



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN VISUAL

LUÍSA MOHR FRAEB

**A UTILIZAÇÃO DO MOTION GRAPHICS NA CRIAÇÃO DE UM VÍDEO
INFORMATIVO SOBRE O ESTILO DE DANÇA VOGUING**

Porto Alegre

2021

LUÍSA MOHR FRAEB

**A UTILIZAÇÃO DO MOTION GRAPHICS NA CRIAÇÃO DE UM VÍDEO
INFORMATIVO SOBRE O ESTILO DE DANÇA VOGUING**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura
e Urbanismo da UFRGS, como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em Design Visual.

Orientadora: Prof^a. Dra. Gabriela Trindade Perry

Porto Alegre

2021

LUÍSA MOHR FRAEB

**A UTILIZAÇÃO DO MOTION GRAPHICS NA CRIAÇÃO DE UM VÍDEO
INFORMATIVO SOBRE O ESTILO DE DANÇA VOGUING**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura
e Urbanismo da UFRGS, como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em Design Visual.

Orientadora: Prof^a. Dra. Gabriela Trindade Perry

Prof^a. Dra. Gabriela Trindade Perry
Orientadora

Prof^a. Dra. Adriana Eckert Miranda
UFRGS

Prof^a. MSc. Ângela Maria Marx
UFRGS

MSc. Fernanda Hoffmann Lobato
UFRGS

Porto Alegre

2021

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Martina e Carlos, por sempre me apoiarem incondicionalmente. Em especial, pela companhia e auxílio nesta jornada de TCC em tempos de pandemia.

À professora Gabriela Perry, não apenas pela orientação neste trabalho, mas por ter sido umas das pessoas que ajudou a despertar em mim o interesse em trabalhar com audiovisual.

À minha dinda Adriana que, mesmo de longe, sempre esteve disposta a me auxiliar, quando precisei.

Aos meus avós Cléia e Udo, por sempre torcerem por mim, sobretudo neste último ano, quando estivemos separados fisicamente por conta do coronavírus.

Ao meu irmão Felipe, pelo empréstimo do seu computador quando ocorriam problemas técnicos com meu equipamento.

Aos integrantes da *House of Harpya*, pela disposição em colaborar com este trabalho. Em especial à Maki, pela participação na narração.

Aos professores do Curso de Design da UFRGS, pelos ensinamentos.

À toda equipe do NAPEAD, pelos três anos de convivência e aprendizagens, que impactaram enormemente no meu direcionamento profissional.

RESUMO

O presente trabalho consiste no desenvolvimento de um vídeo de curta-metragem baseado nos fundamentos do *Motion Graphics*, com o objetivo de informar o espectador sobre o estilo de dança *Voguing*. Tendo em vista o caráter de representatividade deste estilo de dança, e por se configurar como uma ferramenta de empoderamento para seus praticantes, buscou-se contemplar no vídeo, além de suas características, sua origem e importância social. A utilização do *Motion Graphics*, sob a ótica do design da informação, mostrou-se o recurso mais adequado, considerando sua versatilidade de aplicação e eficiência na transmissão da mensagem. Através da realização de pesquisa bibliográfica, contemplando o estudo do design informacional e dos princípios do *Motion Graphics*, pôde-se obter recursos para criação do vídeo informativo sobre o tema. A metodologia utilizada, baseada em lógicas projetuais do *design* e do cinema, orientou o desenvolvimento e a validação do produto final, permitindo alcançar os objetivos propostos neste trabalho.

Palavras-chave: *Motion Graphics*, design da informação, vídeo, dança, *Voguing*

ABSTRACT

The present work consists in the development of a short film based on the fundamentals of Motion Graphics, with the goal of informing the viewer about the Voguing dance style. Given the representativeness of this dance style, and being an empowerment tool to its practitioners, the video sought to contemplate its origin and social importance, in addition to its characteristics. The use of Motion Graphics, from the perspective of information design, proved to be the most appropriate resource, considering its versatility of application and efficiency in the transmission of the message. Through bibliographic research, covering the study of informational design and the principles of Motion Graphics, it was possible to find means for the creation of an informative video on the theme. The methodology used, based on design and cinema planning logic, guided the development and validation of the final product, allowing to achieve this work's proposed objectives.

Keywords: Motion Graphics, information design, video, dance, Voguing

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Categoria <i>Executive Realness</i>	21
Figura 2 – Linha do tempo de eventos significativos para o <i>Voguing</i>	24
Figura 3 – <i>Voguing Old Way</i>	25
Figura 4 – <i>Voguing New Way</i>	25
Figura 5 – <i>Vogue Femme</i>	26
Figura 6 – Espaço profundo (à esquerda) e espaço plano (à direita)	33
Figura 7 – Espaço limitado	34
Figura 8 – Espaço ambíguo	34
Figura 9 – Linhas implícitas (à esquerda) e linhas explícitas (à direita)	35
Figura 10 – Composições com formas figurativas e não representacionais	36
Figura 11 – Contraste tonal (à esquerda) e afinidade tonal (à direita)	36
Figura 12 – Contraste de cor (à esquerda) e afinidade de cor (à direita)	37
Figura 13 – Texturas regulares (à esquerda) e assimétricas (à direita)	37
Figura 14 – Princípio de achatamento e esticamento	42
Figura 15 – Princípio de antecipação	42
Figura 16 – Princípio de continuidade	43
Figura 17 – Princípios de exagero	43
Figura 18 – Metodologia proposta	46
Figura 19 – Quadros de <i>Vogue: a arte do empoderamento</i>	48
Figura 20 – Quadros de <i>Voguing ganha minorias de São Paulo impulsionada pela série "Pose"</i>	49
Figura 21 – Quadros de <i>How the LGBT community created voguing</i>	49
Figura 22 – Quadros de <i>Dance In New York City: The New Vogueing Scene</i>	50
Figura 23 – Pesquisa termos "LGBTQI+" e "pride" no Behance	51
Figura 24 – Projeto <i>Porto+</i>	52
Figura 25 – Projeto <i>Type With Pride: Gilbert Font</i>	52
Figura 26 – Projeto <i>It Gets Better</i>	53
Figura 27 – Projeto <i>Community Healthcare Network #Prep4PrideNYC</i>	53
Figura 28 – Projeto <i>Support Marriage Equality in Taiwan</i>	54
Figura 29 – Projeto <i>John Lewis Good: Good Trouble Main Title</i>	54
Figura 30 – Projeto <i>NBC News Motion Graphics</i>	55
Figura 31 – Quadros de <i>Louie Ponto explica o que foi a Revolta de Stonewall</i>	55
Figura 32 – Quadros de <i>NEÛR HAUS – FASHION FILM</i>	56
Figura 33 – Quadros de <i>GLAMOUR Fashion Film 2019</i>	56
Figura 34 – Quadros de <i>NAMSHI – Fashion Film 2018</i>	57

Figura 35 – Quadros de <i>I'm not a runner up – Fashion Film</i>	57
Figura 36 – Seleção de palavras-chave para definição do conceito	58
Figura 37 – Primeiros rascunhos do roteiro	59
Figura 38 – <i>Card sorting</i> para estruturação do roteiro	60
Figura 39 – Painel semântico para definição de estilo	62
Figura 40 – Anotações de ideias de estilo e primeiros testes de cor	63
Figura 41 – Paleta de cores	64
Figura 42 – Referências para escolha de tipografia	64
Figura 43 – Testes de tipografia	65
Figura 44 – Tipografias escolhidas	65
Figura 45 – Testes de animação para desenvolvimento da linguagem visual	66
Figura 46 – Sequência de fotos para criação de <i>gif</i>	67
Figura 47 – Testes de composição para definição da linguagem visual	67
Figura 48 – Linguagem visual escolhida	68
Figura 49 – Separação da estrutura do roteiro	69
Figura 50 – Primeiros rascunhos do <i>storyboard</i>	69
Figura 51 – <i>Storyboard</i>	71
Figura 52 – <i>Storyboard</i> com aplicação da linguagem visual	72
Figura 53 – Quadro de <i>How Animators Created the Spider-Verse</i>	74
Figura 54 – Processo de sincronização dos quadros de acordo com a narração	74
Figura 55 – Processo de animação	75
Figura 56 – Animação de composição conforme princípio de ritmo visual	75
Figura 57 – Antes (à esquerda) e depois (à direita) do tratamento do áudio da narração	77
Figura 58 – Mixagem da trilha sonora	77
Figura 59 – Antes (à esquerda) e depois (à direita) da etapa de refinamento gráfico	78
Figura 60 – Quadros do vídeo final	79

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1. Proposta de projeto.....	16
1.2. Objetivos	16
1.2.1. Objetivo geral	16
1.2.2. Objetivos específicos.....	17
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
2.1. Voguing	18
2.1.1. Origem e panorama histórico.....	22
2.1.2. Tipos e características	25
2.2. Design da informação.....	26
2.3. Motion Graphics.....	29
2.3.1. Origem e panorama histórico	30
2.3.2. Propriedades visuais	32
2.3.3. Princípios.....	39
3. METODOLOGIA	44
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	47
4.1. Avaliação	47
4.1.1. Pesquisa.....	47
4.1.2. Objetivo e público alvo.....	47
4.2. Organização do conteúdo	47
4.2.1. Análise de similares	48
4.2.2. Seleção e organização do assunto a ser abordado.....	57
4.2.3. Conceito	58
4.2.4. Roteiro	59
4.3. Criação	61
4.3.1. Estilo gráfico	61
4.3.2. Paleta de cores	62
4.3.3. Tipografia	64
4.3.4. Linguagem visual.....	66
4.4. Desenvolvimento.....	68
4.4.1. Storyboard.....	68
4.5. Execução.....	73
4.5.1. Edição	73
4.5.2. Animação.....	74

4.5.3. Narração e sonorização.....	75
4.5.4. Refinamento.....	78
4.5.5. Avaliação.....	79
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
REFERÊNCIAS.....	83
APÊNDICE A – ENTREVISTAS.....	86
APÊNDICE B – ROTEIRO FINAL.....	90
APÊNDICE C – STORYBOARD.....	91
APÊNDICE D – STORYBOARD COM APLICAÇÃO DA LINGUAGEM VISUAL.....	92
APÊNDICE E – QUADROS DO VÍDEO FINAL.....	93
APÊNDICE F – PERGUNTAS PARA AVALIAÇÃO.....	94

1. INTRODUÇÃO

A dança é uma linguagem que acompanha o ser humano desde antes do surgimento da fala. Através de gestos e movimentos corporais, o homem encontrou uma forma de se expressar, de transmitir suas emoções. Era uma forma de comunicação que transcendia os povos, podendo ser compreendida por pessoas de diferentes regiões e culturas, por mais distantes que fossem suas origens (TRADA, 2009, p. 19, apud FRANCO e FERREIRA, 2016).

Inicialmente, a dança esteve muito ligada à religião. Com o crescimento urbano, entretanto, Faro (1986) aponta que houve uma ruptura entre o caráter religioso e o popular, tornando as danças cada vez mais ligadas e influenciadas pelo cotidiano dos povos. Assim, ela passou a ser vista, também, como um possível ato de rebeldia, em protesto à imposição de determinadas convenções sociais.

O movimento, segundo Laban (1978, apud FRANCO e FERREIRA, 2016), é a busca pela significação de uma condição mental, seja esta um estado de espírito ou uma reação induzida pelo ambiente. Suas formas e ritmos são influenciados constantemente pela personalidade do ser, e pelo seu meio. Assim, a dança cumpriu um papel diferente em cada período histórico, evoluindo ao conceito que se tem atualmente.

A dança, afirma Faro (1987) passou por um período de trocas entre o caráter religioso e o popular. As danças folclóricas nasceram quando as danças religiosas, antes restritas às igrejas e aos templos, passaram a ser realizadas em locais públicos. “Ao passarem do domínio dos sacerdotes para o domínio do povo, as manifestações religiosas transformaram-se manifestações populares” (FARO, 1986, p.14). Com o passar do tempo, essas práticas foram naturalmente adquirindo características próprias, que as distinguiam das danças de outros povos e locais.

No período do Renascimento, a dança começou a se moldar aos padrões atuais, com a união de referenciais técnicos, sociais e estéticos. O surgimento do balé transformou a dança em algo mais complexo, ao mesmo tempo em que as questões técnicas ganharam importância. Nessa época, por estar associada à nobreza, a dança era majoritariamente praticada no salões de baile e palcos de espetáculos de dança. A partir dos anos 30, porém, a prática deixou de ser um privilégio de poucos e se tornou, novamente, uma forma de expressão artística popular. Assim, diversos tipos de dança passaram a surgir simultaneamente, em diferentes locais ao redor do mundo.

Em meio a uma comunidade marginalizada, que lutava para sobreviver nos Estados Unidos dos anos 70, o *Voguing* surgiu como uma forma de libertação e de livre expressão para a comunidade LGBTQI+¹ da época. De acordo com Nichols (2010), a necessidade de se sentir pertencente a um grupo social é algo inerente ao ser humano, que busca construir comunidades que compartilhem das mesmas crenças e interesses. Sendo assim, o anseio por um refúgio é o elemento motivador do surgimento de festas restritas a este público. Esse grupo encontrou, na dança, uma forma de fuga e oposição à realidade, se permitindo, ao menos naqueles locais, serem livres. A mesma diversidade que era vista como um erro no mundo externo era celebrada dentro dos clubes.

Os eventos promovidos abrigavam desfiles, divididos por categorias, nos quais os frequentadores competiam entre si. O *Voguing* então surgiu quando, nesses desfiles, as pessoas começaram a imitar as poses das modelos em revistas de moda, transformando os salões dos clubes em passarelas. “Era o momento em que essa pessoa podia ser quem, e como, ela quisesse. Poderosa, rica, famosa, linda, assim como uma modelo de capa de revista” (MANGABEIRA et al., 2017). Um dos pioneiros do *Voguing*, Willi Ninja, conta que gostava de executar movimentos quase como uma pantomima. “O que eu faço, às vezes, é transformar a minha mão numa forma, como um pó-compacto ou um kit de maquiagem, e eu vou aplicando essa maquiagem no meu rosto, blush, sombra, o que for, ao som da música”² (PARIS IS BURNING, 1990). Com o passar do tempo, foram sendo incorporados elementos de outras danças clássicas, como o ballet e o jazz, de outras áreas, como a ginástica, e até mesmo de arte marciais (LAWRENCE, 2013).

Desde seu surgimento, o *Voguing* tem um papel fundamental no empoderamento e no fortalecimento da cena LGBTQI+. Mais do que uma atividade de lazer, ele é a forma encontrada por muitos dançarinos, profissionalmente ou não, para se expressar sem que sejam julgados pelo que são. Melo (2019) entrevista Alex Calheiros, pesquisador da área, que afirma ser um ato político, algo que vai além do entretenimento, ou seja, “colocar o corpo publicamente sobre aquilo que ele é, visto que nas últimas épocas a comunidade é oprimida”. Mangabeira et al. (2017) entrevistaram o dançarino Marcos Chaves, que disse “sempre amei a dança, inclusive o hip-hop, mas nunca tinha encontrado, até então, algum estilo onde eu pudesse me

¹ Sigla para Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e Travestis, *Queer*, Intersexuais e outros.

² “What sometimes I do is I make my hand into a form like a compact or a makeup kit. And I’m, like, beating my face with blush, shadows, or whatever, to the music.”

ver inserido dentro da cultura e onde eu pudesse ser eu mesmo e não ter que fingir ser machinho”. Quando Marcos descobriu o *Voguing*, porém, “foi uma identificação à primeira vista, me senti representado pelo estilo, pois ele faz parte das danças urbanas e nasceu da comunidade gay periférica”.

A comunidade *queer*³, alvo de constante preconceito e invalidação, sofre incessantes agressões tanto psicológicas quanto físicas por parte da sociedade. O Brasil, segundo a Associação Nacional de Travestis e Transexuais (ANTRA)⁴, é o país onde mais se mata pessoas LGBTQI+ no mundo, superando inclusive países onde a homossexualidade é criminalizada e recebe pena de morte. Em 2019, segundo dados levantados pelo Grupo Gay da Bahia (GGB)⁵, 329 pessoas morreram vítimas de LGBTQ+fobia, por homicídio ou suicídio. Esses números, entretanto, “são apenas a ponta do iceberg”, afirma o antropólogo Luiz Mott, em entrevista à Aun (2019). Devido à falta de pesquisas governamentais sobre o assunto, o levantamento depende quase integralmente de notícias publicadas na mídia.

Dito isso, e para entender com mais profundidade a representatividade do *Voguing* para a comunidade LGBTQ+, bem como sua importância social, é preciso primeiro conhecer a cultura que o envolve. O documentário *Paris is Burning*, filmado nos anos 80 e dirigido por Jennie Livingston, é uma referência fundamental para essa compreensão. Os registros visuais mostram os eventos onde o *Voguing* se originou, e as entrevistas com nomes importantes, como Pepper LaBeija, Dorian Corey e Willi Ninja, reforçam a importância do tema.

O documentário também apresenta depoimentos que reforçam o valor desses eventos para seus frequentadores, em relação à aceitação de suas identidades e sexualidades. Segundo David Xtravaganza, um dos dançarinos entrevistados no documentário, “é como atravessar o espelho para o país das maravilhas, você entra lá e se sente 100% bem em ser gay. Não é assim no mundo, mas deveria ser”⁶.

Posto isso, pode-se afirmar que o *Voguing* se configura quase como um refúgio, um ambiente de respeito e apoio para seus praticantes. Fora desse cenário, entre-

3 O termo *queer* poderia ser traduzido literalmente como estranho ou incomum. Ele era utilizado de forma ofensiva para se referir a pessoas LGBTQI+, porém foi apropriado pela comunidade em forma de resistência e para positivar a palavra. Atualmente é usado para designar qualquer indivíduo que não se encaixe no padrão da heterocisnormatividade, que por sua vez determina que apenas a heterossexualidade e a cisgeneridade seriam válidas. (COLLING, 2007)

4 Rede nacional, fundada em 2000, que articula as instituições brasileiras em defesa da população de transsexuais e travestis.

5 ONG fundada em 1980 que atua em defesa dos direitos dos homossexuais.

6 “It’s like crossing into the looking glass in Wonderland. You go in there and you feel 100% right being gay, and that’s not what it’s like in the world. And it should be like that in the world.”

tanto, ainda é pouco conhecido pela sociedade. Isso causa diversas pressuposições, frequentemente incorretas e preconceituosas. A discriminação acaba ocorrendo, muitas vezes, pela falta de conhecimento. Como apontado em uma entrevista (BULLOCK, 2018), muitas pessoas não percebem ou não entendem as dificuldades de uma determinada comunidade simplesmente por não conhecerem ou não conviverem com essas pessoas. Por isso, é muito importante que haja divulgação e, nesse sentido, a série *Pose* (2018) tem gerado um retorno bastante positivo. Este seriado, de Ryan Murphy (criador de *Glee* e *American Horror Story*), está disponível na plataforma de *streaming* Netflix e aborda, através da ficção, questões reais e importantes já trazidas à tona anteriormente pelo documentário *Paris is Burning*. *Pose* confere protagonismo às minorias, ao invés de inseri-las em papéis secundários, prática recorrente no mercado do cinema.

O *Voguing* é um estilo que tem crescido e ganhado mais visibilidade, atualmente. Entretanto, muitas pessoas ainda não conhecem suas origens e por esta razão, sua importância para a comunidade. A informação tende a permanecer, portanto, limitada às pessoas envolvidas. Esse fato foi percebido durante a pesquisa bibliográfica, já que muitas informações só foram encontradas em meios não acadêmicos (reportagens, entrevistas e mídias sociais).

O dançarino e coreógrafo José Xtravaganza conta, em entrevista para o *podcast* *Dance Rhetoric* (2018) que, com a exposição, mais pessoas acabam descobrindo o *Voguing*, mas têm uma percepção superficial a respeito. Ele aponta que, mais do que um estilo de dança, o *Voguing* é um movimento, e surgiu como uma forma de resistência. Porém, com a popularização, isso acaba sendo esquecido.

Da mesma forma, a professora de dança Maki explica, em uma publicação⁷ em seu perfil no Instagram, que muitas pessoas têm a ideia equivocada, ao entrarem em contato pela primeira vez com a dança, de que ela se resume aos seus aspectos visuais e de movimentação. Maki, em suas aulas, além de ensinar bases de danças urbanas, dentre elas o *Voguing*, e coreografias próprias, também ensina coreografias de *K-Pop*⁸. O *K-Pop* é conhecido pela forte ligação entre música e dança, e a presença de coreografias para as músicas é praticamente indispensável. Em função disso, muitas pessoas que apreciam esse estilo musical, acabam se interessando pela dança e começam a praticá-la como um *hobby*. Ela comenta, porém, que esse interesse muitas vezes se limita aos movimentos que estão sendo executados, e não se busca

⁷ Disponível em <https://www.instagram.com/tv/CDPyZbVHPy-/>

⁸ *K-Pop* é o termo utilizado para definir a música popular sul-coreana.

conhecer a origem ou história daquele estilo de dança em questão, acreditando que “aquilo foi inventado ali”.

Desta maneira, o público-alvo deste trabalho foi definido como pessoas que se interessam por dança e/ou a praticam como um *hobby*, mas não possuem um conhecimento maior a respeito. O objetivo então será, além de contextualizar as características do *Voguing*, abordar essas questões históricas, trazendo aspectos que acabam sendo desconsiderados.

Por se tratar de dança, o tema demanda representação audiovisual, visto que se baseia em movimento e som. A utilização de vídeo, nesse caso, se torna indispensável para captar, na totalidade, as suas características. O *Motion Graphics*, assim, pode ser uma forma de transmitir a informação.

O *Motion Graphics* (grafismos em movimento, em tradução aproximada) é uma linguagem híbrida, mesclando conceitos de *design* e cinema. Este conceito surgiu nos anos 1950 quando empresas de cinema contrataram artistas gráficos para desenvolverem aberturas e créditos para filmes, de forma a torná-los mais dinâmicos e atrativos visualmente (LIMA, 2017).

As possibilidades de utilização do *Motion Graphics* são inúmeras, no cinema, na TV e no vídeo digital. Suas aplicações vão desde materiais de publicidade até vídeoarte. Seja de forma integral, ou como uma ferramenta auxiliar, essa linguagem permite a criação de narrativas e a transmissão da informação de forma dinâmica e agradável.

Um dos atrativos do *Motion Graphics* é sua vantagem financeira e de logística em relação à produção de um vídeo filmado. Como seu desenvolvimento pode ser feito totalmente em computador, torna-se uma linguagem viável de utilização na impossibilidade de realizar gravações externas, que é o caso deste trabalho. Inicialmente, a ideia era fazer a captação de material e entrevistas para a produção de um minidocumentário. Entretanto, com o agravamento da pandemia de Covid-19, isso se tornou inviável. A ideia original, então, foi substituída pela utilização do *Motion Graphics* como recurso principal para transmitir a informação.

Para complementar a justificativa, é necessário trazer também algumas questões pessoais, que justificaram a escolha tanto do tema dança quanto a área audiovisual para a realização deste trabalho. A autora deste trabalho começou a dançar em 2015, mesmo ano em que iniciou a faculdade de *Design Visual*. Convencida

por amigas que tinham um grupo de dança, passou a praticá-la como um *hobby* e percebeu que, mais do que apenas uma atividade física, podia ser algo muito benéfico para um indivíduo. Além de ter sido relevante para seu crescimento pessoal, lhe proporcionou momentos e vivências fundamentais que a auxiliaram a lidar melhor com a timidez, melhorar a autoestima e a aprender novas formas de se expressar. Assim como a dança tem um imenso valor sentimental para autora, é algo que impacta de forma significativa na vida de muitas pessoas. Vem daí o interesse em abordá-la neste trabalho.

A prática da dança, os ensaios e as filmagens para o canal no YouTube do referido grupo de dança, também despertaram nela um grande interesse pela produção de vídeos. A necessidade de planejamento de questões como escolha de cenários, enquadramentos de câmera, sequência de gravação e pós produção, foram reforçando seu desejo de atuar profissionalmente nessa área. Desde então, no grupo que integra atualmente, é a responsável pelo desenvolvimento das *intros* e *outros*⁹, bem como os efeitos especiais, quando necessários.

Além disso, o trabalho desenvolvido junto ao NAPEAD¹⁰, na área de edição de vídeo e criação de *Motion Graphics*, lhe proporcionou experiência no assunto. Assim, considerando as questões levantadas e tendo em vista as habilidades adquiridas durante os três últimos anos, optou-se por utilizar esta ferramenta para o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão do Curso.

1.1. Proposta de projeto

Projetar e produzir um vídeo em *Motion Graphics* sobre o estilo de dança *Voguing*, sua origem e importância social.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo geral

Contribuir para a popularização da origem e da importância do estilo de dança *Voguing*, por meio da elaboração de um vídeo em *Motion Graphics*.

⁹ *Intros* e *outros* são, respectivamente, aberturas e fechamentos dos vídeos. Geralmente curtos, tem como objetivo situar o espectador antes do início do vídeo, com informações a respeito do que será apresentado, no caso da *intro*, e indicar a finalização, no caso da *outro*.

¹⁰ NAPEAD – Produção Multimídia para a Educação é um núcleo da UFRGS instituído em 2009 para dar suporte às ações de educação a distância da Universidade.

1.2.2. Objetivos específicos

1. Definir a linguagem audiovisual, por meio da análise dos elementos do *Motion Graphics* e do *Voguing*.
2. Elaborar um roteiro, através da pesquisa e da organização das informações referentes ao tema.
3. Elaborar o vídeo, amparado nos conceitos da linguagem do *Motion Graphics*.
4. Avaliar o produto final, por meio de conversas com pessoas pertencentes ao público-alvo do trabalho.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O presente capítulo reúne os conceitos de três grandes áreas: *Voguing*, *design* da informação e *Motion Graphics*. Cada um destes, por sua vez, se subdivide para abordar questões relativas a definições e contextualização histórica.

Para as áreas pertinentes ao *design*, utilizou-se a seguinte bibliografia: o livro *Motion Graphics Design – applied history and aesthetics*, de Jon Krasner (2008), a dissertação *Motion Graphics: linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise*, de João Velho (2008) e os artigos *O design e a sugestão do movimento*, de Axel Sande, 2011, e *Recomendações sobre design informacional aplicado em Motion Graphics*, de Fronza et al., 2014. Buscou-se como referência, ainda, outros Trabalhos de Conclusão de Curso da área.

Quanto à temática do *Voguing*, as principais referências contemplaram o artigo *Listen, and you will hear all the houses that walked there before: A history of drag balls, houses and the culture of Voguing*, de Tim Lawrence (2013), e o filme *Paris is Burning*, de Jennie Livingston (1990). Foram obtidas informações, também, através de reportagens, *podcasts*, e notícias, quando necessário, de forma a complementar a pesquisa.

2.1. Voguing

O *Voguing* teve sua origem no Harlem, em Nova Iorque. De acordo com Ursprung (2012), o bairro sempre foi berço de comunidades marginalizadas. Foi nele que, em 1869, Hamilton Lodge promoveu o primeiro baile de máscaras voltado especificamente à comunidade *queer*. A partir desse momento, as *balls* de *drag queens*¹¹ se tornaram uma prática anual.

Similares a concursos de beleza, explica Ursprung (2012), esses eventos consistiam em competições, chamadas batalhas, que testavam o talento artístico, criatividade e atitude dos participantes. O objetivo era impressionar e cativar os jurados e o público, mostrando ser melhor do que o concorrente. Essa cultura de competição veio do *Breakdancing*¹², afirma Lawrence (2013), em que dançarinos batalhavam em rodas de dança. A principal diferença era o fato do *Breakdancing* ser praticado ao ar

¹¹ *Drag queen* é o termo que define aquele que busca a representação do feminino de forma performática. Não é uma identidade de gênero nem orientação sexual. (CHIDIAC e OLTRAMARI, 2004)

¹² *Breakdancing*, também chamado de *Breaking* ou *B-boying*, é um estilo de dança de rua que surgiu nos Estados Unidos na década de 70, e faz parte da cultura do *Hip-Hop*. (ZELAZKO, 2020)

livre, frequentemente à luz do dia, enquanto o *Voguing* se limitava a locais abandonados e aos clubes gays clandestinos.

Inicialmente as *balls* eram frequentadas apenas por *drag queens*. Posteriormente, quando passaram a receber participantes transexuais, gays e *queer*, tornaram-se local de batalhas de dança *Voguing*. O estilo surgiu a partir da imitação de poses de modelos de revistas de moda, e da forma como desfilavam nas passarelas. Os participantes das batalhas de *Voguing* andavam pelos salões como se estivessem posando para fotografias. Vem daí a origem do nome, em alusão à revista francesa *Vogue*. Não é possível indicar o momento ou local exato em que o *Voguing* passou a ter esta denominação. Contudo, alguns relatos elucidam a época e apontam os eventos que contribuíram para tal.

Nos anos 80, durante uma batalha, Paris Dupree tirou uma revista *Vogue* da bolsa, abriu uma página e passou a reproduzir as poses retratadas nela. Em resposta, outras competidoras começaram a imitá-la, fazendo novas poses. A partir desse momento, aponta Lawrence (2013), isso se tornou frequente, e muitos passaram a incluir poses em suas danças. Inicialmente, essa prática foi chamada de “*Pose*”. Porém, após um tempo, ficou conhecida como “*Voguing*”.

Outra provável razão da adoção deste nome é o fato de a revista *Vogue* ser a única permitida nas penitenciárias. Na época, muitas pessoas transgêneras foram presas nos Estados Unidos, devido a uma lei que levava à detenção daqueles que estivessem travestidos em locais públicos. Nas prisões, então, criou-se, entre os detentos, a brincadeira de imitar as poses da revista. Nos anos seguintes, com a libertação dos indivíduos detidos, esta prática se uniu com o que já vinha acontecendo paralelamente nas *balls* (MILLAN, 2020).

Na cultura *ballroom*, um elemento essencial são as chamadas *houses*. Inicialmente, de acordo com Lawrence (2013), esses locais funcionavam como orfanatos para jovens que, devido à sua identidade de gênero ou orientação sexual, haviam sido expulsos ou abandonados por suas famílias biológicas. As *houses* de *Voguing* eram como famílias para pessoas que não as tinham, explica Pepper LaBeija no filme *Paris is Burning* (1990). São grupos de pessoas que desenvolveram laços mútuos e se apoiam dentro e fora do cenário *ballroom*.

Quando se é rejeitado pelo pai, pela mãe, pela família, eles vão para o mundo, para procurar alguém para preencher o vazio. Sei disso porque jovens vieram e se apoiaram em mim como se eu fosse a mãe ou o pai deles, porque eles podem conversar comigo, (já que) eu sou gay e eles são gays. (Pepper LaBeija, *Paris is Burning*, 1990, tradução da autora)¹³

Nesses grupos, os membros mais velhos, e geralmente mais conhecidos pela comunidade, costumam assumir o papel parental, sendo chamados de “*mothers*” ou “*fathers*”. Seguindo a mesma lógica, os integrantes mais novos se tornam os filhos. As *houses* ganham nomes, muitas vezes inspirados em ícones da moda, que também passam a ser o sobrenome de seus integrantes. Dentro do cenário *ballroom*, as *houses* se configuram como times, que disputam entre si nas competições. Inicialmente, mesmo que alguns integrantes não tivessem o interesse de participar efetivamente do desfile, todos se ajudavam, se divertiam e desfrutavam da comunidade.

Os participantes entram nas competições em nome de seus times e, por esta razão, não há batalhas entre integrantes de uma mesma *house*. Ao ganhar o grande prêmio¹⁴ em uma das categorias da competição, um integrante está trazendo prestígio e reconhecimento para sua *house*. Portanto, cada vitória é vista como uma conquista coletiva. Da mesma forma que atores e diretores de cinema aspiram ganhar um Oscar, para a cultura *ballroom* o objetivo é ser lendário, ou seja, ganhar fama e reconhecimento no meio. (PARIS IS BURNING, 1990)

Dorian Corey, no filme *Paris is Burning* (1990), faz uma analogia entre *houses* e gangues de rua. “Enquanto as gangues de rua curtem brigar na rua, uma casa gay curte brigar nas *balls*. E você briga numa *ball* desfilando nas categorias”¹⁵. (PARIS IS BURNING, 1990)

As competições nas *balls* são separadas em diversas categorias. Uma das primeiras e mais conhecidas é a *Realness*, apresentada na Figura 1. Nela, o objetivo é incorporar o personagem definido e ser o mais fidedigno possível à realidade, de forma a convencer os jurados. Inicialmente, a temática “executivo”, por exemplo, era bastante popular. O objetivo era mostrar que, embora oprimidos e em situações desfavoráveis, eles podiam e sabiam agir como se pertencessem a esses grupos. “Não é uma sátira,

13 “When someone has rejection from their mother and father, their family, when they get out in the world, they search. They search for someone to fill that void. I know this from experience because I’ve had kids come to me and latch hold to me like I’m their mother or father because they can talk to me. I’m gay and their gay”

14 Os grandes prêmios, ou *grand prizes*, em seu termo original em inglês, são troféus que simbolizam a vitória em determinada categoria.

15 “A house is a gay street gang. Now, where street gangs get their rewards from street fights, a gay house street-fights at a ball. And you street-fight at a ball by walking in the categories.”

é sobre ser capaz de ser assim”, afirma Dorian Corey no filme *Paris is Burning* (1990). Em razão da desigualdade social e do preconceito, essas comunidades não conseguem alcançar o mesmo que pessoas brancas cisgêneras, conforme ela explica:

Na vida real, você não consegue um emprego como executivo a não ser que tenha muito estudo e oportunidades. Agora, o fato de que você não é um executivo é por causa das barreiras sociais da vida. É a pura verdade. Os negros têm dificuldade de ir a qualquer lugar, e os que conseguem são geralmente héteros. Numa *ball*, você pode ser o que quiser. Você não é realmente um executivo, mas parece com um, então você mostra ao mundo hétero que você pode ser um executivo. Se tivesse a oportunidade, poderia ter sido um. E isso dá muita satisfação.” (Dorian Corey, *Paris is Burning*, 1990, tradução da autora)¹⁶

Figura 1 – Categoria *Executive Realness*



Fonte: Quadros do documentário *Paris is Burning* (1990)

As categorias são bastante diversas, mas costumam seguir um tema pré-determinado para a *ball*. Como na maioria das competições, há algumas regras e pré-requisitos para a participação em determinadas categorias. Algumas são específicas para homens gays, outras são focadas em mulheres transexuais, enquanto outras são livres para qualquer identidade de gênero. Isso ocorreu como tentativa de incluir outras pessoas quando as *balls* começaram a se tornar populares nos anos 80, buscando manter o protagonismo de algumas minorias. Conforme explica Pepper LaBeija, “nem todos podiam (ou queriam) colocar um monte de penas e um arranjo na cabeça, então fizeram categorias para todos. É o que fez as *balls* mudarem, para haver mais envolvimento”. (PARIS IS BURNING, 1990)

¹⁶ “In real life, you can’t get a job as an executive unless you have the educational background and the opportunity. Now the fact that you are not an executive is merely because of the social standing of life. That’s just a pure thing. Black people have a hard time getting anywhere. And those that do, are usually straight. In a ballroom, you can be anything you want. You’re not really an executive but you’re looking like an executive, and therefore you’re showing the straight world that I can be an executive. If I had the opportunity I could be one. And that’s like a fulfillment”

2.1.1. Origem e panorama histórico

A primeira *house* foi fundada em 1972, por Crystal e Lottie LaBeija. Uma das únicas *drag queens* negras da época a ganhar o prêmio principal em uma *ball* promovida por pessoas brancas, Crystal LaBeija se indignou com o racismo intrínseco do júri, fato que ficava evidente em função da maioria das vencedoras serem brancas ou usarem maquiagens que clareavam seus tons de pele. Assim, as duas criaram um grupo, intitulado *House of LaBeija*, e passaram a promover suas próprias *balls*, voltadas especificamente a pessoas negras (LAWRENCE, 2013).

A partir daí, outras *drag queens* negras começaram a formar suas próprias *houses*. Logo, o número de *balls* e a frequência com que ocorriam também aumentou, devido ao interesse das *houses* em promover seus próprios eventos. Ao longo dos anos 80, as *balls* se tornaram eventos mensais.

A formação das primeiras *houses* se deu no período em que houve a intensificação do movimento pela Libertação Gay¹⁷. Um marco desse movimento foi a chamada Rebelião de Stonewall, liderada pela comunidade *queer*. Operando de forma clandestina, e mediante pagamento de propina à polícia, o bar Stonewall Inn funcionava como um clube gay. Em junho de 1969, frequentadores e policiais entraram em confronto durante uma “visita de rotina”. Coincidentemente, essa rebelião marcou o centésimo aniversário da realização do primeiro baile de máscaras *queer* de Hamilton Lodge (LAWRENCE, 2013; MAZZONE e PERESSINI, 2013).

Conforme já referido, uma característica importante para a cultura *ballroom* e, conseqüentemente, para o *Voguing*, é a separação das competições entre categorias. Neste sentido, o evento considerado um marco foi a primeira edição da *ball Paris is Burning*, promovida por Paris Dupree em 1981. Esta foi a primeira vez em que as categorias, da forma como existem hoje, estiveram presentes. Apesar de já existirem durante os anos 70, as categorias eram mais restritivas e acabavam por limitar a participação de diversos grupos de pessoas. Aqueles que desejassem participar como homens, por exemplo, só podiam competir na categoria cujo objetivo era a representação do esteriótipo masculino. No início dos anos 80, contudo, elas se diversificaram e passaram a permitir uma participação mais ampla.

Até aquele momento, as *balls* eram eventos restritos ao público LGBTQI+ que as frequentavam. No final da década de 80, entretanto, ocorreu uma mudança. Em

¹⁷ Libertação Gay é o nome utilizado para descrever o movimento em favor dos direitos da comunidade LGBTQI+ durante as décadas de 70 e 80.

1989, alguns dançarinos tiveram a oportunidade de participar de desfiles de moda em Paris e Nova Iorque. Ao apresentarem, nestas ocasiões, elementos típicos da cultura *ballroom*, esses eventos permitiram que figuras importantes das indústrias da moda entrassem em contato com a cultura do *Voguing*.

O lançamento do filme *Paris is Burning* também ocorreu nesta época. Premiado em diversos festivais, o documentário trouxe grande exposição à cultura *ballroom*, que teve um aumento considerável em número de participantes. Segundo Lawrence (2013), antes de seu lançamento, havia apenas 27 *houses* ativas. Este número, entretanto, aumentou para 70 no intervalo de apenas um ano.

Ainda no ano de 1990, Madonna lançou o videoclipe para sua nova música *Vogue*. O lançamento foi um momento de transição para a cultura do *Voguing*, pois tornou-a visível para o público geral. Conforme explicam Greiner e Katz (2001), quando determinadas informações são divulgadas por meios midiáticos de comunicação de massa, como a televisão e a internet, a consequência imediata é a propagação rápida. O *single* foi um dos mais vendidos do ano e contou com a participação, no videoclipe, dos dançarinos Luis e José Xtravaganza, também responsáveis pela coreografia.

É inegável o impacto que Madonna trouxe para o *Voguing*. Entretanto, ela apresentou ao mundo apenas um pequeno recorte dessa cultura. Ao trazer essa prática ainda pouco conhecida do domínio popular, ela possibilitou que inúmeras pessoas ao redor do mundo descobrissem e se interessassem por esta arte. Millan (2020) afirma, porém, que o *Voguing* “faz parte de algo muito maior que não foi captado totalmente pela cantora”, e isso fez com que muitas pessoas acreditassem no seu pioneirismo em relação a este movimento. Tendo em vista a grande visibilidade da cantora Madonna, em contraposição à comunidade envolvida, o *Voguing* foi, e ainda é, erroneamente associado à artista. Ainda que “nenhuma cultura seja pura”, intercâmbios culturais são normais e acontecem frequentemente, explica Rodney William (2019). Porém, o problema se dá quando há o “apagamentos de traços culturais e esvaziamento de significados”, e só um lado se beneficia de algo construído por um grupo historicamente desfavorecido.

Assim, a transformação do *Voguing* em uma forma de expressão artística passível de utilização comercial não se caracteriza como o problema em si. Entretanto, a cultura *ballroom* acabou sendo vítima de um sucesso passageiro, afirma Lawrence (2013), uma vez que “a subcultura não era mais de interesse do público geral, e as

oportunidades para aqueles que a criaram se esgotaram”¹⁸ (Hector Xtravaganza, LAWRENCE, 2013). O interesse se limitou aos aspectos visuais do *Voguing*, fazendo com que a cultura ao qual ele pertence fosse deixada em segundo plano.

Apesar da exposição que a música de Madonna e o filme de Jennie Livingston proporcionaram, foram poucos os dançarinos de *Voguing* que conseguiram chegar a posições de destaque. Willi Ninja, Luis e José Xtravaganza tiveram sucesso como dançarinos e coreógrafos, mas a maioria ainda enfrentava dificuldade para encontrar trabalho. A Figura 2 apresenta, de forma resumida, a linha de tempo dos eventos ora descritos.

Figura 2 – Linha do tempo de eventos significativos para o *Voguing*

1869	▪ Primeira baile queer promovido por Hamilton Lodge
1972	▪ Fundação House of LaBeija, por Crystal LaBeija ▪ Fundação House of Corey, por Dorian Corey
1975	▪ Fundação House of Dupree, por Paris Dupree
1981	▪ Fundação House of Ninja, por Willi Ninja
1982	▪ Fundação House of Xtravaganza, por Hector Xtravaganza
1990	▪ Lançamento documentário Paris is Burning ▪ Lançamento música Vogue, por Madonna

Fonte: autora

A cultura *ballroom* enfrentou diversos obstáculos entre o final dos anos 90 e início dos anos 2000. Com a comercialização do *Voguing* e com o falecimento de seus pioneiros, muitos acreditaram que a cultura original desapareceria. Entretanto, conforme Lawrence (2013), não foi porque “um filme falhou em trazer fama para muitas *drag queens*, ou porque a AIDS vitimou muitos¹⁹” que essa cultura seria extinta. A razão de sua existência se mantém até os dias de hoje.

Recentemente, explica Raabe (2020), a cultura *ballroom* tem crescido em popularidade e conquistado mais espaço. Com isso, a comunidade se sente orgulhosa e determinada a “enfrentar os padrões sociais, bem como combater os que insistem em tentar colocá-los novamente às margens da sociedade”.

¹⁸ “the subculture itself was no longer of interest to a wider audience, and whatever new opportunities existed for the principals dried up”

¹⁹ “[...] that wasn’t about to stop because a film failed to bring fame to a handful of drag queens, or because Aids terrorised the houses for a 15-year”

2.1.2. Tipos e características

Atualmente, há três formas de *Voguing*: o *Old Way*, o *New Way* e o *Vogue Femme*. Embora cada uma destas vertentes tenha características específicas, todas compartilham do mesmo princípio: celebrar o corpo e a identidade de cada praticante. O movimento foi influenciado por danças como o *Popping* e o *Tutting*²⁰, e, por isso, um elemento bastante característico é o foco em mãos e braços.

O *Old Way*, ilustrado na Figura 3, tem como característica principal a formação de linhas com o corpo, aproveitando-se da simetria e da precisão para criar movimentos marcados e definidos. Como o próprio nome diz, é a forma de dançar que predominava originalmente.

Figura 3 – *Voguing Old Way*



Fonte: Quadros de *STREETSTAR 2013 – Vogue Old Way final*
<https://youtu.be/zlfBSpvBgX0>

O *New Way* e o *Vogue Femme*, por sua vez, são estilos mais recentes, decorrentes da evolução da dança. O *New Way*, representado na Figura 4, possui movimentos mais rápidos e inusitados, aproveitando-se da flexibilidade. Com a expansão da cena *ballroom*, novas pessoas começaram a participar dos eventos, como artistas circenses e ginastas, o que trouxe a influência de elementos como o contorcionismo.

Figura 4 – *Voguing New Way*



Fonte: Quadros de *NEW WAY at The Paris Award Ball 2017*
<https://youtu.be/qGJcZ0kEN0o>

²⁰ O *Popping* é um estilo de dança que consiste na utilização de contrações musculares para criar movimentos definidos e marcados. Já o *Tutting* tem como foco a criação de formas com as mãos e os dedos, de forma ágil e precisa.

O *Vogue Femme*, por fim, é dividido em duas categorias: o *soft*, com movimentos mais suaves e bem desenhados, e o *dramatic*, com elementos mais fortes e teatrais. Focado na feminilidade e na fluidez, o *Vogue Femme* vale-se da representação da energia feminina em seus movimentos. Criado quando mulheres transexuais começaram a executar o *Voguing Old Way*, de forma adaptada às suas próprias movimentações corporais, é atualmente um dos estilos mais conhecidos. Uma característica importante deste tipo específico é a existência de cinco elementos (*catwalk*, *duckwalk*, *dip*, *floor performance* e *hands performance*), trabalhados em conjunto durante a performance (MANGABEIRA et al., 2017). A Figura 5 ilustra dois deles.

Figura 5 – Vogue Femme



Fonte: Quadros de *Five Elements Of Vogue With Leiomy Maldonado* | E!
<https://youtu.be/CJg4ES51Yts>

A partir das características acima descritas, sobre a modalidade de dança *Voguing*, fica evidente a estreita relação entre esta forma de expressão e o uso do recurso audiovisual como meio para a elaboração do produto final deste trabalho. O uso de imagem e movimento constitui-se, por si só, em precioso instrumento para a transmissão das informações pertinentes.

2.2. Design da informação

Devido ao caráter informativo do vídeo a ser desenvolvido, é fundamental abordar inicialmente os conceitos e princípios do *design* da informação. Horn (1999, p.15; apud FRONZA et al., 2014) o define como “a arte e a ciência de preparação da informação, possibilitando seu uso pelo homem de maneira eficiente e efetiva”. Logo, entende-se este conceito como a otimização do processo de aquisição de uma determinada informação.

Considerando os aspectos cognitivos da assimilação da informação por parte do espectador, um conceito relevante a ser mencionado é a Teoria do Código Duplo (*Dual Coding Theory*). Paivio (1986, apud FRONZA et al., 2014) propõe que a informação é processada por dois canais distintos, porém interligados. Enquanto um processa a informação verbal (texto e fala), o outro processa a informação não verbal (imagens e sons). Ele defende que, desta forma, o espectador tem mais possibilidades de buscar a informação e, portanto, mais chances de armazená-la. Coelho Netto (1996, apud FRONZA et al., 2014) adverte, entretanto, que o excesso de informação de forma simultânea pode ter o efeito contrário. Isto levaria o espectador a ficar confuso e, sem saber onde focar a atenção, acabaria por perder a mensagem. Uma solução seria, então, alternar a densidade de conteúdo entre os canais, “enquanto se diminui a do visual, aumenta-se a do sonoro, e vice-versa, nunca deixando ambos cheios ou vazios ao mesmo tempo” (FRONZA et al., 2014).

De modo a auxiliar e guiar os *designers*, diversos pesquisadores já listaram princípios e técnicas para permitir a transmissão da informação de forma mais eficaz. Petterson (2012, apud FRONZA et al., 2014) os separa em quatro grupos: funcionais, administrativos, estéticos e cognitivos.

Princípios funcionais – princípios utilizados na fase inicial do projeto:

- Definir o problema – etapa em que se analisa o emissor e o receptor da informação, bem como a mensagem pretendida, e seleciona-se um meio e uma forma adequada para sua representação.
- Fornecer estrutura – deve-se desenvolver uma estrutura clara para o conteúdo, mostrando hierarquia através do *design* gráfico.
- Fornecer clareza visual – trata-se da legibilidade do material, onde o conteúdo deve se destacar claramente do fundo, e a tipografia ter um bom tamanho.
- Proporcionar simplicidade – a simplicidade de um material proporcionará ao receptor uma fácil percepção da mensagem.
- Fornecer ênfase – os elementos mais importantes do material de informação podem ser enfatizados para melhorar a atenção e a percepção.
- Fornecer unidade – materiais informativos devem ter unidade, ou seja, coerência e harmonia entre as partes.

Princípios administrativos – princípios menos relacionados à parte gráfica em si, e mais condizentes com a área administrativa do projeto:

- Acesso à informação – independentemente do meio escolhido e do sistema de distribuição, o receptor deverá ter fácil acesso às informações quando necessário.
- Custos – o *designer* deve ter controle sobre os custos de concepção e produção do material informativo.
- Ética – deve-se respeitar o direito dos autores, bem como outras leis e regulamentos relacionados a *design*, produção, distribuição, armazenamento e uso de informações.
- Garantir qualidade – trata-se da qualidade da informação. Dados e fatos devem estar corretos e precisam ser relevantes para a situação.

Princípios estéticos – princípios que dizem respeito à estética:

- Harmonia – trata-se da relação entre os elementos gráficos presentes no material, sendo que estes devem estar aptos a se unirem de forma harmônica e equilibrada.
- Proporção estética – o *designer* deve descobrir as preferências estéticas do receptor, a fim de atender suas expectativas.

Princípios cognitivos – princípios que dizem respeito à compreensão e ao significado da mensagem transmitida:

- Facilitar a atenção – qualquer material informativo deve, constantemente, redesenhar a atenção para manter o interesse do público.
- Facilitar a percepção – quando uma mensagem entra em contato com o receptor, novas emoções, experiências, sentimentos e conhecimentos são despertados.
- Facilitar o processamento mental – a informação deve ser simples, clara e sem eventuais ambiguidades.
- Memória – trata-se da retenção e do armazenamento da informação.

Fronza et al. (2014) também apontam que a redundância é uma ferramenta útil para dar ênfase a uma informação, tornando-a mais receptível. A originalidade é outra forma de prender a atenção do receptor, na medida em que, quanto menos

previsível for o material, mais informação será recebida e melhor a mensagem será assimilada. Entretanto, é importante evitar exposição a um volume muito grande de informações, sobretudo ao final do vídeo, para não cansar o espectador. Seguindo este mesmo princípio, é fundamental finalizar o vídeo de forma clara e sutil.

2.3. Motion Graphics

O *Motion Graphics* é um termo bastante amplo e, dada sua versatilidade de utilização, pode ser de difícil definição. Em sua dissertação, Velho (2008) aborda inicialmente o que não é *Motion Graphics*, de forma a reduzir a gama de áreas com as quais este poderia se confundir. O cinema de animação convencional, ou auxiliado por computador, apesar de se assemelhar quanto à lógica de projeto e execução da animação, não se caracteriza como *Motion Graphics* devido às técnicas utilizadas. Fronza et al. (2014) também apontam que a animação costuma se estruturar em torno de um personagem principal, o que não é necessário no *Motion Graphics*. A animação interativa para web também compartilha de aspectos projetuais e ferramentas do *Motion Graphics*, porém utiliza outros recursos e tem outra finalidade. Já a modelagem e a animação de objetos tridimensionais, apesar de poderem ser utilizadas em conjunto com o *Motion Graphics*, não podem ser denominadas como tal e se caracterizam como uma área à parte.

A partir dessas considerações, o autor define o *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). Segundo esse autor, por ter nascido com o cinema e, posteriormente, chegado à televisão e ao vídeo, o *Motion Graphics* traz referências de cada uma dessas linguagens. Ao mesmo tempo em que produz arranjos visuais que variam suas propriedades gráficas durante um espaço temporal preestabelecido, este recurso também faz uso de imagens temporalizadas como base para criar a narrativa. Logo, e como um aspecto leva ao outro de forma intrínseca e permanente, não é possível separá-los. Sendo assim, é a união destas linguagens que define o *Motion Graphics*.

2.3.1. Origem e panorama histórico

Segundo Krasner (2008), o cérebro humano retém uma imagem por frações de segundo após seu desaparecimento. Assim, quando diversas imagens estáticas são apresentadas em sequência, tem-se um sentimento de continuidade, devido à sensação de sobreposição delas, na retina. É o princípio da “persistência da visão”. Os projetos de *Motion Graphics* se aproveitam desse fenômeno para seu desenvolvimento, criando a ilusão de elementos animados ao apresentá-los de forma constante e ininterrupta.

A partir do momento em que os princípios da visão humana foram compreendidos, no século XIX, diversas técnicas para simular o movimento começaram a ser testadas. Em 1902, a técnica de *stop motion* foi utilizada pelo francês Georges Méliès em seu filme "Viagem à Lua", permitindo, com o recurso de imagens sobrepostas e dupla exposição, a obtenção de diversos efeitos visuais incomuns. Com o passar do tempo, novas técnicas foram sendo descobertas, criadas e aprimoradas, à medida que as experimentações foram se tornando mais comuns (SANDE, 2011).

Durante a década de 30, muitos artistas exploravam a relação entre imagem e música, fazendo correspondência de formas e cores a timbres, alturas e instrumentos musicais. Um exemplo disso é o trabalho do alemão Oskar Fischinger, que produziu diversas animações abstratas com a proposta de ser uma “música visual” (VELHO, 2008).

Outra referência importante trazida por Velho (2008) é o estadunidense John Whitney, um dos pioneiros da animação por computador. Um de seus trabalhos mais relevantes é a abertura do filme *Vertigo*, de Alfred Hitchcock, projeto feito em conjunto com o *designer* Saul Bass. Conforme Velho (2008), o termo “*Motion Graphics*” teria sido empregado pela primeira vez por Whitney, quando este utilizou a expressão para nomear sua empresa (*Motion Graphics Inc.*), em 1960.

Conforme Velho (2008), as aplicações de *design* gráfico no cinema e na televisão foram essenciais para a evolução do *Motion Graphics*, devido à necessidade de inserção de tipografia nos projetos. Inicialmente, as inserções eram estáticas, servindo apenas de apoio à narrativa. No entanto, a partir do anos 50, com o trabalho de Saul Bass, elas ganharam um novo sentido, passando a fazer parte da narrativa.

Saul Bass iniciou sua carreira desenvolvendo material impresso para a divulgação de filmes. Porém, apenas se tornou conhecido quando começou a fazer aberturas de filmes para diretores como Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick

e Otto Preminger (VELHO, 2008; SANDE, 2011). Bass utilizava o espaço da abertura para criar pequenas narrativas, ao invés de apenas informar o título e sua equipe técnica. O *designer* acreditava que “os filmes realmente iniciavam no primeiro *frame*, e que o público devia se envolver com eles desde esse momento inicial” (VELHO, 2008, p.54). Portanto, desenvolvia seus projetos de forma a situar e preparar o espectador para o que viria a seguir. Alguns de seus trabalhos de maior prestígio incluem *The Man with the Golden Arm* (1955) e *Anatomy of a Murder* (1959), de Otto Preminger, e *Vertigo* (1958), *North by Northwest* (1959) e *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock. Com seu estilo característico, Bass ficou conhecido, e se tornou uma referência e inspiração para diversos *designers*, a partir de então.

Durante a década de 1960, outros artistas obtiveram reconhecimento com seus trabalhos na área. Maurice Binder se tornou popular por ter criado as aberturas dos filmes da série 007. Pablo Ferro ganhou visibilidade com suas composições geométricas em filmes como *The Thomas Crown Affair* (1968) e *A Clockwork Orange* (1971). E Terry Gilliam demonstrou as diversas possibilidades da técnica de *stop motion* com animações de recortes nos filmes produzidos para o grupo de comediantes *Monty Python* (VELHO, 2008; SANDE, 2011).

Cada artista possuía estilo e estética próprios. Mas as possibilidades de criação na área se mostraram extensas e diversas e, sendo assim, foram cada vez mais requisitadas. Sande (2011) afirma que, ao final da década de 70, passou a ser comum a aplicação destas aberturas não apenas em filmes, mas também na televisão, com o surgimento de empresas especializadas, principalmente nos Estados Unidos e na Inglaterra.

Os avanços tecnológicos e a criação de *softwares* gráficos, entre os anos 80 e 90, alavancaram a produção de projetos de *Motion Graphics*, auxiliando a área a crescer e a se tornar mais acessível. Velho (2008) aponta que, apenas a partir do momento em que os sistemas digitais substituíram os equipamentos mecânicos utilizados até então, pode-se falar efetivamente em *Motion Graphics*. Com sua popularização, a utilização de *Motion Graphics* na TV também cresce imensamente. Um dos nomes mais importante nesta área é Harry Marks. Ele “estaria para a TV assim como Saul Bass estaria para o cinema” (VELHO, 2008, p.66) pois, com suas animações de logotipos, a demanda de projetos de *Motion Graphics* para a mídia televisiva aumentou significativamente.

O surgimento de sites como YouTube e Vimeo também contribuiu muito para a divulgação e a disseminação de conteúdos. Aos poucos, a aplicação de *Motion Graphics* foi se expandindo com a utilização em forma de botões piscantes em páginas na *web*, animações em *loop* para indicar materiais carregando, logos animados, etc. Conforme Sande (2011), a utilização destes ganhou importância como ferramenta narrativa e diversos materiais, como clipes musicais e campanhas comerciais, começaram a ser pensados a partir da combinação entre gravações reais e elementos gráficos animados.

2.3.2. Propriedades visuais

O *Motion Graphics* é composto por diversos elementos que devem ser planejados e utilizados de forma racional e coerente com a narrativa. Nesta seção, portanto, serão contemplados os conceitos de espaço, linha, tom e cor, textura, movimento e ritmo, estudados por Block (2001) e Velho (2008).

Para operar bem a estrutura visual, portanto, é preciso entender em profundidade os componentes visuais básicos e como o princípio de contraste e afinidade atua sobre eles de maneira a saber controlar as variações de intensidade visual de dois modos, simultâneo (no interior do quadro) e sucessivo (ao longo do tempo, no fluxo de um plano contínuo ou de um plano cinematográfico para outro), e de acordo com a estrutura narrativa do filme. (VELHO, p71, 2008)

Espaço

O espaço do *Motion Graphics*, segundo Velho (2008), possui algumas semelhanças com a fotomontagem, tendo em vista que ambos fazem uso de camadas sobrepostas. Logo, com o surgimento de *software* gráficos, como o Adobe Photoshop, as possibilidades técnicas aumentaram e os espaços de criação se tornaram mais poderosos. Os elementos contidos neste espaço derivam de dimensões distintas, podendo ter origem em espaços unidimensionais (pontos e linhas), bidimensionais (grafismos) ou tridimensionais (fotografias, vídeos e modelagem 3D). Como explica Block (2001), o mundo real é tridimensional; logo, há altura, largura e profundidade. O virtual, entretanto, se limita ao bidimensional. Sendo assim, as imagens apresentadas em uma tela são apenas uma representação ou simulação da realidade.

De acordo com Block (2001), o espaço é classificado em quatro tipos: profundo, plano, limitado e ambíguo. Apesar de abordados pelo autor no âmbito do cinema, estes conceitos também são aplicáveis ao *Motion Graphics* pois, segundo Velho (2008), seu espaço é "heterogêneo e único" sendo, ao mesmo tempo, "plano e profundo".

Espaço profundo é a criação da ilusão de tridimensionalidade em uma superfície bidimensional. Através do que o autor chama de indícios de profundidade, é possível induzir o espectador a acreditar na tridimensionalidade da representação, apesar de esta ser apenas uma simulação. Dentre eles, o mais importante é a perspectiva, que pode ser de um, dois ou três pontos de fuga. Quando há a convergência de linhas para um mesmo ponto, tem-se a impressão de que aquilo está se distanciando do espectador, ou seja, se situa ao fundo da imagem. Outro indício relevante é a diferença de tamanho. Quanto maior é um objeto, mais perto ele aparenta estar, e vice-versa. É possível criar a ilusão de profundidade de diversas outras formas: através da movimentação do objeto ou da câmera, da separação e do contraste tonal, e da sobreposição, entre outros.

Espaço plano, em contraposição, não busca a simulação de algo. Ao contrário do espaço profundo, busca enfatizar as propriedades bidimensionais da tela. Assim, algumas pistas que o sugerem são planos frontais, onde não há perspectivas e pontos de fuga, consistência de tamanho, consonância tonal, etc. Basicamente, a inversão lógica das características do espaço profundo leva à obtenção do efeito contrário. A Figura 6 exemplifica esses conceitos, apresentando duas percepções diferentes de um mesmo elemento.

Figura 6 - Espaço profundo (à esquerda) e espaço plano (à direita)



Fonte: Block (2001)

O espaço limitado, por sua vez, é uma combinação das características de ambos os tipos já mencionados. Com exceção dos planos longitudinais e dos movimentos perpendiculares ao plano da imagem, ele é criado a partir da utilização conjunta de todas as outras pistas visuais. Muito utilizada por diretores como Alfred Hitchcock e Ingmar Bergman, esta combinação cria cenas inusitadas que confundem a percepção humana, conforme ilustra a Figura 7.

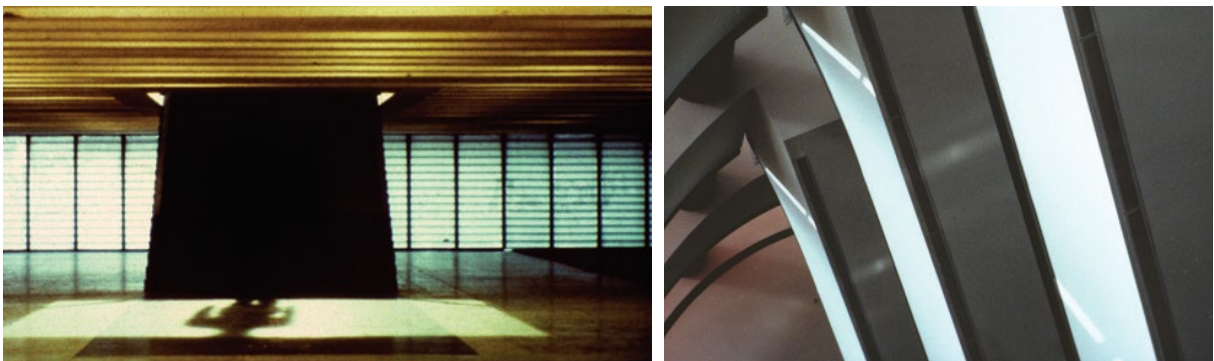
Figura 7 – Espaço limitado



Fonte: Block (2001)

Por fim, o espaço ambíguo, representado na Figura 8, ocorre quando o espectador é incapaz de perceber a real relação de tamanho e disposição dos objetos representados na cena. Através da carência de movimento, camuflagem, utilização de espelhos ou reflexões e ângulos de câmera desnorteantes, pode-se criar uma imagem quase abstrata, que não é entendida imediatamente. Por criar tensão, confusão e ansiedade, o espaço ambíguo é costumeiramente utilizado em filmes de terror e suspense.

Figura 8 – Espaço ambíguo



Fonte: Block (2001)

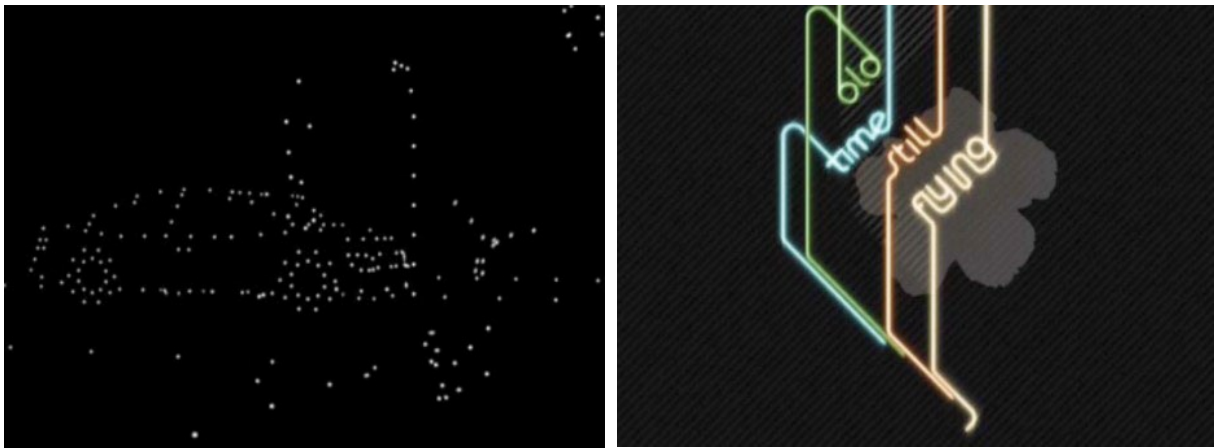
Linha

As linhas, diferentemente das outras propriedades visuais, só são visíveis devido ao contraste tonal ou de cor. Conforme salienta Velho (2008), linhas, efetivamente, não existiriam no mundo real. O que percebe-se são os limites das formas. No universo do *Motion Graphics*, entretanto, por estar inserido em um contexto gráfico, este elemento pode ser, também, concreto. O autor, então, propõe a categorização em duas formas: implícita e explícita. Ambos os tipos são mostrados na Figura 9.

A linha implícita é imaginária, ou seja, é fruto da percepção humana. A borda ou o contorno de objetos, seja no ambiente bidimensional ou tridimensional, indicam a presença de uma delimitação. Da mesma forma, a intersecção de planos, existência de eixos ou a proximidade de objetos levam o ser humano a acreditar na existência de uma linha.

Já as linhas explícitas são aquelas que não dependem de outros objetos para se fazerem identificáveis. Quando atreladas a outro elemento, como no contorno de uma forma, são chamadas de dependentes. Quando autônomas, se configuram como um objeto gráfico por si só.

Figura 9 – Linhas implícitas (à esquerda) e linhas explícitas (à direita)

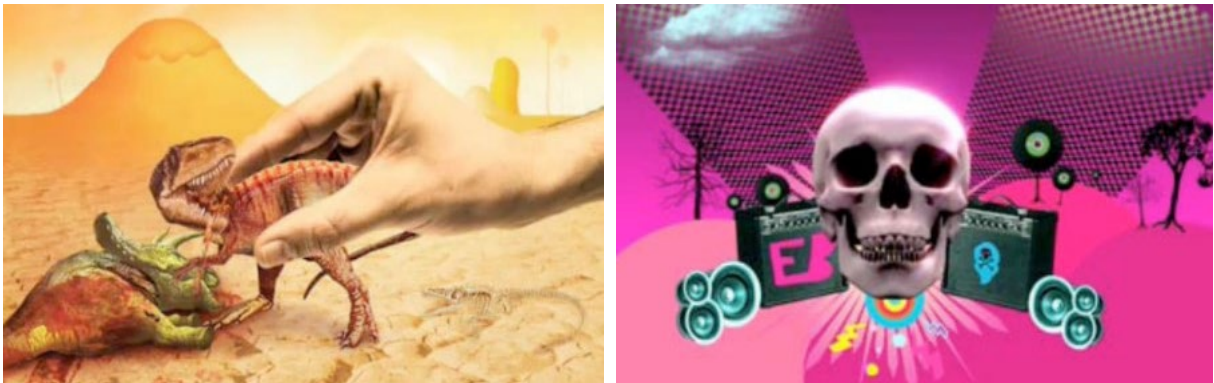


Fonte: Velho (2008)

Forma

Forma é o mais básico elemento da comunicação visual. Ela pode ser uma fotografia, um material puramente gráfico ou uma tipografia, conforme pode-se perceber na Figura 10. Quanto à natureza da forma, Santanella (2001, apud VELHO, 2008) as classifica entre não representacionais (plásticas e abstratas), figurativas (naturais e orgânicas, ou artificiais e manufaturadas) e representacionais (simbólicas e tipográficas). Já em relação à estrutura, Block (2001) parte das formas geométricas básicas: círculo, quadrado e triângulo equilátero. No espaço tridimensional, seus equivalentes seriam a esfera, o cubo e a pirâmide. O autor também destaca que, no mundo real, apesar de a maioria dos objetos possuírem silhuetas complexas, o cérebro humano as associa às formas básicas a que mais se assemelham. E cada uma destas formas transmite uma sensação diferente ao espectador.

Figura 10 – Composições com formas figurativas e não representacionais



Fonte: Velho (2008)

Tom e cor

O tom se refere à variação da claridade de uma cor, e auxilia no direcionamento do olhar para um determinado local da tela. Block (2001) aponta que o observador tende a focar sua atenção em áreas mais claras, sobretudo quando não há movimento. Além disso, a variação tonal ajuda a influenciar o clima geral, tanto de uma cena quanto de uma sequência.

A aplicação de cor pode ser feita a partir dos conceitos de contraste ou afinidade, ambos apresentados na Figura 11. Enquanto paletas contrastantes fazem uso de cores localizadas nos extremos opostos de luminosidade, composições por afinidade valem-se de tons próximos, na escala tonal. Composições com predomínio de cores escuras tendem a criar ambientes mais pesados e dramáticos, enquanto cores claras são comumente associadas à tranquilidade e à leveza.

Figura 11 – Contraste tonal (à esquerda) e afinidade tonal (à direita)



Fonte: Block (2001)

De forma similar, o uso de diferentes cores criam ambientações e transmitem sensações totalmente distintas. Neste caso, além da diferença de claridade, pode-se fazer uso da variação do matiz e da saturação, conforme exemplificado na Figura 12. Deve-se pensar o uso das cores considerando sua interação, uma vez que o que estiver ao lado de uma determinada cor influenciará a forma como ela será percebida.

Figura 12 – Contraste de cor (à esquerda) e afinidade de cor (à direita)



Fonte: Block (2001)

Textura

De acordo com Krasner (2008), texturas e padrões adicionam contraste e aumentam a sensação de profundidade em uma composição, além de proporcionar uma experiência sensorial que remete ao tato. De forma a classificar os tipos de textura, Velho (2008) propõe uma divisão referente à sua natureza, ao seu padrão visual e ao movimento dos elementos que a compõem. Segundo o autor, a textura ótica se opõe à textura tátil no sentido em que é apresentada em uma superfície sem qualidades táteis, se configurando apenas como um padrão visual. No que diz respeito à estrutura visual, o padrão pode ser regular, com repetições organizadas e previsíveis, ou irregular, composto de modo assimétrico e aleatório, ambos representados na Figura 13. Por fim, a textura pode apresentar, ou não, movimento em seus elementos.

Figura 13 – Texturas regulares (à esquerda) e assimétricas (à direita)



Fonte: Block (2001)

Movimento

Krasner (2008) afirma que o movimento é uma linguagem universal, sendo capaz de transmitir informações, expressar emoções e indicar sentimentos. Seu impacto é tão grande que, se o mesmo conteúdo for apresentado com dois movimentos distintos, seu entendimento será completamente diferente. De forma complementar, Sande (2010) aponta que “a direção em que um objeto é movido, a maneira como seu movimento influencia outros movimentos ou a relação de tais movimentos com a composição final são fatores que devem ser devidamente previstos e coreografados.” De forma a elucidar este conceito, Block (2001) classifica o movimento em quatro tipos: real, aparente, induzido e relativo.

O movimento real ocorre apenas no mundo concreto, não podendo ser interrompido. Já o movimento aparente ocorre quando um objeto inerte é substituído por outro, também inerte. A diferença entre eles cria a ilusão do movimento. Este é o princípio utilizado na captação de filmes e vídeos, pois transformam um movimento real em uma série de imagens estáticas. O movimento induzido, por sua vez, é a ilusão ótica do deslocamento de um objeto, causado pela movimentação de outro. Um exemplo seria o deslocamento de nuvens sobre a lua. Apesar de estar parada, ela parece se mover para o lado contrário. Revertendo a lógica, no movimento relativo, é necessária a existência de um outro elemento para que seja possível visualizar a movimentação. Caso a câmera esteja acompanhando um objeto em movimento, mas não haja nenhum parâmetro no ambiente ao redor, a impressão será de que aquilo está parado.

Krasner (2008) também explica que, da mesma forma que a percepção de uma cor é influenciada pelas outras cores presentes, o movimento é percebido de forma relativa a outro. Logo, o trabalho do *motion designer* é coreografar esses diversos movimentos de forma a se complementarem no espaço virtual.

Ritmo

Apesar de ser imediatamente associada ao som, a noção de ritmo também está presente em outras áreas. De acordo com Block (2001), todo e qualquer ritmo é composto por três subcomponentes: alternância, repetição e tempo. O autor explica que não há ritmo se não houver algum tipo de alternância. Um metrônomo, por exemplo, só indica um ritmo porque há um som seguido de silêncio, ou seja, há contraste. Igualmente importante é a repetição. Quando essa alternância passa a

se repetir, cria-se uma sequência, de certa forma previsível. Não é possível indicar um ritmo se algo for apresentado de forma isolada. A relação entre a alternância e a sua repetição, então, é chamada de tempo, definindo a frequência com que estas alternâncias ocorrem.

No aspecto visual, o ritmo, além de ser causado por objetos móveis, também pode ser produzido por objetos estacionários ou pelo corte editorial. No caso de objetos estacionários, cria-se ritmo através da composição dos elementos em um *frame*. Block (2001) explica que, ao posicionar um objeto no centro de um quadro vazio, de modo a dividir o espaço em quatro áreas idênticas, cria-se uma imagem com uma determinada intensidade visual. Já se este objeto for deslocado, tornando as áreas desiguais, o contraste será maior e sua intensidade aumenta. Este princípio faz parte da ideia de contraste e afinidade, já mencionada anteriormente, sugerindo que a afinidade reduz a intensidade visual, enquanto o contraste a intensifica. A edição das sequências também cria ritmo, uma vez que define se, quando e como uma cena será interrompida. A frequência com que ocorrem, além do contraste entre os elementos visuais contidos nos *frames* anterior e posterior ao corte, determina o impacto visual que este causará.

2.3.3. Princípios

A partir da divisão e do detalhamento das propriedades visuais do *Motion Graphics*, faz-se necessário o aprofundamento dos princípios usados para obter tais características. Neste quesito, Krasner (2008) aponta uma série de fatores que podem ser manipulados de forma a desenvolver a narrativa, separados entre transformações espaciais e temporais, e princípios básicos da animação.

Transformações espaciais

As transformações espaciais são relativas às alterações de posicionamento, orientação, tamanho e escala. Um objeto pode ser movimentado pelos eixos X e Y, em um espaço bidimensional ou, também, na simulação de um ambiente tridimensional, pelo eixo Z. A transformação de orientação é feita com o objetivo de alterar o ângulo onde o objeto será visto. Para isso, é necessário definir um ponto âncora, seja ele dentro do perímetro da forma, ou não, que funcionará como o eixo de rotação. O afastamento deste ponto âncora, do centro do objeto, permite criar circunferências maiores.

No espaço virtual, a direção ou rota por onde os objetos se movimentarão também possui um papel fundamental. Dependendo do objetivo que se busca alcançar, pode-se fazer uso de trajetórias lineares ou não lineares. Caso se busque um movimento mais mecânico, o uso de linhas retas pode ser a solução mais eficaz. Já se o objetivo é atingir um deslocamento mais orgânico, é preferível o uso de caminhos curvilíneos e irregulares. Nesse sentido, um caminho bastante importante é o arco. Devido à ação da gravidade, muitos objetos se movem segundo esta trajetória. Portanto, ela é muito utilizada para trazer naturalidade e veracidade à animação.

Outro fator fundamental é o que Krasner (2008) chama de mobilidade do *frame*, uma vez que o estudo do movimento não se limita a como os elementos se movimentam dentro do espaço virtual. É possível alterar o enquadramento e a janela aparente, de forma a simular a utilização de uma câmera real. Há algumas técnicas como o *panning*, *tilting*, *tracking* e *zooming* que, combinadas, geram uma grande variedade de resultados. O *panning* se baseia em movimentar a câmera horizontalmente, de forma a criar a impressão de estar escaneando um objeto, cena ou local. Isto pode ser feito de forma lenta e gradual, ou de forma rápida e abrupta, dependendo da sensação que o *designer* deseja passar. *Tilting*, de maneira oposta, é quando esse movimento é feito no sentido vertical. Esse efeito pode amplificar a percepção da altura ou da profundidade de algo. O *tracking*, por sua vez, se baseia em fixar o enquadramento da câmera ao movimento de algum objeto. Ao simular que este objeto está parado, e que é o resto que se move, essa técnica aproxima o espectador do elemento chave, pois o torna foco da cena. Já o *zooming* consiste em aumentar ou diminuir o campo de visão, de forma a ampliar a assimilação de uma cena como um todo, ou focá-la em um ponto específico. Essas mudanças de enquadramento podem ser muito úteis, também, para transicionar de uma cena para a outra, com o movimento rápido para o lado, por exemplo.

Transformações temporais

O espaço temporal, por sua vez, possui como fatores determinantes o tempo e a velocidade. A quantidade de imagens apresentadas em um segundo é chamada de *frame rate*. Dependendo do tipo de mídia para o qual se produz, e o objetivo que se busca alcançar, pode ser utilizado um determinado *frame rate* ou outro. No cinema, por exemplo, costuma-se utilizar uma frequência de 24fps, ou seja 24 *frames* por segundo. A captação da imagem pode ser feita em outras frequências, mas o produto final costuma utilizar deste *frame rate* por criar uma sequência mais natural para

a visão humana. *Frame rates* entre 6 e 15fps, por exemplo, criam sequências menos detalhadas, dando uma sensação de algo mais travado. Já *frame rates* altos, como 60fps, permitem maior detalhamento, mas podem criar uma sequência caótica e de difícil assimilação. Esses fatores devem ser considerados pelo *designer* pois, ao serem usados de forma consciente, são uma ótima ferramenta de linguagem.

Outros fatores fundamentais a se considerar são o tipo de movimento e a velocidade com que os elementos serão animados. Pode-se fazer uso de velocidade constante ou variável. No caso da velocidade constante, não há nenhum tipo de aceleração, ou seja, o objeto se move de forma estável por um determinado período de tempo. Já na velocidade não linear, há uma aceleração, que pode ser tanto positiva quanto negativa. Da mesma forma que a trajetória, velocidades constantes são geralmente aplicadas quando se busca uma representação sintética ou mecânica, e velocidades variáveis, quando o objetivo é obter um efeito mais orgânico e fluido. Os movimentos causados por forças naturais, em sua maioria, iniciam lentamente, aceleram e depois desaceleram. Logo, imitar essa lógica, a animação se torna mais natural.

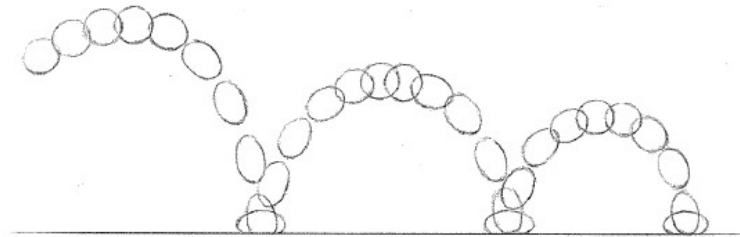
Ainda relativamente ao espaço temporal, outro princípio importante é o da alteração da velocidade original. Aumentar ou diminuir a velocidade original de algum vídeo muda a percepção do mesmo e permite, ao ser humano, captar informações que não seriam possíveis usualmente. O conceito de *time-lapse* é muito utilizado para tornar visível uma mudança lenta no decorrer do tempo, como é o caso do nascer do sol ou o crescimento de uma planta, por exemplo. Em oposição, o *slow motion* permite que seja possível captar uma grande quantidade de informação antes condensada em um período ínfimo de tempo. Outras possíveis modificações, ainda, são a inversão da sequência ou o congelamento de um *frame*. Quer sejam obtidos através da captura, ou da criação, estes efeitos podem ser aplicados a elementos específicos, grupos ou até sequências inteiras, desde que haja movimento.

Princípios básicos da animação

O próximo conceito mencionado por Krasner (2008) é o de **coordenação do movimento**. Entender os princípios básicos da animação é fundamental para projetar *Motion Graphics* visualmente agradáveis. No mundo real, a maioria dos objetos sofre deformações. Assim, simular o achatamento ou o esticamento de elementos ao efetuarem determinadas ações, permite uma aproximação da realidade, visto que cria a ilusão de peso e volume. Uma bola de borracha, ao quicar no solo, por

exemplo, sofrerá um achatamento temporário, ilustrado na Figura 14. Quando no movimento contrário, do solo para o ar, sofrerá um leve esticamento. Este princípio pode ser utilizado de forma leve ou exagerada, cabendo ao *designer* definir o efeito que busca obter.

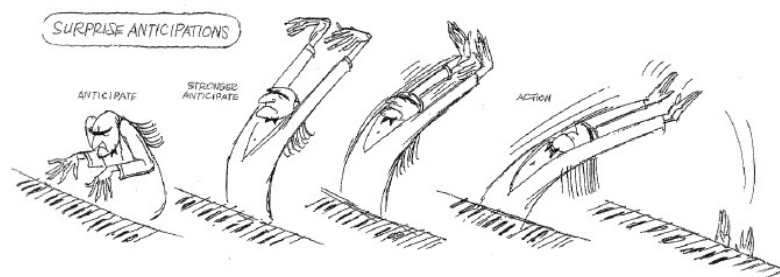
Figura 14 – Princípio de achatamento e esticamento



Fonte: The Animator' Survival Kit, Richard William (2001)

O conceito de **antecipação** é baseado na ideia de que, antes de um movimento ocorrer de fato, há, geralmente, uma indicação do movimento, uma sinalização de que algo irá acontecer. Antes de saltar, um indivíduo se prepara, abaixando levemente o corpo. Logo, é possível prever a ação que será feita a seguir com base nessa antecipação do movimento. Isto cria um certo suspense e prepara o espectador para o que será apresentado posteriormente. A Figura 15 exemplifica esse conceito.

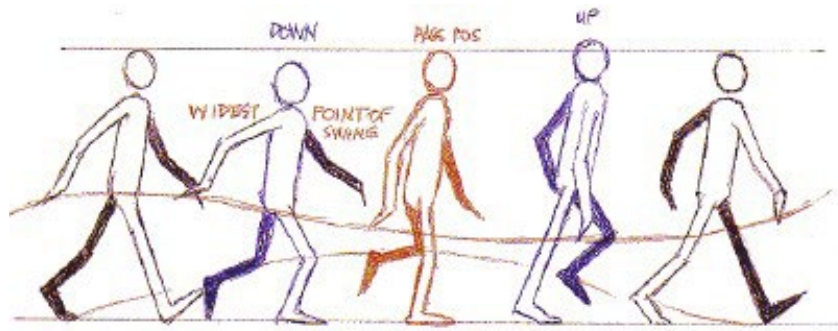
Figura 15 – Princípio de antecipação



Fonte: The Animator' Survival Kit, Richard William (2001)

Já o princípio de **continuidade** permite criar animações mais suaves e conexas. Dado que a ação sempre corresponde uma reação, deve-se considerar que objetos que estejam de alguma forma interligados, se movimentam ou se alteram reciprocamente. O caminhar de um personagem, por exemplo, não irá alterar apenas a condição de suas pernas, visto que o restante do corpo também reflete a movimentação: os braços balançam, o cabelo mexe, etc. A inclusão desses pequenos detalhes auxilia o espectador a melhor compreender a animação, e a torna mais realista, conforme pode-se perceber na Figura 16.

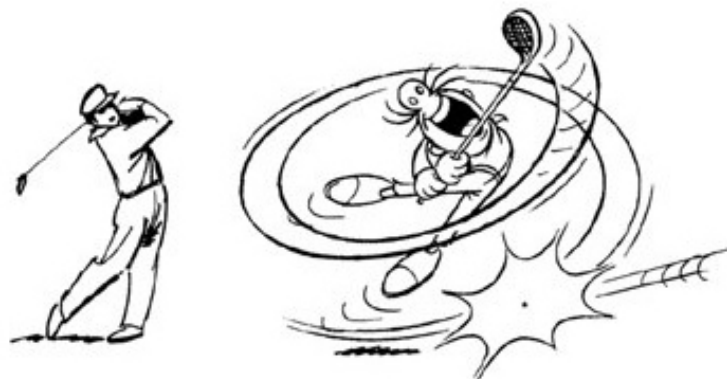
Figura 16 – Princípio de continuidade



Fonte: The Animator' Survival Kit, Richard William (2001)

Visto isso, outro princípio muito utilizado, sobretudo no cinema de animação, é o **exagero**. Com o objetivo de intensificar sentimentos e sensações, frequentemente se amplia e se distorce as expressões dos personagens, conforme representado na Figura 17. Ao mesmo tempo em que isto pode auxiliar a transmitir a ideia e tornar o conteúdo mais interessante de assistir, também deve-se evitar o excesso.

Figura 17 – Princípio de exagero



Fonte: <https://hallucinationrain.wordpress.com/2013/10/22/12-principles-02-anticipation/>

Assim sendo, do mesmo modo que o movimento é importante para transmitir a informação, a **pausa** também se constitui em uma ferramenta essencial. Da mesma forma que na escrita são necessárias vírgulas e pontos para encadear a narração e torná-la clara, na animação também é essencial o uso desses espaços de respiro.

Todos os princípios mencionados são ferramentas para a criação, e fornecem uma imensa gama de possibilidades quando utilizados em conjunto. O entendimento destes conceitos permite ao *designer* embasar suas escolhas, utilizando-os de forma lógica e racional.

3. METODOLOGIA

O *designer* italiano Bruno Munari explica que a aplicação de metodologias em um projeto de *design* é essencial, visto que o mesmo tem diversas etapas de escolhas e validações e isso torna seu processo de desenvolvimento bastante complexo. O método, portanto, nada mais é do que “uma série de operações necessárias dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência”, de forma a obter “o melhor resultado com o menor esforço” (MUNARI, 1998, apud VELHO, 2008). Segundo ele, essas regras metodológicas não inibem a criação, apenas evitam que seja necessário gastar tempo corrigindo erros que poderiam ter sido prevenidos.

Munari afirma, também, que “o método de projeto, para o *designer*, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre valores objetivos que melhorem o processo”. Assim, e para atender às particularidades de cada área, outros autores desenvolveram metodologias específicas. É o caso de Kristin Cullen (2005, apud VELHO, 2008), que considera questões próprias do *design* visual e elenca as seguintes etapas:

1. Instruções de projeto – Visão geral do projeto contendo as instruções que devem guiar o *designer* em todos os passos seguintes, concentrada em três aspectos: no entendimento do problema trazido pelo cliente em todos os seus aspectos, na relação cliente-*designer*, e no público alvo.
2. Pesquisa e coleta de informações – Revisão do material fornecido pelo cliente, pesquisas e coleta de informação adicionais.
3. *Brainstorming* – Atividade solucionadora de problemas, geradora de ideias. Entre as técnicas possíveis estão a escrita livre, mapas cognitivos, listas de ideias e pensamentos, e pranchas de inspiração visual com imagens selecionadas.
4. Conceituação – Formulação do esquema visual do projeto. Pode ser mais simples e objetivo, ou mais profundo, por exemplo, através do uso de analogias, metáforas e simbolismos. O conceito do projeto determina uma ideia singular e centrada, sobre a qual se baseia o desenvolvimento do *design*.
5. Experimentação e desenvolvimento – Transformação dos elementos visuais em soluções coesivas, em procedimentos que vão de estudos visuais básicos a variações refinadas, onde as diversas opções desenvolvidas vão se afunilando em direção à solução final. Normalmente, isso implica decisões

sobre: paletas de cor; famílias tipográficas; maneiras de tratar ilustrações e fotografias; uso de grafismos, formas e elementos lineares de suporte visual; hierarquias com níveis de informação dominantes e subordinados; disposição e arranjo em sequência do conteúdo visual e textual; grades e sistemas de proporção distintos para estruturar a página, etc.

6. Execução – Implementação do caminho escolhido, com ajustes finos. Depois de pronto, verifica-se se o resultado se mostra esteticamente forte, num sistema unificado e consistente, com a mensagem claramente comunicada e útil para o observador, e se efetivamente atende às instruções do projeto. Em caso de necessidade, procedem-se sutis refinamentos e a peça é entregue.

O *Motion Graphics*, conforme explicado anteriormente, se constitui em uma linguagem híbrida. Para o desenvolvimento de um projeto deste tipo, portanto, é necessária a inclusão de etapas características da produção para o cinema. Esse processo, segundo Velho (2008), compreende estratégias de criação e planejamento de uma narrativa audiovisual. Logo, contempla etapas como elaboração de roteiro e *storyboard*, de forma a estruturar a narrativa de forma coerente.

Nas etapas iniciais de concepção, quando é feita a definição do conceito e do estilo visual, o projeto do *Motion Graphics* se assemelha muito ao processo do *design* gráfico, afirma Velho (2008). Entretanto, e a partir do momento em que se passa a planejar a forma como esse material gráfico será utilizado no espaço-tempo da narrativa, o projeto do *Motion Graphics* assume a lógica de projeto de animação. Desta forma, e considerando a linguagem própria do *Motion Graphics*, cita-se o método de Krasner (2008), que é dividido em quatro etapas:

1. Avaliação – definição do objetivo, público-alvo, pesquisa sobre o tema, delimitação das restrições e definição do estilo e atmosfera
2. Conceituação – *brainstorming*
3. Desenvolvimento – avaliação, seleção e refinamento das alternativas geradas, definição do conceito final
4. *Storyboard* – planejamento e finalização da solução final

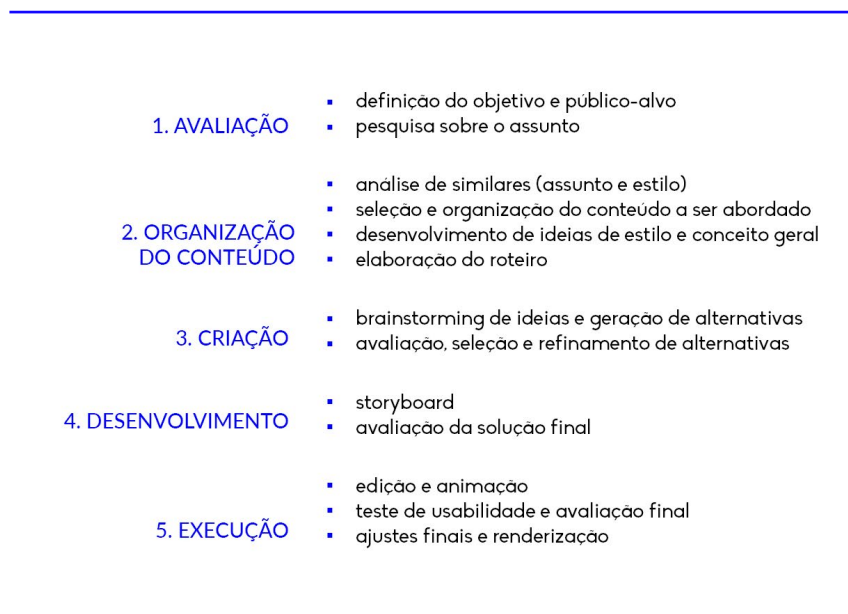
Adicionalmente, também foi analisada a metodologia utilizada por Hauptenthal (2012) e Chaves (2016), em seus Trabalhos de Conclusão de Curso. Ambos se basearam nos autores já mencionados, analisando também o processo utilizado por empresas atuantes no mercado. Chaves (2016) traz como referência o modo de trabalho da

Dreamworks e da BlueSky, empresas conceituadas de animação. Apesar de ambas produzirem majoritariamente filmes de ficção, o processo se assemelha muito à sequência de desenvolvimento do *Motion Graphics*.

Assim, de forma a complementar as metodologias apresentadas anteriormente, considerou-se importante incluir, também, a etapa de elaboração do roteiro. Ela é fundamental tanto para organizar o conteúdo previamente coletado quanto para definir, em detalhes, o que será abordado, antes de iniciar as atividades de criação propriamente ditas.

A partir da união e da adaptação dos métodos propostos pelos autores já citados, a metodologia a ser utilizada neste trabalho será a apresentada na Figura 18.

Figura 18 – Metodologia proposta



Fonte: autora

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Este capítulo tem como objetivo relatar o processo de desenvolvimento do projeto de *Motion Graphics*, seguindo a metodologia proposta e se baseando nos conceitos pesquisados.

4.1. Avaliação

Nessa primeira etapa, está contemplada a pesquisa, bem como a definição do objetivo e do público-alvo do trabalho.

4.1.1. Pesquisa

A etapa de pesquisa diz respeito à pesquisa bibliográfica, fase em que foram consultados materiais referentes tanto à linguagem que será utilizada quanto à temática que será abordada. Referente ao *Motion Graphics*, os autores referenciados são João Velho, Axel Sande, Jon Krasner e Bruce Block, sendo os dois últimos referências no que diz respeito às propriedades visuais da imagem. Destacou-se, dos trabalhos de Krasner e Block, diversos princípios a serem utilizados no desenvolvimento do projeto. O trabalho de Fronza et al. foi referência na área do *design* de informação, pois aborda questões projetuais que devem ser consideradas quando utilizada a linguagem do *Motion Graphics*. Quanto à temática, utilizou-se como referências principais o filme *Paris is Burning* e o artigo de Tim Lawrence, buscando compreender a origem do estilo de dança *Voguing* e reunindo elementos para abordar o assunto.

4.1.2. Objetivo e público alvo

A partir da pesquisa, definiu-se como público-alvo deste trabalho pessoas que se interessam por dança e/ou a praticam como um *hobby*, embora não possuam conhecimento aprofundado sobre o tema. O objetivo, então, foi o de produzir um vídeo que contextualize as questões históricas do *Voguing*, além de apresentar suas características visuais.

4.2. Organização do conteúdo

A etapa de organização do conteúdo abrange a análise de similares, seleção e organização do conteúdo, definição do conceito e elaboração do roteiro.

4.2.1. Análise de similares

A etapa de análise de similares tem como objetivo estudar e avaliar produtos semelhantes, tanto referente ao conteúdo quanto à forma. Inicialmente, o foco foi apenas a análise de similares de conteúdo, com o objetivo de auxiliar a definição do enfoque do vídeo a ser produzido, e analisar o padrão nos materiais existentes sobre o assunto. Em seguida, foi feita a análise formal, contemplando, então, projetos de *Motion Graphics* e outros materiais gráficos.

Para a análise de conteúdo e estrutura, a pesquisa iniciou pela busca dos termos “*Voguing*” e “*Voguing dance*”, no YouTube. Os resultados tratavam-se, em sua maioria, de vídeos de eventos e competições. Em seguida, delimitou-se mais a pesquisa adicionando “o que é” e “*what is it*” aos termos anteriores. Os resultados principais na pesquisa em inglês se mostraram mais concisos e resumidos do que os em língua portuguesa. Em português, três dos cinco vídeos em destaque se tratavam de entrevistas, logo, eram mais longos. Devido à natureza do vídeo a ser desenvolvido neste trabalho, buscou-se analisar os vídeos similares de menor duração, em ambos os idiomas, para fins de comparação.

O primeiro vídeo, no formato de reportagem, conta com depoimentos de dançarinos e imagens de eventos locais. Percebe-se, neste material, um enfoque em mostrar o papel do *Voguing* no empoderamento de seus praticantes. A questão histórica também é abordada, porém apenas através da fala dos dançarinos. Logo, não há muitas imagens ilustrativas a este respeito. Quanto à parte gráfica, apresentada na Figura 19, é um material simples e limpo, fazendo uso apenas de legendas e inserções ocasionais dos nomes dos entrevistados.

Figura 19 – Quadros de *Vogue: a arte do empoderamento*



Fonte: Portal UAI, no YouTube
<https://youtu.be/cniZbHUAIOA>

O segundo vídeo, também uma reportagem, busca destacar a importância do tema *Voguing*, além de explicar alguns termos específicos. Para isso são inseridos, em determinados momentos, textos sobre as imagens, conforme mostra a Figura 20. O formato do texto simula um verbete de dicionário e, ao fundo, são apresentadas imagens, em preto e branco e em câmera lenta, de uma *ball* em São Paulo.

Figura 20 – Quadros de *Voguing ganha minorias de São Paulo impulsionada pela série "Pose"*



Fonte: TV Folha, no YouTube
<https://youtu.be/kogeyScZ0G8>

Dentre os materiais em inglês, o primeiro vídeo foi considerado o mais completo, explicando o conteúdo de forma resumida, clara e interessante. Aborda a origem do *Voguing* e sua relevância, em uma perspectiva histórica. Para isso, faz uso de animações e elementos gráficos diversos, unindo fotos, vídeos e ilustrações. O estilo visual está muito bem definido, o que permite uma maior diversidade de linguagens, como entrevistas e animações em tela cheia, de forma a tornar o vídeo consistente, conforme apresentado na Figura 21. A narrativa está muito bem estruturada, capturando a atenção e o interesse do espectador. Inicia com a explicação do nome, apresenta o contexto histórico e finaliza com entrevistas.

Figura 21 – Quadros de *How the LGBTQ community created voguing*

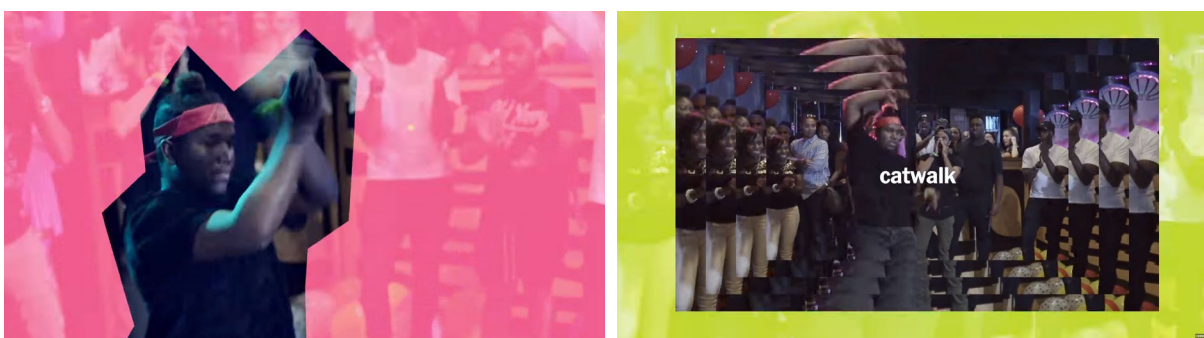


Fonte: Vox, no YouTube
https://youtu.be/XJ6fqQX_e9U

Por fim, o quarto vídeo apresenta uma visão um pouco diferente dos demais. O objetivo principal parece ser o de mostrar visualmente como é uma *ball*, e o que

caracteriza a dança *Voguing*, assim tendo um enfoque na dança propriamente dita, e em seus passos característicos. De maneira intercalada, também aborda o surgimento da cultura, porém de modo superficial e sem explicar, com mais detalhes, sua origem para quem nunca teve contato com o assunto. Desta forma, é um vídeo que pode gerar curiosidade no espectador, mas que pode também deixá-lo um pouco confuso, se este material for seu primeiro contato com o *Voguing* e com a cultura *ballroom*. Em relação à edição, faz uso de diversos elementos gráficos coloridos e efeitos para transmitir a sensação do ambiente das festas, conforme ilustra a Figura 22.

Figura 22 – Quadros de *Dance in New York City: The New Voguing Scene*



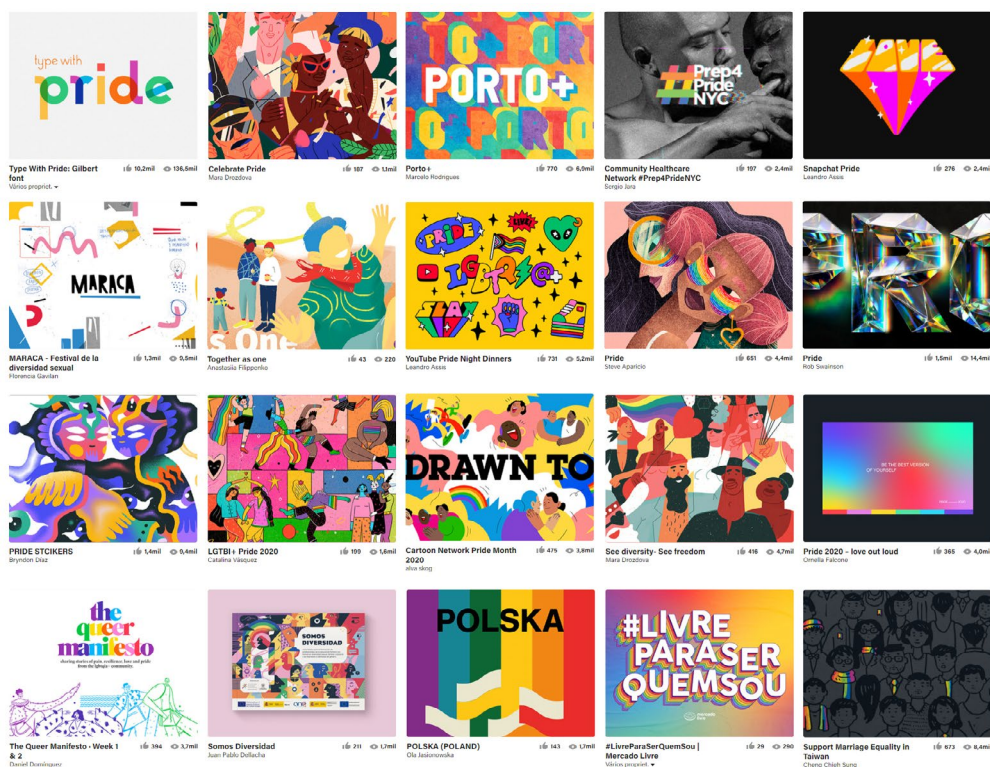
Fonte: The New York Times, no YouTube
<https://youtu.be/nRLP9BoSQo4>

A busca por similares formais se deu pela pesquisa de trabalhos gráficos variados, na plataforma Behance. O foco, inicialmente, foi em trabalhos relacionados à temática LGBTQI+, utilizando como palavras-chave "LGBTQI+" e "*pride*". Já nos primeiros resultados, foi possível perceber a predominância de trabalhos muito coloridos, pois a utilização de grande variedade de cores para representar a diversidade, principalmente sexual e de gênero, é prática comum. Entretanto, a forma como cada trabalho valia-se das cores era diferente, o que fazia alguns deles se destacarem dos demais. Alguns utilizavam cores vivas e saturadas em toda a composição, além de arranjos cheios e com muitos elementos. Já outros optavam por aplicar as cores de forma mais pontual, deixando o plano de fundo mais neutro, em cores menos saturadas.

Um dos papéis do *designer* é estudar as tendências do mercado e analisar como se destacar, para atrair o interesse do público. Logo, a fim de melhor analisar esta característica, fez-se uma seleção dos trabalhos, que foram organizados linearmente conforme suas paletas de cor. O resultado da análise está apresentado na Figura 23. Do lado esquerdo, há um predomínio de tons claros, enquanto do lado direito,

o preto está mais presente. É possível perceber que, tanto do lado esquerdo quanto do lado direito, as composições são mais minimalistas, enquanto na área central há uma abundância de cor e os *layouts* são visualmente mais "poluídos".

Figura 23 – Pesquisa termos "LGBTQI+" e "pride" no Behance



Fonte: autora

É necessário ressaltar que há uma tendência, na internet, ao excesso de informação. Logo, para atrair a atenção de um possível espectador, é preciso que o material se destaque em meio a tantos outros. Considerando isto, acredito que a decisão de utilizar a cor como um elemento de destaque, ao invés de utilizá-la em todo o *layout*, fez com que alguns trabalhos chamassem mais atenção. Em seguida, foi realizada a análise de alguns deles, elencando pontos que considere positivos e negativos, e que poderiam ser aplicados no desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Alguns trabalhos exploram a inversão de figura e fundo, caso do projeto *Porto+*, ilustrado pela Figura 24. Pode-se perceber que, com a mesma identidade visual, obtém-se dois enfoques distintos. A peça à esquerda da figura utiliza as diversas cores na tipografia, de forma a criar uma textura, e a informação de destaque é apresentada em branco. Já em outras peças, como a da direita, a cor predominante é o branco, e as seis cores escolhidas são utilizadas para dar destaque à informação,

direcionando o olhar para a palavra central. Enquanto à esquerda o foco da atenção é a cor branca, a situação se inverte no *layout* à direita.

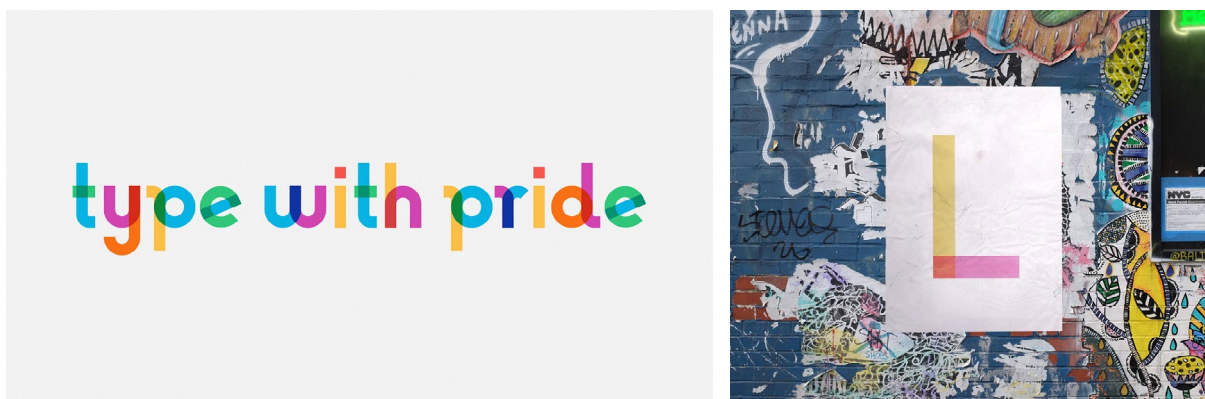
Figura 24 – Projeto *Porto+*



Fonte: Marcelo Rodrigues, no Behance

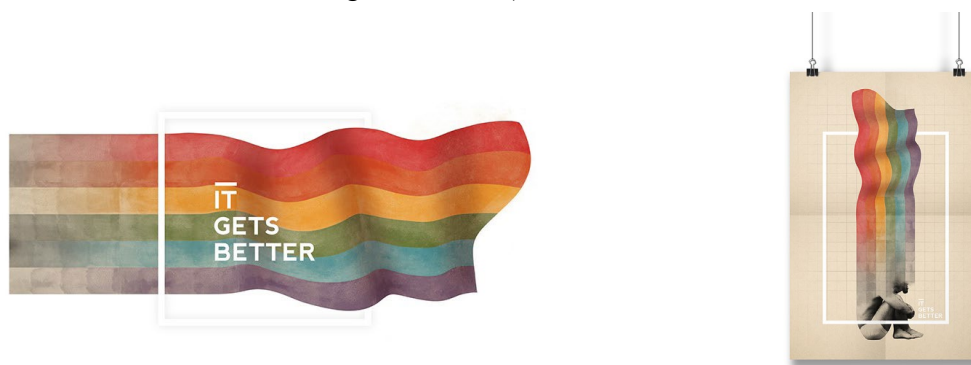
O projeto *Type With Pride*, mostrado na Figura 25, também faz uso da cor branca para criar contraste com as outras cores. As letras possuem uma mistura de cores, mas o objetivo da tipografia, neste caso, é ser legível como palavra, não se tornando um grafismo. A utilização do fundo branco evita que haja conflito de informação, e permite o total entendimento da mensagem, mantendo a aparência minimalista mesmo com grande variação tonal.

Figura 25 – Projeto *Type With Pride: Gilbert Font*



Fonte: Vários autores, no Behance

O projeto *It Gets Better*, apresentado na Figura 26, é mais um caso de uso de cores mais neutras de fundo para focar a atenção no elemento colorido, centro da composição. Entretanto, diferentemente dos dois trabalhos já referidos, as cores aparecem apenas uma vez, em tons menos vibrantes, e sem a mistura entre os elementos.

Figura 26 – Projeto *It Gets Better*

Fonte: Patrick Fernandes, no Behance

Uma proposta considerada interessante é a do projeto *#Prep4PrideNYC* que utiliza, em parte de seu material, como ilustra a Figura 27, fotos em preto e branco com sobreposição de uma *hashtag* colorida. Como este não é um componente essencial, sendo apenas um detalhe gráfico, foi utilizada uma espessura de contorno muito pequena, que tornou o elemento, por vezes, imperceptível. Nas duas composições à direita, porém, mesmo que o texto esteja delimitado apenas por um traço igualmente fino, é possível ler seu conteúdo sem dificuldades.

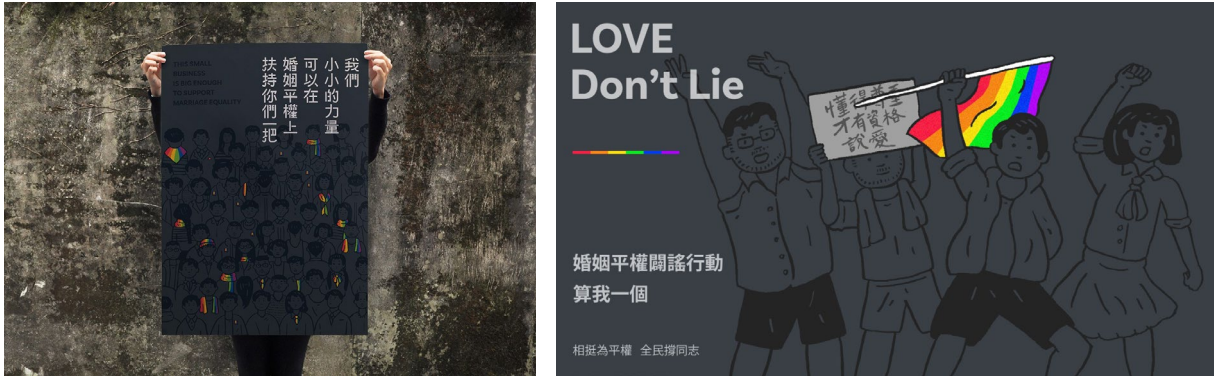
Figura 27 – Projeto *Community Healthcare Network #Prep4PrideNYC*

Fonte: Sergio Jara, no Behance

O trabalho apresentado na Figura 28 segue a lógica de utilizar majoritariamente cores neutras, no caso, tonalidades escuras de cinza, e de acrescentar pontos de cor, de forma semelhante ao trabalho acima. Diferentemente deste, porém, o projeto *Support Marriage Equality in Taiwan* traz essa aplicação de cor de forma mais evidente, pois a área é maior e o fundo, mais escuro. Devido à diferença de luminosidade, o contraste fica evidenciado e as cores parecem brilhar, o que chama mais a atenção.

Outra característica interessante desta composição é que, ao mesmo tempo em que aborda a questão da diversidade, também destaca a ideia da singularidade de cada pessoa, algo interessante a ser considerado como *insight* neste trabalho.

Figura 28 – Projeto *Support Marriage Equality in Taiwan*



Fonte: Cheng Chieh Sung, no Behance

Na busca por outros projetos de *Motion Graphics*, foi dado foco àqueles que faziam bom uso de fotos. Devido às restrições impostas pela pandemia de coronavírus, grande parte do material disponível para ilustrar o assunto eram capturas estáticas. Isto poderia se constituir uma dificuldade pois, devido à sua natureza, poderiam tornar o vídeo monótono. Por isso, procurou-se como referências outros trabalhos que tinham a mesma limitação, e buscou-se analisar como foram superados estes empecilhos.

O projeto mostrado na Figura 29 utilizou a técnica de *parallax*²¹ para criar um pequeno movimento nas fotos. Outros elementos pontuais, como a bandeira na imagem central, também eram animados. Mesmo em se tratando de uma sequência "calma", essas animações evitaram que o material se tornasse apenas um *slideshow*. Também é possível perceber o uso das cores como pontos de destaque sobre um material predominantemente preto e branco. Possivelmente eram essas as cores originais, e esta característica foi utilizada a favor da composição.

Figura 29 – Projeto *John Lewis Good: Good Trouble Main Title*



Fonte: Elastic.tv, no Behance

²¹ *Parallax* é um técnica de edição que consiste em mover elementos, em camadas diferentes, com velocidades distintas, criando a ilusão de profundidade.

Os *Motion Graphics* desenvolvidos para a *NBC News* são outra solução a ser destacada. Conforme ilustra a Figura 30, quando utilizadas, as fotos eram recortadas de forma a selecionar seus aspectos mais relevantes, o que permitiu a criação de composições mais livres. E, novamente, elementos coloridos foram empregados para criar contraste. Algumas vezes, esta aplicação de cor era, inclusive, usada como um "filtro" sobre a foto, como na imagem à esquerda.

Figura 30 – Projeto *NBC News Motion Graphics*



Fonte: Lo Harris, no Behance

Seguiu-se a busca, agora, por materiais que auxiliassem no desenvolvimento da narrativa. A primeira referência, mostrada na Figura 31, é um vídeo assistido durante a etapa de pesquisa bibliográfica, sendo interessante trazê-lo nesta análise. Este material faz parte de uma série de vídeos curtos, que tem o propósito de apresentar um determinado tema, em apenas um minuto. Apesar de não se tratar do estilo de vídeo a ser desenvolvido neste trabalho, a lógica narrativa é relevante de ser mencionada.

O vídeo inicia com um questionamento para introduzir o assunto, e o conteúdo segue sendo relatado de forma clara e "amigável". As animações são pontuais, para destacar nomes, datas ou mostrar fotos. Devido à sua proposta, o assunto é resumido e falado rapidamente, sem muitas pausas, mas isto não o torna difícil de entender. A conclusão é feita de forma a gerar curiosidade, e levar o espectador à busca de mais informações.

Figura 31 – Quadros de *Louie Ponto explica o que foi a Revolta de Stonewall*

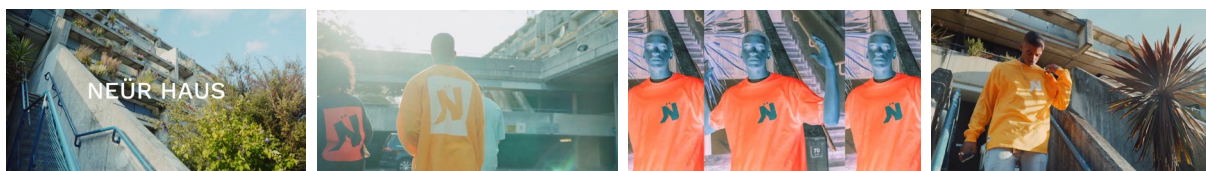


Fonte: Dia Estúdio, no YouTube
<https://youtu.be/RA1zp9V0PQI>

Buscou-se, também, vídeos conceituais da área da moda, a fim de analisar sua estrutura e utilizá-la como inspiração. Como o nome *Voguing* tem origem em uma revista, e as poses eram inspiradas em fotos de modelos, uma forma interessante de fazer referência sutil a isto é na sequência narrativa.

O primeiro vídeo, apresentado na Figura 32, inicia com imagens mais lentas e reflexos de luz na lente, o que o torna mais "leve". Posteriormente, o ritmo acelera e as imagens passam a ser mais editadas, com repetições lado a lado de uma mesma cena, e inversão de cor. O aspecto "lavado" é substituído por tonalidades mais contrastantes e vibrantes.

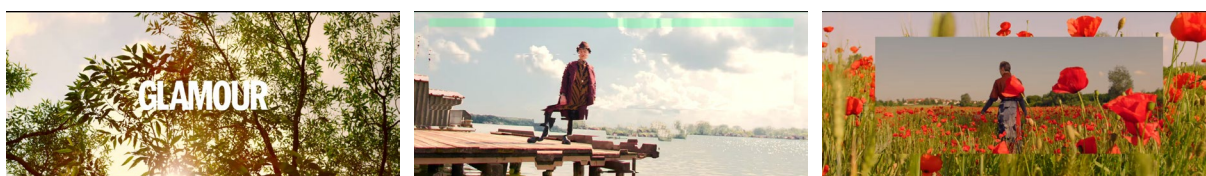
Figura 32 – Quadros de *NEÛR HAUS - FASHION FILM*



Fonte: KASHKAM, no YouTube
<https://youtu.be/HfPt-HpuxLw>

Esta mudança de ritmo é algo que percebe-se ser tendência nos vídeos de moda, e os próximos dois similares são exemplos disso. A união entre *slow motion* e imagens aceleradas é uma prática comum, pois permite destacar algumas partes, enquanto torna o vídeo dinâmico e interessante. As transições são sincronizadas com a música e, frequentemente, fazem uso de *glitches* e sobreposições, conforme ilustrado na Figura 33.

Figura 33 – Quadros de *GLAMOUR Fashion Film 2019*



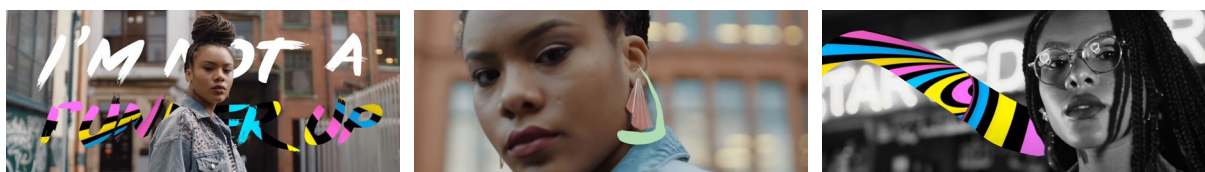
Fonte: VIVIENNE & TAMAS, no YouTube
<https://youtu.be/sNIWakWKWb4>

Outro aspecto presente em ambos os vídeos é a utilização, nos primeiros segundos, de uma música mais calma (sem batidas), criando mistério e um certo suspense para o que virá a seguir. As filmagens seguem este ritmo, tornando-se mais agitadas quando a marcação da música se inicia. Além disso, e da mesma forma que no trabalho anterior, há o uso, nos primeiros *frames*, de uma fonte *bold* bem no centro da tela, para destacar o nome da marca, conforme mostrado na Figura 34.

Figura 34 – Quadros de *NAMSHI – Fashion Film 2018*

Fonte: VIVIENNE & TAMAS, no YouTube
<https://youtu.be/UzCGkn4zL6Y>

Por fim, o último similar analisado traz alguns elementos gráficos coloridos como complementos à filmagem, exemplificados na Figura 35. Para dar foco em um brinco, por exemplo, há uma animação colorida que direciona o olhar para este objeto. Em outros momentos, inserções gráficas surgem, atrás da modelo, e desaparecem rapidamente. É algo que evita que o vídeo se torne monótono e desinteressante.

Figura 35 – Quadros de *I'm not a runner up – Fashion Film*

Fonte: Yeti Creative, no YouTube
https://youtu.be/LCw5tRnt_2U

4.2.2. Seleção e organização do assunto a ser abordado

De maneira a complementar a pesquisa bibliográfica e a análise de similares, foram realizadas entrevistas, apresentadas na íntegra no Apêndice A²², com dançarinos pertencentes à cena *ballroom*. Um dos entrevistados, ao ser questionado sobre o que diria para pessoas que ainda não conhecem o *Voguing*, afirmou que “a cena *ballroom* é para todos, desde que haja conhecimento e entendimento da cultura”.

A partir da análise de similares, ainda, percebeu-se que os vídeos tendem a focar em um determinado aspecto, ou seja, não abordam questões históricas e características da dança como um todo. Entretanto, em função do público-alvo ter sido definido como pessoas que se interessam por dança mas não têm muito conhecimento a respeito, torna-se necessário abordar também as características que distinguem visualmente o *Voguing* de outras danças.

²² O Apêndice A também pode ser visualizado através do link: https://drive.google.com/file/d/1IXeXC23dA9zZ_INbFYTZ5NIOoboCkC1t/view?usp=sharing

Assim, de forma a guiar as etapas de projeto a serem desenvolvidas em sequência, definiu-se como conteúdos a serem abordados:

- Contextualização histórica: origem da dança e do termo
- Características visuais e tipos de *Voguing* (*Old Way*, *New Way* e *Vogue Femme*)

É importante ressaltar que, devido à duração do vídeo, isso necessitaria ser feito de forma resumida, elencando os aspectos mais relevantes para a compreensão do espectador. Estimou-se entre um e dois minutos o tempo total, mas essa definição foi realizada com mais precisão durante as etapas seguintes.

4.2.3. Conceito

A próxima etapa foi a de definição do conceito. Durante a pesquisa, anotou-se palavras frequentemente usadas para descrever e explicar o *Voguing* e sua cultura, assim como as sensações percebidas. De forma a complementar esta lista, os entrevistados foram questionados sobre o que o *Voguing* significava para eles, e quais eram as primeiras coisas que lhes vinham à cabeça quando pensavam no *Voguing* e na cultura *ballroom*. Foi feita, então, uma seleção com estas expressões.

Organizando a seleção de palavras, apresentada na Figura 36, é possível perceber similaridade entre algumas palavras e, assim, separá-las em dois polos. Do lado esquerdo, todas estão relacionadas ao fato do *Voguing* criar uma comunidade de acolhimento e respeito, com o objetivo de celebrar a diversidade. Já as palavras do lado direito tratam de aspectos mais relacionados à individualidade do próprio ser, como a aceitação da própria identidade, do autoconhecimento e do empoderamento pessoal. Ou seja, um lado reúne questões referentes à diversidade do grupo, enquanto o outro é mais pessoal e trata das singularidades de cada indivíduo.

Figura 36 – Seleção de palavras-chave para definição do conceito



Fonte: autora

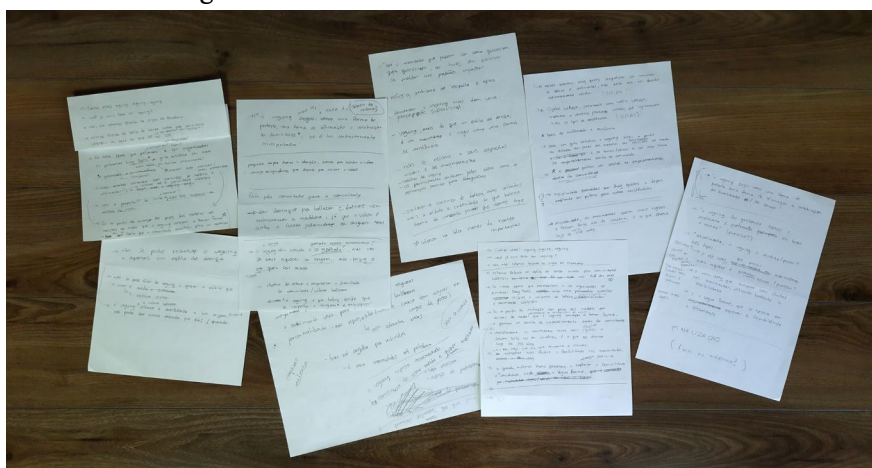
As palavras escolhidas para definir o conceito, então, foram “diversidade” e “singularidade”. Embora estas palavras possam parecer opostas, seus significados estão diretamente relacionados. Conforme apontado na fala de um dos entrevistados, o *Voguing* e a cultura *ballroom* buscam a celebração da diversidade, ao mesmo tempo em que tratam da individualidade de cada corpo e de cada indivíduo. Para haver diversidade, é necessário levar em conta as singularidades de cada ser, e vice-versa. Isto é o que permite que haja diversidade. Buscou-se, por esta razão, evidenciar esses conceitos através do *Motion Graphics*.

4.2.4. Roteiro

Após a definição do conceito e da análise de similares, iniciou-se a etapa de roteirização. Como já referido anteriormente, há poucos vídeos curtos que tem como propósito resumir o que é o *Voguing*, principalmente em língua portuguesa. Neste sentido, ainda que o assunto abordado fosse diferente, foi estabelecido como referência de duração e de narrativa o vídeo do Estúdio Dia, similar analisado na página 54, que consegue atingir seu propósito em apenas um minuto. Desta forma, e a fim de iniciar a escrita, esta foi a previsão inicial de tempo.

As ideias foram colocadas no papel para serem organizadas, conforme mostra a Figura 37, mas percebeu-se que um minuto seria pouco para contemplar todos os tópicos. Aumentou-se a estimativa, então, para 90 segundos, tentando resumir as informações e adequá-las a este tempo. Ao cronometrar a locução, verificou-se estar de acordo com o previsto. Entretanto, o roteiro ainda estava incompleto, e com diversas partes desconexas.

Figura 37 – Primeiros rascunhos do roteiro

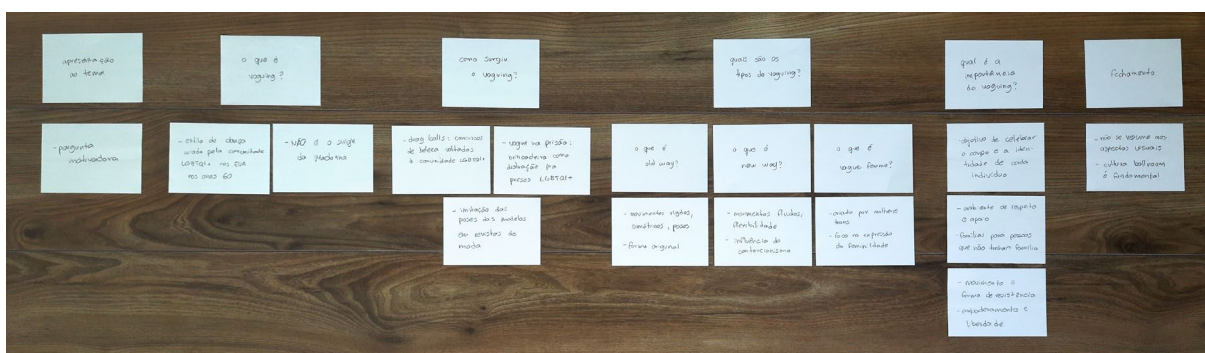


Fonte: autora

A etapa de elaboração do roteiro foi mais complexa e demorada que o esperado inicialmente. A quantidade de informações selecionadas excedia o tempo disponível para abordá-las, em um único vídeo, e as tentativas de resumir o conteúdo acabaram, por vezes, gerando frustração. Em diversos momentos, parecia não se encontrar solução para o problema. Enquanto algumas partes do texto já estavam formuladas e bem encaminhadas, havia dificuldades para avançar em outras. Resolveu-se, então, utilizar outra técnica para auxiliar na estruturação da narrativa.

Optou-se pela técnica de *card sorting*, registrada na Figura 38, que consiste em separar a informação em diversas partes, permitindo maior liberdade para reorganizá-las. Assim, foi possível ter uma nova perspectiva e perceber quais problemas estavam impedindo o avanço. O resultado foi uma estrutura melhor resumida, pois pôde-se selecionar as informações mais relevantes e redistribuí-las de forma a facilitar seu entendimento.

Figura 38 – *Card sorting* para estruturação do roteiro



Fonte: autor

Algumas informações que haviam sido selecionadas inicialmente tiveram que ser retiradas, pois demandariam explicações mais complexas que não seriam necessárias para o entendimento geral do conteúdo. Uma delas diz respeito à definição de *house* pois, ainda que importante, não era essencial à compreensão do tema. O objetivo do vídeo é o de gerar interesse no espectador, apresentando informações resumidas e introdutórias sobre o *Voguing*. Despertando curiosidade, a busca por mais informações e maior aprofundamento ocorre naturalmente.

A partir disso, retornou-se ao texto do roteiro e selecionou-se o que estava adequado, para finalizá-lo. Desta forma, o processo evoluiu de forma mais fluida e foi possível obter um resultado satisfatório. O roteiro totalizava um minuto e quarenta segundos de narração, aproximadamente. Neste tempo, e sem tornar o vídeo extenso, seria possível abordar o que havia sido definido.

Para concluir o roteiro foram realizadas duas etapas de avaliação, a fim de garantir a qualidade da informação, requisito este ressaltado por Fronza et al. (2014). A primeira, de caráter técnico, coube a Gabriela Policarpo, uma das entrevistadas deste trabalho. Professora de dança e *mother* de uma *house* de *Voguing*, ela foi responsável por verificar a adequação do conteúdo. Já a segunda, com o objetivo de confirmar a efetividade na transmissão das informações, foi feita pelos pais da autora deste trabalho, pessoas sem conhecimento aprofundado sobre o tema *Voguing*. Isto resultou na alteração de algumas palavras e expressões no texto, de modo a facilitar a compreensão e evitar possíveis ambiguidades. O roteiro final pode ser encontrado no Apêndice B²³.

4.3. Criação

A etapa de criação é o momento em que se define estilo gráfico, paleta de cores, tipografia e linguagem visual.

4.3.1. Estilo gráfico

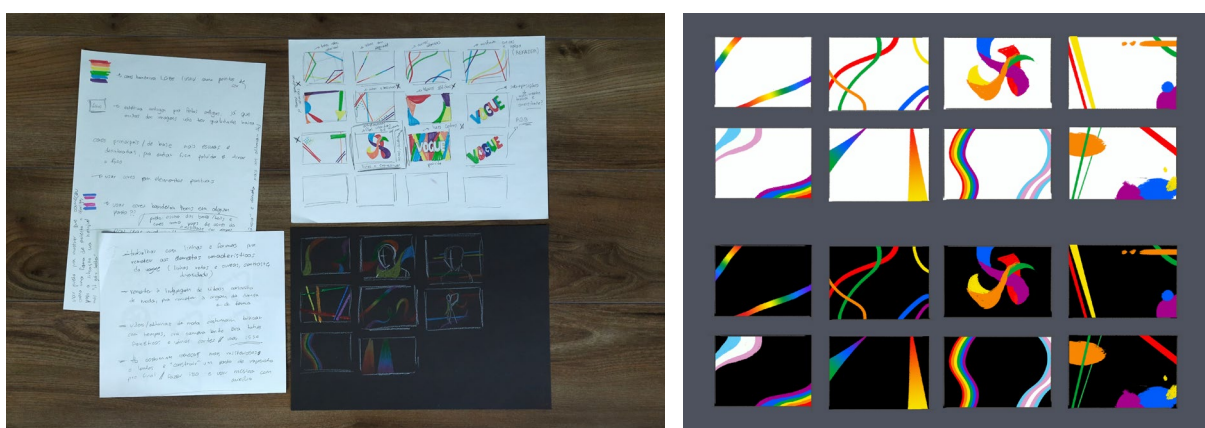
O projeto teve continuidade com a fase de desenvolvimento do estilo gráfico. No caso deste trabalho, devido ao seu caráter misto, ou seja, utilização conjunta de imagens capturadas e elementos vetoriais, era importante que as definições visuais fossem feitas antes do *storyboard*. Isto se deve ao fato de que algumas escolhas na criação das composições só poderiam ocorrer após a definição de como as fotos e os vídeos seriam inseridos. Iniciou-se, então, pela anotação de todas as ideias surgidas durante as etapas anteriores, para organizá-las de forma mais clara:

- Linhas e formas geométricas: referência direta às características do *Voguing*
- Inspiração em vídeos de moda (narrativa, tipografia, composição visual): referência à origem da dança e do termo
- Pontos de cor: referência e destaque às particularidades de cada pessoa, corpo, estilo, etc.
- Colagens: permite unir diversas fotos e integrar diferentes mídias
- Legendas: permite o entendimento do vídeo caso não seja possível acompanhar a narração

²³ O Apêndice B também pode ser visualizado através do link: https://drive.google.com/file/d/1TiXMr6rTfAixXJnKhIqs_LSepLkGW5me/view?usp=sharing

cor que seria usada como base ainda não havia sido feita. Assim, conforme mostrado na Figura 40, começou-se testando a aplicação de cor em diferentes proporções e formatos, em um papel branco e em um papel preto. Logo percebeu-se, porém, que não se chegaria a resultados satisfatórios para comparação no papel, devido à diferença entre os tipos de cor de materiais físicos e virtuais. O modo de cor a ser utilizado no produto final é o sistema RGB que, por se tratar de cor luz, naturalmente terá um aspecto mais brilhante do que o sistema CMYK. Assim, ao realizar os mesmos estudos em meio digital, obteve-se um resultado mais efetivo para comparação.

Figura 40 – Anotações de ideias de estilo e primeiros testes de cor



Fonte: autora

Enquanto a utilização do branco como cor de fundo criaria uma paleta com afinidade tonal, o preto causa um contraste, pois as cores estão localizadas em extremos opostos na escala de luminosidade. O emprego do preto como fundo gera um "espaço negativo", atraindo o olhar para as cores, e dando ênfase a elas, pois, conforme aponta Block (2001), o espectador tende a focar sua atenção em áreas mais claras.

Sobre o fundo preto, os pontos de cor também reforçam a ideia de "singularidade", ao destacar um determinado local. Assim, em meio ao todo, as cores podem ser uma referência ao indivíduo, que tem na comunidade *ballroom* um suporte para seu empoderamento pessoal. Além disso, por vezes, o resultado visual se assemelha a luzes em ambientes de festa, algo que poderia ser interessante explorar.

Assim, a paleta principal ficou definida como as seis cores da bandeira LGBTQI+, e o preto como cor de fundo, conforme verifica-se na Figura 41. Para elementos de destaque, e textos, foi escolhida a cor branca. Se necessário, pequenos ajustes poderiam ocorrer durante as etapas seguintes, mantendo o esquema de cores estabelecido.

Figura 41 – Paleta de cores



Fonte: autora

4.3.3. Tipografia

Após a escolha da paleta de cores, passou-se à etapa de definição das tipografias. Uma das possibilidades era a utilização de fontes que remetesse à área da moda. Além das fontes *bold* em caixa alta, presentes em todos os similares analisados durante a etapa anterior, outra característica muito presente é a serifa, sobretudo em fontes que possuem grande variação de espessura. É o caso da logo da própria revista Vogue. Outra referência tipográfica foi a dos letreiros de estabelecimentos de rua do bairro de Harlem, nos anos 60. Na imagem à direita, da Figura 42, é possível perceber, nos *displays*, a utilização frequente de letras serifadas como complemento de letras *bold* em caixa alta.

Figura 42 – Referências para a escolha de tipografia



Fonte: autora

Após a busca e pré-seleção de fontes que se encaixassem nos estilos escolhidos, foram feitos testes com estas tipografias. É importante ressaltar que a aplicação foi feita em fundo preto, uma vez que seria esta a forma utilizada no vídeo. A parte superior da Figura 43 mostra os testes com fontes *bold* em caixa alta, que seriam usadas para destacar determinadas informações. Além disso, também foram testadas aplicações somente com contorno pois, neste formato, poderiam ser utilizadas como grafismo em determinados momentos da composição. Também foram realizadas avaliações com fontes serifadas, com grande e pequena variação

de espessura. Neste caso, e por terem como objetivo a utilização em textos mais longos, foi realizada a análise da legibilidade dos tipos em caixa baixa, que se mostram mais adequados a esta finalidade.

Figura 43 – Testes de tipografia



Fonte: autora

As fontes escolhidas foram Anton, DM Serif Display e Goudy Bookletter 1911, conforme apresentado na Figura 44. As duas primeiras, com função de destaque, seriam utilizadas sobretudo em palavras isoladas, de forma pontual. Apesar de, inicialmente, o objetivo ser a utilização destas duas tipografias somente em caixa alta, após a realização dos testes verificou-se uma nova possibilidade. A fonte DM Serif Display possuía uma boa legibilidade em caixa baixa, podendo ser aplicada, também, em elementos textuais mais longos. Além disso, sua versão em itálico permitiria sua utilização em momentos específicos, de forma a contrastar com as outras fontes. Por último, a fonte Goudy Bookletter 1911 foi a escolhida para utilização em textos maiores, que exigem maior legibilidade.

Figura 44 – Tipografias escolhidas



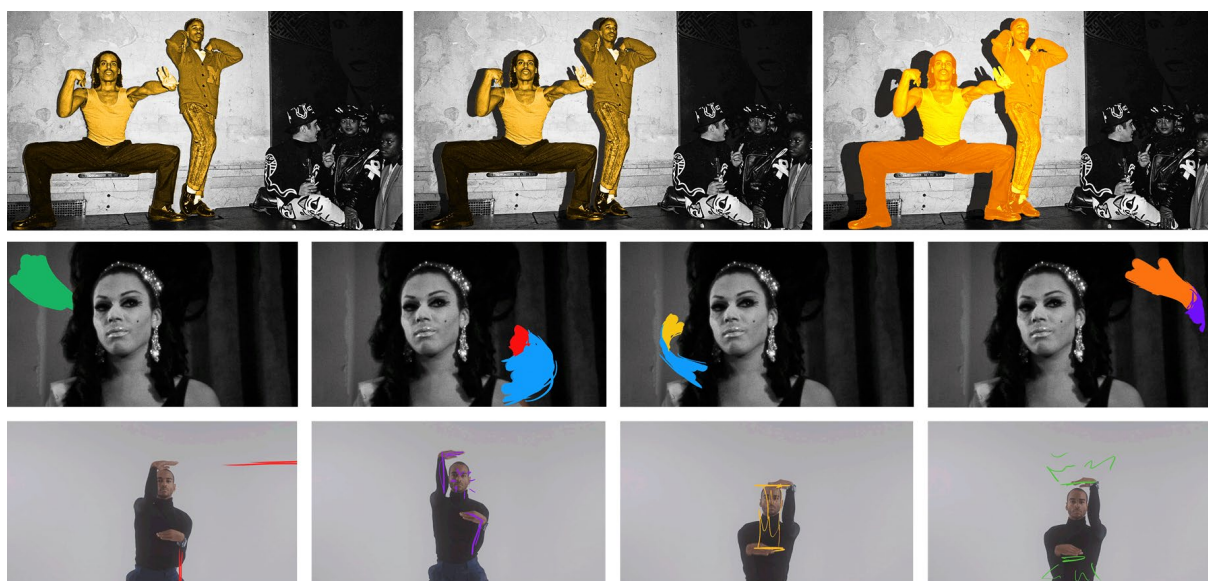
Fonte: autora

4.3.4. Linguagem visual

Tendo o painel semântico como referência, e aplicando as cores da paleta já definida, iniciou-se a geração de alternativas gráficas. A linguagem escolhida, devido à necessidade de utilização de grande quantidade de fotos e vídeos, foi um estilo de colagem, com auxílio de elementos vetoriais e tipográficos. Isso permitiria unir materiais de naturezas diversas, de forma mais harmoniosa e coesa durante a sequência do vídeo. Como os materiais disponíveis poderiam variar de formato, padrão de cor, qualidade de imagem, e outras características, escolher uma linguagem que utilizasse essas diferenças como uma escolha artística se mostrava a ideia mais viável e adequada.

Um dos princípios apresentados por Fronza et al. (2014) é o cognitivo, que diz respeito à compreensão da mensagem transmitida. Os autores destacam a importância de manter o interesse do espectador durante todo o vídeo. Sendo assim, o estilo de colagem, com manipulações e composição de imagens, também poderia ser uma ferramenta para este propósito, ao criar uma interação maior entre os diversos recursos visuais. De maneira oposta, caso fotos e vídeos fossem apresentados em blocos, ou seja, de forma segmentada, o vídeo poderia se tornar confuso e sua narrativa, desconexa. Assim, passou-se a realizar alguns estudos, testando formas de animação e aplicação das cores nas fotos. Os resultados são apresentados na Figura 45, e os *gifs* dos testes estão disponíveis para visualização no [link](#)²⁴.

Figura 45 – Testes de animação para desenvolvimento da linguagem visual



Fonte: autora

²⁴ https://drive.google.com/drive/folders/1d9e_tgFk20xcKycxUlwBi9kn9D2PxCe?usp=sharing

Outra possibilidade percebida foi a utilização de sequências de fotos para criações de *gifs*. Um dos materiais que a autora tinha disponível era o registro fotográfico de uma *ball*, realizada no início de 2020, em Curitiba, evento ao qual esteve presente. Dentre as diversas fotos, observou-se que algumas foram tiradas em um pequeno intervalo de tempo, criando uma animação ao serem vistas rapidamente, em sequência. Logo, seria possível criar *gifs* a partir delas. Sendo um meio termo entre fotos estáticas e vídeos, poderiam criar um elo interessante entre estes dois tipos de mídia. Na Figura 46 é possível ver esta sequência de fotos, e os *gifs* dos testes estão disponíveis para visualização no [link](#)²⁵.

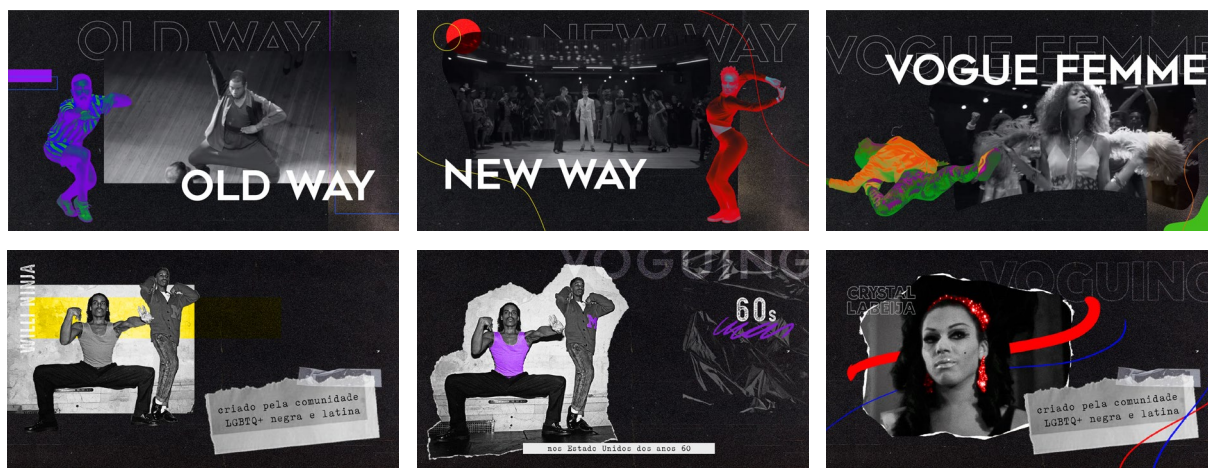
Figura 46 – Sequência de fotos para criação de *gif*



Fonte: autora

O passo seguinte foi o desenvolvimento da linguagem visual em composições, aplicando as alternativas nos testes de animação, de forma conjunta. Conforme já mencionado neste capítulo, uma das ideias foi o uso de linhas e formas geométricas como referência às características visuais do *Voguing*. Assim, visando ter uma melhor percepção da interação entre os elementos gráficos, foram testadas diversas alternativas de composições, como mostra a Figura 47.

Figura 47 – Testes de composição para definição da linguagem visual



Fonte: autora

25 https://drive.google.com/drive/folders/1xSRz6dufZkslGxk9_ap82fab2F_3lX8N?usp=sharing

Analisando os resultados dos testes, considerou-se que algumas composições pareciam muito poluídas, com elementos visuais em excesso, algo que poderia confundir o espectador. Conforme apresentado por Fronza et al. (2014), os princípios funcionais de um vídeo informativo consistem em fornecer estrutura e ênfase. Ou seja, o conteúdo precisa ter uma hierarquia e dar destaque aos elementos mais importantes, criando uma estrutura clara de informação. Também é destacado pelos autores que a simplicidade de um material irá tornar sua assimilação mais fácil e efetiva. Assim, os elementos gráficos coloridos, mesmo que tivessem o propósito de serem animados e, portanto, não estivessem o tempo todo na composição, ainda poderiam ser reduzidos. Por esta razão, foram geradas novas alternativas com base nas anteriores, porém com menos elementos, obtendo um resultado mais adequado. É possível perceber, na Figura 47, que as modificações realizadas permitiram direcionar o foco efetivamente para as fotografias, e os elementos coloridos e grafismos passaram a ter apenas função de apoio, sem conflitar com as fotos. Obtido um resultado satisfatório, passou-se ao desenvolvimento do *storyboard*.

Figura 48 – Linguagem visual escolhida



Fonte: autora

4.4. Desenvolvimento

Esta etapa compreende a elaboração do *storyboard*.

4.4.1. Storyboard

A partir da finalização do roteiro e da escolha do estilo visual a ser seguido, iniciou-se a etapa de elaboração do *storyboard*. Neste momento, o material gráfico foi desenvolvido de acordo com a sequência, transformando-a em uma narrativa visual, estruturada de forma a compor o vídeo. Este planejamento é fundamental para a realização da etapa de edição, pois organiza aspectos como composições, tempos e transições.

A construção do *storyboard* começou com a separação da estrutura do roteiro em quatro grande blocos, conforme mostrado na Figura 49, de forma a melhor visualizar o objetivo e o ritmo da narrativa. O vídeo inicia de forma misteriosa nos primeiros segundos, e o tema é apresentado como uma pergunta, chamando a atenção do espectador e despertando sua curiosidade. Na sequência, segue-se a parte informativa do vídeo, já em ritmo de narrativa acelerada, sendo apresentados a contextualização histórica sobre o tema e os tipos de *Voguing*. A conclusão, que se encerra com uma frase de impacto, tem como objetivo reforçar a mensagem transmitida durante o vídeo.

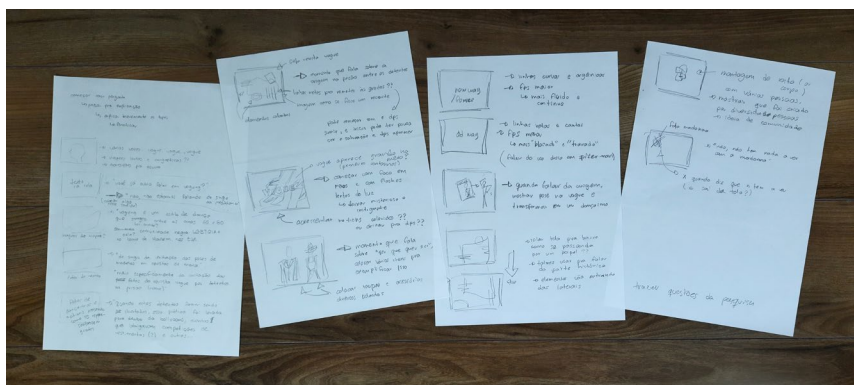
Figura 49 – Separação da estrutura do roteiro

INTRODUÇÃO (00:00 - 00:12)	Voce ja ouvir falar em Voguing? Nao, não estamos falando do single da Madonna
HISTÓRIA (00:12 - 00:50)	Estamos falando da forma de expressão criada pela comunidade LGBTQ+ negra e latina, nos Estados Unidos dos anos 60. Nessa época, ocorriam as chamadas balls, eventos similares a concursos de beleza organizados e voltados especificamente a esta comunidade. As batalhas, como eram conhecidos os desfiles, testavam o talento artistico, criatividade e atitude dos participantes. Era o momento em que as pessoas podiam ser quem elas quisessem, sem se preocupar com julgamentos. Foi a partir da imitação das fotos dos modelos em revistas de moda, acompanhando o ritmo da música, que o Voguing começou a tomar forma.
TIPOS DE VOGUING (00:50 - 01:10)	Inicialmente, os movimentos eram mais precisos e simétricos, pois o objetivo era criar poses. É o que se chama hoje de Old Way. Já o New Way é uma reinvenção, e traz formas mais fluidas e linhas assimétricas, influenciadas pelo contorcionismo. E quando mulheres trans passaram a explorar sua feminilidade e sensualidade incorporada nessas danças, surgiu o Vogue Femme.
CONCLUSÃO (01:15 - 01:40)	Ou seja, o objetivo do Voguing é celebrar o corpo e a identidade de cada individuo. A comunidade que o criou, a ballroom, é um espaço de respeito e acolhimento, e tem o Voguing como uma forma de empoderamento. Por isso, é importante sempre lembrar que o Voguing não se resume aos seus aspectos visuais, e mais do que apenas uma dança, é um movimento de resistência e celebração de uma cultura muito rica.

Fonte: autora

A partir desta estruturação, foi feita uma nova divisão do roteiro, desta vez em trechos menores, de acordo com o que se buscava representar em cada quadro. O esboço, elaborado a partir das ideias já consolidadas de alguns segmentos do vídeo, e mostrado na Figura 50, não segue, necessariamente, sua ordem. Posteriormente, os rascunhos foram transferidos para o meio digital, a fim de ordená-los cronologicamente e verificar o que faltava ser feito.

Figura 50 – Primeiros rascunhos do *storyboard*



Fonte: autora

Durante o processo, foi necessário incluir quadros que explicassem as transições entre as cenas. Krasner (2008) destaca que uma ação sempre resulta em uma reação. Logo, é fundamental planejar as animações levando em consideração este princípio. Além de garantir continuidade e coerência visual, elas tornam o vídeo mais dinâmico e visualmente rico, auxiliando a manter o interesse do espectador.

De forma semelhante ao processo de elaboração do roteiro, algumas partes da narrativa foram mais difíceis do que outras. Neste caso, entretanto, foi devido à indefinição das imagens que seriam utilizadas. Em se tratando de dança, um dos requisitos do projeto é a utilização de vídeos e fotos ilustrativas. E, sem ter este material completamente estabelecido, o trabalho não poderia avançar. Assim, foi feita uma pausa para resolver esta questão.

Todas as fotos e vídeos que seriam utilizados neste trabalho pertenciam a terceiros. Fronza et al. (2014) destacam, como princípio ético, ser necessário respeitar o direito dos autores, bem como questões relacionadas à distribuição e ao uso de informações. Portanto, seria indispensável verificar com os fotógrafos a possibilidade de uso desses materiais, neste projeto. Em caso afirmativo, era necessário obter as devidas autorizações.

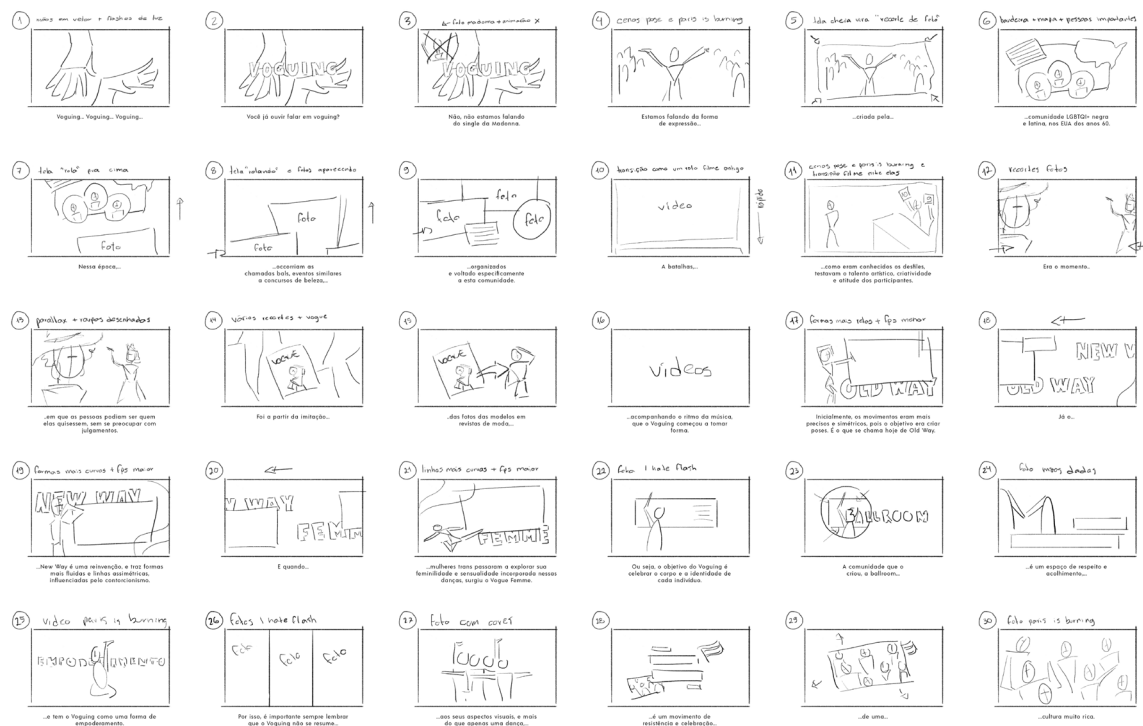
Por isso, voltou-se a analisar alguns dos materiais de referência da etapa de pesquisa. Em um deles, a matéria do site I Hate Flash, havia diversas fotos em ótima qualidade. No site, estava disponível a informação de que a maioria delas possuía licença *copyleft*²⁶, permitindo o uso não comercial desde que devidamente creditado. Ainda assim, foi feito contato com os responsáveis pelo site, a fim de receber autorização expressa para tal. Da mesma forma, contatou-se a fotógrafa para obter permissão de uso das fotos da *ball* já referida no capítulo anterior, sendo a resposta positiva.

As fotos já disponibilizadas, em volume considerável, poderiam ser utilizadas em diversos momentos do *Motion Graphics*. Entretanto, ainda não havia conteúdo em vídeo, algo fundamental para representar a dança em si. Além disso, em sendo as fotos um material recente, não serviriam para retratar a época do surgimento do *Voguing*. Decidiu-se, então, que seriam utilizados trechos do documentário *Paris is Burning* e da série *Pose* pois, em se tratando de um projeto acadêmico, sem fins comerciais, não configuraria uso impróprio do material.

²⁶ *Copyleft* é o direito de uso de uma obra por outros usuários, dando a liberdade de copiar, modificar e redistribuir, de maneira não comercial, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas.

Com estes elementos em mãos, o *storyboard*, apresentado na Figura 51, foi finalizado. Entretanto, o tamanho dele gerou preocupação. Ao ser comparado com outros desenvolvidos nos trabalhos de TCC tidos como referência, percebeu-se que o que havia sido produzido era menor. Fez-se, então, uma análise para tentar entender o motivo deste fato, chegando-se à conclusão de que estava relacionado ao estilo gráfico escolhido. Enquanto outros trabalhos optaram por um estilo puramente vetorial, este vídeo faria uso deste recurso, porém unindo-o a fotografias e vídeos. Diferentemente de trabalhos essencialmente vetoriais, não haveria a necessidade de grande detalhamento em alguns quadros, visto que algumas definições seriam feitas apenas durante o processo de edição. Assim, o *storyboard* finalizado totalizou 30 quadros, que podem ser melhor visualizados no Apêndice C²⁷.

Figura 51 – *Storyboard*



Fonte: autora

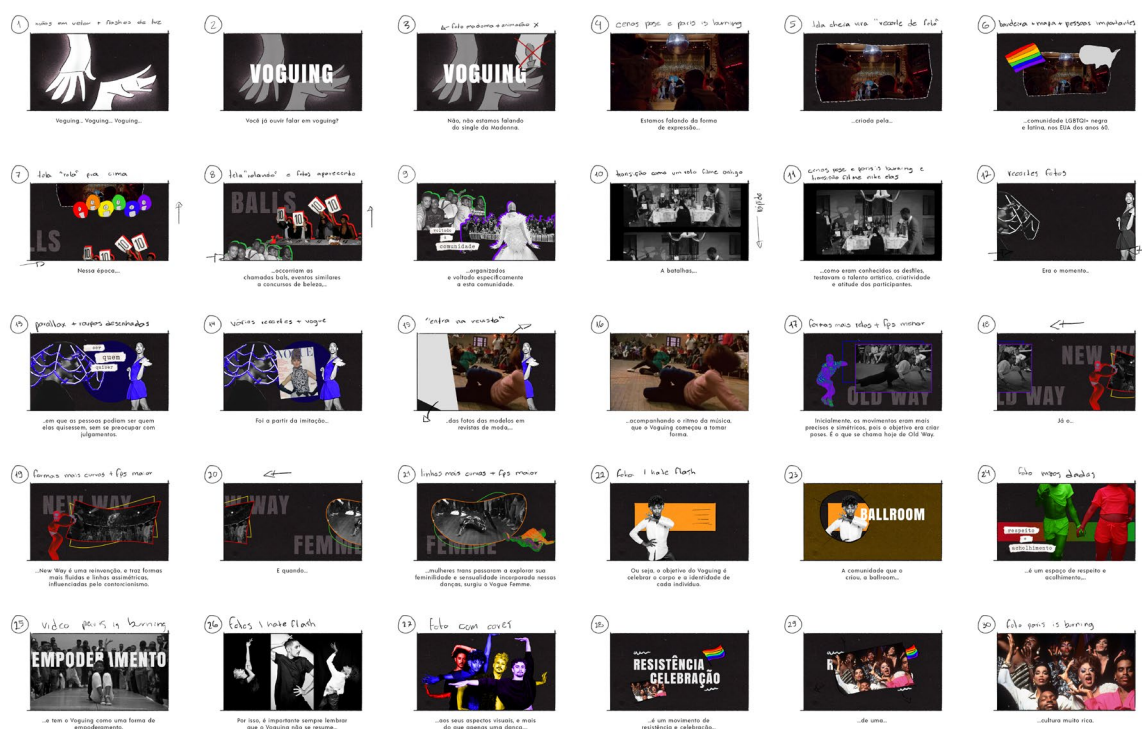
Finalizado o *storyboard*, foi realizado o detalhamento com base na linguagem visual definida. Esta é uma etapa importante para a verificação da adequação do material disponível, fotos e vídeos, na composição. Para isso, inseriu-se algumas das imagens já selecionadas, compondo-as com os outros elementos, e fazendo os

27 O Apêndice C também pode ser visualizado através do link: <https://drive.google.com/file/d/1XjyTZUUsXnBhsYO9ROVU-snj4gmiYTJl/view?usp=sharing>.

devidos ajustes. Naturalmente, pequenas mudanças se fizeram necessárias para melhorar a composição, na medida em que as fotos foram sendo inseridas.

Neste momento, também foi definida a utilização das cores ao longo da narrativa. No início da sequência, as seis tonalidades da paleta de cores seriam utilizadas de forma mais pontual e isolada, de modo a referenciar o indivíduo, e ressaltar o conceito de "singularidade". No decorrer do vídeo, estas cores passam a ser aplicadas em maior quantidade e de forma conjunta, com transições entre elas. O objetivo desta ação é o de representar como a individualidade de cada pessoa vai se agregando à individualidade dos demais. No encerramento do vídeo, e a partir de uma maior interação entre as cores, buscou-se ressaltar a ideia de diversidade e a união dos significados das duas palavras definidoras do conceito. O resultado obtido está apresentado na Figura 52 e, para melhor visualização, a imagem ampliada está disponível no Apêndice D²⁸.

Figura 52 – *Storyboard* com aplicação da linguagem visual



Fonte: autora

É importante destacar também que, de forma paralela à finalização desta etapa, iniciou-se a edição básica dos elementos já definidos, para verificar sua viabilidade de

²⁸ O Apêndice D também pode ser visualizado através do link: https://drive.google.com/file/d/1TRV4Rzrn1JI5QG_RR4N-MC05h02d45s/view?usp=sharing

execução dentro do cronograma. Tendo feito isso, o *storyboard* pode ser finalizado, o que permitiu avançar à próxima fase do projeto.

4.5. Execução

Por fim, a etapa de execução contempla o processo de edição e animação, a avaliação do produto desenvolvido e a realização de ajustes finais.

4.5.1. Edição

O processo de edição iniciou com a definição das dimensões do vídeo, do tipo de suporte e do *frame rate*. As dimensões escolhidas foram 1920p e 1080p, resolução de proporção 16:9 que é padrão atualmente. Além de proporcionar alta resolução, este formato também otimiza a visualização tanto em uma tela de computador quanto em um celular, em modo paisagem. Já o suporte escolhido foi o MP4, formato que garante boa compactação de imagem e, por isso, é eficiente para a utilização em redes sociais.

Uma das ideias para a elaboração do *storyboard* foi a utilização de diferentes *frame rates* quando fossem apresentados os três tipos de *Voguing*. Esta técnica cria uma dica visual que auxilia a transmissão da mensagem ao espectador. Conforme Krasner (2008), *frame rates* menores criam sequências menos detalhadas, dando a sensação de algo travado. Este recurso poderia ser utilizado para representar o *Voguing Old Way* que, como explicado anteriormente, é caracterizado por movimentos mais rígidos e marcados. Já os outros dois tipos de *Voguing* incorporam fluidez e rapidez à movimentação, sendo mais apropriado o uso de *frame rates* altos, permitindo uma sequência mais contínua.

Um exemplo de utilização desta ferramenta de linguagem é o filme "Spider-Man: Into the Spider-Verse", da Sony, no qual foram utilizadas, de forma conjunta, animações em 12 e 24fps. No início do filme, o novo Homem-Aranha (à direita, na Figura 53) é animado em 12fps, enquanto o restante do filme é feito em 24fps. O contraste resulta em um aspecto travado, reforçando a ideia de que o personagem ainda não está acostumado com sua nova função. À medida que o filme avança, sua animação se iguala ao restante, evidenciando o processo de autoconhecimento do personagem, e dando a sensação de que agora ele está confortável e ajustado à sua nova responsabilidade.

Figura 53 – Quadro de *How Animators Created the Spider-Verse*

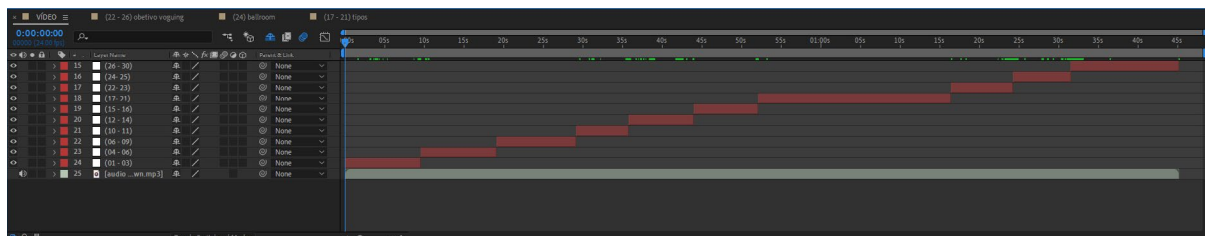
Fonte: WIRED, no YouTube
https://youtu.be/l-wUKu_V2Lk

Desta forma, foi definido que seria utilizado *frame rate* de 24fps, com o uso pontual de uma taxa menor, em partes específicas do vídeo. Este recurso reforça, de forma sutil, a transmissão da mensagem.

4.5.2. Animação

Para iniciar a animação, foi realizada uma gravação provisória da narração. Este áudio de teste permitiria ter um suporte para a montagem e o sequenciamento do vídeo, de acordo com o tempo estipulado para cada fala, não necessitando ser feito pelo locutor final. Com base neste áudio, foram criadas marcações da duração de cada segmento a ser animado, conforme mostra a Figura 54. Posteriormente, após a inserção da narração final, pequenos ajustes seriam necessários, mas não impactariam de forma significativa na sequência.

Figura 54 – Processo de sincronização dos quadros de acordo com a narração

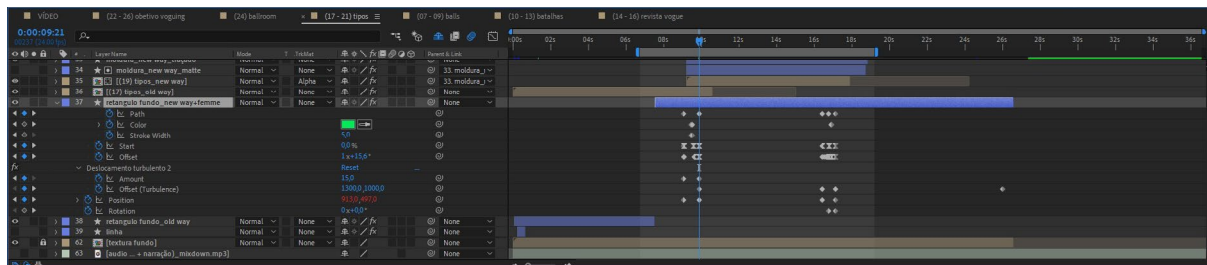


Fonte: autora

Com a estrutura organizada, iniciou-se a etapa de animação dos quadros, conforme haviam sido definidos no *storyboard*. Para fins de organização, cada trecho foi editado em uma composição separada. Assim, além de facilitar o ajuste do áudio

da narração final, o processo de edição, exemplificado na Figura 55, transcorreu de forma mais fluida e eficiente.

Figura 55 – Processo de animação



Fonte: autora

Durante a edição, um dos princípios fundamentais levado em consideração foi o de ritmo. Segundo Block (2001), há ritmo tanto em imagens em movimento quanto em imagens estacionárias. No caso de imagens estáticas, entretanto, este ritmo é definido pela intensidade visual de determinada composição. Neste sentido, utilizar uma composição em que o elemento principal está deslocado para um dos lados resulta em uma intensidade visual diferente de uma composição em que este mesmo elemento se encontra centralizado na tela. Ao utilizar este princípio de forma conjunta com o princípio de ritmo em movimento, seria possível criar sequências mais impactantes. Na Figura 56 é possível ver um exemplo de composição em que isto foi aplicado. A forma retangular, inicialmente deslocada para o lado direito, é animada após alguns segundos para o lado esquerdo, criando um contraste e aumentando a intensidade visual da composição.

Figura 56 – Animação de composição conforme princípio de ritmo visual



Fonte: autora

4.5.3. Narração e sonorização

Como diz respeito ao tema da diversidade, considerou-se importante incluir formas de representar este conceito que não ficassem restritas apenas ao aspecto visual. Assim, a alternativa escolhida foi a participação de pessoas ligadas à cultura

ballroom na narração do vídeo. Sendo assim, foi feito o convite para que os entrevistados, integrantes da *House of Harpya*²⁹, pudessem realizá-la.

Em razão da pandemia do coronavírus, porém, gravações presenciais seriam inadequadas, e a opção de fazê-las de modo virtual também se mostrava prejudicial, em razão de dificuldades técnicas. A impossibilidade de realização da gravação em estúdio aumenta as chances de interferência de elementos externos. Havendo ruídos localizados, por exemplo, e eles sendo percebidos após o recebimento do material, seria necessário regravar alguns trechos. Isso se tornaria um problema, considerando que gravações em momentos distintos estão naturalmente suscetíveis a apresentar alterações, seja em função de entonação ou do volume de voz do locutor. A solução seria, portanto, intercalar as falas, criando contraste de vozes, e tornando a narrativa mais dinâmica.

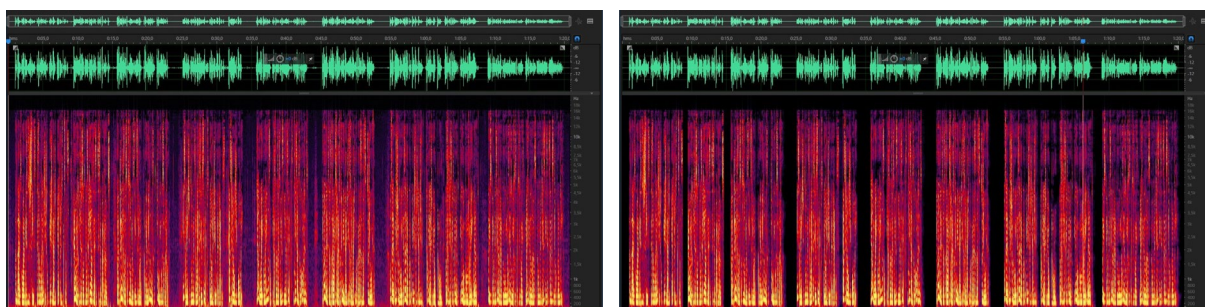
Inicialmente, a ideia era designar falas específicas para cada um dos narradores. Contudo, por não ter controle sobre a forma como as gravações seriam feitas, isto poderia gerar problemas futuros que atrasariam o processo de edição. De forma preventiva, portanto, a melhor opção seria solicitar que todos gravassem o texto completo. Assim, estariam disponíveis várias versões do mesmo material, viabilizando selecionar os áudios em melhores condições. Diferentemente do que estava previsto, de participação dos três entrevistados, questões particulares de dois deles impediram que isto fosse concretizado. Assim, a narração acabou sendo feita por uma única pessoa.

Recebido o arquivo da narração, iniciou-se o tratamento do áudio. A gravação com celular, fora de um estúdio com isolamento acústico apropriado, tende a gerar maior quantidade de ruídos, exigindo maior cuidado e correções na pós-produção. Entretanto, a qualidade do material obtido surpreendeu e, por esta razão, a etapa de tratamento de áudio transcorreu de forma mais rápida que o previsto.

No Adobe Audition, o primeiro passo consistiu na obtenção de uma captura do padrão de ruído para, assim, retirá-lo de toda extensão do áudio. Finalizada esta etapa, foi iniciado tratamento mais minucioso para retirar ruídos pontuais. Devido à proximidade do microfone da boca no momento da gravação, haviam alguns estalos que precisavam ser eliminados ou reduzidos. O resultado obtido foi bastante satisfatório, tornando o áudio muito mais agradável ao ouvido. Na Figura 57 é possível perceber a diferença entre o áudio não tratado, à esquerda, e após o tratamento, à direita.

²⁹ Criada em 2019, com o intuito de auxiliar no crescimento da cena *ballroom* no sul do Brasil, esta é a primeira *house* do Rio Grande do Sul e Paraná, e passou posteriormente a abranger os estados de Santa Catarina e São Paulo.

Figura 57 – Antes (à esquerda) e depois (à direita) do tratamento do áudio da narração

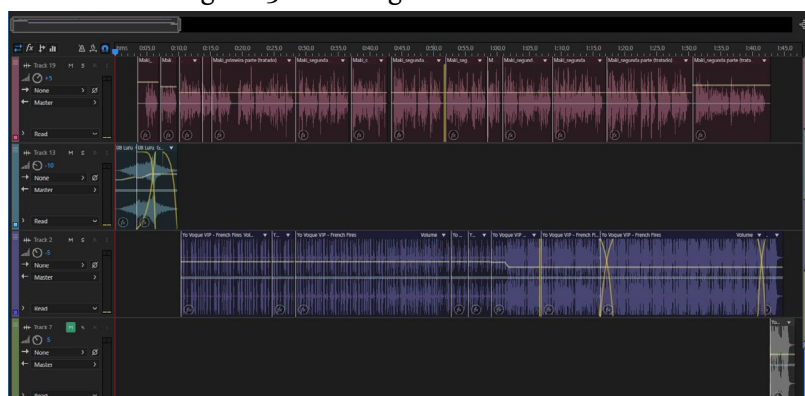


Fonte: autora

Após a correção do áudio da narração, a próxima etapa foi a mixagem da trilha sonora. A música escolhida foi *Yo Vogue VIP*, de *French Fries* que, por ser apenas instrumental e de longa duração, permitiria ser facilmente editada de forma a se encaixar na narração. Além disso, o ritmo da música se mantém constante, exceto por pequenas variações utilizadas como recurso de separação e transição entre os segmentos do vídeo. Para proporcionar à introdução um clima de mistério, foi utilizado um pequeno trecho de *Grunge Things*, de *Nervous Horizon*. O processo de mixagem de áudio pode ser visualizado na Figura 58. É importante salientar que, da mesma forma que o material em vídeo, as músicas escolhidas não possuem licença aberta. Entretanto, devido ao caráter estritamente acadêmico deste trabalho, o uso das mesmas não configura utilização imprópria.

A fim de garantir o equilíbrio entre narração e trilha sonora, ambos os áudios foram trabalhados com efeitos disponíveis no programa de edição. Uma alteração importante foi a redução e a limitação das frequências mais agudas na música de fundo, através da utilização do efeito "equalizador paramétrico". Com isso, a voz da narração se tornou mais clara, uma vez que os agudos da música foram suprimidos e não conflitavam com a voz.

Figura 58 – Mixagem da trilha sonora



Fonte: autora

Durante a edição, a etapa de sonorização foi onde houve maior dificuldade, por não ser uma área contemplada no curso de *Design Visual*. Em razão disso, precisou-se buscar material complementar para aprender a trabalhar com os arquivos de áudio e, em especial, efetuar a equalização entre locução e trilha sonora. Além disso, o trabalho de narração e dublagem exige muita técnica e experiência, algo que ficou evidente ao analisar o resultado final. Há alguns problemas de dicção e entonação em determinados momentos da narração e, com isso, a fala parece destoar do ritmo da música de fundo. Entretanto, considerando que a escolha do narrador foi direcionada a representantes da cultura *ballroom*, e levando-se em conta a possível falta de experiência com locução, julga-se satisfatório o resultado obtido. Em havendo oportunidade, o ideal teria sido o trabalho conjunto com um profissional da área, guiando e auxiliando na realização da gravação.

4.5.4. Refinamento

Finalizada a estrutura do vídeo, deu-se início à etapa de refinamento gráfico. Conforme ilustrado na Figura 59, a máscara de recorte do vídeo foi redefinida, texturas de papel foram inseridas aos gráficos do texto, além de adicionadas sombras projetadas a alguns elementos, para destacá-los do fundo e criar profundidade. A alteração da máscara de recorte criou uma forma mais natural, tornando-a semelhante a um recorte de foto real. Do mesmo modo, a utilização da textura nos gráficos do texto criou a ilusão de que a legenda foi realmente recortada de pedaços de papel. Após estes ajustes, a composição ganhou mais coesão e melhor acabamento.

Figura 59 – Antes (à esquerda) e depois (à direita) da etapa de refinamento gráfico

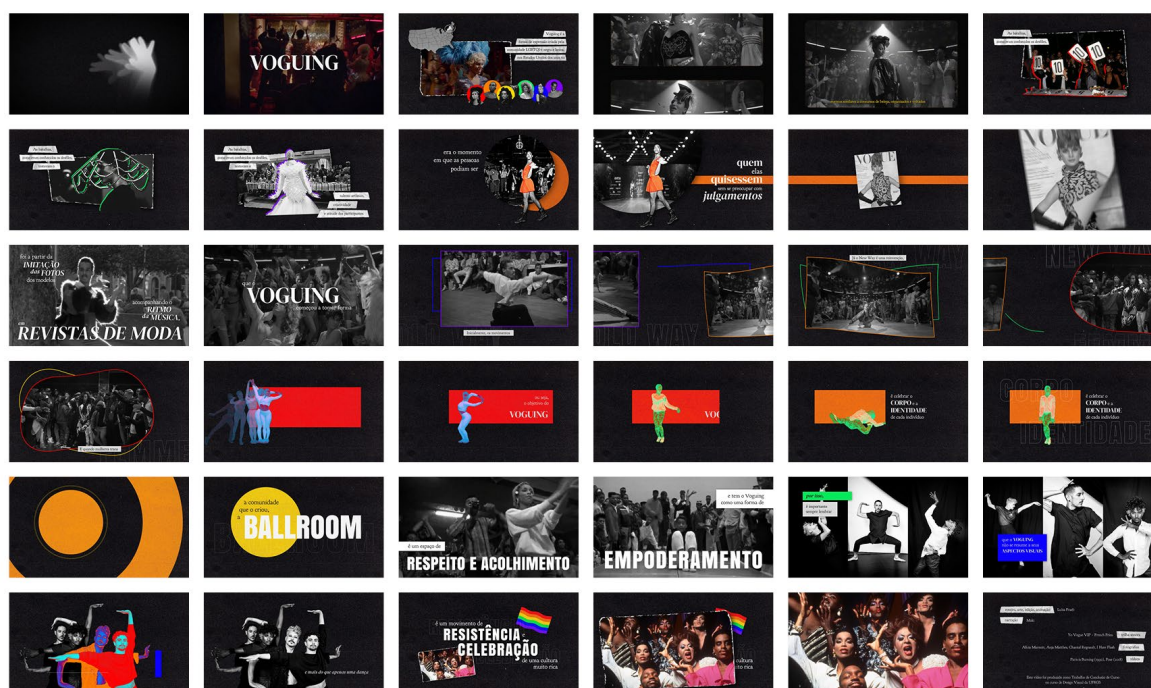


Fonte: autora

Nesta etapa, também foi realizada a sincronização de detalhes das animações com a música e a narração, que estavam agora finalizadas. Sempre que possível, as animações foram sincronizadas com partes da música, criando uma união mais

consistente entre elementos visuais e sonoros. Sendo processada simultaneamente por dois canais distintos, amplia-se o interesse e a informação tende a ser melhor captada, fato que encontra embasamento na Teoria do Código Duplo, proposto por Paivio (1986, apud FRONZA et al., 2014). O vídeo final está disponível para acesso através do [link](#)³⁰, e a Figura 60 mostra a sequência de quadros do vídeo. A imagem ampliada também pode ser consultada no Apêndice E³¹.

Figura 60 – Quadros do vídeo final



Fonte: autora

4.5.5. Avaliação

A última etapa do projeto consistiu na avaliação do produto final, seguida da realização de pequenos ajustes. Neste momento, foram feitos dois tipos de verificações. Em um primeiro momento, o vídeo renderizado foi analisado para constatar se seriam necessários alterações de tamanho de fonte, cor, volume de áudio, etc. Além de avaliação própria, também buscou-se a opinião da orientadora deste TCC e dos pais da autora. As observações feitas foram levadas em consideração para retornar ao programa de edição, e efetivar os ajustes sugeridos. A segunda avaliação, realizada

³⁰ <https://vimeo.com/550196618>

³¹ O Apêndice E também pode ser visualizado através do [link](https://drive.google.com/file/d/1qWoLg21rcNbf6oJAlmQqvYc22Je-tisV/view?usp=sharing): <https://drive.google.com/file/d/1qWoLg21rcNbf6oJAlmQqvYc22Je-tisV/view?usp=sharing>

através do envio do vídeo a pessoas pertencentes ao público-alvo, consistiu de uma entrevista aberta com a realização de algumas perguntas guiadas. As perguntas realizadas estão disponíveis para consulta no Apêndice F³². Também julgou-se necessário incluir uma análise com pessoas totalmente leigas no assunto, para verificar a efetividade da mensagem transmitida, mesmo nestes casos.

O resultado obtido, após conversa com sete pessoas, foi bastante assertivo. Os comentários recebidos indicaram que o conteúdo foi abordado de forma interessante e atrativa, mantendo a atenção do espectador durante o vídeo, além de transmitir a informação de modo claro. Quando perguntados se o ritmo da narrativa e das animações pareciam adequados, as respostas também foram positivas, mesmo no caso das pessoas que nunca haviam tido contado com a temática abordada. Foi apontado, também, que os elementos gráficos, de forma conjunta às fotos e aos vídeos, tornaram a narração "mais tangível e de fácil compreensão", ao ilustrar o que estava sendo falado.

Outro ponto levantado por algumas pessoas, e já abordado anteriormente, foi a narração. A voz, conforme relatado por uma das avaliadoras, possui um ritmo melódico e agradável, embora falte certa entonação na fala. Assim, a necessidade de orientação de profissional especializado para a realização da locução, fato já discutido no capítulo anterior, fica evidenciada.

Perguntou-se, também, quais foram as sensações e impressões que o vídeo causou, obtendo dois direcionamentos distintos nas respostas. Algumas pessoas comentaram sobre aspectos visuais, como a sensação de estarem "lendo uma revista chique". Já outras abordaram questões relacionadas à percepção e à mensagem que o vídeo transmite, mencionando palavras como respeito, orgulho e resistência. Um dos comentários reforçou, ainda, que o vídeo possuía um bom equilíbrio entre "seriedade e felicidade", ou seja, apresentou um assunto sério sem torná-lo pesado e desinteressante.

O resultado das avaliações finais indica que os objetivos propostos foram atingidos. As questões levantadas nesta última etapa do trabalho, não havendo tempo hábil e condições técnicas para serem retomadas neste projeto, poderão ser oportunamente consideradas.

32 O Apêndice F também pode ser visualizado através do *link*: https://drive.google.com/file/d/14272VyTa2xtCOef2TKv8CB9F3ceApZ_J/view?usp=sharing

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início de 2020, a ideia para este Trabalho de Conclusão de Curso era outra. A chegada da pandemia trouxe muitas incertezas, e uma delas foi a impossibilidade de execução do projeto pretendido inicialmente. Neste momento, tornou-se necessária a reformulação da proposta. Entretanto, esta necessidade de mudança fez com que fosse percebida uma nova possibilidade: ainda seria possível abordar o tema pretendido anteriormente, mas o produto final teria que ser alterado. A escolha pelo desenvolvimento de um vídeo em *Motion Graphics* se fundamentou em dois fatores: a viabilidade de execução, considerando as restrições do cenário atual, e a eficiência na transmissão da mensagem. Além disso, e sendo uma ferramenta que permite a recepção de informações de forma agradável e dinâmica, o *Motion Graphics* se mostrou a melhor opção para a criação do vídeo em questão.

Através da pesquisa bibliográfica, pôde-se compreender, em detalhes, a linguagem do *Motion Graphics*. Apesar de ser um recurso visual com o qual a autora já tinha familiaridade, passou-se a compreender de forma consistente, e para além da percepção meramente intuitiva, seus princípios e possibilidades. No transcorrer da jornada acadêmica, estuda-se conceitos que vão sendo gradualmente internalizados que, assim, passam a ser utilizados de forma natural. Esse fato, porém, também leva a uma limitação da variedade de técnicas empregadas nos projetos, e acaba-se por deixar de lado diversas outras possibilidades. Assim, através da retomada dos conceitos relativos ao *Motion Graphics*, pôde-se aplicá-los de forma consciente e intencional neste projeto.

Também foi possível se aprofundar no significado do *Voguing*, sua origem e importância para sua comunidade. A partir disso, reuniu-se elementos para produzir um vídeo que ajudasse na necessária compreensão do tema, sob a ótica da superação dos preconceitos que envolvem as comunidades LGBTQI+, que criaram e mantêm a cultura *ballroom*. Isso se mostrou particularmente interessante na medida em que há pouco material informativo sobre o assunto, em língua portuguesa. Assim, compreende-se que o vídeo cumpre sua proposta de colaborar para a popularização da origem e da importância do estilo de dança *Voguing*.

Com as pesquisas realizadas, e o indispensável aprofundamento dos referenciais teóricos, obteve-se elementos que permitiram desenvolver o projeto de forma considerada satisfatória. Ficou ainda mais evidente a amplitude de abrangência do

Design Visual, e sua estreita ligação com outras áreas do conhecimento. De forma específica, em se tratando do produto deste trabalho, o desenvolvimento de um vídeo em *Motion Graphics* demanda uma série de etapas que, por vezes, extrapolam o campo de atuação do *designer*. A título de ilustração, destaca-se o trabalho de sonorização, área com a qual a autora tinha pouca familiaridade. Por ter uma forte ligação com o cinema e possuir etapas que não são contempladas no curso de *Design* Visual, foram necessários conhecimentos específicos que ainda não tinham sido adquiridos.

Este trabalho, portanto, também ressalta a importância da ação multidisciplinar em um projeto de *design*, com a atuação conjunta de especialistas de diversas outras áreas. Neste sentido, a capacidade de articulação do *designer* com outros profissionais é um dos requisitos considerados fundamentais. Mas este é, obviamente, apenas um deles.

Foram muitos os aprendizados obtidos ao longo do curso. Ainda que concluída esta etapa acadêmica, a busca pelo conhecimento nunca se encerra. Ao contrário, ela é cada vez mais necessária. Bons profissionais sempre serão estudantes, em processo de qualificação permanente. Por acreditar nesta premissa, cogita-se retomar futuramente o projeto desenvolvido neste Trabalho de Conclusão de Curso, para qualificá-lo ainda mais. Fica a certeza de que sempre haverá espaço para aprimoramento em um projeto de *design*, e que cada nova oportunidade será levada como um valioso aprendizado para a prática profissional.

REFERÊNCIAS

- AUN, H. **Brasil é o país que mais mata LGBTs no mundo: 1 a cada 19 horas**. Catraca Livre, São Paulo, 2019. Disponível em <https://catracalivre.com.br/cidadania/brasil-mais-mata-lgbts-1-cada-19-horas/>. Acesso em julho de 2020.
- BARNHARDT, A. **Viral Video Explains Why Into the Spider-Verse's Animation Works So Well**. Comicbook, 2019. Disponível em <https://comicbook.com/marvel/news/spider-man-into-the-spider-verse-vfx-animation-break-down/>. Acesso em janeiro de 2021.
- BENEVIDES, B. G.; NOGUEIRA, S. N. B. **Dossiê assassinatos e violência contra travestis e transexuais brasileiras em 2019**. São Paulo: Expressão Popular, ANTRA, 2020. 80p. Disponível em <https://antrabrasil.files.wordpress.com/2020/01/dossic3aa-dos-assassinatos-e-da-violc3aancia-contra-pessoas-trans-em-2019.pdf>. Acesso em junho de 2020.
- BLOCK, B. **The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media**. Focal Press. Los Angeles, 2007. 297p
- BRITO, D. **Número de homicídios de pessoas LGBT pode ser recorde em 2016**. Agência Brasil, Brasília, 2016. Disponível em <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2016-12/numero-de-homicidios-de-pessoas-lgbt-pode-ser-recorde-em-2016>. Acesso em junho de 2020.
- BULLOCK, M. **From Paris is Burning to Pose: The House of Xtravaganza**. The Cut, Nova Iorque, 2018. Disponível em https://www.thecut.com/2018/10/the-house-of-xtravaganza-at-35.html#_ga=2.120930955.268214768.1548371658-1334710687.1543859586. Acesso em junho de 2020.
- CHAVES, A. **Conscientização sobre a doença de Alzheimer através do Motion Graphics**. 2016. Trabalho de conclusão (Graduação) – UFRGS, Porto Alegre, p.122.
- CHIDIAC, M. T. V.; OLTRAMARI, L. C. **Ser e estar drag queen: um estudo sobre a configuração da identidade queer**. Estudos de psicologia, nº 3 (2004). Disponível em https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2004000300009. Acesso em agosto de 2020.
- COLLING, L. **Teoria Queer**. In Mais definições em trânsito. 2007. Disponível em <http://www.cult.ufba.br/maisdefinicoes/TEORIAQUEER.pdf>. Acesso em junho de 2020.
- FARO, A. J. **Pequena História da Dança**. 4 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1986. 152p
- FRANCO, N; FERREIRA, N. V. C. **Evolução da dança no contexto histórico: Aproximações iniciais com o tema**. Repertório, nº 26 (2016): p.266-272. Disponível em <https://portalseer.ufba.br/index.php/revteatro/article/view/17476>. Acesso em julho de 2020.

FRONZA et al.. **Recomendações sobre design informacional aplicado em motion graphics**. Infodesign, Brasil, 2014. Disponível em: <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/231/>. Acesso em junho de 2020.

GREINER, C; KATZ, H. **Corpo e Processos de Comunicação**. Revista Fronteiras, nº 2 (2001): p65-74. Disponível em <http://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz71314110790.pdf>. Acesso em agosto de 2020.

Grupo Gay da Bahia. **Relatórios anuais de mortes de LGBTI+**. Disponível em <https://grupogaydabahia.com.br/relatorios-anuais-de-morte-de-lgbti/>. Acesso em julho de 2020.

HAUPENTHAL, G. **Motion Graphics como auxílio no ensino da História do Design**. 2012. Trabalho de conclusão (Graduação) – UFRGS, Porto Alegre, p.II38.

KRASNER, J. **Motion Graphic Design – Applied history and aesthetics**. Focal Press. Elsevier, 2008. 434p.

José Gutierrez – Xtravaganza | Foundation of Vogue. Entrevistadora: Romonica Stephens. Entrevistado: José Xtravaganza. Atlanta: 26 nov. 2018. Podcast. Disponível em <https://anchor.fm/dancerhetric/episodes/S1-Ep-08-Jos-Gutierrez--Xtravaganza--Foundation-of-Vogue-e213ea>. Acesso em agosto de 2020.

LAWRENCE, T. A **History of Drag Balls, Houses and the Culture of Voguing**. In BAKER, S. **Voguing and the house ballroom scene of New York 1989-92**. Londres: Soul Jazz, 2011. p.3-43. Disponível em <http://www.timlawrence.info/articles2/2013/7/16/listen-and-you-will-hear-all-the-houses-that-walked-there-before-a-history-of-drag-balls-houses-and-the-culture-of-voguing>. Acesso em julho de 2020.

LIMA, R. **O que é motion graphics?**. Video online (2m2s) Manaus. 2012. Disponível em <https://vimeo.com/54689225>. Acesso em junho de 2020.

MADONNA. **Vogue**. Direção de David Fincher. Vídeo online (4m53s). 2009. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=GuJQSAiODqI>. Acesso em agosto de 2020.

MANGABEIRA et al.. **Vamos falar de vogue – e não é da revista**. I Hate Flash, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em <https://ihateflash.net/zine/vamos-falar-de-vogue-danca>. Acesso em junho de 2020.

MAZZONE, G. B.; PERESSINI, G. **Voguing: Examples of performance through art, gender and identity**. Mantichora, nº 3 (2013): p.108-124. Disponível em <http://ww2new.unime.it/mantichora/wp-content/uploads/2014/02/Mantichora-n%C2%B0-3-pag-108.pdf>. Acesso em julho de 2020.

MELO, G. **Conheça as Ballrooms, locais de refúgio e resistência do público LGBTQ**. Correio Braziliense, Brasília, 2019. Disponível em https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/06/29/interna_diversao_arte,766579/conheca-as-ballrooms-locais-de-refugio-e-resistencia-do-publico-lgbtq.shtml. Acesso em junho de 2020.

MILLAN, C. **‘Come on, vogue’: Qual a importância de Madonna para o vogueing – e por que a cultura ballroom vai muito além da cantora**. Rolling Stones, [S. L], 2020. Disponível em <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/come-vogue-qual-importancia-de-madonna-para-o-vogueing-e-por-que-cultura-ballroom-vai-muito-alem-da-cantora/>. Acesso em agosto de 2020.

Paris is Burning. Direção de Jennie Livingston. Estados Unidos: Off-White Productions, 1990.

NICHOLS, B. **Introdução ao Documentário**. Tradução de Mônica Saddy Martins. 5 ed. Campinas: Papirus Editora, 2005. 270p.

NGUYEN, A. **50 Years of Chosen Family**. The Cut, Nova Iorque, 2019. Disponível em <https://www.thecut.com/article/the-house-of-labeija.html>. Acesso em junho de 2020.

RAABE, J.; RAABE, K. **The category is:**. In BLOG House of Raabe. [S. L], 16 ago. 2020. Disponível em <https://houseofraabe.alboompro.com/post/50108-the-category-is>. Acesso em agosto de 2020.

SANDE, A. **O design gráfico e a sugestão de movimento**. UERJ. Rio de Janeiro, 2011. 17p.

UFRGS. NAPEAD – **Produção Multimídia para a Educação, 2019**. Página Quem somos. Disponível em <https://www.ufrgs.br/napead/quem-somos>. Acesso em agosto de 2020.

URSPRUNG, S. **Vogueing: Madonna and Cyclical Reappropriation**. 2012. Disponível em <https://sophia.smith.edu/blog/danceglobalization/2012/05/01/vogueing-madonna-and-cyclical-reappropriation/>. Acesso em agosto de 2020.

VELHO, J. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia – anotações para uma metodologia de análise**. 2008. Dissertação (Mestrado) – Rio de Janeiro: ESDI / UERJ, Rio de Janeiro, 193p.

WILLIAM, R. **Apropriação Cultural**. São Paulo: Pólen, 2019. 208p

ZELAZKO, A. **Break dancing**. Encyclopedia Britannica, 2020. Disponível em www.britannica.com/art/break-dance. Acesso em setembro de 2020.

APÊNDICE A – ENTREVISTAS

Bru Likes é professora e coreógrafa, nascida em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Tem 23 anos de idade e estuda Dança na UFRGS. Teve seu primeiro contato com o *Voguing* em um *workshop* com Fran Manson em 2015. A partir daí começou a estudar e pesquisar por conta, e no final de 2016 começou a ter aulas com Juana Chi e Gabriela Policarpo. Desde 2017 tem participado de diversas *balls* em estados como Rio de Janeiro, Curitiba e Rio Grande do Sul.

Gabriela Policarpo é professora e coreógrafa. Tem 26 anos de idade e mora em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Começou a estudar o *Voguing* em 2015 e teve seu primeiro contato com a cultura *ballroom* em 2017. É *mother* da House of Harpya e organizou a primeira *ball* do Rio Grande do Sul em outubro de 2019 e a primeira *ball* organizada por uma *house* em Curitiba, em janeiro de 2020.

Maki é bailarina, professora e coreógrafa, natural de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Tem 23 anos de idade e estuda Dança na UFRGS. Seu principal foco de trabalho é o *K-Pop*, porém em 2017 teve seu primeiro contato com o *Voguing*, e no ano seguinte, com a cultura *ballroom*. A partir daí, passou a estudar o estilo, focando em *Vogue Femme* e *Old Way*. Em 2019 conquistou o *grand prize* na Categoria *Old Way* na *ball* da House of Xtravaganza, e mais tarde no mesmo ano, foi convidada por Mama Harpya a se juntar à House of Harpya.

Como foi o seu primeiro contato com a cultura *ballroom* e com o *Voguing*?

Bru Likes – Meu primeiro contato foi através da internet, assistindo vídeos de *balls* e tentando imitar, mas considero que a primeira vez que pude experimentar de verdade foi em uma aula da Fran Manson num evento de dança em Porto Alegre no ano de 2015. Foi um sentimento de pertencimento, que aquele era meu lugar.

Gabriela Policarpo – Eu comecei a estudar a dança *Voguing* em 2015 (final de 2015, início de 2016) aqui em Porto Alegre, em estúdios de dança, fazendo aulas. E nessa época eu já comecei a dar uma olhada no YouTube, em alguns vídeos, mas uma coisa bem mais acadêmica, né, voltada pra dança em si e não pra cultura do movimento. Aí em 2017, em janeiro de 2017, eu viajei pra São Paulo pra ir numa *ball* (nessa época o Brasil tinha pouquíssimas *balls*, era tipo assim, uma ou duas *balls* por ano), e eu tinha que viajar pra São Paulo, pro Rio de Janeiro, pra Brasília, que eram os três lugares que tinham *balls*. Aí em janeiro de 2017 eu fui pra São Paulo, participei da primeira edição da *ball* Vera Verão, e foi a primeira *ball* que eu fui.

Aí batalhei em duas categorias, foi bem legal, foi um momento que mudou a minha percepção sobre a *ballroom*, e até mesmo sobre a dança *Voguing*, né, que faz muito mais sentido dentro desse ambiente do que em ambientes acadêmicos, que muitas vezes acabam esvaziando o significado da cultura e tudo que vem junto.

Maki – Meu contato com o *Voguing* foi por causa de uma professora que eu tive, que é a Juana Chi, e ela estudava *Voguing* então ela começou a passar pra gente, a gente começou a treinar junto e isso foi em 2017. Meu primeiro contato com a cena *ballroom* foi em Curitiba em 2018, a gente tinha ido competir no FIH2, que é o Festival Internacional de Hip Hop, e no meio disse teve uma *ball* organizada em Curitiba, e ali foi o meu primeiro contato.

Quais são as primeiras palavras que veem a sua cabeça quando você pensa no Voguing e na cultura ballroom?

Bru Likes – Respeito, acolhimento, família.

Gabriela Policarpo – Celebração, acho que a celebração da diversidade, seria isso que vem na minha cabeça, quando eu penso em *ballroom*. E além disso eu acho que também único, a palavra único, única, porque é muito sobre a tua individualidade, sobre a tua performance, sobre como tu enxerga a vida e sobre como tu vai expressar isso, então é muito único. E pra cada pessoa é de uma forma, e por isso que é tão bonito, porque é um show. [...] Então eu acho que seria isso, essa questão da tua visão sobre o que é proposto e a celebração da diversidade por ser um ambiente pra todo mundo, né, não existe o mais bonito, o mais feio, pensando nos padrões da sociedade, né, ali dentro o mais bonito vai ser o mais consistente, o que mais se sustentar, o que mais souber vender, né, é sobre isso, sobre a diversidade.

Maki – Expressão e liberdade.

O que significa o Voguing para você?

Bru Likes – O *Voguing* é a maneira que encontrei de expressar minha feminilidade sem me sentir julgada por isso, apesar de ter um júri durante a *ball*, sempre é uma celebração de algo que sempre foi tirado de mim.

Gabriela Policarpo – O *Voguing* pra mim significa uma das maiores viradas de chave na minha cabeça. Eu aprendi a me amar, eu aprendi a ser livre, e continuo aprendendo né!? Porque me inspira demais, me inspira estar nesse ambiente, ver outras pessoas parecidas comigo, muitas pessoas diferentes de mim, corpos se

empoderando, se colocando nesse altar [...] se mostrando ali, celebrando quem são. Então eu acho que *Voguing* significa pra mim uma quebra de barreiras, uma quebra de expectativas sobre o que eu preciso ser, sobre quem eu sou, pra começar a ser quem eu realmente sou da maneira mais real, orgânica possível, e verdadeira.

Maki – Bom, o *Voguing* pra mim significa muita coisa, né!? Primeiro de tudo foi um jeito de eu realmente começar a improvisar, eu não improvisava antes do *Voguing*, realmente descobrir como o meu corpo se mexe dentro de uma linguagem definida e tentando colocar um pouco da minha personalidade nisso, e significa coisas tipo amizade, família, porque eu conheci muita gente, eu aprendi com muitas pessoas e descobri outras vivências graças ao *Voguing*.

O que você gostaria de dizer para pessoas que nunca ouviram falar sobre a cultura ballroom e/ou conhecem o Voguing ainda muito superficialmente?

Bru Likes – A cena *ballroom* é para todos desde que haja conhecimento e entendimento das origens da cultura, além de extremo respeito a todas as pessoas que vieram antes e tornaram esse espaço possível para nós.

Gabriela Policarpo – Esse é espaço de diversidade, é um espaço de respeito, é uma cultura, é vivência e é complexidade de todas as formas, então muito cuidado ao mexer, porque pessoas estão vivas por conta dessa cultura, pessoas se salvaram por conta dessa cultura e se salvam todos os dias. É uma cultura que começou que começou com mulheres trans, pessoas pretas, em situação de vulnerabilidade, muitas vezes pessoas periféricas e é uma cultura também latina, então é um espaço que fala muito sobre diversidade, sobre inclusão e sobre esses corpos, principalmente. Então, principalmente se tu não é nenhuma dessas coisas, nada te impede de fazer parte dessa cultura, mas a partir desse momento que você faz parte dessa cultura e não se enquadra nesses corpos você tem que ter o dobro de responsabilidade e de cuidado, porque esse espaço tem que ser preservado, tem que ser feito principalmente pra esses corpos. Se esses corpos não existem nesse espaço, eles não existem em outros, com certeza. Então eu acho que cuidar com isso, e procurar conhecer de uma maneira respeitosa, se (você) não tem respeito com corpos trans, com corpos não binários, com pessoas pretas, esse espaço não é pra ti, né!? Mas eu acho que é isso, assim, ter um respeito com esses corpos, com essas pessoas e com essa cultura e na propagação dela pra esses lugares.

Maki – O que eu gostaria de dizer é realmente dar espaço pra pessoas que vivem isso poderem contar sobre isso. A gente vê muito do *Voguing* na mídia, mas geralmente esse *Voguing* que chega na gente ele não tá sendo contado por pessoas que realmente têm contato com a cena e que isso é mais do que um passo de dança, sabe!? Então eu acho muito importante que a gente dê espaço, dê voz pras pessoas que realmente tão vivendo isso todos os dias, principalmente pessoas pretas, trans e travestis.

APÊNDICE B – ROTEIRO FINAL

Você já ouvir falar em Voguing?

Não, não estamos falando do single da Madonna

Estamos falando da forma de expressão criada pela comunidade LGBTQI+ negra e latina, nos Estados Unidos dos anos 60.

Nessa época, ocorriam as chamadas balls, eventos similares a concursos de beleza organizados e voltados especificamente a esta comunidade.

As batalhas, como eram conhecidos os desfiles, testavam o talento artístico, criatividade e atitude dos participantes. Era o momento em que as pessoas podiam ser quem elas quisessem, sem se preocupar com julgamentos.

Foi a partir da imitação das fotos dos modelos em revistas de moda, acompanhando o ritmo da música, que o Voguing começou a tomar forma.

Inicialmente, os movimentos eram mais precisos e simétricos, pois o objetivo era criar poses. É o que se chama hoje de Old Way.


Já o New Way é uma reinvenção, e traz formas mais fluidas e linhas assimétricas, influenciadas pelo contorcionismo.


E quando mulheres trans passaram a explorar sua feminilidade e sensualidade incorporada nessas danças, surgiu o Vogue Femme.


Ou seja, o objetivo do Voguing é celebrar o corpo e a identidade de cada indivíduo. A comunidade que o criou, a ballroom, é um espaço de respeito e acolhimento, e tem o Voguing como uma forma de empoderamento.

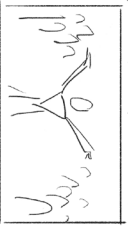
Por isso, é importante sempre lembrar que o Voguing não se resume aos seus aspectos visuais, e mais do que apenas uma dança, é um movimento de resistência e celebração de uma cultura muito rica.


APÊNDICE C – STORYBOARD

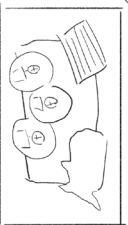
1  **1** mãos em volta + luzes de luz
Voguing... Voguing... Voguing...


2  **2** Você já quer falar em voguing?

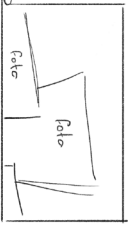
3  **3** É a foto moderna + moderna X
Não, não estamos falando do single da Madonna.

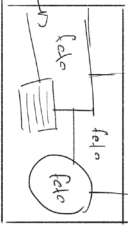
4  **4** Como pode o post's do voguing?
Estamos falando da forma de expressão...

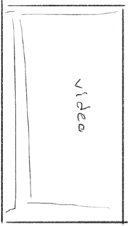
5  **5** Já tem a foto "vocal de foto"
...criada pela...

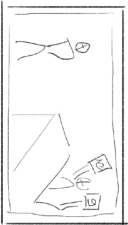
6  **6** Indicações + amigos + pessoas importantes
...comunidade LGBTQIA+ negra e latina nos EUA dos anos 60.


7  **7** Já tá "você" pra cima
Nessa época...
↑


8  **8** Já tá "você" e foto, aparência
...ocorrem as mudanças, mas, eventos similares e contextos de história...
↑


9  **9** ...organizadas e voltado especificamente a uma comunidade.
↑

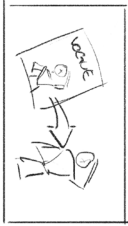
10  **10** transgêneros como um vídeo time online
A história...
↑

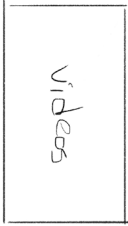
11  **11** Como pode o post's do voguing e também o time entre eles?
...como um conhecido os detalhes, retornou o tempo, amigos, criatividade e história dos post's/pós...
↑


12  **12** Vocês tá foto?
Era o momento...
↑

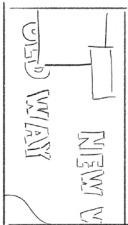
13  **13** Formas nos curvas + foto rewar
...em que as pessoas podiam ler quem elas queriam encontrar com julgamentos.
↑

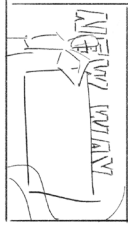
14  **14** Você tá rewar + voguer
Foi a partir da imitação...
↑

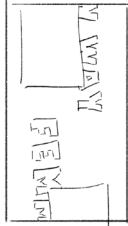
15  **15** ...das fotos das modelos em revistas de moda...
↑


16  **16** vídeos
...acompanhando o ritmo da música, que o voguing não é só a forma.
↑

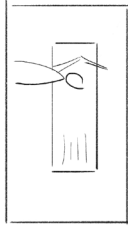
17  **17** Formas nos idas + foto rewar
Inicialmente, os movimentos eram mais post's e é que se chama hoje de Old Way.
↑


18  **18** Já o...
↑


19  **19** New Way é uma reinvenção e traz formas influenciadas pelo contexto.
↑

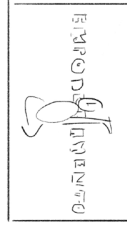
20  **20** E quando...
↑

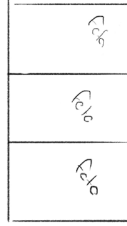
21  **21** Links nos curvas + foto rewar
...mulheres trans poderiam a explorar sua feminilidade, e não só a dança, surgiu o Vogue Femme.
↑


22  **22** Foto + make look
Ora seja o objetivo do voguing e estabelecer a identidade de cada indivíduo.
↑


23  **23** A comunidade que o criou o estilo...
↑


24  **24** Foto rewar + make look
...é um aspecto de respeito e reconhecimento...
↑

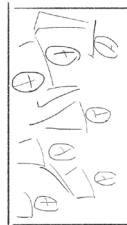
25  **25** Vídeos rewar + voguing
...já tem o voguing como uma forma de empoderamento.
↑

26  **26** Fotos + make look
Por isso é importante, sempre lembrar que o voguing não se resume...
↑

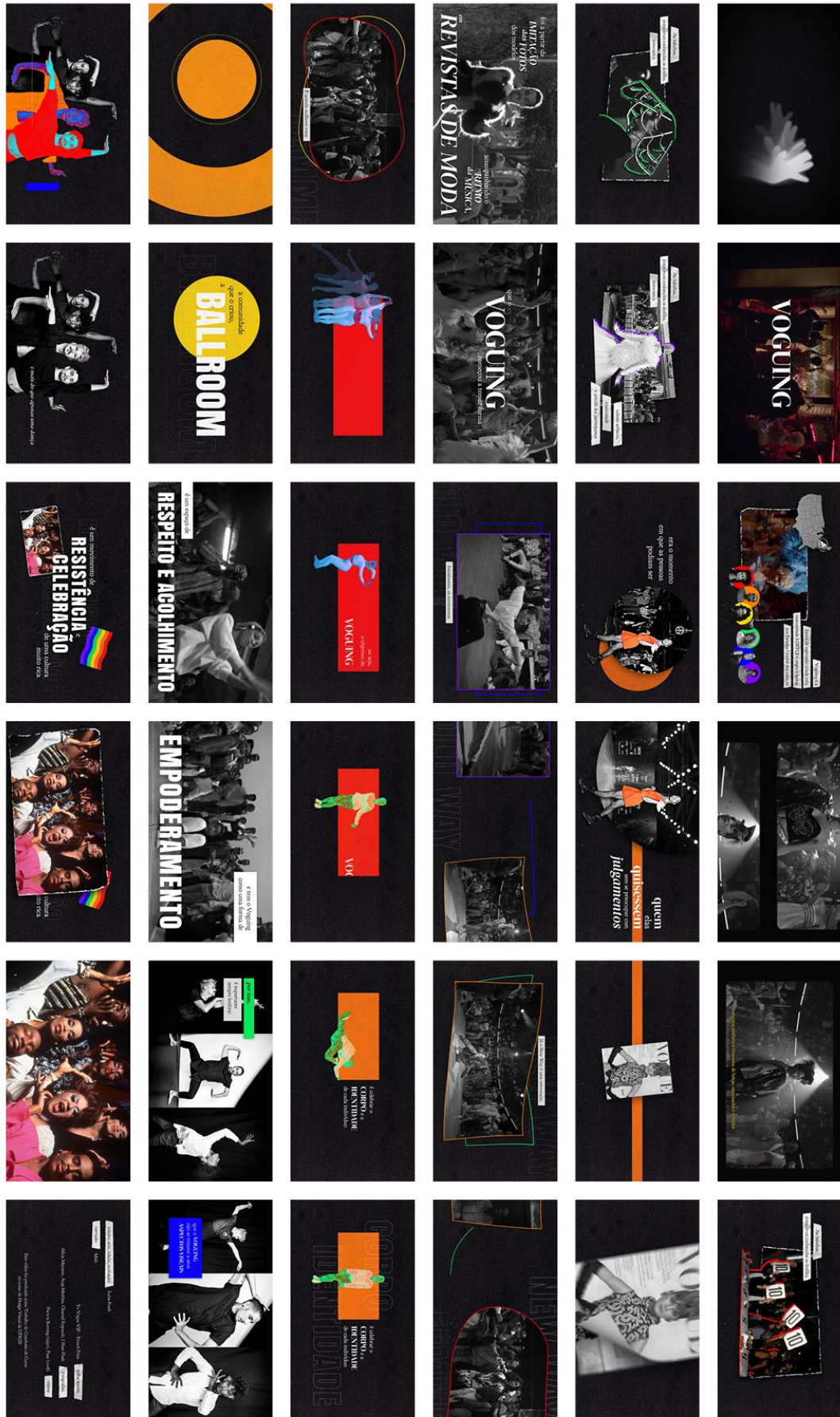
27  **27** Foto com cores
...das suas roupas, acessórios, e mais do que apenas uma dança...
↑

28  **28** Foto + make look
...é um elemento de resistência e celebração...
↑

29  **29** Foto rewar + voguing
...de uma...
↑

30  **30** Foto rewar + voguing
...célula muito rica...
↑

APÊNDICE E – QUADROS DO VÍDEO FINAL



APÊNDICE F – PERGUNTAS PARA AVALIAÇÃO

1. Você já conhecia o tema tratado no vídeo, ou parte?
2. A informação foi de fácil compreensão? O ritmo do vídeo parece adequado?
3. A narração e os elementos gráficos auxiliaram na compreensão do assunto?
4. Que sensações ou impressões o vídeo te passa?
5. Você tem mais alguma observação ou comentário que queira fazer?