



UFMT
EM REDE

ELEMENTOS DA COMUNICAÇÃO VISUAL

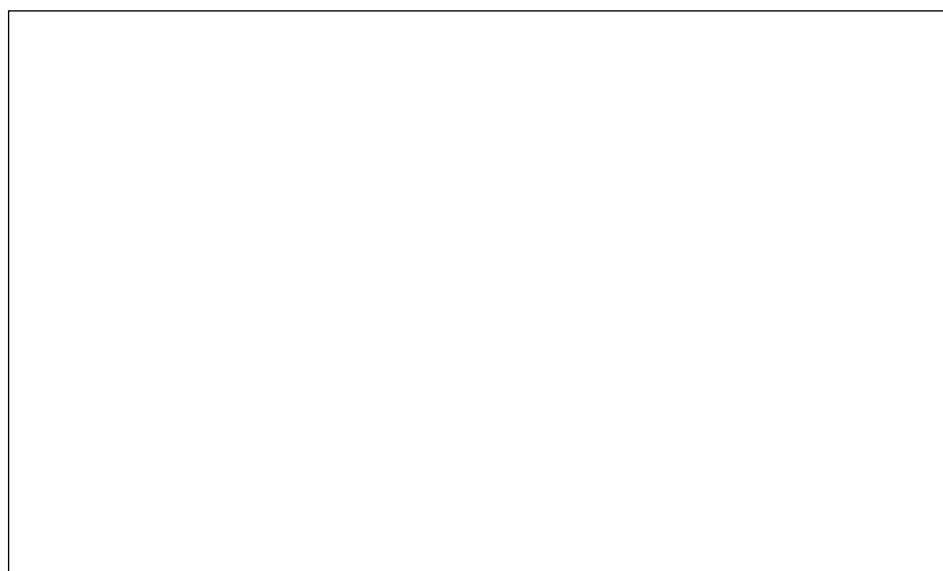
Javier Eduardo López Díaz

Cuiabá-MT

2021

Apoio: Projeto UFMT Popular

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)



Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário



Esta obra está licenciada com
uma Licença Creative Commons
Atribuição 4.0 Internacional

Ministro da Educação

Milton Ribeiro

Reitor da UFMT

Evandro Aparecido Soares da Silva

Vice-Reitora

Rosaline Rocha Lunardi

Secretário de Tecnologia Educacional

Alexandre Martins dos Anjos

Coordenador Geral do UFMT Popular

Alexandre Martins dos Anjos

Diretora do Instituto de Educação

Tatiane Lebre Dias

Produção Gráfica

Secretaria de Tecnologia Educacional - SETEC/UFMT

Diagramação

Tatiane Hirata

ELEMENTOS DA COMUNICAÇÃO VISUAL

Javier Eduardo López Díaz

OBJETIVO

Apresentar as ferramentas de design de comunicação e os elementos básicos que auxiliam na elaboração de mensagens visuais.

CONTEÚDO

APRESENTAÇÃO	5
UNIDADE 1 - DEFINIÇÃO DE UM CONCEITO, ENTRE O OLHAR E O VER.....	6
UNIDADE 2 - ELEMENTOS DA COMUNICAÇÃO VISUAL: AS FORMAS E OS COMPONENTES DA MENSAGEM VISUAL	16
UNIDADE 3 - ELEMENTOS DA COMUNICAÇÃO VISUAL: EDUCANDO A VISÃO.....	27
CONCLUSÃO.....	41
BIBLIOGRAFIA	42
CURRÍCULO - RESUMO.....	43

APRESENTAÇÃO

Num ambiente virtual de EAD, seguramente nós nos colocamos frente a um método de ensino diferente daquele que estamos acostumados ou a um método de ensino similar ao da Ágora dos gregos.

A inovação tecnológica nos deixa mais perto e simultaneamente mais longe do dissonante. Algumas inovações permitem-nos ter acesso às atuais tecnologias que dizem respeito aos elementos básicos que compõem a Comunicação Visual ou ao Design de Comunicação.

De maneira genérica, todos aqueles que possuem o domínio da linguagem verbal caem no erro básico da comunicação. Realmente sabem se comunicar, comunicam-se corretamente? Ao se utilizarem de linguagem não verbal, com a introdução de ferramentas visuais, geralmente, enfrentam mais dificuldades.

Neste curso, pretendemos apresentar diferentes ferramentas utilizadas na comunicação visual, mostrando que possuem uma estrutura gramatical. A utilização correta dessa “gramática” busca a melhor compreensão por parte do receptor, portanto o ensino.

A compreensão e utilização futura dos elementos básicos da comunicação visual, auxiliará à preparação de material didático, apresentações, conferências etc. O instrumental que nos proporciona a tecnologia nos dias de hoje permite a organização e composição dos textos não verbais, já que permite ao facilitador visual elaborar com mais precisão e riqueza de recursos didáticos para o EAD, principalmente.

UNIDADE 1 - DEFINIÇÃO DE UM CONCEITO, ENTRE O OLHAR E O VER

1.1-A VISÃO

A comunicação visual não será definida aqui com um determinado significado, mas trabalharemos o conceito que envolve a mesma, com base na afirmação de Bruno Munari:

Conhecer a comunicação visual é como apreender uma língua, não uma língua feita somente de imagens, mas de imagens que tem o mesmo significado para as pessoas de qualquer nação e, portanto, de qualquer língua. A linguagem visual é uma linguagem talvez mais limitada do que o falado, mas sem dúvida mais direta (1987, p.75).

O homem é definido como um animal ótico porque carrega 70% da informação através do sentido da visão. É graças ao processo visual que o indivíduo se humaniza. A percepção visual é realmente a primeira sensação que lhe permitirá carregar-se de informações para desenvolver-se no mundo, que naturalmente foi feito para videntes.

O sistema visual não é único, mas é complementado por outros sistemas, inclusive alguns criados pelo homem, que permitirão ou não estabelecer uma comunicação. A visão é, portanto, um elemento de importância suprema nas atitudes do ser humano, e pelas próprias características do desenvolvimento da espécie, a comunicação é a outra.

Sem os seus olhos o leitor não chegaria ao ponto da comunicação visual. Não adiantaria nada o conhecimento verbal e a comunicação através do texto se não fosse possível observar com nosso radar. A visão não é uma simples registradora da realidade porque convive com muitos processos fisiológicos e de consequência psicológica como a imaginação, a experiência, a emoção, a cultura, a esfera consciente, e qualquer impulso estimula em maior ou menor medida a atividade cerebral e portanto do sistema nervoso. Geralmente, o processo da sensação, da memória e da elaboração intelectual está precedido ou trabalha simultaneamente com a estimulação visual.

O homem não responde casualmente à estimulação visual, mas se auto regula, seguindo regras apreendidas ao azar ou não, em função de que os sistemas comunicacionais tenham sido criados pelo próprio homem, ou seja, a comunicação inventada é o fruto intelectual do homem.

O ergônomo Dr. Julio Pagano, diz: “[...] os seres humanos sempre intentaram adaptar o que fazem e seu entorno a seu próprio uso” (1993, p.10). Outro aspecto que merece ser mencionado é que o estímulo da visão responde diretamente à cultura do receptor. Essa dependência da cultura está clara quando se afirma que cada um vê o que sabe: A esse respeito, Bruno Munari a respeito exemplifica:

Sabe-se que um bom gráfico quando pega um livro novo e olha, e torna a olhar por todas as partes, abre a capa, acompanha-a com a mão, observa os caracteres tipográficos, a forma como estão distribuídos e de quê tipo são, se são originais, ou de fundição secundária, observa e critica o papel, a contracapa (...), a forma como começa a texto, margens, como termina, a numeração, e tantas outras coisas. Um leitor que nada conhece de gráfica lê o título e o preço, compra o livro e o lê, mas se lhe perguntas sobre o caractere que tinha o título, não sabe responder, não lhe interessa (1987, p. 22).

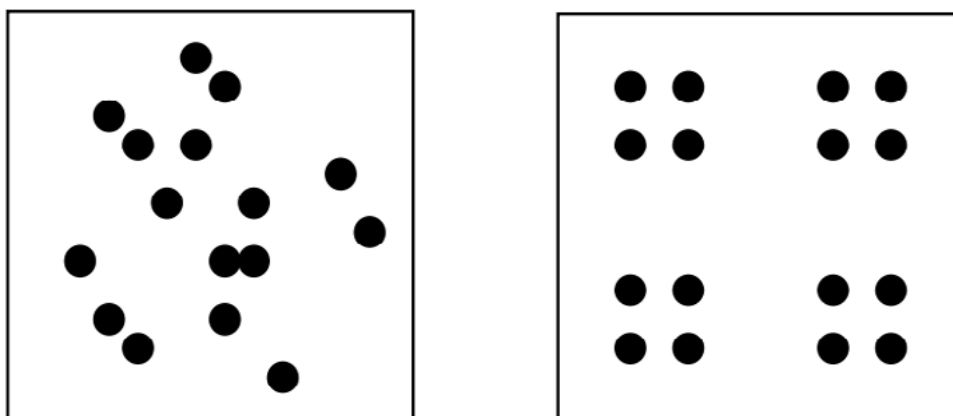
O entorno natural também faz comunicação visual, ou seja, partimos desse mundo para a criação do nosso. O mundo natural nos estimula e nos transmite e, portanto, nos ensina e nos provoca uma reação, ocorrendo assim o processo de comunicação.

A chuva e os voos dos pássaros, no crepúsculo, estabelecem uma comunicação com o observador, mas sem nenhuma intenção. A grande diferença na comunicação visual criada pelo ser humano está na intenção: provocar uma reação no indivíduo. Demonstra intenção, no cartaz de um anúncio publicitário, na tela do computador o no quadro negro da sala de aula. Em todas elas o receptor reagirá, pois esse estímulo será em algum momento acionado.

Todas essas explicações, até agora, cumpriram com o objetivo básico de estabelecer uma comunicação, sendo que o veículo para estabelecer esta comunicação foi a visão. Em algumas formas de comunicação não necessitamos o conhecimento prévio do código; em outras o mesmo se faz necessário. A vantagem da mensagem realizada utilizando a comunicação visual é a velocidade de reação do receptor ainda que se necessite, as vezes, o conhecimento do código.

ELEMENTOS E COMPONENTES DA COMUNICAÇÃO VISUAL

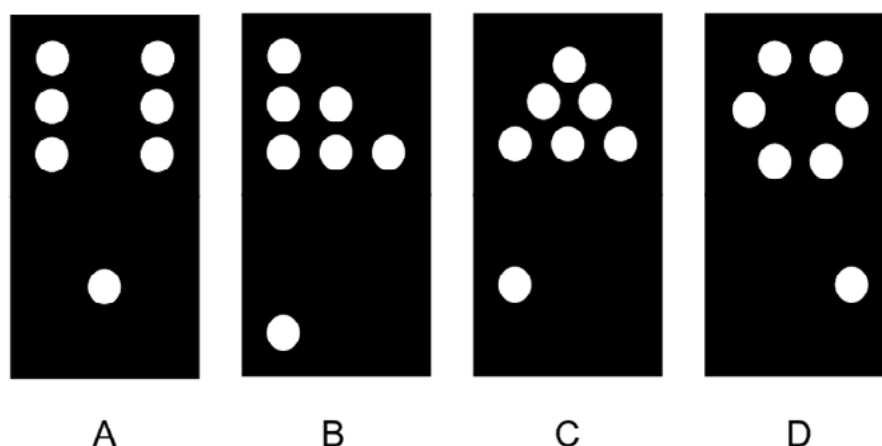
Adrian Frutiger como introdução ao tema, no seu livro “*Signos Simbolos, Marcas, Señales*” (1981, p.13), indica três elementos como ponto de partida para uma análise: 1) A desordem - ordem; 2) Memória de uma figura e 3) Luz e sombras – branco e negro.



Desordem - Ordem

A capacidade de retenção de um e outro é clara, pela distribuição em uma figura geométrica formalmente conhecida.

Tomando uma ficha de dominó, onde a combinação numérica é de 1 e 6, observamos quatro combinações da mesma combinação, conforme demonstramos abaixo:



São tão íntimas as figuras do desenho A que fazem parte de nossa memória e não precisamos contar para saber a que numeral corresponde cada uma das metades da ficha.

A lógica disposição do 6 não acontece nas demais figuras, porém fica evidente que no desenho B existe um desequilíbrio muito grande, provocado pela assimetria e se faz necessário contar para verificar o número seis. Em relação ao número 1, existe um desconforto, em razão das tensões que são provocadas pela superfície. Este fenômeno se repete nos desenhos C e D. No C, a figura que lemos é um triângulo em primeiro lugar e em D a disposição dos pontos nos indicam o possível numeral.

Seria o caso de ter em consideração aquilo que Julio Pagano chama de fazer as coisas "naturalmente".

Neste caso, o termo 'naturalmente' alude à própria natureza do homem, ser biológico e à natureza propriamente dita, no referente a ordem e à disposição que guardam os outros elementos do universo, com os quais interage (1993, p. 10).



Luz e sombra, branco e negro, positivo e negativo, cheio e vazio, sim e não. Aprendemos por oposição. É tão forte esse conceito que não podemos separar-nos dele na elaboração de um signo.

Na sequência A,B,C,D realizamos a mesma operação para construir a letra A. Retiramos da superfície, luz branca, só que da área que está em volta. Comparando branco e negro chegamos à letra A. As dualidades apresentadas são constantes na comunicação dos signos. Seriam os leitores capazes de ler se este texto estivesse escrito em branco?

Todo e qualquer desenho possui uma forma e contém um conceito, portanto alguns dos elementos dos quais fala Frutiger (1981) estão integrados à figura e outros ao espectador, mas que, em último caso, não funcionam de forma separada, eles se complementam para assim viver. Washington Dias Lessa diz: [...] *o que conta, no entanto, é o ato da percepção da forma, a sua existência para os sentidos, inteligência e memória desse indivíduo* (1995, p. 65).

No nosso idioma escrito, os elementos que fazem um desenho técnico ser interpretado, esquemas nos *rough do designer*, são mensagens que fazem parte das comunicações visuais, possuindo todos eles além dos elementos acima citados um elemento que, sem ele, não seria possível interpretá-los em forma correta, precisa e rapidamente: o código.

Nem todas as comunicações visuais que recebemos continuamente estão, todavia, em ordem, com nossa memória, funcionando instantaneamente, e com o código devidamente identificado.

A informação na comunicação visual deve ser clara e simples, tendo um suporte correto, apesar de que os dois podem ser trabalhados em forma independente, uma vez juntos devem funcionar como um só.

Assim, a comunicação visual é, em alguns casos, um meio imprescindível para passar informações de um emissor a um receptor, mas a condição essencial para seu funcionamento é a exatidão das informações, a objetividade dos sinais, a codificação unitária, a ausência de falsas interpretações, como diz Bruno Munari (1987, p.96).

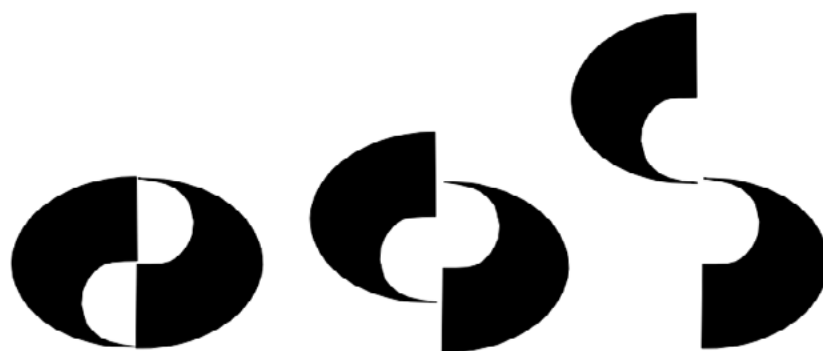
E para completar o conceito, Adrian Frutiger nos auxilia dizendo: Para reter o pensamento, para transmitir o enunciado já não é suficiente desde um bom tempo atrás, os signos alfabéticos. A orientação e a comunicação seriam hoje impossíveis se não contassem com a participação de esquemas, signos e sinais. A expressão escrita é amplificada necessariamente mediante a comunicação das imagens (1981, p.282).

Considerando as necessidades básicas de descrição dos componentes do universo visual das imagens, as classificaremos em: *figuras abstratas*, que são aquelas que impedem o reconhecimento direto de uma figura; e *figuras imitativas* que são aquelas em que reconhecemos elementos gráficos que de alguma forma os relacionamos concretamente com algum objeto que está em nossa memória.

FIGURAS ABSTRATAS

As figuras abstratas devem ser entendidas como meras construções formais, apesar de que podem ser apresentadas bidimensionalmente ou tridimensionalmente, pois não possuem o significado referido à imagem.

A composição da figura abstrata é percebida na sua totalidade, para logo ser analisada em seus diferentes elementos,



Na primeira figura, notamos um só elemento inicialmente, posteriormente reconhecemos os demais elementos. Outras referências formais devem ser indicadas nas figuras abstratas, como a construção geométrica; forma exterior na sua totalidade; assimetria ou simetria e por último os diferentes elementos que a compõem.

FIGURAS IMITATIVAS

Por figuras imitativas, devemos compreender aquelas que tentam reproduzir aspectos, propriedades ou formas a que se refere.

Na realização das figuras imitativas o que se procura representar são os diferentes elementos que proporcionam as características da figura referente ou aquilo que já está aceito pela cultura da sociedade, os estereótipos. Por exemplo: tente representar um professor e chegará à conclusão que precisará elementos como óculos, avental, quadro negro, livros, pouco cabelo ou giz para que seja identificado.

Assim, nos deparamos com um problema da representação das figuras imitativas. Ou as realizamos o mais próximo possível da realidade ou optamos por uma síntese alcançada a tal grau que uma simples silhueta representa efetivamente nosso objeto referente. A este esquema de representação chamamos de estilização.

ANATOMIA DA MENSAGEM VISUAL

A mensagem e o método de expressá-la dependem da compreensão e da capacidade de usar as técnicas visuais, os instrumentos da composição visual (1997, p. 133).

A visão é, sem lugar a dúvidas, um sentido que precisamos para a compreensão visual. A visão é uma faculdade biológica do ser humano na mais ampla concepção, pois na utilização da mesma apreendemos sem o auxílio de modelos.

Em pleno desenvolvimento das comunicações, a tecnologia nos permite consertar nossos aparelhos domésticos via satélite, com o simples controle remoto na mão. Este possui uma quantidade enorme de botões com desenhos, formas e cores, com as instruções verbais em outro idioma que possivelmente muitos desconhecem. Com os *inputs* e os *outputs* vamos percorrendo um caminho desconhecido até que finalmente nos comunicam: "seu aparelho já está funcionando normalmente". Somente com a capacidade da visão recebemos e expressamos mensagens visuais para solucionar o problema de nosso aparelho, porém todos os botões, formas e cores que acionamos contêm diferentes níveis de compreensão.

Em primeiro lugar e o que corresponde a nossa experiência, é o que identificamos tendo em consideração nosso entorno e o entorno particular e sintético, esse **nível é o representacional**.

O segundo é o mais importante, já que o inventor de tudo foi o homem, criando **símbolos** e atribuindo significados, os quais interligados e devidamente decodificados constituem “[...] *um universo de sistemas de símbolos*” (1997, p.85).

Em terceiro lugar, **temos o nível abstrato**, no qual nós temos a síntese visual de um fato representado pelos componentes e elementos básicos.

Estes três níveis atuam em forma simultânea, interligados e gerando informação como se construíssemos uma língua visual, para visualizar verbalmente seria suficiente um *cartoon*, sem palavras, para que fiquem evidentes estes níveis, onde muitas imagens entrariam em ação, e em qualquer parte do planeta teria significado adequado.

Outros autores realizam a decomposição da mensagem visual em informação e esta deve transmitir o suporte que sustenta esta informação. Esta separação simples não substitui a acima descrita, mas a complementa.

Um círculo desenhado no papel branco, dependendo dos olhos que o veja, poderá atribuir um significado em forma aleatória, é uma imagem sintética de alguma coisa, sem dúvida nenhuma e, por último, é o que representa. Dadas as condições mudemos a textura ou se preferirmos a forma, ou ainda a estrutura ou, se imprimimos dinâmica, seguramente não atribuiremos o mesmo significado.

Realizando um exercício de criação numa turma de 25 ou 30 alunos, sem muita explicação prévia, um professor distribuiu uma folha com 20 círculos em branco e uma linha debaixo deles. Mandou desenhar, em cada um, alguma coisa onde o círculo integrara-se ao desenho. Os alunos não podiam deixar nenhum círculo sem preencher. Terminada essa breve explicação virou-se e disse que todos os círculos deviam ser preenchidos em dois minutos a partir daquele momento. Passados os dois minutos, solicitou que levantassem as mãos os que tinham conseguido preencher todos. Depois os que chegaram entre quinze e dezenove, entre dez e quatorze e abaixo de dez desenhos. A seguir, solicitou que se identificassem aqueles que tinham desenhado o sol, depois a lua, depois o relógio, e assim sucessivamente, solicitando desenhos com possibilidades de conter o círculo. A surpresa dos presentes foi a coincidência dos desenhos, apesar de que a classe era heterogênea. O fato comprova que, mudando o suporte, a textura, a forma, estamos modificando a mensagem, porém todos continhamos uma série de códigos visuais em comum. O exemplo foi utilizado por autores como: Juan Díaz Bordenabe, Donis Donis e Lucia Santaella.



Pomba da paz — Vetor de Stock #6535755

O desenho A, utilizando a mesma representação de pássaro, pelo fato de ser branco nos leva a informação básica de pomba e, no caso do “B” por levar oliveira no bico, o pássaro nos traz na memória a Arca de Noé a mensagem do senhor depois do dilúvio, a passagem da fúria, por fim a paz.

A pomba da paz tão utilizada pela Igreja Católica nos rituais é convertida em um verdadeiro símbolo da paz por Pablo Picasso, pois é ele quem a faz circular como informação visual pelo mundo como mensagem de comunicação visual, íntegra e de força.

É evidente que todo o processo aqui comentado está sendo analisado considerando o processo de comunicação, onde o emissor e receptor entram em contato. O *emissor* gráfico aborda os aspectos descritos e realiza uma interação com o objetivo da comunicação para construir uma informação com forma e significados próprios, mas a mensagem visual, que passa pela criação, tem uma clara intenção de que seja percebida. O que ocorre é uma inversão direta entre o processo criativo e o processo de percepção.

Gui Bonsiepe, aluno da escola de Hulm, tomando a mensagem visual institucional, nos diz: “[...]a instituição atua como fonte de mensagens os quais são transmitidos através de diversos canais e diferentes veículos significativos para o receptor” (1978, p. 245).

Em primeiro lugar, o receptor vê as informações que podem ser reconhecidas pela experiência e lhes atribui um significado. A seguir, vê o conteúdo da composição e suas técnicas, que em definitiva são os que proporcionam uma bagagem informativa. Se a intenção do criador caminha por essa mesma trilha, na concepção da mensagem visual o resultado será no mínimo bem sucedido.

A interação entre o propósito e composição e, entre estrutura sintática e substância visual, dever ser mutuamente reforçada para que se atinja uma maior eficácia em termos

visuais. Constituem, em conjunto, a força mais importante da mensagem visual (1997, p.105).

A utilização equilibrada dos elementos aqui vistos com um conhecimento do público alvo são fatores que posteriormente auxiliam a compreensão das mensagens. A utilização do conhecimento deveria ser o caminho a ser percorrido, seguramente utilizando-se da capacidade natural, conhecimento e da intuição. No caso de um profissional, está incorporada ao conhecimento científico e à experiência. Nenhum profissional, no caso da realização de um trabalho que utilize a comunicação visual, pensa no conhecimento e depois cria.

QUESTÕES PARA AUTOAVALIAÇÃO

Definição de um conceito, entre o olhar e o ver.

Adrian Frutiger indica elementos para análise: 1) A desordem - ordem; 2) Memória de uma figura e 3) Luz e sombras - branco e negro. No texto encontramos que todo e qualquer desenho possui uma forma e contém um conceito, portanto alguns dos elementos dos quais fala Frutiger estão integrados à figura e outros ao espectador. A comunicação visual é em alguns casos um meio imprescindível para transmitir informações de um emissor a um receptor, mas a condição essencial para seu funcionamento é a exatidão das informações, a objetividade dos sinais, a codificação unitária, a ausência de falsas interpretações.

1 - Considerando o enunciado acima marque V para as afirmativas verdadeiras e F para as falsas.

[F] A ordem depende da capacidade de memória do espectador

[V] O contraste é produzido pelo fundo e a figura.

[F] Os três elementos para análise são provocados pela cultura gráfica do observador.

[V] A memória de uma figura depende da experiência do espectador.

[V] As informações contidas nas figuras não podem ser ambíguas.

Assinale a sequência correta

[A] F; V; F; V; V.

[B] V; V; F; V; F.

[C] V; F; V; F; V.

[D] V; F; F; V; F.

2 - O receptor vê as informações que podem ser reconhecidas pela experiência, e lhes atribui um significado. A seguir vê o conteúdo da composição e suas técnicas, que em definitiva são os que proporcionam uma bagagem informativa. Se a intenção do criador caminha por essa mesma trilha, na concepção da mensagem visual o resultado será no mínimo bem sucedido.

A interação entre o propósito e composição, e entre estrutura sintática e substância visual, dever ser mutuamente reforçada para que se atinja uma maior eficácia em termos visuais. Constituem, em conjunto, a força mais importante da mensagem visual.

No texto acima a efetividade da mensagem visual resulta da:

[A] correta composição

[B] intenção do receptor

[C] informação contida

[D] força das imagens contidas na mensagem

UNIDADE 2 - ELEMENTOS DA COMUNICAÇÃO VISUAL: AS FORMAS E OS COMPONENTES DA MENSAGEM VISUAL

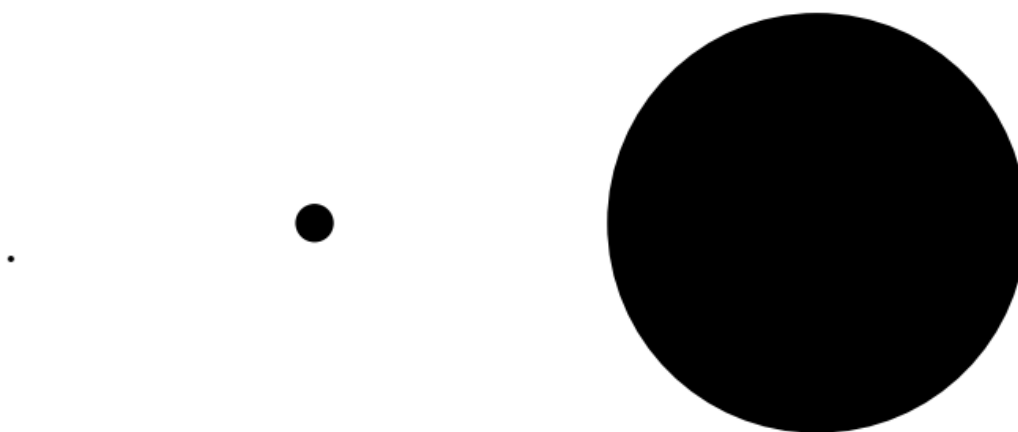
2.1 O PONTO

“O ponto é a representação gráfica da intersecção de duas retas no espaço, e que uma reta e uma sucessão de pontos” diz Giuseppe Furlanis quando descreve a formação das superfícies e das formas tridimensionais em seu livro *Educazione Visuale* (1990, P. 16). Esse dualismo faz com que uma definição se apoie na outra para configurar o ponto como uma representação, de algo que em realidade não existe.

O ponto geométrico é invisível, adquire necessariamente certo tamanho, recobre uma determinada superfície, além disso consta de certos limites que o isolam de aquilo que o rodeia (KANDINSKI, 1981, p. 25).

Este conceito de Kandinsky leva intrínseco a homotética, portanto o ponto tem o tamanho relativo a algo, em princípio à superfície. O ponto gráfico tem uma determinada medida, e esta pode variar de tamanho.

Tomemos por exemplo uma retícula de 20 pontos e outra de 50, os pontos de vinte são maiores, porém se o receptor modifica a distância de observação os pontos de vinte produzem os mesmos efeitos dos pontos de retícula 50.

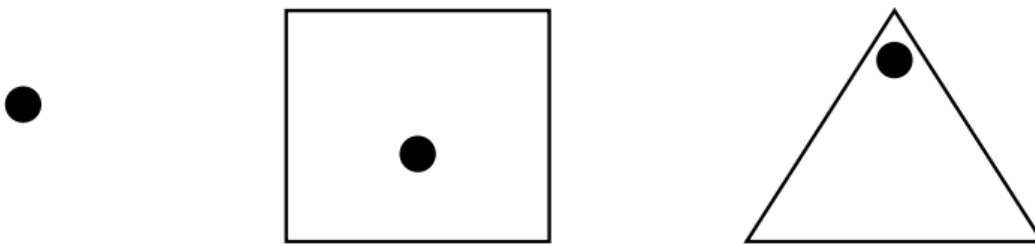


Aqui, temos representados três pontos. O primeiro é a intervenção do ponto do teclado, o segundo é a mínima redução que nos permite realizar o programa com um ponto criado a partir do círculo e, por último, o ponto gráfico de um *out door*.

Tomemos parte da definição de ponto de Adrian Frutiger, quando afirma:

[...] o ponto é uma superfície materializada, quer dizer, reconhecível pelo olho humano, é a unidade gráfica mais pequena, o 'átomo' por assim dizer, de toda expressão plástica (1981, p. 17).

Por menor que este seja, e considerando a distância do observador, um ponto é uma intervenção, uma quebra de equilíbrio, pois onde este se encontra nossa vista se dirigirá, conforme figura abaixo.



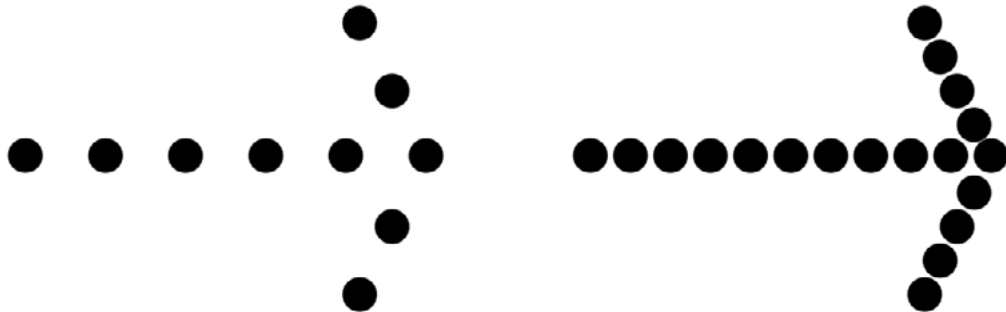
Quando nosso instrumento, seja qual for, realiza uma intervenção plástica numa superfície é seguro que nosso pensamento se detenha no ponto, pois ele faz parte de nós mesmos. Para muitos é o limite, o fim. Para outros aí começa tudo.

O ponto como dissemos é relativo a algo. Se associarmos esse ponto a outro, servirá como ponto inicial para o reconhecimento de uma forma. Entre dois pontos reconhecemos uma reta, em três, ordenados ou não um triângulo. Assim, descrevendo a posição dos pontos, alcançaríamos todas as formas que nossa imaginação permitisse. Os programas de desenho dos computadores trabalham partindo da localização de pontos assim podemos "ligar" uma forma em outra.

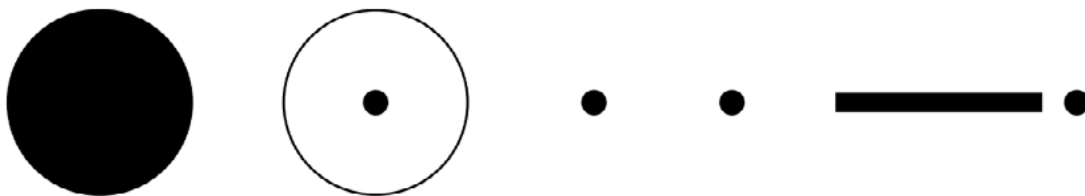


Na figura A, é lógico entendermos uma linha reta unindo os dois pontos, na figura B é possível identificarmos uma circunferência unindo os pontos. Nas figuras das flechas

abaixo é possível apreciar o fenômeno da união dos pontos, que falaremos no capítulo Educando a visão, até que pareça uma **linha** contínua.



O ponto, portanto, responderá também a forças externas, configurando a existência de uma luta interna-externa. Se o ponto é maior, a divisão entre ele e a superfície com o centro do ponto é concêntrica, quando o ponto está referido a uma outra intervenção na superfície é porque existe uma força fora do ponto. Kandinsky diz que nesse momento o ponto deixa de existir. *“Surge então um novo ente, com vida independente e sob suas próprias leis. É a linha”* (1981, p. 54).



Este novo ente parte de nossa imaginação, pois em princípio não existe. Dois pontos em proximidade relativa nos determinam a LINHA.

2.2 - A LINHA

“A linha raramente existe na natureza, mas aparece no meio ambiente” (KANDINSKY, 1991, p. 57).

“Da mesma maneira que a palavra é o instrumento fundamental do escritor, ou que o som é a matéria básica para o músico, assim também a linha é o instrumento fundamental para o designer gráfico” (1992, p. 110).



A



B

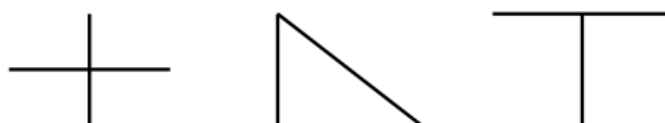
Nas duas figuras acima reconhecemos duas linhas com qualidades diferentes, quando a direção é igual (como na figura A) temos linha reta, a qual se prolonga indefinidamente. Esta é a linha primária, aquela que nós conseguimos imaginar unindo dois pontos. É a linha que os ergonômistas, especialistas em Ergonomia, chamam de linha projetada, pois é uma linha que perfeitamente podemos imaginar partindo de um lugar e atingindo um objetivo. Os ergonômistas nos demonstram através de diferentes exemplos essa capacidade humana. O lançamento de uma pedra para atingir uma lata é a capacidade humana de projetar, a linha imaginária é uma reta, não podemos imaginar a pedra descrevendo uma curva, como na figura B, para alcançar a lata.

Na figura B, a linha sofre a força exterior descrita por Kandinsky, pois são os pontos que são obrigados a trocar de direção. Esta capacidade da linha é um instrumento fundamental para a expressão da dinâmica.

Adrian Frutiger (1981, p. 17) trabalha mais profundamente a linha. Descrevendo a linha imaginária como sendo a que descreve mentalmente o observador entre dois pontos e utilizando o princípio da imaginação nos cita a linha reta, a horizontal e a vertical, a oblíqua e a curva.

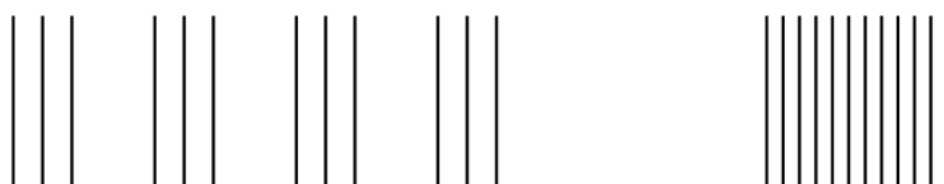
Na curva, temos aspectos fundamentais que nos levam a nossos antepassados, com adoração ao sol e à lua, e à representação da teoria egocêntrica, mais tarde, faz com que nos transmita mensagens opostas à reta.

Devemos considerar a linha como a figura que nos permite realizar tudo com uma síntese total, pois a riqueza de movimentos e "*combinações inesgotáveis de planos*" (1981, p.89), nos possibilita relacionar linhas entre si, e cada um desses relacionamentos nos outorgam capacidades para significar e interpretar mensagens. As três figuras abaixo nos demonstram essa capacidade.



Nos exercícios propostos por Joost Schmidt, na disciplina Teorias das Formas, ensino na seção de publicidade entre os anos 1930 e 1932, na Bauhaus, (1976, p. 66), a determinação de direções, utilizando linhas ou representando linhas, nos permite apreciar a concepção do plano.

O código de barras, combinação entre presença de linhas e ausência de linhas é um exemplo atual desta combinação. Nas figuras, a seguir, podemos apreciar a concepção de ritmo na primeira figura, que se obtém seguindo um agrupamento de linhas em um espaço determinado. Já na segunda figura se bem temos um determinado ritmo, o que fica em evidência no riscado, além de um movimento ótico e temporal, é uma textura no plano ou superfície.



Outro processo que transforma a linha em superfície pode ser apreciado no desenho de Frutiger onde, aumentando a espessura da linha, transformamos uma superfície que é fundo em figura.



A linha tem um limite. Esse limite, da mesma forma que no ponto, depende da distância em que esteja situado o receptor, portanto dependerá da relação entre largura e comprimento.

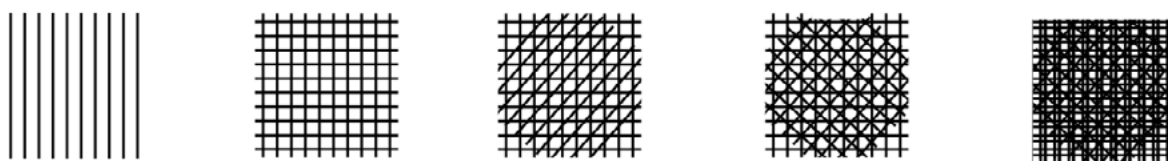
Uma linha mais larga do que a metade de seu comprimento perde a expressão dinâmica do traço e adquire a estática da superfície quadrangular (FRUTIGER, 1987, p. 54).

2.3- SUPERFÍCIE E TEXTURAS

Estamos acostumados a realizar nossa tarefa sobre uma superfície, seja ela pequena, média ou grande, branca, de cores, quadrada, retangular ou amorfa. Esta seguramente condicionará nosso trabalho. O limite nos brindará informações e nosso conjunto motor nos obrigará a levar o instrumento por determinados lugares, quebrar a superfície requer

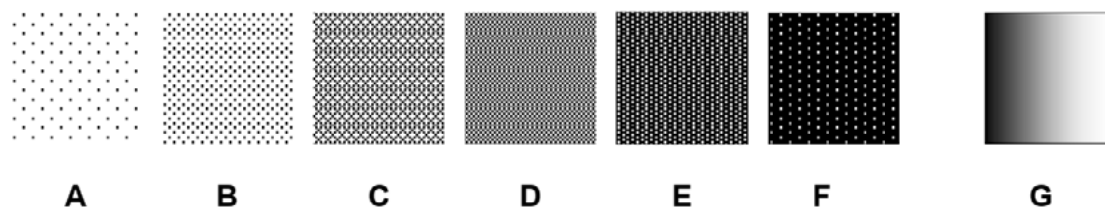
maturidade plástica, inclusive muitas pessoas desenhavam um limite extra na superfície criando um outro plano, mais dominante. Parece que necessitamos que algo seja contido, não podemos extrapolar. Na conceituação de plano básico Kandinsky diz: “[...] a superfície material chamada a receber a conteúdo da obra” (198, p. 89).

Quando observamos uma parede onde colocaremos um quadro, estamos superpondo duas superfícies. Nosso auxiliar começa a dizer: “Mais para cima, um pouco mais para direita. Não, tanto não. Um pouquinho à esquerda, tá, tá, tá. Ai.” As instruções são dadas pela falta de domínio de um dos planos. Portanto, acima de onde? À direita de quê? Acima e à direita das linhas visuais que estão em pares para os lados (verticais) e para acima e para abaixo das horizontais. Assim, a superfície toma valor, o valor do tratamento outorgado pelo quadro. Sensibilizamos a superfície. Quando iniciamos o processo do desenho, ocorre exatamente isto. Desenhamos, dando texturas à superfície, que, ao mesmo tempo, vai se transformando e nos guia instintivamente. Podemos realizar desenhos iguais colados uns em outros, reproduzir superfícies calcando, transformando a linha.



A sensibilização da superfície permite a criação de tons como nos quadrados acima. Na realidade, as impressões na sensibilização da superfície perseguem o objetivo de substituir ao tato.

Onde há uma textura real, as qualidades táteis e óticas coexistem [...] de uma forma única e específica, que permite à mão e ao olho uma sensação individual, ainda que projetemos sobre ambos um forte significado associativo (1981, p. 70).



Visualmente, também podemos alterar o valor da superfície. A luminosidade (fig. A, B, C, D, E e F) que parte em direção ao receptor nos organiza e hierarquiza o conjunto e permite a possibilidade de criar a sensação de volume no plano (Fig.G), portanto dependerá até agora da textura o efeito que transmitirá para o observador em conjunto com o valor, já que forma, tamanho, orientação e cor serão conceitos tratados mais adiante.

2.4- O TRIÂNGULO, O QUADRADO E O CÍRCULO

Não há nada que um adolescente deteste mais que a experiência, ou mais precisamente, a voz da experiência. Para muitos cidadãos da NET, Roger Black representa esta voz. Ele vem do mundo morto da impressão, dizem. Estas velhas regras, as regras dele, simplesmente não valem aqui (1997, p. 61).

Como se realiza uma abordagem sobre temas altamente debatidos, que desde as antigas civilizações são aplicados e não se gera mais do que interpretações da mesma informação, fica a dúvida se realmente a informação é válida ou não, por isso a citação do início, pois a situação é análoga.

Consideramos forma quando o ponto de partida de uma linha se encontra com o ponto de chegada, em *design* chama-se a esta linha de Linha Hamilton. Na linguagem visual, partimos das formas de Platão círculo, quadrado e triângulo equilátero.

Em qualquer livro de design e comunicação visual, aparecem estas três formas: triângulo equilátero, círculo e quadrado. Bruno Munari agrega outra que é a orgânica, “[...] que não se sabe muito bem o que é, mas que com a qual podem-se fazer algumas experiências” (1987, p. 128). Considerando a data em que se realizaram as experiências que culminam com o livro, 1967, ainda não se desenvolviam as tendências de design gráfico onde as formas orgânicas eram aplicadas em logotipos, sinalização e composição gráfica. O futuro demonstrou que a decisão de incluir também a forma orgânica no clube das básicas foi acertada.

Temos agora, como ponto de partida, elementos com características específicas (ângulos, lados, raios iguais), as quais a cultura do homem atribuiu significados arbitrariamente (honestidade, conflito, calidez) ou por associação formal (retidão, conflito, infinidade) e outros que são consequência das percepções fisiopsicológicas do ser humano, como dinâmica, estática e equilíbrio. Também, devido à forma, temos organizadas as direções horizontal e vertical com o quadrado, oblíqua com o triângulo, curva com o círculo, multi-direcional com as formas orgânicas.

Teoricamente todas as formas qualquer que seja sua natureza, desde o arabesco mais complexo até um rabisco mais espontâneo, poderiam ser desmanchadas e subdivididas em elementos geométricos, ainda que mínimos (FRUTINGER, 1981, p. 20).

Tomando esta afirmação de Frutiger, as formas orgânicas que Bruno Munari inclui nas formas básicas ficariam de fora, o que de certa forma é verdade, mas quando realizamos um traço espontâneo não pensamos em círculo, triângulo e quadrado.

Até os sistemas informáticos atuais nos permitem a confecção de traços livres, mesmo que o sistema trabalhe com vetores e eixos cartesianos. Outra porta que abre Frutiger é a de que então qualquer forma é a mistura por partes que nos brindam as formas básicas. Deste ponto em diante estamos ante possibilidades infinitas, podendo trabalhar tanto formas naturais quanto formas que estejam na imaginação.



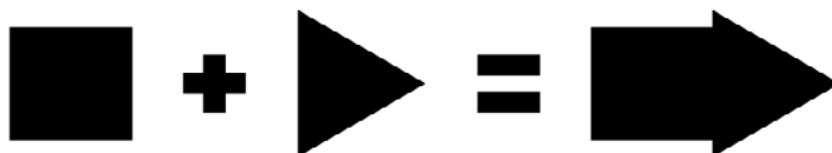
Os desenhos que logramos realizar, que contém estas formas, proporcionando imagens duplas, figuras impossíveis, provocando efeitos, aplicando a aritmética, progressões, invertendo a cor, fugas, ritmos e decomposição obrigou a Washington Dias Lessa (1995, p.80) a elaborar uma classificação das figuras externas.

De acordo com essa classificação, temos dois grandes grupos de figuras, as convexas e as côncavas, e cada uma delas divididas em regular, semirregular e irregular.

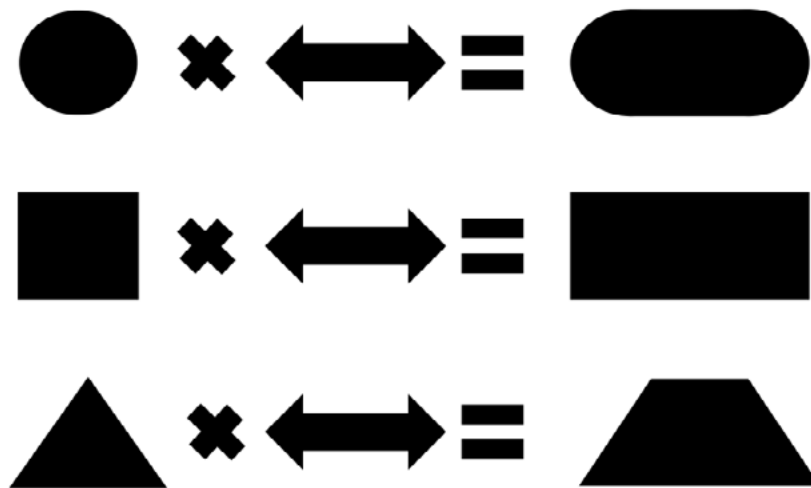
Andries Van Onck, designer holandês, nos ensina: *"A teoria dos grafos permite distinguir três formas de intervenção na estrutura: a eliminação, a adição e a transformação"* (1995, p. 39, 55, 58 e 62), assim poderíamos realizar operações nas formas das seguintes maneiras:



Eliminação



Adição



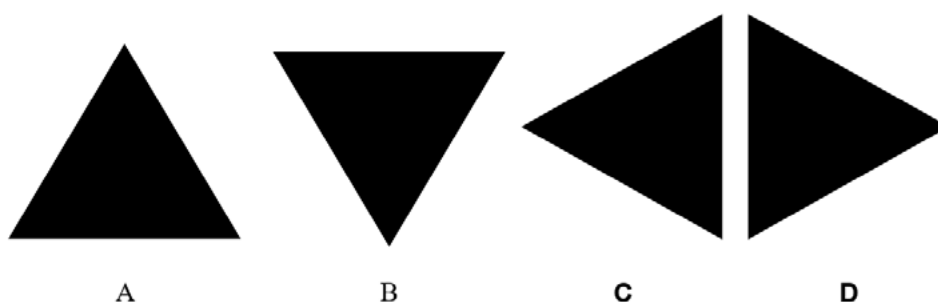
Transformação

Esta posição defendida por Van Onck nos brindará a possibilidade da criação infinita, aplicando essas operações nas estruturas das formas, gerando outras e criando novos parâmetros.

Assim, realizando alterações, mudar-se-ia o sentido (direita esquerda), a orientação (horizontal vertical), e/ou significado.

As forças direcionais das formas básicas regulares possuem uma importância fundamental no momento que o *designer* gráfico necessita elaborar uma mensagem dirigida com um determinado significado.

A forma do triângulo, para exemplificar esse aspecto, é ideal e sempre se coloca o aspecto que se destaca para exemplificar. Apoiada a base de um triângulo equilátero na linha do horizonte, este transmite estabilidade já que em forma simultânea seus dois lados nos indicam a posição vertical e de elevação na união, o ângulo oposto (Fig. A). A estabilidade está comprometida se este ângulo estivesse apoiado na linha do horizonte, mas não compromete o conceito de equilíbrio (Fig. B). Por último, resta analisar caso a base do triângulo estivesse perpendicular à linha do horizonte, o ângulo oposto estando a direita ou esquerda indica claramente a direção (Fig. C e D).



As imagens acima transmitem diferentes mensagens e se estivessem em negativo, ou com outra cor, as mesmas difeririam, pois a cor também está relacionada com a forma. O aspecto que mais nos afeta na comunicação visual é o significado arbitrário, ou associado da cor, pois quando se define uma cor esta deve ser utilizada de uma maneira objetiva,

QUESTÕES PARA AUTOAVALIAÇÃO

Estamos acostumados a realizar nossa tarefa sobre uma superfície, seja ela pequena, média ou grande, branca, de cores, quadrada, retangular ou amorfa. Esta seguramente condicionará nosso trabalho. O limite nos brindará informações e nosso conjunto motor nos obrigará a levar o instrumento por determinados lugares, quebrar a superfície requer maturidade plástica, inclusive muitas pessoas desenharam um limite extra na superfície criando um outro plano, mais dominante. Parece que necessitamos que algo seja contido, não podemos extrapolar.

Desenhamos, dando texturas à superfície, que ao mesmo tempo vai se transformando e nos guia instintivamente. Podemos realizar desenhos iguais colados uns em outros, reproduzir superfícies calcando, transformando a linha.

A sensibilização da superfície permite a criação de tons. Na realidade, as impressões na sensibilização da superfície perseguem o objetivo de substituir ao tato. *“Onde há uma textura real, as qualidades táteis e óticas coexistem [...] de uma forma única e específica, que permite à mão e ao olho uma sensação individual, ainda que projetemos sobre ambos um forte significado associativo”.*

1. Considerando o texto acima assinale as respostas corretas:

A superfície onde realizamos nossas intervenções deve:

- [A] Estar em acordo com a sensação que transmite a cada indivíduo.
- [B] Estar limitada ao espaço visual e físico
- [C] Transmitir impreterivelmente os conceitos culturais do receptor
- [D] Ser tratada como uma imagem real

2. O tratamento da superfície tem por objetivo:

- [A] Provocar no receptor a mesma informação que produz a qualidade tátil e ótica.

[B] Mostrar diferentes tratamentos capazes de transmitir a mesma mensagem

[C] Provocar a estabilidade visual.

[D] Reproduzir superfícies com o objetivo de adornar a forma.

UNIDADE 3 - ELEMENTOS DA COMUNICAÇÃO VISUAL

EDUCANDO A VISÃO

[...]a percepção é um exercício, a observação precisa, a exata representação não só dos aspectos exteriores dos objetos, mas de seus elementos construtivos, das forças constitutivas e de suas estruturas lógicas (KANDINSKY, 1928)

Observar a realidade significa perceber suas características visuais: forma, cor, qualidade da matéria, entre outros.

É possível identificar esses elementos na fase analítica de reconhecimento e achar, então, os sentidos com os quais seja possível ler os signos dados, para, assim, elaborar uma metodologia de observação e uma linguagem para a comunicação visual.

Ver, portanto, significa possuir o espaço, compreender sua estrutura e a sua organização, compreender as relações espaciais e, principalmente, que essas relações são um fato criativo, já que o observador atua organizando informações adquiridas e, seguidamente, comunicando-as mediante sua interpretação.

A educação visual é o instrumento que temos para conhecer as formas e para ver em profundidade as coisas, para compreender as relações e as conexões interiores, até a possibilidade de conhecer sua essência e seu significado, sua razão de ser e sua possibilidade de modificação.

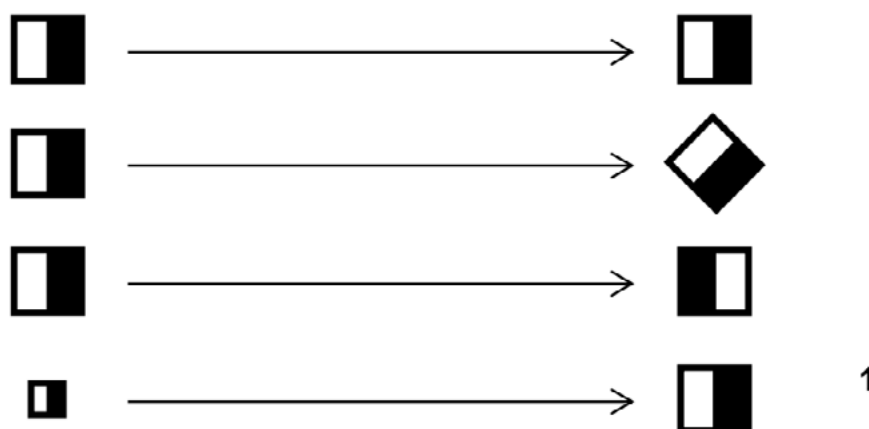
3.1 - O ESPAÇO GEOMÉTRICO

Todas as formas que estão em nossa volta têm sua própria estrutura e, é através da análise da estrutura, que compreendemos as características das formas. Portanto, educar a leitura das formas, significa educar a análise das características estruturais.

Às vezes, a estrutura possui características especiais e de difícil leitura. Nesse sentido, a geometria servirá como meio para adquirir uma postura que nos permitirá uma leitura adequada das formas e da composição.

A análise da geometria das formas nos leva à educação de nossa percepção visual com um olhar objetivo. A geometria euclidiana nos diz que as propriedades métricas das

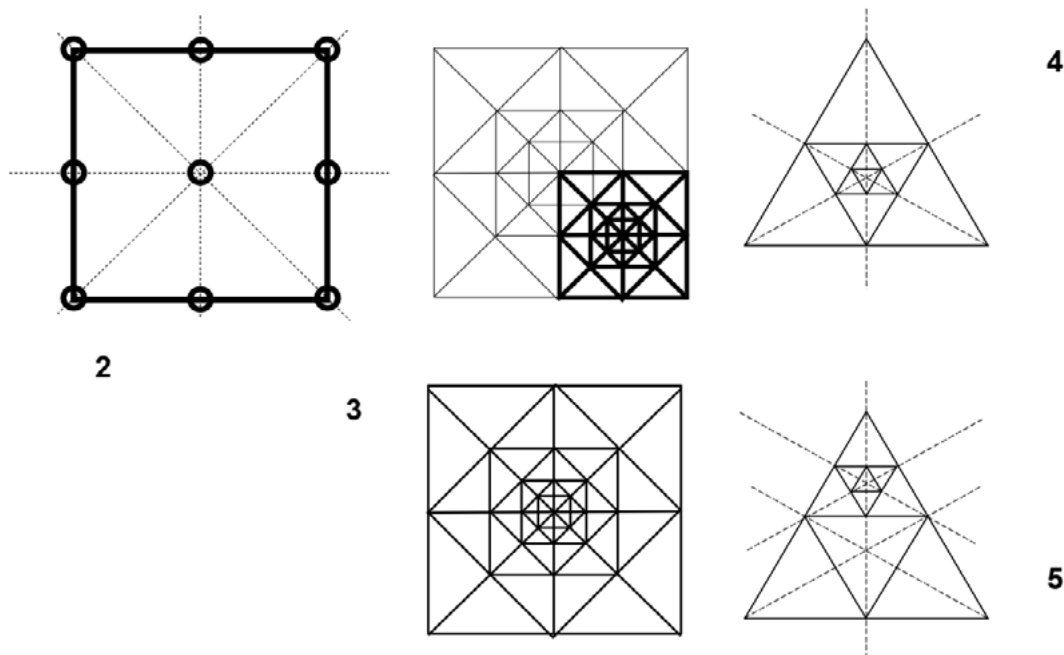
figuras ficam inalteradas quando são submetidas à translação, rotação, reflexão e dilatação (Figura 1).



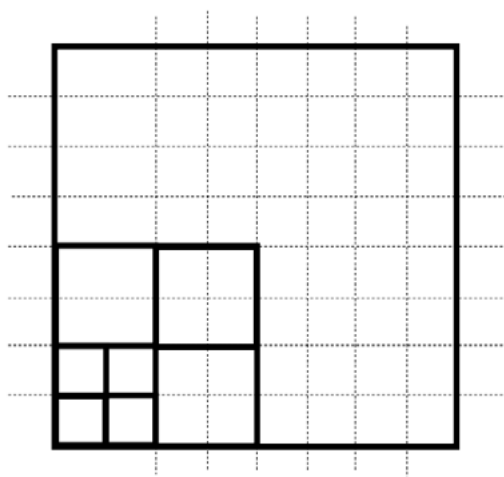
A ESTRUTURA DO CAMPO GEOMÉTRICO

Cada forma possui sua estrutura geométrica mais ou menos visível, que caracteriza a essência formal de um campo geométrico. Conhecer a estrutura de um campo, significa conhecer também toda sua articulação formal.

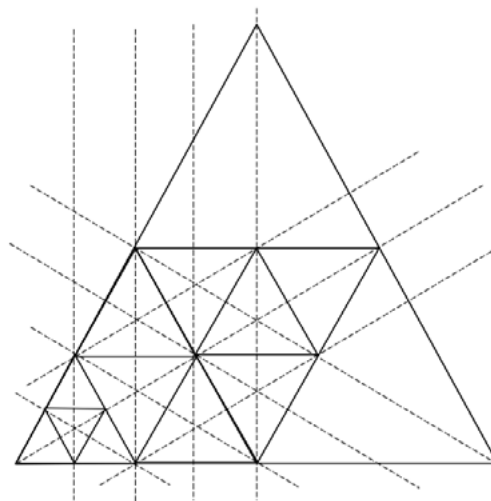
É a estrutura que serve de suporte, que permite o máximo de articulação formal. Os elementos principais são as medianas, as diagonais, os nós estruturais (Fig. 2). Essa estrutura permite a criação de pontos de tensão e atenção, delimitar áreas, sem perder a base inicial (Fig. 3, 4 e 5).



A estrutura modular é a estrutura que divide em partes iguais uma forma. Partes são os módulos que simultaneamente criam formas menores, que mantêm inalteradas algumas características da forma original (qualidade da forma, ângulos, estrutura etc.) (Fig. 6 e 7).

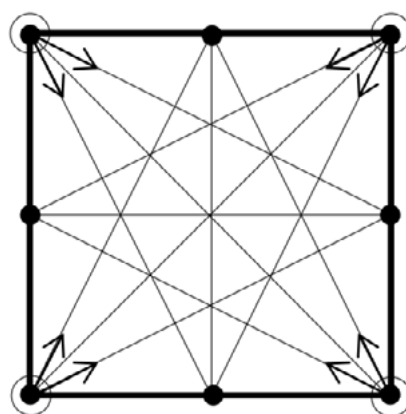


6



7

Estrutura de projeção é a estrutura determinada pelas linhas de projeção de cada ponto do campo para todos os demais. É uma estrutura de máxima tensão espacial (Fig. 8).



8

3.2 - ARTICULAÇÃO DAS ESTRUTURAS GEOMÉTRICAS

Com a análise da estrutura portante e do campo geométrico, temos a possibilidade de realizar uma série de composições e articulações espaciais no interior do campo, sem modificar a sua estrutura.

A SIMETRIA

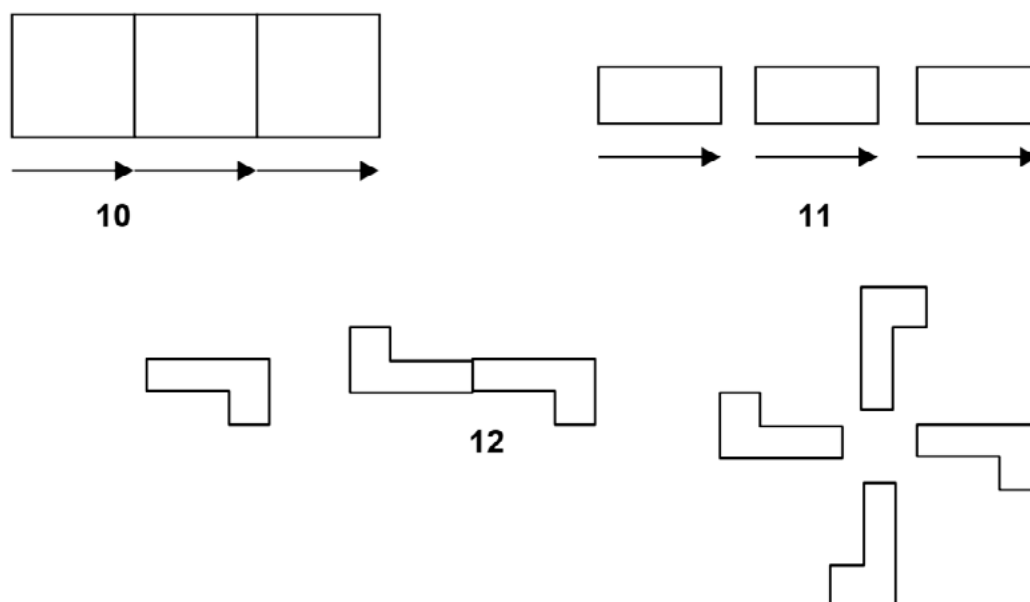
A simetria, em conjunto com a estrutura portante e modular, é um elemento geométrico de importância primária para a compreensão e o uso das formas geométricas.

A palavra simetria tem adquirido hoje o sentido de especularidade. Na sua origem, porém, tinha o sentido de proporção e adequada medida harmônica.

A definição básica de simetria é a de que dois pontos são simétricos com referência a um plano, quando há uma correspondência biunívoca à igual distância do plano.

Há dois tipos de simetria no plano e no espaço:

a) simetria de translação (Fig. 10 e 11) e b) simetria rotatória. (Fig. 12).



A simetria, além de outorgar a possibilidade de compreender a estrutura geométrica de uma forma, é um dos elementos mais importantes para a determinação de conjuntos de formas.

Um dos elementos que compõem esses conjuntos é o **ritmo**, ou seja, a repetição de uma forma no espaço de maneira constante e pré-determinada. O ritmo é um dos elementos geométricos estruturais mais importantes na determinação das formas obtidas pela progressão modular.

Essas formas têm sua origem na sucessão rítmica por transformação gradual de um módulo geométrico. As transformações simbolizam uma série de sequências espaciais e temporais. Estas progressões podem ser:

- aritmética (adição) $3+2=5$; $5+2=7$; $7+2=9$
- geométrica (multiplicação) $3.2=6$; $6.2=12$; $12.2=24$

Outro aspecto da progressão modular é a simetria dinâmica. Com base nesse tipo de simetria, um conjunto geométrico tem sua origem na modificação logarítmica de um módulo de partida.

A estrutura do crescimento se obtém por:

- a construção em sucessão de uma série de retângulos articulados pela diagonal
- pela articulação do retângulo áureo;
- pela seção áurea.

3.3 O ESPAÇO DA IMAGEM

Conhecer as formas e o espaço em que elas se constituem e se exibem é um dos objetivos fundamentais de uma correta educação visual. Para alcançar essa meta, se necessita uma metodologia de análise que permita conhecer as formas e sua criação.

Um componente fundamental para o estudo crítico do espaço e da forma é a percepção visual. Desde Aristóteles, o estudo das manifestações vinculadas com a percepção visual constitui uma área de interesse da Psicologia, e isto porque a percepção não termina com a função de ver, mas se desenvolve também na consciência das próprias sensações visuais, através de uma perfeita colaboração entre o olho e o cérebro.

O estudo dos fenômenos perceptivos adquire muita importância no início dos anos vinte. Nessa época, a atenção de muitos pesquisadores na área como Ertheimer, Koffka e Köelher, da Escola de Berlim, se detém sobre os problemas da visão, originando o setor da Psicologia moderna chamada GESTALT PSYCOLOGIE (Psicologia da Forma).

A Psicologia da Forma estuda as formas de organização mental da percepção visual, além do fenômeno puramente fisiológico da visão; analisa a maneira como se organizam as imagens perante nossos olhos, criando mais configurações, nas quais as formas e os signos produzem interações entre eles, aparecendo como resultado final diferentes sensações visuais.

A necessidade de elaborar uma teoria dos processos da configuração tem determinado, simultaneamente, a necessidade de formular algumas leis com o objetivo de pôr em

evidência os aspetos fundamentais da gênese das formas.

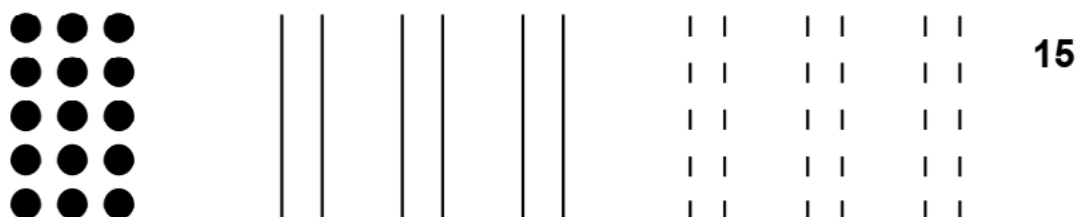
PRINCIPAIS LEIS DA VISÃO

A Psicologia da Forma ensina que a consciência sem muita experiência, como pode ser a de uma criança, já possui o impulso de constituir objetos por unidades. Isto significa que, perante uma imagem que exhibe diferentes tipos de objetos, cada objeto e cada conjunto de linhas ou de signos, se percebe unitariamente. Para conhecer os fatores que determinam a organização do campo visual em unidades separadas e autônomas, a Psicologia da Forma se serve de formas geométricas simples.

Com essas figuras têm-se descoberto as condições mais importantes para a gênese das formas ópticas. Essas condições recebem o nome de GESTALT-THEORIE.

LEI DA CERCANIA

As partes de um conjunto perceptivo se reúnem em unidades, com respeito à distância mínima (Fig.15).

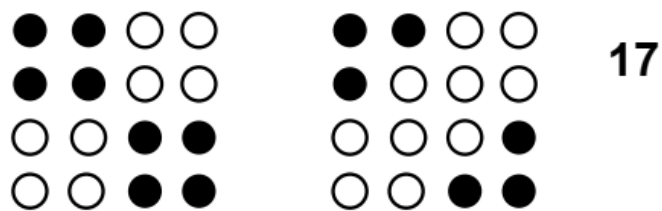


LEI DA SEMELHANÇA

Quando uma imagem está constituída por uma quantidade elevada de diferentes elementos, manifesta-se uma tendência a reunir em grupo os elementos semelhantes entre si (Fig. 16).



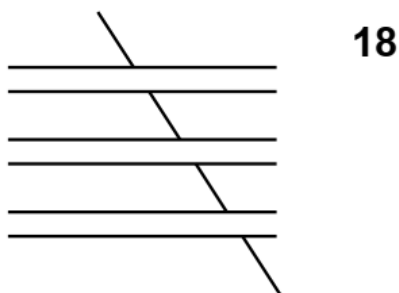
Tanto a lei da cercania como a lei da semelhança dos objetos estabelecem direções ou zonas no espaço (Fig. 17).



LEI DO DESTINO COMUM

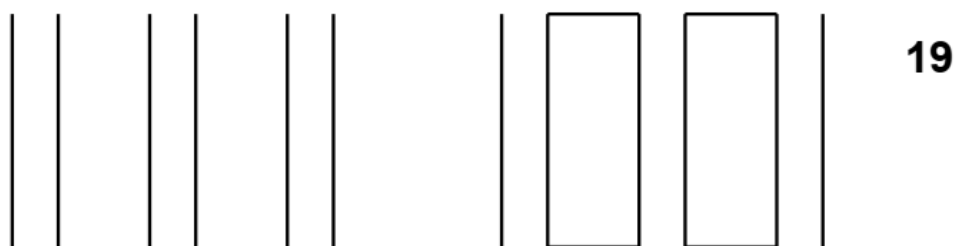
As partes de uma configuração se constituem em unidades, quando tendem para uma direção, um destino comum.

Constituem-se em unidades também os elementos de uma configuração que se mexem em conjunto ou em forma similar, ou também se movimentam em relação a outros que estejam parados (Fig. 18).



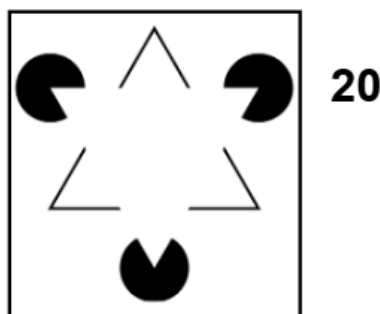
LEI DA FORMA FECHADA

As linhas que delimitam uma parte do espaço (forma fechada) são percebidas com maior facilidade das que não se fecham (Fig. 19).



LEI DA FORMA CONTIDA

Uma forma aberta, com seu próprio equilíbrio estrutural, pode ser percebida como uma forma fechada. Assim, neste caso, chama-se forma contida (Fig. 20).



LEI DA EXPERIÊNCIA

A percepção de um conjunto depende também da localização espacial das linhas, quando elas representam ou expressem formas já conhecidas (Fig.21).



Imagem captura em <http://www.almocodesexta.com.br/gestalt/> dia 4 11 2017

AS ILUSÕES ÓPTICAS

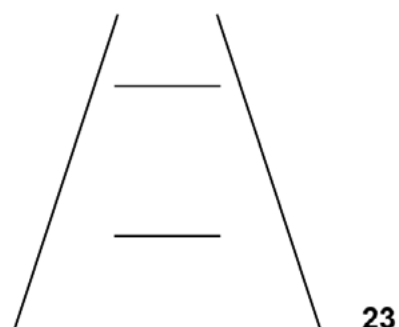
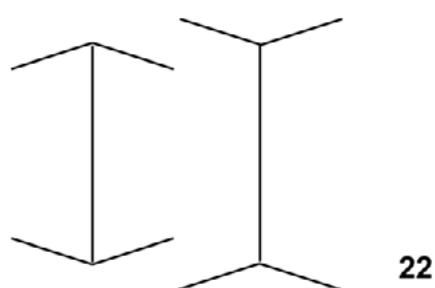
Apesar de que muitas ilusões ópticas foram conhecidas pelos antigos gregos, elas têm sido experimentadas há pouco mais de um século. A primeira descrição científica moderna encontra-se numa carta dirigida ao físico escocês Sir David Brewster, enviada, em 1832, ao naturalista suíço L.A. Necker.

É importante notar que esses efeitos não são desvios perceptivos da imagem retinica, mas interpretações alternativas da imagem. É como se nosso cérebro considerasse hipóteses diferentes do objeto que pode corresponder à imagem ocular.

Podemos dizer que a primeira ilusão realmente estudada pelo homem é a ilusão horizontal-vertical descrita por W. Wundt: a alteração perceptiva que deixa parecer uma linha

vertical mais comprida do que uma linha horizontal da mesma medida. Wundt atribuiu a desviação à assimetria do sistema que movimenta o olho. Hoje sabemos que isso não é imputável ao sistema muscular, mas podemos afirmar que estas desviações se originam no cérebro.

Os estudos realizados por E. Hering ou os mais conhecidos como a seta de duas pontas de F.M. Lyer (Fig.22) são as fontes que permitiram a elaboração da hipótese da perspectiva geométrica, onde objetos de igual magnitude sobrepostos parecem diferentes por uma perspectiva acentuada (Fig. 23).



MULTIESTABILIDADE NA PERCEPÇÃO

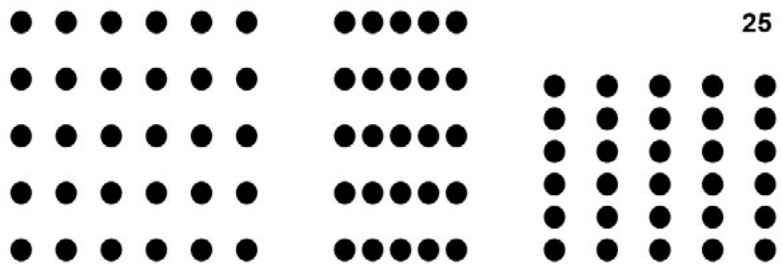
No fenômeno citado do cubo isométrico pode-se mostrar que, observando uma imagem ou uma figura geométrica, a informação que atinge a retina é relativamente constante. Quando se observa uma figura reversível, o conteúdo da percepção no cérebro pode mudar de forma imprevista, sem que se faça alguma transformação da mensagem que recebe o olho.

Entre os diferentes tipos de situações que podem produzir casos de multiestabilidade na percepção, adquirem muita importância as imagens que apresentem intercambiabilidade entre fundo/figura.

Invertendo fundo/figura, recurso que é utilizado há muito tempo em figuras enigmáticas, a imagem geralmente vem ilustrada por um desenho que pode ser lido como uma taça ou também como dois perfis humanos. Esta figura foi criada pelo psicólogo Edgar Rubin (Fig. 24). Numa situação natural são muitos os fatores que determinam a relação entre fundo e figura e por isso a ambiguidade é pouco comum.

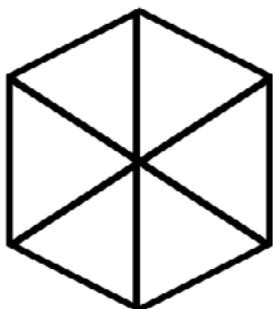


24

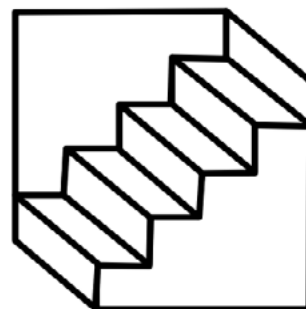


25

O campo visual se compõe geralmente de muitos objetos que se sobrepõem e se escondem um no outro. O sistema de percepção tem uma habilidade importante para separar e identificar os objetos. Para retirar a imagem do fundo, o sistema de percepção deve organizar a imagem por afinidades e esta organização está regida por normas. Existem casos de ambigüidade somente quando se constituem grupos alternativos quase igualmente visíveis. Tomando como exemplo a lei da cercania na Figura 25, podemos pensar em conjuntos de pontos alinhados em diferentes direções e, dependendo se o agrupamento se deu na vertical ou na horizontal, podem-se alterar as direções dentro da intenção do autor do trabalho.



26



27

Outro caso de multiestabilidade é formado pelo hexágono constituído de seis triângulos equiláteros. Em uma das leituras, vemos a figura geométrica plana, na outra um cubo (Fig. 26). Para explicar esse fato, devemos considerar que o sistema perceptivo pode obter uma representação tridimensional de um desenho bidimensional (Fig. 27).

Além disso, devemos levar em consideração o fenômeno descrito e estudado por V. Kandinsky: a irradiação luminosa.

Se considerarmos dois campos geométricos iguais, por exemplo, duas circunferências, uma branca e outra preta e as inscrevermos em dois campos geométricos quadrados, de forma que exista uma alteração da figura branca com fundo preto e da figura preta com fundo branco, as duas circunferências, de iguais dimensões, são aparentemente diferentes: a circunferência branca aparenta ser maior do que a preta. Esse exemplo ilustra claramente a irradiação luminosa, a dilatação do branco sobre o preto e a redução do preto no branco (Fig.28).



Aproximando imagens com valores de intensidade de cores diferentes, a diferença da cor não determina uma diferença de dimensão, mas também diferenças luminosas.

3.4 SENTIDO DA COMPOSIÇÃO

A composição é o resultado da interação entre as formas e o campo visual que as contém. Dessa relação, se originam os parâmetros formais e espaciais como a horizontalidade, verticalidade, equilíbrio, dinamismo, entre outros.

Nessas configurações se determinam uma série de correlações visuais, que têm efeitos visuais psicológicos específicos.

Assim, é possível determinar composições muito articuladas, como podem ser as composições artísticas ou arquitetônicas, que provocam reações psicológicas de elevada intensidade e por isso tem um grau muito grande de comunicação visual. A composição artística e a arquitetônica utilizam códigos formais e compositivos muito complexos, vinculados à história da cultura das diferentes civilizações humanas.

Ao conceito formal-visual de horizontal se associa a sensação de ausência de movimento, de descanso, de tranquilidade. Na experiência psicofísica humana, a linha horizontal é análoga ao horizonte, com o plano de apoio, com a posição supina.

Ao conceito de vertical está associado o movimento, a variação de um estado físico, a instabilidade. Na experiência psicofísica humana, a linha vertical é análoga ao céu, com tudo aquilo que se eleva. Uma predominante posição vertical confere à forma um caráter

de ascensão, um empuxo dinâmico para cima, que expressa espiritualidade, com sentido de elevação da matéria.

O conceito de oblíquo está associado ao movimento transitório, de instabilidade absoluta, em forte tensão entre as diferentes condições de calma e ação.

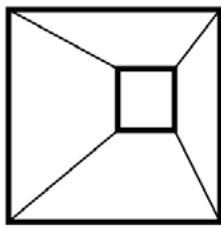
As formas primárias são formas geométricas básicas utilizadas em termos compositivos desde o princípio da história do homem. Com o passar do tempo, essas formas têm adquirido, além dos valores funcionais de *design* de comunicação, também valores simbólicos expressivos.

O quadrado, o retângulo, o cubo, formas cerradas equilibradas na sua proporção horizontal/vertical e claras na sua estrutura, adaptam-se à composição ortogonal do espaço. O triângulo equilátero e a pirâmide, formas fechadas e equilibradas em suas estruturas internas, têm uma comunicação dinâmica, instável, como se o equilíbrio construtivo fosse obtido por forças dinâmicas contrastantes, fortes esforços para a elevação.

O círculo e a esfera são formas de difícil leitura devido a sua continuidade infinita, a sua centralização absoluta e à falta de pontos de referência. Por isso, proporcionam comunicações visuais muito ambíguas, mas simultaneamente carregadas de conteúdo. Essas figuras também representam a imagem do absolutismo, da divindade, da perfeição absoluta, assim como do ciclo do tempo, do nascimento e da morte.

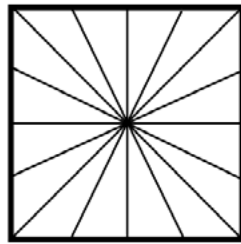
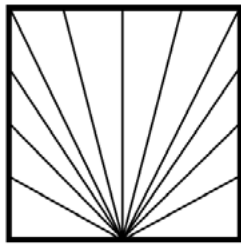
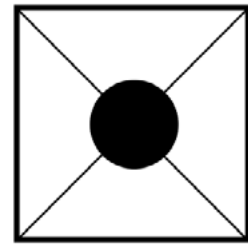
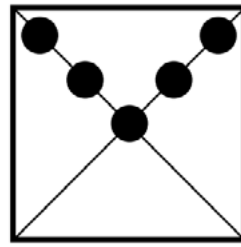
A leitura da estrutura formal que origina uma composição é um dos momentos mais importantes de entendimento dos sentidos expressados por uma composição. A composição artística e a arquitetônica se obtêm através da organização dos diferentes elementos das formas.

Os principais parâmetros compositivos se obtêm de acordo com a simetria, a assimetria, e ao equilíbrio. Desses parâmetros se originam conceitos formais como centro e direção (Fig. 29, 30, 31).



29

30



40

Em relação a essas organizações espaciais se determina ainda o conceito de conjunto. Todas essas relações introduzem forças ativas entre as formas, atribuindo à estrutura compositiva características de estatismo, dinamismo e equilíbrio.

QUESTÕES PARA AUTOAVALIAÇÃO

"[...] a percepção é um exercício, a observação precisa, a exata representação não só dos aspectos exteriores dos objetos, mas de seus elementos construtivos, das forças constitutivas e de suas estruturas Lógicas" (KANDINSKY, 1928)

Às vezes, a estrutura possui características especiais e de difícil leitura. Nesse sentido, a geometria serve como meio para adquirir uma postura que nos permite uma leitura adequada das formas e da composição. Assim a geometria euclidiana nos indica as propriedades métricas das formas.

1 - Considerando a unidade III e o enunciado acima marque V para as afirmativas verdadeiras e F para as falsas.

[V] As formas de acordo com Euclides permanecem inalteradas quando são submetidas à translação, rotação, reflexão e dilatação.

[V] Os elementos construtivos dentro da mensagem visual respondem diretamente a

uma organização espacial lógica.

[F] Os quatro conceitos euclidianos, (translação, rotação, reflexão e dilatação) permitem uma alteração na proporção formal.

[V] Os elementos construtivos dentro da mensagem visual abordam os aspectos exteriores dos objetos e as forças constitutivas da composição.

[F] A representação dos objetos refere-se somente aos aspectos exteriores.

Assinale a sequência correta

[A] V; V; F; V; F.

[B] F; V; F; V; V.

[C] V; F; V; F; V.

[D] V; F; F; V; F.

2 - Quais das alternativas abaixo não faz parte das leis da Psicologia Gestalt

[A] Lei da forma aberta

[B] Lei da cercania

[C] Lei da semelhança.

[D] Lei da experiência

CONCLUSÃO

A composição é basicamente influenciada pela diversidade das forças implícitas nos fatores psicofisiológicos da percepção humana. São dados dos quais o comunicador visual pode depender. A consciência de substância visual é percebida não apenas através da visão, mas através dos outros sentidos, e não produz segmentos isolados e individuais da informação, mas sim unidades interativas integrais, totalidades que assimilamos diretamente, e com grande velocidade, através da visão e da percepção. O processo leva ao conhecimento de como se dá a organização de uma imagem mental e a estruturação de uma composição, e de como isso funciona, uma vez tendo ocorrido (1991, p. 229).

O ser humano percebe e recebe mensagens visuais em três níveis diferentes. Em primeiro lugar, aquilo que vemos e identificamos, tendo como base o ambiente e a experiência, esse nível é o representacional; o segundo nível é o chamado de abstrato, em que um fato visual é reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares; por último, temos um vasto universo de símbolos codificados pelo próprio homem em que se lhe atribuiu significados à forma. Estes níveis são integrados e interligados, não podem ser separados. Portanto, a elaboração de uma tática para a compreensão de mensagens ou de análises das mesmas é impossível se não podem ser considerados em seu conjunto.

Por último o homem é definido como um animal óptico porque carrega 70 % da informação do mundo através do sentido da visão e é, graças ao processo visual, que o indivíduo se humaniza.

Quando lemos ou escutamos o ditado popular “uma imagem vale mais que mil palavras”, estamos perante uma verdadeira demonstração da realidade da comunicação visual. Podemos identificar claramente que quando nosso captador da informação visual, o olho, envia ao processador, nosso cérebro, uma determinada mensagem este reage mais direta e rapidamente do que se realizasse uma leitura verbal.

A intencionalidade da comunicação visual indica o percurso e os autênticos componentes que fazem parte da mensagem, através da análise dos elementos que a compõem, verificando sua influência para a compreensão da mensagem.

A mensagem visual analisada nos seus níveis (representacional, abstrato e simbólico) formam a rede de conexões que permitem ao indivíduo relacionar-se com o espaço através do aprendizado. A ciência da visão e a anatomia da mensagem outorgam a capacidade de um melhor posicionamento no instante da execução ou criação de um projeto de comunicação visual, atendendo todos os seus diferentes elementos.

BIBLIOGRAFIA

- AIGA. **Símbolos de sinalização**. México: Gustavo Gili, 1984.
- ARHEIM, Rudolf. **Arte y percepción visual**. Madrid: Alianza Forma, 1984.
- BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**. São Paulo: Cultrix, 1971.
- BONSIEPE, Gui. **Teoría y práctica del diseño industrial**. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- BORDENAVE, Juan. **Além dos meios e mensagens**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- DONDIS, Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ELDER, Sean e BLACK, Roger. **WEB SITES que funcionam**. São Paulo: Editora Quark do Brasil, 1997.
- FRUTIGER, Adrian. **Signos Símbolos Marcas Señales**. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.
- FURLANIS Giuseppe. **Educazione Visuale**. Roma: C.A.S., 1990.
- HERZOGENRATH, Wulf. **BAUHAUS**. Stuttgart: Cantz'sche Druckerei, 1976.
- KANDINSKY, Vasili V. **Punto y línea sobre el plano**. Barcelona: Editorial Labor, 1981.
- KÖHLER, Wolfgang. **Psicologia da gestalt**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1980.
- LESSA, Washington Dias. **Dois estudos de comunicação visual**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1995.
- LÓPEZ DÍAZ, Javier Eduardo. **Sistema Pictográfico do Campus da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)**. Dissertação de Mestrado São Paulo: ECA/ USP, 2000.
- MUNARI, Bruno. **Diseño y comunicación visual**. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
- PAGANO Julio. **Ergonomia**. Roma: Centro Analisi Sociale, 1993.
- RIBEIRO, Milton. **Planejamento visual gráfico**. Brasília: Linha Gráfica Editora, 1987.
- SOUZA, Mauro Wilton de. (Org.). **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- SOUZA, Sandra M.R de. **Do conceito à imagem**. Tese de Doutorado São Paulo: ECA/ USP, 1992.
- VAN ONCK, Andries. Design. **El sentido de las formas de los productos**. Roma: C.A.S. 1995.

CURRÍCULO – RESUMO

Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2000). Atualmente é professor da Universidade Federal de Mato Grosso, na Faculdade de Comunicação e Artes, curso de Publicidade e Propaganda. Especialista em Comunicação Visual pelo Centro de Analisi Sociale Progetti, como bolsista do Programa de Cooperazione Tecnica Universitaria tra Italia e Uruguay. Tem experiência na área de design de comunicação, com ênfase em Comunicação Publicitária, Design de marcas, Branding, Design de sinalização, pictogramas e gráfico; Diagramação editorial e para editorial.

