

# A EXPERIÊNCIA DE UM PROJETO DE EXTENSÃO NA CRIAÇÃO DA LINGUAGEM VISUAL DE SEUS VÍDEOS DESENVOLVIDA POR ALUNOS DE DESIGN

MORAIS, Welerson Rezende\*

## RESUMO

As Universidades brasileiras contam com Projetos de Extensão, ou ProExts, que, como o próprio nome diz, são uma extensão da Universidade junto à comunidade, por meio de projetos de cunho social, e junto ao corpo estudantil, por meio de projetos e cursos que buscam auxiliar na capacitação profissional desses alunos, promovendo uma primeira experiência com o que acontece no mercado de trabalho. O presente artigo discute o trabalho desenvolvido pelo ProExt "Vídeos Tutoriais e Documentais para o Design de Resíduos", da Universidade FUMEC, no período de 2012 a 2014, época em que foi desenvolvida linguagem visual e audiovisual deste, que se apresenta como sendo um projeto de produção de vídeos e de capacitação de alunos para o audiovisual. Aprovado em 2012, seus objetivos eram: 1 - produzir vídeos tutoriais e documentais para o ProExt "Design de Resíduos" que necessitava de apoio para o registro e a divulgação de suas oficinas, técnicas e tecnologias para o reaproveitamento de resíduos industriais e 2 - possibilitar aos alunos interessados, um primeiro contato com a produção de vídeo. A metodologia de trabalho se deu por meio da troca de experiências entre alunos do curso de Design Gráfico e Design de Produto e o coordenador do ProExt. Baseada em uma bibliografia básica da área da produção de vídeo, o projeto se apoiou na experiência prévia e no interesse dos alunos para a criação das linguagens dos vídeos, fazendo assim uma ponte entre os conhecimentos prévios deles e os novos conhecimentos adquiridos dentro do projeto. Da criação do roteiro dos vídeos à iluminação dos cenários, passando pela filmagem, locução, artes e edição, todas as etapas foram pesquisadas e desenvolvidas pelos alunos. Por meio da experimentação, conceitos teóricos e práticos foram confrontados, gerando conhecimento e criando as bases metodológicas, visuais e de produção, para os vídeos que foram produzidos a partir de então.

**Palavras-chave:** Projeto de Extensão; Audiovisual; Linguagem.

## INTRODUÇÃO

Uma das questões mais discutidas, na atualidade, é a desenvolvimento sustentável da humanidade no século XXI. Dentre os temas envolvidos nessa questão está o da reciclagem e do reaproveitamento de resíduos industriais. Na universidade FUMEC, a Faculdade de Engenharia e Arquitetura (FEA) tem um grupo de professores e alunos do curso de Design Gráfico que criou, em 2010, um projeto de extensão chamado Design de Resíduos que projeto desenvolveu, junto a jovens e adolescentes do Aglomerado da Serra, na Escola Estadual Pedro Aleixo, a conscientização sobre o reaproveitamento e reutilização de resíduos industriais gerados pelo descarte do consumo cotidiano, utilizando a metodologia criativa do Design para criar produtos artesanais.

O presente projeto foi proposto com o objetivo de trabalhar em parceria com o Projeto de Extensão Design de Resíduos, fotografando e filmando as oficinas desenvolvidas pelo grupo e produzindo vídeos tutoriais e documentais sobre as técnicas, processos e tecnologias desenvolvidos pelo Design de Resíduos. Portanto, trata-se de uma atividade interdisciplinar que busca ampliar o potencial educativo e comunicativo do projeto Design de Resíduos, por meio da linguagem audiovisual. Todo o processo que envolve as oficinas, técnicas e tecnologias utilizadas na transformação de resíduos industriais em produtos artesanais vêm sendo registradas em fotografias e em vídeo, que posteriormente é editado e pós-produzido, resultando em produtos finais no formato de vídeo tutoriais, que servirão como facilitadores do acesso à informação e ao entendimento, tornando o aprendizado mais dinâmico pelo uso de recursos como infografia, imagens em movimento e som. Além disso, buscou-se registrar todas as participações do grupo em congressos e eventos diversos ligados à sustentabilidade e reciclagem e reaproveitamento de resíduos industriais, no período compreendido entre agosto de 2012 a junho de 2013.

Outro aspecto importante é que todo o material fotográfico e videográfico captado pelas câmeras são documentados e arquivados para uso da Universidade FUMEC. Dessa forma tanto este projeto quanto a própria Universidade FUMEC poderão utilizar esse material audiovisual na produção de outros vídeos como documentários, vídeos institucionais e promocionais.

Para o desenvolvimento, criação e produção dos vídeos tutoriais foi necessária a criação de uma equipe de produção composta pelo coordenador do projeto "Vídeos Tutoriais Design de Resíduos", no período 2012/2013, e por duas alunas do curso de Design Gráfico sendo que uma delas foi bolsista e a outra foi voluntária. Essa equipe foi responsável por criar a identidade visual do projeto, a programação visual e a linguagem audiovisual dos seus vídeos tutoriais e é disso que trata especificamente este artigo.

### 1. CRIAÇÃO DA LINGUAGEM GRÁFICA/VISUAL

Para o início dos trabalhos era necessário criar uma marca para a identificação do projeto e para identificação também dos vídeos tutoriais. Em TV é conhecida a importância da marca do canal ou do programa. O que Krasner (2008) chama de Network Branding, que se apresenta na forma da

marca animada para vídeo e cinema, e com o objetivo de apresentar o produto e firmá-lo na mente das pessoas.

Buscou-se, então, desenvolver uma marca que tivesse elementos visuais que a ligassem diretamente ao Design de resíduos. Dessa forma foi criada a marca a seguir, figura 1, baseada na marca do Design de Resíduos, figura 2.



**Figura 1** – Marca dos Vídeos Tutoriais do Design de Resíduos

É possível verificar que foram utilizadas, na marca Vídeos Tutoriais, as mesmas cores e a mesma tipografia da marca do Design de Resíduos. O elemento central da marca, apresentada na figura 2, que lembra uma vaso com uma planta foi editado e transformado, na figura 1, em um signo que faz menção a uma TV, em que a antena é a mesma planta da figura 2. A intenção de aproximar as duas marcas foi discutida entre os membros da equipe de produção dos vídeos e da equipe do Design de Resíduos várias vezes desde o início dos trabalhos. Como são Projetos de Extensão parceiros, tornou-se realmente necessária essa aproximação visual das duas marcas.



**Figura 2** – Marca do Design de Resíduos

## **2. A LINGUAGEM DO VÍDEO**

A produção, tanto para cinema quanto para vídeo, é composta por três etapas:

Pré-produção – fase de planejamento e preparação das filmagens, em que entram processos como o desenvolvimento do roteiro, preparação do estúdio, testes de atores, locação de equipamento, entre outros

Produção – fase de filmagens. Momento em que diretores, cinegrafista, atores e produtores vão para o set de filmagens para produzirem as cenas para o filme.

Pós-produção - fase de montagem do material produzido nas filmagens e outros procedimentos de finalização tais como adição de efeitos especiais e acabamento de trilha sonora.

## 2.1. Pré-produção

A produção dos vídeos tutoriais contou com essas todas essas etapas. Primeiramente foi desenvolvido um roteiro base que serviria para todos os vídeos a serem produzidos. Para Comparato (2007) o roteiro é a forma de escrito de qualquer audiovisual. É efêmera porque só dura o tempo de produção do filme e é importantíssima para a descrição das cenas e da narrativa do filme. Para a configuração do roteiro foi usada um tipo muito comum em produções comerciais de vídeo que se configura na forma de colunas.

A ideia foi tirada do livro Manual de Vídeo, que apresenta um tipo de roteiro com colunas que se dividem em: Planos - que apresenta o nome dos planos e das cenas, Ação - onde são demonstradas as imagens que deverão ser produzidas para cada cena e plano, *Áudio* - onde serão apresentadas as locuções e, por fim, *Lettering* - para toda informação adicional que será inserida no vídeo na forma de texto. A figura 3 apresenta o modelo de roteiro base desenvolvido para os vídeos tutoriais.

**Figura 3**

### Roteiro – Base – Bloco de anotações feito com resíduos.

Plano	Ação	Áudio	Lettering
	Vinheta Abertura		
	Intertítulo 1 – Blocos de anotações feitos com resíduos de papel e papelão.		
Cena 01 –	Planos Dos blocos. Planos do interior do bloco, sendo folheado.  Mão mostrando as partes do bloco.  Mãos colocando as capas e o miolo do bloco sobre a mesa.	- “Nesse video tutorial vamos mostrar como se faz um bloco de anotações, utilizando resíduos de papel e papelão.  Para fazer o bloco é preciso preparar as suas parte como: a capa, o miolo e a sua encadernação.	
Cena 02	Intertítulo 2 – Passo 1: Miolo  - Seleção de Papeis  - Imagens de papéis de ofício sobre a mesa  - Imagens das folhas de cadernos sobre a mesa	“Os papeis indicados para o miolo do bloco devem ter uma espessura que proporcione um melhor manuseio, como, por exemplo, as folhas de cadernos escolares. Essa espessura é conhecida no	- É possível obter papeis de sobra de gráfica e de escritório.  - Pode-se usar também folhas de papel de ofício.

Pensado como tecnologia educacional e como mídia convergente (PFROMM NETO, 2001) esses vídeos tutoriais pretendem possibilitar a educação a distância em um processo de ensino-aprendizagem que poderá alcançar um grande número de pessoas se disponibilizado em um meio de comunicação de massa como a internet. Por isso tornou-se importante construir roteiros com linguagem que possibilitem a produção e pós-produção de material videográfico voltado para treinamento, ensino e aprendizado.

Os vídeos tutoriais possuem um caráter didático e necessitam de uma linguagem clara e de fácil

entendimento. Para isso são utilizados imagens e sons para transferir conhecimento para o espectador. Portanto, a equipe do Design de Resíduos contribuiu com a revisão de conteúdo dos tutoriais em todas as suas etapas.

Esse roteiro foi desenvolvido pela equipe do projeto Vídeos Tutoriais e posteriormente chancelada pela equipe do Design de Resíduos. Nomeado como roteiro base, ele foi utilizado nos dois primeiros vídeos tutoriais: "Espiral de Pet" e "Bloco de Anotações Feitos Com Resíduos de Papel e Papelão". Abaixo, na figura 4, o momento do desenvolvimento do roteiro base.

**Figura 4** – Equipe trabalhando no desenvolvimento do roteiro base.



Juntamente com o desenvolvimento do roteiro foram feitos os primeiros testes de gravação para verificar iluminação, enquadramentos, movimentos de câmera e cenário para que fosse possível determinar, no roteiro, como seria a linguagem audiovisual dos tutoriais (figura 5).

**Figura 5** – Testes de iluminação.



Após feitos os testes de gravação, uma primeira versão do vídeo tutorial foi editada para verificar os planos e enquadramentos, a narrativa, a iluminação e o ritmo para a edição. Após analisada essa primeira versão pelas equipes envolvidas no projeto, ficou determinado que:

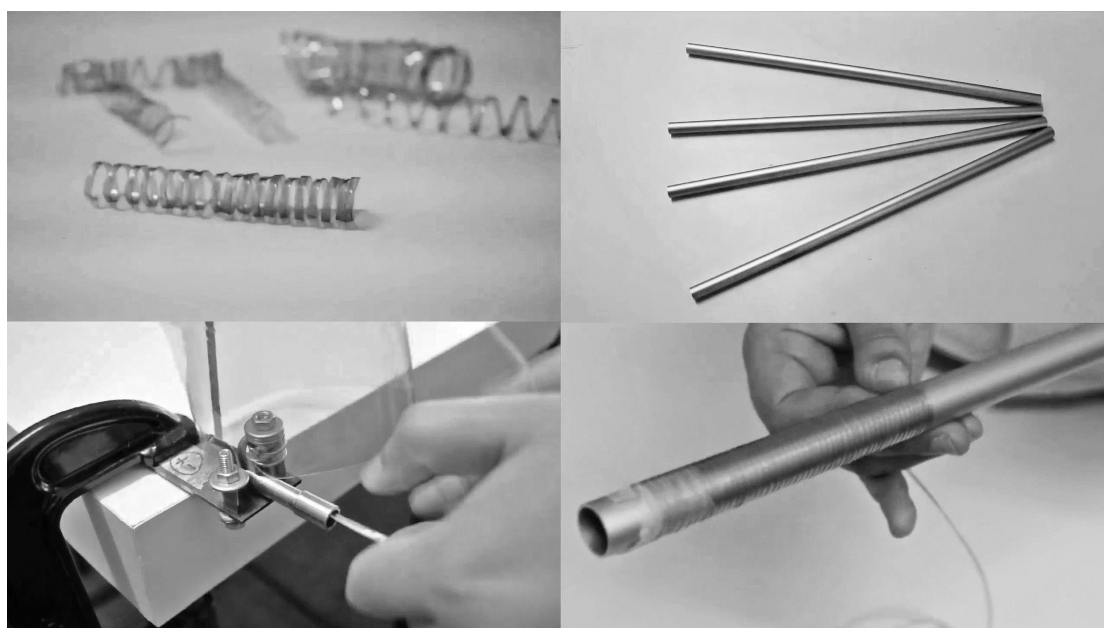
a) As cenas seriam feitas em planos mais fechados, para que fosse possível captar os detalhes das cenas, já que, em sua grande maioria, teriam como objetos filmados, mãos, ferramentas, instrumentos de corte, papéis, garrafas, entre outros.

b) Ao fazer os testes de gravação das imagens, ficou decidido também que não seria usado um estúdio para gravação e também não seria construído um cenário. Seria usada a própria sala do Design de Resíduos, na Escola Estadual Pedro Aleixo, para manter um visual de oficina. Além disso, as imagens teriam enquadramentos fechados e a montagem de um cenário talvez consumisse muito tempo.

c) Haveria mudanças de enquadramento de uma mesma cena ou de uma cena para outra para que fossem gerados mais cortes entre elas. Dessa forma, a narrativa poderia se tornar mais dinâmica e atraente aos olhos do espectador.

Na figura 6 e 7 a demonstração dos planos e enquadramentos que seriam utilizados no primeiro vídeo tutorial (Espiral de Pet) em um dos dias da produção na sala do Design de Resíduos.

**Figura 6** – Planos e enquadramentos do vídeo “Espiral de Pet”.



## 2.2 – Produção

Com o roteiro aprovado, partiu-se então para a captação das imagens. Já havia sido decidido que estas seriam gravadas na Escola Estadual Pedro Aleixo, na sala do Design de Resíduos e os testes de iluminação já haviam sido feitos. Por três dias a equipe se envolveu na preparação dos cenários e dos objetos de cenas e nas gravações propriamente ditas. Como o vídeo final teria locução, a equipe não se preocupou com a captação de áudio, pois essa seria feita posteriormente no estúdio de áudio da FEA/FUMEC. Foram utilizadas duas câmeras de vídeo e fotografia para a captação das imagens.

Em alguns momentos foi necessário modificar a cena gravada de uma forma diferente daquela que estava no roteiro. Alguns enquadramentos que pareciam estar de acordo com a proposta do vídeo, na hora que foram colocados em prática apresentaram imagens que não representavam bem a ideia que se pretendia passar. Esta situação foi interessante pois levou a equipe a repensar algumas partes do roteiro e a buscar soluções no momento das gravações.

Abaixo a figura 6 demonstra um dos momentos da gravação em que foi necessário mudar o enquadramento das garrafas pet, que inicialmente tinha sido pensado com elas deitadas sobre uma mesa. Como o reflexo delas sobre a mesa tinha ficado muito forte, optou-se por gravá-las em pé em frente a um fundo branco.

Por se tratar de um vídeo tutorial e, portanto, um vídeo informativo e de treinamento, foi escolhido um tipo de narrativa conhecida como a narrativa *Griffthiniana*, que possui *início*, *meio* e *fim*, também conhecida como a narrativa tradicional baseada no Romance do século XXVIII. Leva esse nome por causa de seu inventor, o diretor de cinema americano D.W. Griffith. Nos anos 1920 este diretor foi responsável por criar um estilo de narrativa em que se conta uma história com introdução, desenvolvimento e encerramento. Griffith também é conhecido como o pai da montagem cinematográfica. A mudança de planos, os close-ups (planos bem fechados, normalmente no rosto do ator) e os movimentos de câmera foram desenvolvidos por ele com o intuito de envolver emocionalmente o público. (DENCIGER, 2007).

**Figura 6** – Dia de gravações na sala do Design de Resíduos. Mudança no enquadramento das garrafas pet.



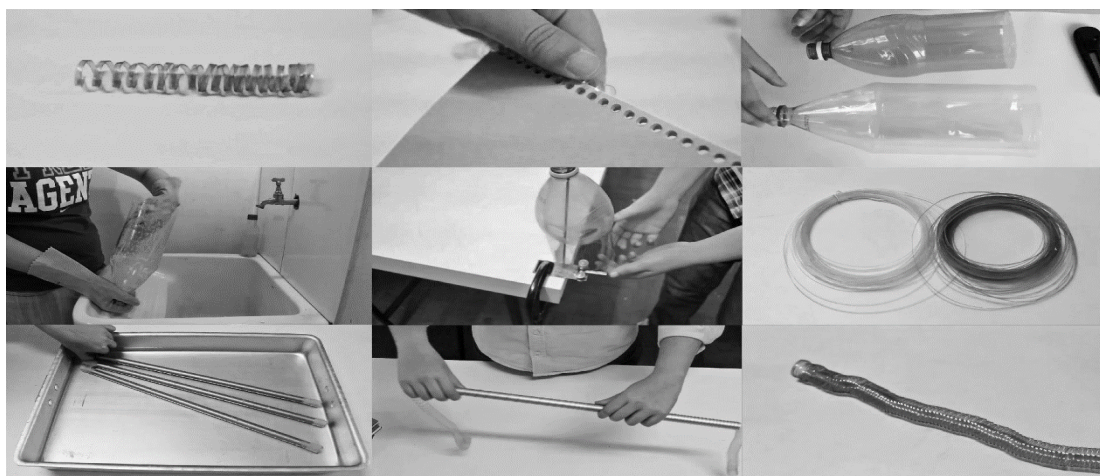
Com essa perspectiva é que foi construído o roteiro, captadas as cenas, gravada a locução. A locução foi feita por uma aluna voluntária e gravada no estúdio de áudio da FEA/FUMEC com a ajuda do técnico de som responsável. Após a locução deu-se início à pós-produção.

## **2.3 - PÓS-PRODUÇÃO**

### **2.3.1 - Edição**

A primeira etapa da pós-produção foi a edição. Para Dencinger (2007) a edição (ou montagem) é um processo de corte e montagem de imagens em movimento em que se faz o ordenamento das cenas gravadas na sequência em que o vídeo será apresentado. Dessa forma, com a locução gravada, as cenas captadas e o roteiro em mãos, a edição do vídeo tutorial “Espira de Pet” foi sendo feita durante um período aproximado de dois meses (figura 7).

**Figura 7** – Frames retirados do vídeo tutorial “Espira de Pet” na sequência em que foi produzido e editado.



O primeiro vídeo tutorial, “Espira de Pet”, demonstra como é possível transformar garrafas Pet em espirais que podem ser usadas para encadernamento de agendas, blocos de anotações e até mesmo de cadernos escolares. A narrativa do vídeo perpassa pelas etapas da produção da espiral que vai da escolha das garrafas ao resultado final, que é o espiral, passando pela parte da limpeza, corte, forma e materiais usados na sua transformação.

Na edição buscou-se uma sequência de imagens com diferença de enquadramentos e uma variação de cenas em que se observa a alternância de planos mais estáticos e planos com movimentos de câmera. Tudo isso para dar mais movimento e dinamismo ao vídeo. As cenas seguem a locução, demonstrando uma sequência lógica de raciocínio e deixando espaço sem locução, apenas com trilha sonora, em vários momentos para deixar, que o espectador interprete e entenda o que está sendo dito naquele tutorial. Assim como postulado por Murch (2000), o editor tem que deixar espaço para que o público escolha o que quer ver ou deixar algumas coisas a cargo da imaginação dele.

### **2.3.2 – Identidade visual dos vídeos**

Para concluir a linguagem do vídeo ainda era necessária a criação de uma identidade visual gráfica,

também conhecida como programação visual para vídeo, em que se utiliza peças gráficas animadas para apresentação, introdução, comunicação e informação. A essas peças gráficas animadas se dá o nome de *Motion Graphic Design*. (KRASNER, 2008).

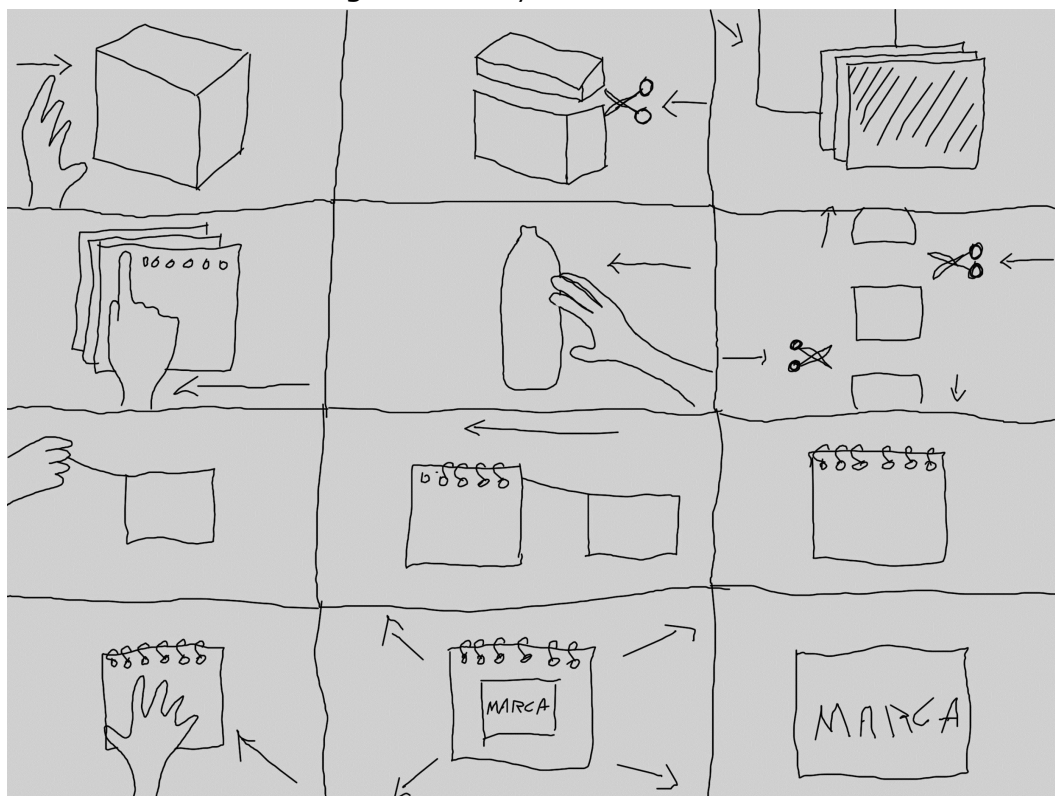
A utilização de vinhetas e interferências gráficas animadas na TV e no cinema (na forma de Start Tilt) começou nos anos 1950 quando artistas gráficos, como Saul Bass e Henry Marks, passaram da arte gráfica impressa para o motion graphic design. Dando movimento a peças gráficas que, no início, se apresentavam sobretudo na forma de textos animados (motion titles). (VELHO, 2008).

Nos anos 1960 e 1970, o desenvolvimento da computação gráfica contribuiu muito para inovações no campo do motion design, mas foi nos anos 80 que esta linguagem se desenvolveu com mais força, em função do desenvolvimento da computação gráfica 3D. O surgimento de computadores mais potentes e softwares de computação gráfica nos anos 1990 e 2000 possibilitou que a linguagem e as técnicas do motion graphics se desenvolvessem de modo tal que atualmente pode se utilizar todo tipo de material visual (fotografias, ilustrações, vetores, animação, live action) e sonoro (trilha sonora, efeitos sonoros, sound blend) para o desenvolvimento de uma identidade visual para vídeo e cinema.

Em vídeo seja ele institucional, promocional, programa de TV ou Telejornalismo, é de suma importância a criação de uma identidade visual gráfica por meio de vinhetas, artes para inserção de textos (os L3), infográficos e ficha técnica. Para os vídeos tutoriais o desenvolvimento da identidade visual gráfica começou juntamente com o desenvolvimento da marca e sua produção se deu paralelamente à edição do tutorial "Espiral de Pet". Foi discutido entre a equipe os tipos de imagens e símbolos que seriam usados na vinheta, nos L3, nas infografias e na ficha técnica e ficou decidido que seriam usadas imagens de elementos presentes no dia a dia do Design de Resíduos como garrafas pet, papel, papelão e tesoura. Inspirados nas imagens produzidas para o vídeo "Espiral de Pet" a equipe decidiu também por utilizar a imagem de mãos manuseando esses elementos.

O primeiro passo foi o desenvolvimento de um story board para a vinheta, que se dá por meio dos desenhos das cenas. Como narrativa, a ideia foi mostrar resumidamente o processo de produção dos bloquinhos de anotações desenvolvidos pelo Design de Resíduos. Para Abreu (2011) a vinheta deve apresentar o programa, uma espécie de embalagem, que pode ou não contribuir para o sucesso do produto no seu lançamento. A vinheta deve introduzir o assunto do programa e prender a atenção do espectador. Daí a importância de uma vinheta esteticamente bonita e condizente com o conteúdo do programa. Além disso, ela deve ter ritmo, que é possível por meio de um boa trilha sonora que, além de ritmo, também apresente elementos sonoros que remetam ao vídeo em questão. Essas duas situações, elementos gráficos e elementos sonoros, foram pensadas no ato da produção do story board. (Figura 8).

**Figura 8** – Story board da vinheta.



O segundo passo foi a produção das imagens dos elementos que entrariam na programação visual

dos vídeos. Foram, então, utilizadas fotografias produzidas pela equipe. (Figura 9).

Depois de feitas as imagens, deu-se, então, o tratamento e recorte das mesmas para que pudessem ser importadas pelo software que seria utilizado para a animação.

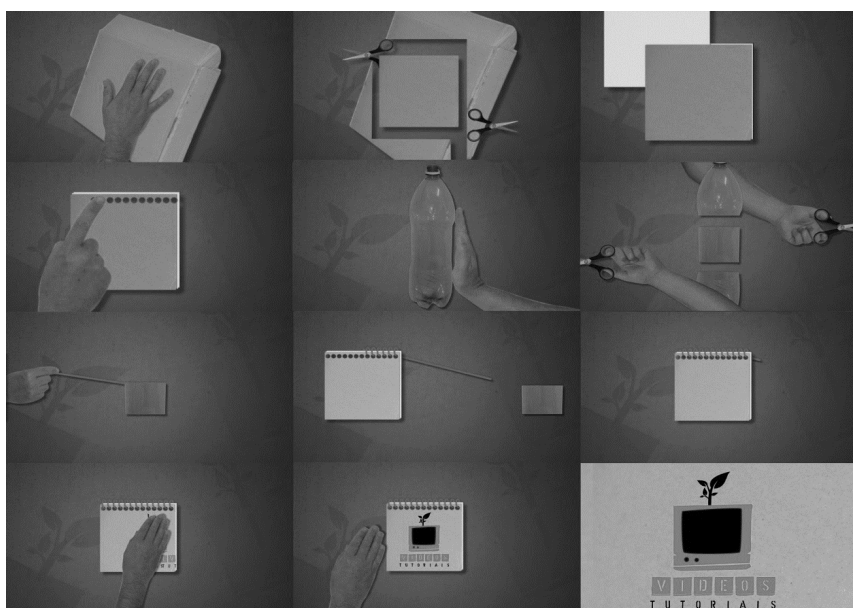
O passo seguinte foi a construção de uma trilha sonora para a vinheta. Essa etapa é importante porque, como foi dito anteriormente, a vinheta precisa conter elementos sonoros que remetam ao produto. Além disso, a trilha sonora é responsável por dar ritmo à vinheta. Considera-se que o áudio seja tão importante quanto as imagens em um produto audiovisual (MARTINS, 2011). Por isso foi montada uma trilha sonora em um programa de edição de áudio utilizando-se de faixas de áudio, de vários instrumentos, que não possuem direitos autorais. Dessa forma não teríamos problemas autores.

**Figura 9** – Imagens recortadas dos elementos que compõem a vinheta.



Com o story board em mãos e com a trilha sonora pronta, a animação foi concluída e a sequência da vinheta ficou da seguinte forma: (Figura10).

**Figura 10** –Telas da vinheta, após a sua animação.



Com a vinheta pronta passou-se a construir os L3, os intertítulos e a ficha técnica.



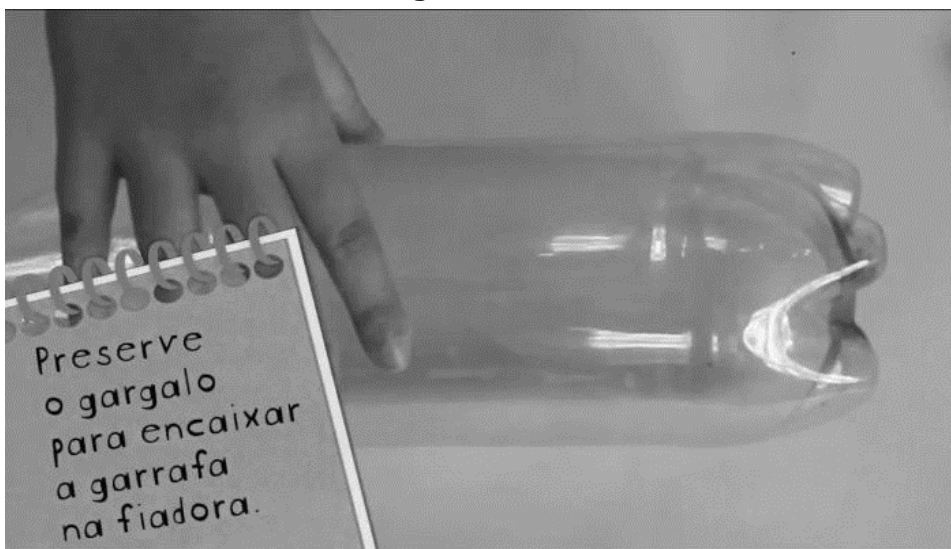
Utilizando-se dos mesmos elementos que foram usados na vinheta e definindo uma tipografia, que no caso foi a *Blockhead*, o restante da programação visual dos vídeos tutoriais foi finalizada em mais 4 peças. A primeira delas foi o Intertítulo, que serve para indicar uma mudança de assunto ou uma informação nova dentro deste mesmo assunto. (Figura 11).

**Figura 11** –Intertítulo.



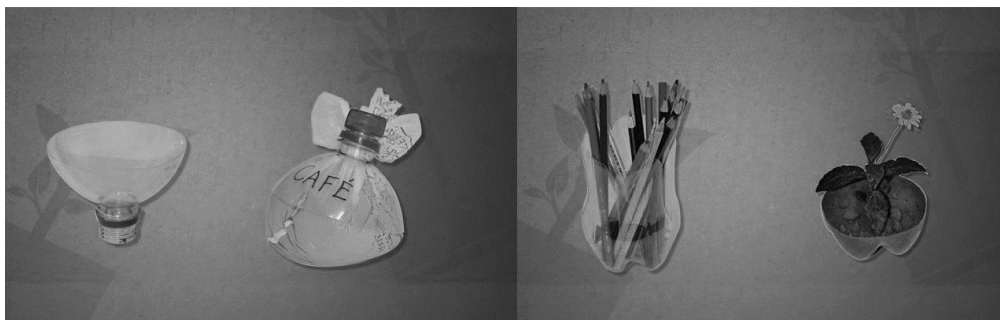
Após o intertítulo foi produzido o L3, que pode ser caracterizado pela presença de grafismo e textos e servem para acrescentar informações ao longo da exposição do vídeo sem que esse precise ser interrompido. (Figura 12).

**Figura 12** – L3



Seguindo adiante, a próxima peça produzida fora um infográfico animado que entraria no final do vídeo e traria mais informações ou dicas sobre o tema abordado. Portanto, seria uma peça que apresentaria informações externas à narrativa do vídeo. (Figura 13).

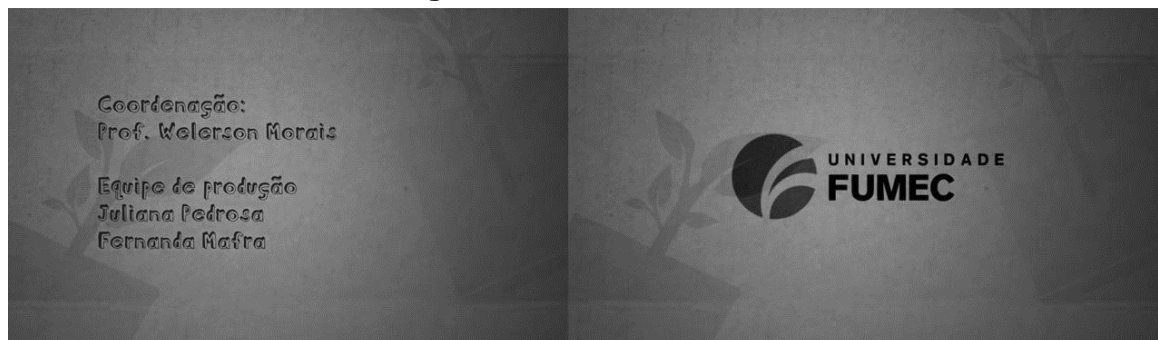
**Figura 13** –Infográficos animados apresentando informações externas à narrativa do vídeo.



Com a última peça foi feita a ficha técnica, que serviu para apresentar os profissionais envolvidos na produção do vídeo, os projetos parceiros, o Programa de Extensão, os agradecimentos e a própria Universidade FUMEC, por meio dos nomes das suas principais autoridades e da sua marca no final

do vídeo. (Figura 14).

**Figura 14** – Ficha Técnica



Com isso, completou-se a linguagem audiovisual dos Vídeos Tutoriais Design de Resíduos, que contou com a participação das alunas integrantes deste projeto e de seu coordenador e colaboração da equipe do Design de Resíduos.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O projeto “Produção de Vídeos Tutoriais e Documentais para o Design de Resíduos” em sua primeira fase (2012/2013) conseguiu criar a linguagem audiovisual de seus produtos e finalizou dois vídeos tutoriais, com a participação maciça das alunas, bolsista e voluntária, que contribuíram não só com a produção em si, mas também com sugestões e com resoluções de problemas.

Baseados em uma bibliografia que envolvia a criação de roteiro, captação de imagens, a edição de vídeo e o motion graphic, a equipe conseguiu, junto com os professores e alunos do Design de Resíduos, criar um produto audiovisual, de produção simples, que buscou construir uma linguagem didática para os seus vídeos, que pudessem servir de instrumento para a transmissão de conhecimento. Conhecimento esse gerado pelo Design de Resíduos por meio das técnicas e tecnologias desenvolvidas por eles nos dois anos que estiveram trabalhando no Aglomerado da Serra em Belo Horizonte

O intuito deste projeto não era somente produzir os vídeos, mas também envolver alunos da Universidade FUMEC e da Escola Estadual Pedro Aleixo, na produção audiovisual. As alunas da equipe estiveram presentes em todas as etapas da pré-produção, produção e pós-produção e foram responsáveis por trazer mais uma aluna de fora do projeto, para gravar a locução, e envolveram também funcionários da instituição. Além disso, puderam experimentar a produção de vídeo em todas as suas fases e fazer as suas escolhas sobre em quais dessas fases elas gostaria de trabalhar.

Os vídeos tutoriais finalizados no período 2012/2013, “Espiral de Pet” e “Blocos de anotações feitos com resíduos de papel e papelão” estarão disponíveis na Internet no blog oficial do Design de Resíduos, no canal de compartilhamento de vídeo Vimeo e na rede social Facebook, além do site institucional da Universidade FUMEC, Armazém. Dessa forma, os saberes desenvolvidos pelo Design de Resíduos estarão disponíveis em um meio de comunicação de massa, para que muitas pessoas possam ter acesso a eles. Mas, além da divulgação dos conhecimentos sobre o reaproveitamento resíduos industriais, proposto pelo projeto, acredita-se que os vídeos tutoriais serão importantes para o registro e documentação desses conhecimentos.

### **REFERÊNCIAS**

- ABREU, Rogério. **Design na TV** – Pensando vinheta. São Paulo: Schoba, 2011.
- COMPARATO, Doc. **Da Criação ao roteiro** – Teoria e prática. São Paulo: SUMMUS, 2009.
- DENCIGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. 2ª ed. São Paulo: Elsevier, 2007.
- KRASNER, John. **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**. Oxford: Elsevier, 2008.
- MARTINS, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 2ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2011.
- MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- PFROMM NETO, Samuel. **Telas que ensinam**. 2ª ed. Campinas: Alínea Editora, 2001.
- VELHO, João. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia** – Anotações para uma metodologia de análise. Dissertação apresentada como requisito para a conclusão do mestrado do Programa de Pós-graduação em Design da ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ – Universidade Estadual do Rio de Janeiro. 2008.