON, 2021, p. 145). Um exemplo claro disso são as barras de crédito em documentários, onde a função não é contar uma história, mas contextualizar dados ou apresentar informações adicionais sem interromper o fluxo principal do conteúdo.

Essa estrutura semiótica permite que os *motion graphics* funcionem como elementos complementares, capazes de enriquecer a experiência do espectador sem competir com o núcleo narrativo.

---

<sup>10</sup> *Storyboard* consiste em uma representação gráfica sequencial e esquemática de um projeto audiovisual, elaborada durante a etapa de pré-produção. Por meio de ilustrações ou esboços, organizados em quadros, esse recurso visualiza a estrutura narrativa, enquadramentos, movimentos de câmera, transições entre cenas e a progressão temporal da obra. Sua função é orientar a equipe técnica e criativa, garantindo alinhamento conceitual e operacional antes da captação de imagens.

<sup>11</sup> *Styleframe* corresponde a uma fase integrante do processo de pré-produção audiovisual, caracterizada pela definição e planejamento estrutural da identidade visual do projeto. Nessa etapa, são estabelecidos elementos como paleta cromática, composição de cenas, tipografia e demais aspectos estéticos, visando orientar a coerência visual da obra. A terminologia é frequentemente associada ao conceito de Direção de Arte (Art Direction, em inglês), que abarca a materialização conceitual do design proposto.

Esses três pilares — ontologia técnica e processual, finalidade funcional e estrutura semiótica — além de diferenciarem os *motion graphics* da animação tradicional, também os posicionam como uma forma única de expressão visual, adaptada às demandas da cultura digital contemporânea. Enquanto a animação tradicional busca imergir o espectador em universos ficcionais, os *motion graphics* atuam como mediadores entre informação e espectador, utilizando a estética e o ritmo para facilitar a compreensão e o engajamento.

Essa distinção é crucial para entender como os *motion graphics* se consolidaram como uma ferramenta essencial em campos tão diversos quanto o marketing, a educação e o jornalismo, além de sua presença marcante em produções audiovisuais e interfaces digitais. Ao explorar essas características, esta pesquisa busca não apenas mapear as particularidades dos *motion graphics*, mas também destacar seu potencial como linguagem visual capaz de dialogar com as complexidades da comunicação moderna. Ignorar essas fronteiras conceituais seria replicar o erro epistemológico de tratar "cinema" e "vídeo" como sinônimos simplesmente por compartilharem o suporte da imagem em movimento.

A animação é um meio, os *motion graphics* são uma linguagem — e linguagens exigem dicionários próprios. Como sintetiza Chartier (1998, p. 210), “classificar é interpretar”: ao recusar a assimilação simplista, não só preservamos a integridade analítica, mas revelamos camadas de significado que permaneceriam ocultas sob o véu da generalização.

A animação, enquanto gênero artístico e técnica de produção, tem sido objeto de múltiplas interpretações teóricas. Para Wells (1998, p. 10), trata-se de “um filme realizado manualmente, quadro a quadro, para gerar a ilusão de movimento que não foi capturado diretamente por meio fotográfico convencional”. Selby define que (2013, p. 6) “a animação é uma forma convincente e extraordinariamente adaptável de expressão audiovisual que é altamente eficaz na fusão de imagens em movimento e sons para contar histórias e explicar ideias”. Leslie (2014, p. 30) amplia essa perspectiva ao descrever que “a animação apresenta um mundo paralelo. Apresenta uma natureza reconhecível por nós, processada por meio de conceito, imaginação e tecnologia.”

Essas definições evidenciam a animação como substrato essencial para os *motion graphics*, cuja emergência está intrinsecamente vinculada à evolução do design gráfico estático. Rafols e Colomer (2003, p. 9) situam o design audiovisual como “a mais recente disciplina do design, nascida com o cinema, desenvolvida com a televisão e consolidada na era da informação”.

Krasner (2008, p. xiii) complementa essa visão ao destacar que “projetar no tempo e no espaço envolve desafios criativos únicos, nos quais a linguagem do design gráfico tradicional hibridiza-se com a gramática visual dinâmica do cinema, gerando sistemas comunicativos complexos”. Para Velho (2008), um dos pioneiros na investigação acadêmica dos *motion graphics* no Brasil,

A compreensão dos *motion graphics* demanda uma abordagem multifacetada, que transcende a noção simplista de “animação aplicada”. O *motion graphics*, como imagem em movimento, está vinculado a um conjunto de formas de expressão que nasce com o cinema, e se estende para o filme de animação, até chegar à TV e ao vídeo. Ele traz referências de cada uma dessas linguagens, uma vez que, de certo modo, nasce e herda delas algumas das suas convenções, códigos e relações estabelecidas ao longo de cerca de um século com a sociedade. Para compreender o fenômeno do *motion graphics*, portanto, devo partir daí, da imagem em movimento e suas manifestações, e em seguida, caracterizá-lo em sua identidade própria, enfim, como uma área de criação específica com aplicações e tipos de produtos. (VELHO, 2008, p. 1)

Contudo, sua essência diferencia-se pela intencionalidade comunicativa e funcionalidade. Ellis (2019) e O’Brien (2022) ressaltam que os *motion graphics* dinamizam elementos do design estático — tipografia, ícones, formas geométricas — para enfatizar dados, ilustrar conceitos e estruturar narrativas em contextos audiovisuais específicos.

Nesse sentido, Schlittler (2015) estabelece um critério demarcatório: para ser categorizado como *motion graphics*, um produto deve priorizar a “função informativa ou utilitária”, excedendo o mero entretenimento visual. Crook e Beare (2016, p. 14-15) corroboram essa perspectiva ao afirmar que sua finalidade reside no “propósito comunicacional explícito, em contraste com experiências contemplativas ou abstrações estéticas”.

O cerne dos *motion graphics* reside em sua capacidade de sintetizar complexidade informativa por meio de uma economia visual dinâmica. Sua eficácia não se limita à composição estética, mas depende da harmonização entre clareza narrativa, coerência semiótica e adequação ao público-alvo. Como apontam os autores analisados, sua relevância contemporânea deriva justamente da convergência entre inovação tecnológica, princípios do design e demandas da sociedade da informação, posicionando-os como ferramentas indispensáveis na mediação entre dados e compreensão humana.

É possível afirmar que os *motion graphics* representam uma convergência evolutiva entre o design gráfico estático e os paradigmas já consolidados da animação. Essa fusão, analisada sob as lentes da remixabilidade (MANOVICH, 2013) — processo de recombinação criativa de mídias preexistentes — e da hibridização (KIM, 2016) — síntese

de linguagens distintas em novos formatos —, consolida-se como fundamento estrutural para sua emergência enquanto fenômeno midiático. Nesse contexto, Okun e Zwerman (2010, p. 869) oferecem uma definição operacional precisa: “imagens gráficas animadas feitas principalmente para alcançar um design visual específico, em vez de produzir imagens fotorrealistas”.

A genealogia dos *motion graphics* remonta à transição entre os métodos analógicos — como gráficos desenhados manualmente e técnicas de animação tradicional — e a ascensão dos gráficos computadorizados na década de 1970. Contudo, foi a popularização de softwares como *Photoshop*, *Illustrator* e *After Effects* nos anos 1990 que reconfigurou radicalmente o campo, democratizando o acesso à animação digital e dissolvendo as fronteiras entre as funções do designer gráfico e do animador.

Os *motion graphics* podem ser vistos como a resposta criativa dos designers à tecnologia. Nos filmes abstratos do início do século XX, percebemos como os artistas visuais adotaram as técnicas do cinema analógico para explorar experimentos visuais modernistas em movimento (Schlittler, 2015).

Como consequência, surgiu uma prática híbrida, na qual a manipulação de tipografia, formas vetoriais e composições dinâmicas passou a operar em sincronia com narrativas temporais, inaugurando os *motion graphics* como disciplina autônoma. Schlittler (2015) argumenta que a influência da tecnologia digital tornou as fronteiras entre animação, efeitos visuais e *motion graphics* ainda mais tênues, uma evolução impulsionada pela convergência de diversas áreas criativas — como design gráfico, animação, cinema e tecnologia digital — que se fundiram para criar uma linguagem visual única e versátil.

A tipografia, antes estática e limitada ao papel, ganhou movimento e expressividade, tornando-se um elemento narrativo por si só, capaz de transmitir emoções e enfatizar mensagens. As formas vetoriais, por sua vez, permitiram a criação de gráficos escaláveis e fluidos, que se adaptam a diferentes formatos e mídias, enquanto as composições dinâmicas trouxeram uma nova dimensão ao design, integrando elementos visuais em fluxos temporais que capturam a atenção do espectador. Essa sincronia entre elementos visuais e narrativas temporais não só ampliou as possibilidades criativas, como também estabeleceu os *motion graphics* como uma disciplina distinta.

A capacidade de contar histórias de forma visualmente envolvente e dinâmica tornou-o uma ferramenta essencial em diversas áreas, desde a publicidade e o marketing até o cinema e a educação. Além disso, os *motion graphics* passou a ser reconhecido como uma forma de arte que combina estética e funcionalidade, desafiando os limites tradicionais do design e da animação. Ao se consolidar como disciplina autônoma, os *motion graphics* também influenciaram outras áreas criativas, inspirando novas abordagens e metodologias.

Profissionais de design gráfico, animação e produção audiovisual passaram a adotar técnicas e conceitos dos *motion graphics* em seus trabalhos, resultando em uma maior integração entre diferentes campos e na criação de obras cada vez mais inovadoras e complexas.

Essa interdisciplinaridade enriqueceu o universo dos *motion graphics* e também contribuiu para a evolução da comunicação visual na totalidade, reforçando seu papel central na cultura contemporânea.

#### **4.2 A CONSOLIDAÇÃO DOS *MOTION GRAPHICS* COMO LINGUAGEM**

Em algum ponto desse momento onde o cinema se transforma em uma linguagem com todos os seus fenômenos, os *motion graphics* se tornam evidentes, sendo um derivado da própria animação cinematográfica com fortes influências estéticas e narrativas dos mais diversos movimentos estéticos do cinema. Assim, os *motion graphics* acaba sendo uma estrutura de técnicas que utiliza a lógica onírica da animação e do design no contexto cinematográfico sendo amplamente utilizado em créditos de abertura e encerramento, em contextos de narrativas fílmicas, vídeo clipes, publicidade, jornalismo, jogos, aplicativos e uma grande diversidade de aplicações.

(...) a linguagem habituou-se a representar certos fatos segundo determinadas leis de combinação, mediante fórmulas fixas. De repente um autor, para descrever-nos algo que talvez já vimos e conhecemos de longa data, emprega as palavras (ou os outros tipos de signos de que se vale) de modo diferente, e nossa primeira reação se traduz numa sensação de expatriamento, numa quase incapacidade de reconhecer o objeto, efeito esse devido à organização ambígua da mensagem em relação ao código. A partir dessa sensação de “estranheza”, procede-se uma reconsideração da mensagem, que nos leva a olhar de modo diferente a coisa representada mas, ao mesmo tempo, como é natural, a encarar também diferentemente os meios de representação e o código a que se referiam. A arte aumenta “a dificuldade e a duração da percepção, descreve o objeto “ como se o visse pela primeira vez” (como se não existissem já fórmulas para o descreverem) e “o fim da imagem não é tornar mais próximo da compreensão e significação que veicula, mas criar uma percepção particular do objeto” (ECO, 1997, p. 70)

A consolidação dos *motion graphics* como uma linguagem midiática hegemônica está profundamente ligada à televisão, especialmente ao canal MTV, lançado em 1981. Ao adotar a animação gráfica como elemento central de sua identidade visual, a MTV não apenas popularizou essa técnica, mas também a transformou em uma metalinguagem cultural, capaz de comunicar ideias, valores e estilos de vida de forma instantânea e universalmente reconhecível.

A MTV revolucionou a maneira como o público consumia música e entretenimento, e os *motion graphics* foram fundamentais nesse processo, servindo como uma ponte entre a música, a cultura jovem e a identidade visual do canal. As vinhetas e sequências animadas da MTV, muitas vezes abstratas e experimentais, tornaram-se icônicas, definindo não só a estética do canal, como também influenciando gerações de designers, artistas e criadores de conteúdo. Esses *motion graphics* eram mais do que simples elementos decorativos; eles encapsulavam o espírito da era, refletindo a energia, a irreverência e a inovação da cultura pop dos anos 1980 até os anos 2000. Ao integrar tipografia dinâmica, formas geométricas, cores vibrantes e sincronização com o ritmo musical, a MTV elevou os *motion graphics* a um novo patamar, transformando-os em uma forma de expressão artística que transcendia as barreiras tradicionais do design gráfico.

Além disso, a MTV utilizou os *motion graphics* como uma ferramenta para criar uma identidade de marca coesa e memorável. As animações gráficas não apenas anunciavam os programas e vídeos musicais, mas criavam, ao mesmo tempo, um diálogo visual com o público, reforçando a imagem do canal como um espaço de vanguarda e experimentação. Essa abordagem inovadora influenciou profundamente a indústria da televisão e da publicidade, levando outros canais e marcas a adotarem os *motion graphics* como parte essencial de suas estratégias de comunicação.

O canal também desempenhou um papel crucial na democratização dos *motion graphics*, ao torná-los acessíveis e atraentes para um público amplo. Ao associar a animação gráfica à música e à cultura jovem, o canal ajudou a popularizar essa linguagem visual, inspirando uma nova geração de criadores (eu, inclusive) a explorar suas possibilidades. Essa influência se estendeu além da televisão, impactando áreas como o cinema, o design digital, os videogames e, mais recentemente, as plataformas de mídia social. Assim, além de consolidar os *motion graphics* como uma linguagem midiática hegemônica, a MTV os transformou em um fenômeno cultural, capaz de refletir e moldar as tendências de sua época. Ao fazer isso, o canal estabeleceu um legado, que continua a influenciar a comunicação visual e a cultura pop até os dias atuais.

O departamento de promo e gráficos era o coração da MTV. Lá estavam os caras mais conceituais da emissora, que, junto aos videoclipes e aos VJs, definiam nossa identidade. A MTV Brasil, a exemplo da MTV gringa, também fez das vinhetas gráficas sua marca registrada (GOES, 2014, p. 54).

Como analisa Krasner (2008, p. 55), os bumpers e vinhetas da emissora — que combinavam *live-action*, fotografias estáticas e animações 2D/3D — sintetizavam um imaginário juvenil desafiador, onde o ritmo acelerado e a abstração gráfica funcionavam como símbolos de rebeldia. A sincronia precisa entre batidas musicais e cortes visuais, como logos que se fragmentavam em pixels, não era apenas um recurso estilístico, mas também um protocolo de comunicação que convertia a música em movimento e o movimento em identidade.

Essa "gramática MTV", como ficou conhecida, estabeleceu três pilares fundamentais para os *motion graphics* contemporâneos: 1) a temporalidade como sintaxe, onde o ritmo ditava a hierarquia visual, substituindo layouts estáticos por dinâmicas de aparição e desaparecimento; 2) a abstração como narrativa, com formas geométricas e cores vibrantes, como gradientes neon, que narravam emoções sem a necessidade de elementos figurativos; e 3) a sincronia áudio-visual como um contrato perceptual, onde a fusão entre som e imagem criava uma ilusão de unidade sensorial, antecipando a imersão das mídias interativas.

Ao operar na interseção entre funcionalidade informativa e experimentação estética, os *motion graphics* consolidaram-se como um meio privilegiado para mediar a complexidade contemporânea e a legibilidade cultural. O ressurgimento dos *motion graphics* como uma disciplina central no cenário audiovisual contemporâneo está intrinsecamente ligado à convergência entre inovação tecnológica e experimentação artística.

Os computadores também têm a capacidade de combinar e sobrepor formas de diferentes fontes - texto, fotografia, som, vídeo -, provocando significativas transformações nas imagens bidimensionais. (HESKETT, 2008, p. 136)

Um marco importante nesse processo foi a sequência de créditos iniciais do filme *Se7en – Os sete crimes capitais* (David Fincher, 1995), que redefiniu as fronteiras da titulação cinematográfica ao integrar *softwares* digitais emergentes a uma estética visceral e fragmentada. Concebida por Kyle Cooper, com essa sequência ficou evidente o potencial narrativo dos *motion graphics*, mas também os reinseriu no discurso cultural, amalgamando referências da “estética MTV” a uma linguagem visual disruptiva.

A sequência que realmente fez as pessoas falarem, porém, foi feita por um relativamente recém-chegado. Este foi o projeto de Kyle Cooper para *Se7en*. A popularidade desta sequência específica dependia do uso da “estética MTV”, cujas origens remontam muito mais atrás, no trabalho estrutural/materialista de diretores de vanguarda americanos, como Owen Land. Seu estilo gerou uma série de imitadores, tanto na titulação de filmes quanto em outras áreas do design gráfico. (ALISSON, 2011)

Essa síntese entre herança experimental e ferramentas digitais catalisou uma proliferação de práticas imitativas, consolidando os *motion graphics* como um campo autônomo no design gráfico. Profissionalmente, os *motion designers* atuam em um espectro amplo de habilidades, que abrange desde animações 2D/3D até técnicas híbridas que vão além das dicotomias entre o analógico e o digital. Embora a complexidade técnica da área exija um domínio multidisciplinar — incluindo tipografia, composição, edição e programação —, essa exigência não se traduz em limitação criativa. Como observa Dondis (1997, p. 24-25), a multiplicidade de opções na resolução de problemas visuais não é um obstáculo, mas um catalisador para soluções inovadoras, onde as técnicas funcionam como "elementos de conexão entre a intenção e o resultado". Essa dualidade entre rigor técnico e liberdade expressiva posiciona os *motion graphics* como um campo privilegiado para a exploração de narrativas não lineares e experiências sensoriais imersivas.

Na era das novas mídias, a evolução dos *motion graphics* é inseparável das transformações tecnológicas. De acordo com Mealing (1998), os computadores podem ser empregados na animação tanto como instrumentos de aprimoramento das técnicas tradicionais quanto como meios de criação de conteúdos que, anteriormente, não poderiam ser realizados por métodos convencionais.

Plataformas digitais, dispositivos móveis e interfaces interativas não só expandiram os suportes de exibição, como também reconfiguraram a própria ontologia da comunicação visual. Se, por um lado, essa ubiquidade midiática exige adaptabilidade técnica — como a otimização de conteúdos para diferentes resoluções e formatos —, por outro, ela liberta a criação das amarras materiais, permitindo a construção de grafismos dinâmicos que dialogam com a temporalidade e a participação do espectador (TWYMAN, 1982).

No entanto, a tentativa de dissociar os *motion graphics* de sua base técnica persiste como um desafio epistemológico. Sua condição como linguagem visual — um "denominador comum na comunicação gráfica", nas palavras de Twyman (1982) — requer uma abordagem dialética que integre teoria e prática. Como propõe Machado (2008), superar essa cisão implica reconhecer que ferramentas e expressão são dimensões co-evolutivas: a tecnologia não é apenas um suporte, mas um agente ativo na reconfiguração de códigos visuais.

Assim, a análise dos *motion graphics* deve elevar discussões instrumentais para abraçar sua natureza híbrida, na qual algoritmos, estética e narrativa coexistem em uma teia de significados culturalmente situados.

(...), a maior proporção dos projetos de *motion graphics* realizados hoje em todo o mundo obtém os seus efeitos estéticos da combinação de diferentes técnicas e tradições mediáticas – animação, desenho, fotografia tipográfica, gráficos 3D, vídeo, etc. – de novas formas. Como parte da minha análise, observo como o típico fluxo de trabalho de produção baseado em software em um estúdio de design contemporâneo – as maneiras pelas quais um projeto passa de um aplicativo de software para outro – molda a estética dos gráficos em movimento e do design visual em geral. (MANOVICH, 2013 p. 46)

A retomada dos *motion graphics* na década de 1990 não apenas reativou um repertório visual adormecido, mas inaugurou uma era de experimentação contínua, na qual inovação técnica e reinvenção linguística operam em simbiose. Esse fenômeno, longe de ser um epifenômeno da digitalização, revela-se como um microcosmo das tensões e potencialidades da comunicação na contemporaneidade. Sendo assim, os *motion graphics* constituem uma linguagem cuja eficácia reside na síntese entre funcionalidade comunicativa e experimentação estética.

No cinema, na televisão e na internet, o texto encontra-se quase sempre em movimento. Animar tipos é como animar outros elementos gráficos; contudo o designer deve dedicar atenção especial à legibilidade e à sequência de leitura. (...) Palavras animadas, entretanto, não precisam mover-se literalmente: elas podem aparecer e desaparecer, piscar letra por letra, ou mudar de escala, cor, camada e assim por diante. (LUPTON, 2008, p. 228)

No contexto contemporâneo, os *motion graphics* surgem como produtos da cultura visual, e como agentes ativos em sua reconfiguração — uma linguagem que, nas palavras de Wells (1998), traduz "metáforas da cultura" em pulsos de luz e movimento, desafiando-nos a repensar os limites entre arte, comunicação e tecnologia.

Essa plasticidade faz dos *motion graphics* uma mídia privilegiada para a tradução de complexidade informativa. Seja na visualização de dados ou em vinhetas publicitárias, eles operam por metonímias visuais: cores vibrantes (energia), transições fluidas (continuidade), escalonamento dinâmico (hierarquia).

## 5 O LEGADO DE SAUL BASS

A evolução histórica das sequências introdutórias cinematográficas renovam sua função instrumental inicial, transformando-se de triviais artefatos ornamentais — caracterizados por molduras decorativas e tipografias convencionais — em sistemas semióticos complexos que codificam narrativas de maneira profunda e significativa. Nesse sentido, Bordwell (2013, p. 173) afirma que, “contudo, os filmes podem começar a prover informações narrativas nas sequências de crédito e continuar até os últimos momentos em que estamos no cinema” destacando a capacidade desses elementos liminares de transmitir informações e construir significados antes mesmo do início propriamente dito da narrativa fílmica.

Essa perspectiva revela o potencial discursivo das sequências introdutórias, que deixam de ser exclusivamente aberturas funcionais para se tornarem espaços narrativos ricos em significação.

Bass possuía uma extraordinária habilidade para expressar o núcleo de um projeto com imagens que se tornam glifos, ou sinais figurativos elementares dotados de grande força sugestiva (...) existe uma energia robusta em suas formas e uma qualidade quase casual em sua execução. Embora as imagens sejam simplificadas a uma expressão mínima, falta-lhes a exatidão da medida ou construção que poderia torná-las rígidas (MEGGS, 2009, p. 494).

No entanto, uma análise genealógica das aberturas cinematográficas seria incompleta sem uma profunda reflexão sobre o legado de Saul Bass (1920–1996), cuja obra redefiniu radicalmente a morfologia dos créditos iniciais e o próprio estatuto ontológico do design gráfico como um operador narrativo transmidiático. Influenciado pelo modernismo gráfico, especialmente pelo Construtivismo Russo, a Bauhaus e o Estilo Internacional, Bass consolidou uma abordagem visual que articulava síntese formal e dinamismo comunicativo.

Seu trabalho transformou as sequências de abertura em dispositivos narrativos autônomos, estabelecendo um novo paradigma para a articulação entre design, cinema e experiência espectral e sua abordagem transformou as sequências introdutórias em dispositivos hermenêuticos que sintetizam três dimensões fundamentais: a construção da identidade do texto fílmico, a arquitetura de afetos psicossensoriais, e os mecanismos de ativação cognitiva do espectador.

O designer Saul Bass, seguidor de Gyorgy Kepes na New Bauhaus, de Chicago, foi o maior expoente deste período, chegando a ficar conhecido por um público maior além do público especializado. Bass criou as aberturas antológicas de filmes igualmente famosos como “Psicose” (1960), “Intriga internacional” (1959), “Um corpo que cai” (1958), “O homem do braço de ouro” (1955) e “Cassino” (1995). Nestas aberturas podia ser verificada uma série de características que mais tarde fariam parte também das vinhetas produzidas para a televisão. Havia um mix entre cenas filmadas, tipografia, animação e diversos grafismos, além de várias experimentações visuais, como palavras que se transformavam em imagens e vice-versa. (COSTA, 2007, p. 55)

O primeiro aspecto, a construção identitária do texto filmico, refere-se à capacidade das sequências criadas por Bass de encapsular a essência do filme, antecipando temas, atmosferas e conflitos que serão desenvolvidos ao longo da narrativa.

Em obras como *Um corpo que cai* (Alfred Hitchcock, 1958), ou *Anatomia de um crime* (Otto Preminger, 1959), Bass utilizou elementos gráficos minimalistas — como formas geométricas, linhas e cores — para criar metáforas visuais que ressoam com os temas centrais do filme.

Por exemplo, em *Um corpo que cai*, a espiral que domina a sequência inicial não só captura a sensação de vertigem que permeia a trama, como também sugere a ideia de obsessão e desorientação psicológica que define o protagonista.

O segundo pilar, a arquitetura de afetos psicossensoriais, diz respeito à maneira como Bass manipulava elementos visuais e sonoros para evocar respostas emocionais e sensoriais no espectador. Suas sequências frequentemente combinavam música, movimento e design gráfico sincronizadamente, criando uma experiência imersiva que preparava o público para o tom e o ritmo do filme.

Em *O homem do braço de ouro* (Otto Preminger, 1955), por exemplo, a sequência de créditos, com suas linhas abstratas e formas que se movem de maneira quase caótica, reflete a tensão e o caos interior do protagonista, viciado em drogas. A música de jazz, composta por Elmer Bernstein, complementa essa sensação, criando uma atmosfera de ansiedade e desespero. Por fim, o terceiro aspecto, os mecanismos de ativação cognitiva do espectador, refere-se à capacidade das sequências de Bass de engajar o público intelectualmente, convidando-o a decifrar símbolos e significados antes mesmo de a história começar.

Bass acreditava que os créditos iniciais não deveriam ser limitada a uma lista de nomes, mas uma experiência visual que preparasse o espectador para o filme.

Em *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), a sequência de abertura, com suas linhas quebradas e texto que parece "cortar" a tela, antecipa a violência e a fragmentação psicológica que serão exploradas na narrativa. Essa abordagem não se limita a capturar a atenção do espectador, mas o convida a refletir sobre os temas que serão abordados.

O legado de Saul Bass, portanto, vai além da simples inovação estética. Ele redefiniu o papel do design gráfico no cinema, transformando-o em uma ferramenta narrativa poderosa. Sua influência pode ser vista em inúmeras sequências de créditos contemporâneas, que continuam a explorar a interseção entre design, narrativa e emoção. Além disso, Bass também expandiu o campo do design gráfico para além do cinema, trabalhando em identidades visuais para empresas e instituições, como a *AT&T* e a *United Airlines*, sempre com a mesma abordagem minimalista e simbólica que marcou seu trabalho no cinema.

De molduras decorativas inspiradas em movimentos artísticos como a *Art Nouveau* de *Viagem à lua* (George Méliès, 1902), a tipografia estilizada influenciada pelo gestaltismo em *O gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), a apresentação como se fossem páginas de um livro em *As aventuras de Robin Hood* (Michael Curtiz, William Keighley, 1938) ou abertura animada de *Abbott e Costello contra Frankenstein* (Charles Barton, 1948), essas introduções ganharam destaque na experiência cinematográfica.

Essa renovação, no entanto, foi tem início a partir da década de 1950, quando Saul Bass, designer gráfico e cineasta norte-americano, ressignificou o conceito das aberturas e transformando-as em peças artísticas e narrativas integradas ao filme. No início dos anos 1950, a publicidade cinematográfica era geralmente baseada na celebridade dos atores. Bass, em vez disso, desenvolveu uma linguagem gráfica que reunia design moderno, música e cinema. (AYNSLEY, 2001, p. 105)

Antes da intervenção de Saul Bass, as sequências de abertura eram utilitárias e monótonas, geralmente limitadas a títulos estáticos ou animações simples para apresentar o elenco e a equipe técnica. Elas frequentemente não recebiam grande atenção criativa ou narrativa, Bass, em entrevista para Pamela Haskins, diz que:

Então comecei a pensar no que fazer no começo de um filme. Obviamente, o objetivo de qualquer título é apoiar o filme. Como você sabe, eu criei muitas coisas que, seria justo dizer, constituíam a reinvenção do título do filme. (...) Eu vi o título como uma maneira de condicionar o público, para que, quando o filme realmente começasse, os espectadores já tivessem uma ressonância emocional com ele. Eu tinha um forte pressentimento de que os filmes realmente começaram no primeiro quadro. Isso aconteceu, é claro, quando os títulos eram estritamente tipográficos - principalmente tipografia ruim - e constituíam o período em que as pessoas se instalavam, iam ao banheiro ou se envolviam em bate-papos. (HASKINS, 1996, p. 12-13).

O trabalho inicial de Bass nas aberturas cinematográficas foi em *Carmen Jones* (Otto Preminger, 1955), onde Bass combinou a imagem de uma rosa com chamas, uma representação simbólica dos temas de paixão e destruição do filme. Esse trabalho revelou características que viriam a se tornar marcantes em sua trajetória: a fusão de elementos visuais simples e metafóricos, o uso do minimalismo e a relação direta com a narrativa. Suas contribuições ao cinema foram consolidadas com *O homem do braço de ouro*. Este filme abordava o vício em heroína, um tema tabu na época, e Bass utilizou barras dinâmicas e um braço distorcido para transmitir a luta interna do protagonista. Esse design minimalista não apenas definiu o tom do filme, mas também demonstrou como as sequências de abertura poderiam preparar o público emocionalmente para a narrativa.

A abordagem estabeleceu o tom do filme e demonstrou igualmente a capacidade de Bass em integrar design gráfico e narrativa cinematográfica de maneira emocional e visualmente poderosa.

Bass propõe a "ressonância emocional" como uma forma de conectar a pseudo-independência de seus designs, como a animação gráfica minimalista de *The Man With the Golden Arm* (1955), à narrativa, funcionando como uma alegoria abstrata. Sob essa perspectiva, a sequência de abertura antecipa os eventos que ainda estão por vir, de modo que sua conexão com a narrativa só se torna plenamente coerente em retrospectiva. (BETANCOURT, 2020, p. 13)

Entre as inovações técnicas introduzidas por Saul Bass está a tipografia cinética, em que os elementos tipográficos ganhavam movimento, interagindo com a narrativa visual e criando interações dinâmicas entre tipografia e imagens. Essa abordagem ampliou significativamente o impacto das sequências de abertura, que passaram a condicionar emocionalmente o público para a história que se desenrolaria a seguir.

Em *Um corpo que cai* espirais hipnóticas simbolizavam obsessão e desorientação; em *Psicose*, as linhas horizontais cortando a tela evocavam tensão e fragmentação psicológica.

O termo médico “esquizofrenia” é uma conjunção de elementos do grego e do latim que significam, individualmente, “divisão” e “mente”. A doença é caracterizada por uma ruptura mental, dramatizada por Bass como a fragmentação literal das formas das letras, visível em suas ações cinéticas. (BETANCOURT, 2019, p.51)

Da mesma forma, em *Intriga Internacional* (Alfred Hitchcock, 1959), Bass utilizou um *grid* geométrico que gradualmente se transforma, refletindo a tensão crescente da narrativa. Já em *Anatomia de um crime* (Otto Preminger, 1959), Bass utilizou formas humanas fragmentadas para explorar a complexidade moral da narrativa. Esse dinamismo transformava os créditos iniciais em experiências visuais. Bass também utilizava formas geométricas simples e metáforas visuais para condensar os temas centrais dos filmes.

O trabalho de Bass exibia as características que se tornariam associadas à sua marca: fortes elementos gráficos, tipografia moderna, ordenação geométrica do espaço bidimensional em vários planos espaciais, uma paleta de cores limitada (principalmente cores primárias ou pastéis coordenados) e um elemento iconográfico simples em seu centro. (HORAK, 2014, p. 43)

As transições no envolvimento do público, que percorrem o espectro entre a leitura literal e a interpretação alegórica — referida como uma "dimensão simbólica" —, refletem uma característica marcante das preocupações com a simbologia observadas entre designers gráficos das décadas de 1950 e 1960. Esse período foi marcado pela busca por soluções visuais que fossem além de barreiras culturais e linguísticas, evidenciando uma aspiração por gráficos e imagens que fossem universalmente compreensíveis. Esse objetivo demandava a criação de formas de comunicação visual que dispensassem os códigos formais e convencionais das linguagens escritas ou faladas, promovendo, assim, uma comunicação mais direta e acessível.

A utilização dos *motion graphics* então se enquadra como um agregador visual, sendo mais do que meramente uma animação ou uma subcategoria da mesma, a sua utilização na manipulação temporal de elementos gráficos amplia o leque de possibilidades para a caracterização e dieesege do filme, esses elementos imagéticos evocados nas aberturas cinematográficas consistem em informações pré-determinadas pela direção de arte do filme.

Essa técnica tem contribuído para estabelecer um padrão mais dinâmico e impactante na introdução de filmes, enriquecendo a experiência cinematográfica na totalidade. Como o design de animação recorre não apenas a elementos visuais simples, como texto, formas ou imagens, mas também ativa receptores auditivos para comunicar ideias, ele é mais memorável para os espectadores do que imagens estáticas sozinhas. Nas

décadas de 1970, 1980 e 1990, os produtos visuais das aberturas estavam fundamentados em propostas ou releituras das décadas anteriores. Embora a computação gráfica tenha se consolidado como uma realidade, não houve inovações estéticas substanciais, apenas aprimoramentos nos processos técnicos e novas abordagens.

Com isso, vários filmes utilizaram engenhosamente a junção de diversos elementos animados por computador, fotografias, tipografias animadas e montagem. Claro que ainda temos bons exemplos de aberturas, como a montagem rítmica, fragmentada e colorida em *Crown, o magnífico* (Norman Jewison, 1968), o minimalismo tipográfico em *Alien — O 8.º passageiro* (Ridley Scott, 1979), o passeio virtual pelo símbolo do *Batman* (Tim Burton, 1989) e a estética suja e pós-modernista de *Se7en - os sete crimes capitais* (David Fincher, 1995). *Se7en*, inclusive, foi um marco na mudança para nossas condições atuais nas aberturas cinematográficas, pois com as novas tecnologias e graças à popularização do computador e de softwares, a arte presente nos créditos foi revigorada.

O estilo de abertura que havia começado em nos anos 1960 e teve uma continuidade discreta até então, voltaria repaginado e se ramificaria para todo o audiovisual marcando uma transição para um estilo mais experimental e inovador, ampliando ainda mais as possibilidades criativas iniciadas por Bass.

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 (LUPTON; PHILLIPS, 2015, p. 232).

É difícil imaginar que a estética impressa por Bass nos anos 1960 se tornaria um modelo visual tão frequente em nosso padrão imagético contemporâneo. Os *motion graphics* usam tempo, espaço, movimentos, cores e uma diversidade de elementos visuais para atrair a atenção e comunicar uma mensagem que por filmes dinâmicos e curtos. Visto que os *motion graphics* duram de segundos a poucos minutos, existe uma emergência em capturar e prender a atenção do espectador, transmitindo a narrativa em um formato que seja o mais atraente possível.

Por ser um campo em um fluxo constante, a ampliação da sua utilização transforma o que poderia ser somente uma agradável visualização em uma excelente ferramenta de

comunicação, dando um livre curso à ampla utilização e aos múltiplos caminhos a serem seguidos.

Por mais avassalador que seja o número de opções abertas a quem pretenda solucionar um problema visual, são as técnicas que apresentarão sempre uma maior eficácia enquanto elementos de conexão entre a intenção e o resultado. Inversamente, o conhecimento da natureza das técnicas criará um público mais perspicaz para qualquer manifestação visual (DONDIS, 1997, p. 24–25).

O potencial dos *motion graphics* para comunicar, conectar, chamar a atenção do espectador é um dos benefícios que sua utilização tem a oferecer, pois, a direção da animação conduz durante sua curta duração, fazendo com o espectador mantenha o foco na imagem e na mensagem. Entender a individualidade de cada *motion graphics* é um dos possíveis caminhos para criar uma experiência visual única.

A contribuição de Saul Bass não se limitou ao impacto estético das sequências de abertura. Ele redefiniu a maneira como o design gráfico era percebido no cinema, transformando-o em uma ferramenta narrativa indispensável. Sua visão inspirou gerações de designers e cineastas, estabelecendo padrões para o uso de tipografia, movimento e composição gráfica no cinema.

Bass acreditava que o design era uma extensão do espírito do filme, capaz de criar uma conexão emocional imediata com o público. Ele transformou o espaço antes ignorado das sequências de abertura em uma oportunidade de contar histórias, provocando reflexões e capturando a essência das narrativas.

As aberturas cinematográficas ou televisivas, aprimoram sua função prática de exibir nomes e cargos. Em um cenário onde o ícone “pular introdução” se tornou ubíquo, essas sequências persistem como rituais de imersão, pontes entre o mundo cotidiano e o universo ficcional. Elas não só anunciam o início de uma história, como também a encenam em miniatura, com linguagem visual e sonora que evoca atmosferas, antecipa conflitos e até esconde enigmas à vista de todos. A opção de ignorar a abertura, embora conveniente, subestima seu papel como ato criativo autônomo. Grandes diretores e designers tratam essas sequências como obras de arte independentes. Saul Bass, por exemplo, revolucionou os créditos iniciais nos anos 1950 e 1960, transformando-os em ensaios abstratos sobre os temas do filme.

Saul Bass acreditava que as sequências de abertura deveriam criar uma "ressonância emocional" no público, condicionando-o para a história que estava por vir. Para ele, o

design gráfico não era somente uma ferramenta visual, mas uma forma de expressão narrativa e emocional. Esse pensamento moldou toda a sua obra e influenciou gerações de designers e cineastas.

Para Bass, o design do título é construído como um “filme antes do filme” separado que desenvolve sua própria iconografia e assunto separado do que aparece no drama ficcional. É um comentário sobre o que se segue (ou no caso do main-on-end, uma reflexão de volta sobre o que aconteceu). Essa posição secundária libera os paratextos de uma apresentação direta ou literal do texto primário, dando a eles um alto grau de liberdade para inovar e experimentar. (BETANCOURT, 2017, p. 10-11)

Já em produções contemporâneas, a abertura muitas vezes funciona como um trailer subliminar, usando cores, tipografia e edição para transmitir a essência da narrativa sem revelar seu cerne. Pular a abertura é, talvez, perder a chance de ouvir a história sussurrar seus segredos mais bem guardados antes mesmo de começar. Mesmo quando o espectador opta por pular a introdução em exhibições subsequentes, ele esquece a primeira impressão da abertura que permanece é a fundacional. É nesse momento inaugural que a obra respira, se apresenta e tece suas primeiras camadas de significado.

Hoje, muitas das aberturas sobrevivem à era do consumo acelerado porque são microcosmos da narrativa. Elas encapsulam, em poucos minutos, aquilo que palavras ou diálogos levariam horas para explicar: o espírito da obra. Seja por meio de metáforas visuais, leitmotifs musicais ou jogos de luz e sombra, essas sequências provam que, mesmo em um mundo de distrações, há poder em uma primeira impressão cuidadosamente orquestrada.

Voltando aos anos 1960, A era Saul Bass permanece como um marco na história do cinema e do design gráfico, consolidando seu legado como um dos maiores inovadores da área. Seus trabalhos continuam a ser estudados e referenciados, não apenas como peças visuais, mas como exemplos de como a arte e a narrativa podem se entrelaçar de maneira única e transformadora.

Como esses exemplos demonstram, Saul Bass tinha um gênio particular para criar sequências de títulos a partir de imagens de objetos cotidianos, convidando o público a olhar além de seus significados comuns e encontrar beleza em sua forma ou em seus significados simbólicos incomuns. Seja fazendo referência a eventos, fatos físicos ou estados psicológicos da mente, Bass quase sempre encontrava imagens concretas que poderiam representar questões mais complexas, assim como seus logotipos capturavam simbolicamente filmes inteiros. O fato de ele ter retornado a essa estratégia de utilizar partes para o todo ao longo de sua carreira indica o quão produtiva essa estética de design poderia ser na criação de campanhas publicitárias e sequências de títulos. (HORAK, 2014, p. 189).

Bass operou uma revolução silenciosa, transformando créditos em portais semióticos onde forma e narrativa se fundem. Seu trabalho não só elevou o design gráfico à condição de arte cinematográfica, mas estabeleceu um modelo de comunicação visual que permanece relevante em contextos midiáticos cada vez mais fragmentados. Em uma era onde a atenção do espectador é disputada em milissegundos, sua lição essencial persiste: o poder da simplicidade narrativa, onde um braço retorcido ou uma linha quebrada podem condensar universos inteiros de significado.

Ao rejeitar a passividade das aberturas convencionais, Bass legou ao uma linguagem que se eleva às dimensões do simbólico — uma linguagem de formas em movimento, capaz de habitar o limiar entre a tela e a psique. Seu exemplo desafia designers e cineastas a verem cada quadro não como um espaço vazio a ser preenchido, mas como um campo de possibilidades narrativas, onde até os créditos podem contar histórias.

Durante a década de 1950, o pioneiro do design gráfico americano, Saul Bass, tornou-se o principal inovador em títulos de filmes da indústria cinematográfica. Suas sequências de créditos de abertura evocativas para diretores como Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick e Otto Preminger chamaram a atenção do público e eram consideradas como filmes em miniatura por si só. (KRASNER, 2008, p. 21).

Atualmente, as sequências de abertura continuam a desempenhar um papel fundamental na experiência cinematográfica, criando uma conexão inicial com o espectador, definindo o tom e a essência da narrativa.

Animação narrativa é mais eficaz quando imagem e som participam plenamente na contação de histórias. (...) A associação psicológica de áudio e visual faz parte de nossas experiências cotidianas. As pessoas visualizam enquanto ouvem dramas de rádio, e escutam enquanto leem. Se privadas de qualquer um dos elementos, as audiências criarão os seus próprios, redefinindo, em última instância, a obra. Na animação narrativa, tentamos orientar as percepções da audiência por meio do uso eficaz de todos os elementos narrativos. Para guiar a audiência, primeiro devemos entender a relação única entre som e imagem. (BEAUCHAMP, 2005, p. 17).

Sua herança cultural foi lembrada diversas vezes, como nas séries *Archer* (Adam Reed, Matt Thompson, 2000) e *FEUD: Bette and Joan* (Ryan Murphy, Jaffe Cohen, Michael Zam, 2017), e em filmes como *Monstros S.A.* (Pete Docter, 2001), *Prenda-me se for capaz* (Steven Spielberg, 2002) *As Aventuras de Tintin: o segredo do Licorne* (Steven Spielberg, 2012) e tantos outros. A utilização dos *motion graphics* como ferramenta de comunicação visual e narrativa demonstra como o legado de Saul Bass permanece vivo,

influenciando tanto o cinema quanto outras áreas do design.

Em *Archer* (2000), a sequência de título cria uma ilusão artística de um programa sério relacionado à espionagem, projetada como uma homenagem direta ao estilo de recorte de Saul Bass, predominante na década de 1960. A sequência, que abriu as primeiras quatro temporadas, evoluiu ao longo do tempo para refletir mudanças no tema, cenário e elenco, mas manteve seu estilo e metáforas essenciais.

Figura 7: Frames dos títulos da série: *Archer* (2000)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Em *Feud: Bette and Joan*, A série dramatiza os eventos que cercam a produção do filme *O Que Terá Acontecido a Baby Jane?* (Robert Aldrich, 1962) e rivalidade nos bastidores entre as estrelas Bette Davis e Joan Crawford. Ambientada na década de 1960, a abertura animada altamente estilizada de *Feud: Bette and Joan* segue as referências visuais da época, inspirando-se particularmente no design de títulos de Saul Bass e no trabalho do diretor Alfred Hitchcock.

A abertura apresenta referências diretas a *Baby Jane* e a vários thrillers de Hitchcock, como *Janela Indiscreta* e *Psicose*. Com cenas que sugerem tentativas de homicídio e caos, as imagens sinistras e as correntes que permeiam a sequência deixam claro aos espectadores que a inimizade entre Davis e Crawford vai muito além de ciúmes profissionais ou pessoais.

Trata-se de uma verdadeira luta de vida ou morte entre essas duas lendas de Hollywood, capturando a intensidade e a dramaticidade de sua rivalidade.

Figura 8: *Frames* dos títulos da série: *FEUD: Bette and Joan* (2017)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

A sequência de abertura de *Monstros S.A.* é um exemplo brilhante de como o design gráfico pode estabelecer o tom de um filme, combinando influências clássicas com uma abordagem moderna e orgânica. Na animação, diversas criaturas escondem-se nos armários e debaixo das camas de crianças humanas, assustando-as para produzir gritos então engarrafados e usados como fonte de energia. O portal entre esse universo paralelo de personagens coloridos e o mundo humano é uma simples porta e justamente nisso que a sequência de abertura se apoia.

Figura 9: *Frames* dos títulos do filme: *Monstros S.A* (2001)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Em *Prenda-me se for capaz*, a genialidade da sequência está em sua simplicidade: sem diálogos ou *spoilers*, ela resume visualmente o conflito central — perseguição, identidades mutáveis e a nostalgia de uma época em que a esperteza podia desafiar sistemas. É uma celebração do design como narrativa, provando que os créditos iniciais podem ser tão cativantes quanto o próprio filme.

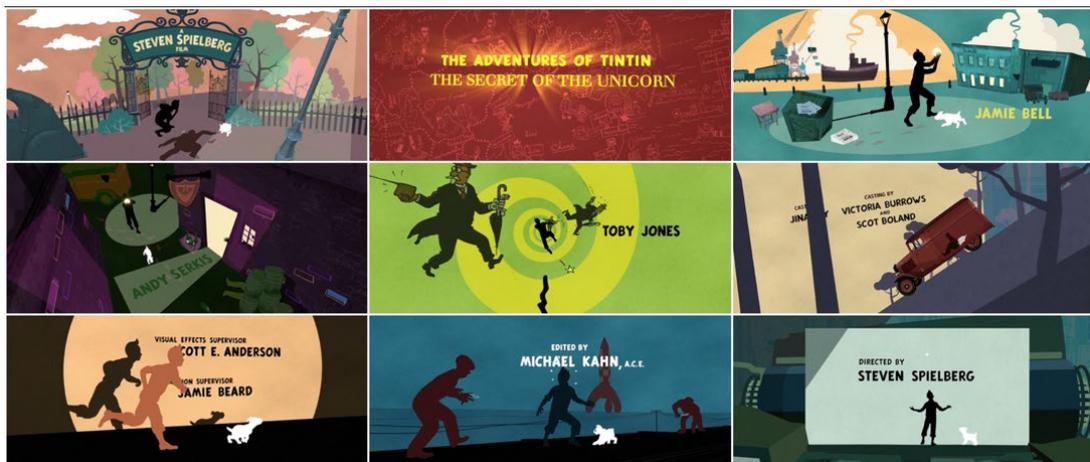
Figura 10: Frames dos títulos do filme: *Prenda-me se for capaz* (2001)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

A abertura de *As Aventuras de Tintin: O Segredo do Licorne* se destaca pela sua originalidade e pela forte conexão com o universo de Hergé, criador de Tintin. A animação inicial faz um tributo aos quadrinhos clássicos, funcionando quase como um curta-metragem que prepara o espectador para a aventura que se desenrolará. Além disso, a sequência faz referências visuais a elementos-chave da história, como o navio Licorne e personagens como Milu e o Capitão Haddock, sem revelar demasiado do enredo.

Figura 11: Frames dos títulos do filme: *As Aventuras de Tintin: o segredo do Licorne* (2012)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

A obra de Saul Bass é um testemunho do poder da simplicidade e da síntese visual. Ele demonstrou que até os elementos mais aparentemente insignificantes de um filme — como os créditos iniciais — podem carregar profundos significados e emoções, desde que concebidos com intencionalidade narrativa e sensibilidade artística. Sua abordagem transformou o design gráfico em uma forma de arte autônoma, capaz de renovar sua função utilitária e se tornar uma parte essencial da experiência cinematográfica.

Saul Bass (1920–1996), figura paradigmática no campo do design gráfico e cinematográfico, não empregou a terminologia *motion design* ou *motion graphics* durante sua trajetória profissional — expressão que apenas adquiriu proeminência terminológica décadas posteriores —, contudo, sua obra revolucionária estabeleceu os fundamentos epistemológicos e estéticos do que contemporaneamente conceituamos como design em movimento.

Bass concebia o *motion design* (ainda que não categorizado sob esta nomenclatura) como uma extensão ontológica do design gráfico, integrando forma, movimento e narrativa em uma síntese audiovisual que transcendia a mera função introdutória, constituindo prólogos visuais que não apenas apresentavam a obra cinematográfica, mas imergiam o espectador em seu universo semântico-emocional. Seu legado teórico-prático persiste em princípios fundamentais como a economia sígnica (onde cada elemento cinético incorpora significação deliberada), a sincronização entre ritmo e estrutura narrativa (a montagem como entidade narratológica) e a integração orgânica entre concepção gráfica e linguagem fílmica.

Não obstante, Bass não constituiu figura isolada neste movimento de ressignificação visual. Outros designers contemporâneos também redefiniram paradigmaticamente a função dos créditos introdutórios, estabelecendo trajetórias estéticas singulares no âmbito do design cinematográfico.

Maurice Binder (1918–1991), por exemplo, imortalizou a sequência icônica do cano da arma na franquia James Bond, desenvolvendo uma estética sensual-fotográfica mediante silhuetas femininas que se movimentam sobre composições abstratas.

Pablo Ferro (1935–2018), com sua tipografia caligráfica manual e utilização vanguardista da técnica de tela dividida (*split screen*) em *Crown, o Magnífico* (Norman Jewison, 1968), introduziu uma abordagem experimental-fluida, quase visceral, à concepção de sequências de títulos, como se articulasse fragmentos de linguagem visual diretamente sincronizados com o ritmo cinematográfico. Sua produção estabelecia diálogos intertextuais com a contracultura dos anos 1960 e antecipou configurações estéticas posteriormente consolidadas em videoclipes e trailers contemporâneos.

Robert Brownjohn (1925–1970) implementou metodologias projetivas inovadoras ao projetar imagens diretamente sobre corpos humanos, como exemplificado em *007 contra Goldfinger* (Guy Hamilton, 1964), antecipando discussões teóricas contemporâneas sobre corporalidade, imagética e suporte material.

Stephen Frankfurt (1931–2012) introduziu uma poética minimalista às sequências introdutórias, evidenciada em *O Sol é para Todos* (Robert Mulligan, 1962), onde o dispositivo cinematográfico contempla objetos da infância com uma delicadeza quase documentaletnográfica.

Wayne Fitzgerald (1930–2019), por sua vez, orquestrou uma revolução paradigmática silenciosa ao sistematizar a excelência técnico-formal dos títulos de centenas de produções cinematográficas, demonstrando empiricamente que o design de sequências introdutórias poderia simultaneamente incorporar dimensões artesanais e industriais.

Cada um destes profissionais, mediante abordagens metodológicas e estéticas idiossincráticas, contribuiu para a construção epistemológica do que atualmente denominamos motion design, mesmo anteriormente à consolidação terminológica do conceito. Como denominador comum, manifestavam uma inquietação formal-narrativa, uma proposição estética de transcender a funcionalidade protocolar dos créditos, transformando-os em componentes orgânicos da narrativa cinematográfica, constituindo convites estéticos à imersão espectral.

Se Bass articulasse uma definição contemporânea do *motion graphics*, possivelmente o caracterizaria como a arte de insuflar vitalidade ao design estático, metamorfoseando elementos gráficos fundamentais — linhas, cores e formas — em construções narrativas que se desenvolvem temporalmente — uma filosofia que continua a desafiar designers contemporâneos a conceptualizar além das limitações bidimensionais, onde cada quadro constitui um fragmento poético de uma narrativa mais ampla.

Sua produção — assim como as contribuições de Binder, Ferro, Brownjohn, Frankfurt e Fitzgerald — continua a inspirar gerações subseqüentes de profissionais criativos, evidenciando que o design gráfico, quando articulado com movimento e narratividade, pode transcender fronteiras disciplinares e consolidar-se como modalidade de expressão artística universal e atemporal.

Na contemporaneidade, o legado destes pioneiros encontra-se reconfigurado e expandido por estúdios e profissionais que estabeleceram novos paradigmas estético-narrativos no campo dos motion graphics. Kyle Cooper, fundador do estúdio *Prologue Films*, revolucionou as sequências de abertura cinematográficas com sua abordagem tipográfica disruptiva em *Se7en: Os Sete Crimes Capitais* (David Fincher, 1995), inaugurando uma estética digital-analógica que dialoga com a fragmentação pós-moderna.

Paralelamente, o estúdio *MK12* desenvolveu uma linguagem híbrida que integra técnicas analógicas, animação tradicional e processamento digital em obras como *007: Quantum of Solace* (Marc Forster, 2008), enquanto o *Elastic Studio*, sob direção de Patrick Clair, redefiniu as aberturas televisivas com sequências metafóricas densamente simbólicas para produções como *True Detective* (2014) e *Westworld* (2016). Simultaneamente, o coletivo *Imaginary Forces* consolidou uma abordagem interdisciplinar que sintetiza narratologia, semiótica visual e tecnologias emergentes, exemplificada em *Stranger Things* (2016).

No contexto brasileiro, Lobo Studio e Vetor Zero estabeleceram-se como expoentes regionais, desenvolvendo uma estética que articula influências globais com sensibilidades culturais locais. Estas entidades contemporâneas, operando na intersecção entre arte, tecnologia e comunicação, não apenas expandem as possibilidades técnico-expressivas dos motion graphics, mas também problematizam suas dimensões ontológicas, estabelecendo um diálogo crítico-reflexivo com o legado histórico dos pioneiros enquanto respondem às complexidades semióticas e tecnológicas do ecossistema midiático contemporâneo.

## 6 O AMBIENTE ESTÉTICO DOS *MOTION GRAPHICS*

Os *motion graphics* operam na interseção entre design gráfico, animação e audiovisual, tornando-se uma prática que orienta a percepção a partir de um contínuo fluxo de estímulos visuais onde nossas ações são direcionadas por elementos gráficos em movimento, que organizam a experiência sensorial de maneira tanto intuitiva quanto construída.

Entre outras possibilidades, a aplicação da estética artística (§ 1), que se volta para o natural, tornar-se-á maior se: 1) preparar, sobretudo pela percepção, um material conveniente às ciências do conhecimento; 2) adaptar cientificamente os conhecimentos à capacidade de compreensão de qualquer pessoa; 3) estender a aprimoração do conhecimento além ainda dos limites daquilo que conhecemos distintamente; 4) fornecer os princípios adequados para todos os estudos contemplativos espirituais e para as artes liberais; 5) na vida comum, superar a todos na meditação sobre as coisas, ainda que as demais hipóteses sejam semelhantes. (BAUMGARTEN, 1993, p. 95-96, §3).

Diferentemente do design gráfico estático, os *motion graphics* introduzem a variável do tempo como fator estruturante da mensagem, estabelecendo uma gramática visual que se apoia no ritmo, na transição e na mutabilidade dos signos visuais. Manovich (2007) argumenta que, desde o final da década de 1990, a cultura visual global tem sido dominada por uma nova linguagem visual híbrida baseada em imagens em movimento. Conseqüentemente, em vez de estruturar a narrativa visual a partir do deslocamento de elementos visuais no espaço, como era característico da animação do século XX, os designers passaram a explorar novas possibilidades para a criação de transformações visuais.

Esses elementos, quando considerados isoladamente, não conseguem (re)produzir plenamente a complexidade dos *motion graphics*, que se constituem enquanto uma linguagem visual dinâmica e interdependente.

O espaço não é o ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível. Quer dizer, em lugar de imaginá-lo como uma espécie de éter no qual todas as coisas mergulham, ou de concebê-lo abstratamente com um caráter que lhes seja comum, devemos pensá-lo como a potência universal de suas conexões. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 328).

Sendo assim, é o desejo contínuo de ver que configura nossa relação com as imagens, posicionando os *motion graphics* como um campo privilegiado para a experimentação estética e comunicacional. No atual ecossistema midiático, onde as imagens circulam com uma velocidade e ubiquidade sem precedentes, os *motion graphics*

ocupam um papel central na modelagem da cultura visual. Inseridos em ambientes digitais, redes sociais e interfaces interativas, esses recursos não apenas capturam a atenção, mas também organizam fluxos de informação e interatividade. Nesse contexto, a arte digital se consolida na convergência entre estética, tecnologia e cultura (Santaella, 2003).

As mídias digitais possibilitam novas formas de expressão visual, desconectando a obra de arte de uma função objetiva e inserindo-a em um sistema dinâmico de valoração, onde a experiência sensorial e a interação assumem centralidade. Diante de uma abundância de signos visuais, a própria estrutura temporal da animação gráfica pode influenciar nossa capacidade de selecionar e interpretar informações.

A estética é uma experiência ligada a toda obra audiovisual. A organização das cores e das imagens na superfície da tela, em uma determinada ordem que varia ao longo do tempo e que está unida a uns sons, é o que nos dá o significado estético. A contemplação da forma é um elemento necessário e essencial da experiência estética. No design audiovisual, a estética faz parte do processo comunicativo: não é um apêndice nem o mais importante. Está ali como parte da mensagem. O caráter estético profundo ocorre quando o design nos comunica sua mensagem e, ao mesmo tempo, nos convida à sua contemplação. Quando, além de nos informar, gostamos de como o faz. (RÀFOLS E COLOMER, 2003, p. 22).

A constante evolução dos *motion graphics* reflete transformações tecnológicas e culturais que redefinem a relação entre imagem e duração.

Cada plano é agora um híbrido, em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais (MACHADO, 2008, p.69-70).

Da animação tradicional ao design computacional em tempo real, os *motion graphics* se tornam um campo de experimentação estética e perceptiva que desafia os limites da representação visual. Parsons e Carlson (2009) propõem uma abordagem inovadora ao explorar a relação entre funcionalidade e estética, questionando as premissas da tradição estética ocidental, que historicamente relegou a funcionalidade à periferia em favor de um ideal de beleza pura e autônoma. Esse pensamento abre espaço para uma reinterpretção da estética, na qual a função não é vista como uma restrição, mas como um elemento central na construção da experiência estética.

A ideia fundamental da Beleza Funcional é que a função de um objeto é parte integrante de seu caráter estético. Em outras palavras, as qualidades estéticas de algo emergem de sua função ou de algo intimamente relacionado a ela, como seu propósito, uso ou finalidade. (PARSONS E CARLSON, 2009, p. 2).

Essa perspectiva ganha especial relevância quando aplicada ao campo dos *motion graphics*, no qual a interação entre forma, função e estética. Ela se revela essencial para a eficácia da comunicação visual, pois a apreciação estética de um objeto não só depende de sua forma, mas também da maneira como essa forma cumpre sua função. Nesse contexto, a natureza dos *motion graphics* é caracterizada por uma confluência entre o propósito comunicativo e a estética visual. Para Dondis (1997, p. 100) “O significado se encontra na subestrutura, nas forças visuais elementares e puras e, por pertencer ao domínio da anatomia de uma mensagem visual, é de grande intensidade em termos de comunicação”.

A integração do movimento e da temporalidade no design dos *motion graphics* reforçam a importância da funcionalidade na experiência estética, pois a forma não só transmite uma mensagem estática, como também gera uma narrativa visual dinâmica que é simultaneamente funcional e esteticamente envolvente. Essa representação espaço-temporal na imagem é uma operação narrativa que converte fragmentos da diegese em visualidade. Essa diegese, enquanto construção ficcional, é regida por convenções socioculturais que determinam sua aceitabilidade e estrutura simbólica (Aumont, 1993).

A filosofia da estética, ao fornecer um arcabouço conceitual para a análise dessas transformações, permite-nos compreender como os *motion graphics* se posicionam no fluxo da cultura visual e da tecnicidade dos meios. Essa funcionalidade estético-comunicativa nos *motion graphics*, surgem com a capacidade de manipular esses elementos ao longo do tempo (por meio do movimento e da progressão visual) intensifica a experiência sensorial e emocional do espectador.

Ademais, no contexto dos *motion graphics*, a ideia de parecer adequado é evidente quando a funcionalidade da animação é perfeitamente alinhada com sua mensagem. Por exemplo, uma animação de uma empresa que transmite uma imagem de inovação tecnológica pode utilizar uma estética minimalista e fluida, refletindo clareza e modernidade, tal como o estilo tipográfico internacional na comunicação gráfica, ou seja, com simplicidade e precisão no design. A tensão, como descrita por Parsons e Carlson (2009), também pode ser observada nos *motion graphics*, particularmente no design pós-moderno, onde a narrativa visual não segue uma trajetória linear ou previsível.

O uso de ritmo irregular, dissonância entre elementos gráficos e desconstrução de expectativas pode gerar um efeito visual dinâmico que não só transmite uma mensagem, mas também envolve o espectador em um processo cognitivo de interpretação ativa. Refletir filosoficamente sobre os *motion graphics* implica, portanto, um deslocamento da

noção tradicional de estética para um modelo mais dinâmico e relacional<sup>12</sup>, onde o valor estético não está apenas na composição visual, mas também no modo como a experiência temporal é estruturada.

Para Morin (1997, p. 147) “a estética situa-se na confluência onde se fecundam ambos os pensamentos, o místico e o racional, os dois universos, o real e o imaginário”. Esse processo dialético conduz do juízo estético a considerações sobre como interagimos com imagens em movimento e como elas, por sua vez, moldam nossa percepção e cognição. Assim como a ética negocia a tensão entre desejos individuais e restrições externas, os *motion graphics* negociam a tensão entre estética, liberdade expressiva e condicionamentos tecnológicos (Flusser, 1985).

Quando as imagens técnicas são corretamente decifradas, surge o mundo conceitual como sendo o seu universo de significado. O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é “o mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem. (Flusser, 1985, p. 10).

Refinar nossa sensibilidade estética nesse contexto significa, portanto, conceber novas formas de experienciar e interpretar a cultura visual contemporânea—uma cultura guiada pelo fluxo das imagens em movimento e pela complexidade de sua gramática temporal.

Ao analisarmos um projeto de *motion graphics* a satisfação estética gerada pelos materiais utilizados contribui para a experiência em sua totalidade. Contudo, esses elementos materiais geralmente ocupam um papel secundário na percepção visual. Tomemos como exemplo um cartaz que integra uma pintura ou fotografia: a atenção do observador não se dirige primordialmente às técnicas de produção das formas, como ocorreria ao contemplar obras autônomas dessas categorias. Os materiais, nesse caso, servem como alicerce sensorial e simbólico, fortalecendo a ênfase na composição criada pelo designer. Dessa forma, o destaque da experiência está na harmonia visual construída pela relação entre texturas, cores e elementos, resultando em uma percepção de beleza unificada.

---

<sup>12</sup> BOURRIAUD (2009) discorre sobre estética relacional ser um conceito de pós-produção na arte contemporânea refere-se à reutilização de obras e objetos culturais já existentes, dissolvendo a distinção entre produção e consumo, criação e cópia. Em vez de trabalhar com matéria-prima, os artistas operam sobre elementos previamente formatados, realocando-os em novos contextos. Isso enfraquece as noções tradicionais de originalidade e criação.

O conceito de “atmosfera estética” pode ser entendido como um elemento central no design audiovisual, referindo-se à experiência subjetiva e sensorial gerada por um conjunto de estímulos que, de maneira coordenada, criam um ambiente emocional e perceptivo único. Para Gil (2005, p. 141), atmosfera “é um sistema de forças que permite aos elementos do mundo de se conhecer e de reconhecer a natureza do seu estado”. Esse ambiente não se resume à soma de elementos visuais ou sonoros, mas sim à totalidade de como esses estímulos interagem para provocar uma resposta emocional e cognitiva no espectador, moldando sua percepção e influenciando suas sensações e interpretações.

A atmosfera é um espaço indutor de forças: é a natureza, o ritmo e a relação dessas forças que determinam o seu carácter. Apesar da sua definição quase indizível, a sua compreensão é precisa. O acerto com o qual ela é percebida não se baseia num repertório rigoroso de signos organizados num sistema determinado; ela é mais o reflexo de múltiplos indícios encontrados a vários níveis numa situação particular. (GIL, 2011, p. 96).

Esta atmosfera resulta da interação de elementos visuais, sonoros e espaciais, sendo particularmente enriquecida nos *motion graphics*, onde a dinâmica temporal e o movimento desempenham papel crucial. Ao integrar esses componentes dinâmicos, visam envolver o espectador de maneira profunda, conduzindo-o a estados emocionais e cognitivos desejados, ampliando a complexidade do ambiente e também da experiência estética. Em seu contexto, a estética não se restringe simplesmente ao embelezamento visual, mas se configura como uma dimensão que articula visualidade, temporalidade e sonoridade para a criação de experiências imersivas.

A estética no design audiovisual, portanto, envolve a combinação estratégica de formas, cores, texturas, movimentos e sons, todos organizados com a intenção de impactar os sentidos e transmitir uma mensagem clara e eficaz. Aumont (1995, p. 15) diz que “a estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados fenômenos artísticos. A estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas”. Essa convergência de elementos sensoriais e narrativos permite que os *motion graphics* se destaquem como uma ferramenta na comunicação visual, promovendo uma interação mais intensa e significativa com o espectador.

A diferença entre arte e design está na maneira como os encaramos. O design deve ser desviado do olhar e a arte deve ser olhada e dentro. O design agracia as nossas vidas com a apresentação estética de coisas úteis e benéficas, e a arte agracia-nos com representações de coisas para ponderar e perceber. Arte e design estão intimamente relacionados, mas ainda assim separados. É bom mantê-los em ordem. (BRADY, 2023)

Em um nível mais profundo, a estética no design de *motion graphics* não se limita à sua função comunicativa ou decorativa, mas se torna um veículo para a construção de atmosferas que evocam emoções e reflexões, gerando um impacto duradouro. Em vez de seguir uma abordagem tradicional centrada na imagem, essa estética transforma a recepção passiva em um envolvimento ativo, onde a comunicação e a intersubjetividade estruturam a obra visual. Mais do que um recurso técnico ou um conceito teórico, a interatividade é o ponto de partida e de chegada, definindo a forma e o impacto dos *motion graphics* contemporâneos.

A dinâmica temporal, característica essencial desse formato, adiciona uma camada narrativa, onde o movimento se torna um elo entre os aspectos visuais e sonoros, criando um fluxo contínuo de significados. Assim, os *motion graphics* se apresentam como um campo fértil para a exploração de novas formas de percepção e expressão no design audiovisual, podendo transformar não somente o espaço visual, mas também o processo pelo qual o espectador experimenta e compreende as mensagens transmitidas.

Os *motion graphics* têm suas raízes em movimentos artísticos como o dadaísmo, futurismo e o cubismo, que exploraram a representação do movimento e do dinamismo. Durante o século XX, avanços tecnológicos, como a animação digital e os softwares de design, transformaram os *motion graphics* em uma linguagem visual distinta. Além disso, contextos culturais, como a globalização da cultura pop e a popularização de plataformas digitais, influenciaram profundamente as estéticas adotadas, refletindo tendências e valores de diferentes épocas.

Vale notar que a mistura entre imagens não se restringe ao universo das artes. Embora aconteça nesse universo de modo privilegiado, faz também parte natural do modo como as imagens se acasalam e se interpenetram no cotidiano até o ponto de se poder afirmar que a mista se constituiu no estatuto mesmo da imagem contemporânea. (SANTAELLA, 2003, p. 131).

A noção de *Stimmung* e os postulados sobre presença elaborados por Gumbrecht (2014) constituem um referencial analítico para examinar os *motion graphics* sob uma perspectiva sensorial. Como ressalta Martoni (2015, p. 16), o termo *Stimmung* — que pode ser interpretado, em sentido amplo, como "atmosfera", "clima" ou "contexto sensorial" — orientará a reflexão sobre os mecanismos de construção de ambiência nesses trabalhos, permitindo explorar como elementos técnicos e estéticos convergem para gerar efeitos perceptivos imersivos na linguagem dos *motion graphics*.

Sua abordagem desloca o foco tradicional da interpretação racional para a

experiência sensorial e afetiva, permitindo compreender como os *motion graphics* operam somente como veículos de significado, mas também como produtores de atmosferas e estados de espírito nos permitindo analisar os *motion graphics* não apenas como narrativas visuais, mas como produtores de atmosferas sensoriais.

Nosso fascínio fundamental surgiu da questão de saber como os diferentes meios — as diferentes “materialidades” — de comunicação afetariam o sentido que transportavam. Já não acreditávamos que um complexo de sentido pudesse estar separado da sua medialidade, isto é, da diferença de aspecto entre uma página impressa, a tela de um computador ou uma mensagem eletrônica. Mas ainda não sabíamos muito bem como lidar com essa interface de sentido e materialidade. (GUMBRECHT, 2010, p. 32).

Seus conceitos de presença, *Stimmung* e materialidade ajudam a ilustrar como os *motion graphics* atraem a atenção do espectador e criam experiências que são tanto sensoriais quanto visuais, pois a experiência estética não se resume à interpretação hermenêutica (signos e significados), mas também à dimensão da presença (impacto sensorial, físico e emocional da obra sobre o espectador).

A formulação literária das atmosferas e dos climas, cuja estrutura nem precisamos reconhecer, possibilita sermos transportados, pela imaginação, até situações em que a sensação física se torna inseparável da constituição psíquica. (GUMBRECHT, 2014, p. 98).

Nos *motion graphics*, a presença se dá pela interação dinâmica entre imagem, som e ritmo, criando atmosferas que influenciam a percepção sensorial do espectador, muitas vezes sem necessidade de significados explícitos. Gumbrecht (2014) sugere que a experiência estética vai além da interpretação racional, envolvendo também o impacto sensorial e afetivo da obra. Utilizando seu conceito de *Stimmung* transportado para o caso dos *motion graphics*, essa presença manifesta na combinação de elementos visuais e sonoros, que geram sensações sem depender exclusivamente da narrativa.

Os suportes materiais e técnicos inerentes à linguagem dos *motion graphics* — como texturas digitais, sincronia audiovisual, ritmo de animação e manipulação de camadas — atuam decisivamente na produção de significados, moldando experiências sensoriais que se manifestam como atmosfera, clima ou ambiência reconfiguram a relação entre espectador e obra, transformando a tela em um espaço de afecção corpórea, onde a ambiência emerge como resultado direto das escolhas técnicas e estéticas.

A ideia de *Stimmung* (estado de espírito ou clima emocional) é crucial para entender como os *motion graphics* constroem ambientes imersivos. Essa criação de *Stimmung*

acontece em tempo real, de forma quase intuitiva, sendo mais percebida do que racionalizada. Embora digitais, os *motion graphics* possuem uma materialidade no sentido proposto por Gumbrecht: eles se tornam “presentes” no corpo do espectador por meio da experiência sensorial. Nessa experiência de *Stimmung*, a sinestesia unilateral integra “a dupla natureza do sujeito, dividido entre razão e emoção” (2014, p. 105), através da combinação retórica de diferentes formas de percepção sensorial.

O efeito cinestésico intrínseco aos *motion graphics* sustenta-se na premissa fenomenológica de que a recepção artística ocorre em um espectro sensório-semiótico, no qual a experiência corpórea — mediada por movimento, ritmo e espacialidade dinâmica — antecipa a articulação discursiva.

Essa relação dialética entre percepção e interpretação sugere que a obra mobiliza uma resposta sinestésica (visão-tato-tempo), ativando camadas pré-conscientes de engajamento sensorial culturalmente codificadas, conforme teorizado por Merleau-Ponty (1999) em sua fenomenologia da percepção.

Essa abordagem evidencia que os *motion graphics* opera como um dispositivo comunicacional híbrido, onde forma e função coexistem em uma relação simbiótica.

Essa abordagem evidencia que os *motion graphics* operam como um dispositivo comunicacional híbrido, onde forma e função coexistem em simbiose. A primazia da intencionalidade comunicativa sobre juízos estéticos isolados reforça a necessidade de alinhamento a paradigmas como a Teoria dos Meios (McLuhan, 1964), que destaca a materialidade do suporte e suas implicações sensoriais na construção de significados.

Com isso, os *motion graphics* sobressaem a condição de objeto estético para tornar-se um ato comunicativo, cuja análise exige integração entre teoria do design, fenomenologia da mídia e estudos da cultura visual, onde podemos definir os componentes da atmosfera estética em cinco elementos principais. Para compreender a construção dos *motion graphics*, podemos recorrer ao que afirmam Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 15) sobre os elementos constitutivos de uma obra visual: “Despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente ‘a olho nu’, pois se é tomado pela totalidade”.

1. **Cor:** Paletas cromáticas que evocam emoções e definem tons, como o uso de cores quentes para transmitir energia ou frias para criar calma.

2. **Estilo Visual:** Elementos gráficos que adicionam profundidade e personalidade, como superfícies granuladas, acabamentos polidos ou design minimalista.

3. **Movimento:** Como os elementos se desloca e interage no tempo contribui para a energia e ritmo da composição.

4. **Som:** Trilhas sonoras e efeitos sonoros que complementam e amplificam a experiência estética.

5. **Narrativa:** A mensagem ou ideia central que guia a escolha dos elementos e conecta o espectador ao propósito da peça.

Ainda que questionemos a materialidade das imagens digitais, é inegável que, nos *motion graphics*, há uma materialidade subjacente. Seja em códigos binários, em pixels ou em algoritmos de renderização, essas animações são constituídas por elementos tangíveis, organizados em estruturas técnicas que moldam sua forma e movimento. Assim, mesmo quando discutimos a suposta "imaterialidade" do digital, do ponto de vista estético, essa ideia não se traduz em uma experiência vazia ou abstrata. Pelo contrário, o que ocorre é uma reconfiguração material, na qual ferramentas como softwares de animação, arquiteturas de programação e dispositivos de exibição redefinem as possibilidades plásticas.

Os *motion graphics* não existem em um limbo etéreo, mas surgem de processos técnicos específicos. Nesse contexto, compreender esses fenômenos exige analisar como os dispositivos tecnológicos moldam não apenas a criação, mas também a recepção dessas obras. Sua "desmaterialização", portanto, não apaga a fisicalidade, mas a transfere para novas camadas: a tela do dispositivo, a lógica do algoritmo, a interação do usuário. Estudá-los implica, assim, reconhecer essa dualidade: são formas que oscilam entre a abstração conceitual e a concretude técnica, desafiando-nos a repensar como a tecnologia remodela não só nossa expressão visual, mas também os limites entre o real e o virtual.

Ao integrar os conceitos de *Stimmung*, presença e materialidade, podemos entender como os *motion graphics* não só comunicam ideias, mas também criam atmosferas e estados de espírito que tocam profundamente o espectador. Essa experiência estética é tanto hermenêutica (interpretativa) quanto sensorial (de presença), envolvendo o espectador em níveis que vão desde o impacto imediato dos elementos visuais e sonoros até a reflexão sobre os significados sugeridos.

### 6.1 A COR: A NARRAÇÃO SILENCIOSA NOS *MOTION GRAPHICS*

A cor, em sua essência, é uma linguagem não verbal que rompe barreiras geográficas e temporais, tecendo significados tão profundos quanto ambíguos. Para

Guimarães (2000, p. ii) “Se a comunicação por imagens por si só já possui uma enorme força apelativa, as imagens de exuberante colorido tem uma forma força ainda maior”. Como já demonstrado nos designs gráficos estáticos, a cor consegue evocar emoções, aprimorar a harmonia visual e direcionar a atenção do público, já nos *motion graphics*, ela é fundamental para garantir a continuidade visual.

Em uma série ou filme, o uso consistente de cores temáticas define a sua identidade visual e a manutenção de uma paleta de cores assegura imagens envolventes e impressões mais duradouras. As cores também podem indicar transições na narrativa: uma mudança abrupta sugere uma reviravolta no enredo, enquanto um gradiente suave sinaliza uma progressão contínua da cena. Sua utilização vai além da estética: é um elemento estruturante que molda percepções, guia narrativas e ativa respostas emocionais antes mesmo que o espectador decodifique o conteúdo racional.

A cor pode ser um elemento de peso. Uma composição pode ser equilibrada ou desequilibrada, dentro de um espaço bidimensional, pelo jogo das cores que nele atuam. Esse equilíbrio pode ser proporcionado pelas sensações suscitadas pela cor, adequando cada uma ao espaço que deve ocupar: as cores quentes necessitam de um espaço menor, pois se expandem mais; as cores frias necessitam mais espaço, pois se expandem menos. A cor é uma *condição* e, como tal, uma característica do estilo de vida de uma época - integra uma determinada maneira de ver as coisas. É inegável que toda cor tem um espaço que lhe é próprio, mas é também inegável que esse espaço faz parte da cor, de acordo com as concepções culturais que o fundamentam. O vermelho, por exemplo, tem uma representação vibrante, o amarelo, de expansão e o azul, de fechamento, de vazio. (FARINA, 2011, p. 17)

Como uma partitura visual, as cores organizam ritmos, definem climas e articulam transições entre ideias, funcionando como um fio condutor invisível que une forma e conteúdo.

A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais. (DONDIS, 1997, p. 64).

Essa universalidade, porém, coexiste com uma complexa organização de subjetividades culturais e individuais, desafiando os *motion designers* a equilibrar linguagens coletivas e expressões pessoais.

Uma composição cromática, como toda experiência visual, é dinâmica. As cores apresentam características de peso, distância e movimento que, combinadas à proporção e localização das formas, constroem uma informação complexa cuja totalidade provoca reações diversas no observador. (GUIMARÃES, 2000, p. 75)

A história da cor na comunicação visual é marcada por dualidades. Por um lado, ela cumpre funções pragmáticas: sinaliza perigo, hierarquiza informações ou diferencia marcas. Por outro, é veículo de poética, capaz de evocar nostalgia, tensão ou êxtase com nuances quase imperceptíveis. Farina (2011) destaca essa dicotomia ao dividir suas aplicações entre funções práticas (identificação), simbólicas (representação de conceitos abstratos) e indiciais (orientação espacial). Nos *motion graphics* contemporâneos, essas dimensões se fundem.

A cor é a alma do design e está particularmente arraigada nas emoções humanas. Através do tempo, a cor é aplicada de muitas formas. Em sua função prática, a cor distingue, identifica e designa um determinado status, em sua função simbólica, pode refletir, por exemplo, amor, perigo, paz etc., e finalmente dentro da função indicial e sinalética é aplicada tanto em sinais informativos, como proibições ou advertências, quanto em muitas outras aplicações. Os designers usam a cor de forma estratégica para criar condições visuais de unidade, diferenciação, sequência etc. Com a cor é possível gerar sentimentos, sugerir ações e criar efeitos. (FARINA, 2011, p. 127).

Um gradiente de vermelho não só destaca um botão em uma interface animada, mas pode pulsar ritmicamente para simular a urgência de um batimento cardíaco, transformando uma ação funcional em metáfora sensorial. Culturalmente, as cores carregam significados tão variados quanto as sociedades que as interpretam. Essa polissemia exige dos designers uma escuta atenta ao contexto sociocultural do público.

A sequência de títulos de *Por um punhado de dólares* (Sergio Leone, 1964), projetada pelo designer Iginio Lardani, reflete a forte influência de Saul Bass. Assim como Bass, Lardani adota uma abordagem minimalista, empregando tipografia robusta e animações simples que deslizam pela tela, gerando um impacto visual direto e eficaz. As cores desempenham um papel crucial na sequência: o contraste entre o fundo preto e as letras brancas evoca uma estética sóbria e poderosa, alinhada ao tom sombrio e tenso do filme. Essa paleta monocromática reforça a atmosfera crua do western e remete ao estilo gráfico de Bass, que frequentemente usava cores contrastantes para destacar elementos-chave.

A sequência, combinada com a trilha sonora icônica de Ennio Morricone, prepara o espectador para a experiência visceral do filme, demonstrando como o design de títulos pode ser uma extensão da narrativa e da identidade visual da obra.

Figura 12: *Frames dos títulos do filme: Por um punhado de dólares (1964)*



Fonte: <https://www.watchthetitles.com/>

Psicologicamente, as cores operam em camadas subconscientes. Estudos como os de Elliot e Maier (2012) demonstram que tons quentes (vermelho, laranja) aumentam a excitação fisiológica, enquanto frios (azul, verde) induzem à calma — efeitos amplificados pelo movimento.

A abertura de *Irma Vep* (2022) mergulha o espectador em uma paleta de cores audaciosas e contrastantes — vermelhos intensos, azuis profundos e pretos marcantes — que ecoam a linguagem visual de Saul Bass. As cores, saturadas e quase tácteis, não só capturam a dualidade entre o clássico e o contemporâneo, mas evoca uma atmosfera de suspense e metamorfose, temas centrais da série. Os vermelhos, vibrantes como sangue ou veludo, remetem à paixão e ao perigo, enquanto os azuis, frios e hipnóticos, sugerem mistério e profundidade, contrastando com a solidez dos negros que estruturam a composição, lembrando os cartazes de Bass, onde a simplicidade das formas escondia complexidade narrativa.

As transições entre tons, aliadas a formas geométricas em movimento, criam um ritmo pulsante, quase musical, reforçado por sobreposições e jogos de luz que fragmentam a imagem.

Figura 13: *Frames dos títulos da série: Irma Vep (2022)*



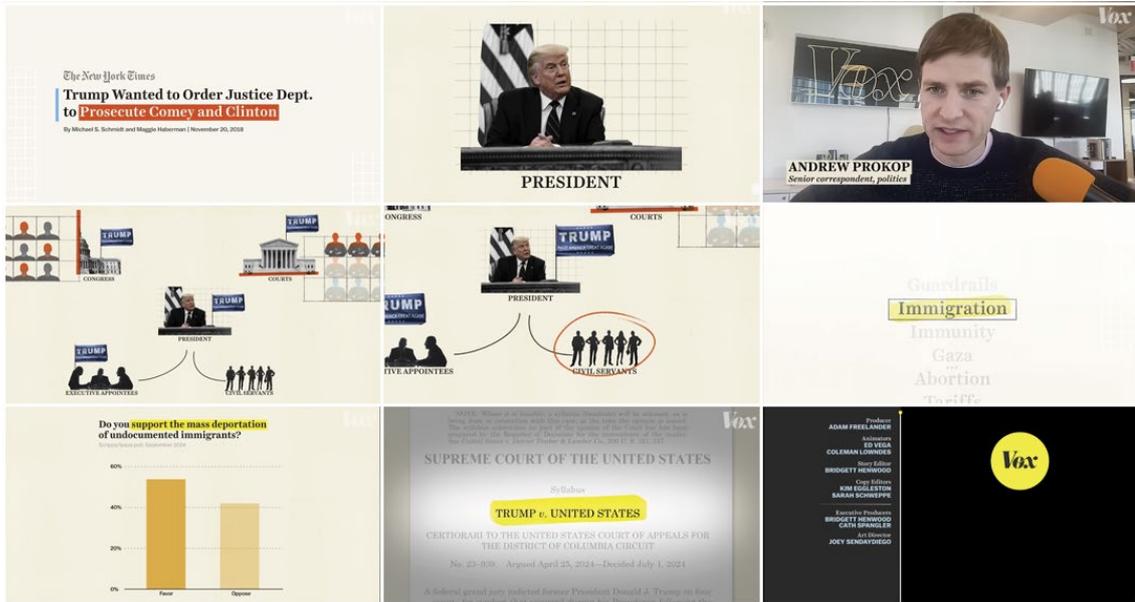
Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Tecnicamente, a cor nos *motion graphics* é uma ferramenta de engenharia perceptual. O equilíbrio entre tons quentes e frios define a profundidade espacial em ambientes 2D: vermelhos avançam, azuis recuam, criando ilusões tridimensionais mesmo em superfícies planas.

O poder de fixar a atenção e conseguir do consumidor uma rápida assimilação da mensagem está ligado intimamente à simplicidade da imagem, à sua precisão, ao destaque dado ao fator que mais interessa. Isto é, realçar e dar foco onde se centraliza a idéia que se pretende fixar. A cor mais forte nesse local, ou só utilizada nesse setor dentro de um campo neutro, tem a capacidade de ser um vigoroso estímulo produzido na retina e que possivelmente tem maior probabilidade de retenção. (FARINA, 2011 p. 153).

Em infográficos animados, o amarelo desponta como uma ferramenta dinâmica para destacar informações críticas, aproveitando sua alta visibilidade e energia para guiar o olhar do espectador com base animações. Enquanto isso, o bege claro ou marfim atua como base neutralizante, oferecendo um plano de fundo estável que evita a fadiga visual e harmoniza a composição. Essa combinação equilibra estímulo e serenidade: o amarelo ativa a atenção e transmite a mensagem, enquanto o bege suaviza o contraste, garantindo legibilidade. Isso fortalece a hierarquia visual, criando uma apresentação fluida que transforma dados complexos em experiências intuitivas, sem comprometer a comunicabilidade e dando elegância do design.

Figura 14: *Frames da reportagem: How Trump's second term will be different (2024)*



Fonte: <https://www.youtube.com/@Vox>

Em créditos cinematográficos, como os de *Homem-Aranha: através do aranhaverso* (2018), a explosão de cores — rosa choque, verdes fosforescentes e azuis neon — faz com que cada *frame* dos créditos opere como um manifesto visual próprio.

Essa colisão cromática intencional para além de quebrar convenções visuais, materializa a fragmentação caótica de realidades paralelas, transformando cada tonalidade em um portal dimensional. Técnicas como *glitch*, sobreposições e transições abruptas entre cores saturadas replicam a desordem do multiverso, enquanto o contraste entre luz e escuridão amplia a tensão dos créditos.

Mais que uma escolha estilística, é um imperativo ético: a paleta caótica reflete a diversidade de identidades e a complexidade de coexistir em múltiplos universos, desafinando propositalmente a harmonia tradicional para questionar padrões de representação visual.

Figura 15: *Frames dos títulos do filme: Homem Aranha: através do aranhaverso (2018)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Contudo, em meio a tanta inovação, permanece essencial a lição de Farina (2011): a cor é, antes de tudo, um diálogo. Um diálogo entre tradição e vanguarda, entre ciência e intuição, entre o que é visto e o que é sentido. Como ressalta Lupton (2008), até a animação tipográfica exige uma coreografia precisa entre legibilidade e expressividade, onde cada interação entre letra, cor e movimento carrega intencionalidade semiótica. Nas mãos de um *motion designer* consciente, ela deixa de ser ferramenta para se tornar coautora da narrativa — silenciosa, porém eloquente.

## 6.2 ESTILO VISUAL: COMPOSIÇÃO, PERCEPÇÃO E EFICÁCIA COMUNICATIVA

A expressão artística dos *motion graphics* encontra sua base estrutural na composição visual, um princípio que transforma a disposição estética para assumir um papel central na construção de significados no universo comunicacional.

A composição, entendida como o ato de organização intencional e estratégica de elementos visuais em um espaço dinâmico e temporalmente modulado, opera como eixo norteador da percepção humana, direcionando processos cognitivos e emocionais que determinam a eficácia da mensagem em contextos midiáticos complexos.

A arte da composição consiste essencialmente em organizar e arranjar da melhor maneira possível todos os elementos, do principal aos secundários, a fim de obter um equilíbrio harmonioso do conjunto, ou um efeito psicológico ou dramático, mas o cinema é essencialmente movimento. (...) além disso - e mais do que em qualquer arte gráfica - a composição não se sujeita em quase nada ao raciocínio, antes traduz o caráter afetivo, instintivo ou do que é próprio das tendências do artista. (BETTON, 1987, p. 51).

Essa abordagem composicional fundamenta-se na premissa de que a simplicidade estrutural não representa reducionismo, mas sim uma sofisticação metodológica que prioriza a hierarquização de elementos mediante relações espaciais, cromáticas e temporais cuidadosamente calculadas para evitar a saturação sensorial — fenômeno que compromete a capacidade de decodificação do receptor ao fragmentar seu campo de atenção e a eficácia comunicativa. Essa perspectiva emerge da harmonização entre complexidade informativa e clareza expositiva, onde cada componente visual — seja ele uma linha, uma forma, um movimento ou uma transição cromática — é dotado de intencionalidade semiótica específica, destinada a estabelecer diálogos com repertórios culturais prévios e a ativar mecanismos de interpretação ancorados em experiências sensoriais coletivas.

A dinâmica composicional nos *motion graphics* não se restringe, portanto, à dimensão estática da percepção, mas envolve uma orquestração espaço-temporal que explora a plasticidade da atenção humana por ritmos visuais sincronizados com processos neurológicos de captação e retenção de informações.

Nesse sentido, a composição torna-se uma ferramenta cognitiva que estabelece a relação entre emissor e receptor por meio de estratégias multimodais, nas quais a sinergia entre movimento, cor, tipografia e diversos elementos gráficos constroem narrativas visuais capazes de superar barreiras linguísticas e culturais. A eficácia desse processo depende criticamente do equilíbrio entre densidade informacional e legibilidade — um paradoxo que exige do criador domínio profundo dos princípios da Gestalt aplicados à temporalidade dinâmica, bem como compreensão das dinâmicas contemporâneas de consumo midiático, marcadas pela aceleração dos processos de leitura visual e pela competição por espaços mentais em ambientes hiper estimulados.

Assim, a composição nos *motion graphics* consolida-se como linguagem científica e artística simultaneamente, onde a precisão matemática das proporções, a psicologia das cores e a semiótica do movimento convergem para criar ecossistemas visuais que não apenas transmitem informações, mas moldam experiências perceptivas e constroem significados compartilhados na tessitura da cultura visual digital.

Na criação de mensagens visuais, o significado não se encontra apenas nos efeitos cumulativos da disposição dos elementos básicos, mas também no mecanismo perceptivo universalmente compartilhado pelo organismo humano. Colocando em termos mais simples: criamos um *design* a partir de inúmeras cores e formas, texturas, tons e proporções relativas; relacionamos interativamente esses elementos; temos em vista um significado. O resultado é a composição, a intenção do artista, do fotógrafo ou do *designer*. É seu *input*. Ver é outro passo distinto da comunicação visual. É o processo de absorver informação no interior do sistema nervoso através dos olhos, do sentido da visão. Esse processo e essa capacidade são compartilhados por todas as pessoas, em maior ou menor grau, tendo sua importância medida em termos do significado compartilhado. Os dois passos distintos, ver e criar e/ou fazer são interdependentes, tanto para o significado em sentido geral quanto para a mensagem, no caso de se tentar responder a uma comunicação específica. Entre o significado geral, estado de espírito ou ambiente da informação visual e a mensagem específica e definida existe ainda um outro campo de significado visual, a funcionalidade, no caso dos objetos que são criados, confeccionados e manufaturados para servir a um propósito. (DONDIS, 1997, p. 30)

A perspectiva de Filho (2000) sobre a aplicação dos princípios gestálticos no âmbito dos *motion graphics* revela-se como um paradigma epistemológico que transita entre a teoria da percepção e a pragmática da comunicação visual. Ao afirmar que a Gestalt opera em uma dimensão funcional para além da estética, o autor posiciona-se em um terreno teórico onde a organização perceptiva assume papel catalisador na construção de significados sociais. Partindo de uma análise que reconhece a natureza neurobiológica da percepção humana, Filho (2000) articula os princípios clássicos da proximidade, semelhança, continuidade e fechamento como mecanismos operativos de uma gramática visual dinâmica, cuja eficácia reside justamente em sua capacidade de mimetizar os processos cognitivos inatos que estruturam a experiência sensorial do sujeito.

A proximidade, enquanto princípio organizador, não se limita à disposição espacial estática, mas assume características temporais nos *motion graphics*, criando campos relacionais entre elementos que se deslocam sincronicamente para estabelecer hierarquias informativas e sequências narrativas fluidas. Já a semelhança atua como fator de coesão sistêmica, através da recorrência de padrões cromáticos, morfológicos ou texturais, que funcionam como elementos conectores em fluxos visuais complexos, estabelecendo uma identidade visual unificada, mesmo em ambientes de alta mutabilidade temporal.

A continuidade, por sua vez, revela-se como eixo estruturante da narrativa visual ao criar percursos perceptivos que exploram a tendência cerebral de completar trajetórias interrompidas, transformando transições abruptas em movimentos orgânicos que conduzem a atenção de modo não coercitivo. Esse princípio dialoga intensamente com a noção de fechamento, onde a economia de elementos visuais é compensada pela capacidade do espectador de preencher lacunas cognitivas, ativando processos mentais de

completude que ampliam o engajamento através da participação ativa na construção do sentido. O que Filho (2002) destaca como funcionalidade gestáltica ultrapassa, portanto, a mera organização formal para adentrar o domínio da eficiência comunicativa multidimensional.

Nesse contexto, a harmonização entre forma e conteúdo vai além de um simples equilíbrio superficial, configurando-se como uma simbiose estratégica. Nessa dinâmica, a morfologia visual é cuidadosamente ajustada para gerar ressonâncias cognitivas específicas, permitindo que mensagens complexas sejam decodificadas com o mínimo esforço perceptual.

Esse processo reposiciona a Gestalt como uma ferramenta estratégica fundamental na era da comunicação acelerada, onde a capacidade de guiar percepções de maneira intuitiva e não disruptiva transforma-se em um capital simbólico essencial. Essa abordagem só facilita a compreensão, mas também assegura que as narrativas visuais resistam à efemeridade característica dos fluxos hiperdinâmicos da cultura digital contemporânea. Ao alinhar forma e conteúdo de modo tão orgânico, cria-se uma experiência visual que é, simultaneamente, funcional e esteticamente impactante, consolidando-se como um diferencial na construção de significados compartilhados e duradouros.

A eficácia dos *motion graphics* como ferramenta audiovisual reside em sua capacidade de transcender a superfície decorativa. Sua criação exige uma abordagem multidisciplinar, integrando teorias do design, estratégias de comunicação e conhecimentos sobre cognição humana. Ao articular elementos visuais por meio da Gestalt, por exemplo, o designer não apenas ordena formas e cores, mas facilita a decodificação da mensagem. Essa organização minimiza a ambiguidade e reforça a hierarquia visual, direcionando o olhar para pontos-chave e mantendo a atenção mesmo em animações densas. A chave da percepção encontra-se no fato de que todo o processo criativo parece inverter-se para o receptor das mensagens visuais. Inicialmente, ele vê os fatos visuais, sejam eles informações extraídas do meio ambiente, que podem ser reconhecidas, ou símbolos passíveis de definição. No segundo nível de percepção, o sujeito vê o conteúdo compositivo, os elementos básicos e as técnicas. É um processo inconsciente, mas é através dele que se dá a experiência cumulativa de *input* informativo. Se as intenções compositivas originais do criador da mensagem visual forem bem-sucedidas, ou seja, se para elas foi encontrada uma boa solução, o resultado será coerente e claro, um todo que funciona. Se as soluções forem extremamente acertadas a relação entre forma e conteúdo poderá ser descrita como elegante. (DONIS, 1997, p. 195)

Essa elegância não é acidental. A coesão visual, alcançada por meio de padrões e repetições estratégicas, evita a fragmentação da mensagem. Configurações como similaridade e proximidade unificam elementos dispersos, criando uma sensação de harmonia mesmo em cenários dinâmicos. Além disso, a memorabilidade das animações é amplificada quando informações complexas são simplificadas em metáforas visuais ou

diagramas animados, como exemplificado pelo documentário interativo *The fallen of world war II*, que transforma dados históricos em narrativas gráficas impactantes. Bamba (2014) corrobora essa ideia, destacando que a retenção de informações aumenta significativamente quando apresentadas visualmente, especialmente quando combinadas com movimento e som.

A tipografia cinética ilustra bem essa sinergia entre funcionalidade e criatividade. Mais do que exibir texto, ela emprega animação, cores e disposição espacial para reforçar significados e estabelecer hierarquias. Letras que se expandem, palavras que dançam ao ritmo de uma trilha sonora ou frases que surgem sincronizadas com vozes em *off* transformam o texto estático em uma experiência multissensorial.

Esse dinamismo, aliado à estética minimalista, explica por que os *motion graphics* dominam plataformas como o *Instagram*, onde vídeos curtos precisam conquistar a atenção em segundos. Na figura, o visagista utiliza *motion graphics* como ferramenta estratégica para guiar o corte de cabelo e barba, combinando análise facial e design dinâmico. Por meio de simulações animadas, ele demonstra visualmente como diferentes estilos interagem com a estrutura óssea, formato do rosto e movimentos naturais do cliente, antecipando o efeito de volume, textura e movimento dos fios. Essas projeções permitem ajustes precisos, como a criação de ângulos que harmonizam proporções ou a suavização de linhas duras, enquanto ilustram como a barba e o cabelo evoluem ao longo do tempo.

A técnica não só facilita a comunicação com o cliente, tornando expectativas tangíveis, mas também otimiza a execução, transformando dados visuais em cortes personalizados que equilibram estética e funcionalidade.

Figura 16: Visagista explicando sobre como harmonizar o rosto do cliente



Fonte: [https://www.instagram.com/p/C3\\_M8AApd3/](https://www.instagram.com/p/C3_M8AApd3/)

A evolução tecnológica redefine continuamente as possibilidades dessa linguagem. *Softwares* de animação digital e técnicas como realidade aumentada ampliam o repertório criativo, permitindo experiências imersivas que ultrapassam os limites da tela plana.

A animação oferece continuamente novas possibilidades narrativas, estéticas e técnicas, encorajando novos animadores, artistas e profissionais a explorar novos tipos de narrativa, a criar novos estilos gráficos e ilustrativos e a utilizar ferramentas tradicionais e novas na execução do seu trabalho. (WELLS e MOORE, 2016, p. 7)

Essa adaptabilidade garante aos *motion graphics* não só relevância no presente, mas um papel central no futuro da comunicação, especialmente em um contexto marcado pela sobrecarga informativa. Por fim, é essencial reconhecer que o sucesso dessa linguagem reside em sua dualidade: é tanto arte quanto ciência. Enquanto a Gestalt e a psicologia da percepção oferecem bases teóricas para a organização visual, a criatividade humana impulsiona a inovação estética. Como sintetiza Dondis (1997, p. 30), a comunicação visual opera em três níveis interligados — representacional (reconhecimento de objetos), abstrato (resposta emocional a formas puras) e simbólico (interpretação de códigos culturais). Os *motion graphics*, ao integrarem esses níveis, tornam-se ferramentas poderosas para traduzir ideias abstratas em experiências tangíveis, conectando-se ao espectador em múltiplas dimensões.

A transposição dos princípios do design gráfico para o campo do movimento é uma

operação de reengenharia conceitual que demanda não só a adaptação de normas estáticas a um paradigma dinâmico, mas uma reconsideração profunda dos próprios fundamentos da comunicação visual. A introdução do tempo como vetor estrutural e da dinâmica como elemento relacional desloca a prática projetual de um modelo espacial bidimensional para um continuum espaço-temporal onde os elementos visuais adquirem propriedades cinéticas e narrativas.

Essa migração epistemológica implica na ressignificação de categorias clássicas como hierarquia, contraste e equilíbrio, que vão além da sua condição estática para se tornarem processos interativos modulados por variáveis de duração, ritmo e trajetória.

A hierarquia visual, por exemplo, transforma-se de uma relação espacial fixa em uma coreografia temporal de ênfases, onde o timing de aparições, a velocidade de transições e a sincronização de elementos assumem papel decisivo na construção de percursos perceptivos.

O contraste expande-se além das dicotomias cromáticas ou morfológicas para incorporar o dinamismo de oposições entre movimento e repouso, aceleração e desaceleração, linearidade e organicidade trajetória.

O equilíbrio composicional, tradicionalmente vinculado à simetria estática, reconverte-se em uma negociação constante entre forças cinéticas e inércia visual, exigindo do designer um domínio sofisticado de princípios físicos metaforizados — .como massa visual, *momentum* e atrito perceptual — que governam a fluidez da experiência dinâmica.

A dimensão narrativa emergente nesta transposição redefine a própria noção de linguagem visual. Enquanto o design estático opera por sínteses instantâneas, o movimento permite a construção de argumentações visuais sequenciais, onde cada quadro mantém relações dialéticas com seus antecessores e sucessores. Essa diacronia visual habilita estratégias retóricas complexas, desde a suspensão de informações mediante revelações progressivas até a criação de metáforas cinéticas que traduzem conceitos abstratos em trajetórias espaciais.

A tipografia animada, por exemplo, emerge como uma expressão dinâmica na comunicação visual, transformando palavras estáticas em entidades que performam significados através do movimento. Mais do que exibir texto, ela utiliza a temporalidade e a cinética para criar camadas de sentido, onde a forma gráfica dialoga com a ação. Quando uma palavra se desfaz em fragmentos, por exemplo, a animação não só representa, mas também encena conceitos como fragilidade ou efemeridade, convidando o espectador a vivenciar a mensagem de maneira sensorial. Já uma tipografia que se expande em todas as

direções, como raízes ou explosões, materializa visualmente ideias de crescimento ou transformação, associando-se a sensações de energia e vitalidade. Essa linguagem se sustenta em variáveis cinéticas como velocidade, direção e ritmo, que modulam a percepção emocional. Movimentos acelerados podem transmitir urgência, enquanto transições lentas evocam melancolia; trajetórias ascendentes remetem a esperança, e quedas bruscas sugerem declínio. Até mesmo o ritmo pulsante de uma palavra, sincronizado com batidas ou oscilações, pode evocar desde ansiedade até euforia, dependendo de seu contexto.

Além disso, a interação com elementos externos — como trilhas sonoras ou toques em interfaces digitais — amplifica seu impacto, como em filmes onde títulos tremulam em sincronia com música tensa, ou em aplicativos cujos botões reagem com microanimações ao contato, reforçando a funcionalidade via *feedback* visual. Paradoxalmente, a complexidade inerente a esta expansão dimensional exige um rigor composicional ainda maior que no design estático. O princípio gestáltico de pregnância adquire nova dimensão quando aplicado a ambientes dinâmicos: a economia visual transforma-se em estratégia de sobrevivência perceptiva em ecossistemas midiáticos saturados.

Uma construção harmônica está sempre em equilíbrio, embora uma composição equilibrada nem sempre siga as regras de harmonização. Podemos afirmar que a harmonia é um sistema de regras coerente e lógico cujas partes componentes formam um todo uniforme e no qual todas as partes componentes obtidas nas relações e proporções da composição contribuem para o resultado desejado (...) (GUIMARÃES, 2000, p. 76)

Técnicas como a redução de ruído cinético — minimização de movimentos secundários que competem pela atenção — e a sinalética dinâmica — uso de padrões de movimento como elementos de orientação — tomam forma como requisitos fundamentais para manter a legibilidade em fluxos informacionais acelerados.

Essa evolução do design gráfico para o movimento representa, em última instância, a consolidação de uma nova gramática visual que sintetiza heranças da pintura, do cinema e das ciências cognitivas. Ao dominar a orquestração espaço-temporal de elementos visuais, os criadores transformam a comunicação unidimensional, habilitando experiências imersivas que exploram a sinestesia perceptiva humana.

O resultado é uma linguagem que supera a mera transmissão de dados, operando como uma arquitetura de estímulos multimodais. Ao invés de se limitar à linearidade narrativa, ela orquestra percursos sensoriais que ativam mecanismos cognitivos específicos

— como reconhecimento de padrões, associação simbólica e resolução de ambiguidades.

Essa dinâmica transforma espectadores passivos em coautores interpretativos, compelidos a decodificar camadas de significado em tempo real. Nesse cenário, a adaptação dos princípios tradicionais — como hierarquia visual e harmonia compositiva — revela-se uma reengenharia de códigos culturais. Não se trata de simplesmente digitalizar o analógico, mas de ressignificar a temporalidade da atenção. Em uma era marcada pela fluidez da concentração, onde estímulos competem em ecossistemas hiper fragmentados.

Esse novo paradigma redefine a expressão visual e reconfigura a ontologia da imagem. Se antes a imagem era um artefato estático, hoje ela funciona como interface viva, um organismo que evolui utilizando suas interações.

No cerne desse ecossistema transformador, os *motion graphics* emerge não como uma ferramenta, mas como uma forma de comunicação revolucionária. Ele renova barreiras estáticas, e, com sua orquestração fluida de formas, cores e ritmo, os *motion graphics* desmaterializa limites. Cada transição, cada frame animado, é um convite a uma experiência imersiva, onde o espectador não apenas consome, mas sente o significado em camadas dinâmicas. Essa linguagem universal hibridiza o humano e o digital com maestria: a precisão técnica amplifica valores éticos, enquanto a emoção se traduz em movimento orgânico, criando diálogos que ressoam no inconsciente.

Não se trata de simples animação, mas de uma coreografia de sentidos – uma arquitetura viva que autorregula fluxos de atenção, transformando complexidade em clareza e abstração em identificação, redefinindo não só como comunicamos, mas como sentimos e conectamos com o mundo em eterna transformação.

Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: *o representacional* - aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; *o abstrato* - a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens, e *o simbólico* - o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados. (DONDIS, 1997, p. 85)

No contexto do movimento, quatro princípios fundamentais do design gráfico — hierarquia visual, balanceamento dinâmico, Gestalt e cor — são reinterpretados de maneiras que enriquecem a comunicação visual.

No design estático, a hierarquia visual é estabelecida principalmente por meio de elementos como tamanho, cor e contraste, que guiam o olhar do espectador imediatamente.

No entanto, ao introduzir o movimento, novas variáveis entram em jogo, como direção e velocidade. Por exemplo, elementos que se deslocam da esquerda para a direita tendem a ser percebidos primeiro, uma vez que essa direção acompanha o fluxo natural de leitura em muitas culturas. Além disso, objetos que se movem rapidamente atraem mais atenção do que aqueles que se movem lentamente ou permanecem estáticos. Um exemplo prático dessa aplicação pode ser observado nas barras de créditos de documentários, onde texto e gráficos são sincronizados com a fala dos entrevistados, criando uma narrativa visual fluida e coesa (Lupton, 2020). Essa sincronia não apenas reforça a hierarquia visual, mas também estabelece uma conexão mais profunda entre o conteúdo e o espectador.

O equilíbrio assimétrico, uma característica marcante do design moderno, ganha uma nova dimensão quando aplicado ao movimento. Em um contexto estático, o equilíbrio é alcançado pela distribuição visual de elementos no espaço; já em movimento, a harmonia é mantida por meio da dinâmica e da interação entre os elementos. Por exemplo, um gráfico circular que gira enquanto linhas irradiam de seu centro pode manter uma sensação de equilíbrio através da simetria radial, mesmo em constante movimento. Esse tipo de balanceamento dinâmico cria uma sensação de fluidez e continuidade, mantendo o espectador engajado sem sobrecarregar sua percepção.

As leis da Gestalt, que descrevem como o cérebro humano organiza e interpreta elementos visuais, são amplificadas pela animação. Princípios como continuidade (a tendência do olho a seguir trajetórias suaves) e fechamento (a capacidade da mente de completar formas incompletas) ganham nova vida quando aplicados ao movimento. Por exemplo, pontos que se conectam para formar um mapa exploram o princípio do fechamento, enquanto seu deslocamento em ondas cria um ritmo visual que guia o olhar do espectador (Arnheim, 2005). Essa combinação de movimento e Gestalt não só facilita a compreensão de informações complexas, como também adiciona uma camada estética que torna a experiência mais agradável e memorável.

A cor desempenha um papel crucial na comunicação visual, tanto em projetos estáticos quanto em movimento. No entanto, no contexto do movimento, a cor adquire uma dimensão adicional: a psicodinâmica. Tons quentes, como vermelho e laranja, tendem a avançar na tela, enquanto tons frios, como azul e verde, parecem recuar. Esse efeito pode ser utilizado estrategicamente em infográficos animados para destacar dados prioritários ou criar ilusões de profundidade. Além disso, a transição entre cores e a variação de saturação ao longo do tempo podem evocar diferentes emoções e sensações, tornando a cor uma ferramenta poderosa para criar narrativas visuais dinâmicas e impactantes.

A transposição dos princípios do design gráfico para o movimento não apenas preserva suas funções originais, mas também as expande, criando novas oportunidades para a comunicação visual. Ao incorporar variáveis como direção, velocidade, ritmo e psicodinâmica, o design em movimento se torna uma ferramenta ainda mais poderosa para engajar, informar e emocionar o espectador. Essa evolução reflete a importância de adaptar as práticas de design às novas mídias e tecnologias, garantindo que a comunicação visual continue a ser eficaz e impactante em um mundo cada vez mais dinâmico.

Assim, mais do que um recurso estético, os *motion graphics* resultam como uma resposta à demanda por clareza e engajamento em um mundo hiper visual. Sua capacidade de sintetizar complexidade, evocar emoções e fixar-se na memória coletiva os consolida não apenas como produtos da era digital, mas como pilares da comunicação contemporânea.

### **6.3 MOVIMENTO: OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO NOS *MOTION GRAPHICS***

A animação, longe de ser reduzida a um simples conjunto de técnicas ou ferramentas tecnológicas, eleva-se a uma manifestação artística profundamente complexa e autônoma. Essa transcendência ocorre porque seu cerne não reside apenas na maestria de softwares, renderização ou domínio de taxas de quadros — elementos técnicos fundamentais, mas insuficientes para definir sua essência. É nesse contexto que os *motion graphics* se instauram como um território de fronteira, hibridizando a linguagem da animação com os códigos do design gráfico. Diferentemente da animação tradicional — muitas vezes vinculada a arcos narrativos lineares, como em filmes da Pixar ou Disney —, os *motion graphics* operam numa esfera mais conceitual e experimental. Eles priorizam a sinestesia entre forma e conceito, utilizando tipografias dinâmicas, formas geométricas em transformação e sincronia rítmica com trilhas sonoras para evocar significados.

Essa subversão da linearidade convencional revela como os *motion graphics* desafiam noções passivas de consumo visual. Essa expansão da animação como arte reside em sua capacidade de ressignificar o tempo e o espaço. Enquanto o cinema *live-action* é limitado pelas leis reais, a animação — e sobretudo os *motion graphics* — recria temporalidades elásticas, compressões surrealistas e espaços impossíveis. Nesse sentido, a técnica não é um fim, mas um meio para materializar ideias que habitam o limiar entre o concreto e o efêmero, consolidando a animação como um dos principais pilares da expressão artística.

O movimento, enquanto pilar fundamental da linguagem dos *motion graphics*, superioriza a sua função inicial de simplesmente imprimir dinamismo aos elementos visuais. Ele assume um papel ativo na construção de significados, convertendo formas, cores e texturas em narrativas visuais que renovam o regime estático da imagem. Cada gesto, seja um deslize suave de tipografia, uma explosão rítmica de formas geométricas ou uma transição fluida entre planos, é cuidadosamente coreografado para estabelecer um diálogo entre a materialidade gráfica e a intenção comunicativa. Essa coreografia não é arbitrária: é moldada tanto pela mensagem essencial que se busca transmitir — seja ela informativa, persuasiva ou poética — quanto pela identidade estética do criador, que imprime sua sensibilidade nas escolhas de timing, trajetórias e interações entre elementos. Embora dialoguem com o universo amplo da animação — compartilhando técnicas como a sincronia audiovisual, a integração de texto animado e o uso de metáforas visuais —, os *motion graphics* se diferenciam por sua gramática única.

Aqui, a ênfase recai sobre a coreografia de elementos gráficos, sejam abstratos (como manchas, linhas ou volumes geométricos) ou figurativos (ícones, ilustrações), cuja trajetória no espaço-tempo constitui a própria essência da narrativa. Essa linguagem prescinde frequentemente de estruturas narrativas convencionais, substituindo arcos dramáticos por sequências que operam pelo viés associações simbólicas, ritmos visuais e relações espaciais. Um círculo que se expande pode evocar tanto noções de crescimento quanto de vulnerabilidade, dependendo de seu contexto cinético; uma tipografia que se fragmenta em pixels pode traduzir ideias de transformação digital ou desintegração. Nesse ecossistema, o movimento funciona como um tradutor de conceitos abstratos em experiências sensoriais, onde a física (aceleração, inércia, elasticidade) adquire carga expressiva.

A escolha entre um movimento orgânico, com variações sutis de velocidade, e um movimento mecânico, de precisão algorítmica, carrega em si camadas de interpretação. Essa linguagem, híbrida por natureza, encontra seu território singular na interseção entre design gráfico, cinema e desempenho, afirmando-se como um médium capaz de articular complexidade ideológica através da síntese e do ritmo — não por meio de palavras ou personagens, mas através da dança calculada de elementos visuais no palco do tempo. Essa característica aproxima-os do cinema experimental, território no qual a animação se liberta de convenções para explorar relações entre imagem e som, forma e ritmo. Chomsky (1980, p.47) afirma 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”. Obras pioneiras, como as de Oskar Fischinger e Norman McLaren (SAGATIO, 2018), ilustram essa simbiose: em seus filmes, formas geométricas dançam em sincronia com composições musicais, criando uma experiência sensorial que transcende a narrativa linear (BORDWELL, 2013, p. 581). Nas origens dos *motion graphics*, sobretudo em sequências de abertura cinematográficas, a prioridade era animar o design gráfico, e não contar histórias protagonizadas por personagens.

A natureza experimental da animação como forma de expressão artística revela uma ruptura intencional com paradigmas narrativos tradicionais, justificando a preferência do campo por referências que subvertem as convenções dos desenhos animados clássicos — abraçando a abstração, a imperfeição e a intermedialidade como novos eixos criativos. Enquanto obras convencionais frequentemente se alinham a estruturas lineares e personagens arquetípicos — características marcantes da tradição dos estúdios comerciais —, a animação experimental encontra sua força justamente na subversão desses modelos. Suas raízes estão ligadas a movimentos artísticos de vanguarda, como o surrealismo e o cinema abstrato, que priorizam a experiência sensorial, a ambiguidade simbólica e a desconstrução temporal sobre a clareza narrativa (WELLS, 1998). Essa abordagem permite que a animação se torne um veículo para explorar temas complexos, como a subjetividade humana e a crítica social, sem as amarras de um enredo previsível.

A plasticidade da animação — sua capacidade de manipular tempo, espaço e forma visual — a torna um meio privilegiado para a reinvenção contínua citada por Wells e Moore (2016). Artistas experimentais não apenas questionam o “como narrar”, mas também o “o que pode ser considerado narrativa”. Técnicas como a colagem digital, a pixilação e a integração de texturas físicas (como tinta ou areia) desafiam a distinção entre o manual e o tecnológico, criando diálogos entre o artesanal e o algorítmico.

Essa hibridização de métodos não é apenas formalismo; reflete uma busca por linguagens capazes de traduzir a complexidade da experiência contemporânea. Ao rejeitar a linearidade, a animação experimental abre espaço para polifonias visuais e sonoras, onde a atmosfera e o ritmo substituem o conflito centralizado. Assim, a animação se consolida não somente como entretenimento, mas como laboratório de inovação estética e filosófica, onde cada frame é um convite à resignificação do possível.

A construção de narrativas visuais, especialmente no domínio da animação e dos *motion graphics*, envolve uma relação simbiótica entre tempo, velocidade e percepção. O tempo, longe de ser apenas marcador cronológico, transforma-se em um material maleável, moldado para alterar a experiência sensorial do espectador. Na animação tradicional, por

exemplo, técnicas como a variação de *frame rates* permitem distorções temporais: cenas em *slow motion* (com mais quadros por segundo) ampliam detalhes e emoções, enquanto sequências aceleradas (com menos quadros) sugerem urgência ou comicidade. Já nos *motion graphics*, a aceleração ritmada é estratégica, frequentemente utilizada em vinhetas, propagandas ou interfaces digitais para condensar informações complexas em poucos segundos.

Essa compressão temporal não é apenas recurso estético; é um mecanismo semiótico. Christian Metz, teórico e um dos pioneiros da semiótica cinematográfica, em sua obra de 2019, destaca a dualidade entre o tempo do narrado (a linha temporal interna da história, como o envelhecimento de uma personagem) e o tempo da narração (a duração física da exibição, como os dois minutos de uma sequência).

Um início, um final: quer dizer que a narração é uma sequência temporal. Sequência duas vezes temporal, devemos acrescentar logo: há o tempo do narrado e o da narração (tempo do significado e tempo do significante) (METZ, 2019, p. 31)

A animação, por sua natureza artificial, transita livremente entre esses polos. Aqui, a narrativa não se prende a arcos dramáticos convencionais, mas à articulação de símbolos visuais em fluxo. Filmes experimentais, como os de Norman McLaren, que exploram a dança de formas abstratas sincronizadas com música, ilustram como cores e movimentos podem substituir diálogos, construindo significados por entre ritmo e transição. A saturação de elementos em curtas janelas temporais — comum em titles sequences de séries ou em conteúdos para redes sociais — exige uma decodificação ativa do espectador.

Cada quadro torna-se um palimpsesto de informações, onde textos breves, metáforas visuais e referências culturais se interligam. No entanto, a fragmentação não implica caos: a coerência surge da gramática visual, um sistema de regras tácitas que governam transições (como *fades* ou *wipes*), transformações morfológicas (um círculo que vira um rosto) e hierarquias espaciais (o contraste entre centro e margem). O espectador, mesmo inconscientemente, decifra esses códigos, reconstruindo narrativas a partir de pistas efêmeras. A interação entre tecnologia e percepção é crucial.

Como Metz sugere, é na brecha entre o tempo vivido e o tempo exibido que a animação revela seu poder: não de representar o mundo, mas de reinventá-lo através do olhar. Tecnicamente, a manipulação do tempo na animação depende da relação entre *frames* (quadros) e ritmo. Quadros escassos resultam em movimentos rápidos e menos detalhados, enquanto sequências densas permitem nuances e suavidade. A velocidade, por

sua vez, define a cadência das ações, podendo variar entre linearidade e acelerações bruscas.

Domínio desses elementos permite recriar ou inventar movimentos que simulam leis físicas ou as subvertem, como destacado por Arnheim (2005, p. 375-376): “Todo movimento, exceto o mais simples, é uma combinação de subsistemas que funcionam independentemente e se integram em um todo”.

Inspirando-se nos princípios da animação tradicional — particularmente os elaborados por Frank Thomas e Ollie Johnston (1981) em *The Illusion of Life* —, os *motion graphics* adaptam técnicas como esmagar e esticar, antecipação, movimento em arco e exagero para conferir organicidade a elementos gráficos. Por exemplo, a deformação de um objeto durante seu deslocamento (esmagar e esticar) comunica sua massa e elasticidade, enquanto movimentos preparatórios (antecipação) preparam o espectador para uma ação subsequente. Já os arcos suavizam trajetórias, evitando a rigidez mecânica, e o exagero introduz dramaticidade, transformando gestos simples em espetáculos visuais.

Apesar da relevância desses princípios, alguns são menos aplicáveis aos *motion graphics*, como a ação secundária — originalmente concebida para conferir profundidade a personagens. No entanto, mesmo nesse contexto, é possível adaptá-la para enfatizar movimentos primários, adicionando camadas de complexidade à composição. O que prevalece, em última instância, é a compreensão de que a animação é uma arte do tempo: sem sua passagem, cada cena seria um instante congelado, desprovido da magia que transforma formas estáticas em danças visuais.

Sem a passagem do tempo, a animação não poderia existir porque cada cena seria um quadro estático. O tempo na animação é definido por uma sequência de quadros individuais, onde cada quadro representa um incremento de tempo distinto. (AVGERAKIS, 2003, p. 33)

Nesse contexto, os *motion graphics* vão além da simples ilustração de ideias — eles as performam, transformando conceitos abstratos em coreografias visuais envolventes. Seja em vinhetas, infográficos animados ou criações experimentais, reafirmam que a animação é, antes de tudo, uma linguagem em constante transformação: um campo de diálogo entre técnica e criatividade que expande os limites do imaginável.

O *motion design* é, em essência, a arte de tornar o invisível visível — seja uma emoção, um dado estatístico ou a personalidade de uma marca.

## 6.4 SINERGIA SONORA: O SOM COMO ELEMENTO AGREGADOR

O áudio não apenas complementa os *motion graphics*, mas é essencial para sua constituição. Para Martin (2005, p. 140) “é evidente que o som faz parte da essência do cinema porque ele é, tal como a imagem, um fenômeno desenvolvido no tempo” sendo assim, sua função deixa de ser um simples suporte para as imagens em movimento, atuando como dimensão estruturante da narrativa.

Enquanto o visual captura olhares, o som modela percepções, redefine significados e costura uma experiência sensorial unificada. Como afirma Martinelli (2020, p. 175), “a música tem uma função descritiva fundamental, funcionando como uma legenda nas imagens”. Essa metáfora revela o papel do som como agente de coesão, capaz de traduzir subtópicos e ampliar a conexão emocional entre espectador e obra.

A sincronização entre som e movimento vai além de um simples ajuste técnico, sendo um verdadeiro diálogo narrativo. Efeitos sonoros devem se entrelaçar com os momentos-chave da animação, como o surgimento de um triângulo na tela, onde o “clique” sonoro não só marca a ação, mas também ancora o sentido do movimento.

O som desempenha um papel essencial na narrativa audiovisual como elemento de organização, unificando ou separando estruturalmente sequências visuais compostas de múltiplos movimentos e mudanças do ponto de vista. Esse uso do som como instrumento organizador tem também uma relação muito direta com a lógica da percepção humana. (RODRÍGUEZ, 2006, p. 328)

Essa sincronia cria um ritmo audiovisual que orienta a atenção do público e estrutura a progressão da história.

Nós estamos familiarizados com o ritmo graças ao mundo do som. Em música, a base rítmica muda no tempo. Camadas de repetição ocorrem simultaneamente na música, sustentando-se e conferindo contraste acústico. Na mixagem sonora, os sons são amplificados ou diminuídos para criar um ritmo que varia e evolui no decorrer de uma obra. Designers gráficos empregam, visualmente, estruturas similares. A repetição de elementos, tais como círculos, linhas e grids, cria ritmo, enquanto a variação de seu tamanho ou intensidade gera surpresa. Em animação, os designers devem orquestrar simultaneamente os ritmos visuais e sonoros. (LUPTON, 2008, p. 34)

Designers, portanto, atuam como maestros, orquestrando picos sonoros e vales silenciosos para modular tensão, surpresa ou clímax. A música não embeleza; reconfigura. Uma mesma animação pode oscilar entre melancolia e euforia dependendo da trilha escolhida, evidenciando que o som é ativo na construção de significados. Robertson (2005, p.34) destaca que “a descoberta de uma correspondência audiovisual deve surgir do desejo de harmonizar música e imagem com um sentido geral da imagética criada pela obra como um todo”, reforçando a ideia de que o som é coautor da narrativa. Em transições visuais ou lacunas de informação, a música preenche vazios, sugerindo contextos (uma floresta, o espaço sideral) e agregando camadas simbólicas que o visual, sozinho, não alcançaria.

Não há diferença fundamental quanto às abordagens dos problemas de montagem puramente visual e da montagem que liga diferentes esferas dos sentidos – particularmente a imagem visual à imagem sonora – no processo de criação de uma imagem única, unificadora, sonoro-visual. (EISENSTEIN, 2002, p. 54)

Sons ambientes e efeitos *foley* são arquitetos de imersão. Um sussurro pode evocar uma floresta; um ruído metálico, um laboratório futurista. Chion (2011, p. 96) observa que “O som decalca aqui muito mais o movimento, o seu desenho, do que o timbre do ruído que supostamente vem do objeto”, destacando sua função de reforçar a materialidade do virtual. Em cenas minimalistas, efeitos sonoros sutis — como cliques ou estalos — funcionam como pontos de atenção, direcionando o olhar e agregando relevância a gestos visuais que, de outra forma, passariam despercebidos. Sendo assim, a relação entre som e imagem é simbiótica.

O som orienta a nossa percepção da imagem e a imagem orienta a nossa percepção do som. Esta natureza recíproca sugere que ambos os elementos devem ser desenvolvidos em conjunto, com os designers de som integrando o pensamento visual nos seus processos e os animadores integrando o pensamento auditivo nos seus. (BEAUCHAMP, 2005, p. 25)

Essa interdependência torna o áudio parte indissociável do processo criativo, não uma etapa posterior. A ausência de “sons naturais” nos *motion graphics* libera o áudio para ser plenamente metafórico, como notas que descrevem conceitos abstratos ou batidas que marcam transições entre ideias.

Nos *motion graphics*, o som é infraestrutura, não decoração. Ele agrega dimensões emocionais, temporais e espaciais, transformando píxels em narrativas. Quando integrado desde a concepção do projeto, o áudio deixa de ser acessório para se tornar alicerce da experiência, garantindo que a obra ressoe tanto no campo sensorial quanto no intelectual. Como defende Chion (2011, p. 97), o som imprime sensações visuais fugazes, compensando a “preguiça do olho” com sua agilidade cognitiva. Assim, a verdadeira maestria está em projetar ouvindo e escutar visualizando, em um processo onde som e imagem convergem para uma comunicação total.

Os *motion graphics* contemporâneos ultrapassam a mera combinação entre som e imagem, constituindo experiências audiovisuais integradas, nas quais ambos os elementos se tornam indissociáveis. Com o avanço de tecnologias imersivas, como o metaverso e a realidade aumentada, surge a necessidade de desenvolver novas linguagens capazes de engajar o público em múltiplos níveis sensoriais. Nesse cenário, os *motion graphics* assumem um papel expressivo, construindo uma estética própria em que som e imagem se articulam de forma orgânica, produzindo narrativas complexas e imersivas.

Quando detalhes visuais são omitidos ou as transições entre cenas são abruptas, o som atua como uma camada invisível de sentido. Uma trilha ascendente pode antecipar uma reviravolta narrativa; um sussurro distante pode sugerir profundidade em um espaço 2D; um silêncio calculado pode ampliar o impacto de uma revelação visual. Esses recursos não se limitam a guiar a atenção, mas estimulam a imaginação, fazendo com que o público "complete" mentalmente as lacunas de informação, tornando a experiência mais pessoal e memorável. Além da imersão, o som é ferramenta fundamental para a identidade de um projeto. Uma paleta sonora coerente — seja com temas musicais recorrentes, timbres específicos ou até mesmo a textura do ruído de fundo — funciona como uma cola invisível, unindo cenas díspares em uma narrativa coesa.

Por fim, o som ajuda a estabelecer um tom e estilo consistentes ao longo de um projeto, unindo os vários elementos visuais em um todo coeso. Isso ajuda a criar um produto final mais sofisticado e profissional.

## 6.5 NARRATIVA VISUAL: A COMPOSIÇÃO IMAGÉTICA COMO FERRAMENTA DE CONTEXTUALIZAÇÃO

A criação de *motion graphics* emerge como prática que exige uma reconfiguração radical das noções tradicionais de autoria, ao exigir do criador uma fluência transdisciplinar capaz de negociar constantemente entre a materialidade técnica e a abstração conceitual.

Não se trata apenas de dominar softwares ou compreender princípios de animação, mas de desenvolver uma consciência crítica sobre como cada decisão formal — desde a escolha de uma paleta cromática até a parametrização de curvas de velocidade — opera como ato discursivo que modula a recepção em múltiplos níveis sensoriais e cognitivos. A suposta dicotomia entre habilidades técnicas e criatividade artística revela-se uma falsa oposição quando analisamos a gênese de projetos significativos na área, onde o domínio instrumental funciona como vocabulário básico para a intencionalidade narrativa poder elevar a transmissão de informação e assumir camadas de complexidade semântica.

A criatividade artística, neste contexto, não se reduz à originalidade estética, mas consiste na capacidade de articular sistemas semióticos visuais em diálogo com estruturas sonoras e temporais para construir metáforas operacionais que traduzem conceitos abstratos em experiências sensoriais imediatas.

Como observa Manovich (2001) em sua análise da linguagem dos novos mídias, a composição imagética nos *motion graphics* contemporâneos subverte frequentemente a lógica representacional tradicional, optando por estratégias de desmaterialização progressiva ou colisão de formas geométricas que funcionam como analogias visuais para processos intelectuais ou fenômenos imateriais.

O movimento, neste ecossistema criativo, deixa de ser simples recurso de dinamização visual para tornar-se veículo de pensamento. A trajetória de um objeto na tela, sua aceleração ou desaceleração, as transformações morfológicas que sofre durante a animação — todos esses elementos constituem uma sintaxe visual que estabelece relações lógicas entre ideias, similarmente a como a gramática organiza conceitos na linguagem verbal. O ritmo, particularmente, assume dupla função, sincrônica e diacrônica, operando tanto na microescala dos *frames* (quadros) individuais quanto na macroestrutura narrativa do projeto em sua totalidade. Essa temporalidade construída não só direciona a atenção do espectador, mas também influencia seu processo cognitivo, impondo pausas reflexivas ou desencadeando insights através de acelerações bruscas que imitam a dinâmica do pensamento contemporâneo.

Nesse sentido, a aparente simplicidade de formas geométricas básicas animadas com precisão matemática pode veicular noções complexas de temporalidade, causalidade ou interdependência sistêmica de modo mais eficaz que representações realistas.

A intencionalidade narrativa aqui examinada requer do criador uma dupla consciência, simultaneamente micro e macroanalítica. Deve coordenar milissegundos de transições perfeitas enquanto mantém uma visão holística de como cada elemento contribui para uma arquitetura conceitual maior. Essa tensão dialética entre o local e o global, entre o instantâneo e o duradouro, reflete a própria natureza da comunicação na era digital. Esta síntese criativa coloca os *motion graphics* na fronteira entre arte aplicada e investigação filosófica, ao transformar ferramentas de design em instrumentos para explorar questões fundamentais sobre percepção, tempo e construção de significado.

O uso da imagem é determinado por vários aspectos, incluindo o impacto desejado e o estilo do projeto, o público-alvo, a função da imagem e a ousadia ou o conservadorismo do projeto como um todo. Talvez essa seja a parte mais estimulante do design, uma vez que as imagens podem ter um grande impacto sobre o resultado e o sucesso de um projeto devido à reação emocional provocada no espectador. (AMBROSE; HARRIS, 2012, p. 127)

A personalização desses elementos em relação ao espectador é fundamental: uma obra visual única surge quando princípios como cor, tipografia e interação são planejados para eliciar reações específicas, funcionando como agregadores semânticos ao conteúdo principal.

A abstração, por exemplo, permite a construção de metáforas visuais que simplificam ideias complexas. Já o ritmo — definido pela combinação de movimentos suaves, transições bruscas e duração das ações — estrutura o tempo narrativo, tornando a experiência do espectador não apenas agradável, mas funcional à compreensão da mensagem (LUPTON, 2008).

Essa dinâmica é evidente no entretenimento, onde os *motion graphics* sofisticam sua função decorativa para se tornarem camadas narrativas essenciais, ampliando tanto o apelo visual quanto a clareza informativa. Desde os créditos cinematográficos, que estabelecem muitas vezes o tom e o estilo de um filme, até os videoclipes, que utilizam animações para complementar ou contrastar com a música, os *motion graphics* são ferramentas poderosas para contar histórias de maneira criativa e envolvente.

Em produções como *Wonka* (Paul King, 2023) e *Mais estranho que a ficção* (Marc Forster, 2007), os elementos animados desempenham um papel crucial na condução da narrativa, guiando transições temporais, explicando os detalhes da trama e substituindo a

linearidade estática das aberturas tradicionais por uma gramática visual fluida e dinâmica.

Em *Wonka*, por exemplo, os *motion graphics* são utilizados para criar um mundo mágico e surreal, onde textos e ilustrações animadas se integram perfeitamente ao ambiente físico, reforçando o tom fantástico e onírico da história. As transições entre cenas são marcadas por animações que fluem naturalmente, como letras que se transformam em elementos do cenário ou gráficos que ilustram a passagem do tempo de forma lúdica. Essa abordagem não apenas mantém o espectador imerso no universo do filme, mas também reforça a narrativa, destacando informações importantes de maneira visualmente atraente.

Já em *Mais estranho que a ficção*, os *motion graphics* são empregados para representar a mente do protagonista, um escritor que começa a ouvir uma narração de sua própria vida. As animações são usadas para ilustrar seus pensamentos, processos criativos e a confusão entre realidade e ficção.

Não importa se sua animação é tradicionalmente desenhada à mão ou produzida em computador. A animação oferece maior controle visual, pois tudo deve ser criado. O número de possibilidades de controle visual é muito mais complexo, porque é necessário fazer muito mais escolhas. Não há lacuna entre o mundo da ação ao vivo e o mundo da animação. Ambos compartilham uma linguagem visual comum. (BLOCK, 2007, p. 268-269)

Textos que surgem na tela, diagramas que se formam e desfazem, e transições que misturam o real com o imaginário criam uma experiência visual que reflete a complexidade psicológica do personagem.

Esses elementos não só enriquecem a narrativa, como também auxiliam o espectador a compreender a dualidade entre o mundo interno e externo do protagonista. Esses exemplos demonstram como os *motion graphics* podem ser utilizados para substituir a linearidade estática por uma narrativa visual fluida e dinâmica. Em vez de depender apenas de diálogos ou cenas tradicionais, os filmes incorporam animações que complementam e amplificam a história, criando uma experiência mais rica e multidimensional para o espectador.

Essa integração entre forma e conteúdo transforma os *motion graphics* em uma ferramenta narrativa poderosa, capaz de transmitir informações complexas de maneira acessível e visualmente impactante. No contexto do entretenimento, os *motion graphics* não só embelezam a produção, mas também desempenham um papel ativo na construção de significados.

Eles são utilizados para destacar conexões entre personagens e eventos, representar estados emocionais ou mentais, e até mesmo para guiar o espectador por uma narrativa não linear. Essa capacidade de unir estética e funcionalidade faz dos *motion graphics* um elemento indispensável na linguagem cinematográfica contemporânea, consolidando-os como uma forma de arte que vai além do visual, transformando-se em uma extensão da própria narrativa. A evolução tecnológica, especialmente com a internet, redefiniu as fronteiras materiais da criação.

As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas - parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador. (MACHADO, 2008, p. 69)

Essa hibridização reflete-se nos *motion graphics* modernos: se antes limitados a designs planos e estáticos, hoje incorporam profundidade, interatividade e multidimensionalidade, graças a softwares avançados e suportes digitais. Essa transformação não é meramente técnica — é estrutural à narrativa, pois permite a integração harmoniosa com filmagens live-action ou animações 3D, criando experiências imersivas (ex.: visualizações de dados em documentários ou efeitos especiais em séries). A escolha do estilo — minimalista, extravagante ou experimental — depende do contexto comunicativo.

Em *Dois coelhos* (Afonso Poyart, 2012), a ousadia visual dos *motion graphics* desempenha um papel central na construção da narrativa intensa e repleta de reviravoltas, criando uma experiência cinematográfica que combina uma estética impactante com uma trama complexa e multifacetada. O filme utiliza uma linguagem visual dinâmica, onde os *motion graphics* não são só elementos decorativos, mas ferramentas narrativas que amplificam a tensão, o ritmo e o clima de suspense.

Cortes rápidos, transições criativas e uma paleta de cores cuidadosamente escolhida — com tons frios e sombrios que contrastam com explosões de cores vibrantes em momentos-chave — reforçam a dualidade e a intensidade emocional da história. Esses elementos visuais são integrados de forma orgânica à narrativa, guiando o espectador por uma jornada visualmente estimulante e emocionalmente envolvente.

Os *motion graphics* em *Dois coelhos* vão além da estética, assumindo um papel ativo na construção de significados. Eles são utilizados para destacar informações cruciais, como detalhes de planos, conexões entre personagens e eventos, e até mesmo para representar estados mentais ou emocionais dos protagonistas. Por exemplo, sequências que envolvem projeções de dados, mapas interativos ou sobreposições de texto na tela não só transmitem informações, mas também geram uma sensação de urgência e complexidade, refletindo a intrincada teia de conspirações e vinganças que permeia o enredo.

A simbiose entre forma e conteúdo eleva-se a um patamar raro no cinema nacional, consolidando a obra como um marco estético e narrativo. A convergência entre a estética visual e a trama não é só acaso, mas uma escolha meticulosa que transforma cada elemento técnico em ferramenta narrativa. As transições e animações merecem destaque especial, ao reinventarem a gramática visual do cinema brasileiro. É importante contextualizar que, à época de seu lançamento, o cinema nacional ainda estava majoritariamente vinculado a estéticas realistas ou comédias populares. *Dois coelhos* desafia esse cenário ao abraçar uma linguagem híbrida — parte animação, parte *live-action* —, provando que a experimentação visual pode coexistir com narrativas complexas e singularmente autênticas.

Figura 17: Frames do filme: *Dois coelhos* (2012)



Fonte: Blu-ray

Essas escolhas visuais são fundamentais para manter o espectador imerso e engajado, especialmente em um filme que exige atenção constante devido à sua estrutura não linear e à densidade de informações.

Independentemente da abordagem, os *motion graphics* consolida-se como um mediador entre forma e conteúdo, onde decisões plásticas — como orçamento, público-alvo e recursos técnicos — e simbólicas — como o uso de cores como códigos culturais ou a representação visual de conceitos abstratos — convergem para construir significados e transmitir mensagens de maneira eficaz (STANCHFIELD, 2009).

## 7 UMA PROPOSTA DE CATEGORIZAÇÃO

A finalidade prática dos créditos de abertura permaneceu inalterada, mas a sua construção imagética mudou consideravelmente durante os anos. Conforme o cinema passa por transformações tecnológicas, os créditos de abertura não ficaram indiferentes e após a década de 1950 começa a utilização dos *motion graphics*. De maneira mais simples, podemos chamar *motion graphics* de cartelas e títulos animados em um filme, mas eles não se limitam a isso.

Durante as décadas de 1970, 1980 e 1990 os produtos visuais das aberturas estavam ancorados em propostas ou releituras das décadas anteriores, mesmo com a utilização da computação gráfica como uma realidade, não houve nenhuma inovação estética significativa, apenas um aperfeiçoamento nos procedimentos técnicos e releituras.

Embora precedentes selecionados para os *motion graphics* contemporâneos já possam ser encontrados nas décadas de 1950 e 1960 nas obras de Saul Bass e Pablo Ferro, seu crescimento exponencial a partir de meados da década de 1990 está diretamente relacionado à adoção de *softwares* para design de imagens em movimento (...). A remixabilidade profunda é fundamental para a estética dos *motion graphics*. Ou seja, a maior proporção de projetos de *motion graphics* feitos hoje em todo o mundo deriva seus efeitos estéticos da combinação de diferentes técnicas e tradições de mídia – animação, desenho, fotografia tipográfica, gráficos 3D, vídeo etc. – de novas maneiras. Como parte da minha análise, vejo como funciona a produção típica baseada em software (MANOVICH, 2013, p. 46).

O estilo de animação que havia começado em nos anos 1960 e teve uma continuidade discreta até então, voltaria repaginado e se ramificaria para todo o audiovisual. Partindo do pressuposto de que os *motion graphics* estão em um campo híbrido entre o design e a animação, podemos afirmar que os princípios de design e animação já apresentados contribuem significativamente para a eficácia dos *motion graphics* na transmissão de mensagens. Essa combinação de disciplinas permite que os *motion graphics* operem em um espaço único, onde a clareza visual do design gráfico se une à fluidez e à expressividade da animação.

Quando assistimos a um filme que conta uma história, analisa categorias, ou cria um argumento, normalmente prestamos pouca atenção às qualidades pictóricas absolutas dos planos. Ainda assim, é possível organizar um filme com base nas cores, nas formas, nos tamanhos e nos movimentos das imagens (BORDWELL, 2013, p. 559)

Com isso, é possível compreender o fluxo visual e animado dessas peças, que se tornam ferramentas poderosas para comunicar ideias de maneira dinâmica e envolvente.

Para facilitar a compreensão desse fenômeno, podemos analisar *frames* (quadros) de obras audiovisuais, observando como os *motion graphics* são aplicados e propondo uma possível categorização de suas funções e estilos.

Cada abertura cinematográfica é, em essência, uma obra de arte singular, com estética e narrativa próprias. A escolha de cores, formas, tipografia e outros elementos visuais definem a identidade do filme e cria uma primeira impressão memorável. Os *motion graphics*, quando utilizados como condutores nas aberturas, conseguem dar vida a logotipos, títulos e créditos por meio de animações dinâmicas e efeitos visuais. Essa harmonia visual não se limita a prender a atenção do público, mas também o prepara emocional e tematicamente para o filme que está prestes a começar.

Mais do que uma simples apresentação, as aberturas com *motion graphics* contam uma história visual que complementa e, em muitos casos, antecipa aspectos da narrativa principal, criando uma conexão imediata com o espectador. Historicamente, a utilização de cartelas nos filmes servia para dar créditos à equipe e, em alguns casos, funcionava como um condutor narrativo, apresentando informações que não eram visíveis diretamente nas cenas (MACHADO, 1997).

No entanto, após a década de 1920, as cartelas foram gradualmente abolidas ou minimizadas, pois eram vistas como um elemento que poderia interromper a fluidez da narrativa, alterar a ordem temporal ou prejudicar a progressão visual da história (MACHADO, 1997; ALBERA, 2002; GAUDREAUULT, 2016). Apesar disso, os títulos de abertura nunca desapareceram por completo.

Com a introdução dos *motion graphics*, houve uma transformação significativa nesse processo, permitindo que designers e animadores criassem sequências de abertura dinâmicas, envolventes e de grande impacto visual. Essas sequências não apenas cumprem a função tradicional de apresentar créditos, mas também estabelecem o tom, o estilo e o clima do filme, tornando-se uma parte integral da experiência cinematográfica.

No campo do audiovisual, os *motion graphics* desempenham um papel revolucionário na criação de aberturas filmicas. Os créditos iniciais, enriquecidos com *motion graphics*, são frequentemente utilizados para estabelecer o tom da narrativa, apresentar o elenco e transmitir informações essenciais de forma visualmente atraente. A composição estética dessas sequências é uma ferramenta poderosa, capaz de criar efeitos e experiências visuais que cativam o espectador desde os primeiros segundos.

Ao compreender as diferentes opções de estilo e abordagem criativa, os *motion designers* podem criar trabalhos que sejam eficazes em sua comunicação, equilibrando

forma e conteúdo de maneira harmoniosa. Essa combinação imagética não se limita a uma dicotomia entre cinema e animação, mas representa uma conexão profunda entre esses campos, resultando em um novo tipo de expressão visual. Essa fusão reverberou especialmente nas aberturas cinematográficas, que passaram a incorporar técnicas e estilos originários de outras mídias, como os videocliques.

Um exemplo notável dessa influência pode ser visto em *Esquadrão suicida* (David Ayer, 2018), onde os *motion graphics* são utilizados para apresentar os personagens de forma dinâmica e estilizada, criando uma sequência de abertura que é, simultaneamente, informativa e visualmente impactante. Essa abordagem introduz os personagens e estabelece o tom irreverente e caótico do filme, preparando o espectador para a experiência que o aguarda. Por ser uma referência visual transmídia, a utilização dos *motion graphics* se tornou bastante usual em diversas mídias, graças à facilidade de assimilação do conteúdo e ao apelo visual que oferecem.

Ao longo das análises epistemológicas desenvolvidas nesta investigação, evidenciou-se que a construção estético-sensorial dos *motion graphics* nas sequências introdutórias cinematográficas transcende significativamente o domínio meramente ornamental, instaurando verdadeiros ecossistemas perceptivos que antecedem e condicionam a própria fruição narrativa subsequente.

Distanciando-se categoricamente de uma concepção reducionista que os caracterizaria como dispositivos ilustrativos auxiliares, estes artefatos audiovisuais complexos engendram atmosferas imersivas mediante a orquestração sincrônica e multidimensional de elementos constitutivos fundamentais — cromatismo, composição tipográfica, estruturação rítmica e arquitetura sonora — componentes que, quando articulados em uma sintaxe audiovisual coesa, modulam disposições afetivas e horizontes interpretativos no espectador antes mesmo que a estrutura narrativa principal se manifeste formalmente.

Para substanciar empiricamente esta camada estético-fenomenológica, foram selecionados exemplares paradigmáticos cujas matrizes visuais e sonoras — caracterizadas pela densidade semiótica e pela clareza de seus códigos gráficos e acústicos — possibilitam ao público receptor uma identificação mais imediata e cognitivamente acessível entre a forma sensível apresentada e a expectativa narrativa subsequente.

Neste contexto analítico, os *motion graphics* operam como verdadeiros dispositivos de sensibilização preliminar, modelando campos perceptivos específicos que não apenas antecipam elementos narrativos fundamentais, mas efetivamente condicionam os processos

de recepção e a experiência emocional-cognitiva do espectador desde o limiar constitutivo da obra cinematográfica, estabelecendo assim um continuum estético-narrativo que transcende a tradicional segmentação entre elementos paratextuais e texto fílmico principal.

Figura 18: *Frames* dos créditos de aberturas de *Esquadrão suicida* (2018)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Quando bem trabalhados, os *motion graphics* podem sugerir, de forma sutil ou explícita, sobre o que a peça audiovisual se propõe, além de servir como um espaço para a exibição de informações relevantes para a trama, indo além dos créditos da equipe técnica. Eles funcionam como uma ponte entre o espectador e a narrativa, criando uma conexão imediata e emocional que enriquece a experiência audiovisual como um todo.

Assim, os *motion graphics* representam uma evolução significativa na linguagem visual do cinema e de outras mídias. Ao unir os princípios do design e da animação, eles otimizam a função tradicional de apresentação de créditos, tornando-se elementos narrativos e estéticos que amplificam o impacto das obras audiovisuais. Seja nas aberturas cinematográficas, em videoclipes ou em outras produções, os *motion graphics* consolidaram-se como uma ferramenta essencial para contar histórias de maneira criativa, dinâmica e visualmente envolvente.

## 7.1 A ESTÉTICA GRÁFICA

A estética gráfica nas aberturas cinematográficas é um campo vasto e rico, onde a composição visual renova a simples apresentação de créditos para se tornar uma

experiência artística por si só. Entendemos por aberturas gráficas tudo aquilo que compõe imagetivamente uma sequência, constituído por uma estética puramente visual e estilizada, que pode incluir ilustrações, representações gráficas ou elementos abstratos, distanciando-se de fotografias ou filmagens tradicionais.

Na categoria da estética gráfica, a criação de atmosferas é guiada pela manipulação direta de formas geométricas, padrões visuais e composições minimalistas. Aqui, os *motion graphics* opera como uma arquitetura sensível, em que linhas, blocos de cor e volumes planos modelam percepções espaciais e emocionais. Ao organizar os elementos de maneira sintética e estrutural, esses projetos instauram atmosferas de clareza, precisão ou abstração, funcionando como um terreno inicial que predispõe o olhar a estados de espírito específicos — da serenidade à tensão, da ordem à desorientação.

Nesse contexto, a metáfora visual assume um papel central, funcionando como uma ferramenta plástica, funcional e expressiva que confere sentido à configuração da aparência e à atmosfera da composição. A organização estilística dos elementos visuais dialoga diretamente com a atmosfera do filme, criando uma conexão visual e emocional com o espectador desde os primeiros momentos. Nas aberturas gráficas, as animações desempenham um papel crucial ao guiar o olhar do espectador de um elemento para outro, criando conjuntos lógicos de movimento que são fáceis de acompanhar.

Por exemplo, ao iniciar uma segunda animação a partir do ponto onde a anterior terminou, cria-se uma sensação de continuidade e fluidez, facilitando a compreensão do fluxo de informações. Essa técnica não só organiza visualmente os elementos, mas também estabelece um ritmo envolvente, mantendo o espectador focado e preparando-o para o desenvolvimento da narrativa. Portanto, a estética gráfica não é só sobre beleza visual, mas também sobre funcionalidade, assegurando uma transmissão clara e eficaz da mensagem.

Como explica Dondis (1997, p. 30), o design é construído a partir da interação desses elementos, visando transmitir um significado específico. O resultado é a composição, que reflete a intenção do artista, do fotógrafo ou do designer. Entre o significado geral — o estado de espírito ou a atmosfera da informação visual — e a mensagem específica, existe ainda um campo de significado funcional, especialmente no caso de objetos criados para servir a um propósito. Essa dualidade entre estética e funcionalidade é essencial para compreender o impacto das aberturas gráficas no cinema.

Para ilustrar essa discussão, podemos traçar um paralelo entre duas aberturas cinematográficas que exemplificam a estética gráfica em sua plenitude: *Beijos e tiros* (Shane Black, 2005).

A abertura de *Beijos e Tiros* é uma homenagem sofisticada ao legado de Saul. Na sequência inicial do filme, as silhuetas destacam-se não apenas como um recurso estético, mas como símbolos da dualidade presente na trama. Remetendo a obras de Bass como *Anatomia de uma queda* (1959), onde silhuetas fragmentadas sugeriam conflitos morais, em *Beijos e Tiros* elas representam a ambiguidade dos personagens — heróis e vilões cujas identidades se confundem em um enredo repleto de reviravoltas. As figuras, desprovidas de rostos, ganham vida por meio de movimentos coreografados que imitam dança ou combate, antecipando a fusão de gêneros que o filme explora. As cores são usadas de forma estratégica. Tons de vermelho sangue e amarelo ácido contrastam com fundos em preto ou branco, criando uma paleta que evoca tanto o perigo quanto o humor absurdo da narrativa.

Essa escolha cromática lembra o trabalho de Bass em *Um corpo que cai* (1958), onde o vermelho era associado à obsessão. Em *Beijos e Tiros*, as cores também funcionam como pistas visuais: o roxo, por exemplo, aparece em cenas de traição, enquanto o verde ácido acompanha momentos de ironia grotesca. O movimento dinâmico dos elementos gráficos — como setas que se transformam em armas ou letras que colidem e se desintegram — reforça o ritmo acelerado do filme.

Além disso, a tipografia desempenha um papel crucial. As fontes angulosas e desalinhadas, que parecem "dançar" ao som da trilha jazzística, ecoam o estilo de Bass, que integrava texto e imagem de forma orgânica. Em *Beijos e Tiros*, os créditos não limitadamente informam, eles interagem com as silhuetas — por exemplo, letras que são "atiradas" como balas ou servem de escudo para os personagens —, reforçando a ideia de que o visual é parte ativa da narrativa.

Por fim, a ironia e a dualidade temática do filme são traduzidas visualmente: cenas aparentemente lúdicas, com cores pop e movimentos gráteis, escondem detalhes sombrios, como facas sutilmente inseridas em padrões decorativos ou sombras que distorcem figuras inicialmente cômicas.

Essa abordagem, fiel ao espírito de Bass — que usava o minimalismo para revelar complexidade —, prepara o espectador para uma história onde nada é o que parece, estabelecendo um diálogo entre forma e conteúdo que permanece relevante desde os clássicos do design até o cinema contemporâneo.

Figura 19: Frames dos créditos de aberturas de *Beijos e Tiros* (2005)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Em *Beijos e Tiros*, a influência de Saul Bass é evidente na clareza e na ousadia visual, enquanto em abordagens mais abstratas e experimentais, a estética desafia o espectador a engajar-se ativamente com as imagens.

Em *Beijos e Tiros*, a alegoria visual manifesta-se como um resumo estilizado do filme, onde elementos imagéticos padronizados refletem o enredo de maneira codificada. Os *motions graphics* funcionam como um plano sequência dinâmica, destacando os momentos-chave da trama sem recorrer a cortes rápidos ou sobreposições. Em vez disso, predomina uma aceleração controlada da câmera virtual, contrastando com animações simplificadas, quase em câmera lenta.

Esse contraste entre movimento acelerado e ritmo deliberado confere à composição uma tensão visual única, equilibrando fluidez e impacto narrativo. Essa abordagem ilustra como a estética gráfica nas aberturas cinematográficas une criatividade e funcionalidade, transformando créditos em experiências memoráveis. Desde as composições geométricas de Saul Bass até as experimentações contemporâneas, as sequências iniciais continuam a reinventar-se, provando que o design e a animação são não meramente complementos, são elementos centrais na construção de universos cinematográficos coesos e impactantes.

Assim, as aberturas gráficas consolidam-se como um campo onde a arte e a narrativa convergem, elevando a experiência fílmica a um patamar que aprimora o meramente informativo para se tornar profundamente evocativo.

Todos esses elementos, o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão e o movimento são os componentes irredutíveis dos meios visuais. Constituem os ingredientes básicos com os quais contamos para o desenvolvimento do pensamento e da comunicação visuais. Apresentam o dramático potencial de transmitir informações de forma fácil e direta, mensagens que podem ser apreendidas com naturalidade por qualquer pessoa capaz de ver (DONDIS, 1997, p. 82)

Em *300* (Zack Snyder, 2006), baseado na *graphic novel* de Frank Miller, sintetizou esse movimento ao transformar cada frame em uma pintura em movimento, onde silhuetas dramáticas, cores saturadas e contrastes extremos criavam uma atmosfera de épico mitológico. A abertura inicial — embora menos focada em créditos gráficos — estabelece um tom visual que ecoa princípios bassianos adaptados ao gênero de ação.

As silhuetas, por exemplo, são utilizadas não para sugerir ambiguidade moral, como em *Beijos e Tiros*, mas para exaltar a grandiosidade dos guerreiros espartanos. Cenas de batalha são coreografadas como danças, com corpos contrastando contra fundos em tons de âmbar e preto, técnica que remete ao uso de cores simbólicas por Bass, mas amplificada por filtros digitais. A paleta cromática restrita — dominada por vermelhos sangrentos, dourados terrosos e azuis gélidos — não apenas evoca emoções primárias (fúria, nobreza, traição), mas também estrutura a narrativa visualmente.

O vermelho, associado à paixão e à violência, domina cenas de combate, enquanto o azul define momentos de intriga política, criando um código visual intuitivo para o espectador. Essa abordagem funcional das cores dialoga com o trabalho de Bass em *Um corpo que cai*, porém, com uma intensidade amplificada pela tecnologia digital.

Figura 20: *Frames* dos créditos de aberturas de *300* (2006)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Cenas como a queda de soldados persas em câmera lenta, com sangue respingando em padrões quase abstratos, revelam uma estetização da violência que prioriza o impacto visual sobre o realismo. A tipografia, embora menos proeminente que em *Beijos e Tiros*, aparece em inter títulos estilizados que lembram inscrições em pedra, integrando texto e imagem para sugerir uma lenda ancestral.

Seu sucesso estilístico consolidou a ideia de que a estética gráfica poderia ser um personagem narrativo por si só, capaz de atrair audiências e definir identidades de franquias. A abordagem em *300* embora distante do minimalismo de Bass, compartilha um princípio fundamental: a crença de que a forma visual não apenas complementa, mas constrói significados.

A abertura de *O mundo sombrio de Sabrina* (Roberto Aguirre-Sacasa, 2018) expande a tradição das sequências gráficas cinematográficas para o universo das séries, integrando referências visuais que dialogam com a origem em quadrinhos da narrativa e aprofundando a construção simbólica do horror. A sequência inicial não só homenageia a estética *pulp* dos quadrinhos de terror dos anos 1950, mas também reinventa essa linguagem com animações e composições que antecipam os conflitos da trama.

As cores predominantes — preto, vermelho-sangue e dourado fosco — remetem ao visual envelhecido de revistas antigas, enquanto texturas de grão e riscos simulam páginas deterioradas, como se o espectador folheasse um grimório proibido. Esse tratamento retro é subvertido por movimentos sutis: páginas de livros viram-se sozinhas, tarôs ganham vida e ilustrações estáticas transformam-se em cenas dinâmicas, criando uma ponte entre a imobilidade das HQs e a fluidez do audiovisual.

A representação dos personagens segue uma lógica de dualidade, central na narrativa. Sabrina, por exemplo, é retratada em silhuetas que mesclam traços adolescentes inocentes com detalhes demoníacos, como chifres sutis e olhos brilhantes, prenunciando sua luta entre a humanidade e o legado bruxo. Essa estilização vai além da aparência: metamorfoses visuais — como corpos que se transformam em corvos, serpentes ou raízes — simbolizam a constante transformação dos personagens e o preço do poder sobrenatural.

A técnica ecoa o minimalismo narrativo de Saul Bass, mas com um toque macabro, onde cada transição esconde uma ameaça. A iconografia do terror é meticulosamente tecida por símbolos que vão além do óbvio. Aranhas e teias, por exemplo, não são meras alusões ao controle, mas organizam-se em padrões geométricos que lembram mandalas, sugerindo a conexão entre magia e matemática oculta. Caveiras e ossadas aparecem dispostas como altares ritualísticos, com uma simetria que remete à *Wicca*, enquanto velas animadas

queimam textos em latim, como trechos do *Necronomicon*, vinculando o fogo ao conhecimento proibido.

Esses elementos não são decorativos; funcionam como pistas visuais que o espectador decifrará ao longo da série. A tipografia também desempenha um papel narrativo. A fonte serifada, com detalhes góticos, tem hastes que se estendem como labaredas ou tentáculos, enquanto letras específicas sofrem distorções simbólicas. O “A” de *Adventures*, por exemplo, derrete como cera, aludindo à fragilidade da realidade na trama, e o “S” de Sabrina transforma-se em uma serpente, ecoando a tentação do Éden. Essas escolhas reforçam a ideia de que o texto não é meramente informativo, mas parte integrante do universo sombrio da série.

O ritmo da abertura alterna entre pausas contemplativas e movimentos bruscos, espelhando a estrutura da narrativa, que equilibra drama adolescente e horror visceral. Transições como dissolves que transformam poças de sangue em rios de cemitério, ou cortes secos sincronizados com batidas da trilha sonora criam uma tensão entre o teatral e o terrível. Esse contraste é amplificado pela trilha, que mistura melodias clássicas com distorções modernas, refletindo o conflito entre tradição e rebeldia presente na jornada da protagonista.

Ao fundir a linguagem dos quadrinhos, o design retro e a iconografia do terror clássico, a abertura estabelece um pacto visual com o espectador: este é um universo onde a beleza e o horror coexistem, e onde cada detalhe, por mais mínimo, carrega um segredo à espera de ser desvendado.

Figura 21: *Frames dos créditos de aberturas de O mundo sombrio de Sabrina (2018)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

As informações são apresentadas como telas animadas, e, para manter a fluidez da narrativa, apresentação de personagens, elementos e a própria concepção visual, a câmera virtual se desloca para uma nova composição, utilizando como transição elementos visuais do plano anterior, gerando um grande plano sequência na abertura.

Para os fãs, um deleite a parte, visto que existem pelo menos vinte referências diretas às publicações impressas. Para Lotmann (1978, p. 15) “o signo figurativo, ou icônico, supõe para o significado uma expressão única, uma expressão que lhe é por natureza própria. O desenho é o exemplo mais corrente do signo figurativo”. Também é importante pontuar que essa categoria de dimensão gráfica não busca aprimorar espacialidades e realismos gráficos como podemos encontrar na estética 3D.

Aqui, a maioria dos elementos está em 2D ou no máximo 2.5D (pseudo-3D), nesse caso, os elementos e o espaço onde estão elencados são bidimensionais (2D), mas existe uma percepção de profundidade na cena (2.5D), enquanto os elementos componentes da imagem não são afetados, afinal, eles não possuem um volume, são apenas figuras planas com alguma espécie de movimentação.

## 7.2 ESTÉTICA TIPOGRÁFICA

Na estética tipográfica, a atmosfera se materializa pela ativação do próprio texto como elemento sensorial e simbólico. Tipografias animadas — seja através de ritmos sincopados, distorções ou fluxos contínuos — superam a função meramente informativa para se tornarem agentes de modulação afetiva. Cada escolha tipográfica e cada gesto animado convocam uma ambiência: solidez, fluidez, nostalgia ou ruptura. Assim, o texto deixa de funcionar como mero intermediário e passa a constituir uma atmosfera própria, imergindo o espectador em universos que são tanto lidos quanto sentidos. A tipografia, quando integrada ao cinema, não se limita a transmitir informações de forma utilitária, mas assume uma dimensão performativa e sensorial, tornando-se um elemento ativo na construção da narrativa fílmica.

A tipografia, por sua grande riqueza formal, pode ser suficiente para se tornar protagonista, não apenas através das palavras do logotipo, mas também de outros textos associados às ideias evocadas por ele. Por sua grande riqueza formal, a tipografia pode ser despojada de seu significado semântico original e usada exclusivamente como forma, ou até mesmo em outro contexto semântico. (RÁFOLOS E COLOMER, 2003, p. 45)

Sua natureza híbrida — entre signo linguístico e ícone visual — dissolve as fronteiras entre palavra e imagem, criando uma terceira camada semiótica onde a letra se transforma em gesto, a fonte carrega afeto, e o espaçamento entre caracteres traduz ritmo. Essa materialidade gráfica, longe de ser um acessório, converte-se em força narrativa autônoma.

ao considerar os elementos tipográficos como sendo os próprios atores, destacando o uso da tipografia não só como um representativo fonético, mas também uma mancha gráfica ou uma imagem (MUNARI, 1998, p. 24).

Em *Uma Mulher é uma Mulher* (Godard, 1961), a escolha tipográfica não se limita a veicular créditos: as letras alongadas em tricolor francês performatizam uma identidade nacionalista, enquanto a enumeração de gêneros (“Comédia”, “Musical”) atua como comentário irônico sobre a própria natureza do cinema. Aqui, a tipografia torna-se metalinguagem, desafiando a passividade do espectador ao expor os mecanismos de construção fílmica. A menção ao diretor alemão Ernst Lubitsch, presente na sequência inicial, não se limita a uma homenagem, mas também cria um diálogo intertextual que subverte as hierarquias entre autor e influência, antecipando abordagens pós-modernas na montagem cinematográfica.

Figura 22: *Frames* dos créditos de aberturas de *Uma mulher é uma mulher* (1961)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

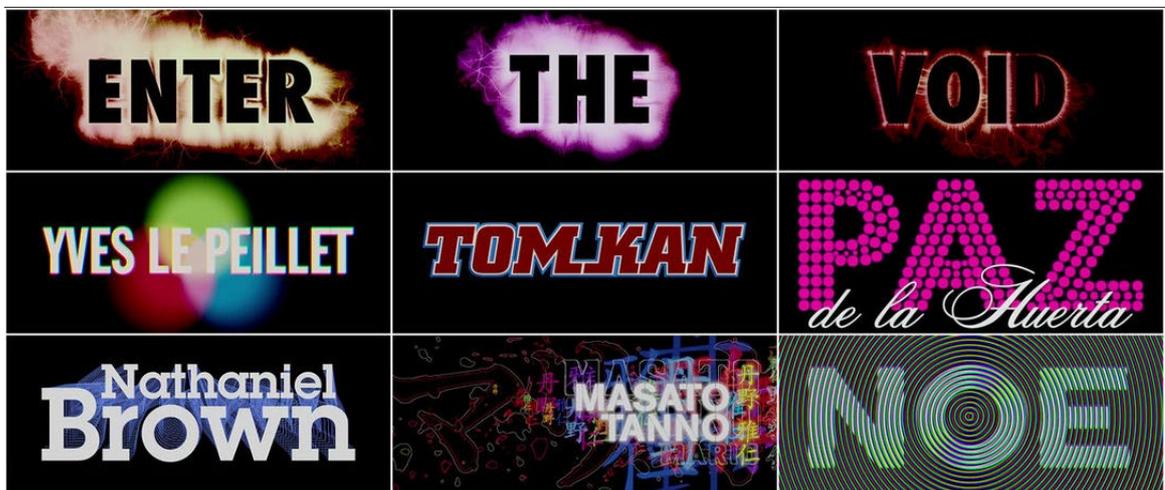
Já em *Viagem Alucinante* (Gaspar Noé, 2009), a tipografia abandona qualquer pretensão de neutralidade, transmutando-se em extensão sensorial da narrativa. A profusão caótica de fontes, cores e movimentos — sincronizada a uma trilha sonora drone — não busca transmitir informação, mas simular estados alterados de percepção. A legibilidade,

nesse contexto, cede lugar à *legibilidade sentida*, processo no qual o texto funciona como campo de força visual, induzindo vertigem física e desorientação cognitiva.

Uma infinidade de escolhas que competem por atenção pode dissuadir os leitores tímidos ou cansados, mas a sua principal vantagem é que esta abordagem oferece muitas oportunidades para o leitor encontrar algo de interesse (SALTZ, 2019, p. 114).

Esse caos coreografado, aparentemente aleatório, revela-se expressão máxima da estética da base de dados (Manovich, 2001), onde elementos discretos (fontes, cores, ritmos) recombina-se algoritmicamente, produzindo fluxos de significado que excedem a soma das partes.

Figura 23: *Frames* dos créditos de aberturas de *Viagem alucinante* (2009)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

A tipografia, assim, transforma-se em um dispositivo de imersão, preparando o espectador não só intelectualmente, mas também visceralmente, para a experiência fílmica que se segue.

Em *Random acts of violence* (Jay Baruchel, 2020), a tensão entre legibilidade e expressão atinge novos patamares. A sobreposição de texto e imagem — mediada por efeitos de escala e transições bruscas — gera uma competição perceptiva que Saltz (2019) identifica como “guerra de atenção”.

Para que o tipo se destaque, o tamanho e o estilo da letra, o contraste com o fundo e o peso do traço contribuem todos para a importante separação entre o fundo e o primeiro plano. Colocar algumas palavras de tipo de exibição sobre uma imagem pode ser suficientemente complexo, mas onde alguns designers erram é colocar uma quantidade de tipo de texto sobre uma imagem — isto é certo que torna a leitura uma tarefa difícil (SALTZ, 2019, p. 150)

Nesse cenário, a leitura torna-se ato hermenêutico de sobrevivência: o espectador é forçado a negociar entre a decifração tipográfica e a interpretação imagética, processo que ecoa a “guerra fria dos sentidos” descrita por McLuhan (1964) na cultura pós-letrada.

A solução técnica clássica — contraste cromático, peso do traço — revela-se insuficiente frente à complexidade do ambiente midiático contemporâneo, exigindo uma *ergonomia da atenção* que integre princípios de neurociência cognitiva e teoria da carga informacional (Sweller, 1988).

Figura 24: Frames dos créditos de aberturas de *Random acts of violence* (2020)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Essa evolução reflete uma mudança paradigmática na função da tipografia cinematográfica: de elemento paratextual a ator narrativo pleno. Nas sequências de créditos analisadas, as palavras não anunciam o filme — *são* o filme em gestação, corporizando em sua materialidade gráfica os temas, conflitos e estéticas que se desdobrarão na tela. A tipografia, assim, opera como prótese sensorial, ampliando as possibilidades expressivas do médium cinematográfico. Em Godard, é instrumento de desconstrução meta-cinematográfica; em Noé, vetor de experiência psicofísica; em Baruchel, arena de tensão perceptiva.

A tipografia no cinema contemporâneo situa-se no epicentro de uma revolução

epistemológica: já não se trata de meras letras sobre tela, mas de *arquiteturas de sentido* que reconfiguram a própria noção de comunicação audiovisual. Seu poder reside precisamente em sua ambiguidade constitutiva — simultaneamente legível e ilegível, informativa e evocativa, estática e performática. Os exemplos analisados demonstram que a legibilidade não é imperativo absoluto, mas escolha estratégica em um espectro que vai da clareza informacional à provocação sensorial.

Nesse contexto, o design tipográfico renova a linguagem da sua condição técnica para assumir papel de curadoria cognitiva, mediando a relação entre espectador e obra em um ambiente midiático saturado. O desafio contemporâneo reside em equilibrar três eixos interdependentes: a função utilitária de transmissão eficiente de conteúdo, a expressão estética como geradora de atmosferas emocionais, e a inovação tecnológica que redimensiona continuamente as possibilidades formais.

A tipografia está na encruzilhada do belo e do útil. Como uma pintura, é algo para se olhar e contemplar em sua forma. Ao contrário de uma pintura, é também algo concretamente funcional, pois se destina a ser lido. É útil pensar no tipo como sendo uma arquitetura — projetar uma casa é, em última análise, inútil se, no final, a casa cair ou não conseguir impedir a entrada da chuva. Tipografia que não pode ser lida não é mais tipografia. Mas, longe da textura cinza banal que aquele imperativo absoluto parece ditar, a tipografia como uma forma comunicativa possui o potencial para uma expressão profundamente significativa e emocional (SAMARA, 2004, p. 6)

A tipografia, assim, consolida-se não como elemento do cinema, mas como cinema em si: arte do movimento, da emoção e do significado, onde cada letra é frame, cada palavra é cena, e cada frase é revolução perceptiva.

### 7.3 ESTÉTICA SUJA

A estética suja se define não apenas pela ruptura com a lógica convencional do *motion graphics*, mas principalmente pelo excesso deliberado de elementos visuais sobrepostos – texturas granuladas, tipografias rasgadas, manchas e colagens que se acumulam em camadas densas, criando uma sensação de caos organizado.

A proposta aqui é a criação de uma atmosfera densa e texturizada, na qual o desgaste visual, a imperfeição gráfica e a organicidade dos elementos operam como estratégias sensoriais de desconstrução. Ao invés de buscar a ordem ou a nitidez, esses projetos instalam climas de instabilidade, melancolia ou transgressão, impactando o espectador de forma visceral. A aspereza das texturas, o ruído visual e os movimentos quebradiços produzem atmosferas que não apenas ilustram, mas contaminam emocionalmente a

recepção, criando sensações de inquietude e ruptura.

A profusão de imagens desconexas (fotografias borradas, textos riscados, películas arranhadas) gera uma atmosfera opressiva e ‘suja’, não por falta de técnica, mas pela saturação intencional de signos. Nessa abordagem, a animação dá lugar a uma montagem quase tátil: movimentos frenéticos são substituídos por justaposições brutas de elementos gráficos estáticos (como recortes de jornal, revistas e rabiscos), que ‘vibram’ no ritmo da edição. A ausência de efeitos digitais polidos reforça o caráter artesanal, onde a ‘sujeira’ é estratégia compositiva – quanto mais elementos se acumulam, mais a narrativa visual se fragmenta, tensionando o olhar do espectador entre a ordem e o delírio.

Uma abordagem inventiva permite distanciar-se da rigidez e formalidade do uso convencional. Geralmente, estas técnicas são mais eficazes com letras ou palavras soltas ou, no máximo, com algumas poucas linhas de texto de rotulação; usadas indiscriminadamente, provocam confusão visual. Os computadores e a composição tipográfica gerada eletronicamente oferecem um enorme campo nesta área e são sistemas rápidos e eficientes. A mão, podem-se conseguir efeitos igualmente interessantes, mas a execução é muito mais lenta. Em primeiro lugar, é preciso considerar três perguntas: 1. Trata-se de potenciar uma mensagem, de decoração ou de uma combinação de ambos? 2. É importante a legibilidade? 3. Que tipos são adequados para sua transformação decorativa? (GORDON; DODD, 1994, p. 25)

Também é comum a substituição das cores naturais da cena para tons mais vibrantes ou mais desbotados, e, apesar de não ser uma regra, normalmente existe uma atmosfera obscura empregada por texturas, sobreposição de imagens, efeitos sujos, ruídos e algum desgaste na imagem, mesmo nessa configuração conturbada conseguimos identificar padrão e narrativa ao decorrer da montagem proposta, associando os demais elementos mostrados, e, ao final, essa compreensão com certeza fará mais sentido.

O sistema da forma associativa sugere ideia e qualidades expressivas ao agrupar imagens que podem não ter nenhuma conexão lógica imediata. Mas, exatamente pelo fato de imagens e sons serem justapostos, somos estimulados a procurar alguma conexão, uma associação que os ligue (BORDWELL, 2013, p. 569).

Nessa estética, outro elemento também deve ser considerado: o áudio. Enquanto temos uma trilha que acompanha os créditos iniciais com alguns pontuais efeitos sonoros, nessa estética, todo o áudio está em consonância com o que é apresentado visualmente, diferente das demais configurações estilísticas, aqui, a sonoridade é tão trabalhada quanto as imagens apresentadas. Foi graças a *Se7en - Os sete crimes capitais* (David Fincher, 1995) que o termo *motion graphics* foi revitalizado.

Em 1995, sua sequência de crédito de abertura do thriller psicológico de David Fincher, *Se7en*, que expressava o conceito de um assassino compulsivo e perturbado, imediatamente chamou a atenção do público. Hoje, é considerado um marco na história do design gráfico de movimento (KRASNER, 2008, p. 24).

Em seus créditos de iniciais temos fotografias recortadas e sobrepostas onde os conteúdos de alguma maneira fazem apologia ou referência a algum grau de violência, os gráficos distorcidos, riscos e a tipografia manuscrita, por vezes invertida ou ao contrário, são uma conexão direta as imagens filmadas que possuem alguma escrita. A ideia que temos é que quem escreveu o que foi filmado, também escreveu o que foi apresentado para os espectadores. Imagens tremidas, pontuadas por uma edição rápida e assimétrica por *jump-cuts* e *close-ups* extremos.

O jogo de luz e sombra sobre as cenas em um constante choque visual com cores mais frias e sóbrias apresentadas. A trilha sonora composta por Trent Reznor, da banda *Nine Inch Nails*, não se limita a acompanhar visualmente o filme, mas atua como um elemento central na construção de sua atmosfera psicológica. Com timbres distorcidos, metálicos e desacelerados, a música experimental cria uma sensação de inquietude que reinventa o auditivo, invadindo o campo emocional do espectador. A distorção sonora, mais que um recurso estilístico, funciona como metáfora da desorientação mental do protagonista, cuja psique fragmentada será gradualmente explorada. O ritmo crescente da composição, por exemplo, simula uma pulsão ansiosa, como se fosse o coração acelerado do personagem diante de conflitos internos ainda não revelados.

Os créditos iniciais, muitas vezes tratados como mera formalidade, são aqui ressignificados como um prólogo codificado. Cada detalhe — da tipografia às transições entre imagens — é carregado de intencionalidade narrativa. Letras desgastadas ou sobrepostas refletem a instabilidade emocional do personagem principal, enquanto imagens aparentemente abstratas, como sombras ou texturas rachadas, funcionam como quebra-cabeças visuais. Esses elementos só ganharão significado pleno mais tarde, quando revelados como símbolos de traumas reprimidos ou pistas sobre narrativas não lineares. Essa estratégia transforma o espectador em um decifrador ativo, alguém que precisa conectar fragmentos visuais e sonoros para desvendar tanto a trama quanto a complexidade psicológica das personagens.

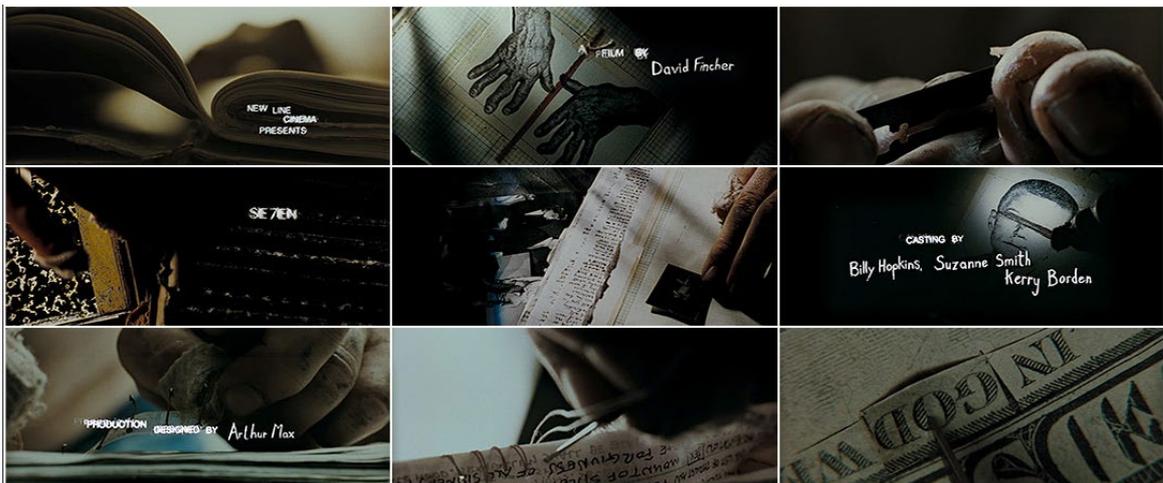
A opção pelo realismo técnico — fotografia naturalista, edição invisível, efeitos práticos — serve como contraponto à abstração dos créditos e à dissonância da trilha sonora. Ao ancorar o filme em uma estética verossímil, quase documental, cria-se uma base concreta que torna aceitáveis os elementos surreais ou simbólicos. Efeitos práticos, como maquetes físicas ou iluminação crua, reforçam essa imersão tátil, enquanto a edição fluida mascara as

rupturas temporais, permitindo que *flashbacks* ou alucinações surjam como extensões orgânicas da narrativa. Essa tensão entre realismo e subjetividade não se limita a ampliar a credibilidade do universo filmico, mas também reflete a jornada do protagonista para distinguir memória de fantasia, realidade de delírio.

Desde os primeiros segundos, o filme estabelece um contrato tácito com o público: nada é gratuito. A sirene final dos créditos, os ruídos de rachaduras, as tipografias quebradas — tudo funciona como peças de um mosaico narrativo que só se completará com a participação ativa do espectador. A música de Reznor, com sua textura industrial e caótica, não é apenas trilha, mas a voz distorcida dos medos e desejos reprimidos do protagonista. Assim, o filme se revela uma arquitetura de significados entrelaçados. Os créditos iniciais, longe de serem um prelúdio neutro, são um microcosmo da narrativa: cada escolha estética, cada nota musical, cada frame aparentemente desconexo carrega em si as sementes de temas que serão desenvolvidos.

A experiência do espectador, portanto, não se resume a assistir passivamente, mas a mergulhar em um labirinto de símbolos, onde decifrar sons, imagens e palavras é parte essencial do processo de compreensão — tanto da história quanto da condição humana que ela retrata.

Figura 25: *Frames dos créditos de aberturas de Se7en - Os sete crimes capitais (1995)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Nas séries de televisão, o equivalente à icônica abertura de *Se7en* pode ser encontrado na sequência de créditos iniciais de *American horror story* (Ryan Murphy e Brad Falchuk, 2011). Ambas as aberturas foram concebidas por Kyle Cooper, um dos designers de créditos mais influentes e inovadores da indústria cinematográfica e televisiva.

Cooper, conhecido por sua habilidade em transformar sequências de créditos em experiências visuais impactantes e narrativamente ricas, aplicou em *American horror story* a mesma fórmula que consagrou *Se7en* como um marco no design de aberturas.

Figura 26: *Frames* dos créditos de aberturas de *American Horror Story* (2011)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Cada temporada da série possui uma abertura única, mas todas compartilham uma estética comum: imagens perturbadoras, símbolos enigmáticos e uma edição frenética que cria uma sensação de desconforto e suspense. A tipografia, assim como em *Se7en*, desempenha um papel central, com letras que parecem sangrar, tremer ou se decompor, reforçando o tema do horror e da instabilidade. A trilha sonora, complementa a experiência visual com sons dissonantes e ritmos pulsantes, aumentando a sensação de inquietação. O que torna essas aberturas tão memoráveis é a maneira como elas expandem a função tradicional de apresentar créditos.

A expressividade dessas aberturas reside na capacidade de Kyle Cooper de criar uma linguagem visual que é tanto perturbadora quanto cativante. Ele utiliza técnicas como sobreposições de imagens, texturas granuladas e animações irregulares para criar uma sensação de desordem e caos, que reflete os temas centrais das obras. Além disso, sua atenção aos detalhes — como a escolha de fontes, cores e ritmo de edição — garante que cada elemento visual contribua para a atmosfera geral.

As aberturas de *Se7en* e *American horror story* são exemplos notáveis de como os

créditos iniciais podem se tornar uma parte essencial da experiência audiovisual. Ambas as sequências, criadas por Kyle Cooper, seguem à risca uma fórmula que combina expressividade visual, narrativa simbólica e impacto emocional, transformando o que poderia ser uma mera formalidade em uma obra de arte por si só. Essas aberturas não apenas introduzem o público ao universo da história, mas também estabelecem um padrão elevado para o design gráfico no cinema e na televisão, demonstrando o poder da imagem em movimento para contar histórias e evocar emoções.

Isso não quer dizer que tais referências sujas se limitem a esses dois exemplos. Diversos jogos eletrônicos como *Control* (Desenvolvido por *Remedy Entertainment*, 2019) e *CyberPunk 2077* (Desenvolvido por CD Projekt, CD Projekt RED, 2020) utilizam de tal estética de maneira pontual ao decorrer dos jogos e videoclipes utilizam em algum grau a estética originalmente pensada por Kyle Cooper. Esse tipo de estética cumpre o objetivo de surpreender o espectador com a sua abordagem plástica e técnica.

#### 7.4 ESTÉTICA 3D

Na estética 3D, a construção atmosférica se ancora na simulação de espacialidade, volume e materialidade hiper-realistas ou estilizados. Por meio do uso de modelagens tridimensionais, texturizações ricas e movimentações de câmera, esses *motion graphics* criam ambientes imersivos que duplicam ou reinventam a sensação de presença física. A atmosfera aqui é instaurada pela ilusão de profundidade e pela densidade dos mundos virtuais construídos, gerando estados afetivos que vão do encantamento à opressão, da leveza à monumentalidade.

Esse estilo de narrativa visual, que frequentemente guia o olhar do espectador por meio de uma câmera virtual em um ambiente ou objeto tridimensional. A tridimensionalidade não se restringe à profundidade da cena, mas também permite a construção de elementos visuais em 3D, oferecendo uma experiência dinâmica e multifacetada. Com isso, é possível explorar o conteúdo apresentado em diferentes ângulos, destacando suas características de maneira mais detalhada e envolvente. Essa capacidade de manipular a perspectiva e a espacialidade abre um leque de possibilidades criativas, transformando a maneira como as histórias são contadas e como as informações são transmitidas.

A câmera virtual, nesse contexto, torna-se uma ferramenta narrativa poderosa. Ela não apenas percorre o ambiente, mas também direciona a atenção do espectador para detalhes específicos, criando uma jornada visual que pode ser explorada de múltiplas maneiras. Em

uma cena tridimensional, a câmera pode se mover em torno de um objeto, revelando diferentes perspectivas e nuances que não seriam possíveis em um espaço bidimensional. Essa liberdade de movimento permite que os designers criem sequências que são concomitantemente informativas e esteticamente impressionantes, como em aberturas de filmes, videoclipes ou até mesmo em apresentações de produtos.

Além disso, a tridimensionalidade permite a criação de ambientes complexos e ricos em detalhes, que podem ser explorados de maneira não linear. Por exemplo, em uma animação que explica o funcionamento de um mecanismo complexo, a câmera pode se aproximar de peças específicas, destacando seu papel no conjunto, enquanto o movimento em 3D permite uma compreensão mais profunda da estrutura e do funcionamento.

*O efeito de realidade* designa, pois, o efeito produzido no espectador pelo conjunto dos índices de analogia em uma imagem representativa (quadro, foto ou filme, indiferentemente). Trata-se no fundo de uma variante, recentrada no espectador, da ideia de que existe um catálogo de regras representativas que permitem evocar, ao imitá-la, a percepção natural. O efeito de realidade será mais ou menos completo, mais ou menos garantido, conforme a imagem respeite convenções de natureza plenamente histórica (“codificadas”, diz Oudart). Mas trata-se já de um efeito, isto é, de uma reação psicológica do espectador ao que vê -sem que essa noção seja fundamentalmente nova com relação às teorias de Gombrich, por exemplo (AUMONT, 1993, p. 111).

Com a câmera virtual em constante movimento no espaço 3D é permitido trabalhar as mudanças imagéticas e espaciais pontualmente, direcionando o olhar do espectador para momentos e detalhes importantes, garantindo que a animação seja notada naquele dentro daquele espaço imagético. A utilização da virtualização da câmera pode ser um plano-sequência ou não. O que importa nesse caso é transmitir algum efeito de realidade, no movimento, nos ambientes e nos personagens, mesmo que por esse efeito seja conseguir por meio alegorias. Aqui, optamos por exemplificar em aberturas que façam o uso da tecnologia 3D, tanto na sua utilização em conjunto com *live-action* ou puramente 3D.

Para Dondis, (1997, p. 218) “o maior conhecimento técnico ampliou as áreas possíveis da realização cinematográfica”. Elas transformam o espectador em um explorador ativo, não passivo. A câmera não apenas mostra, mas conduz o olhar por um espaço que ganha volume emocional e narrativo.

No *Quarto do pânico* (David Fincher, 2002) temos um movimento de câmera que integra o que é filmado com tipografia. Os créditos em 3D, quando integrados ao cenário de um filme, deixam de ser elementos funcionais limitados para se tornarem elementos narrativos e visuais essenciais. Ao serem tratados como parte orgânica do ambiente, eles

absorvem as características do mundo criado na tela: refletem a luz ambiente, projetam sombras realistas, acumulam poeira ou até interagem com fenômenos como chuva e vento. Essa técnica, que combina design gráfico e efeitos visuais avançados, busca criar a ilusão de que as letras, números ou símbolos sempre existiram naquele espaço, como se fossem tão tangíveis quanto uma cadeira ou uma parede. Além do realismo técnico, essa abordagem carrega um peso narrativo.

Figura 27: *Frames* dos créditos de aberturas de *Quarto do pânico* (2002)

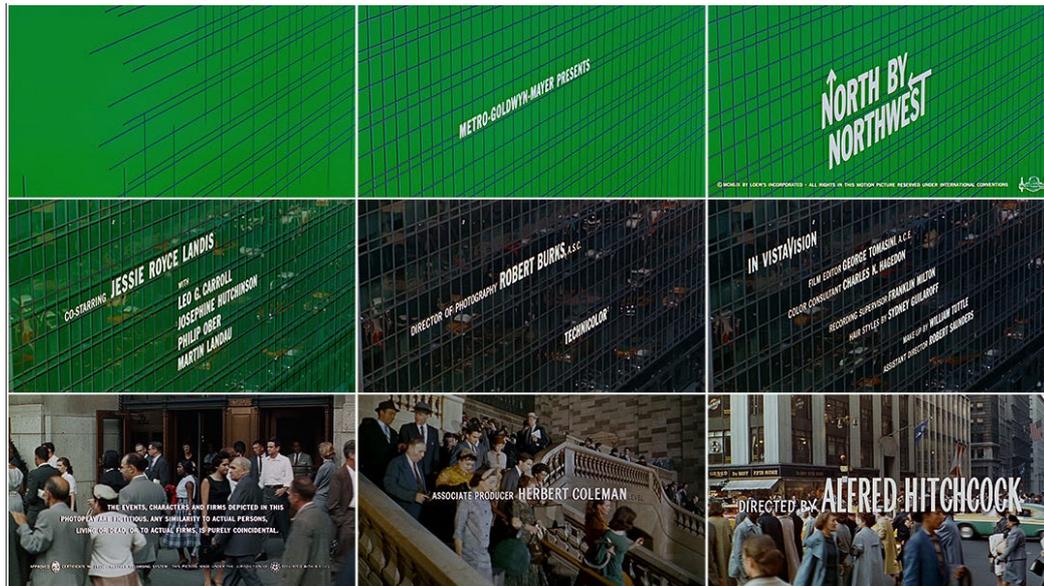


Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Sobre ela, na abertura temos um passeio aéreo por Manhattan — local onde se passa a trama — e isso logo será modificado, pois, quase a totalidade do filme será em uma casa e essa impressão de magnitude logo será reduzida a uma sensação claustrofóbica.

A sequência proposta se assemelha a *Intriga internacional* (Alfred Hitchcock, 1959) onde os créditos também são apresentados sob a cidade. Sem a técnica 3D, Saul Bass, designer dos créditos, recorre à perspectiva para enquadrar os elementos textuais na imagem real.

Figura 28: Frames dos créditos de aberturas de *Intriga internacional* (1959)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Em *Refém* (Florent-Emilio Siri, 2005) os créditos de abertura tomam outra configuração. Ainda, como em *Quarto do pânico* temos uma câmera virtual que passeia por um cenário completamente 3D, replicado como o cenário real da ação filmica, porém, com a ação congelada, ao final, os créditos que eram 3D (incluindo elementos e câmera virtual) se fundem com a atuação real. O ambiente possui cores contrastadas em preto e branco, mas com vermelho no céu e no horizonte.

Cabe dizer que o diretor já havia participado como diretor da franquia de jogos digitais *Splinter cell* (2002) e possivelmente isso influenciou a concepção da abertura, pois, assim como nos jogos, o espectador é quem está na ação.

A alternância de planos abertos para planos detalhes é efetuada de forma simples e com a utilização de um plano sequência para evitar interromper a narrativa visual, pois mesmo sabendo que estamos presentes em uma cena de crime, o cenário apesar de amplamente explorado, ainda é um enigma.

A trilha sonora também é algo de destaque. Com uma trilha crescente, o temos um ar de mistério que aumenta a tensão do espectador para o que seguirá. Elementos como helicóptero, armas e a própria ambientação possui seus próprios sons sendo ouvidos pontualmente quando a câmera está focalizando-os.

Figura 29: *Frames dos créditos de aberturas de Refém (2005)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

Com essa estética dinâmica, a estética 3D não só captura o olhar do espectador para os créditos iniciais, mas também estabelece um diálogo visual com o ambiente apresentado. Em poucos minutos, esse panorama introdutório sintetiza elementos-chave da narrativa, alinhando a identidade gráfica à essência da história — como se os próprios textos fossem extensões do universo retratado. Assim, esses elementos não são apenas uma abertura, mas um pacto inicial com o público.

A integração de créditos tridimensionais ao cenário vai além da mera inovação técnica: é uma escolha narrativa que dissolve a fronteira entre informação e imersão. Ao torná-los palpáveis, quase tangíveis, a obra cinematográfica reforça seu compromisso com a coerência interna, onde cada detalhe, até as letras que flutuam ou se fundem à paisagem, obedecem à lógica do mundo construído.

## 7.5 ESTÉTICA DE MÍDIA MISTA

A estética de mídia mista, ao entrelaçar registros diversos — como filmagens, animações vetoriais, colagens e ilustrações —, instaura atmosferas fragmentadas e híbridas. Ao misturar técnicas e materiais, esses projetos constroem campos sensoriais que fundem linguagens visuais distintas, gerando experiências atmosféricas complexas e dinâmicas. A justaposição de texturas e estilos não apenas amplia a densidade informativa, mas convida o espectador a habitar zonas de trânsito estético, onde múltiplas camadas afetivas se sobrepõem em tensão e harmonia.

Aqui, enquanto estratégia comunicacional, revela sua potência no documentário

*Alice Guy-Blaché: A história não contada* (Pamela B. Green, 2019), obra que exemplifica como a combinação de elementos visuais heterogêneos pode construir uma narrativa multidimensional. O filme articula fotografias de arquivo, filmagens históricas, tipografias variadas, ilustrações, animações em 2D e 2.5D, além de uma estilização gráfica que confere unidade ao conjunto. Essa abordagem não se limita a ilustrar a biografia da primeira cineasta do mundo; ela encena visualmente o processo de resgate histórico de sua trajetória, utilizando a própria materialidade dos arquivos como linguagem.

A abertura do documentário destaca-se como um estudo de caso paradigmático: uma câmera virtual em 3D navega por um ambiente construído a partir de documentos históricos tridimensionalizados, onde fotografias ganham volume e textos se transformam em elementos cenográficos. Essa técnica cria a ilusão de um espaço físico imersivo, como se o espectador adentrasse um arquivo vivo, repleto de camadas temporais. A câmera realiza panorâmicas sobre paisagens que misturam referências da época retratada (final do século XIX e início do XX) com recursos gráficos contemporâneos, como animações que simulam o movimento de máquinas de cinema ou a decomposição de uma câmera em engrenagens. Esse diálogo entre o estático (fotografias, cartas) e o dinâmico (animações, movimentos de câmera) reflete a dualidade entre passado e presente, entre o apagamento e a redescoberta da figura de Alice Guy-Blaché.

A coerência visual, essencial para manter a ilusão de realidade citada por Xavier (2005), é garantida por uma padronização cromática sépia e por transições fluidas que interligam os elementos. Por exemplo, um corte durante o gesto de um personagem em uma fotografia é cuidadosamente sincronizado com o início de uma animação, preservando a continuidade física da ação. Essa precisão técnica sustenta a imersão, permitindo que o espectador perceba o conjunto como uma totalidade orgânica, mesmo diante da diversidade de materiais.

Além disso, a hierarquia visual é construída para guiar o olhar: elementos-chave da narrativa biográfica, como datas ou filmografias, são destacados com tipografias em alto contraste, enquanto detalhes contextuais (como texturas de papéis envelhecidos ou vinhetas de filmes mudos) ocupam planos secundários, reforçando a autenticidade histórica. A estética mista aqui assume uma função didática e poética simultaneamente. Didática porque decodifica visualmente o contexto da época — como a utilização de infográficos animados para explicar a tecnologia cinematográfica primitiva —, e poética porque transforma arquivos estáticos em metáforas visuais.

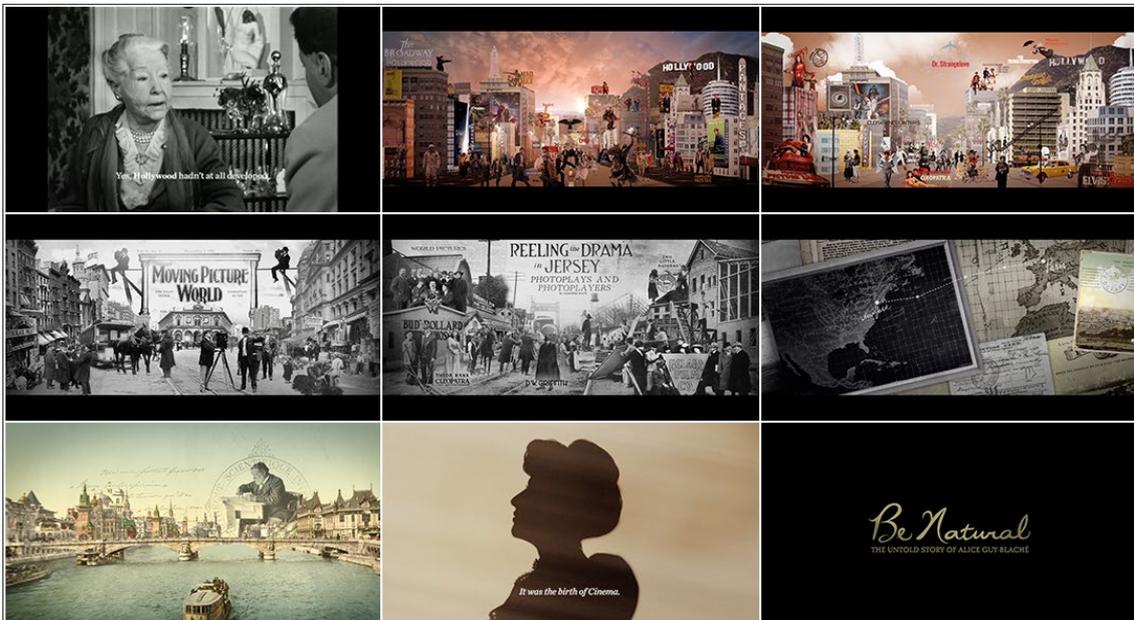
A cena em que cartas pessoais de Alice Guy-Blaché se desdobram em telas

paralelas, por exemplo, além de informar sobre sua correspondência, simboliza a fragmentação e posterior reconstrução de sua memória.

A sobreposição de animações 2.5D (que simulam profundidade mediante o uso sombras e deslocamento de planos) sobre imagens filmadas cria uma tensão entre o plano documental e o imaginativo, reforçando a ideia de que a história é tanto uma recuperação de fatos quanto uma interpretação criativa. Essa construção visual, ao integrar múltiplas camadas de significação, demonstra como a estética mista pode renovar a função decorativa para tornar-se narrativa em si.

O filme não apenas relata a história de Alice Guy-Blaché, mas também materializa seu legado através de escolhas visuais que ressoam com seu pioneirismo: assim como ela inovou ao combinar ficção e documentário no cinema nascente, o documentário contemporâneo reinventa sua trajetória ao fundir diferentes linguagens. A obra exemplifica, assim, que a complexidade da estética mista reside não na quantidade de elementos utilizados, mas na capacidade de articulá-los como partes de um sistema coerente, onde forma e conteúdo se retroalimentam para criar uma experiência que é informativa e sensorial.

Figura 30: *Frames dos créditos de abertura de Alice Guy-Blaché: A história não contada (2019)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

A abertura da série *La casa de papel* (Álex Pina, 2017). exemplifica de maneira contundente como a estética mista pode operar como um portal narrativo, articulando

elementos abstratos e figurativos para criar uma experiência visual que antecipa e complementa a trama.

A sequência inicial, marcada por uma combinação de minimalismo gráfico e riqueza simbólica, utiliza uma paleta restrita — branco, preto e vermelho — não apenas como escolha estilística, mas como linguagem codificada. O vermelho, cor-símbolo da série (presente nos macacões dos personagens e na iconografia revolucionária), domina os créditos, destacando nomes e cargos em contraste com o fundo monocromático. Essa opção cromática não é arbitrária: enquanto o branco e o preto constroem um cenário neutro, quase arquitetônico, o vermelho introduz a tensão e a urgência temática do assalto, funcionando como um sinalizador emocional que prepara o espectador para o tom da narrativa.

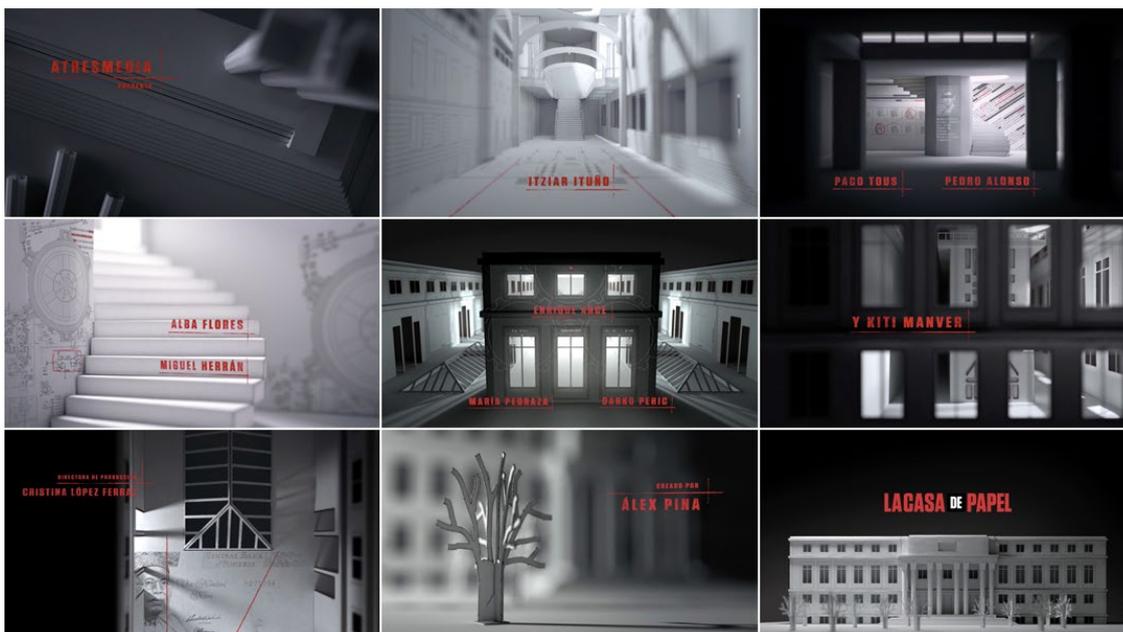
O movimento da câmera virtual, fluida e deliberadamente coreografada, guia o olhar por uma maquete tridimensional que sintetiza elementos-chave da série: fotografias de suspeitos, plantas da Casa da Moeda, ilustrações técnicas de armas e jornais com manchetes sobre o crime. Essa maquete, longe de ser um simples recurso decorativo, atua como um mapa conceitual, onde a abstração (formas geométricas simples, linhas limpas) dialoga com o figurativo (objetos reconhecíveis, como documentos ou armas).

A escolha de representar o espaço como uma maquete não se limita a evocar a ideia de planejamento meticuloso, mas também transmite uma sensação de controle e precisão no design do ambiente — central para a trama do assalto —, mas também brinca com a ambiguidade do título "*La Casa de Papel*", que oscila entre a materialidade do papel-moeda, a instituição (Casa da Moeda) e a fragilidade metafórica de planos construídos sobre bases instáveis.

A integração de animações bidimensionais em um ambiente tridimensional é outro pilar da estética mista aqui empregada. Os créditos dos atores e da equipe surgem como elementos gráficos simples — tipografia em vermelho com contorno preto —, mas sua inserção no espaço segue uma lógica espacial precisa: surgem sobre paredes, deslizam sobre mesas ou encaixam-se entre objetos, como se fossem parte orgânica da maquete. Essa técnica evita a sensação de sobreposição caótica, garantindo que texto e imagem coexistam sem competir pela atenção.

O ritmo das animações, sincronizado com a trilha sonora pulsante de "*Bella Ciao*", reforça a cadência da narrativa, transformando a abertura em uma sinfonia visual onde movimento, cor e som convergem para estabelecer o clima de suspense e rebelião.

Figura 31: *Frames* dos créditos de aberturas de *La casa de papel* (2017)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/>

A relação entre a abertura e o restante da série, conforme destacado por Xavier (2005), reside na construção de uma continuidade perceptual. A câmera que navega pela maquete cria a ilusão de um universo autônomo, como se o espectador pudesse, literalmente, adentrar o plano dos assaltantes. Quando a série propriamente inicia, a transição entre a abstração da abertura e a realidade filmada é suave: os planos aéreos da Casa da Moeda, por exemplo, ecoam a perspectiva elevada da maquete, enquanto a repetição da paleta vermelha em cenas-chave (como o sangue, as luzes de emergência ou os trajes dos personagens) mantém uma coerência visual que ancora o espectador no universo narrativo.

Além disso, a estética mista da abertura cumpre uma função metalinguística. Ao expor elementos como plantas arquitetônicas, desenhos técnicos e arquivos policiais, a sequência antecipa a dualidade entre caos e controle que define a série: assim como os personagens planejam cada detalhe do assalto, a direção de arte planejou cada frame da abertura para que informações aparentemente dispersas se organizem em uma lógica visual clara. Até mesmo a textura "papel" da maquete, com superfícies que simulam dobras e vincos, remete à materialidade do dinheiro e à precariedade dos planos humanos — um contraponto irônico à precisão quase militar executada pelos personagens.

Por fim, a abertura de *La Casa de Papel* demonstra que a eficácia da estética mista não está na profusão de elementos, mas na economia significativa. Cada detalhe — a

restrição cromática, a geometria limpa, a integração entre 2D e 3D — serve a um propósito narrativo e temático. Ao convidar o espectador a "passear" pela maquete, a série estabelece um pacto de credibilidade: assim como os assaltantes constroem uma realidade alternativa na Casa da Moeda, a direção de arte constrói uma realidade visual que, embora estilizada, é profundamente enraizada nas regras internas do universo ficcional.

Essa coerência, aliada à capacidade de evocar múltiplas camadas de interpretação, reforça o papel da estética mista como ferramenta não somente de sedução visual, mas de construção de sentido — uma narrativa na narrativa, exatamente como Saul Bass pregava.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida nesta tese evidencia que os *motion graphics* emergiram como uma linguagem visual híbrida, síntese inovadora entre o design gráfico estático e a animação tradicional. Essa fusão não se limita à sobreposição de técnicas, mas reconfigure os fundamentos de ambas as disciplinas: a precisão composicional do design — com seu rigor na organização espacial, legibilidade e equilíbrio estético — integra-se à temporalidade e à narrativa cinética da animação, que introduz dimensões como ritmo, transição e transformação.

Para Stam (2003 p. 140), “a linguagem cinematográfica é a totalidade dos códigos e sub códigos cinematográficos, desconsiderando-se, por ora, as diferenças que separam esses vários códigos, a fim de tratar o conjunto como um sistema unitário” Essa simbiose permite que elementos estáticos ganhem vida, transformando-se em narrativas visuais que dialogam com o espectador em camadas simultâneas de informação e emoção.

Historicamente associados à exibição de créditos iniciais e finais — como nos icônicos trabalhos de Saul Bass para o cinema clássico —, os *motion graphics* aperfeiçoaram essa função utilitária para assumir um papel central na construção de universos narrativos. Em produções contemporâneas, eles atuam como dispositivos de imersão, estruturando identidades visuais (como em séries televisivas), articulando transições entre realidades (em filmes de ficção científica) ou mesmo personificando conceitos abstratos (como em documentários explicativos). Sua aplicação estende-se a plataformas digitais, publicidade interativa e até em experiências de realidade aumentada, onde a dinâmica entre movimento e informação se torna ferramenta pedagógica e persuasiva.

A versatilidade dessa linguagem — parcialmente mapeada pela categorização mencionada — reflete sua capacidade de adaptar-se a demandas diversas: desde a sintaxe minimalista de interfaces de usuário (*UI*), onde guiam a navegação com micro interações fluidas, até a complexidade de vinhetas transmídia, que condensam identidades de marca em segundos. Tecnologias como renderização em tempo real e inteligência artificial amplificam seu potencial, permitindo personalização em escala e integração com dados dinâmicos. Ao unir princípios do design gráfico — como hierarquia visual, paletas cromáticas restritas e tipografia funcional — à gramática da animação (como *easing*, *morphing* e sincronia áudio-visual), os *motion graphics* otimizam a comunicação em contextos de atenção limitada.

Por exemplo, em infográficos animados, a progressão controlada de elementos direciona o olhar, enquanto em campanhas publicitárias, a repetição rítmica de formas reforça mensagens. Essa eficiência não sacrifica a expressividade: contrastes entre texturas digitais e orgânicas, ou a subversão deliberada de expectativas de movimento, geram identidades visuais memoráveis. Seu impacto no audiovisual contemporâneo é palpável na democratização de ferramentas (como softwares acessíveis) e na cultura visual globalizada, onde padrões estéticos migram entre cinema, streaming e redes sociais. Assim, os *motion graphics* consolidam-se não se afirmam só como técnica, mas como dialeto universal em uma era marcada pela convergência entre arte, tecnologia e comunicação — um testemunho da evolução da narrativa visual para além de fronteiras disciplinares.

Essa combinação permite que os *motion graphics* se insiram em um espaço único, onde a comunicação de ideias não se limita a textos e imagens estáticas, mas também envolve o movimento, a cor, a forma e o ritmo. Como evidenciado nas análises das aberturas cinematográficas e televisivas, os *motion graphics* não apenas introduzem o público no universo narrativo, mas também estabelecem conexões emocionais e temáticas que preparam o espectador para a experiência que se segue.

Além disso, a categorização proposta nesta tese oferece um quadro teórico para a análise e criação de *motion graphics*, destacando a importância de se considerar não apenas a estética, mas também a funcionalidade e o impacto narrativo dessas sequências. Essa reflexão é particularmente relevante em um contexto midiático saturado, onde a atenção do espectador é um recurso cada vez mais disputado.

Nesse sentido, os *motion graphics* não apenas refletem as tendências contemporâneas, mas também as influenciam, contribuindo para a criação de novas formas de contar histórias e de se conectar com o público. Em um futuro próximo, é provável que os *motion graphics* continuem a evoluir, incorporando avanços tecnológicos como a realidade aumentada, a inteligência artificial e a interatividade, e explorando novas possibilidades narrativas e estéticas. No entanto, independentemente das mudanças tecnológicas e culturais, o cerne dessa linguagem visual — a capacidade de unir design, animação e narrativa em uma experiência visualmente envolvente — permanecerá como um elemento central da comunicação audiovisual.

Assim, os *motion graphics* não só se consolidaram como uma ferramenta essencial para o cinema e outras mídias, mas também como uma forma de arte em constante evolução, capaz de surpreender, emocionar e inspirar.

A contribuição de Saul Bass foi fundamental para a evolução do design gráfico e

dos *motion graphics*, marcando a história da comunicação visual ao revolucionar a relação entre arte estática e movimento. Sua abordagem inovadora transformou as sequências de abertura de filmes, que antes eram funcionais e pouco criativas, em narrativas visuais dinâmicas. Em *O homem do braço de ouro* (1955), por exemplo, ele substituiu créditos estáticos por linhas abstratas que representavam um braço contorcido, simbolizando o vício do protagonista, enquanto em *Um corpo que cai* (1958), espirais hipnóticas em vermelho e preto refletiam temas de obsessão. Já em *Psicose* (1960), listras cortantes e uma trilha sonora dissonante prenunciavam a violência do enredo. Bass utilizava formas geométricas simples, cores vibrantes e minimalismo para criar microfilmes que sintetizavam a essência das histórias, integrando design e narrativa pioneiramente.

A partir dos anos 1960, a tecnologia ampliou as possibilidades que ele havia aberto. Na década de 1970, a computação gráfica permitiu animações digitais antes impossíveis, enquanto nos anos 1980 e 1990, softwares como o *Adobe After Effects* democratizaram a criação de *motion graphics*, tornando-os acessíveis para televisão, publicidade e internet. A estética de Bass, com sua simplicidade e clareza, influenciou até mesmo a estética frenética de vinhetas da MTV.

No entanto, mesmo em projetos 3D ou algoritmos de Inteligência Artificial, a ênfase em narrativa visual e minimalismo — marcas registradas de Bass — permaneceu relevante. Apesar das mudanças tecnológicas, os princípios defendidos por Bass — simplicidade, comunicação emocional com base em símbolos universais e integração entre design e narrativa — continuam fundamentais. Seu legado prova que o design gráfico não é apenas decorativo, mas uma linguagem capaz de contar histórias e evocar emoções. Em um mundo saturado de estímulos visuais, sua lição de "falar mais com menos" mantém-se atual, garantindo que sua influência persista tanto em técnicas tradicionais quanto nas fronteiras digitais mais avançadas. Desde as obras pioneiras de Saul Bass até as experiências imersivas da era digital, essa linguagem mantém-se como um diálogo entre tradição e inovação, provando que, mesmo em um mundo em rápida transformação, a potência de uma imagem em movimento — quando aliada a ideias claras e criatividade — permanece insubstituível.

Por fim, os *motion graphics* representam uma evolução significativa na linguagem visual do cinema e de outras mídias, refletindo as transformações tecnológicas, culturais e estéticas do nosso tempo. Eles são, simultaneamente, um produto e um agente dessas transformações, incorporando influências de outras mídias — como os videoclipes, os jogos eletrônicos e as artes visuais — e reconfigurando as possibilidades expressivas do

audiovisual.

Entendo que os *motion graphics* são uma linguagem visual autônoma, pois ele é um sistema de comunicação que opera por meio de códigos e elementos visuais próprios, capazes de transmitir mensagens sem depender de referências externas ou convenções preexistentes. Ele se constrói a partir de uma combinação única de elementos como cores, formas, texturas e tipografias, organizados sob regras internas que garantem coerência e originalidade. Essa autonomia permite que a linguagem funcione como um "idioma" independente, reconhecível mesmo fora de seu contexto inicial. Sua importância reside na capacidade de construir identidades sólidas (como a Bauhaus, que usava geometria e cores primárias como manifesto), comunicar-se além de barreiras culturais e desafiar convenções estéticas. Enquanto um estilo refere-se a características estéticas (como vintage ou futurista), uma linguagem autônoma vai além: é um ecossistema com regras adaptáveis, que evolui sem perder sua essência. Em um mundo saturado de imagens, criar uma linguagem visual autônoma é afirmar-se não apenas pela originalidade, mas pela capacidade de contar histórias visuais que resistem ao tempo e ao ruído.

A análise das diferentes estéticas — gráfica, tipográfica, suja, 3D e de mídia mista — revela que, independentemente da materialidade técnica ou das escolhas estilísticas, o que unifica essas propostas é a potência atmosférica que cada uma mobiliza. Seja pela precisão geométrica da estética gráfica, pela pulsação emotiva da tipografia animada, pela rugosidade visceral do sujo, pela imersão espacial do 3D ou pela fluidez híbrida da mídia mista, todas as abordagens tensionam o campo sensorial do espectador, instaurando climas afetivos que antecedem e moldam a narrativa. Não se trata, portanto, de mapear estilos como se fossem territórios fixos, mas de reconhecer nos *motion graphics* uma potência atmosférica que redesenha, a cada gesto animado, o próprio modo como habitamos o sensível. Assim, a classificação proposta não pretende apenas mapear estilos, mas reconhecer a atmosfera como a verdadeira matriz comum que estrutura as estratégias expressivas dos *motion graphics* contemporâneo.

A articulação entre a classificação proposta na tese e a consolidação dos *motion graphics* como linguagem visual autônoma fundamenta-se na sistematização de critérios técnicos e narrativos que organizam sua gramática própria. Ao categorizar as aberturas filmicas a partir de elementos como integração sonora, uso de camadas visuais, símbolos e ritmo estrutural, a pesquisa revela como essa linguagem transcende a função decorativa para operar como um sistema semiótico dinâmico.

Essa classificação não apenas ordena estilos e técnicas, mas desvenda a lógica

interna que transforma movimento em significado, evidenciando como cores, tipografias e sincronias audiovisuais codificam narrativas simbólicas. O legado de Saul Bass é central nessa construção. Suas sequências introduziram metáforas visuais minimalistas que funcionavam como prólogos narrativos. Essa abordagem pioneira estabeleceu uma sintaxe de movimento, onde formas geométricas e cores não eram meros ornamentos, mas elementos constitutivos de uma linguagem.

A acessibilidade ampliou o uso em publicidade, redes sociais e educação, mas também expôs riscos de padronização, como visto em produções massivas que replicam estilos "cinemáticos" sem questionar seu significado. O surgimento da função semiótica dos *motion graphics* configura-se, assim, como uma mediação entre a complexidade informativa e o impacto emocional. Essa capacidade de síntese — aliada à flexibilidade técnica — posiciona os *motion graphics* como reflexo das transformações midiáticas, onde a brevidade e a hiperestimulação demandam narrativas que equilibrem clareza e profundidade.

Em suma, a classificação proposta na tese não só organiza práticas históricas e contemporâneas, mas revela a ontologia dessa linguagem: uma gramática que articula arte, tecnologia e comunicação, transformando créditos em microcosmos narrativos e dados em poesia visual. Seja nas abstrações de Saul Bass ou nas complexidades algorítmicas atuais, os *motion graphics* consolidam-se como uma linguagem universal, cujo poder reside em sua adaptabilidade — um diálogo contínuo entre forma, função e cultura.

A trajetória dos *motion graphics* é um testemunho da capacidade humana de reinventar a comunicação visual.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ALLISON, Deborah. **Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences**. Film International, 22 jan. 2021. Disponível em: <https://filmint.nu/beyond-saul-bass-a-century-of-american-film-title-sequences/>. Acesso em: 01 fev. 2025.
- AVGERAKIS, George. **Digital Animation Bible: Creating Professional Animation with 3ds Max, Light Wave, and Maya**. Nova York: McGraw-Hill, 2003.
- ALBERA, François. **Eisenstein e o Construtivismo Russo**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- AMBROSE, Gavin.; HARRIS, Paul. **Fundamentos de Design Criativo**. Porto Alegre: Booksman, 2012.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papyrus, 1995
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 1993.
- AYNSLEY, Jeremy. **A Century of Graphic Design**. Londres: Mitchell Beazley, 2001.
- BABIC, Niksa.; PIBERNIK, Jesenka.; MRVAC, Nikola. **Media study: Motion graphics**. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM ELMAR, 50., 2008, Zadar, Croácia. Anais... Zadar: ELMAR, 2008. p. 499-502.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.
- BAMBA, Mohamed. **O Legível e o Visível no Cinema: O Signo Escrito na Construção e na Leitura Filmica**. Curitiba: Appris, 2014.
- BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb. **Estética**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- BEAUCHAMP, Robin. **Designing Sound for Animation**. Burlington: Focal Press, 2005.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: \_\_\_\_\_. **Magia e Técnica, Arte e Política: Obras Escolhidas**. v. 1. São Paulo: Brasiliense, 2012. p. 179-212.
- BERRY, David. M. **The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age**. Palgrave MacMillan; London, 2011.
- BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999
- BETANCOURT, Michael. **Ideologies of the Real in Title Sequences, Motion graphics and Cinema**. New York: Routledge, 2020

- BETANCOURT, Michael. **Synchronization and Title Sequences** Audio-Visual Semiosis in *Motion graphics*. New York: Routledge, 2017
- BETANCOURT, Michael. **The History of *Motion graphics***. Rockville: Wildside Press, 2013.
- BETANCOURT, Michael. **Typography and *Motion graphics*: The 'Reading-Image'**. New York: Routledge, 2019
- BETTETINI, Gianfranco. **A Conversação Audiovisual**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- BETTON, Gerard. **Estética do cinema**. São Paulo; Martins fontes, 1987.
- BLOCK, Bruce. **The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media**. Burlington: Focal Press, 2001.
- BLAZE, Liz. **Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & *Motion graphics***. California: Peachpit Press, 2016.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin Thompson. **A Arte do Cinema: Uma Introdução**. Campinas: Editora da Unicamp, 2014.
- BRADY, Michael. Art and Design: **What's the Big Difference?** Michael Brady Design, [s.d.]. Disponível em: <https://www.michaelbradydesign.com/post/art-and-design-what-s-the-big-difference>. Acesso em: 12 out. 2023.
- COSTA, Carla Cristina Da. **Videodesign e pós-modernidade: o universo de criação das vinhetas de televisão**. Actas de Diseño, Universidad de Palermo, Buenos Aires, v. 1, n. 2, p.55-61, mar. 2007. Disponível em: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/3367/3460>. Acesso em 20 fev. 2025.
- CHARTIER, Roger. **A História Cultural: Entre Práticas e Representações**. Lisboa: Difel, 1998.
- CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- CHOMSKY, Noam. **Reflexões Sobre a Linguagem**. São Paulo: Cultrix, 1980.
- CRARY, Jonathan. **Suspensões da Percepção: Atenção, Espetáculo e Cultura Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 1999.
- CROOK, Ian.; BEARE, Peter. ***Motion graphics: Principles and Processes***. Nova York: Bloomsbury Publishing, 2016.
- DONDIS, A. Dondis. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ECO, Umberto, **A Estrutura Ausente**. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- EISENSTEIN, Serguei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

- ELLIOT, Andrew J.; MAIER, Markus A. **Color psychology: effects on perceptual and behavioral regulation**. Perspectives on Psychological Science, [S. l.], v. 2, n. 3, p. 250-254, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2007.00514.x>. Acesso em: 05 fev. 2025.
- ELLIS, Matt. **Motion graphics vs. Animation: What's the Difference?** 99designs, [s.d.]. Disponível em: <https://99designs.com/blog/video-animation/motion-graphics-vs-animation/>. Acesso em: 10 out. 2024.
- FARINA, Modesto. PEREZ, Clotilde. BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011.
- FILHO, João Gomes. **A Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma Futura Filosofia da Fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- FRONZA, André. Luiz.; BLUM, Arina.; LIMA, Mary Vonni Meurer. **Recomendações sobre design**. Revista Brasileira de Design da Informação, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 50-63, 2014. Disponível em: <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/231/167>. Acesso em 02 jan 2025.
- FURNISS, Maureen. **Art in Motion: Animation Aesthetics**. Londres: John Libbey, 1998.
- GAUDREAU, Andre. MARION, Phillipe. **O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital**. Campinas: Papyrus, 2016
- GERE, Charlie. **Digital Culture**. Londres: Reaktion Books, 2008.
- GIL, Inês. **A atmosfera filmica como consciência**. Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura, Lisboa, n. 2, p. 95-101, 2011. Disponível em: <https://recil.ulusofona.pt/server/api/core/bitstreams/5b88d362-7ade-4666-bcb1b934bd66777d/content>. Acesso em: 10 dez. 2024.
- GIL, Inês. **A atmosfera como figura filmica**. In: SOPCOM – Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Actas do IV Congresso da Sopcom. Porto: Universidade do Minho, 2005. p. 141-146. Disponível em: [https://sopcom.pt/wp-content/uploads/2005/01/20110829-actas\\_vol\\_1.pdf](https://sopcom.pt/wp-content/uploads/2005/01/20110829-actas_vol_1.pdf). Acesso em: 10 dez. 2024.
- GOES, Zico. **MTV: Bota Essa Porra Pra Funcionar**. São Paulo: Panda Books, 2004.
- GORDON, Maggie; DODD, Eugenie. **Tipografia Decorativa**. Barcelona, Gustavo Gilli, 1994.
- GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo. Annablume, 2000.

- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**. Sobre um potencial oculto da literatura. 1ª ed. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2014
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2010.
- HARRELL, D. Fox. **Phantasmal Media: An Approach to Imagination, Computation, and Expression**. Cambridge: MIT Press, 2019.
- HASKINS, Pamela. **Saul, Can You Make Me a Title? Interview with Saul Bass**. Film Quarterly, [S. l.], v. 50, n. 1, p. 10-19, outono 1996
- HASSENZAHL, Marc. **Experience Design: Technology for All the Right Reasons**. Morgan & Claypool, California. 2010.
- HESKETT, John. **Design: História Conceito**. São Paulo: Ática, 2008.
- HORAK, Jan-Christopher. **Saul Bass: Anatomy of Film Design**. Lexington: University Press of Kentucky, 2014.
- HUYSSSEN, Andreas. **Memórias do modernismo**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- JANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.
- KIM, Jihoon. **Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-Media Age**. Nova York: Bloomsbury Academic, 2016.
- KRASNER, Jon. **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**. 2.ed. Burlington: Focal Press, 2008.
- KRESS, Gunther.; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. Londres: Routledge, 2006.
- LOTMAN, Yuri. **Introdução**. In: \_\_\_\_\_. **Estética e Semiótica do Cinema**. Lisboa: Estampa, 1978.
- LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**. São Paulo: Gustavo Gili, 2008.
- LUPTON, Ellen.; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Senac, 2001.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2008.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: O Desafio das Poética Tecnológicas** - 3. ed. - São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. Nova York: Bloomsbury, 2013.

- MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa - Portugal: Dinalivro, 2005.
- MARTINELLI, Dario. **What You See Is What You Hear: Creativity and Communication in Audiovisual Texts**. Cham: Springer, 2020.
- MARTONI, Alex Sandro. **Lendo ambiências: o reencantamento do mundo pela técnica**. 2015. Orientador: Adalberto Müller Júnior. Tese de Doutorado. Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2015b.
- MEALING, Stuart. **The Art and Science of Computer Animation**. Bristol: Intellect Books, 1998.
- MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: The Extensions of Man**. Nova York: McGraw-Hill, 1964.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- METZ, Cristian. **A Significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- MIRZOEFF, Nicholas. **The Right to Look: A Counterhistory of Visuality**. Durham: Duke University Press, 2011.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- NOAKE, Roger. **Animation Techniques**. Nova York: Chartwell House, 1989.
- NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: géneros cinematográficos**. Covilhã (Portugal): Livros LabCom, 2010.
- O'BRIEN, Alice Connolly. **Motion graphics vs. Animation: Breaking Down the Differences**. Linearity Blog, 15 fev. 2023. Disponível em: <https://www.linearity.io/blog/motion-graphics-vs-animation/>. Acesso em: 21 jan. 2025.
- OKUN, Jeffrey A. ZWERMAN, Susan. **The VES Handbook of Visual Effects**. Burlington: Focal Press, 2010.
- PARSONS, Glenn.; CARLSON, Allen. **Functional Beauty**. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- POPOVA, Maria. **Saul Bass: A Life in Film & Design**. The Marginalian, 3 nov. 2011. Disponível em: <https://www.themarginalian.org/2011/11/03/saul-bass-a-life-in-film-and-design/>. Acesso em: 24 jan. 2025.
- RAFOLS, Rafael e COLOMER, Antoni. **Diseño Audiovisual**. Barcelona, GG Diseño, 2003.
- ROBERTSON, Robert. **Eisenstein on the Audiovisual: The Montage of Music, Image and Sound in Cinema**. Londres: I.B. Tauris, 2009.

- RODRÍGUEZ, Ángel. **A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- SALTZ, Ina. **Typography Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Working with Type**. Beverly: Rockport Publishers, 2014.
- SAMARA, Timothy. **Typography workbook: a real-world guide to using type in graphic design**. Gloucester: Rockport Publishers, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Experimento, 2003.
- SELBY, Andrew. **Animation**. London: Laurence King Publishing, 2013.
- SCHLITTLER, João Paulo A. **Motion graphics and Animation**. Animation Studies 2.0, [S. l.], [20--]. Disponível em: <https://oldjournal.animationstudies.org/joao-paulo-amaral-schlittler-motion-graphics-and-animation/>. Acesso em: 1 jul. 2024.
- STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.
- STANCHFIELD, Walt. **Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes. Volume 1**. Burlington: Focal Press, 2009.
- TAYLOR, Angie. **Design Essentials for the Motion Media Artist: A Practical Guide to Principles & Techniques**. Oxford: Focal Press, 2010.
- TWYMAN, Michael. **The Graphic Presentation of Language**. Londres: Information Design Association, 1982.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas, SP: Papyrus, 1994.
- VELHO, João. **Motion graphics: Linguagem e Tecnologia - Anotações para uma Metodologia de Análise**. Dissertação (Mestrado em Design). Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.
- WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Londres: Routledge, 1998.
- WELLS, Paul. MOORE, Samantha. **The Fundamentals of Animation**. Londres: Bloomsbury, 2016.
- WOOLMAN, Matt. **Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema, and Digital Interfaces**. Londres: RotoVision, 2004.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**, 3ª edição - São Paulo, Paz e Terra, 2005.