

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO A DISTÂNCIA EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO**



LINGUAGEM VISUAL

1º semestre



PROGRAD



Ministério da Educação



Presidente da República Federativa do Brasil

Luiz Inácio Lula da Silva

Ministério da Educação

Fernando Haddad

Ministro do Estado da Educação

Ronaldo Mota

Secretário de Educação Superior

Carlos Eduardo Bielschowsky

Secretário da Educação a Distância

Universidade Federal de Santa Maria

Clóvis Silva Lima

Reitor

Felipe Martins Muller

Vice-Reitor

João Manoel Espina Rossés

Chefe de Gabinete do Reitor

Alberi Vargas

Pró-Reitor de Administração

José Francisco Silva Dias

Pró-Reitor de Assuntos Estudantis

Aílo Valmir Saccol

Pró-Reitor de Extensão

Jorge Luiz da Cunha

Pró-Reitor de Graduação

Nilza Luiza Venturini Zampieri

Pró-Reitor de Planejamento

Helio Leães Hey

Pró-Reitor de Pós-Graduação e Pesquisa

João Pillar Pacheco de Campos

Pró-Reitor de Recursos Humanos

Fernando Bordin da Rocha

Diretor do CPD

Coordenação de Educação a Distância

Cleuza Maria Maximino Carvalho Alonso

Coordenadora de EaD

Roseclea Duarte Medina

Vice-Coordenadora de EaD

Roberto Cassol

Coordenador de Pólos

José Orion Martins Ribeiro

Gestão Financeira

Centro de Ciências Sociais e Humanas

Rogério Ferrer Koff

Diretor do Centro de Ciências Sociais e Humanas

Luciana Pellin Mielniczuk

Coordenadora do Curso de Pós-Graduação

Especialização a Distância em Tecnologias da Informação e da Comunicação

Aplicadas à Educação

Elaboração do Conteúdo

André Krusser Dalmazzo

Professor pesquisador/conteudista

Equipe Multidisciplinar de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação - ETIC

Carlos Gustavo Matins Hoelzel

Coordenador da Equipe Multidisciplinar

Ana Cláudia Siluk

Vice-Coordenadora da Equipe Multidisciplinar

Luciana Pellin Mielniczuk

Coordenadora da Comissão de Revisão de Estilo

Ana Cláudia Siluk

Coordenadora da Comissão de Revisão Pedagógica

Ceres Helena Ziegler Bevilaqua

Silvia Helena Lovato do Nascimento

Coordenadoras da Comissão de Revisão de Português

André Dalmazzo

Coordenador da Comissão de Ilustração

Carlos Gustavo Matins Hoelzel

Coordenador da Comissão do Design de Interface

Edgardo Fernandez

Marcos Vinícius Bittencourt de Souza

Coordenadores da Comissão de Desenvolvimento da Plataforma

Ligia Motta Reis

Gestão Administrativa

Flávia Cirolini Weber

Gestão do Design

Evandro Bertol

Designer

ETIC - Bolsistas e Colaboradores
Revisão de Estilo

Renata Córdova da Silva

Revisão Pedagógica

Angélica Cirolini

Luciana Dalla Nora dos Santos

Revisão de Português

Sabrina dos Santos Cardoso

Projeto de Ilustração

André Dalmazzo

Figuras D22 e D23

Camila Rizzatti Marqui

Figuras A14, A15, C2, D1, D3, D4, D5, D6 e D8

Daniela Montano Cadore

Figuras A9, A16, C1, D9, D10, D11, D12, D15, D16, D17, D18, D19 e D20

Evandro Bertol

Figuras A1, A2, A3, A7, A8, A11, A12, A13, A16, B10, B11, B12, C3, C4, C5, D1, D2, D7, D13, D22, D23, D24, D25 e D27

Franciani de Camargo Roos

Figuras A17, B3 e B5

Guilherme Da Cas

Figura A18

Letícia Zancan Rodrigues

Figuras A6, A13, B6, B8 e B9

Ricardo Winter Bess

Figuras A5, A10, A14, B2, B4, B13 e B26

Sara Spolti Pazuch

Figuras B1 e B7

Sônia Trois

Figuras A4, B14 e D14

Design de Interface

Bruno da Veiga Thurner

Evandro Bertol

Isac Corrêa Rodrigues

Lucas Müller Schmidt

Diagramação

Adilson Heck

Cleber Righi

Flávia Cirolini Weber

Desenvolvimento da Plataforma

Adilson Heck

Cleber Righi

Diego Friedrich

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	5
UNIDADE A - A COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DA ILUSTRAÇÃO	6
Objetivos.....	6
Introdução	6
1. Imagens e Comunicação.....	9
2. A Ilustração.....	10
3. Fatores Determinantes da Qualidade de uma Programação Visual Ilustrada	10
3.1 Público Alvo.....	10
3.2 Impacto visual.....	12
3.3 Aprecensão.....	13
3.4. Narrativa	14
3.5 Linguagem Gráfica.....	15
Referências da Unidade A:.....	18
UNIDADE B - CATEGORIAS DE ILUSTRAÇÕES	19
Objetivos.....	19
Introdução	19
1. Ilustração Documental.....	20
2. Ilustração Educativa.....	21
3. Ilustração Informativa.....	22
4. Ilustração de Procedimento	23
5. Ilustração Editorial.....	23
6. Ilustração Publicitária	24
7. Ilustração Recreativa.....	25
Referências da Unidade B:.....	25
UNIDADE C - IMAGEM E TEXTO	26
Objetivos.....	26
Introdução	26
1. Integração imagem e texto	27
2. O texto como imagem e imagem como texto.....	27
Referências da Unidade C:.....	30
UNIDADE D - PERCEPÇÃO VISUAL DAS ILUSTRAÇÕES	31
Objetivos.....	31
Introdução	31
1. Elementos de Composição.	32
1.1. Ponto	32
1.2. Linha.....	32
1.3. Superfície	33
1.4. Volume.....	34
1.5. Luz.....	36
1.6. Forma	37
1.7. Cor	38
1.8. Tipografia.....	41
2. Mensagem Visual	42
Referências da Unidade D:.....	44
UNIDADE E - COMPOSIÇÃO.....	45
Objetivos.....	45
Introdução	45
1. A página ilustrada	46
1.1 Gestalt	47
1.2. Enquadramentos	47
2. Ilustração de Objetos (produtos e embalagens)	50
3. Técnica	50
Referências da Unidade E:.....	51
Bibliografia Complementar:.....	52

APRESENTAÇÃO

Atualmente a utilização da tecnologia digital em sala de aula é uma realidade que abre um novo leque de recursos didáticos e possibilidades de apresentação de conteúdos educacionais. Isso pode ser constatado através dos inúmeros programas de computação gráfica existentes, que proporcionam simulações, **animações**, além de recursos automáticos de processamento de imagens, como: **composição tipografia**, milhões de cores, **diagramações** com ajustes micrométricos e infinitas possibilidades de efeitos especiais. Juntamente com tudo isso, dispomos da Internet, uma fonte de pesquisa, comunicação e captação de informações inesgotável.

Diante dessa realidade, somos facilmente seduzidos a desfrutar os recursos tecnológicos. Mas, embora as tecnologias digitais forneçam possibilidades para produção de materiais extremamente interessantes, quando tentamos desenvolvê-los percebemos que as coisas não são tão simples assim. Primeiramente nos deparamos com programas difíceis de lidar e, em seguida, com problemas um pouco mais complexos do que estávamos imaginando.

A necessidade de lidar com a comunicação visual também é uma questão fundamental nesse processo e requer um conhecimento elementar de composição e **narrativa gráfica**. É a partir de conhecimentos sobre a Linguagem Visual que poderemos utilizar, de maneira mais eficiente, os recursos digitais na construção de instrumentos educacionais.

Pretendemos, através da reflexão e de algumas atividades práticas sobre aspectos relacionados aos processos de percepção e aplicação de **imagens**, identificar e reproduzir aspectos da linguagem visual que poderão melhorar a utilização de recursos digitais nas nossas práticas educativas.

Nesta disciplina de Linguagem Visual, podemos dizer que a concentração do conhecimento está na compreensão da narrativa através de imagens a partir do estudo de elementos de comunicação visual.

A GLOSSÁRIO

Animações: Desenho animado. Gênero cinematográfico baseado na filmagem quadro-a-quadro de desenhos ou bonecos decompostos em cada estágio de movimento. BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A, 1987.

Composição Tipográfica: Ato ou efeito de compor qualquer texto destinado a impressão. Parte tipográfica de qualquer impresso. BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A, 1987.

Diagramação: Ato ou efeito de diagramar. Projeto gráfico. BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A, 1987.

Narrativa Gráfica: Todo e qualquer discurso que suscite como real um universo imaginário. Obs.: neste caso, é relativo ao discurso visual. BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A, 1987.

Imagem: Representação visual, artística ou mental de alguma coisa. BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A, 1987.

UNIDADE A

A COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DA ILUSTRAÇÃO

Objetivos

- contextualizar as imagens a partir de seu potencial de comunicação;
- abordar os principais fatores que influenciam na qualidade das ilustrações.

Introdução



Figura A.1. - Inscrições rupestres, Pedra Grande, São Pedro do Sul, RS (Foto: André Dalmazzo).

Desde a Pré-História, as pessoas utilizam imagens para descrever situações e expressar sentimentos (figura A.1.). Durante o decorrer dos séculos, as imagens foram amplamente utilizadas para relatar a história da humanidade. Também podemos constatar que as crianças, naturalmente, registram cenas e idéias através de desenhos.

Supomos então que a imagem sempre foi e sempre será um excelente meio de comunicação e que seu maior valor em expressar mensagens está na possibilidade de produzir sentidos a partir de sensações visuais.

Diferentemente das palavras, as figuras possuem relação direta

com a construção de uma idéia ou de um fato. Quando estamos lendo, estamos decodificando um código alfabético e muito do que compreendemos traduzimos mentalmente em imagens.

Por exemplo, quando lemos a expressão “fazer arroz”, pensamos em imagens de panelas, fogo, fogão, dos grãos de arroz e não nas palavras que nomeiam estes itens.

Um outro exemplo pode ser a ilustração decorativa em um vaso grego do séc. V a.C. (figura A.2). Nesta imagem, percebemos uma grande carga de significados que ultrapassam questões puramente estéticas.

Com um pouco de conhecimento sobre história, podemos identificar a cena ilustrada no vaso, que retrata Hércules enfrentando a Hidra de Lerna, um animal mitológico com várias cabeças de serpente e corpo de dragão.

Embora essa imagem tenha sido produzida e destinada a pessoas que viviam em outra época, com cultura e costumes muito diferentes dos nossos, assim mesmo conseguimos entender muitos significados presentes na cena que ilustra o vaso.

A capacidade de interpretar ilustrações está diretamente relacionada a nossas vivências de um modo geral, em todos os sentidos, sejam eles visuais, psicológicos, culturais, religiosos, morais, lógicos, etc. A percepção de uma imagem é algo particular, o que nos faz pensar que as imagens são um tipo de comunicação aberta, compreensível universalmente. O exemplo seguinte, a figura A.3. ilustra essa idéia: trata-se de parte do afresco do teto da capela Sixtina, no Vaticano, de autoria de Michelangelo Buonarrotti. Pelo conhecimento que temos a respeito da cristandade, somos levados a interpretar esta imagem, em primeiro lugar, como uma cena bíblica, em que Adão e Eva cometem o primeiro pecado e são expulsos do paraíso, e não como uma cena impregnada de erotismo, apesar do nudismo das personagens.



Figura A.2. (Foto: André Dalmazzo).

+ SAIBA MAIS

Para saber mais sobre o que a ilustração do vaso da figura A.2. acesse o site wikipedia.org/wiki/hidra_de_lerna.



Figura A.3 (Foto: André Dalmazzo).

Também devemos entender que as imagens estão diretamente relacionadas a processos de memorização de conteúdos, idéias, experiências ou acontecimentos, tanto reais quanto fictícios.

Por exemplo, se pensarmos no que representa o Brasil, pensamos diretamente nas cores verde e amarelo, na imagem da bandeira ou do mapa do país. Traduzimos automaticamente as palavras em imagens mentais, e, a partir dessas imagens, pode nos vir à mente uma série de conteúdos e sentimentos, como as dimensões do país, a política brasileira, o futebol, o patriotismo, etc.

Uma imagem é um bom ponto de partida para recordar ou mesmo compreender alguma idéia.

1. Imagens e Comunicação

Os maiores exemplos de comunicação visual de que dispomos cotidianamente são os filmes e as **histórias em quadrinhos**. Neles são empregados imagens e textos ou diálogos de maneira sincronizada.

“Na segunda metade do século XX, houve uma mudança na definição do que é literatura. A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificada pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto. Dos sinais de trânsito às instruções mecânicas, as imagens ajudaram as palavras e, muitas vezes, até as substituíram. Na verdade, a leitura visual é uma das habilidades obrigatórias para a comunicação neste século.” Hill Eisner (pg. 7, 2003).

Como podemos comprovar, especialmente nas histórias em quadrinhos, as imagens combinadas com texto geralmente tornam a comunicação mais fluida, a leitura mais fácil e agradável, visto que, o visual contém um discurso próprio, que amplia os sentidos e conseqüentemente a compreensão. Veja a figura A.4., uma tira humorística de três quadrinhos sobre educação à distância.



Figura A.4

As principais questões que envolvem a produção de uma comunicação visual estão relacionadas à motivação e à capacidade de se encontrar uma linguagem compreensível e estimulante a quem é destinada, uma graduação adequada entre imagem e texto e, também, de se evitar informações que conduzam a interpretações equivocadas.

E GLOSSÁRIO

Histórias em Quadrinhos: Forma de narração, em seqüência dinâmica, de situações representadas por meio de desenhos que constituem pequenas unidades sucessivas (quadrinhos) e são geralmente integrados a textos sintéticos e diretos, apresentados em balões ou legendas. BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A, 1987.

2. A Ilustração

Genericamente, podemos definir a ilustração como uma imagem que acompanha um texto, mas sua utilidade vai muito além da função puramente estética. Sua essência está no seu potencial de comunicação.

Percebemos a ilustração como uma imagem que contextualiza visualmente uma mensagem e que está sempre voltada a uma comunicação objetiva. Ilustração e texto são complementares, cada um com um tipo de leitura, visual e verbal, juntos produzem um contexto comunicacional mais abrangente.

Entendemos que uma imagem se configura como ilustração quando ela tem um propósito pré-estabelecido, intencional e compreensível para quem é destinada.

3. Fatores Determinantes da Qualidade de uma Programação Visual Ilustrada

São vários os fatores que influenciam a qualidade da programação visual ilustrada, mas a primeira preocupação que se deve ter é para quem é direcionada a comunicação.

3.1 Público Alvo

Devemos identificar algumas características dos possíveis receptores a fim de obtermos os subsídios necessários para construção ou seleção de imagens realmente compreensíveis e adequadas à transmissão da mensagem.

Por exemplo, o público a que vamos nos dirigir pode ser de crianças da pré-escola, adolescentes do ensino fundamental, universitários, professores, funcionários de uma fábrica, empresários, pode ser um público feminino, de estrangeiros, de pessoas especializadas em uma área, etc... Cada grupo desses tem experiências distintas na compreensão de mensagens. Não existe uma regra ou uma classificação para cada tipo de público, pois a leitura de imagens está muito relacionada à sensibilidade, à cultura e às experiências próprias de cada indivíduo ou grupo.

Mesmo assim, se formos observadores, podemos prever, com certa segurança, o grau de complexidade, objetividade e estilo a ser utilizado.

De forma prática, podemos notar a cultura visual de um grupo a partir das revistas e livros que lêem, dos programas de TV e filmes a que assistem, do que procuram na Internet, dos produtos que consomem. É importante procurar saber, em geral, que tipo de informações visuais lhes interessam ou até mesmo se não se interessam por nada disto.

Alguns exemplos:

Crianças geralmente se interessam por **figuras cartunizadas** e **cores saturadas** no estilo do exemplo da figura A.5.



Figura A.5.

Grande parte dos adolescentes se interessa pela estética das histórias em quadrinhos (figura A.6.).

Alunos de cursos superiores ou especialistas são capazes de entender esquemas complexos de áreas específicas como, por exemplo, o gráfico da figura A.7.

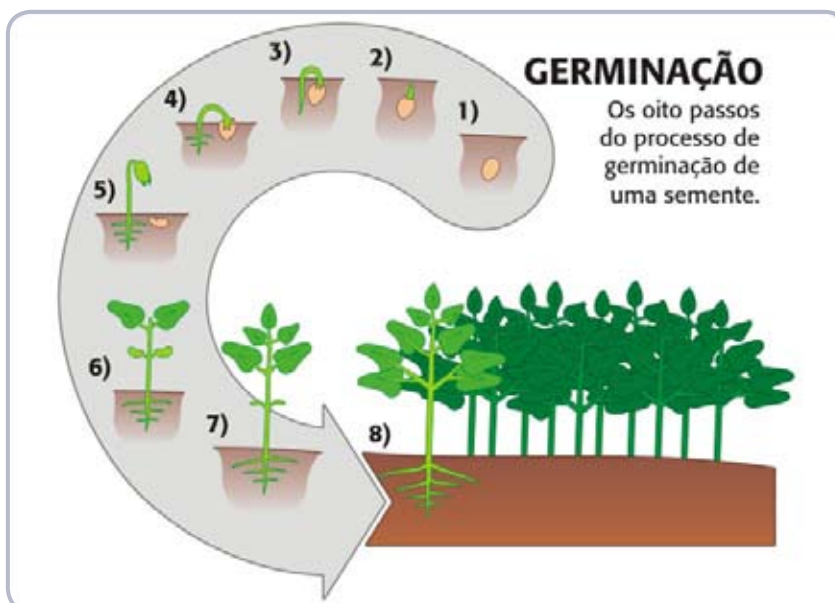


Figura A.7.

AE GLOSSÁRIO

Figuras Cartunizadas: Figuras em estilo cartum. Cartum – Narrativa humorística, expressa através da caricatura. BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A, 1987.

Cores Saturadas: Pureza espectral de uma cor. A saturação é total nas cores primárias. BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A, 1987.



Figura A.6.

Outros aspectos determinantes da qualidade de uma programação visual ilustrada estão relacionados às características expressivas da imagem:

3.2 Impacto visual

É a capacidade de destacar uma imagem em meio a um complexo visual ou a propriedade de chamar a atenção. Tecnicamente, é o primeiro passo para transmissão de uma mensagem visual. Normalmente as cores possuem grande potencial de atração, é fácil perceber que um colorido mais vibrante ou contrastante rapidamente despertam a curiosidade (figura A.8.). Nessa figura, a figura A.8, o ponto de maior interesse está destacado visualmente pelo colorido, pelo posicionamento em um ponto áureo e pelas linhas de força convergentes.

Devemos observar que o impacto visual vai ser mais ou menos intenso, de acordo com o contexto em que a imagem é visualizada. E em certos casos é preciso ter cuidado, pois a figura pode ser tão impactante a ponto de se tornar repulsiva ou fatigante, como no exemplo da figura A.9., que contém grandes contrastes de vermelho e verde e exageros ópticos e textuais.



Figura A.8.



Figura A.9.

3.3 Apreensão

É a capacidade de seduzir, reter o leitor e fazê-lo se interessar pelos conteúdos associados à imagem, estando eles contidos na própria imagem ou em textos adjacentes a ela.

Uma comunicação visual sedutora convida o leitor a percorrer com os olhos a imagem, despertando o interesse em decodificá-la e, conseqüentemente, em apreender o seu conteúdo. Há sedução em uma imagem quando o leitor percebe qualidades, positivas ou negativas, dentro de seu juízo, quando ela causa a sensação de estranhamento ou de novidade. A figura A.10. é uma imagem sedutora, com características semelhantes as que encontramos em embalagens de chocolates.

A apreensão de uma mensagem visual também está relacionada ao número e à clareza ou objetividade das informações.

Devemos cuidar para que a ilustração que vamos utilizar na comunicação contenha o mínimo e não contenha excesso de elementos e qualidades visuais que prejudiquem a compreensão da mensagem. Observe a síntese exagerada da figura A.11., que prescinde de um esforço para se compreender o contexto visual, ou a figura A.12., em que podemos perceber a poluição visual.



Figura A.10.



Figura A.11.



Figura A.12.

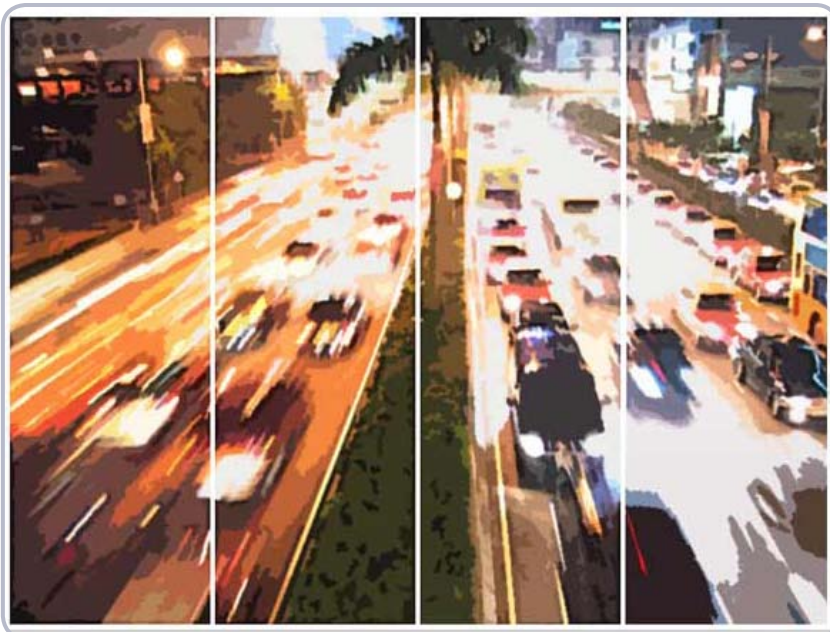


Figura A.14.



Figura A.15.

3.5 Linguagem Gráfica

Não existe uma regra para aplicação de linguagens gráficas a situações específicas, porque cada caso de programação visual terá suas particularidades e são ilimitadas as possibilidades de interpretação visual de uma idéia. A linguagem deve ser determinada a partir das intenções e informações que devem ser transmitidas. Portanto, precisamos nos certificar que as imagens que produzimos estejam expressas graficamente de maneira reconhecível, legível, compreensível

e atrativa para o público a que se destina.

A imagem será reconhecível quando a forma utilizada é identificável, pertencente ao contexto cultural dos leitores. Será legível, se o código for decifrável com um determinado conforto visual. Aplica-se, principalmente, a objetividade da imagem e as qualidades visuais do texto, como o desenho e tamanho da letra.

O discurso visual será compreensível quando estiverem explícitas as informações necessárias para o perfeito entendimento da mensagem. Nesse sentido, vale lembrar que o fator de atração relacionado à linguagem gráfica é proporcional à aplicação dos aspectos anteriores em conjunto às qualidades estéticas.

Do ponto de vista técnico, também são ilimitados os recursos que possibilitam a expressão gráfica, e o resultado está diretamente relacionado ao estilo de quem a produz, aos materiais, às técnicas e ao tipo de **abstração** ou estilo que o desenhista irá empregar.

Observe a figura A.16., que demonstra diferentes tipos de técnicas e materiais (a) foto, (b) aquarela, (c) desenho à grafite, (d) desenho vetorial, (e) pixelart, (f) síntese gráfica e (g) caricatura, e a figura A.17., que apresenta variações da abstração visual: (1) realista, (2) sintético, (3) simbólico e (4) não-objetivo.

AE GLOSSÁRIO

Abstração: Ato de abstrair; abstrairmento. Ato de separar mentalmente um ou mais elementos de uma totalidade complexa. Abstracionismo – Qualquer manifestação artística de características abstratas. Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, Aurélio Buarque de Holanda Ferreira.

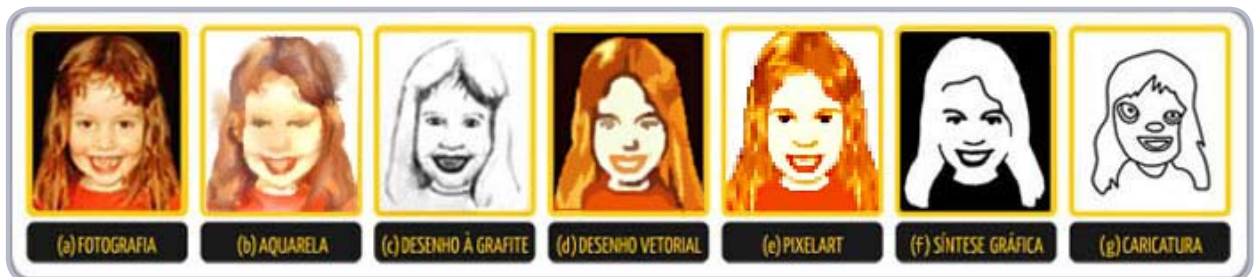


Figura A.16.



Figura A.17. – Variações da abstração visual: (1) realista, (2) sintético, (3) simbólico e (4) não objetivo.

Tecnicamente, podemos identificar boas qualidades na linguagem gráfica quando ela apresenta coerência formal, quando todos **elementos de composição** parecem fazer parte de um mesmo conjunto e se percebe uma unidade visual.

ATIVIDADE

ATIVIDADE DA UNIDADE A: Entre em contato com o professor para receber as informações referentes a esta atividade.

GLOSSÁRIO

Elementos de Composição: Tudo que entra na composição de alguma coisa. Cada parte de um todo. Obs.: Neste caso, o que faz parte de uma composição gráfica. Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, Aurélio Buarque de Holanda Ferreira.

Referências da Unidade A:

DALLEY, T. **Guía Completa de Ilustracion y Diseño**. 2ª Ed. Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1982.

EISNER, H. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto, Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Ed. Escrituras, 2000.

McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Macron Books, 2004.

RIBEIRO, M. **Planejamento Visual Gráfico**. Brasília: 8ª Ed. Linha Gráfica e Editora, 2003.

UNIDADE B

CATEGORIAS DE ILUSTRAÇÕES

Objetivos

- demonstrar as aplicações mais usuais das ilustrações;
- ampliar o repertório de possibilidades de utilização das imagens como meio de comunicação.

Introdução

É muito difícil classificar ilustrações, pois isso implicaria colocá-las em um número limitado de categorias, o que não se compatibiliza com as possibilidades criativas envolvidas na produção de uma imagem. Também devemos considerar que as ilustrações geralmente se enquadram em diferentes categorias ao mesmo tempo e seguidamente nos deparamos com imagens que requerem uma nova classificação.

No entanto, para melhor aproveitar a utilização de uma imagem, iremos comentar algumas das aplicações mais objetivas e usuais das ilustrações.

1. Ilustração Documental

A ilustração documental é muito utilizada quando não é possível fotografar ou quando uma fotografia não seria esclarecedora para demonstrar uma estrutura. Por exemplo, imagens de um júri, onde não é permitido filmar ou fotografar; registro arquitetônico de um prédio que não existe mais; coisas que irão existir; estruturas microscópicas ou astronômicas; reconstituição de uma cena que não foi possível registrar com fotografias, etc. Veja os exemplos da figura B.1., um esquema arquitetônico das ruínas das Missões de São Miguel, no Rio Grande do Sul, ou, na figura B.2., a simulação de um evento, no caso os passos de como aconteceu um crime.



Figura B.1.



Figura B.2.

2. Ilustração Educativa

A ilustração educativa é aplicada diretamente em um contexto educacional e sócio-cultural, sendo utilizada como recurso didático por quem necessita ensinar algum conteúdo.

Uma ilustração educativa pode ser tema para uma redação, representar esquemas ou gráficos, enfatizar aspectos importantes de um texto, pode servir para visualizar uma teoria, descrever uma técnica ou mesmo transmitir valores da nossa sociedade entre outras utilidades.

Observe na figura B.3. a representação de uma estrutura microscópica, o mitocôndria, na figura B.4. a descrição de uma sala de aula tradicional e na figura B.5. uma imagem que remete à preservação da natureza.

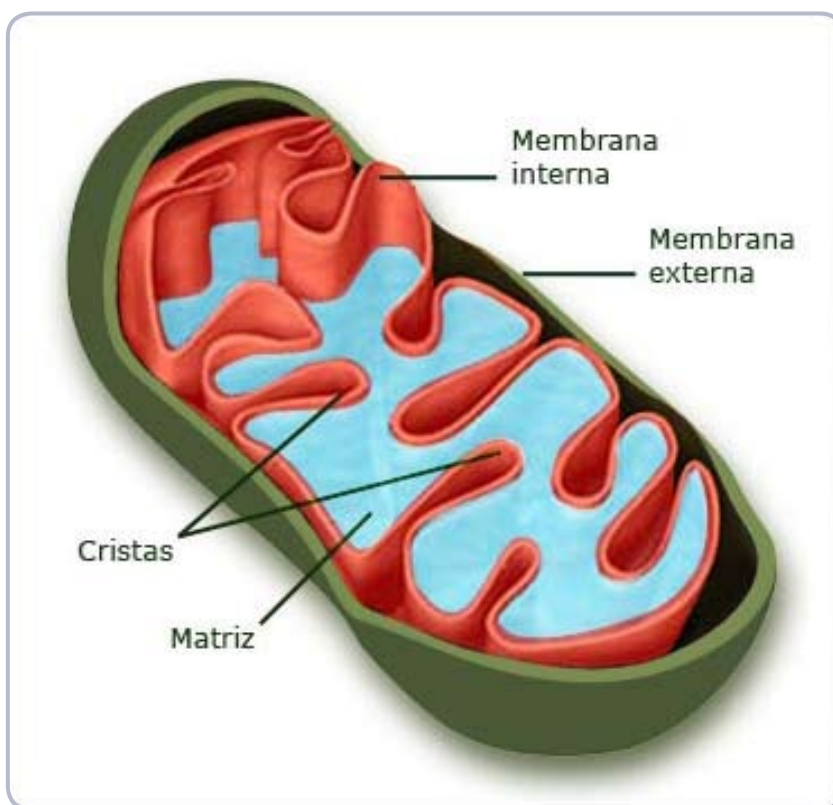


Figura B.3.

4. Ilustração de Procedimento.

A ilustração de procedimento é voltada mais especificamente ao manuseio de objetos. Esse tipo de ilustração é utilizado para instruir sobre o uso, montagem ou preparo, acionamento ou desligamento, armazenamento ou preservação e descarte dos produtos ou equipamentos. Observe, nos exemplos da figura B.7., como montar um brinquedo e, na figura B.8., como preparar uma sopa passo a passo.



Figura B.7.



Figura B.8.

5. Ilustração Editorial.

As ilustrações editoriais são imagens que ilustram reportagens ou conteúdos literários. São utilizadas para dar a dimensão visual das histórias, chamar a atenção, enfatizar aspectos ou fatos determinantes dentro das notícias, etc. A figura B.9. é um exemplo de ilustração para livro infantil e a figura B.10., a ilustração em uma reportagem.



Figura B.9.

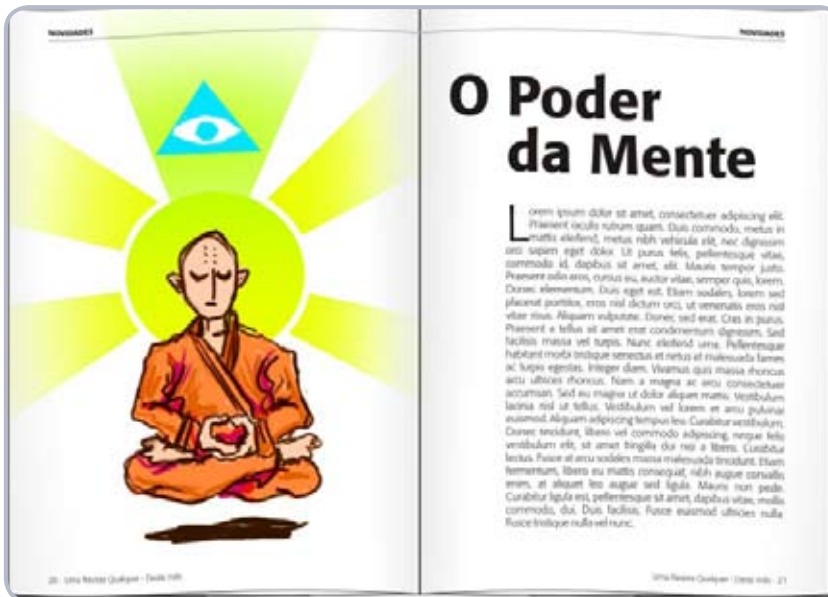


Figura B.10.

6. Ilustração Publicitária.

A ilustração publicitária é uma ilustração com fins comerciais, que possui função de convencer ou seduzir. É utilizada na divulgação e apresentação de produtos, serviços e eventos. Veja nos exemplos da figura B.11. a ilustração presente em uma embalagem e na figura B.12. a ilustração para divulgação de um circo.



Figura B.11.



Figura B.12.

7. Ilustração Recreativa.

A ilustração recreativa é utilizada principalmente em situações que envolvem o entretenimento, mas pode ter uma conotação crítica ou satírica, como as charges ou caricaturas. Isso pode ser observado nos exemplos das figuras B.13., um cartum, e B.14., uma caricatura.

As classificações variam muito e há autores que consideram outros gêneros, veja alguns exemplos:

- Ilustração Conceitual: são interpretações livres de um argumento literário;
- Ilustração Narrativa: narra uma seqüência de acontecimentos;
- Ilustração Decorativa: somente como ornamento do texto;
- Ilustração de Humor: transmissão engenhosa do humor do autor através de uma expressão gráfica personalizada;
- Ilustração Infantil: produzida especificamente para o público infantil;
- Ilustração de Moda: quando representa a inspiração do estilista ou a expressão de um estilo característico de moda.



Figura B.13.

ATIVIDADE

ATIVIDADE DA UNIDADE B: Entre em contato com o professor para receber as informações referentes a esta atividade.

Referências da Unidade B:

DALLEY, T. **Guía Completa de Ilustracion y Diseño**. 2ª Ed. Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1982.

EISNER, H. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto, Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Ed. Escrituras, 2000.

McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Macron Books, 2004.

RIBEIRO, M. **Planejamento Visual Gráfico**. Brasília: 8ª Ed. Linha Gráfica e Editora, 2003.



Figura B.14.

UNIDADE C

IMAGEM E TEXTO

Objetivos

- abordar as distinções expressivas e a integração entre imagem e texto.

Introdução

Como já sabemos, imagens e textos expressam conteúdos de maneiras distintas. As imagens expressam sentidos de maneira mais direta, mas em um código aberto, dependente da sensibilidade e do contexto sócio-cultural de cada indivíduo, porque permite a livre interpretação. Já as palavras de um texto fazem parte de um código pré-estabelecido e a interpretação é universal. Por exemplo, na figura C.1. "a", durante a leitura, estamos decodificando um código alfabético e muito do que compreendemos traduzimos mentalmente em imagens, mas, quando nos é apresentada uma imagem, "b" na figura C.1., podemos identificar nela informações muito variadas, como as qualidades, propriedades, emoções e sensações relativas ao que está sendo representado.

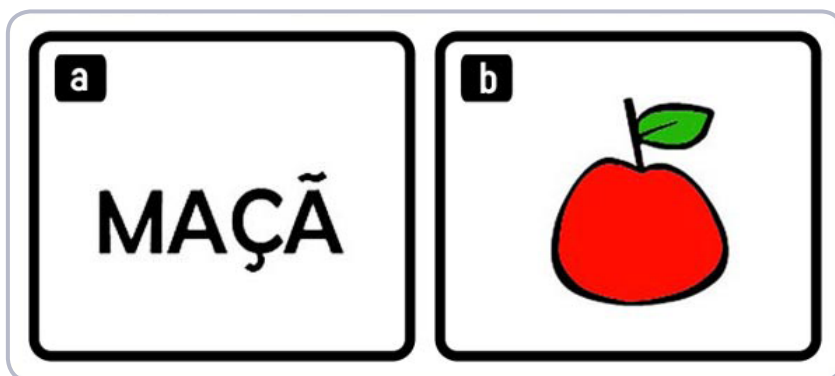


Figura C.1.

1. Integração imagem e texto

Geralmente utilizamos imagens e textos combinados em diversos meios de comunicação, mas devemos entender que a imagem, nesse contexto, não desempenha um papel meramente decorativo. Texto e imagem devem estar integrados, complementando-se, para melhorar a qualidade da transmissão da mensagem.

Quando vamos apresentar um conteúdo composto de imagens e texto, devemos avaliar qual o recurso mais adequado para comunicar a idéia em questão. Ou seja, se for necessário visualizar um esquema, demonstrar um sistema, organismo, objeto ou cenário, pode ser mais adequado utilizar uma ilustração; mas se formos abordar uma teoria ou descrever minuciosamente um tema não figurativo ou ainda descrever informações muito objetivas, pode ser mais adequado recorrer ao texto.

Em outras palavras, a imagem sensibiliza, chama a atenção, contextualiza, sua interpretação é mais sensitiva, já o texto informa, descreve pormenores, intelectualiza, sua interpretação é mais literal. Encontrar a medida para a combinação de imagens e textos não é uma questão apenas de explicitar um conteúdo e também não existe uma fórmula para fazê-la, mas isso se torna possível a partir de uma experiência que exige lógica, estética e técnica.

2. O texto como imagem e imagem como texto.

Comumente em um projeto gráfico o texto é tratado em termos visuais, indo além do seu conteúdo verbal. Podemos, então, interpretar o texto como uma imagem a partir do desenho das letras, da forma como é diagramado, do colorido e até da criação de figuras a partir de letras.

No exemplo "a" da figura C.2., a idéia de brutalidade é reforçada pela escrita da palavra "bruto", composta com um tipo de letra bem pesado, escuro e com volume. Na mesma figura, no exemplo "b", acontece justamente o contrário, porque a palavra "suave" está composta com um tipo de letra bem leve e arejado e em um tom bem mais claro, intensificando a idéia de suavidade. No exemplo "c", podemos perceber a forma de um coração a partir da diagramação do texto, e, em "d", a síntese de um gato composta pelas letras de seu próprio nome.

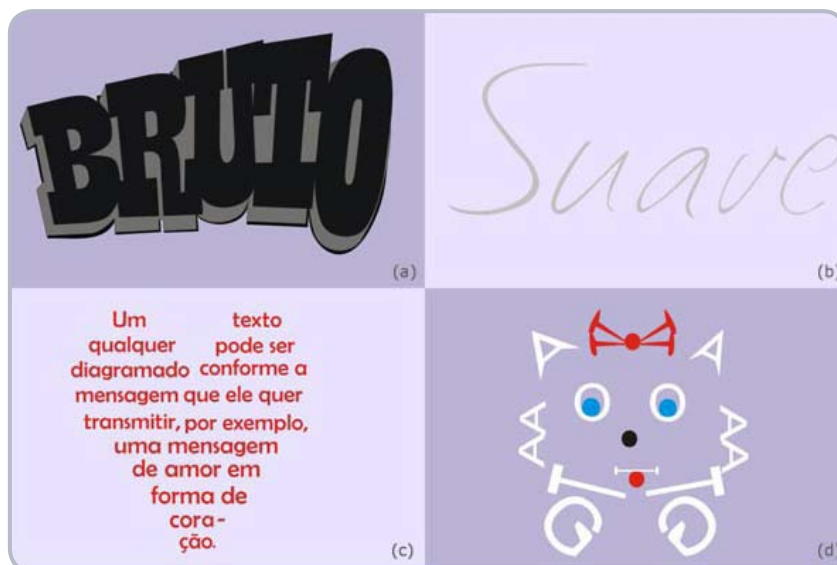


Figura C.2.

Como mencionamos anteriormente, na unidade A, as imagens inseridas em uma comunicação devem ser utilizadas não apenas para decorar e retratar o óbvio, ou seja, repetir o que está sendo descrito textualmente. As ilustrações devem narrar, possuir um discurso que acrescente algo mais, que possibilite a percepção de outros aspectos de que o texto não dá conta. Observe a figura C.3., cuja idéia principal, a de uma menina em uma floresta, é cena típica de contos de fadas. Essa figura acrescenta algo mais ao texto, pois, pelo tipo de representação, podemos perceber outros sentidos e elementos presentes na história, como a dramaticidade do contexto a partir das árvores ameaçadoras e do alto contraste entre a figura central e a escuridão do ambiente.



Figura C.3.

 ATIVIDADE

ATIVIDADE DA UNIDADE C: Entre em contato com o professor para receber as informações referentes a esta atividade.

Referências da Unidade C:

DALLEY, T. **Guía Completa de Ilustracion y Diseño**. 2ª Ed. Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1982.

EISNER, H. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto, Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Ed. Escrituras, 2000.

McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Macron Books, 2004.

RIBEIRO, M. **Planejamento Visual Gráfico**. Brasília: 8ª Ed. Linha Gráfica e Editora, 2003.

UNIDADE D

PERCEPÇÃO VISUAL DAS ILUSTRAÇÕES

Objetivos

- perceber os elementos de composição visual e suas possibilidades expressivas.

Introdução

Quando vamos comunicar algo através de uma imagem, primeiro devemos escolher o meio que vamos utilizar, se será através de um filme, desenho animado, fotografia, pintura, história em quadrinhos, gráfico, cartaz, inseridas em uma apostila, livro ou revista, se será um **arquivo PDF** ou arquivo de imagem, um vídeo digital, etc.

Cada uma das inúmeras situações acima tem suas particularidades e devemos estar atentos às possibilidades de utilização das imagens para tirar o maior proveito dessas em termos de comunicação. Mais especificamente, devemos estar atentos em relação ao tipo e formato da imagem, à adequação e ao número de cores, ao estilo e ao conteúdo.

A percepção dos elementos de composição gráfica nos fornece subsídios para compreendermos estruturalmente as imagens, a partir do todo e de suas partes ou a partir do que está e do que não está representado visualmente.

Estudaremos a seguir os elementos básicos da composição gráfica:

GLOSSÁRIO

Arquivo PDF: Portable Document Format (PDF), é um formato de arquivo desenvolvido pela Adobe Systems para representar documentos de maneira independente do aplicativo, hardware, e sistema operacional usados para criá-los. Um arquivo PDF pode descrever documentos que contenham texto, gráficos e imagens num formato independente de dispositivo e resolução. O PDF é um padrão aberto, e qualquer pessoa pode escrever aplicativos que leiam ou escrevam PDFs. Há aplicativos gratuitos para Linux, Windows e Macintosh, alguns deles distribuídos pela própria Adobe. <http://pt.wikipedia.org/wiki/PDF>

1. Elementos de Composição.

1.1. Ponto

O ponto é a unidade mínima de representação visual, sua forma tende a ser redonda e sempre tem grande poder de atração visual.

Dois pontos configuram um espaço e, quanto maior for o número de pontos em uma composição, mais complexa será a imagem, pois, quando vistos em conjunto, os pontos se ligam e dirigem nosso olhar, configurando formas ou figuras e movimentos.

Na figura D.1., o exemplo "a", uma mancha, pode facilmente configurar um ponto. Em "b", percebemos dois pontos configurando a idéia de um espaço entre eles e, em "c", um grande nº de pontos formando um "número oito deitado". Já no exemplo "d", percebemos uma figura humana decomposta em pontos.

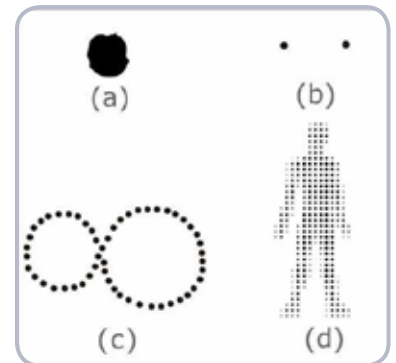


Figura D.1.

1.2. Linha

Quando os pontos estão dispostos muito próximos, não conseguimos identificá-los individualmente. Nesse caso, a sensação de direção se intensifica originando a linha.

A linha também é definida como o ponto em movimento, por isso a linha contém grande energia e está em constante movimentação. É essencial no desenho e enormemente utilizada na pré-visualização de esquemas gráficos, como, por exemplo, os esboços em que são demonstradas apenas as informações necessárias para a compreensão de uma estrutura, como podemos visualizar nos exemplos da figura D.2., em que "a" corresponde ao esboço de um prédio, "b" de um personagem, e "c" de uma máquina. Os três exemplos, mesmo tendo estilos diferentes, são esboçados apenas com linhas.



Figura D.2.

A linha pode definir muito bem seu propósito e direção, podendo constituir-se em rigor e técnica. Mas também o seu dinamismo pode favorecer a liberdade de expressão e a gestualidade.

A diversidade de configurações das linhas possibilita expressar uma infinidade de idéias e emoções, como: precisão, imprecisão, disciplina, indisciplina, rigidez, espontaneidade, delicadeza, brutalidade, sobriedade, hesitação, inquietação, etc.

Do poder de abstração da mente humana é que nascem as linhas, pois percebemos linhas de contorno de rostos, objetos, horizontes, etc., mas fisicamente elas não existem. O nível de interpretação dessas linhas é proporcional aos processos mentais de cada indivíduo. Quando produzimos uma forma, passamos a produzir linhas, e essas, então, se tornam físicas, vão conter a expressão e a emoção particular de cada observador. Na figura D.3., podemos observar a foto de uma paisagem e, ao lado, sua interpretação com linhas.

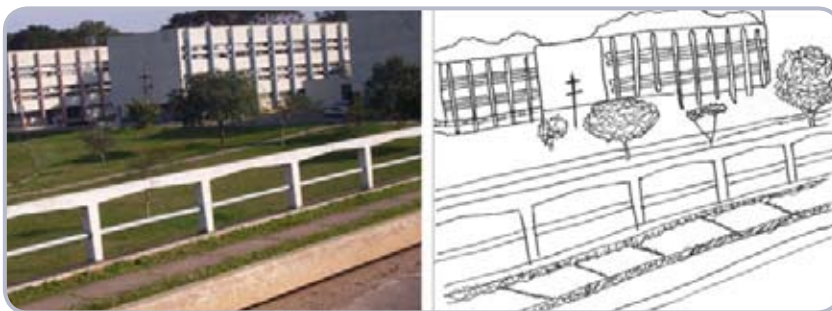


Figura D.3.

1.3. Superfície

As linhas passam a delimitar as superfícies que são caracterizadas por duas dimensões, largura e altura, e, quanto mais compensadas forem essas dimensões, menor será o movimento visual. A dimensão dominante impulsiona a superfície a seu favor e, assim, podemos observar que, quando reduzimos o movimento visual, reduzimos o fluir do tempo. Nos exemplos da figura D.4., o retângulo "a" conota um movimento horizontal, enquanto que o quadrado "b", com suas dimensões compensadas, parece mais estático.



Figura D.4.

A projeção espacial dada à mobilidade das linhas e sua indepen-

dência é substituída pela expansão da área, porém a superfície é um elemento de caráter mais estático do que dinâmico e uma nova movimentação será introduzida por outros fatores visuais, como a textura, a forma e as margens.

As superfícies podem ser fechadas e abertas; nas primeiras, o movimento se estabelece ao longo de suas margens, e, nas outras, a matéria passa a ser mais indefinida por não haver contornos que são condensadores do espaço interior da área. Há, então, uma interpenetração entre espaços internos e externos causando imobilidade exatamente na faixa que corresponderia à margem. Um outro efeito pode ser percebido quando superfícies fechadas são abertas, criando-se áreas de passagem que diminuem a intensidade das superfícies fechadas.

Também é perceptível que a sobreposição de duas ou mais superfícies gera uma outra dimensão, a profundidade.

Na figura D.5., veja a variação de densidade e movimento das superfícies comparando os exemplos: "a", superfície com contorno leve; "b", superfície com contorno pesado; "c", sem contorno e "d", superfície com contorno interrompido. Já no exemplo "e", podemos perceber a idéia de profundidade pela sobreposição de superfícies.

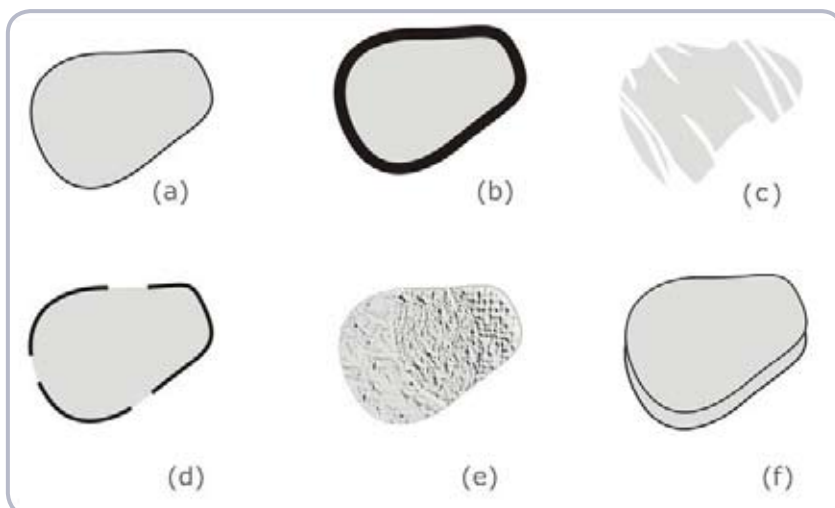


Figura D.5.

1.4. Volume

O volume, juntamente com a luz e a cor, ultrapassam a bidimensionalidade e são considerados elementos muito dinâmicos. O conjunto de horizontais, verticais, diagonais e curvas geram a dimensão da profundidade, o espaço característico do volume.

Observando os cubos "a", "b" e "c" na figura D.6., você poderá perceber que, quanto menores forem as superfícies e volumes, maior

densidade parecerão conter, devido ao efeito de ação dos contornos. E, pelos exemplos "d" e "e" da mesma figura você perceberá que, quanto maior for número de subdivisões e facetas percebidas em um volume, maior será a idéia de substâncias físicas densas. Também notamos, por esses exemplos, que a cada espaço externo, sentimos um espaço interno equivalente.

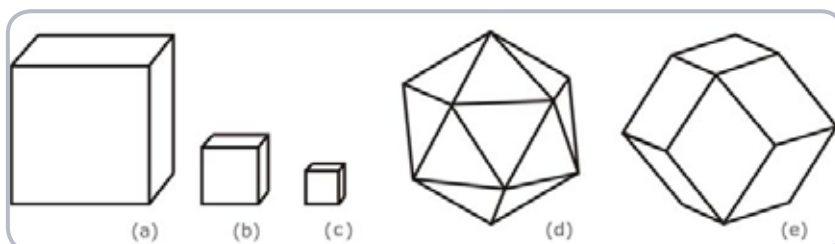


Figura D.6.

Podemos perceber claramente o volume e a profundidade na composição da figura D.7., enquanto as formas de maior tamanho parecem estar mais próximas e, à medida que miramos o fundo, as formas tornam-se menores e com menor número de detalhes, até que, por fim, veremos só pequenas superfícies ou segmentos lineares.



Figura D.7.

Podemos notar ainda na figura D.7, que a perspectiva dá uma noção mais exata de profundidade e o **ponto de fuga** age como se fosse o limite do infinito, indicando a extensão máxima do espaço do tempo físico. O deslocamento do ponto de fuga para a esquerda da figura caracteriza uma obliquidade que dinamiza o contexto espacial articulando afastamentos e aproximações mais amplas. Quando uma perspectiva é deslocada do eixo normal da visão humana para o eixo lateral, cria-se um ambiente não terreno, não natural. O observador fica instável pela posição, assiste à cena de passagem.

Æ GLOSSÁRIO

Ponto de Fuga: Ponto de convergência das linhas paralelas numa perspectiva cônica. Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, Aurélio Buarque de Holanda Ferreira.

1.5. Luz

A luz é uma radiação de ondas com diferentes longitudes; a composição uniforme de todas essas ondas resulta na luminosidade branca, e a decomposição em fragmentos desses grupos de onda resulta em todas as cores.

A luz é também definida como o contraste formal entre o claro e o escuro. Uma área de claro, destacada do resto escuro, não é o bastante para expressar o elemento luz, é preciso que todo movimento visual se desdobre em claros e escuros. Compare os exemplos "a" e "b" da figura D.8. Nessa figura, também podemos perceber que o exemplo "a" tem sua materialidade dissolvida devido ao grande contraste, enquanto que em "b" ainda é possível perceber um pouco de seu volume.

Você pode observar, nos exemplos da figura D.8., que o claro avança e o escuro recua e que mesmo pequenas áreas claras podem avançar e irradiar-se em contraposição com áreas escuras relativamente maiores.

Num sentido psicológico e cultural, vemos a claridade associada à afirmação da vida, do ser e do fazer, do sol, do calor e das qualidades éticas do bem e da verdade; enquanto que o escuro, ao contrário, estabelece ausência de luz, trevas, negação, um contra princípio ativo, o não ser, o mal, o desaparecimento e a destruição e a morte.

Na figura D.9., a união do claro e do escuro causa uma oposição de valores, gerando conflitos rítmicos de qualidades que estão sempre reunidas de forma integrada. Esses valores podem ser fundidos, resultando em uma passagem mais suave de um para o outro.

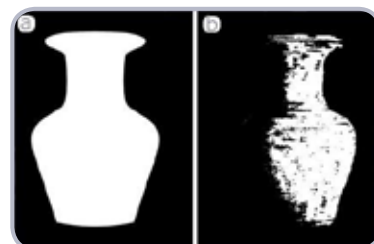


Figura D.8.



Figura D.9.

A vibração determinada pela integração desses fatores resulta em um espaço altamente dinâmico e temporal, e a profundidade combinada ao tempo é caracterizada pela luz e reconduzida ao plano da figura quando acompanha volumes e superfícies.

1.6. Forma

As formas podem ser constituídas por um único ponto, por planos, por volumes, mas, geralmente, as linhas é que são mais utilizadas para determiná-las. Graficamente, podemos considerar a forma como uma configuração visual que delimita um corpo.

Segundo o Dicionário Aurélio a forma é definida como:

“Os limites exteriores da matéria de que é constituído um corpo, e que conferem a este efeito, uma configuração, um aspecto particular”.

A forma nos fornece a aparência de tudo que é visível. Quando observamos a figura D.10., percebemos como um todo a figura de um “primata”. Mas também podemos perceber outras inúmeras formas a partir da decomposição estrutural. Vemos, então, forma dos olhos, do pêlo, das orelhas, da boca, do nariz, das mãos, etc.

Consideramos três as formas elementares, conforme se observa na figura D.11.: “a” o círculo, “b” o triângulo eqüilátero e “c” o quadrado. A cada uma delas podem ser atribuídos inúmeros significados, seja por associação, convenção ou por sensações psicológicas.

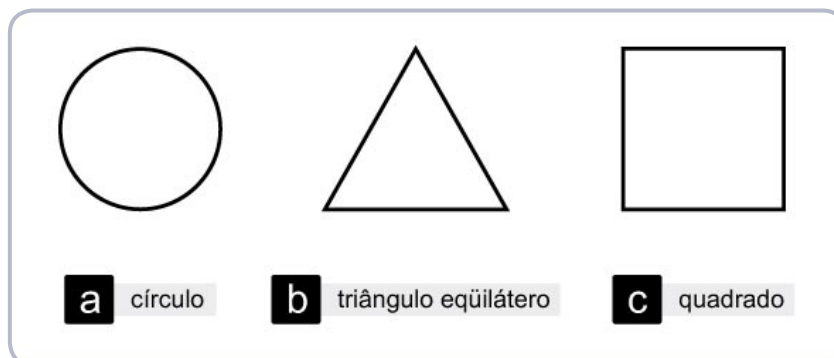


Figura D.11.



Figura D.10.

Da combinação e variação dessas formas são derivadas a grande maioria das formas existentes e imagináveis, como poderemos perceber nos exemplos da figura D.12.

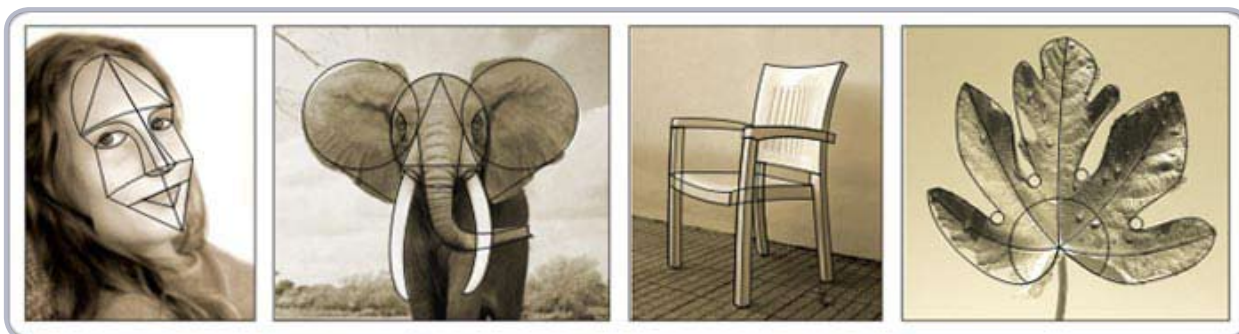


Figura D. 12.

A Forma pode delimitar objetos e estruturas espaciais como: livros, revistas, folders, embalagens, etc., mas também pode designar formatos e suas dimensões, como as formas retangulares, que são as mais usuais para conter imagens e podem ser vistas na maioria dos cartazes ou dos monitores de computador, que variam apenas na altura e largura.

Veja também que mesmo os formatos mais comuns, como os da figura D.13., "a" horizontal, "b" vertical, "c" circular e "d" irregular, simplesmente por suas características já podem nos comunicar algo, como a relação de equilíbrio e repouso horizontal, a elegância e dinamismo vertical, a força de coesão circular e a impressão orgânica da forma irregular.

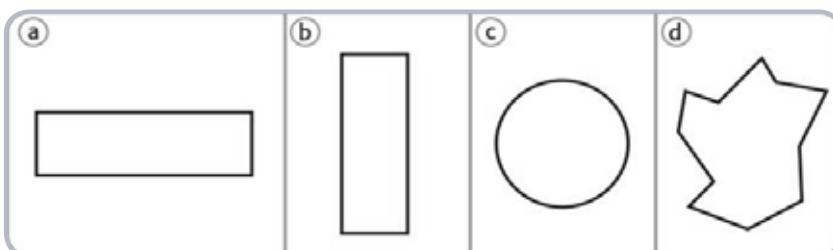


Figura D.13

1.7. Cor

A cor é um elemento de composição que tem maior afinidade com a emoção e deve ser determinado segundo os objetivos de comunicação, não arbitrariamente, simplesmente baseada em aspectos estéticos.

O colorido possui grande apelo visual e, conforme é organizado, pode expressar variações de volume e superfície, densidade, peso, opacidade ou transparência e também estados de espírito.

Embora cada cor tenha suas características e valores próprios, a percepção de uma cor é uma questão de experiência e sempre há uma variação dessa percepção de acordo com a relação que se esta-

belece com outras cores próximas a ela. Diante disso, pensamos que uma cor não deve ser definida apenas de uma maneira isolada, mas, se possível, sempre dentro de um contexto. Observe a figura D.14., em que as áreas "a" e "b" são da mesma cor, mas temos a impressão de se tratarem de cores diferentes pela variação da relação estabelecida com as cores próximas à cor em questão.

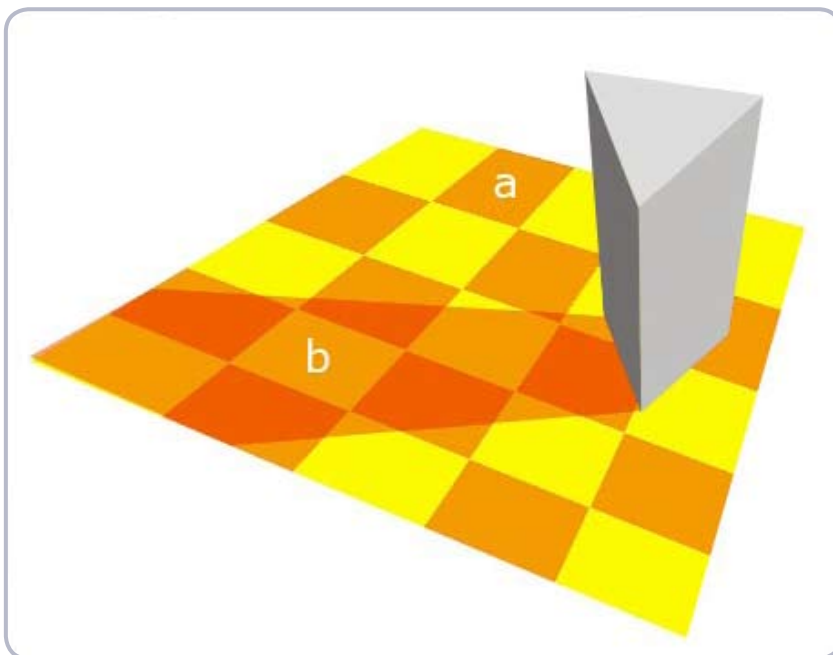


Figura D.14.

Em outros casos, a valorização de uma cor em relação à outra adjacente pode torná-la mais "a" quente ou mais fria, "b" mais luminosa ou opaca, "c" mais ou menos contrastante, como podemos observar nos exemplos da figura D.15.

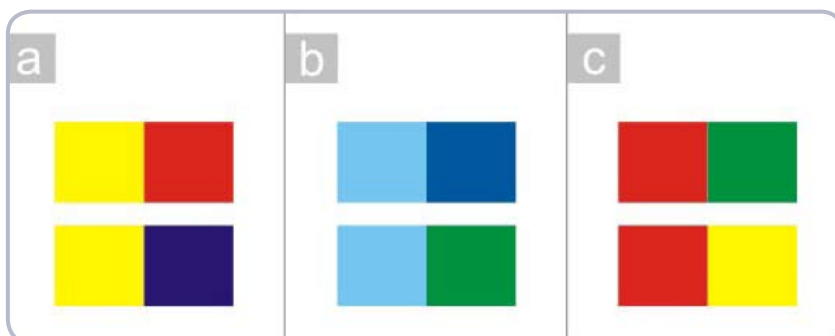


Figura D.15.

As cores também têm significado informativo a partir do que simbolizam. Muitos valores são atribuídos a partir de contextos sócio-culturais, como os exemplos da figura D.16.: "a" verde – esperança, "b" placa de trânsito amarela com sinal em preto – atenção, "c" fita

verde e amarela – Brasil, “d” laranja – cor oficial da Holanda, “e” foice e martelo em um fundo vermelho – comunismo.



Figura D.16.

A cor é um fator altamente expressivo e dramático e tem grande poder de comunicação, mas devemos pensar na cor sobre os limites técnicos do meio que iremos utilizar. Dependendo do meio, há um número ilimitado ou limitado de cores. Nesse caso, devemos pensar no número de cores e associações cromáticas que nos forneçam mais qualidade e rendimento visual.

Devemos observar a diferença entre cores de pigmento e cores de luz.

As cores de pigmento são obtidas a partir de tintas e a soma dessas cores tende ao preto, em uma mistura subtrativa. Já nas cores de luz o somatório de todas as cores tende ao branco, em uma mistura aditiva.

Em nossa disciplina, iremos abordar apenas a síntese aditiva, as cores de luz, visto que é o foco da disciplina, pois trata das cores que vemos nos nossos monitores, televisão ou nas projeções multimídias.

Na síntese aditiva, observamos que o preto não é considerado uma cor, mas a ausência total de luz e de cor, e o branco é considerado como a luz total, a soma de todas as cores. As cores primárias de luz são o vermelho, o azul e o verde e, a partir da mistura dessas cores, com diferentes graduações, são geradas todas as outras cores de luz. Como podemos notar pelo exemplo da figura D.17., a projeção de luzes primárias de luz forma as secundárias e o branco; no fundo aparece o negro que representa a ausência de luz.

Vejamos a seguir algumas associações de diferentes projeções de luz. Pelos exemplos da figura D.18., percebemos que figuras claras sobre fundos escuros são mais legíveis e prendem mais a atenção, sendo indicadas para expressar mensagens curtas. O preto sobre fundo branco proporciona maior conforto visual e é mais indicado para textos longos. Já algumas outras associações de projeções de luz podem causar desconforto e ter pouca legibilidade, como o amarelo sobre fundo branco, o roxo sobre o azul, o verde sobre o azul, o verde sobre o vermelho, o vermelho sobre o verde e o roxo sobre verde.

+ SAIBA MAIS

Vale a pena explorar o site www.mariaclaudiacortes.com que aborda de forma muito lúdica a personalidade das cores.



Figura D.17.



Figura D.18.

1.8. Tipografia

A tipografia é o processo de produzir caracteres ou tipos a partir do desenho das letras para compor conjuntos alfabéticos, as famílias de letras, com estilo e características particulares que são denominados fontes. Vejamos na figura D.19. alguns exemplos de fontes.

No contexto da imagem, iremos considerar a tipografia como um elemento de composição básico, visto que textos e ilustrações geralmente são apresentados em conjunto e muitas vezes as letras funcionam como figuras com valores gráficos específicos.

Nesse sentido, utilizamos uma infinidade de tipos que possibilitam apresentar o pensamento escrito de maneira ordenada e coerente com a mensagem, visando a favorecer a leitura e manter uma unidade do conjunto da imagem.

As famílias de tipos mais comuns são: “a” Gótica, “b” Romana, “c” Cursiva, “d” Escrita e “e” bastão, como poderemos observar na figura D.20., e a maioria das famílias de letras que utilizamos atualmente são derivações delas.



Figura D.19.

Em relação à legibilidade, podemos observar algumas características ou cuidados que podem contribuir com a construção da mensagem textual:

- Simplicidade - quanto mais simples mais legível.
- Dimensão – letras muito pequenas tornam a leitura cansativa e desencorajam o leitor (vide as bulas dos remédios). Letras excessivamente grandes são agressivas e pesadas, provocando uma espécie de mal estar.
- Força - letras grossas e baixas tornam-se muito escuras, diminuindo a legibilidade. O efeito inverso, letras muito altas e finas, produz excesso de fundo, o que também prejudica a legibilidade.
- Orientação - quanto mais oblíquo o tipo, menor a legibilidade.
- Harmonia - um texto deve ser composto por uma família de caracteres que formem um estilo único.

Observe na figura D.21.: “a” simplicidade, “b” letras muito pequenas, “c” letras muito grandes, “d” letras grossas e baixas, “e” letras altas e finas, “f” letras itálicas, “g” letras muito oblíquas, “h” três famílias de letras com estilos diferentes, mas bem desenhadas.

Os tipos também podem causar uma ação psicológica, conotando a impressão de positivos, ponderados, racionais, divertidos, antigo, moderno, fluido, leve, persuasivo, sério, alegre, etc. Além disso, muitos dos significados que produzem estão relacionados à noção de conjunto, formado pelo agrupamento de letras de um texto, pelo alinhamento, número de linhas ou número de letras em uma linha.

“A medida ideal de uma linha de texto é aquela que tem o suficiente para comportar, de uma vez e meia a duas vezes, o alfabeto em questão”. Antonio Celso Collaro (1996).

2. Mensagem Visual.

As mensagens, de qualquer natureza, devem contar, descrever, explicar, dirigir, inspirar e afetar.

Uma mensagem visual tem por objetivo reforçar ou intensificar as intenções expressivas através da imagem sem deixar de se preocupar com o retorno, as respostas ou atitudes dos leitores. Nessa ótica, a produção de sentidos implica análise compositiva, técnica e estética.

Podemos dividir essa análise em dois momentos:

O sentir – Homogêneo, visão do todo, emocional. Esse momento



Figura D.20.

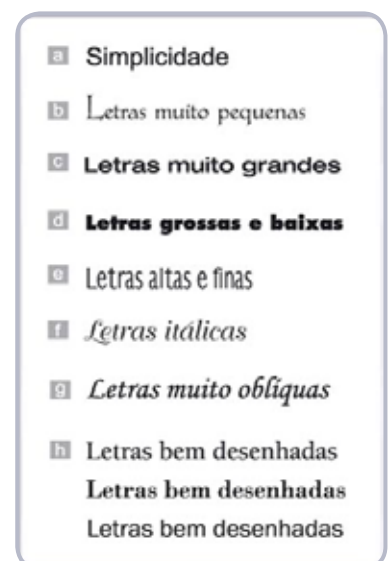


Figura D.21.

chama-se estesia, o contrário de anestesia. Sentimento na apreciação da imagem.

O perceber – Heterogêneo, separado em partes, racional, compreensão da estrutura, unir as partes para entender o todo.

A análise compositiva, embora diferente da interpretação de um texto, em muitos casos não irá corresponder a uma interpretação literal, uniforme a todos indivíduos, pois está diretamente ligada ao conhecimento, à cultura e à sensibilidade de cada pessoa.

Podemos sentir, observando o contexto geral da figura D.22., uma ilustração do livro “Lenda da Erva”, que se trata de uma cena bucólica de um indígena em seu meio ambiente. Observando mais atentamente esta cena, percebemos a representação de uma série de detalhes, como os animais, as plantas, a água, o céu, a figura do índio e sua expressão introspectiva, a iluminação, o colorido, etc.

Todas essas informações visuais são partes de um discurso sobre as particularidades do cenário e a dramaticidade em torno da personagem, que ampliam o poder de comunicação da imagem.

Haverá casos em que as imagens possuirão um discurso tão profundo que poderão funcionar de forma autônoma, representando a totalidade do conteúdo e dispensando integralmente a necessidade de um texto.

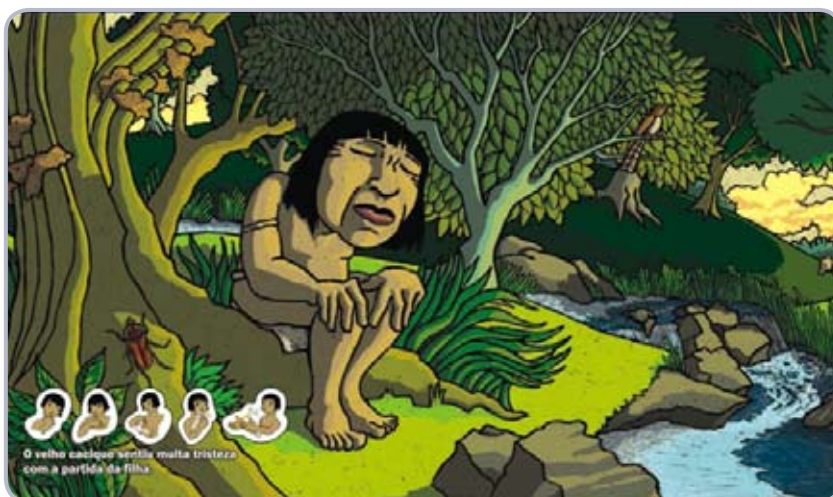


Figura D.22.

Entre os detalhes da figura D.22., um texto é apresentado em LIBRAS, Língua Brasileira de Sinais, que é um exemplo da utilização de ilustrações em um contexto verbal.

A mensagem visual deve ser muito bem planejada e construída para evitar interferências que prejudiquem a leitura objetiva e fluida e a compreensão do que se intencionou comunicar.

Essas interferências são denominadas de ruídos visuais. Observe

os exemplos da figura D.23.: slides de apresentações montados no programa **Power Point**, o primeiro com um oceano de fundo e segundo decorado com folhas outonais.



Figura D.23.

Os fundos decorativos dos slides não estão relacionados à temática dos textos e, fatalmente, poderão desviar a atenção e desconcentrar quem está assistindo à apresentação, levando-os a pesarem em coisas relacionadas a estas imagens.

AE GLOSSÁRIO

Power Point: Software de apresentação multimídia em que é possível inserir textos, ilustrações, animações e sonorizações.

ATIVIDADE

ATIVIDADE DA UNIDADE D: Entre em contato com o professor para receber as informações referentes a esta atividade.

Referências da Unidade D:

DALLEY, T. **Guía Completa de Ilustracion y Diseño**. 2ª Ed. Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1982.

EISNER, H. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto, Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Ed. Escrituras, 2000.

McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Macron Books, 2004.

RIBEIRO, M. **Planejamento Visual Gráfico**. Brasília: 8ª Ed. Linha Gráfica e Editora, 2003.

UNIDADE E

COMPOSIÇÃO

Objetivos

- compreender como se organizam os elementos gráficos em uma imagem;
- distinguir qualidades visuais em uma composição.

Introdução

A composição gráfica significa reunir e dispor os elementos gráficos para formar um conjunto organizado sobre um espaço determinado.

Ponto, linha, superfície, volume, luz, forma, cor e tipografia, como estudamos na unidade D, juntamente com outros fatores, como o tom, a direção, a textura, a dimensão, a escala, o movimento, os enquadramentos e as técnicas de desenho e pintura, são elementos gráficos básicos em uma composição e a matéria prima de toda informação visual. Saber valorizar ou equivaler estes elementos na imagem é primordial para que a composição atinja aos objetivos de comunicação da melhor maneira possível.

Devemos enfatizar que os elementos de linguagem visual não possuem significados pré-estabelecidos, como um código alfabético, antes de fazerem parte de um contexto formal. Cada elemento visual configura o espaço de maneira diferente e com uma função espacial específica.

A partir da disposição desses elementos em uma composição, podemos expressar incontáveis qualidades e sentidos, entre eles: equilíbrio, movimento, dinamismo, harmonia, ritmo, contraste, etc.

Compreender a construção elementar das imagens é fundamental para o desenvolvimento de mensagens visuais e o caminho para ampliação do repertório de soluções gráficas que produzam sentidos mais qualificados.

1. A página ilustrada.

Como vimos anteriormente, as funções das ilustrações são ilimitadas, mas, vistas no conjunto de uma página ilustrada, essas imagens, na maioria das vezes, funcionam como o primeiro fator de atração em uma mensagem, ou seja, causam o interesse pela mensagem. Essa qualidade é fundamental em uma página ilustrada, pois a imagem tem que sensibilizar o leitor e oferecer um contexto adequado ao assunto que está sendo abordado.

No desenvolvimento de qualquer página ilustrada, estão envolvidos processos de intuição, sensibilidade, senso da forma, experiência, experimentação e senso estético. Nesse contexto, o conteúdo e a forma, como veremos a seguir, são aspectos que estão diretamente relacionados à produção de sentidos.

O conteúdo deve:

- expressar o maior benefício do que vai ser oferecido;
- expressar recompensas, sejam de ordem racional (de ordem lógica), sensorial (apelo às sensações), social (pertencer a algum grupo) ou satisfação do ego (ao ser, ao possuir);
- incorporar qualidades como: desejável, interessante, distinto, exclusivo, crível, comprovável, explícito, compreensível automaticamente, etc.;
- expressar uma hierarquia dos elementos visuais que deverão predominar ou ser enfatizados sobre os outros.

A forma, como estudamos nas unidades anteriores, em uma página ilustrada, deve incorporar características como:

- unidade – harmonia, coerência formal (técnica e estética).
- Impacto visual – efeito, destaque no universo de estímulos concorrentes, visibilidade.
- Organização – distribuição racional dos elementos de composição (pesos, equilíbrio, ênfases). É melhor pecar pela simplicidade do que pelo exagero.
- Leitura – identificação do código, se dá em função do tipo de imagem ou texto, da distância e das capacidades ópticas dos leitores dentro de um determinado nível de conforto. Deve ser adequada, adaptada às capacidades de decodificação do receptor, sejam de ordem cultural, social ou educacional.
- Originalidade – não estar no lugar comum, parecer único, novo, autêntico.

- Identificação – transmitir idéias relacionadas ao universo ou cotidiano do leitor ou com a temática da mensagem.
- Intencionalidade – interpretação literal. Gerar mensagens com a compreensão o mais uniforme possível.
- Pregnância – capacidade de memorização, marcar, reter na memória e ser lembrado em primeiro lugar.
- Persuasão – capacidade de convencer, sensibilizar, gerar desejo, provocar reação.

ATIVIDADE

ATIVIDADE E.1: Entre em contato com o professor para receber as informações referentes a esta atividade.

1.1 Gestalt

A Gestalt foi uma escola do início do Século XX, em Ulm na Alemanha, em que foram realizados estudos e teorias a respeito da psicologia das imagens, que possibilitaram racionalizar a construção de projetos gráficos.

ATIVIDADE

ATIVIDADE E.2: Entre em contato com o professor para receber as informações referentes a esta atividade.

SAIBA MAIS

Para saber mais sobre a Gestalt, pesquise no livro "Gestalt do Objeto, Sistema de Leitura Visual da Forma", de João Gomes Filho, e no site wikipedia, com o endereço <http://pt.wikipedia.org/wiki/Gestalt>.

1.2. Enquadramentos

Recursos muito utilizados no cinema e nas histórias em quadrinhos, os enquadramentos também são determinantes na construção de uma página ilustrada e podem ser definidos como as porções das cenas representadas pelas imagens. A partir dos enquadramentos, podemos posicionar a imagem em relação ao leitor, tanto à distância de observação, quanto às variações de pontos de vista.

A distância relativa a que o motivo principal de uma cena se encontra do observador é determinada em planos. Vejamos pela figura E.1. os principais planos de enquadramento: "a" Panorâmico, "b" Geral, "c" plano médio, "d" plano americano, "e" primeiro plano, "f" grande plano e "g" plano de detalhe.



Figura E.1.

a) Plano panorâmico - Enquadra uma grande porção do cenário, permite representar paisagens, descreve um contexto.

b) Plano geral – Enquadra a totalidade de uma cena, pode ser representada a ação de várias personagens ou muitas figuras.

c) Plano médio – Narrativo por excelência, apresenta a personagem em pé e suas ações inteiramente.

d) Plano Americano – Enquadra as personagens, ocultando as pernas do meio das coxas para baixo. Possibilita enfatizar a expressão das mãos e braços dos personagens e abre maior espaço para legendas.

e) Primeiro plano – Apresenta personagens até a cintura. Permite a apresentação das personagens com expressões faciais mais definidas. Indicado para o diálogo.

f) Grande plano – Enquadra a cabeça e os ombros. Apresenta essencialmente a fisionomia facial. Utilizado geralmente para representar estados emocionais dramáticos.

g) Plano de detalhe – Possui uma enorme força expressiva. Apresenta apenas um detalhe do rosto ou do corpo da personagem, um detalhe de um objeto ou ainda enquadra apenas um pequeno objeto.

A posição em que o observador visualiza a cena é determinada em pontos de vista. Na figura E.2., exemplificamos os principais pontos de

vista utilizados no desenvolvimento de páginas ilustradas: "a" normal, "b" subjetivo, "c" Ângulo superior e "d" Ângulo inferior.

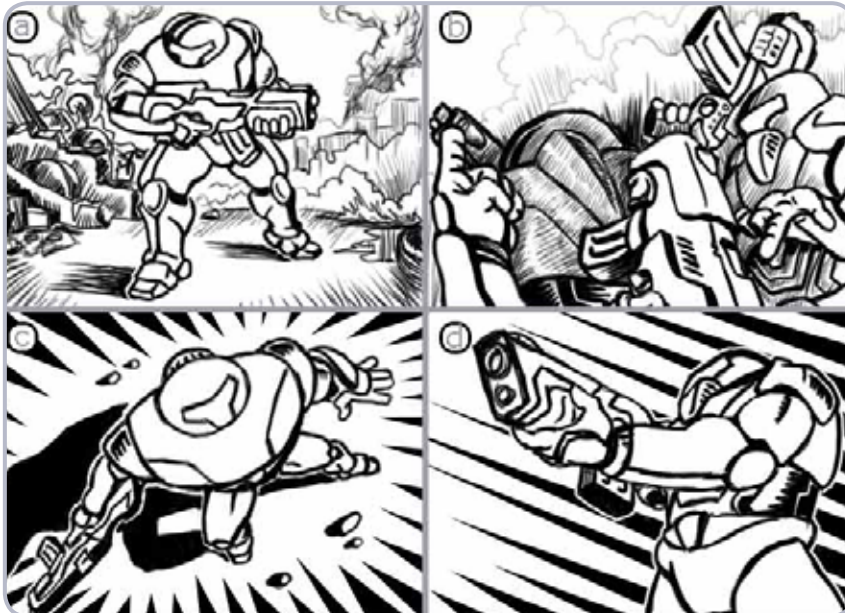


Figura E.2.

a) Ponto de vista normal – Corresponde ao campo de visão do observador em pé. É o ponto de vista mais objetivo, porque é horizontal ao solo e nos permite estimar com mais precisão as dimensões do que está sendo visualizado.

b) Ponto de vista subjetivo – É quando parte de uma personagem ou uma extensão dela é representada na imagem, causando ao observador a sensação de estar participando ativamente da cena. O observador entra no corpo da personagem.

c) Ângulo superior – Quando uma cena é vista de cima para baixo. Vista aérea. A personagem terá, portanto, uma aparência achatada, submissa, tanto fisicamente quanto psicologicamente.

d) Ângulo inferior – Quando a cena é vista de baixo para cima. Confere à personagem uma aparência maior, imperativa, poderosa ou superior.

Essas características dos enquadramentos, além de produzir sentidos particulares, permitem adicionar ou subtrair dramaticidade e também enfatizar o todo ou detalhes da comunicação visual de uma página ilustrada.

2. Ilustração de Objetos (produtos e embalagens)

É comum a utilização de ilustrações para representar e identificar bens de consumo. Podemos dizer que a embalagem é uma das alternativas mais viáveis entre os meios publicitários, pois seduz no ato da aquisição. Do ponto de vista educacional, pode tornar os produtos mais atraentes, despertando maior interesse dos alunos e educadores.

Nesses casos, a ilustração tem função de identificar, atrair, explicitar ou valorizar o produto, enfatizando suas qualidades ou contextualizando essa ilustração com o uso para estimular a utilização.

A ilustração em uma embalagem, também pode indicar procedimentos, sejam eles relativos à montagem, manuseio, armazenamento, segurança, preservação ou descarte relativo aos produtos.

Observe, no exemplo da figura E.3., a aplicação da ilustração em embalagens.



Figura E.3.

3. Técnica

Como pudemos constatar, o grande número de ilustrações que serviram de exemplos nesta disciplina foram produzidas com técnicas e estilos variados.

Existem infinitas técnicas para a produção de imagens e existem imagens em que é praticamente impossível identificar a técnica utilizada em sua produção. Seja em um desenho a lápis, uma pintura, uma foto ou um grafismo digital, o importante é que a técnica utilizada seja adequada aos fins de comunicação. Utilizar uma imagem em uma

técnica inadequada pode levar a uma interpretação do conteúdo inadequada, por exemplo: parecer artificial quando queremos comunicar algo natural, usar um desenho cômico, quando queremos transmitir uma idéia séria, ou grotesco quando queremos ser elegantes, etc.

ATIVIDADE

ATIVIDADE E.3: Entre em contato com o professor para receber as informações referentes a esta atividade.

O que nos propomos nesta disciplina foi dar um panorama sobre a utilização de imagens combinadas com textos e a utilidade da linguagem visual no contexto didático.

Gostaríamos que ficasse claro que a comunicação faz a mediação entre a educação e a tecnologia e que fazem parte da comunicação o conteúdo textual, a linguagem visual e a didática. Observe o esquema da figura E.4.



Figura E.4.

Referências da Unidade E:

DALLEY, T. **Guía Completa de Ilustracion y Diseño**. 2ª Ed. Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1982.

EISNER, H. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto, Sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo: Ed. Escrituras, 2000.

McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Macron Books, 2004.

RIBEIRO, M. **Planejamento Visual Gráfico**. Brasília: 8ª Ed. Linha Gráfica e Editora, 2003.

Bibliografia Complementar:

ARNHEIM, R. **Arte & Percepção Visual: Uma psicologia da visão criadora**. 6ª Ed. São Paulo: Ed. Arte, Arquitetura, Urbanismo, 1991.

BARBOSA, G. e RABAÇA, C.A. **Dicionário de Comunicação**. São Paulo: Editora Ática, 1987.

COLLARO, A. C. **Projeto Gráfico: Teoria e Prática da Diagramação**. São Paulo: Summus Editorial, 1996.

DONDIS, D. A. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

EDWARDS, B. **Desenhando com o Artista Interior**. São Paulo: Ed. Claridade, 2002.

EISNER, H. **Histórias em Quadrinhos e a Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FERREIRA, A.B. de H. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1986.

GUIMARÃES, L. **A Cor como Informação**. São Paulo: Ed. Anna Blume, 2001.

HULBURT, A. **Layout: O Design da Página Impressa**. Rio de Janeiro: Nobel, 1986.

McCLOUD, S. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

PEDROSA I. **Da Cor a Cor Inexistente**. São Paulo: Leo Christiano Ltda. 1993.

