

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

Kennedy Sena Gonçalves

**TIPOGRAFIA EM MOVIMENTO NA CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADO  
DA NARRATIVA VISUAL NO *MOTION GRAPHICS***

Belo Horizonte  
2022

Kennedy Sena Gonçalves

**TIPOGRAFIA EM MOVIMENTO NA CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADO  
DA NARRATIVA VISUAL NO *MOTION GRAPHICS***

Artigo apresentado à Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais

Orientador: Prof. Simon Pedro Brethé

Belo Horizonte  
2022

**Resumo:** Com os avanços tecnológicos, o movimento passou a integrar uma nova possibilidade de expressão da tipografia. O *motion graphics* utiliza da tipografia em movimento para comunicar, e através dela, é possível também criar narrativas visuais. O objetivo deste artigo foi demonstrar como a forma e movimento empregados na tipografia podem ajudar na construção de significados para essas narrativas. Para isso, em um primeiro momento, realizou-se um levantamento bibliográfico sobre os conceitos de *motion graphics* e de tipografia em movimento, seguido da demonstração de animações tipográficas no *motion graphics* por meio da análise da animação Childline: First Step (2008, BUCK). A pesquisa seguiu o método descritivo, e no que se refere ao tratamento dos resultados, foi feito de forma qualitativa. Ao final do artigo, vê-se que a problematização apresentada foi respondida, e demonstrou-se as possibilidades da construção de significados através da tipografia animada no contexto do *motion graphics*.

**Palavras-chave:** motion graphic. Tipografia Animada. Tipografia Cinética. Motion Design.

**Abstract:** With technological advances, the movement began to integrate a new possibility of expression of typography. *motion graphics* uses typography in motion to communicate, and through it, it is also possible to create visual narratives. The purpose of this article was to demonstrate how the form and movement used in typography can help in the construction of meanings for these narratives. For this, at first, a bibliographic survey was carried out on the concepts of *motion graphics* and typography in motion, followed by the demonstration of typographic animations in *motion graphics* through analysis of the Childline: First Step animation ( 2008, BUCK). The research followed the descriptive method, and regarding the treatment of the results, it was done in a qualitative way. At the end of the article, we have that the presented problematization has been answered, and we demonstrate the possibilities of meaning construction through animated typography in the context of *motion graphics*.

**Keywords:** motion graphics. Animated Typography. Kinetic Typography. Motion Design.

## INTRODUÇÃO

O *motion graphics* é uma importante ferramenta de comunicação, está presente em campanhas comerciais, apresentação de projetos, de produtos e até de ideias. Com isso, podemos perceber nas características dessa linguagem um recorrente uso de textos animados na elaboração de suas peças animadas, técnica que também é conhecida como tipografia cinética ou tipografia animada (KRASNER, 2013). O uso da tipografia no *motion graphics* é característico do seu próprio surgimento, em que na década de 50, pela primeira vez foram utilizados gráficos em movimento combinados com som para a realização de sequências de abertura de filmes. Por exemplo, como acontece na abertura do filme *Vertigo* (EUA, 1958).

Se de um lado temos que o *motion graphics* surge na titulação dos filmes, podemos inferir, então, a importância do uso dos tipos nessa linguagem, que ganhou espaço na televisão, na internet, e em ambientes interativos. A tipografia em movimento torna-se, assim, um elemento importantíssimo para o *motion graphics*. Para Krasner (2013), a tipografia no meio movente torna ainda mais efetivo o poder comunicacional da tipografia.

Porém, muitas vezes a tipografia em movimento é utilizada apenas como uma espécie de legendagem no *motion graphics*, no qual acontece um reforço visual de algo que um narrador já esteja falando. Mas outras vezes esse texto pode, além de cumprir sua função de legenda, tomar outras propriedades que são construídas pela sua forma, movimento, cor, ou outras atribuições que podem, ou não, estarem atreladas ao seu significado lexical. Essa segunda forma de expressividade da tipografia tem uma grande potencialidade na construção de sentidos semânticos para a narrativa visual do *motion graphics* e poderia ser mais usada por *designers* de *motion*, uma vez que a técnica agregaria à construção de significados.

No *motion graphics* a informação é majoritariamente importante, mas é preciso entender também como é possível uma comunicação efetiva através de uma animação expressiva da tipografia, sem comprometer a intenção da mensagem.

Em vista disso, surge o problema de saber como a tipografia animada poderia ajudar na narrativa visual no *motion graphics*, principalmente utilizando de sua forma e do movimento empregados.

Dessa maneira, o objetivo geral deste estudo é demonstrar como o movimento e a forma na tipografia podem evidenciar os significados propostos de uma narrativa visual no contexto do *motion graphics*.

Em um primeiro momento delimitou-se o conceito de *motion graphics*, buscando entender suas principais características, bem como revisou-se os conceitos da tipografia em movimento.

Na parte final do artigo é realizada uma análise da animação Childline: First Step (UK, 2008, BUCK), que é, essencialmente, construída pela tipografia animada. Neste tópico, mostrou-se exemplos de como a tipografia em movimento contribui como estratégia narrativa, construída através da forma e do movimento dessa tipografia.

Por fim, nas considerações finais do estudo, pode-se constatar que a problematização apresentada é respondida, evidenciando que o uso da animação na tipografia contribui de muitas maneiras na construção da narrativa visual no contexto do *motion graphics*.

## **MOTION GRAPHICS E TIPOGRAFIA ANIMADA.**

### ***Motion graphics***

Atualmente podemos entender o *motion graphics* como uma linguagem audiovisual que engloba muitos elementos gráficos em movimento. Essa forma de expressão pode ser nomeada de muitas maneiras, o que acaba criando um certo desentendimento em sua conceituação (SCHLITTLER, 2015). Então, antes de nos aprofundarmos no conceito do que de fato seja o *motion graphics*, precisamos entender que ele também pode ser referido de diferentes formas.

Cardoso (2021) elenca alguns dos termos utilizados na área em que o *motion graphics* se insere, sendo alguns deles: *motion graphics*, *motion design*, design em movimento, design gráfico-movente, grafismo animado, videografismo, vídeo design, animação e outros. Apesar de todos esses termos serem utilizados em determinados momentos, seja pelo fator histórico, ou pela área de atuação dos

profissionais, notamos que os mais frequentemente utilizados são '*motion graphics*' e '*motion design*'.

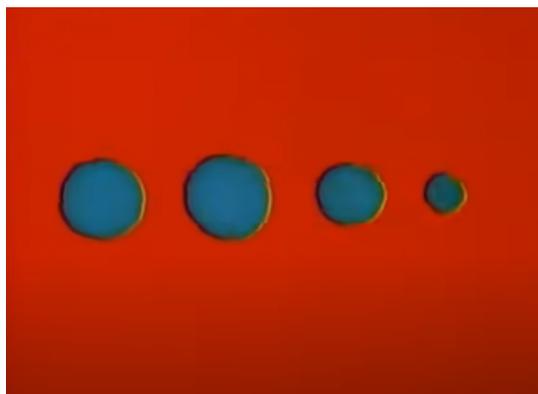
Velho (2008) defende o uso do termo '*motion graphics*', mesmo no Brasil, onde houve algumas tentativas de tradução do termo em inglês. Segundo o autor, traduções como 'videografismo' ou 'grafismos em movimento' acabam se resumindo em aspectos mais técnicos, abordagem diferente da qual o autor defende. Já Schlittler (2015) lembra que o termo '*motion design*' vem ganhando mais aceitação, justamente por abarcar mais possibilidades de mesclagem de várias disciplinas. Cardoso (2021) também mostra que, no Brasil, o vocábulo mais utilizado pelos profissionais é o '*motion design*', com 46%, deixando a expressão '*motion graphics*' para trás, com apenas 36%. Nesta pesquisa, adotamos a expressão *motion graphics*, por uma preferência para a pesquisa bibliográfica, mas vale lembrar que os termos *motion design* e *motion graphics* não são opostos um ao outro, e referem-se à mesma coisa.

Vimos, portanto, que o *motion graphics* pode "assumir várias formas", mas que muitas vezes fala-se da mesma linguagem, porém, precisamos definir melhor o que vem a ser o conceito de *motion graphics*. Para isso, podemos traçar uma perspectiva histórica de como essa linguagem se forma e se firma da maneira que a conhecemos hoje, unindo o design, os gráficos animados na tela, e o som.

Quando falamos de *motion graphics*, indubitavelmente também estamos falando de animação, e mais especificamente, da animação experimental que foi de fundamental importância para a sua constituição. Na primeira metade do século XX, cineastas como Oskar Fischinger (1900-1967), Len Lye (1901-1980) e Norman McLaren (1914-1987) trabalhavam com uma animação mais experimental, aplicando o que se aproximava do design gráfico no cinema (KRASNER, 2013). Preocupados menos com uma narrativa linear, encontrada na maioria dos filmes da época, essas experimentações "empurraram os limites para o que o *motion graphics* se tornaria" (SHAW, 2015, p.1, tradução nossa).

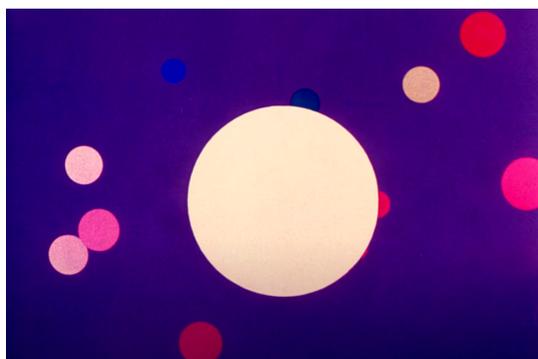
A atuação mais plástica nos trabalhos desses cineastas, que experimentaram com a composição das formas, bem como a sincronia com o som, sem dúvida vai de encontro à estética que foi, e ainda é, muitas vezes, assimilada com a estética dos *motion graphics*. Mas a principal relação estabelecida neste sentido, é a aplicação do que antes era exclusivo do meio estático, nas possibilidades de temporalidade que o cinema trouxe para a época (Figura 1 e 2).

Figura 1 - Norman McLaren - Dots (1940)



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg&ab\\_channel=thecipo](https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg&ab_channel=thecipo)>

Figura 2 - Oskar Fischinger - An Optical Poem (1938)



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=FcHsysPGSt0&t=271s&ab\\_channel=lilacwine85](https://www.youtube.com/watch?v=FcHsysPGSt0&t=271s&ab_channel=lilacwine85)>

Os processos de desenvolvimento da linguagem do cinema *live action* e da animação, contribuíram de forma significativa no desenvolvimento do *motion graphics* (KRASNER, 2013). Prova dessa relação, foi o uso dos gráficos em movimento nas aberturas e créditos de filmes. Com grande destaque para o trabalho do designer Saul Bass, que criava aberturas em que a narrativa visual dos elementos gráficos em movimento estabeleciam uma estreita relação com a narrativa do próprio filme. Podemos citar, por exemplo, a abertura do filme “Vertigo” (EUA, 1958), do famoso diretor Alfred Hitchcock (Figura 3), em que as espirais giram em meio aos créditos de abertura, dando o tom de vertigem, apropriado para a temática. Outro bom exemplo é a abertura de “Psycho” (EUA, 1960), em que linhas se entrelaçam na tela, fragmentando e desfragmentando a tipografia que

apresenta os créditos iniciais. Tais entrecruzamentos entre as linhas e os textos acabam causando uma confusão mental no espectador (Figura 4).

Figura 3 - Saul Bass - Psycho (1960)



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=4CZfSc6nJ8U&ab\\_channel=MovieTitleScreens](https://www.youtube.com/watch?v=4CZfSc6nJ8U&ab_channel=MovieTitleScreens)>

Figura 4 - Saul Bass - Vertigo (1958)



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=Tek8QmKRODw&ab\\_channel=Hollywoodrocks546](https://www.youtube.com/watch?v=Tek8QmKRODw&ab_channel=Hollywoodrocks546)>

Segundo Krasner (2013), essas aberturas de filmes idealizadas por Saul Bass só foram possíveis graças ao trabalho que permitiu a animação mecânica desenvolvida pelo americano John Whitney. Ainda, Velho (2008) aponta que Whitney seria a primeira pessoa que viria a utilizar o termo *motion graphics*, ao fundar sua empresa *motion graphics Inc.* A partir disso, a prática profissional passaria a ser reconhecida pelo termo homônimo a agência fundada por Whitney.

Após Saul Bass, outros designers que contribuíram em aberturas de filmes e séries de televisão também foram de grande importância no desenvolvimento do *motion graphics* (KRASNER, 2013). A exemplo disso, temos Maurice Binder, designer em aberturas de filmes do 007, que ganhou bastante notoriedade, assim como Terry Gilliam, com seu trabalho com animação de colagem, com recortes de fotos e desenhos, gerando grande referência para a para a área do *motion graphics* na época (KRASNER, 2013).

Apesar de todos esses trabalhos terem formado uma base sólida para o *motion graphics*, Velho (2008) mostra que apenas após os anos 80, com o grande desenvolvimento tecnológico, principalmente da computação gráfica e do vídeo, é que o *motion graphics* se estabeleceu como o conhecemos. Isso acontece uma vez que a tecnologia permitiu uma grande manipulação da composição das imagens utilizando os sistemas digitais. Para esse novo cenário, de um ponto de vista mais tecnológico, destaca-se nesse período o designer Kyle Cooper, que trabalhou também com aberturas para o cinema, como nos filmes *Se7en* (EUA, 1995) e *Twister* (EUA, 1996) (Figuras 5 e 6).

Figura 5 - Kyle Cooper - imagens da abertura do filme *Se7en* (1995)



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=-BJkDyCdw0c&ab\\_channel=MovieTitles](https://www.youtube.com/watch?v=-BJkDyCdw0c&ab_channel=MovieTitles)>

Figura 6 - Kyle Cooper - imagens da abertura do filme Twister (1996)



Fonte: <[https://www.youtube.com/watch?v=FwpLvyTbxaM&t=117s&ab\\_channel=PhillipWebber](https://www.youtube.com/watch?v=FwpLvyTbxaM&t=117s&ab_channel=PhillipWebber)>

Podemos conceituar, por conseguinte, a partir desse período, o que vem a ser o *motion graphics*. As ferramentas tecnológicas advindas após os anos 80 permitiram que os designers exercessem a sua criatividade no meio movente com mais liberdade e, diante disso, o *motion graphics* passou a se expandir para o mercado do cinema, da TV e, posteriormente, da web.

Velho (2008) vai elencar dois aspectos para a definição de *motion graphics*. Para o autor, no 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, o *motion graphics* poderia ser descrito “como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento” (VELHO, 2008, p. 18). Independente dos pontos de vista tecnológico e conceitual descritos por Velho, percebemos que grande parte da base conceitual do *motion graphics* está na possibilidade de uma junção de diferentes mídias na composição da imagem em movimento. Esse hibridismo da linguagem reflete muito nas peças de *motion graphics* que vemos hoje, e podemos designar ao *motion graphics* a possibilidade do trabalho em animação, tipografia, ilustração, vídeo, fotografia e som em um mesmo lugar.

Em suma, proponho o entendimento do termo motion graphics como uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo, temporalizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros.(VELHO, 2008, p. 19)

Como vimos, o *motion graphics* foi se desenvolvendo juntamente com outras linguagens audiovisuais, o uso de recursos destas linguagens e a tecnologia foi de

extrema importância nesse desenvolvimento. A partir dessas combinações da imagem e do movimento, o *motion graphics* conseguiu se estabelecer em sua própria linguagem e ganhar grande espaço em muitas das telas que conhecemos hoje.

### **A tipografia em movimento no *motion graphics*.**

A tipografia assume um importante papel como parte integrante do *motion graphics*. Para elucidarmos melhor essa relação, primeiramente podemos definir a tipografia como o “conjunto de práticas e processos envolvidos na criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (números, sinais de pontuação, etc) para fins de reprodução” (FARIAS, 2016, p. 10).

Com os avanços tecnológicos que permitiram as imagens se tornarem temporizadas, novas formas de utilização da tipografia se tornaram possíveis. As camadas de tempo e movimento, anteriormente inexistentes, trouxeram novos desafios na utilização da tipografia para a comunicação.

No *motion graphics*, como mostra Velho (2008), uma das primeiras aplicações do design gráfico para o cinema e TV foi com o uso da tipografia. Não apenas em créditos das aberturas de filmes, mas até mesmo antes, nos intertítulos do cinema mudo. Porém, a aplicação da tipografia tomou outros níveis quando começaram determinados trabalhos em aberturas de filmes para o cinema. Entre as combinações de imagens e som na constituição dessas aberturas, a tipografia desempenhava um papel fundamental na narrativa visual desses trabalhos. Por exemplo, como vimos anteriormente nos trabalhos de Saul Bass, relações estabelecidas entre os textos, imagens e o movimento, criavam novas camadas de significação e sinalizavam algum aspecto da narrativa logo na abertura desses filmes.

Aos poucos, Bass se familiarizou com a ação viva, que passou a ter maior peso em seus projetos. Suas criações também foram revolucionárias no aspecto da tipografia, que ganharam em importância visual, com design original inserido no contexto da história, movimento e transformações. (VELHO, 2008, p. 28)

Nesse sentido, o curso de nossa investigação da tipografia no contexto do *motion graphics* se dá nesse uso da tipografia, inserido no contexto da narrativa visual. Mais especificamente, vamos nos atentar em como a forma e o movimento da tipografia contribuem para essa narrativa, e essas outras camadas de significados possíveis trazidas pelo uso da tipografia no *motion graphics*.

Segundo Krasner (2013), a tipografia no contexto do *motion graphics* pode assumir diferentes funções, entre elas, a função comunicacional, decorativa ou expressiva. O autor ainda diz que a tipografia que corrobora na construção de significados para a narrativa é uma tipografia cinética expressiva. Isso quer dizer que “Em vez de ser literal, pode transmitir uma intenção de emoção através de seu impacto gráfico único e seu movimento no espaço” (KRASNER, 2013, p. 194). Com isso, podemos dizer que a forma e o movimento dessa tipografia tem extrema importância nesse contexto, uma vez que eles ditam aspectos que serão entendidos pelo espectador.

O termo citado anteriormente por Krasner, ‘tipografia cinética’ no contexto do *motion graphics* é muito utilizado quando se refere à tipografia que se move. “A tipografia cinética é o tipo em movimento, adicionando as dimensões do tempo e do movimento” (SHAW, 2015, p. 255, tradução nossa). Esse conceito é muito abrangente e, com ele, podemos compreender algumas nuances da tipografia animada que precisam ser observadas quando estamos trabalhando com os textos e caracteres no *motion graphics*.

Essa tipografia que se move, também pode receber diferentes designações, como: ‘tipografia dinâmica’, ‘tipografia temporal’, e ‘tipografia cinética’ (Brownie, 2007). No entanto, um consenso geralmente é encontrado onde muitas das definições apontam que essa tipografia envolve o movimento. Dessa forma, neste documento usaremos, portanto, o termo ‘tipografia em movimento’ como termo geral na definição em que a tipografia é apresentada ao longo do tempo em uma tela.

Existe uma importante questão sobre as definições da tipografia em movimento, que consiste no fato de que em muitas delas não se distingue o tipo de movimento que se é empregado, ou quais mudanças ocorrem na forma dessas tipografias (Brownie, 2007). De fato, entender quais movimentos e as mudanças que compõem essas tipografias no espaço-tempo do *motion graphics*, pode nos trazer esclarecimentos de como usá-las e em quais contextos, tornando a manipulação intencional dos tipos ainda mais eficiente.

Brownie (2007), assim, vai classificar os tipos de movimento da tipografia. Primeiramente, a tipografia em movimento se dividiria em dois eixos, sendo eles: 'apresentação em série' e 'tipografia cinética'. Apresentação em série, equivaleria a forma da tipografia estática, todavia, no meio movente. Em suas aparições na tela, elas usam de transições simples, como *fades* (revelação gradual através da transparência) ou *wipes* (revelação através do movimento), mas suas composições gerais permanecem estáticas. Já em tipografia cinética, a tipografia não é estática, ela se move ou muda de alguma forma na tela. A autora ainda vai dividir os tipos de tipografia cinética em mais dois eixos, separados pelo movimento global e pelo movimento local empregados nessa tipografia. Quando o movimento ocorre de maneira global (em toda a palavra ou texto), ele é classificado como 'tipo em movimento', já quando o movimento ou transformação acontece de maneira local (mudança dentro das letras individuais) e que resulta na transformação da forma, será classificado como 'tipografia fluida'.

Em 'tipo em movimento' seria a classificação que mais aparece na tipografia cinética. Nessa classificação estão incluídas as tipografias de rolagem, que seriam os textos que sobem em créditos de filmes, por exemplo, ou outros movimentos que tentam induzir um movimento de leitura. Outra forma presente nessa classificação, seria a tipografia que se move em relação ao quadro, ou em relação a outra tipografia ou elemento presente na tela, permitindo assim uma dinamização do *layout*<sup>1</sup> da tela (Brownie, 2007). Esse tipo de tipografia em movimento realmente é muito encontrado dentro do *motion graphics*. Podemos dizer que essa tipografia tem um poder mais legendativo para o vídeo, podendo ocorrer de forma mais simples, como no caso de algumas legendas, ou até de forma mais dinâmica, como em vídeos explicativos, que são usados movimentos de rotação, rolagem, sobreposição e outros, para prender a atenção do espectador.

Já a tipografia fluida, tem um caráter mais de transformação. Sua silhueta pode se transformar, se transmutar. "De maneira a ser definido como "fluido", uma forma deve apresentar mudanças tão extensas que resultem em novas identidades e novos significados" (BROWNIE, 2007, p.8). Esse caráter de transformação da tipografia em movimento pode ser de valiosa importância quando queremos contribuir com a construção de significado para a narrativa visual no *motion*

---

<sup>1</sup> Distribuição dos elementos gráficos na tela.

*graphics*. Transformações desse tipo estabelecem trocas de significados entre o texto e imagem, relação imprescindível na construção de novos significados.

Em exemplos de tipografia fluida, a fluidez pode levar não apenas a novas identidades sendo introduzidas, mas também novos significados. Identidades recém-introduzidas podem reforçar a percepção inicial de uma forma, esclarecê-la ou, em alguns casos, contradizê-la. ( BROWNIE, 2007, P.10 ).

Como vimos, a tipografia em movimento pode ser classificada de diferentes maneiras conforme o movimento que se é empregado. Na tipografia onde o movimento se combina com a forma, há uma grande possibilidade em seu uso para a criação de novos significados. A classificação descrita por Brownie, pode ser um dos caminhos para um uso mais consciente nessa criação de sentido, porém é importante salientar que não é uma classificação fechada e limitante, tendo em vista que o *motion graphics* é uma área de experimentação, e tais objetivos podem ser alcançados de diferentes maneiras.

A construção de novos sentidos para a narrativa visual no *motion graphics* usando da tipografia em movimento também está muito imbricada nas relações que a tipografia faz com a imagem na tela. Velho (2008) vai chamar essa relação de 'visual-verbal'. Essa relação permite que a imagem e a palavra compartilhem sintaxes e funções semióticas, e assim como observado no conceito de tipografia fluida, essas relações podem "se manter constantemente, não apenas convergindo, divergindo ou correlacionando, mas também substituindo uma a outra, invertendo e trocando de papel" (VELHO, 2008, p. 138). Percebemos, então, que a tipografia é uma parte importante no processo de significação da narrativa no *motion graphics* para o espectador. Podemos entendê-la em sua função lexical própria, mas, por vezes, dependendo de seu movimento na tela e das transformações que ela sofre, novos significados podem ser extraídos dela.

A personificação da tipografia também é um recurso muito utilizado no *motion graphics* para se passar uma mensagem. O tipo pode ser usado para expressar ações, as letras podem andar, pular, flutuar, e, através disso, podem parecer surpresos, ou barulhentos, exemplificando. Enfim, podem surtir o efeito de expressarem uma forte personalidade (Hostetler, 2006). Esse tipo de recurso faz um uso mais literal do movimento na tipografia, com ele podemos evidenciar um discurso para a narrativa. Contudo, também pode ser feito de maneira mais

subjetiva, menos caricata, o que traz também uma grande força expressiva para essa tipografia. Hostetler (2006) ainda frisa que as características físicas da tipografia podem causar impressões pessoais, construindo significados combinadas como palavras ou frases.

Ainda sobre a forma na tipografia, devemos nos atentar às inúmeras possibilidades de tipos de fontes existentes e possíveis de serem usadas na construção do *motion graphics*. Cada cultura tem associações com determinados tipos de letras, e isso influencia diretamente na percepção de quem está vendo na tela (Shaw, 2015). “Em um nível conceitual, escolher tipos de letra que expressem adequadamente a mensagem é a chave para alcançar uma comunicação eficaz.”(KRASNER, 2013, p. 199) Desse modo, o conhecimento do público-alvo que se deseja alcançar é muito importante, bem como ter um bom conhecimento dos princípios do design e da utilização da tipografia quando se deseja dispor um rumo narrativo no *motion graphics* utilizando a tipografia em movimento.

Então, como podemos ver, a tipografia em movimento no *motion graphics* pode adquirir sentidos para além do texto. O movimento pode acontecer de muitas maneiras, e através dele novas sugestões de significado podem ocorrer. Grande potencialidade para que a tipografia tome novos significados está na relação com a forma que ele representa, ou pode vir a representar através de uma transformação possível durante o tempo. No próximo tópico poderemos observar melhor esses movimentos e transformações da tipografia no contexto do *motion graphics*, e como ela pode sugerir e construir significados para sua narrativa visual.

### **ANÁLISE: CHILDLINE: FIRST STEP.**

Para demonstrarmos os conceitos apresentados da tipografia em movimento e como ela pode ajudar na construção de significados da narrativa visual para o *motion graphics*, faremos uma análise do vídeo *Childline: First Step* (UK, 2008, BUCK). O vídeo foi escolhido por apresentar a construção de sua narrativa muito imbricada na tipografia em movimento. Ademais, o vídeo pode ser classificado como uma peça de *motion graphics*, segundo as áreas de aplicações descritas por Velho (2008), como um “vídeo de curta duração”, ou seja um “Material produzido, em

geral, para sítios de Internet voltados para distribuição, exibição e compartilhamento de vídeo digital” (VELHO, 2008, p. 31).

O vídeo é uma produção com a intenção de promover o serviço de aconselhamento confidencial e gratuito, baseado no Reino Unido, de crianças e jovens com menos de 19 anos, o Childline. Entre os problemas que causam angústia e preocupação à esse público, o abuso sexual é um deles, questão abordada pelo vídeo. Segundo os criadores, o desafio foi criar uma peça animada que ajudasse as crianças a se sentirem confortáveis com o processo de falar com um conselheiro sobre abuso sexual.<sup>2</sup>

O vídeo não tem uma locução das vozes, e mostra através da tipografia em movimento juntamente com outras formas abstratas e o som, conversas que uma criança vem tendo com um conselheiro do Childline. Acompanhamos desde o que parece ser um primeiro contato dessa criança, até o momento em que ela se sente mais aberta em falar sobre seu problema.

Algo importante a ser colocado em um primeiro momento é a distinta forma como o discurso de cada personagem é representado na tela. Por um lado, temos a fala da criança representada através de uma tipografia em movimento mais expressiva (veremos como isso ocorre mais adiante), e do lado oposto, temos a fala do conselheiro representada por uma tipografia mais simples, praticamente sem movimento na tela. Além dessas diferenças de forma e movimento dos dois discursos, a cor e o som também deixam muito claro quais vozes são representadas a cada momento. (Figura 6 )

Figura 6 - BUCK - Frames do video ChildLine: First Spep (2008)



Fonte: <<http://www.joshuaharvey.com/childline>>

<sup>2</sup> Retirado de JOSHUA HARVEY, Disponível em: <http://www.joshuaharvey.com/childline>

Podemos diferenciar também os dois discursos pela forma de cada tipografia. Para a fala do conselheiro, a forma sempre se mantém a mesma: linhas muito finas e arredondadas. Já na fala da criança, temos uma tipografia com linhas mais grossas, que variam a sua forma em diferentes momentos do vídeo, mas na maior parte das vezes se apresenta como uma tipografia caligráfica menos orgânica (mais formal), em outros momentos pode apresentar-se muito orgânica e distorcida. Tudo isso pode nos sinalizar que, se de um lado temos que o conselheiro mostra-se sempre constante, por outro lado, a criança tende a ter diferentes ‘tons’ de fala durante o vídeo. Porém, não é apenas na forma de cada tipografia que esses discursos se distinguem, o movimento empregado, em cada uma delas também, tem naturezas contrastantes.

Para a tipografia que representa a fala do conselheiro, poderíamos classificá-la no contexto de “tipo em movimento” (BROWNIE, 2008). Isso porque o movimento empregado nesse caso, é muito simples. Acontece apenas uma aparição sucessiva das letras, tendendo a induzir um movimento de leitura no espectador. Percebemos também um leve movimento constante nessa tipografia, mas que também acontece de forma global, ou seja, em toda a frase presente na tela, de forma muito sutil.

Para o contexto do vídeo, o uso dessa tipografia em movimento apresenta significados importantes para a narrativa. Primeiramente, por criar um contraste com as diferentes formas de movimento presente na fala da criança, evidenciando assim a separação das duas falas. Um outro significado importante criado nessa forma como a tipografia é apresentada, é mostrar uma certa consistência da presença do conselheiro para a criança. Um outro ponto importante a se levar em conta nesse contexto é a boa legibilidade na tipografia, uma vez que o conselheiro traz informações muitíssimo importantes ao espectador, como nas falas “*ninguém precisa saber do que falamos aqui*”<sup>3</sup> e em “*o que está acontecendo com você está errado*”.<sup>4</sup>

Já para a tipografia que representa a fala da criança, na maior parte do tempo, apresenta-se como uma tipografia cinética expressiva (KRASNER, 2013). Isso acontece pela intenção de emoção induzidas pela sua forma e pelo movimento

---

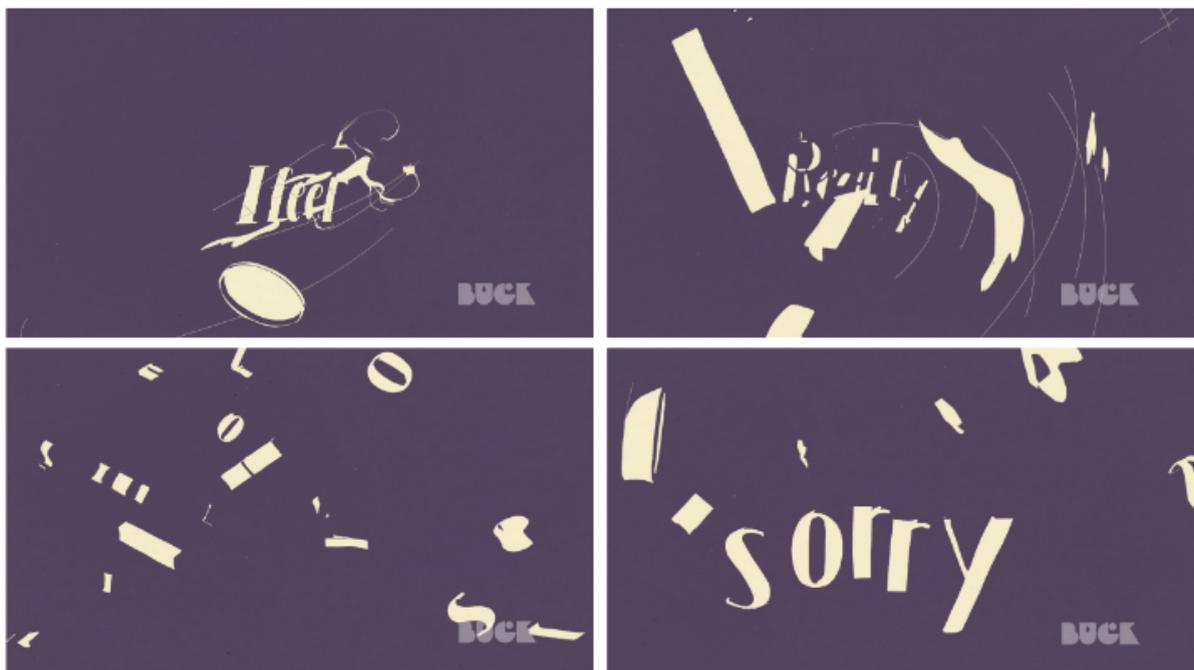
<sup>3</sup> “*nobody has to know what we talk about here*”

<sup>4</sup> “*what’s happening to you is wrong*”

presente. Podemos classificá-la também no conceito de tipografia fluida descrita por Brownie (2008), já que, muitas vezes, a tipografia apresenta um movimento em escala local, criando e manipulando formas que se relacionam com o texto da tipografia. Essas mudanças criam, sugerem e reforçam novas percepções para a narrativa, como veremos a seguir.

Logo no início do vídeo podemos ver a representação de uma ventania. Em meio a vários objetos que reagem a esse vento, a frase “*eu me sinto realmente*”<sup>5</sup> se forma e se fragmenta como se reagisse ao contexto da cena. Em seguida, nos são apresentadas várias letras embaralhadas, nas quais não é possível encontrar palavras devido a esse embaralhamento, causado pela abertura de uma gaveta. Posteriormente, as letras são jogadas como uma espécie de peças, que formam as frases “*me desculpe*” e “*eu não sei como dizer isso*”<sup>6</sup>. (Figura 7)

Figura 7 - BUCK - Frames do vídeo ChildLine: First Spep (2008)



Fonte: <<http://www.joshuaharvey.com/childline>>

Nessas sequências a tipografia se torna objeto presente na cena. Os movimentos e transformações que acontecem transmitem juntamente com toda a composição da imagem, o sentimento que a criança tem ao se abrir sobre um

<sup>5</sup> “I feel Really”

<sup>6</sup> “I am sorry, I don’t know how to say it”

assunto que a atormenta. Na sequência da ventania, por exemplo, podemos inferir uma turbulência que vem acontecendo na vida dessa criança. Frases e palavras que se formam e somem, por exemplo, na palavra “*Realmente*”<sup>7</sup>, que é formada e destruída por pequenos fragmentos, ajudam a reforçar esse conceito. Já as palavras embaralhadas na gaveta podem nos sugerir, por exemplo, que a criança não encontra palavras para relatar o que está acontecendo.

Em uma sequência seguinte, uma mão representada da criança revela a frase “*Estou realmente*”<sup>8</sup>, que se apresenta em uma forma muito orgânica e fluida. Logo, esta frase se transforma em outras: “*envergonhado*”<sup>9</sup>, “*em falar*”<sup>10</sup> e “*sobre isso*”.<sup>11</sup> Essas transformações acontecem como se a tipografia sofresse uma metamorfose entre as palavras, tomando um aspecto líquido e espesso, é como se sofresse uma grande resistência em revelar a próxima frase.(Figura 8)

Figura 8 - BUCK - Frames do video ChildLine: First Spép (2008)



Fonte: <<http://www.joshuaharvey.com/childline>>

O vídeo faz constantemente esses usos da manipulação da forma da tipografia no contexto da narrativa. Alguns outros exemplos são encontrados

<sup>7</sup> “*Really*”

<sup>8</sup> “*I’m really*”

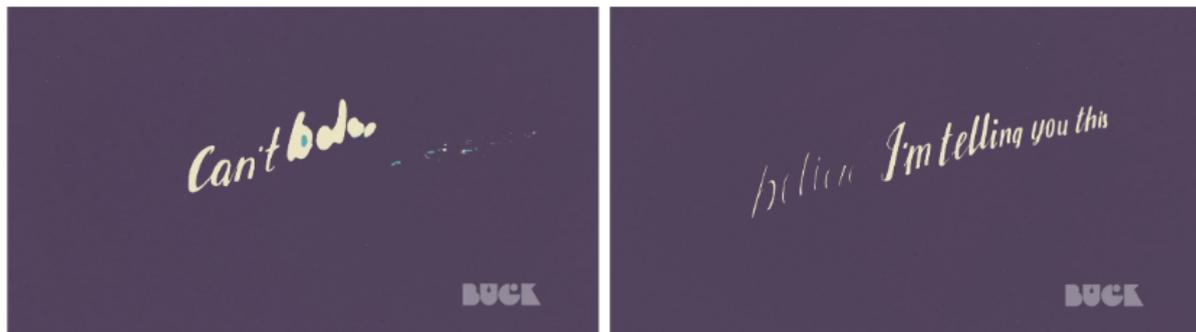
<sup>9</sup> “*Embarrassed*”

<sup>10</sup> “*Talking*”

<sup>11</sup> “*About this*”

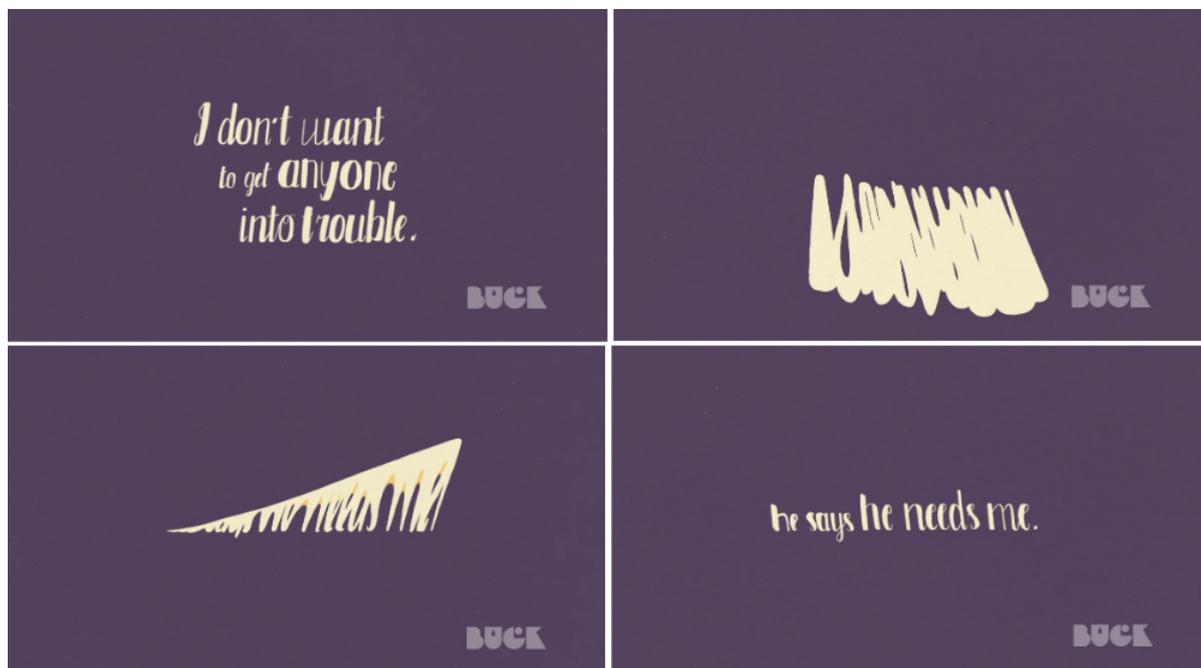
quando: pegadas que simulam uma fuga, se transmutam na frase “*Não acredito que estou te dizendo isso*”<sup>12</sup>, que aparece e some rapidamente (figura 9). Ou quando a frase “*eu não quero colocar ninguém em apuros*”<sup>13</sup> se estica e ‘reluta’ em revelar outras frases, como “*Ele disse que precisa de mim*”<sup>14</sup> e “*isso é realmente errado?*”<sup>15</sup> (Figura 10)

Figura 9 - BUCK - Frames do video ChildLine: First Spep (2008)



Fonte: <<http://www.joshuaharvey.com/childline>>

Figura 10 - BUCK - Frames do video ChildLine: First Spep (2008)



Fonte: <<http://www.joshuaharvey.com/childline>>

<sup>12</sup> “*can't believe i'm telling you this*”

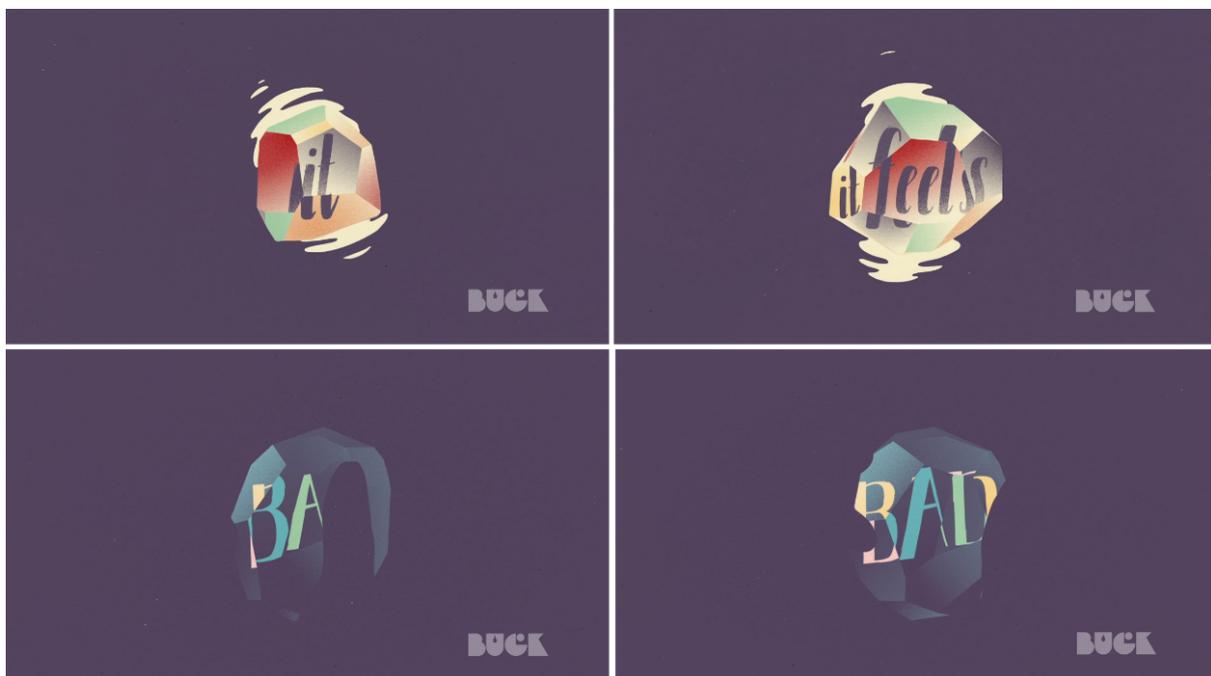
<sup>13</sup> “*I don't want to get anyone into trouble*”

<sup>14</sup> “*he says he needs me*”

<sup>15</sup> “*Is that really wrong?*”

Ainda para a representação da conversa entre a criança e o conselheiro, podemos nos atentar nas relações entre as palavras e outras formas presentes na tela. Um forte exemplo de como o vídeo usa desse recurso é quando as palavras interagem com um certa forma muito presente no vídeo. Essa forma representa uma espécie de cristal apresentado algumas vezes durante o vídeo, mas que também podemos inferir que seja a representação de um coração abstrato (devido a animação de batidas e som de coração em um certo momento). A tipografia interage com esse objeto, criando distorções nas palavras, e por vezes revelando a palavra por inteiro apenas com a mudança de ângulo dessa forma.(Figura 11)

Figura 11- BUCK - Frames do video ChildLine: First Spep (2008)



Fonte: <<http://www.joshuaharvey.com/childline>>

Então, ao considerarmos o objeto abstrato com valor único e muito importante para a criança, as relações que a tipografia estabelece com esse objeto também o são. Por exemplo, o sentimento representado pela palavra “MAL”<sup>16</sup> traz significados que podemos relacionar ao íntimo, ao segredo e de como essa criança se sente no contexto da narrativa.

---

<sup>16</sup> “BAD”

Assim como a tipografia pode criar relações com objetos, no vídeo ela também é inserida no contexto do cenário, que se estrutura melhor em alguns momentos. Da mesma maneira, como vimos no início do vídeo, onde a tipografia se torna objeto, aqui ela também é inserida no contexto da cena, quase como um objeto diegético, ambientado na cena, por exemplo, quando aparece as respostas da criança ao conselheiro em “NÃO SEI”<sup>17</sup> em uma faixa de pedestres, e na palavra “OK” no outdoor de um ponto de ônibus. Tais aplicações permitem o fluxo da leitura da narrativa, e nos ambientam a rotina vivida pela criança. (Figura 12)

Figura 12- BUCK - Frames do video ChildLine: First Spep (2008)



Fonte: <<http://www.joshuaharvey.com/childline>>

Observamos, então, que a narrativa em Childline: First Step (UK, 2008, BUCK), constrói o seu enredo e significação semântica utilizando majoritariamente a tipografia animada. O movimento nessa tipografia é apresentado de diferentes formas, que vão desde uma simples aparição sucessiva de letras até movimentos de transformação mais complexos. No vídeo, podemos observar que a forma e o

---

<sup>17</sup> “DON’T KNOW”

movimento da tipografia, estabelece estreita relação com a narrativa, e ajuda a construir diversos significados para a história.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo demonstrar como a tipografia em movimento pode contribuir nos significados construídos para a narrativa no *motion graphics*. Essa linguagem começou a partir das experimentações da animação no cinema, e se desenvolveu em paralelo a outras linguagens, como o cinema e a televisão.

A tipografia esteve presente no *motion graphics* desde sua formação, e sua utilização também se desenvolveu durante o tempo, com as novas possibilidades tecnológicas de sua aplicação. O movimento nestes textos podem ocorrer de diferentes formas e com diferentes objetivos, podendo funcionar de forma mais objetiva, como dando suporte à leitura do espectador, ou de maneira mais expressiva no que tange ao contexto da narrativa.

Como vimos, quando o movimento tende a gerar uma transformação da forma na tipografia, como no conceito de tipografia fluida (Brownie, 2007), existe uma grande possibilidade de criação de novos significados semânticos para a narrativa. Outros movimentos, como a animação personificada das letras e palavras e os movimentos dos tipos que se relacionam com objetos na tela, também favorecem a narrativa nesse sentido.

Através da análise do vídeo ChildLine: First Step, mostrou-se diferentes maneiras em como a tipografia foi utilizada para a construção de significações da narrativa do filme. Entre elas, movimentos e transformações que se relacionam com o sentimento do personagem, e as relações criadas entre os tipos e as formas, foram os principais métodos utilizados para sua realização.

É importante lembrar que existem diversas aplicações para o *motion graphics*, e esta pesquisa limitou-se a explorar a tipografia em movimento em apenas uma delas. Sendo assim, entende-se que cada projeto tem suas especificidades e formas de aplicar a tipografia para seu determinado objetivo. Contudo, através deste estudo foi possível encontrar caminhos para a demonstração de um uso mais expressivo da forma e do movimento na tipografia no

contexto do *motion graphics*, não apenas criando novos significados, mas dinamizando as narrativas, instigando novas sensações e emoções no espectador, e principalmente cumprindo a principal função no motion graphics, que é transmitir uma ideia.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROWNIE, Barbara. One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographic artefacts. *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, v. 1, n. 2, 2007.

CARDOSO, Arthur. *Motion design no Brasil: uma proposta de metodologia*. Belo Horizonte: UEMG, 2021.

FARIAS, Priscila Lena. *Estudos sobre tipografia: letras, memória gráfica e paisagens tipográficas*. 2016. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

HOSTETLER, Soo C. *Integrating typography and motion in visual communication*. Cedar Falls, IA, EUA: University of Northern Iowa. Disponível em: < [http://www. units. muohio. edu/codeconference/paprs/papers/soo% 20hostetler20](http://www.units.muohio.edu/codeconference/paprs/papers/soo%20hostetler20), v. 6, 2006.

KRASNER, Jon. *Motion graphic design: applied history and aesthetics*. 2013.

SCHLITTLER, J. P. A. *motion graphics and animation*. Apresentado em Society For Animation Studies (SAS) The Animator. Toronto: junho de 2014. USP, 2015.

SHAW, A. *Design for motion: fundamentals and techniques for motion design*. Nova Iorque: Focal Press, 2016

VELHO, J. *motion graphics: linguagem e tecnologia, anotações para uma metodologia de análise*. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 2008.

Childline, joshuaharve. joshuaharvey. Disponível em: <<http://www.joshuaharvey.com/childline>>. Acesso em: 25, Abril 2022