

# **CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO**

## **A INFLUÊNCIA DAS CONVENÇÕES DO DESIGN GRÁFICO NA PRODUÇÃO DE MOTIONGRAPHICS**

Curso Design Gráfico

**Autor: Diego Pereira dos Santos**

**Prof. Orientador Rogério Tineu**

São Paulo, setembro de 2012

## 1. Resumo

Este estudo visa analisar e compreender, como técnicas e teorias desenvolvidas no Design Gráfico se aplicam na produção de vídeos *motiongraphics* exibidos nos trens da Companhia do Metropolitano de São Paulo (Metrô/SP) durante o ano de 2009, na “Campanha da Cidadania”. Dentro desse recorte serão analisadas técnicas, conceitos e a aplicabilidade dos vídeos na sociedade, levando em conta a história e estado da arte das duas vertentes, *design* gráfico e *motiongraphics*.

Palavras-chave: *Design*, Imagem, *Motiongraphics*, Video, Animação

## 2. Introdução

O presente trabalho está dividido em quatro partes. Na primeira parte será entendido o que são os *Motiongraphics* e qual é seu campo de atuação, seguido de um histórico em linha do tempo descrevendo seu estado de arte. Na segunda parte será estudado o *Design* Gráfico, sua história e estado da arte. Na terceira parte o estudo foca na análise dos vídeos elaborados para a “Campanha da Cidadania” da Metrô/SP, para tal, serão utilizados dados fornecidos pelo próprio, relativos à aceitação do público e impacto da campanha e comparação das soluções encontradas nos vídeos com teorias do design gráfico.

Uma quarta parte nos ajuda a entender o cenário contemporâneo dos dois campos de conhecimento, utilizando de uma entrevista e exemplos de *motiongraphics*. O resultado das análises desenvolvidas são confrontados na conclusão.

## 3. Objetivo

O objetivo principal do presente artigo é analisar e ampliar a compreensão sobre a influência das convenções do *design* gráfico na produção dos vídeos *motiongraphics* como: composição, cor, ritmo, equilíbrio, escala, textura, enquadramento, modularidade, semiótica e tipografia. Tem como objetivo secundário ampliar o entendimento sobre o campo dos *motiongraphics*, a sua importância e papel social desenvolvido,

considerando sua aplicabilidade e resultados obtidos no decorrer da história.

#### 4. Metodologia

O presente estudo é exploratório e baseado num estudo de caso já existente, real e concreto.

Com esse intuito exploratório, foram analisados quatro vídeos *motiongraphics* exibidos durante o ano de 2009 nos trens do Metrô/SP, da Campanha da Cidadania, que visava educar os passageiros sobre condutas positivas que melhorariam o convívio, manutenção e agilidade dentro das instalações do metrô.

Sendo o objetivo do estudo averiguar a contribuição das convenções do *design* gráfico na campanha citada, foram utilizados livros e autores sobre estudos do mesmo que abordam questões como o equilíbrio compositivo, o efeito psicológico causado pelas cores, ritmo e enquadramento, a importância da semiótica e o diferencial tipográfico, de textura e de escala.

#### 5. Os *motiongraphics*

Invenções cinematográficas

Surgimento do Cinema

Precursos da animação

*Motiongraphics* nos títulos de filmes

*Motiongraphics* na Televisão

##### 5.1 O Design Gráfico

Na definição de Marjorie Bevin (Design through Discovery) apud CUNHA: 2003, o desenho gráfico constitui-se na seleção e organização de elementos visuais tais como linha, plano, fotos, cores, ilustrações e tipos para formatos impressos ou para qualquer outro meio semelhante de reprodução em série. Na criação de um projeto de *design* gráfico costumam ser considerados os aspectos funcionais – a utilização prática dos objetos nos quais ele se realiza – e os formais – a elaboração estética mais

atraente ou expressiva do conteúdo. No Brasil, a importância do *design* gráfico começou a ser percebida na década de 1950, com a implantação de cursos especializados no Instituto de Arte Contemporânea, ligado ao Museu de Arte de São Paulo (MASP), na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, e com a criação da Esdi (Escola Superior de Desenho Industrial), do Rio de Janeiro, em 1963.

As raízes do Design podem ser encontradas na pré história, com o surgimento dos primeiros símbolos utilizados para marcação de objetos e animais, passando pela idade média, onde surgiram as primeiras idéias de logomarcas<sup>i</sup> conforme aponta Adrian Frutiger (1999):

A identificação da propriedade em ferramentas, objetos de uso doméstico, entre outros, era um modo de expressar o desejo individual de marcar bens, determinado não apenas por questões de segurança... animais domésticos, porém, principalmente o gado, não possuíam um local geográfico fixo dentro dos limites de uma propriedade... A única maneira de marcar o animal permanentemente era queimar um desenho em seu chifre ou em seu couro. Esse modo de distinguir a propriedade ainda é praticado no mundo inteiro. No entanto, no momento em que o animal passa a ser vendido no mercado, o significado dessa marca original de propriedade transforma-se em índice de qualidade. A marca de um bom criador é conhecida e procurada pelos comerciantes, tornando-se uma logomarca, e o animal é comercializado como um “produto de marca, a um preço correspondentemente maior. (295-296)<sup>1</sup>

Porém, o ponto crucial para o surgimento do design gráfico, foi sem dúvida, a revolução industrial, que será o ponto de partida da seguinte linha do tempo

Revolução industrial

Arts and Crafts

Art nouveau/Art Déco

Bauhaus

Construtivismo

Estilo internacional

Influências estéticas: Pop art/movimentos de contra-cultura/Arte conceitual

Era digital

Dispositivos digitais móveis

---

<sup>1 1</sup> Apesar desse termo ser habitualmente utilizado por leigos, ele é considerado um neologismo incorreto pelos designers. Ambos os termos “logo” (do grego *logos*) e “marca” (do germânico *marca*) denotam “significado” e portanto a junção dos dois não se justifica, sendo no mínimo redundante. (ABC da ADG - Glossário de temas e verbetes utilizados em Design Gráfico, 1998)

## Referências

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual**. São Paulo: Thomson, 1980.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução de Jefferson Luís Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes , 2000.

FILED, Syd. Manual do roteiro: **Os fundamentos do texto cinematográfico**. Tradução de Álvaro Ramos. 6. ed. Rio de Janeiro: Objetiva , 1995.

HALAS, John & MANVEL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1979.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. Tradução de André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. Tradução de Cristian Borges; Revisão de Regina Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2008

MARTINS, Nelson. **Fotografia da analógica a digital**. São Paulo: SENAC LV, 2010

MEGGS, Philip B. **Historia do Design Gráfico**. : Trillas , 1991

MUNARI, Bruno. **Das coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SANTAELLA, Lucia. **O Que é Semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

WILLIAMS, Richard. **Animator's survival kit, The**. Toronto: FARRAR STRAUS & GIRO, 2009.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. Tradução de Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes , 2001

---