

Briefing do Projeto Final.

Por Fabiano Broki

O que é Motion Design?

Essa é a pergunta. Respondê-la ao final desses meses, através da Narrativa, do Visual e da Animação é que une os alunos inscritos no curso. Eu já respondi de forma direta nas primeiras aulas o que significa para mim. Aqui para esse projeto, ela vai funcionar de forma subjetiva e a resposta vai ser diferente para cada um.

O objetivo do curso é usar os exercícios, para que os alunos alimentem o seu reel, que é o portfolio animado do Motion Designer. Mas também, desenvolver as habilidades para que consigam contar as histórias, que chegam em roteiros de filmes de publicidade, projetos sociais, explainers e autorais também.

Como não teremos clientes para atender durante o curso, a proposta é produzir um filme autoral de 30s, para quem estiver em um nível Junior ou Pleno e de 1minuto para alunos mais avançados. Não é um tempo quebrado. É 30 segundos exatos ou 1 minuto exato. Dessa forma conseguir contar a história com um tempo fechado também é parte do desafio.

Mas que história é essa?

Criar uma história, para quem não tem experiência, é difícil mesmo. Mas aqui podem ser os primeiros passos nessa direção. Vamos criar regras e ajudar também. Na próxima aula já teremos uma aula de Narrativa e aprender a contar histórias é parte do curso e da profissão. Mas aqui ela serve de pano de fundo, como um pretexto para serem mostrados o visual e animação, que são habilidades principais do Motion Designer.

De que forma?

Escreva como se fosse uma redação de uma página inteira o que o Motion Design é para você. Pense que você voltou para o colégio ou você está escrevendo um artigo científico para uma publicação internacional. Afinal, você está fazendo um curso para se aprimorar.

Escreva pensando em descrever movimentos e momentos, que você encontra no dia-a-dia e que podem ser representados para explicar o que é a essência do Motion Design.

Por exemplo, para mim, Fabiano, Motion Design é quando eu vejo um carro andando em uma certa velocidade e as rodas parecem estar girando ao contrário. É quando olho através da lente de uma câmera com aquele enquadramento e não dá para ver mais nada ao redor. É quando vejo as nuvens andando com o vento e mudando de forma que parecem animais ou rostos. É quando vejo um beija-flor batendo as asas que parecem estar em câmera lenta. É quando vejo uma gota se acumular na ponta de uma torneira por um tempo até pingar. É quando vejo uma padronagem de azulejos que parece que eles vão começar a piscar a qualquer momento. É quando vejo a onda do mar formar uma crista branca que vai se desmanchar na beira da praia. É quando passa uma moto a noite tão rápido que só vejo a luz de freio dela. É quando vejo as janelas e a porta de uma casa que parecem ser um rosto. É quando alguém de óculos se vira e faz um movimento que o brilho passa pelas lentes. É quando vejo uma pessoa de cabeça para baixo quando reflete em uma poça de água. É quando o Sol nasce devagar iluminando o dia ou fica vermelho antes de sumir e virar noite.

Esses movimentos todos, me fazem parar qualquer coisa que estou fazendo, para tentar captar a essência deles. Nem todo dia consigo reparar nesses momentos, mas todos os dias fico procurando por eles. Eles me fazem perceber o mundo de forma diferente e quando vou contar histórias, procuro qual desses momentos vão estar na minha história, para que as pessoas tenham uma fagulha da fração da experiência que tenho, quando me deparo com esses momentos. Porque sei que elas têm uma sensação diferente quando reparam em algo assim.

Tentando imaginar, cada um acaba usando a sua própria experiência para tentar visualizar esses momentos. Então é na memória onde eu guardo “cenas” como essas, para lembrar das sensações na hora de escrever, desenhar e animar. Cada um de vocês deve estar pensando em momentos que são diferentes dos seus colegas. Somando isso ao jeito que você vai usar as ferramentas, o seu resultado vai ser diferente dos seus colegas.

Quando usar referências não copie, procure como interpretá-las, para que tenham características que com a prática, você consiga fazer cada vez mais rápido, fácil e principalmente com espontaneidade. Características visuais que você incorpore no seu jeito de fazer o seu próprio material.

Quando precisar fazer uma sombra, como você representa? Quando for brilho, como você representa? Quando precisar fazer um personagem, como você vai fazer de um jeito que quando as pessoas virem saibam que foi você que fez? O acabamento que usar para fazer esse personagem, vai ser o mesmo para os elementos do mesmo universo dele. Uma nuvem, um gato, um computador ou carro.

No mesmo universo que você estiver criando, a sombra se representa do mesmo jeito, assim como brilhos, cores e texturas. Quanto mais diferente for o elemento, mais interessante de se conseguir deixar com o mesmo acabamento. Quando esse acabamento estiver alinhado para todos os elementos desse universo, e descobrir porque está fazendo desse jeito e não de outro, ou seja, encontrar a justificativa para isso, você vai ter conseguido alinhar a Direção de Arte. Motion Designers não são necessariamente roteiristas, então podem anotar em forma de lista ou fazer pequenos rascunhos para lembrar dessas idéias. Mas escrever pensando na ordem que esse movimento surge e passa, vai ajudar a pensar na animação e narrativa. Organizar esses momentos em uma ordem que se relacionem vai ajudar a montar uma estrutura de filme também.

Além disso, esses momentos acontecem assim no mundo real, mas como aconteceriam em um mundo de animação, onde as regras quem vai construir é você?

Uma página de roteiro, normalmente é equivalente a um minuto de filme. Então serve como uma base. Não se preocupe em acertar uma resposta logo de cara, pois é bem subjetiva. Para um filme de 30 segundos eu recomendaria algo entre 12 a 15 momentos e para um filme de 1 minuto algo como uns 25 momentos. Pelo menos como ponto de partida para poder descartar os menos interessantes ou ainda combinar dois ou mais em um só. Faça versões dessa redação (que ainda não é um roteiro) durante as próximas semanas para ir aprimorando a sua idéia. Na semana que vem vamos estudar como organizar esses momentos a favor da história.

Fiquem de olhos abertos, prestando atenção nos acontecimentos do dia-a-dia. Se não estiver acontecendo muita coisa porque você está em casa ou trabalhando sem parar, pegue os álbuns de fotografias para lembrar de coisas que já fez, lugares que visitou, coisas com que você realmente se importa, suas memórias mais antigas que talvez nem registros de fotos você tenha. Procure por esses movimentos e principalmente por esses momentos.

Briefing do Trabalho Final: O que é Motion Design

O aluno vai produzir a narrativa, o visual e animação de uma história criada por ele com elementos que de forma subjetiva mostrem o que é Motion Design.

Não precisa explicar de forma direta, mas sim produzir um filme que mesmo que não tenha uma locução ou texto, mostre a essência do que significa Motion Design para você.

Esses elementos se inspiram em movimentos ou momentos do dia-a-dia no nosso mundo real.

Pode ser abstrato, ou com personagens.

30 segundos para alunos level Junior ou Pleno

1min para alunos level Senior

Tamanho: 1920x1080

Frame rate: 24 FPS

Com paleta reduzida de até 4 cores.