

Universidade de São Paulo  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo  
Curso de Design

# Design e Malabarismo: imagens sequenciais e narrativas visuais



Trabalho de Conclusão de Curso II

Orientado por Prof. Dr.  
Gustavo Orlando Fudaba Curcio

**Pedro Lima de Oliveira**



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

## **Design e Malabarismo: imagens sequenciais e narrativas visuais**

Trabalho de Conclusão de Curso II

Pedro Lima de Oliveira

Orientador Prof. Dr. Gustavo Orlando Fudaba Curcio

São Paulo — 2021

## **Dedicatória**

Dedico este trabalho à minha família, principalmente ao meus pais, que sempre me deram força e apoio para que eu seguisse firme me desenvolvendo e estudando o que gosto.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus irmãos, que sempre me incentivaram e ajudaram no que fosse preciso.

Aos meus amigos, pela amizade.

Aos meus instrutores do Método DeRose, pelo conhecimento, desenvolvimento e amizade.

Ao meu orientador, pela atenção e dedicação durante o trabalho.

## Resumo

Este Trabalho de Conclusão de Curso obteve como resultado principal uma galeria visual – intitulada de Homo Malabaristikus –, a partir de estudo interdisciplinar entre as áreas do Design Visual e do Malabarismo. Os produtos visuais da galeria evidenciam, por meio de imagens sequenciais e narrativas visuais, a estética e movimento do Malabarismo com bolas e argolas. As sequências visuais obtidas por meio de uma série de experimentações foram editadas e analisadas criteriosamente segundo princípios do alfabetismo visual. Para atingir os resultados obtidos, foram produzidas fotografias, vídeos, GIFs, manipulações e intervenções gráficas nas imagens, com o foco nas investigações sobre relações no Malabarismo: corpo, objetos, espaço, cena, movimentos, formas geométricas e grafismos visuais gerados. Durante o processo criativo, atentou-se ao uso intencional de elementos da sintaxe visual – levantados no TCC1 – para a geração de narrativas e sequências visuais. De caráter experimental, o projeto foi metodologicamente ancorado em princípios de projeto no âmbito do Design Visual, com etapas de geração de alternativas bem definidas, e o levantamento de uma base teórico-metodológica sobre mensagens visuais, princípios de composição/sintaxe visual – atrelados à Gestalt e percepção cromática–, além de uma ampliação de repertório visual sobre imagens sequenciais e narrativas visuais.

**Palavras-chave:** Design Visual, Malabarismo, Imagens sequenciais, Narrativas visuais, Sintaxe visual

## Abstract

The main result of this graduation thesis was a visual gallery - entitled Homo Malabaristikus -, from an interdisciplinary study between the areas of Visual Design and Juggling. The visual products of the gallery show, through sequential images and visual narratives, the aesthetics and movement of Juggling with balls and rings. The visual sequences obtained through a series of experiments were carefully edited and analyzed according to the principles of visual literacy. In order to achieve the results obtained, photographs, videos, GIFs, manipulations and graphic interventions on the images were produced, focusing on investigations about relationships in Juggling: body, objects, space, scene, movements, geometric shapes and visual graphics. During the creative process, we paid attention to the intentional use of visual syntax elements - raised in TCC1 - for the generation of narratives and visual sequences. Experimental in nature, the project was methodologically anchored in project principles within the scope of Visual Design, with well-defined stages for generating alternatives, and the survey of a theoretical and methodological base on visual messages, principles of composition / visual syntax - linked to Gestalt and chromatic perception -, besides an expansion of visual repertoire on sequential images and visual narratives.

**Keywords:** Visual Design, Juggling, Sequential images, Visual narratives, Visual syntax

# Sumário

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>1. LINGUAGEM E SINTAXE VISUAL</b>	<b>14</b>
<b>Linguagem e mensagens visuais</b>	15
Os significados das imagens	17
Significados denotativos e conotativos	20
Figuras de linguagem	22
<b>Sintaxe visual e técnicas de composição</b>	31
Equilíbrio e tensão	34
Nivelamento e aguçamento	41
Percepções de agrupamentos	44
<b>Cor: o elemento mais relativo de todos na comunicação visual</b>	54
O fenômeno do contraste simultâneo	56
Cores e profundidade	62
<b>2. AMPLIANDO O REPERTÓRIO</b>	<b>66</b>
Alfabetos e tipografia	69
Diário visual	70
Fotografias	79
Storyboards e quadrinhos	92
Sequências educativas	94
Movimento e malabarismo	98
<b>3. DIRECIONAMENTO DE PROJETO</b>	<b>110</b>
I) Necessidades e requisitos de projeto	111
II) Ideias iniciais	115
<b>4. O PROCESSO EXPERIMENTAL</b>	<b>128</b>
Experimento 01 – Exercício Piloto	130
Experimento 02 – Dinâmicos e Estáticos	136
Experimento 03 – Cenários e Obejtos	148
Experimento 04 – Estética com os objetos	156
Experimento 05 – Malabarismo de LED	162
Experimento 06 – Ensaio fotográfico	170
Experimento 07 – Interpretações	180
<b>5. A GALERIA VISUAL</b>	<b>186</b>
O processo criativo	186
Linguagem verbal e visual	199
Feedbacks e ajustes	200
Finalizações	202
<b>CONCLUSÃO</b>	<b>208</b>
Índice iconográfico	214
Referências bibliográficas	216

## Introdução

Este trabalho teve desde a gênese a intenção de desenvolver um projeto visual a partir da articulação do Design Visual com o Malabarismo, hobby do autor. Tendo em vista experiências prévias em tentativas de mesclar técnicas das duas áreas do conhecimento para produzir composições visuais, entendia-se que o projeto necessitava de sólida base teórico-metodológica para ser efetivamente realizado. Embora experimental, intuitivo e artístico, para que houvesse aderência efetiva com o campo do Design definiu-se então um plano de trabalho metodologicamente ancorado em princípios do Design Visual para a condução das experimentações e seus resultados, aqui apresentados. Para isso, foram estudados e apresentados em âmbito de TCC 1 os resultados de pesquisa bibliográfica e de referências de projeto sobre composição/comunicação visual, produção de narrativas visuais e outros conceitos-chave do Design Visual, essenciais para o desenvolvimento do projeto.

O objetivo de captar movimentos, sequências de malabares, e compor visualmente – mesclando as técnicas/linguagens de Design Visual e Malabarismo –, foi levada adiante a partir da aplicação dos conceitos levantados no estudo teórico e referencial sobre princípios de composição, narrativas e sequências visuais. Estabeleceu-se uma série de critérios ordenados de composição para a produção de mensagens, sequências e narrativas visuais claras e intencionais para a representação do malabarismo a partir de conceitos de sintaxe visual e comunicação visual.

À vista disso, no Capítulo I: Linguagem e Sintaxe visual (p.14) – etapa referente ao levantamento teórico-metodológico, por meio de revisão bibliográfica –, foram pesquisados conceitos dentro da esfera do Alfabetismo Visual (DONDIS, 2003), como, por exemplo, o processo de significação em mensagens visuais, bem como a influência de princípios de Sintaxe Visual – como relações de equilíbrio-tensão, contraste-harmonia

e percepção cromática –, boa parte, pautada em estudos vindos da escola da Gestalt. Com o estudo bibliográfico proposto, pretendeu-se compreender processos de leitura, interpretação e criação de mensagens visuais, bem como o potencial de influência deste conhecimento na atividade projetual, além de disponibilizar os conteúdos de maneira didática, objetiva e acompanhados de exemplos visuais.

A etapa seguinte à pesquisa teórica foi o levantamento de repertório visual sobre imagens sequenciais e narrativas visuais – Capítulo II: Ampliando o repertório (p.66). Nessa etapa, foram coletados exemplos de técnicas/linguagens (fotografia, ilustração, montagens) diversas, temas e tipos de sequências/narrativas. Inicialmente, buscou-se exemplos dissociados da temática principal – Malabarismo – para obter pontos de vista fora do campo semântico e, portanto, ampliar possibilidades de experimentação. Observou-se tanto sequências cujo entendimento é obtido por meio da gramática visual, como também as pré existentes no repertório de muitas pessoas (alfabetos, por exemplo), a fim de entender quais eram os indícios de sequencialidade compreendidos por meio da sintaxe e linguagem visual. Por fim, foram inseridas as referências visuais vinculadas à movimento e malabarismo, nas quais buscou-se inspiração sobre séries fotográficas de malabarismo, em variadas modalidades e estilos/técnicas fotográficas (ensaios à luz do dia, light paintings noturnos).

Em seguida, com a base teórico-metodológica e as referências visuais em mãos, debruçou-se sobre o direcionamento do projeto visual – Capítulo III: Direcionamento de Projeto (p.110) –, no qual, foi decidido que o produto final seria uma Galeria Visual compilando os resultados de variados experimentos de produção de imagens sequenciais e narrativas visuais sobre o Malabarismo, além da criação de uma linguagem e/ou narrativa que atribuísse unidade à galeria. Foi idealizado o público-alvo, a plataforma de apresentação, as motivações, os atributos da galeria e os meios de captação e produção das imagens. O desafio foi desenvolver as narrativas e sequências, explorando as estéticas e movimentos do Malabarismo, observando/evidenciando alguns dos princípios sintáticos estudados, utilizando o mínimo possível de recursos verbais para explicar os

experimentos, e, por fim, produzir algo autêntico, atrativo e compreensível para o público – mesmo não malabaristas/designers.

Para a galeria, intitulada de Homo Malabaristikus, foram elaborados produtos visuais intencionalmente desenvolvidos para explorar as técnicas, conceitos e percepções sobre a sintaxe visual em composições de registro do Malabarismo, apresentados em sequências e narrativas visuais. Ao longo do processo experimental, por meio de fotografias e vídeos – captados pelo autor ou convidados, com uma câmera Canon EOS Rebel T6 – investigaram-se as relações entre os objetos de malabares entre si, dos objetos e o corpo, movimento e espaço, em diferentes pontos de vista. A partir das fotos e vídeos, foram realizadas intervenções gráficas, tratamentos e efeitos – utilizando softwares da Adobe, como Photoshop, After Effects e Lightroom –, a fim de observar relações de harmonia-contraste, peso-contrapeso, descobrir formas geométricas, proporções e perceber detalhes sobre o Malabarismo, seja no movimento, nas trajetórias dos objetos, nos gestos e posições corporais, dentre outros elementos compositivos.

Por meio da linguagem visual desenvolvida, foi atribuída unidade aos produtos e elementos da galeria. A criação de uma ambientação planetária-espacial esteve ligada à aspectos formais dos objetos de malabares utilizados, e à intenção de se construir uma narrativa que caracteriza o malabarista como um ser de espécie diferente – que se nutre da pesquisa visual que envolve as composições com o Malabarismo –, o Homo Malabaristikus.

Como aspectos da direção artística, foram utilizados contrastes formais e cromáticos marcados. Linhas e ângulos contrastam com os objetos circulares e as movimentações e trajetórias parabólicas das bolinhas. A rigidez formal da arquitetura de fundo, propositalmente escolhida para ambientação dos movimentos, se contrapõem à fluidez, leveza e dinâmica dos movimentos malabarísticos. Nas texturas, foi trabalhada a presença de pequenos ruídos – nos concretos, metais e EVAs – e retas, para contrastar com o aspecto plástico, liso e brilhoso dos materiais dos objetos de malabares. Sobre a paleta de cores, pode-se dizer que os contrastes tonais e cromáticos foram muito utilizados,

principalmente nas formas das antíteses claro-escuro (Brilho do LED vs Escuro) e quente-frio (Laranja vs Azul). O contraste marcado pela saturação também foi explorado, como em paredes neutras (escala de cinza) deixando as cores vividas dos objetos sobressaírem.

As experimentações e ensaios fotográficos, bem como as intenções dos exercícios e manipulações dos produtos visuais foram descritos mais detalhadamente no Capítulo V: O processo experimental (p.128). Além disso, vale mencionar que além dos objetivos iniciais dos experimentos, houveram etapas de desenvolvimento e adequações sobre a identidade visual, ajustes e revisões (ou refação em alguns casos) nas peças. Tudo isso ocorreu simultaneamente um processo para recolher feedbacks, por meio de entrevistas, nas quais obteve-se algumas ideias, percepções e interpretações dos observadores sobre versões “beta” da galeria. Por fim, após um intenso processo de lapidação dos produtos visuais e resolução das diagramações dentro da galeria, o resultado obtido foi disponibilizado na plataforma Behance: [Galeria Homo Malabaristikus](#).

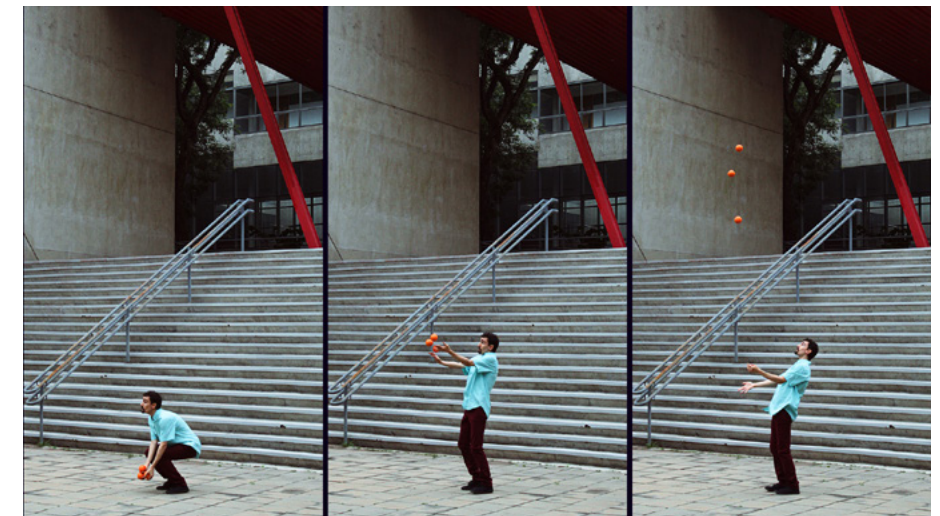


Figura 1 – Sequência de Malabarismo. Acervo do autor.

# 1. Linguagem e Sintaxe Visual

Neste capítulo serão abordados alguns conceitos de linguagem e sintaxe visual, tendo como objetivo entender suas relações e definições. Serão apresentados conceitos e reflexões sobre o processo de percepção, atribuição de significados e interpretação de mensagens visuais, bem como princípios de composição e percepção visual que influenciam nas mesmas.

## 1.1. Linguagem e Mensagens Visuais

### LINGUAGEM

#### **lin.gua.gem s.f.**

**1** o conjunto das palavras e dos métodos de combiná-las usado e compreendido por uma comunidade **2** capacidade de expressão, esp. verbal **3** meio sistemático de expressão de ideias ou sentimentos com o uso de marcas, sinais ou gestos convencionados **4** qualquer sistema de símbolos e sinais, códigos **5** linguajar. (DICIONÁRIO HOUAISS)

A linguagem é uma estrutura organizada. São conjuntos lógicos criados pelos humanos, com a finalidade de expandir a capacidade de comunicação e expressão<sup>1</sup>. Segundo a definição de Saussure<sup>2</sup>, “linguagem” é o modo que o ser humano tem de se expressar por meio de signos. O signo, na definição de Peirce, é aquilo que, de alguma forma, representa algo para alguém. Para classificar algo como um signo, ele deve representar um objeto. (figura 2).



Figura 2 – Letra e ideograma. Montagem do acervo do autor.

1. DONDIS, Donis. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Brasil. Martins Fontes, 2003.

2. A Língua Segundo Saussure – Linguística. Disponível em: < <https://www.coladaweb.com/literatura/a-lingua-segundo-saussure-linguistica>> Acesso: 13/06/2021. 15



Existem diversas formas de expressão por meio da linguagem. O polegar para cima (figura 2), por exemplo, é uma maneira de representar (na cultura ocidental) que algo é ou foi positivo. Pode-se considerá-lo como um signo de linguagem corporal e visual. Esse signo, por sua vez, não contém esse significado intrínseco. Isto é, a associação com esse significado, não ocorrerá em todas as culturas e países, apenas nos quais essa interpretação é tida como uma convenção.

Atualmente esse signo é disseminado amplamente, devido a sua ocorrência – como ícone – de maneira global nas redes sociais. Todavia, não é exatamente o gesto real, na forma que foi descrita anteriormente, mas uma representação do mesmo, configurado em linguagem visual (ícone de “Gostei” do Facebook). A fim de termos uma comparação ainda mais completa, vemos ao lado também a representação verbal, ou seja, algumas palavras que compartilham esse significado na cultura ocidental (figura 3).

A fim de ressaltar que um signo pode apresentar representações diferentes para culturas diversas, veja o gesto na figura 4. Chamado de Shivalinga mudrá, esse gesto representava na Índia antiga – entre o povo que desenvolveu o yôga – o falo, ou o próprio Shiva (criador do yôga). Até mesmo quando usado atualmente – caso seja dentro do contexto de uma prática de yôga, remeterá ao símbolo antigo, e não ao “curtir”.



Corporal / Visual	Visual	Verbal
		<b>Curti</b> <b>Positivo</b> <b>Like</b>

Figura 3 – Gesto de positivo com polegar, ícone do Facebook.



Figura 4 – Shivalinga mudrá.

## OS SIGNIFICADOS DAS IMAGENS

Na comunicação pressupõe-se a presença de um emissor, um receptor e uma mensagem. Uma mensagem visual pode conter diversos tipos de signos, que são quaisquer elementos que representem algum sentido e significado para alguém. Para entender o modo pelo qual os indivíduos interpretam os significados das imagens, palavras e sons, o linguista e filósofo Charles Sanders Peirce elaborou princípios teóricos dentro do que ficou conhecido como semiótica. Alguns conceitos e termos desse campo de estudo nos ajudam a compreender e analisar com mais embasamento o processo de significação. No quadro a seguir, foi ilustrado resumidamente o modelo que Peirce estabeleceu para explicar as diferentes interpretações dos signos:



Figura 5 – Exemplo das Tomadas. Fonte: Jardi, *Pensar com imagens*, p. 42.

No livro *Pensar com imagens*, o autor Enric Jardi (2014) explica esse modelo de Peirce utilizando o exemplo ao lado (figura 5). Essa imagem acompanhou uma matéria que abordava a temática das variadas opções de consumo energético. As tomadas funcionam como o representamen, enquanto que o conceito energia, o objeto. Jardi explica que o interpretante, “é a relação que o leitor estabelece entre esses dois conceitos” e, quando o interpretante produzido condiz com a associação pretendida pelo comunicador, pode-se dizer que a mensagem foi transmitida com sucesso.

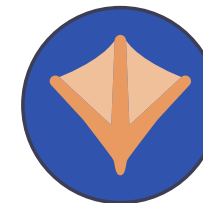
Qualquer pessoa que “leia” um signo, pode chegar a diferentes ideias, dependendo do contexto no qual isso ocorre [...] isso significa gerar novos interpretantes (JARDI, 2014, p.45).

No exemplo abaixo, primeiro temos um ícone de um ganso, pois a imagem apresenta uma semelhança direta com a representação de um ganso real. O segundo signo pode funcionar como índice, pois uma pegada de um ganso, é um indício de onde um ganso passou, podendo representá-lo (relação também de parte pelo todo). A terceira imagem é um símbolo, tendo em vista que ela representa uma marca, portanto, é preciso ter tido contato e conhecer a convenção à qual esse símbolo remete.



**Ícone**

Mantém uma relação de semelhança com aquilo que representa.



**Índice**

Não representa diretamente um objeto, mantém uma relação associativa, dão um indício do objeto que representa.



**Símbolo**

Não mantém necessariamente uma relação formal ou lógica com o que representa. O entendimento do seu significado depende do conhecimento da convenção.

Figura 6 – Ícone, índice e símbolo referindo-se ao ganso. Montagem do acervo do autor.

Uma curiosidade sobre essa marca, é que o símbolo utiliza o ganso como referência formal (abstrata) e simbólica, no que diz respeito à alguns atributos interessantes do animal, como o propósito de estar em grupo, o acolhimento, a adaptabilidade ao solo, água e ao ar com os vôos em “V” (que o grupo forma para melhorar a aerodinâmica) além da beleza natural. Apesar de não ser plausível comunicar com um único símbolo ou logotipo todos esses aspectos mencionados, essa atribuição de significados serviu como guia conceitual, utilizado para a construção do símbolo da identidade visual. Essa relação – na qual os significados/atributos de algo, são transferidos à outra coisa – é denominada metáfora. Mais a frente, veremos mais exemplos de figuras de linguagem na comunicação visual.

## SIGNIFICADOS DENOTATIVOS E CONOTATIVOS

Os autores Ambrose e Harris, no livro *Imagem*, discorrem sobre os significados das imagens, com a abordagem de que existem significados denotativos e conotativos. É semelhante ao que é ensinado na linguagem verbal:

Denotativo	Conotativo
Significado literal, ou seja, aquilo que realmente representa ou se refere.	Atribuição de significado subjetivo ou figurado.
Exemplo verbal: <b><i>Depois de jogar bola, nós comemos um churrasco.</i></b>	Exemplo verbal: <b><i>Ele comeu bola na prova de matemática.</i></b>



Figura 7 – Cadeado. Sentido conotativo e denotativo.

A denotação é objetiva e literal, enquanto a conotação abre espaço para interpretações que vão além, e que fogem do controle do comunicador. As conotações também estão vinculadas a aspectos culturais e repertórios mais subjetivos. No exemplo de conotação verbal acima, a expressão “comeu bola” faz sentido apenas para quem fala português brasileiro. Mesmo se fosse traduzido para outro idioma, perderia o sentido.

É interessante observar que as figuras de linguagem – como a metáfora, metonímia, entre outras – são muito utilizadas nas mensagens visuais. Dondis (2003) afirma que os designers utilizam esse recurso a fim de propiciar novos significados, conexões e soluções visuais não tão óbvias e/ou diretas. As associações de ideias/referências que são conectadas para entender um conteúdo de uma figura de linguagem são um fator de impacto na fixação da imagem na cabeça do receptor da mensagem. Veremos a seguir alguns exemplos e explicações de figuras de linguagem utilizadas em composições visuais.

## FIGURAS DE LINGUAGENS

**Sinédoque, metáfora e metonímia são termos utilizados para descrever recursos linguísticos que caracterizam situações em que algo é usado figurativamente para sugerir outro item.**

(AMBROSE e GAVIN, 2009, p. 74).

### Sinédoque

Como sinalizado na citação ao lado, a sinédoque ocorre quando uma parte é utilizada para representar o todo, ou vice-versa. A ponte estaiada de São Paulo (parte), pode representar a própria metrópole. O mesmo vale para o Pão de Açúcar em relação ao Rio de Janeiro. Na sinédoque, há uma relação direta entre a parte e o todo.

Exemplo verbal:

**“O Brasil jogou bem nas olimpíadas.”**  
– o Brasil como representação do time brasileiro.



Figura 8 – Ponte estaiada, São Paulo.



Figura 9 – Pão de Açúcar, Rio de Janeiro.

## Metáfora

Tem a mesma lógica da sinédoque. Utiliza algo para representar outra coisa, mas sem que haja necessariamente uma relação/semelhança direta entre elas.

Exemplo verbal:

**“Alberto é fera em matemática.”** – fera nesse caso, pode remeter a esperteza e aptidão. Não há relação entre uma fera e o Alberto.



Figura 10 – Big Apple, Nova York. A maçã, por exemplo, pode representar Nova Iorque, pois foi associada à cidade em 1970, durante uma campanha publicitária.



Figura 11 – Série de ilustrações publicitárias nas quais o trem funciona como uma metáfora visual, mencionando atributos positivos de uma viagem de trem. Ilustração: Christoph Niemann. Agência Arnold Worldwide. Cliente: Amtrak.

## Metonímia

Utilização de imagem simbólica para remeter algo. Diferente da sinédoque, a relação entre o objeto e o representante é próxima, porém não intrínseca e direta.

Exemplo verbal:

Substituição do nome do produto ou da marca do produto, como em **“beber uma Brahma”** ou **“comprar uma Gillette.”**



Figura 12 – Exemplo retirado do livro *Pensar com imagens*, de Enric Jardí. p.76.

No exemplo acima, retirado do livro *Pensar com imagens*, de Enric Jardí (2014), temos uma composição que contém uma metonímia visual, que se dá pelo óculos – utilizado para representar intelectuais profissionais. Nessa imagem fica fácil entender: o óculos não faz parte de um intelectual, por isso, não constitui uma sinédoque. Além disso, também há uma metáfora visual, dada por meio dos termos científicos posicionados de forma confusa e desordenada, que, segundo Jardí, pretende “expressar quão confusos são os textos desses autores”. É classificada como metáfora, justamente pois há uma substituição que, todavia, “não tem relação direta com aquilo que substitui”.



Figura 13 – Campanha McDonald's delivery.

Nessa campanha do McDonald's é interessante a utilização de apenas metade do símbolo da marca em justaposição à fotografia da cidade, começando próximo a loja e levando até outro ponto. Em uma fração de segundos, grande parte dos indivíduos que vivem em meios urbanos (e portanto, possuem em seu repertório o logo do McDonald's), conseguem entender de qual marca se trata (pregnância), e também qual mensagem a imagem comunica.

Aproveitando o exemplo com a marca do McDonalds, um acontecimento interessante de ser citado, foi a mudança dos letreiros, em algumas lojas do Rio de Janeiro e São Paulo, nas quais foi trocado o letreiro "McDonald's" por "Méqui". A iniciativa teve como intenção, uma aproximação com o público, pensando em aspectos de como a marca é culturalmente vista e referenciada no Brasil, chamada por muitos de "Méqui" ou outros nomes. Esse é um bom exemplo de como a solução de um problema visual, em parte é resolvido pela técnica, mas por outro lado, é muito importante o conhecimento sobre os meios, o contexto e o público ao qual a mensagem visual será distribuída.



Figura 14 – Mudança do letreiro para "Méqui".

"Para homenagear quem sempre está com a gente, trocamos o nome das fachadas de alguns restaurantes por aquele apelido que só o amigo mais próximo ganha. O McDonald's é para todo mundo e queremos que as pessoas possam chamar do jeito que quiserem" João Branco, chief marketing officer do McDonald's Brasil.

### Hipérbole

A hipérbole é uma forma de exagero. Geralmente é apresentada mediante uma modificação de alguma característica em um elemento, com a finalidade de aumentar a expressividade de sua mensagem.

Exemplo verbal:

**"Já lhe disse isso um milhão de vezes"**



Figura 15 – Ilustração de Fabio Buonocore. Exagero da proporção entre o "cofrinho de porco" e a moeda em relação ao personagem.

## Prosopopéia

Atribuição de elementos, partes ou características humanas à algo. Jardí aponta que esse é uma figura de linguagem “arriscada” de ser usada, mas apenas no sentido de que pode causar uma impressão humorística ou infantil.

Exemplo verbal:

**“O braço do sofá está rasgado”**

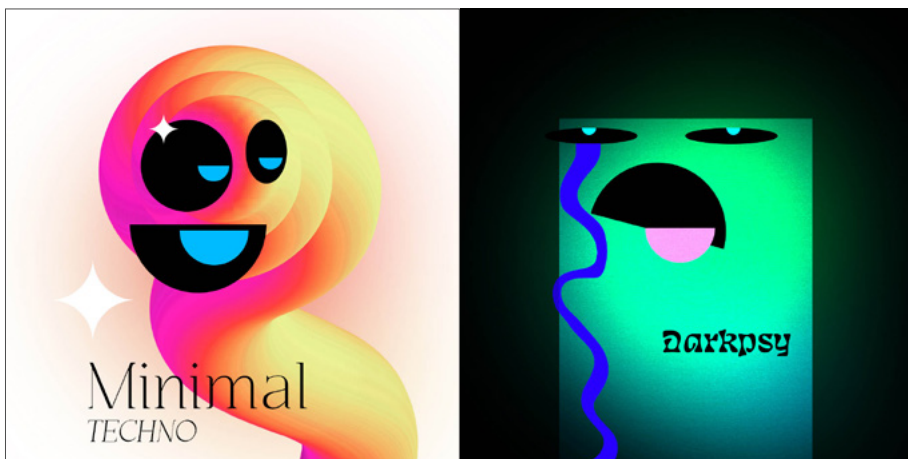


Figura 16 – Capa para Minimal Techno. Acervo do autor.

Figura 17 – Capa para Darkpsy. Acervo do autor.

No exemplo acima são utilizadas formas básicas, de maneira a representar rostos. Foram atribuídas expressões faciais que o autor considerou que podiam ser identificadas e relacionadas às vertentes de música eletrônica. Para o Minimal Techno, um ar de sorriso – feliz e levemente malicioso. Já para o Darkpsy, uma face “derretida” e o choro escorrendo de forma exagerada (hipérbole), para associar à característica do estilo que causa uma certa “confusão mental”. Também é possível observar um tom humorístico (ironia), causado principalmente por meio das formas que representam a boca torta com a língua para fora.

## Eufemismo

O eufemismo é utilizado quando se precisa utilizar uma representação mais aceitável e suavizada de algum signo que contenha, de alguma maneira, uma carga negativa ou um tabu. Na fotografia abaixo (figura 18) foi utilizada uma flor como eufemismo ao abordar o tema menstruação.

Exemplo verbal:

**“Ele não está mais entre nós.”**



Figura 19 – Anúncios da “manteiga de barbear” Dr. Carver utilizam alimentos para mostrar possível acidentes que podem ocorrer ao raspar a região.



Figura 18 – Eufemismo para o tema menstruação.



Figura 20 – Eufemismo sobre a temática do aquecimento global.

## Antítese

Figura de linguagem que apresenta ideias opostas. Muito utilizada através de contrastes, seja de fotografias, cores, elementos ou símbolos.

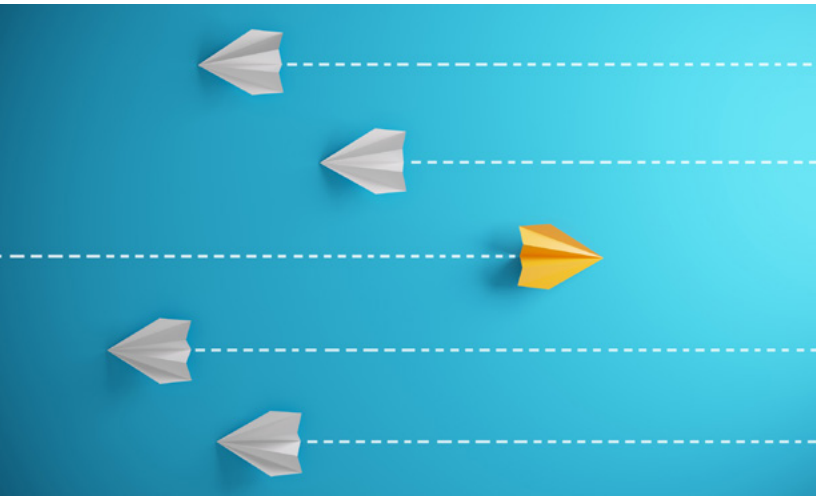
Exemplo verbal:

**“Faça sol ou faça chuva, estarei lá.”** – antítese apresentada na dualidade sol e chuva.

Figura 21 – Antítese entre a ideia de sapato formal versus tênis do dia-a-dia. Enaltecimento também por meio dos opostos claro versus escuro.



Figura 22 – Exemplo de antítese apresentada pela ideia de fluxo versus contra-fluxo. Nesse caso, produz uma diferenciação e foco no elemento que está indo no sentido contrário.



As figuras de linguagem valorizam o sentido e ornamentam o ritmo e o som da linguagem [...] Essas estruturas podem servir como ferramentas para gerar conceitos ou sugerir organizações alternativas. Assim como o uso de figuras de linguagem na linguagem verbal ajuda o escritor a fugir das formas convencionais, aplicá-las em imagens, objetos e layouts ajuda a separar uma obra de design das práticas cotidianas, tornando-a... mais poética, por assim dizer. (LUPTON, apud SASSER, Virginia, 2017, p.82).

## 1.2. Sintaxe Visual e técnicas de composição

A partir de conceitos da linguística, Dondis (2003, p.27) explica que a sintaxe significa **“disposição ordenada das palavras segundo uma forma e ordenação adequadas”**. No caso da linguística, existem regras, que quando aprendidas e seguidas, formam uma estrutura sintática correta. É um processo lógico e direto. A mesma abordagem não se aplica exatamente dessa forma no âmbito visual. A princípio, não há regras obrigatórias e intrínsecas ao processo de compor visualmente.

A sintaxe visual pode ser definida como disposição ordenada das partes. A ordenação dos elementos compositivos, todavia, não segue regras exatas. Para a composição visual, ainda há o problema de entender como as decisões compositivas podem ser tomadas



estrategicamente, tendo em vista que o resultado final comunique o significado esperado, para o público esperado. O que será abordado neste capítulo, são princípios e técnicas que podem guiar os processos de tomada de decisão do designer gráfico. É importante enfatizar que existem princípios generalistas, como os da Gestalt (e também muito do que foi estudado na Bauhaus), que são pautados na pesquisa da percepção por meio de investigações científicas, logo, descrevem “leis” de percepção válidas para quase todos os indivíduos. Por outro lado, tem-se a interpretação subjetiva, baseada nas influências pessoais, personalidade, contexto de aplicação, repertório cultural, etc. Ambas as noções têm sua importância e relações com a maneira que uma mensagem visual é compreendida.

**A psicologia da Gestalt tem contribuído com valiosos estudos e experimentos no campo da percepção, recolhendo dados, buscando conhecer a importância dos padrões visuais e descobrindo como o organismo humano vê e organiza o input visual e articula o output visual. Em conjunto, o componente físico e o psicológico são relativos, nunca absolutos. Todo padrão visual tem uma qualidade dinâmica que não pode ser definida intelectual, emocional ou mecanicamente, através de tamanho, direção, forma ou distância. (DONDIS, 2003, p.31).**

Existem diversas maneiras de manipular elementos visuais, com a finalidade de conceber significados que cumprem com o objetivo de comunicar uma mensagem visual. Parte da alfabetização visual vem do ganho de consciência sobre algumas técnicas, e quais

percepções e significações podem resultar. Não há um único princípio ou meio correto para solucionar um problema visual. Uma composição visual pode conter diversas técnicas e princípios de sustentação. É importante compreender quais fatores fazem com que seja adequada a aplicação de uma determinada técnica ou princípio. Adquirindo essa base de conhecimentos, o comunicar produz com eficácia soluções intencionais para problemas visuais.

A Gestalt foi uma escola iniciada em 1910 na Universidade de Frankfurt por Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Köhler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886-1941). Nela, foram elaboradas pesquisas científicas, pautadas na fisiologia do sistema nervoso, que tinham como objetivo explicar quais as relações existentes entre o indivíduo e o objeto no campo da percepção<sup>3</sup>.

A palavra gestalt vem do alemão, e não apresenta uma tradução exata. Pode ser entendida como algo que integra simultaneamente a ideia de forma e de estrutura. Uma das principais premissas dessa escola, é de que a unidade é “maior” do que a soma das partes separadas. Isso quer dizer que os elementos únicos se combinam em função de uma unidade maior. Percebemos fenômenos inteiros, estruturados em sua totalidade e, dessa forma, uma dissociação das partes constituintes provoca uma perda de significado do conjunto<sup>4</sup>.

Os gestaltistas – bem como a visão modernista – dedicaram suas pesquisas ao caráter mais técnico. Almejavam entender quais leis estariam presentes na percepção humana e, a partir disso, verificar como elaborar princípios, que funcionassem genericamente (em todos indivíduos com a visão normal) para explicar e/ou compor a linguagem visual. Essas ideias influenciaram muito a discussão na área da comunicação e design, e é uma ferramenta muito utilizada cotidianamente por profissionais da área para explicar e enriquecer suas decisões compositivas e suas metodologias de projeto.

3. CSILLAG, Paula. *Comunicação com cores: uma abordagem científica pela percepção visual*. SENAI-SP Editora – ESPM, 2015.

4. BACELAR, Jorge. *Linguagem da visão*. Universidade da Beira Interior, 1998.

Vale lembrar que não era de maior interesse dessa escola elaborar estudos e reflexões mais aprofundadas sobre as influências culturais (associações de símbolos presentes em uma cultura), contexto de aplicação (questões como, ambiente sócio-econômico e época) e interpretações subjetivas (personalidade, valores, religião/espiritualidade).

Ter isoladamente o embasamento técnico do entendimento da percepção visual não garante eficácia na comunicação. Atualmente, percebe-se muito mais cautela e atenção às esferas interpretativas e culturais. Gradualmente o design vem adotando uma tendência mais “humana”, isto é, que empaticamente aprofunda no conhecimento do público, dos nichos, hábitos e valores culturais, criando uma conexão mais próxima (menos generalista). O que era chamado de “a boa forma”, hoje pode ser reinterpretado para “a boa forma para quem?”. Todavia, apesar desses fatores subjetivos e variáveis terem sua importância, o entendimento dos princípios verificados a seguir é imprescindível para incrementar no processo de criação de composições visuais, ao passo que dizem respeito à esfera da percepção visual.

## EQUILÍBRIO E TENSÃO

A partir da verificação de estudos dos princípios da Gestalt, Dondis (2003) afirma que o equilíbrio é considerado uma das referências visuais mais fortes para o ser humano. A maior influência – tanto fisicamente quanto psicologicamente – na percepção é o senso e necessidade de equilíbrio. É natural que intuitivamente os indivíduos identifiquem padrões e características que interfiram no equilíbrio daquilo que observam, seja causando tensão, ou ordenando e harmonizando.

Equilíbrio estático tem como base referencial os eixos vertical e horizontal. Caso um elemento saia do eixo, para que continue o equilíbrio estático, deve ocorrer um balanceamento através do movimento/ajuste de outras partes. Quando um elemento sai do eixo, sem que haja uma compensação, então percebe-se uma tensão. No exemplo abaixo, temos o primeiro retângulo centralizado em equilíbrio. O segundo apresenta uma

inclinação que o descentraliza do eixo vertical, sem que haja contrabalanceamento por outra parte, portanto, apresenta tensão. O objeto em tensão pode passar a sensação de instabilidade (no caso, de que está prestes a cair), como mostrado no terceiro quadro.

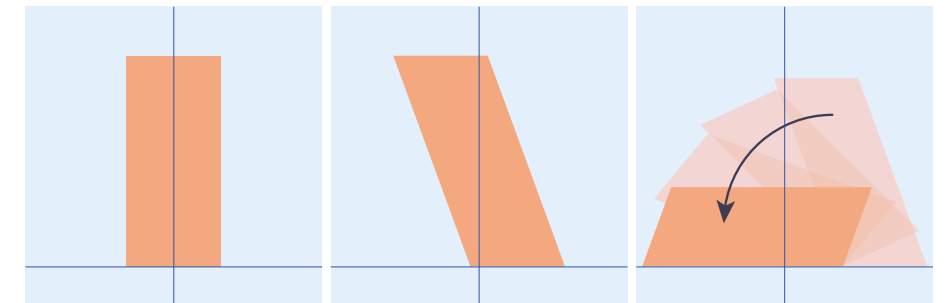


Figura 23 – Princípio de equilíbrio e tensão. Acervo do autor.

Intuitivamente nosso olhar estabelece estabilidade às formas. Criamos (mentalmente) eixos que possam identificar o ponto de gravidade e a relação de equilíbrio. Dondis (2003, p.37) os nomeia como eixos sentidos (*figura 28*) e afirma que “a área axial de qualquer campo é sempre aquilo para o que olhamos em primeiro lugar; é onde esperamos ver alguma coisa.”

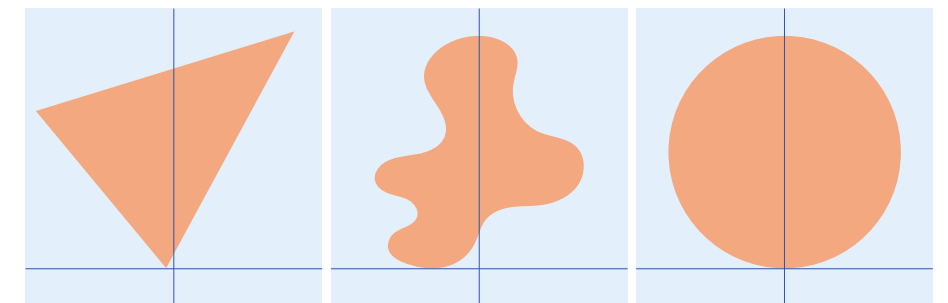


Figura 24 – Eixo sentido. Acervo do autor.

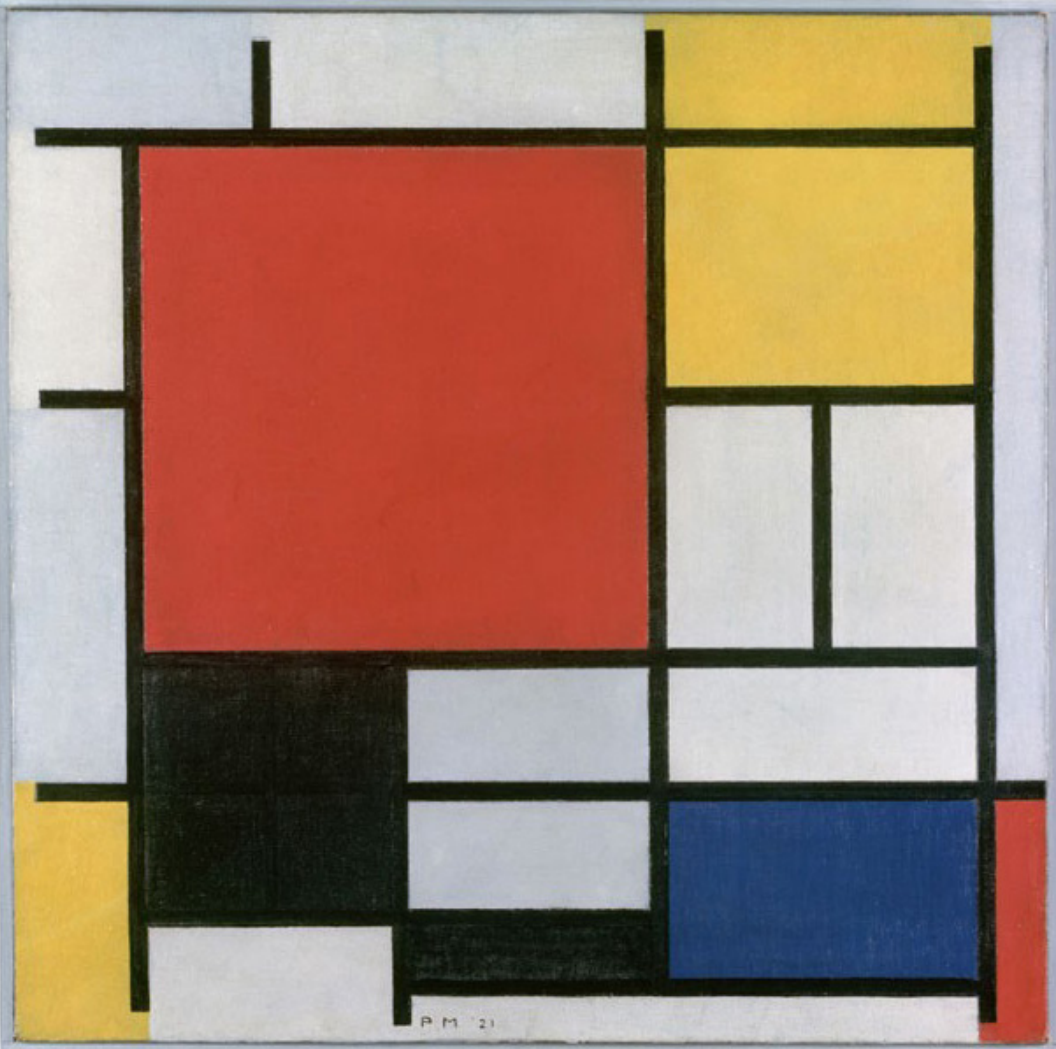


Figura 25 - Piet Mondrian, Composição com grande plano vermelho, amarelo, preto, cinza e azul, 1921. Exemplo de estrutura alinhada ao princípio de equilíbrio.

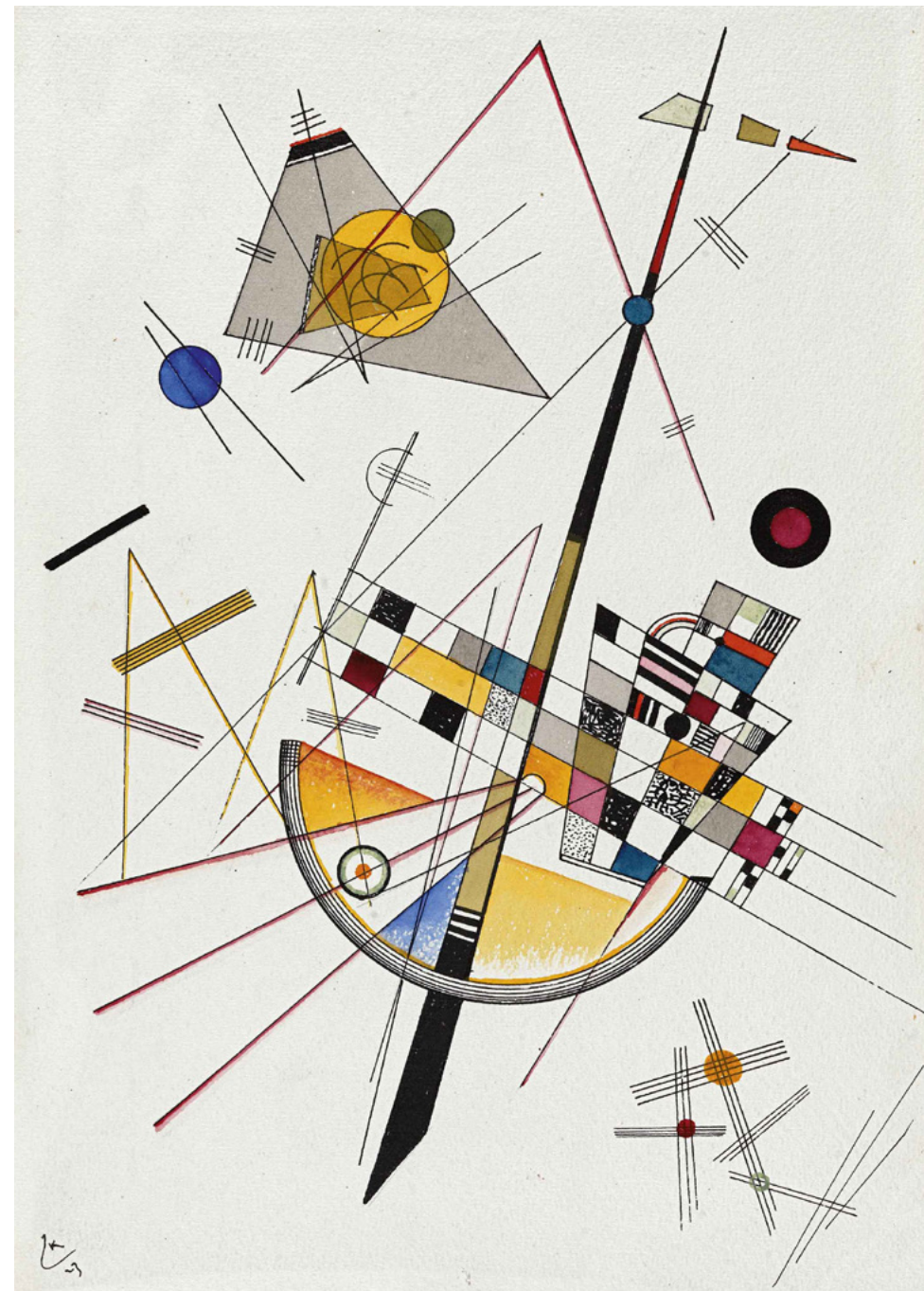


Figura 26 - Wassily Kandinsky, Delicate Tension. No. 85, 1923. Exemplo de composição que utiliza do elemento tensão como foco de estudo/tema.

Tensão	Equilíbrio
Contraste	Harmonia
Instabilidade	Equilíbrio
Assimetria	Simetria
Irregularidade	Regularidade
Complexidade	Simplicidade
Fragmentação	Unidade
Profusão	Economia
Exagero	Minimização
Espotaneidade	Previsibilidade
Atividade	Estase
Ousadia	Sutileza
Ênfase	Neutralidade
Transparência	Opacidade
Variação	Estabilidade
Distorção	Exatidão
Profundidade	Planura
Justaposição	Singularidade
Acaso	Sequencialidade
Agudeza	Difusão
Episodicidade	Repetição

Na tabela ao lado, são apresentadas algumas técnicas de composições visuais, bem como a aproximação e relação com os conceitos de tensão e equilíbrio.

Figura 27 – Técnicas relacionadas aos princípios de equilíbrio e tensão. Fonte: DONDIS, *Sintaxe da linguagem visual*, (2003), p. 24.

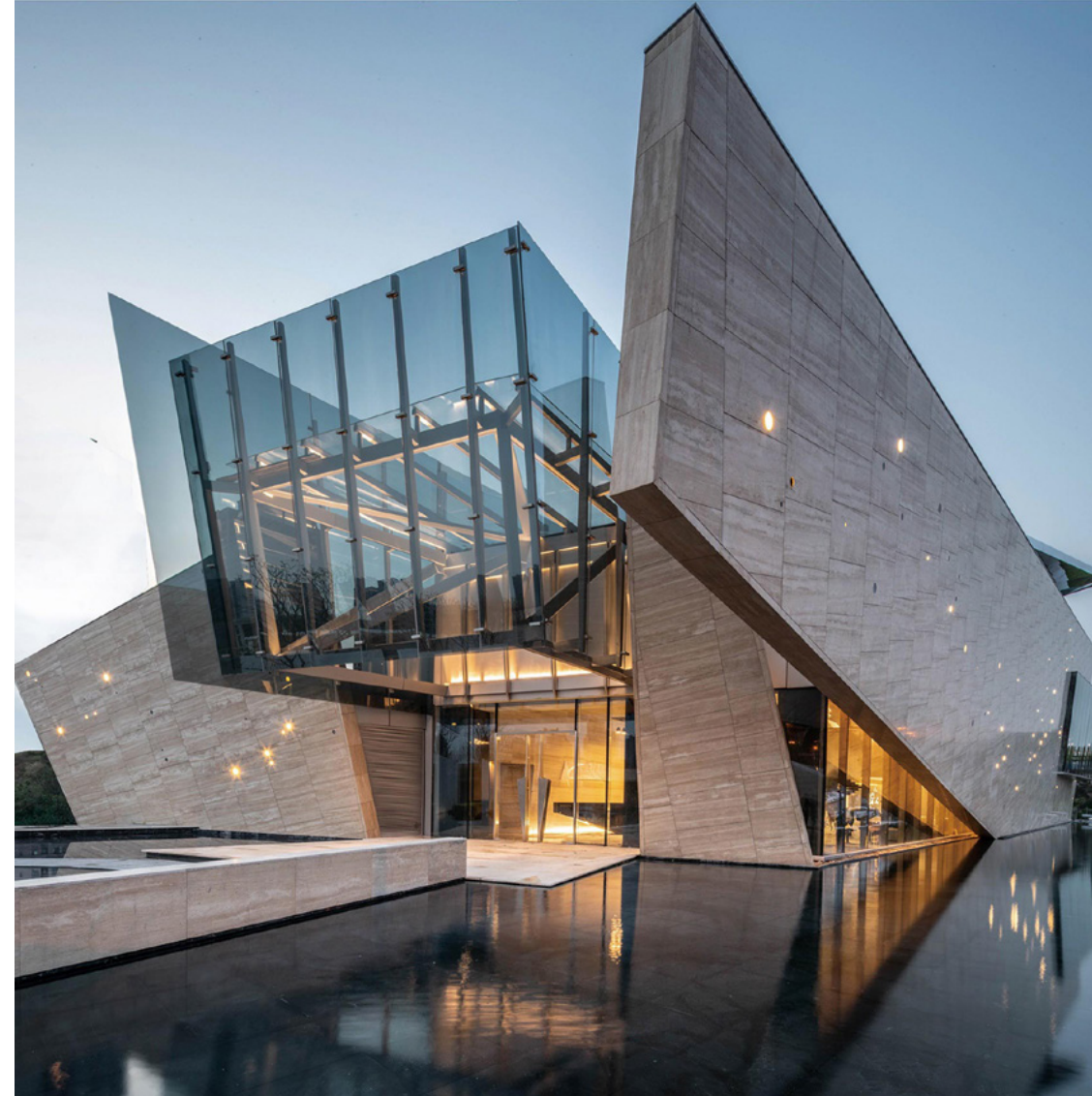


Figura 28 – One Sino Park, China. Projetado pelo estúdio chinês AOE ARCHITECTS. Fotografia: LIGANG, Huang.

Juízos de valor sobre algo equilibrado ser “melhor” do que algo em tensão não tem consistência, tendo em vista que é necessário compreender a ideia, intenção e contexto daquilo que se vê. Existem muitos exemplos de composições visuais e arquiteturas que expressam a tensão como parte estética e/ou conceitual do projeto. No One Sino Park (figura 28), arquitetura de referências desconstrutivistas<sup>5</sup>, observa-se a utilização da tensão como elemento intencional.

Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, para a criação de mensagens visuais claras. (DONDIS, 2003, p.18).

Por outro lado, esse elemento também funciona para a manifestação literal de tensão. No cartaz *Beat the Whites with the Red Wedge* (figura 29) de 1919, é possível captar a tensão rapidamente. Isso se deve, principalmente, pela presença de figuras pontiagudas (as quais remetem à algo que espeta/infiltra), também pela dinamicidade (diagonais e angulações), ritmo, altos contrastes (tanto cromáticos, quanto das formas e seus dimensionamentos) e quantidade dos elementos dispostos.



Figura 29 – Poster: LISSITZKY, El. *Beat the Whites with the Red Wedge*, 1919.

Mesmo antes de entender em qual contexto esse cartaz se fez presente, devido à sintaxe visual – bem como a utilização intencional dos elementos compositivos – a tensão é compreendida. Todavia, dentro de contexto, a composição manifesta significados e representações, tanto na arquitetura como no design. A tensão ajuda a transmitir a mensagem, pois trata-se de um cartaz russo do período da Revolução Russa. O triângulo vermelho maior simboliza os bolcheviques. A infiltração no círculo branco – que refere-se ao movimento branco – representa o avanço dos bolcheviques sobre seu oponente.<sup>5</sup>

### NIVELAMENTO E AGUÇAMENTO

Outros dois conceitos que Dondis (2003) apresenta, e que se relacionam com as polaridades equilíbrio-tensão, são o nivelamento e aguçamento. O primeiro se aproxima com estabilidade e previsibilidade. Enquanto o segundo, diz respeito a algo inesperado, que gera algum tipo de tensão.

Duas formas que estão alinhadas perfeitamente ao centro, estão em harmonia. Não apresentam surpresa. Quando desloca-se uma das formas de seus eixos sentidos, seja vertical, horizontal ou até diagonais (dependendo da forma), é produzido um aguçamento.<sup>1</sup>

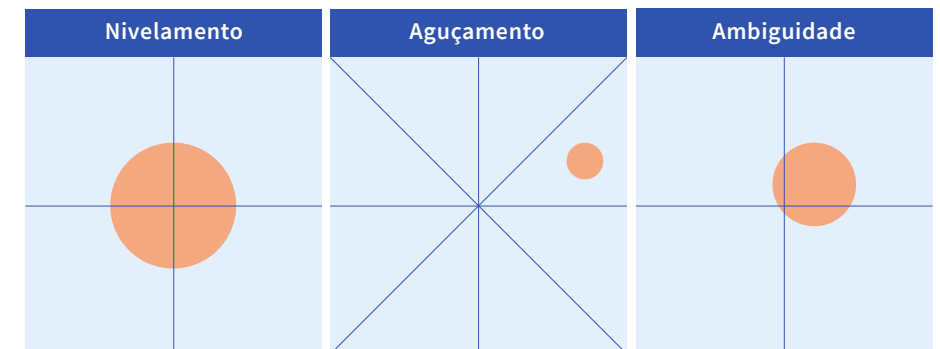


Figura 30 – Exemplo ilustrado de aguçamento, nivelamento e ambiguidade. Acervo do autor.



Figura 31 – Brócolis em equilíbrio estático, alinhado aos eixos vertical e horizontal. Exemplo de nivelamento.

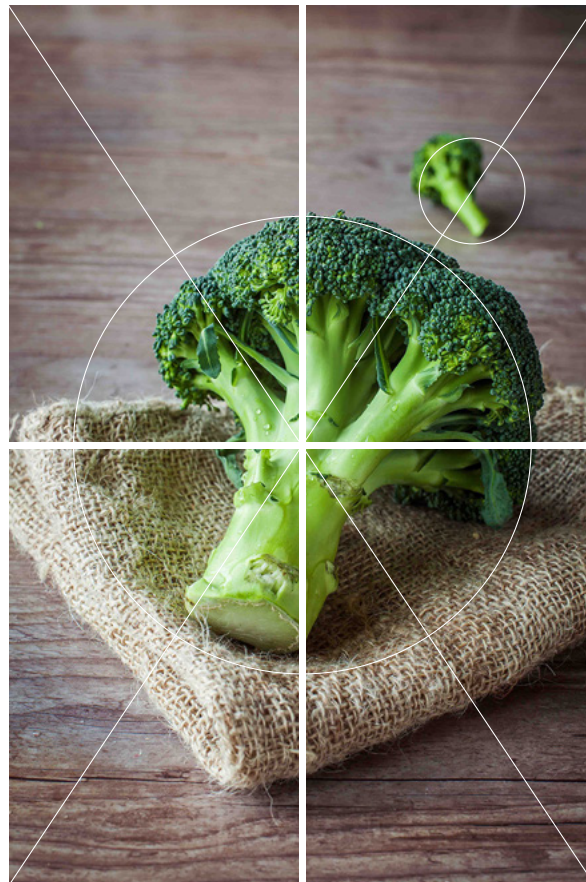


Figura 32 – Brócolis em ambiguidade. Há um nivelamento principalmente no brócolis centralizado, mesmo que rotacionado, acompanha a diagonal. Veja que o brócolis do fundo, mesmo estando bem próximo do alinhamento à diagonal, produz um leve aguçamento. Alguns fatores que podem explicar tal aguçamento são: contraste entre os tamanhos, as rotações (opostas), o fato de não haver outro elemento para contrabalançar e por fim, a presença do pano abaixo, desalinhado com os eixos centrais e diagonais.



Figura 33 – Nesse exemplo, observa-se claramente um aguçamento. Não vemos alinhamentos diretos em relação às dimensões da composição.

Em algumas composições visuais, por sua vez, não fica claro se é produzido nivelamento ou aguçamento. No geral, ocorre quando os elementos compositivos encontram-se em um meio termo entre essas duas polaridades. Isso pode acarretar em dificuldade para interpretar o significado da mensagem visual. Dondis (2003) nomeia essa situação como ambiguidade visual. Esse fenômeno pode ser um problema para a comunicação quando não é intencional. Entretanto, há também ambiguidades visuais propositalis, nas quais o autor tem intenção de passar em uma composição mais de uma leitura possível.

## PERCEPÇÕES DE AGRUPAMENTOS

### Proximidade

O princípio da proximidade diz que os elementos que estão próximos são percebidos mais relacionados entre si do que se estiverem distantes. Na *figura 34*, as imagens contém elementos iguais, mas a variação na proximidade resulta em uma percepção diferente dos grupos e das suas relações.

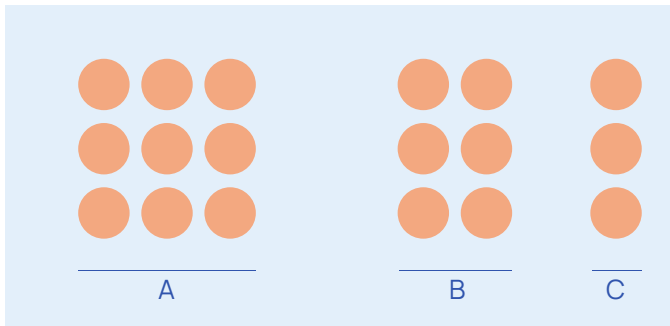


Figura 34 – Ilustração sobre o princípio de Proximidade. Acervo do autor.



Figura 35 – Logotipo da IBM, design de Paul Rand, 1972. Proximidade entre as linhas e fechamento com as formas das letras.

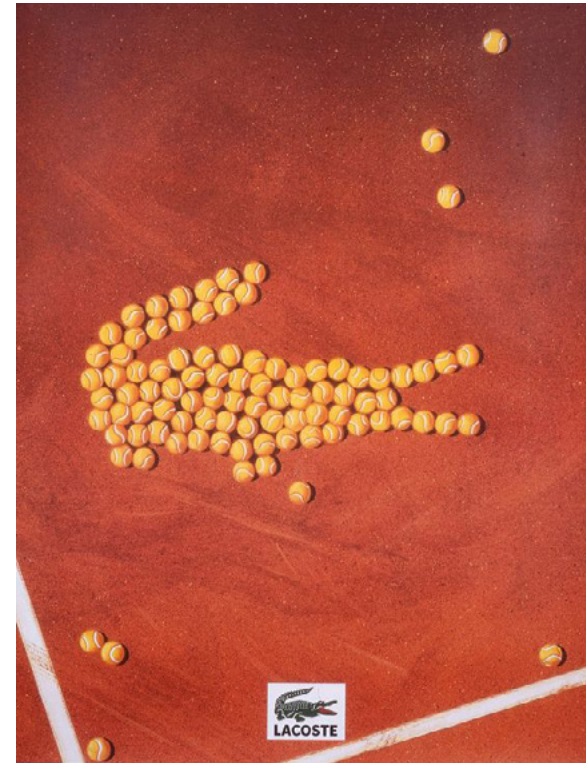


Figura 36 – Bolas de tênis formando o símbolo da Lacoste.



Figura 38 – Identidade visual Algädemy, dos designers Davide Scarpantonio e Simone Galloni. Os padrões gráficos nas embalagens da marca Algädemy são utilizados para diferenciar as embalagens de suplementos diferentes.

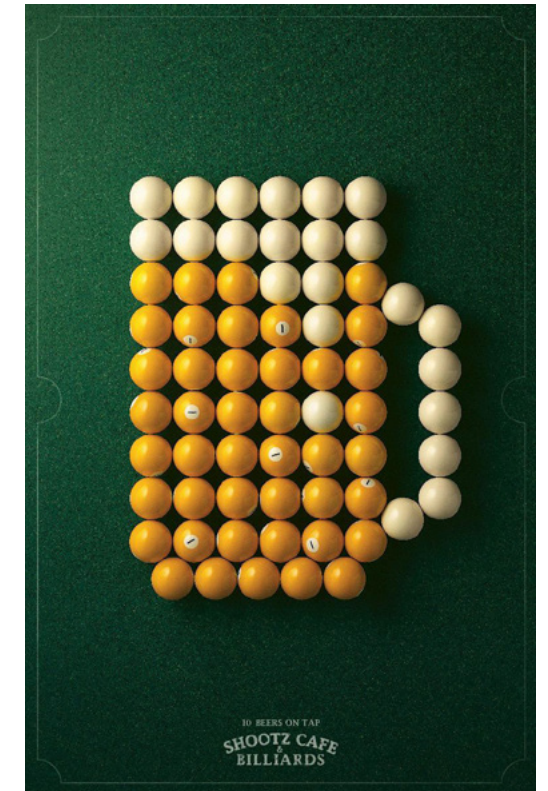


Figura 37 – Cartaz do Shootz Cafe & Billiards. A utilização das bolas de bilhar para construir uma caneca de chopp exemplificam como a proximidade pode ser aplicada a fim de gerar mais significados em um elemento. Além disso, é uma maneira muito direta e divertida para mostrar que no Shootz, o café/bar e o bilhar estão juntos – tudo em um lugar só.

## Similaridade

De acordo com o princípio da similaridade, elementos que contêm semelhança são percebidos como parte de um grupo e podem ser associados como tendo a mesma função. A semelhança e proximidade, além de pretenderem a formação de unidades, também contribuem para favorecer a unificação do todo, a sensação de ordem e equilíbrio visual. (João Gomes Filho, *Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma*. 2000, p. 35)

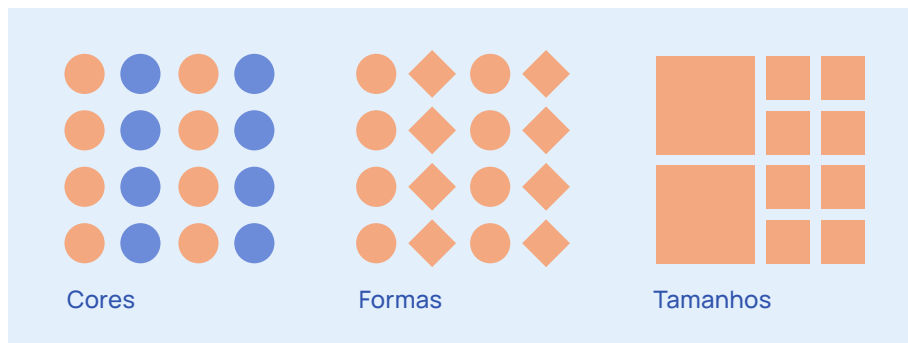


Figura 39 – Ilustração sobre o princípio da similaridade. Acervo do autor.



Figura 40 – Recorte de tela do jogo Candy Crush. Baseado no princípio da similaridade, tem como objetivo conectar o máximo possível de doces similares.

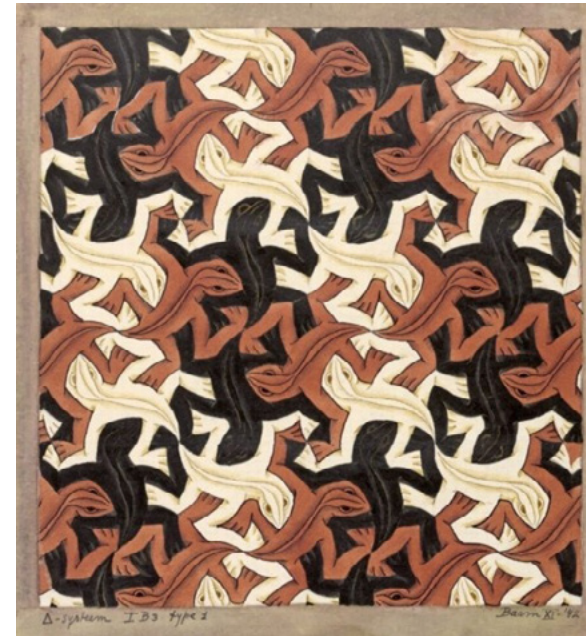


Figura 41 – Lizards n° 56, xilogravura, 1942, desenhos de Maurits Cornelis Escher. O artista utilizava muito o princípio da similaridade em conjunto com outros princípios (continuidade, figura-fundo, etc) em seus padrões e outros desenhos. Para conseguir chegar a esses resultados – nos quais as formas e contraformas são parecidas e encaixam sem deixar sobras – o artista recorria à geometria hexagonal.



Figura 42 – Estudo para mostrar a estratégia geométrica utilizada por M.C. Escher.



Figura 43 – Castelo de cartas. Nesse exemplo, é possível verificar que a semelhança ocorre em diversos sentidos. Há similaridade entre os naipes (símbolos do baralho) dentro de uma carta; o tamanho das cartas; o padrão gráfico da parte de trás; as formas construídas na estrutura do castelo de cartas.



## Continuidade

É a tendência de perceber as figuras de maneira que a direção continue de modo fluido, isto é, uma unidade linear tende a estender sua direção e movimento. Na *figura 44* esse princípio é ilustrado. Não é natural os indivíduos perceberem as linhas como são mostradas no terceiro quadro (quebra de continuidade), mas sim, como linha A e linha B, devido à continuidade.

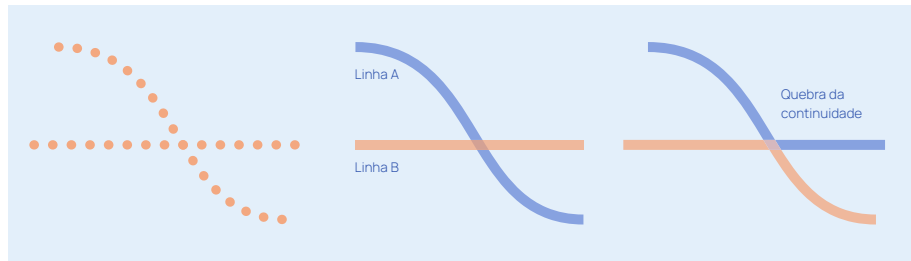


Figura 44 – Ilustração sobre o princípio da continuidade. Fonte: Do autor.

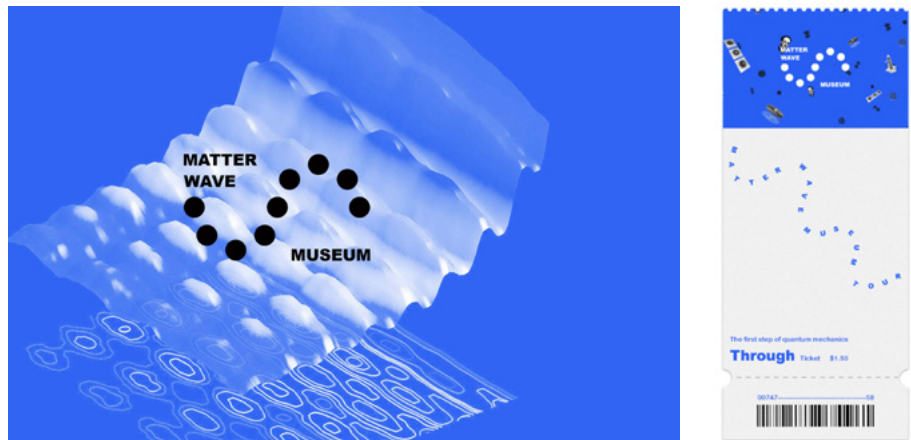


Figura 45 – A identidade visual do Matter Wave Museum, design de Yaxu Han. Utilização da continuidade como parte do conceito presente no projeto da marca.

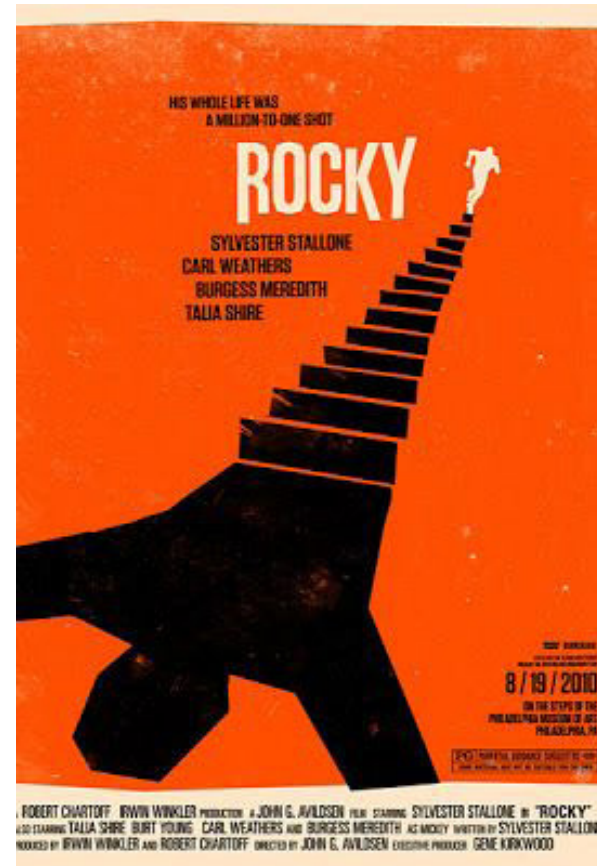


Figura 46 – Neste exemplo do cartaz do filme Rocky (2010), observa-se como os elementos funcionam em conjunto devido ao princípio da continuidade. No cartaz do Rocky, além da sequência de retângulos que produzem o efeito de uma escada, o movimento ainda é reforçado pela perspectiva – a sombra vai diminuindo seu tamanho, gerando uma profundidade – e a posição da silhueta correndo, que indica o movimento no mesmo sentido.



## Fechamento

Ocorre quando “fechamos” mentalmente uma forma que está apresentada de maneira incompleta, sem estar totalmente preenchida ou contornada. Segundo João Gomes Filho (2000), “As forças de organização da forma dirigem-se espontaneamente para uma ordem espacial que tende para a formação de unidades em todos fechados.”

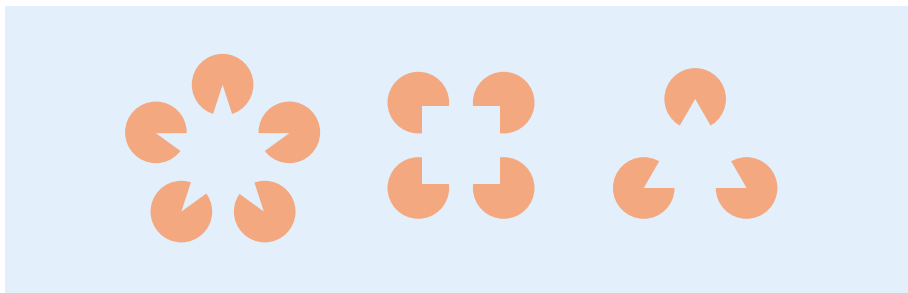


Figura 48 – Ilustração sobre o princípio do fechamento. Fonte: Do autor.



Figura 49 – Logotipo da marca Unilever.



Figura 50 – Logotipo da Organização WWF.

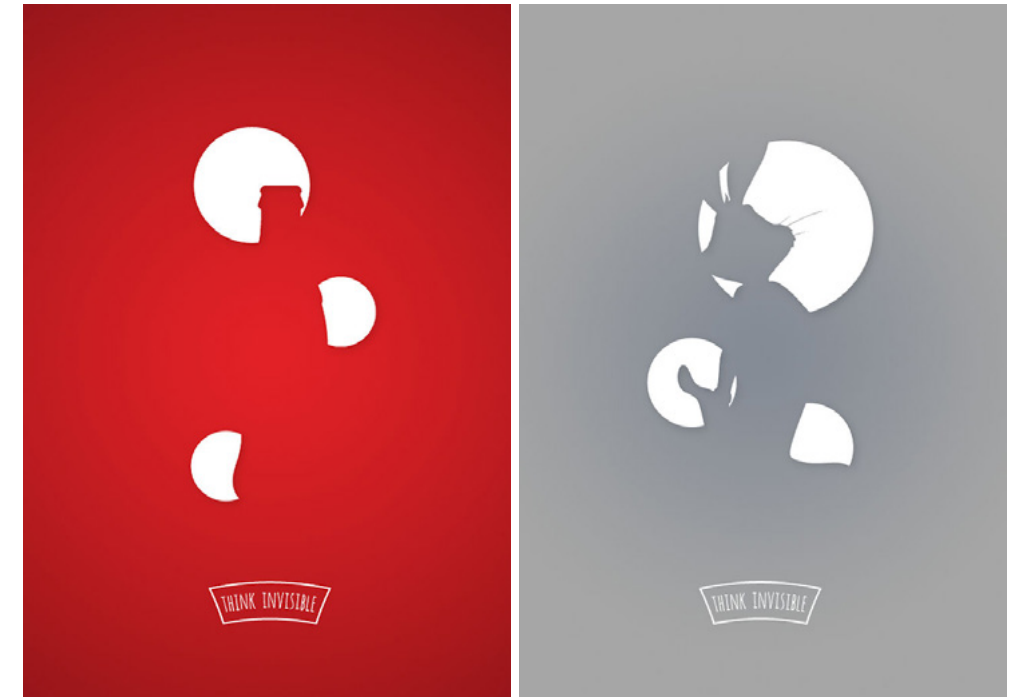


Figura 51 – Cartazes da série “Think Invisible”, de Adri Bodor e Mark Szulyovszky.

## Figura-fundo

Toda configuração dos elementos na composição se manifesta numa relação em que uma figura se evidencia de um fundo. Também são utilizados os termos “positivo” e “negativo”. Ou seja, instintivamente os objetos são percebidos como estando ou à frente (figura/positivo) ou ao fundo (negativo). Esse princípio é muito importante para a construção da hierarquia das informações, como podemos ver no exemplo da página inicial do site Gambling Club.

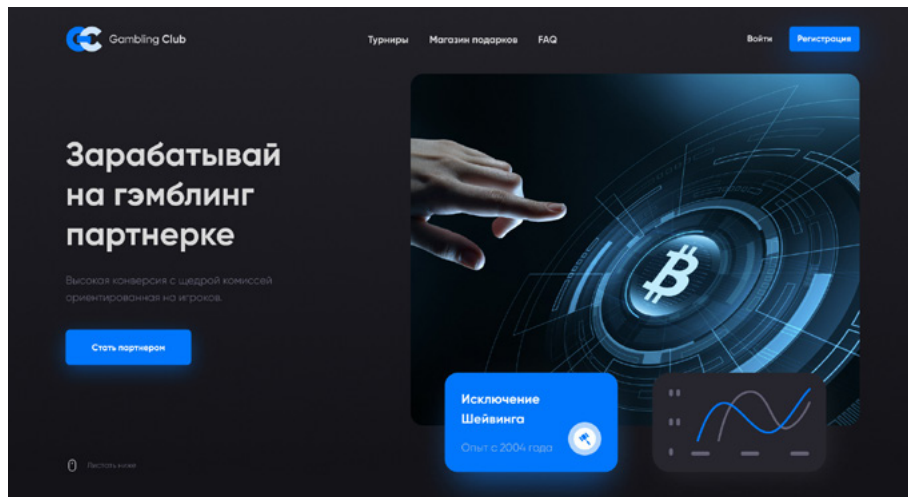


Figura 52 – Página inicial do site Gambling Club. Princípio de figura-fundo usado para a hierarquia das informações.

O fechamento pode ser utilizado com o propósito de adicionar signos de uma forma mais sutil, criativa e que gere um efeito de surpresa quando é percebido que o fundo também transmite alguma mensagem através da contra-forma. Vemos muito esse efeito em logotipos – como é exemplificado nas figuras 54 e 55, nas marcas FedEx e Gillette – e em pinturas/ilustrações (figuras 53 e 56).



Figura 53 – Ice on the sails, Rob Gonsalves.



Figura 54 – Logotipo da marca FedEx.



Figura 55 – Logotipo da marca Gillette.



Figura 56 – As virgens do lago, Rob Gonsalves.

## 2.2. Cor: o elemento mais relativo de todos na comunicação visual

Você que é designer, deve saber como é boa a sensação de quando um cliente diz: “Eu gosto de verde, e se a gente mudasse a cor para verde?” sugerindo uma cor que não harmoniza com o restante, ou que não expressa o conceito que estava sendo construído/planejado. Claro que é ironia. Ninguém gosta de alterações que parecem não fazer sentido sintaticamente. Ainda mais nas cores! Dentre os elementos da sintaxe, elas são o que detêm maior influência sobre as emoções, sentimentos e sensações. Por esse e outros motivos, é importante que o comunicador de uma mensagem visual tenha critérios objetivos para a escolha das cores.

O objetivo desta seção não é explicar sobre as teorias das cores, mas trazer alguns aspectos principais das relações das cores na sintaxe visual – como por exemplo alguns tipos de contrastes – e apresentar reflexões sobre a percepção cromática e influência na comunicação.

Como já mencionado na seção anterior (Gestalt), existem princípios generalizáveis e interpretações subjetivas. Paula Csillag (2015) em seu livro **Comunicação com cores: uma abordagem científica pela percepção visual**, explica: “o termo generalizável é usado com o sentido de abranger elementos da percepção visual que operam de maneira predominantemente uniforme nos seres humanos, uma vez que são causados por fatores fisiológicos”. Fatores subjetivos das cores (cultura, personalidade, etc) se relacionam com fatores objetivos (neurológicos/fisiológicos) da percepção cromática. A compreensão desses fatores, bem como suas relações, é um ponto de atenção àqueles que pretendem ampliar a clareza e os significados das mensagens visuais.

Em seu livro **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**, Eva Heller (2000) trás sob a óptica de um nicho de estudo (dois mil homens e mulheres alemães, de

diversas idades e profissões) quais as relações que os indivíduos estabelecem entre as cores com sentimentos e qualidades e quais as preferências cromáticas dos mesmos.

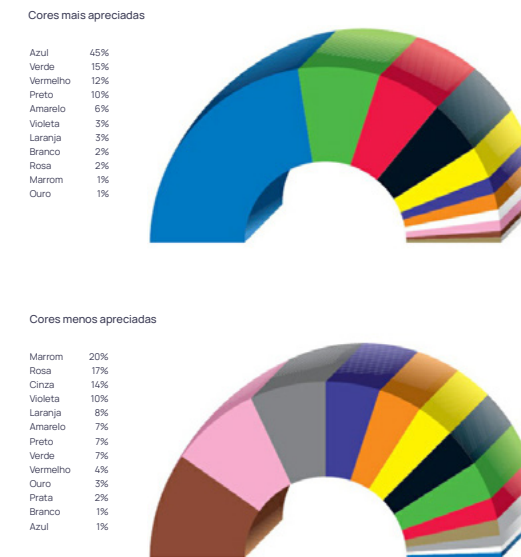


Figura 57 – Resultados de pesquisa sobre preferências cromáticas. Fonte: A Psicologia das Cores, HELLER, 2000.

Heller (2000) também exemplifica alguns fatores psicológicos, fisiológicos e históricos que contribuíram para a atribuição de significados a determinadas cores. O vermelho, por exemplo, contém uma forte carga simbólica vinculada ao sangue e as qualidades atribuídas ao mesmo em diferentes culturas, tais como a vida, força e paixões. O efeito do sangue subindo a cabeça, deixando o rosto avermelhado em situações de paixão, raiva e irritação são um exemplo da influência da natureza fisiológica da percepção nesse caso. Por outro lado, pensando em relação à cor com os aspectos culturais/regionais, Csillag (2015) dá o exemplo da África do Sul, país onde a cor vermelha é associada ao luto – diferentemente de muitos países, nos quais usa-se o preto.

Os efeitos das cores não são congênitos, do mesmo modo como a linguagem também não o é. Mas como nós a aprendemos desde pequenos, os significados se tornam tão interiorizados nos adultos, que dão a impressão de serem inatos. (HELLER, 2000, p.97).

No entanto, mais importante do que identificar quais são as cores – isoladamente – mais ou menos preferidas e seus possíveis significados, o estudo da percepção cromática pretende compreender as interações das cores, bem como os efeitos que produzem como um todo. O princípio gestaltista de que percebemos a totalidade ou unidade das partes, vale também para as cores. Uma cor não proporciona sempre a mesma sensação, emoção ou qualidade. As percepções e interpretações variam conforme as relações com as cores vizinhas.

## FENÔMENO DO CONTRASTE SIMULTÂNEO

Ter mais consciência e repertório sobre as técnicas de contrastes cromáticos potencializa a eficácia e expressividade das mensagens visuais. O contraste (não apenas cromático) é um dos melhores elementos para intensificar as intenções do designer gráfico. Para compreender efetivamente sobre relações cromáticas e contrastes, é importante mencionar sobre os três atributos que permeiam as cores: matiz, luminosidade e saturação. O matiz é definido pelo comprimento de onda dominante e, portanto, posição no espectro cromático visível. Os matizes puros remetem às cores sem clareamentos, escurecimentos ou dessaturações. A luminosidade (ou tom) é o atributo que diz respeito à variação de brilho nas superfícies, deixando-as mais claras ou escuras. Por fim, a saturação (ou croma) se refere a variação de pureza do matiz em relação ao cinza, sendo que, quanto mais próxima do matiz, mais saturada é a cor. Dondis (2003) afirma que “quanto mais intensa ou saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais carregado estará de expressão e emoção.” A autora também entende o contraste como a técnica mais

importante para o controle de uma mensagem visual, devido à capacidade de influenciar a expressividade, a intensidade do significado e, podendo assim simplificar e direcionar a comunicação. Isso não quer dizer que alto contraste é sempre a solução. Significa que saber regular e utilizar essa técnica garante mais assertividade na comunicação visual.

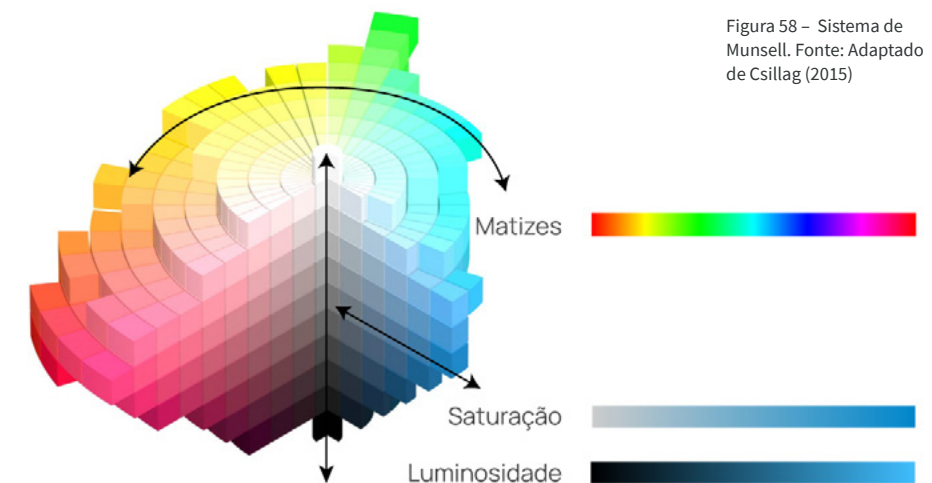
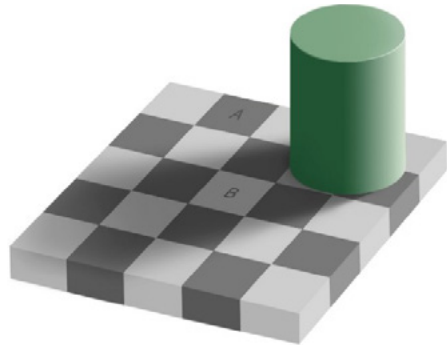


Figura 58 – Sistema de Munsell. Fonte: Adaptado de Csillag (2015)

O contraste cromático se dá nas relações entre matizes, tonalidade e saturação. É natural que haja alteração na maneira como uma cor é percebida, conforme as relações com as cores adjacentes. Esse fenômeno é conhecido como contraste simultâneo. Pode-se compreender contrastes simultâneos cromáticos, tonais e mistos. Na figura 63, vemos dois quadrados marcados (A e B). Apesar de não parecer, ambos estão preenchidos com o mesmo tom de cinza. A percepção de que A é mais escuro do que B se deve à relação com os quadrados ao redor.



O contraste simultâneo pode ser definido genericamente como a provocação de uma mudança na cor de uma imagem percebida em decorrência de sua cor vizinha (CSILLAG, 2015, p.65).

Figura 59 – No exemplo, o contraste simultâneo foi utilizado de um modo que gera uma ilusão de óptica.



Figura 60 – Fenômeno do contraste simultâneo: dois tons de cinza iguais, sobre fundos diferentes.

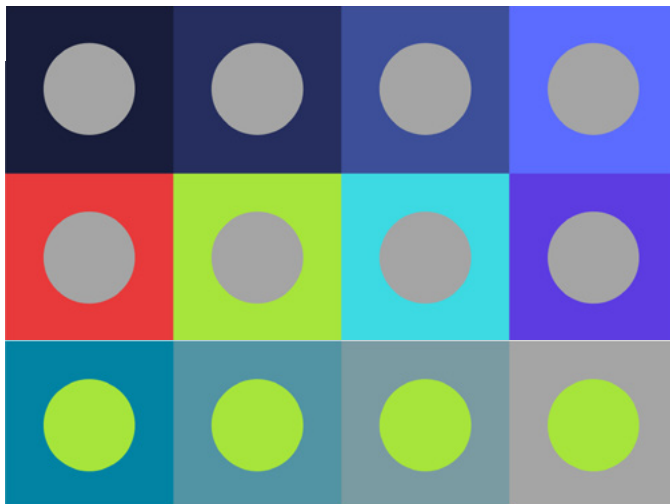


Figura 61 – As cores são percebidas diferentemente de acordo com as relações entre as cores adjacentes.

**Matizes puros  
com preto**

Contraste cujo efeito é a acentuação dos matizes. Em comparativo, é possível observar que o branco causa uma leve percepção de desbotamento. Esse exemplo abaixo também é um bom para verificar como o amarelo se evidencia como a cor mais luminosa.

Figura 62 – Contraste de matizes puros com preto.



Figura 63 – Exemplo de utilização desse contraste para evidenciar os matizes da comida na culinária japonesa.



### Contraste de matizes puros

O contraste produzido pela relação entre cores mais próximas dos matizes puros, em geral, tem um efeito na comunicação de vibração ou energia. Uma marca que tem essa relação de contraste em seu DNA é a Havaianas. Nas peças de comunicação da marca, esse uso das cores colabora com o efeito de mostrar valores como a diversidade, vitalidade e a energia.

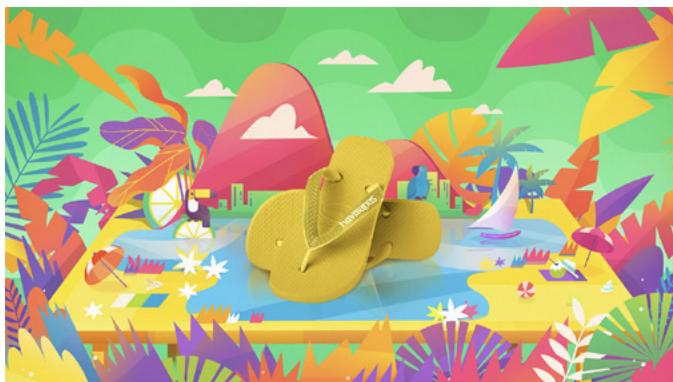


Figura 64 – Peça publicitária da Havaianas.



Figura 65 – Peça publicitária da Havaianas. Por Gelmi Art Studio

### Contraste por luminosidade

Contraste que diz respeito a variação da luminosidade. Dondis (2003) acredita que o tom é o maior influente na criação do contraste. A técnica que ficou conhecida como claro-escuro é exemplificada bem esse contraste (figura 66).



Figura 66 – Exemplo de efeito claro-escuro. David e Golias, Caravaggio.

O tom supera a cor em nossa relação com o meio ambiente, sendo, portanto, muito mais importante que a cor na criação do contraste. Das três dimensões da cor (matiz, tom e croma), o tom é a que predomina. (Dondis, 2003, p.125).

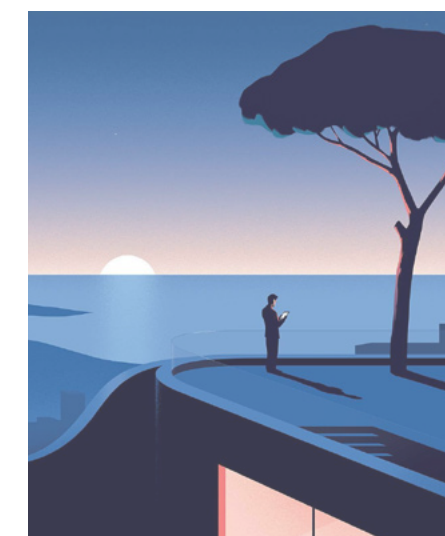


Figura 67 – Ilustração de Thomas Danthony.

## CORES E PROFUNDIDADE

Associamos as cores às distâncias, pois a percepção realmente muda conforme a distância. É um fenômeno natural que o vermelho seja mais luminoso quanto mais próximo. “Com o aumento da profundidade, todas as cores se dissolvem em azul. O vermelho é o primeiro a se dissolver.” (HELLER, 2000)

Apesar do tratamento de imagem, é possível observar como o rosto dos cavaleiros ao fundo perdem consideravelmente a vivacidade de cor da pele. Na *figura 69*, também vemos esse efeito ocorrendo com a vegetação. Csillag (2015) explica que “a atmosfera terrestre é vista como azul pela grande presença de nitrogênio e de como a luz se propaga nesse meio.”



Figura 68 – Cena da série Game of Thrones. Exemplo do aumento da tonalidade azul mais ao fundo.



Figura 69 – Paisagem. Exemplo dos princípios descritos sobre a percepção da profundidade atrelada ao azulamento da imagem.

Em suma, devido a esse fenômeno, percebemos elementos nas cores azuladas (ou quanto mais frias) como se estivessem mais distantes do que as avermelhadas (ou quanto mais quentes). Vale reforçar que tal percepção da espacialidade das cores, será diferente conforme as cores adjacentes. “Os contrastes tonais influenciam a percepção de profundidade e da relação figura-fundo.” (CSILLAG, 2015. p. 71).

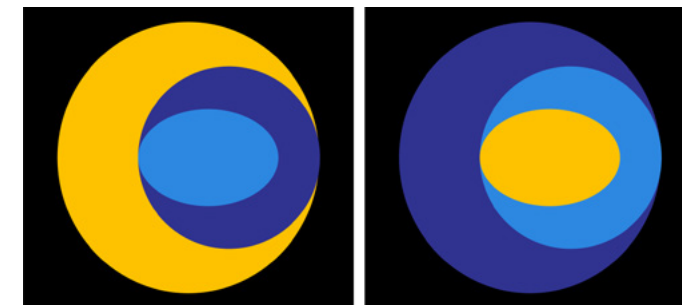


Figura 70 – Exemplo de contrastes tonais influenciando na percepção de espacialidade das formas. Acervo do autor.



Além do que foi apresentado nesta seção, existem muitas outras ferramentas, técnicas e contrastes existentes no campo das cores e da Gestalt. O objetivo central do capítulo é o entendimento da sintaxe visual, das relações entre os elementos que influenciam na composição – bem como os estudos sobre a percepção visual – e das técnicas que dão base para o conceito, segundo Dondis (2003).

**A cor é o meio mais relativo de todos na comunicação visual.** (CSILLAG, 2015, p. 54, apud ALBERS, 1974, p.7).

#### Conceitos-chave do capítulo

- As interpretações/significações variam conforme os repertórios individuais. Para o comunicador, o entendimento acerca do público, seu contexto, personalidade e cultura e experienciais são imprescindíveis.
- A sintaxe visual pode ser definida como a disposição ordenada das partes.
- Elementos únicos se combinam em função de uma unidade maior. Percebemos fenômenos inteiros, estruturados em sua totalidade e, dessa forma, uma dissociação das partes constituintes provoca uma perda de significado do conjunto.
- Os indivíduos tendem naturalmente a identificar como as relações equilíbrio e tensão influenciam no que vêem. Por isso, é importante levar atenção à essa relação.

- O contraste é uma técnica capaz de influenciar muito na expressividade e clareza de uma mensagem visual.
- Às cores são atribuídos significados e percepções que variam de acordo com o contexto de aplicação e das relações cromáticas (devido principalmente aos contrastes simultâneos).
- Os contrastes tonais influenciam a percepção de profundidade e da relação figura-fundo. Cores mais frias parecem mais distantes quando em comparação com as cores mais quentes.
- Os princípios da Gestalt podem auxiliar o processo compositivo, dando direções e maneiras de trabalhar as formas e cores com objetivo intensional de transmitir algo.

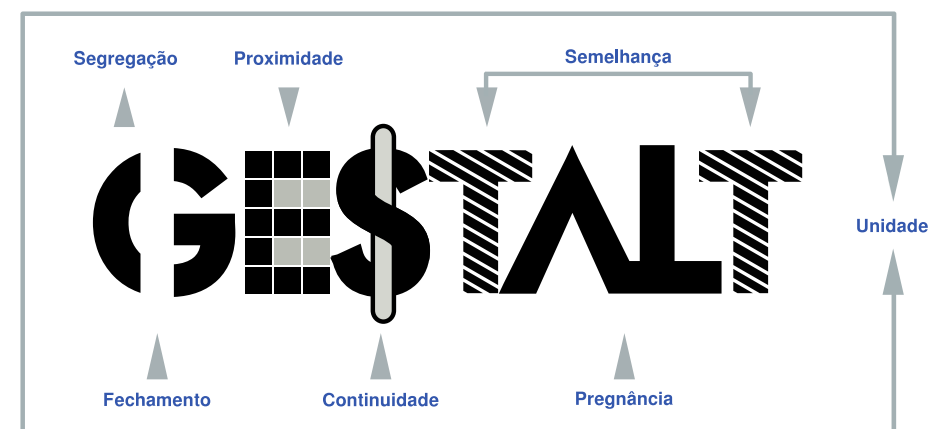


Figura 71 – Esquema resumindo alguns dos princípios da Gestalt.

## 2. Aumentando o repertório

### POR QUE AUMENTAR O REPERTÓRIO?

O intuito desse capítulo foi reunir um acervo de imagens sequenciais a fim de buscar entender as diversas formas de se produzir/utilizar sequências, sejam estas narrativas, com storytelling, ou não. O aumento do repertório é uma etapa importante para abrir o leque de possibilidades, travar contato com uma grande quantidade de inputs visuais e referências importantes no escopo das sequências visuais. Após coletar diversos exemplos, os mesmos foram organizados no capítulo por “categorias” conforme as características, semelhanças e peculiaridades. A ideia foi justamente criar um acervo no qual diferentes técnicas, temas e áreas pudessem servir como referência, sempre com alguns questionamentos em mente: o que faz disso uma sequência? O que posso extrair de interessante desse repertório?

Então, no acervo do capítulo foram verificados os elementos que garantem consistência no que tange a unidade e sequencialidade de imagens e quais os recursos visuais, técnicas e estratégias mais utilizados para gerar sensações, emoções, contar histórias, criar significados e sentidos. Além disso, nesse ponto, as linguagens e temáticas relacionadas à arte em movimento começam a aparecer efetivamente, devido ao interesse em, de alguma forma, vinculá-las à prática projetual e experimental que virá em seguida, no TCC2.



Figura 72 – Tipografia Mapplethorpe II, Amandine Alessandra.



Figura 73 – Tipografia Mapplethorpe II, Amandine Alessandra. Influenciada pelo fotógrafo Robert Mapplethorpe – famoso por suas fotografias em preto e branco, fortes e sexualizadas – a designer desenvolveu todos os caracteres do alfabeto a partir dos gestos com as mãos vestidas com luvas de PVC brilhante, gerando um tom de conotação sexual. Nota-se que a visualização das letras vai além da posição das mãos. A relação do contraste claro-escuro – intensificado pelo material, ângulo da luz e o tratamento da imagem, intensificam a expressividade da mensagem visual.

## ALFABETOS E TIPOGRAFIA

O alfabeto latino (ou romano) foi o primeiro tipo de sequência pensado a fim de buscar exemplos de imagens sequenciais. O que faz do alfabeto uma sequência é a sua estruturação em uma ordem correta a ser seguida. Apesar de não ter sua sequencialidade causada por indícios da gramática visual, mas o conhecimento prévio da sequência, a forte presença e utilização no cotidiano, bem como o um amplo interesse experimental sobre as tipografias por designers gráficos e fotógrafos aumentou a curiosidade por ampliar esse repertório.



Figura 74 – Sequência estruturada por Rachel Young, a partir da coleta de imagens aéreas do Google Maps, na região da Grã-Bretanha.



Figura 75 – Sequência formando alfabeto com diferentes fotografias e tipografias ou símbolos presentes em traseiras de caminhões na estrada. A montagem da série é muito consistente no que diz respeito à centralização e distância do objeto em foco.

## DIÁRIO VISUAL

No livro *Ação, intuição: graphic design thinking*, de Ellen Lupton (2017), há um capítulo sobre “como ter ideias”. Uma das estratégias mencionadas, refere-se ao exercício de diário visual. Lupton descreve alguns passos sobre essa prática, como por exemplo dedicar um pouco de tempo todos os dias para criar – nas palavras da autora: “Quinze minutos de criatividade não supervisionada”. Em seguida fala sobre trabalhar com sequências, no sentido de que cada nova criação seja uma sequência mental da anterior. Dessa forma, pequenas ideias podem ir tomando corpo e se tornar projetos maiores.

Seguindo essa linha de raciocínio, alguns desafios – como Inktober, 36 day of type e o projeto Baugasm, do designer Vsajen – vinculados à exercícios dessa natureza vieram à tona.

Ainda seguindo a ideia das sequências alfabéticas (porém saindo da técnica de fotografia), o exemplo ao lado foi o resultado do desafio 36 Days of Type, do designer Rafael Serra.



Figura 76 – Alfabeto, por Rafael Serra. Tipografias ilustradas com uma linguagem “retrô”. Remete ao design com influências do art deco, como por exemplo o trabalho de William Rowe (figura 77, abaixo). Vale notar que há uma grande presença dos princípios da Gestalt (mencionados no capítulo anterior).



Figura 77 – Capa do livro Original art deco designs, de William Rowe.

## Baugasm

Baugasm é um projeto experimental do designer gráfico Vasjen Katro. Tem como premissa o desafio de gerar uma série de cartazes para expandir suas habilidades e traços autorais da linguagem visual. O desafio foi concluído após 365 dias produzindo uma peça por dia e postando no Instagram. No projeto, é possível observar e as características compositivas e cromáticas que revelam o estilo/linguagem do autor – como a utilização de elementos geométricos (principalmente linhas diagonais e círculos) recortes, máscaras e traços orgânicos e/ou irregulares. Mesmo não se tratando de uma imagem sequencial, por meio da coerência da linguagem visual, é possível entender o todo com uma séria e narrativa, além de conter um processo experimental interessante. Como elementos secundários para atribuição de unidade e narrativa da série, tem-se também os elementos tipográficos em repetição – com a autoria, numero e data do cartaz - e a utilização de hashtags.



Figura 78 – Vasjen. *Baugasm*, Posters 313 e 284, 2016-2017.



Figura 79 – Vasjen. *Baugasm*, Poster 318 e 284, 2016-2017.

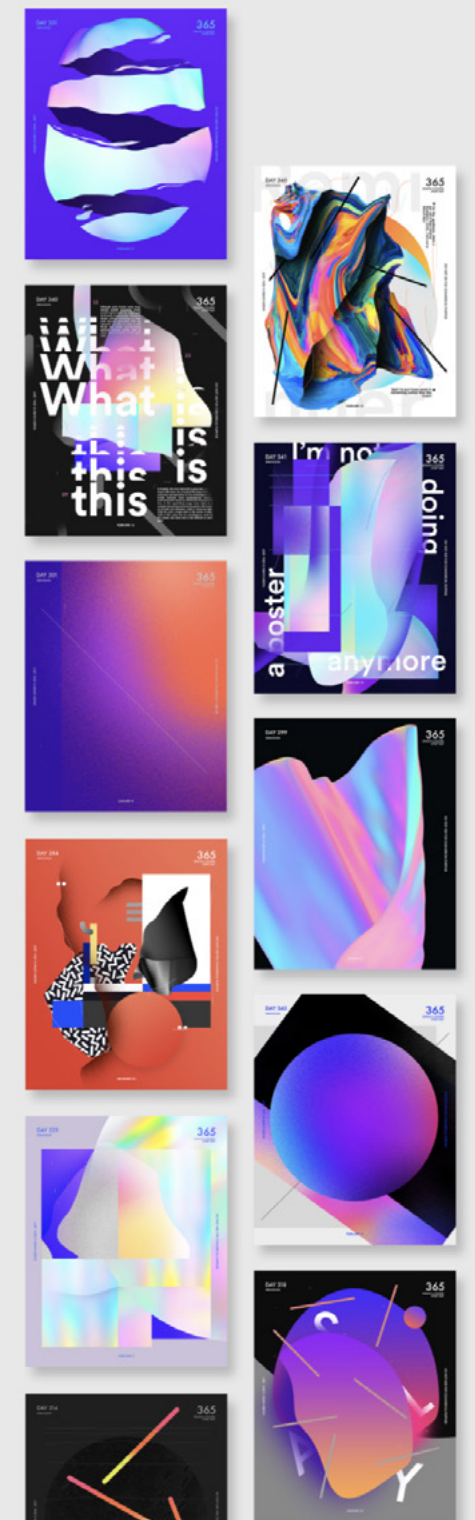


Figura 80 – Captura de tela da apresentação do projeto Baugasm no Behance. Vasjen. *Baugasm*, 2016-2017.

## Pandemonium

Na tese de doutorado *Pandemonium* (2019), de Leopoldo Leal, algumas sequências tipográficas foram geradas a partir de experimentações que o autor elegeu para sustentar sua pesquisa sobre o processo criativo não linear. Leopoldo defende que em projetos de design, “quanto mais experimentações, maior a probabilidade de haver uma ideia boa para ser trabalhada”, pois quanto mais inputs e novas informações adicionadas ao repertório, mais conexões podem ser geradas a fim criar soluções em um projeto criativo. Referente à *figura 81*, ao lado, o autor descreve: “O problema inicial foi produzir manualmente, com uma caneta marcadora preta, diferentes desenhos para as letras que compõem a palavra “pandemonium”, dentro dos limites de um cartão de ponto, composto por 96 retângulos.” Após produzir 220 cartões, sendo 20 para cada letra, Leopoldo digitalizou os resultados para continuar as experimentações (*figura 95*), fazendo diversas combinações com as letras.

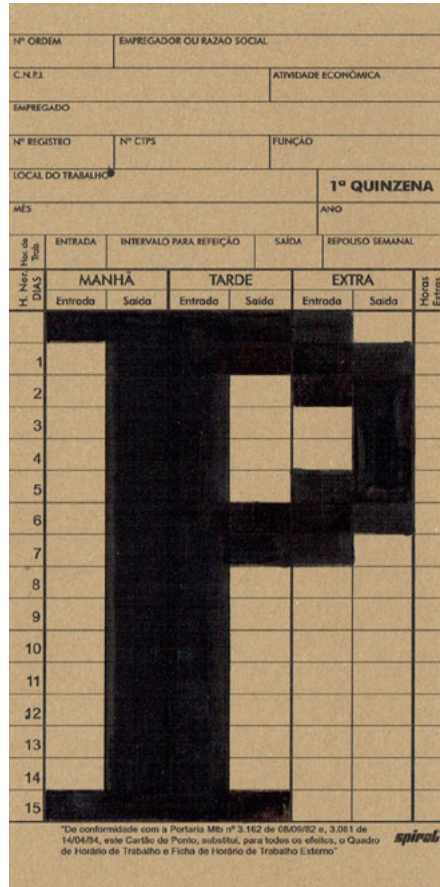


Figura 81 – Geração de letras diferentes, dentro das limitações dos cartões de ponto. Fonte: Leopoldo Leal. *Pandemonium*, p. 22.

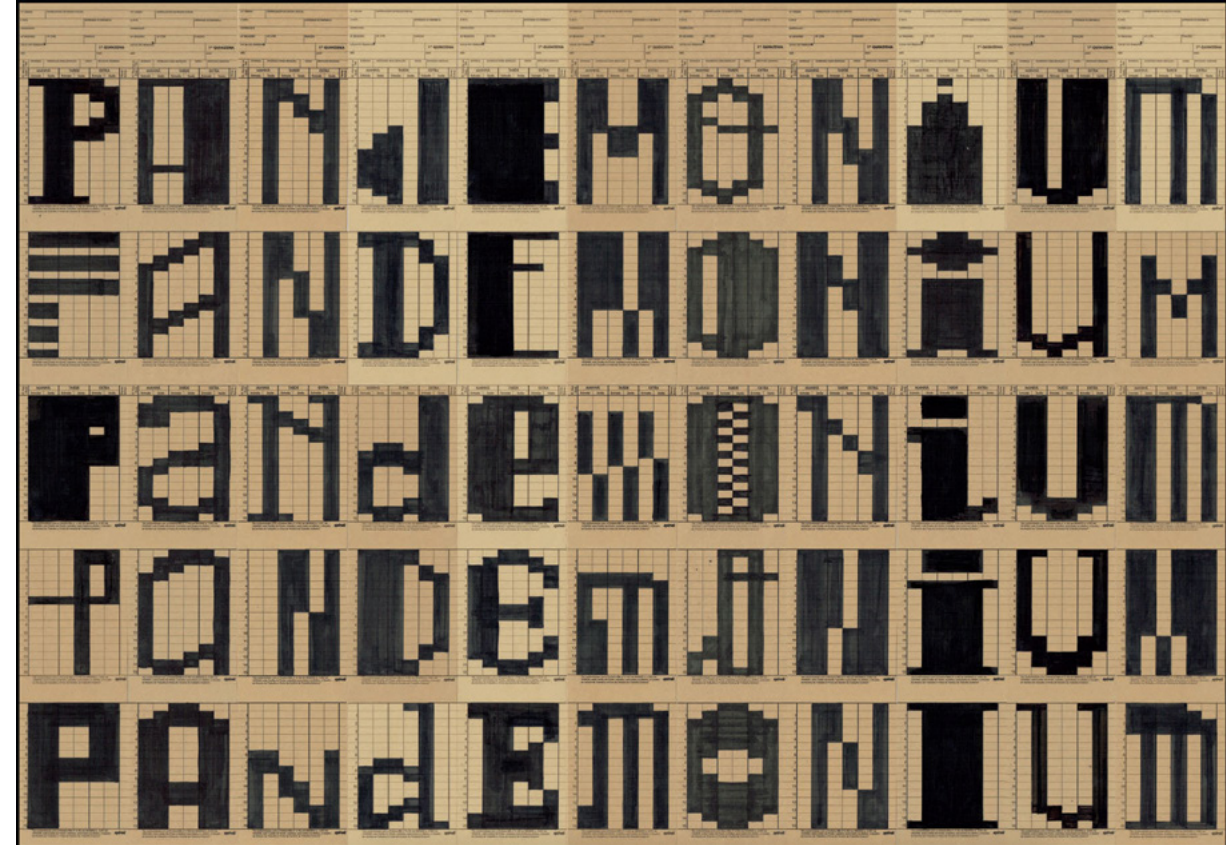


Figura 82 – Experimentações tipográficas sobre a palavra “pandemonium”. Fonte: Leopoldo Leal. *Pandemonium* p. 26.



Figura 83 – Cartões digitalizados, formando a palavra “pandemonium”. Fonte: Leopoldo Leal. *Pandemonium*, p. 37.

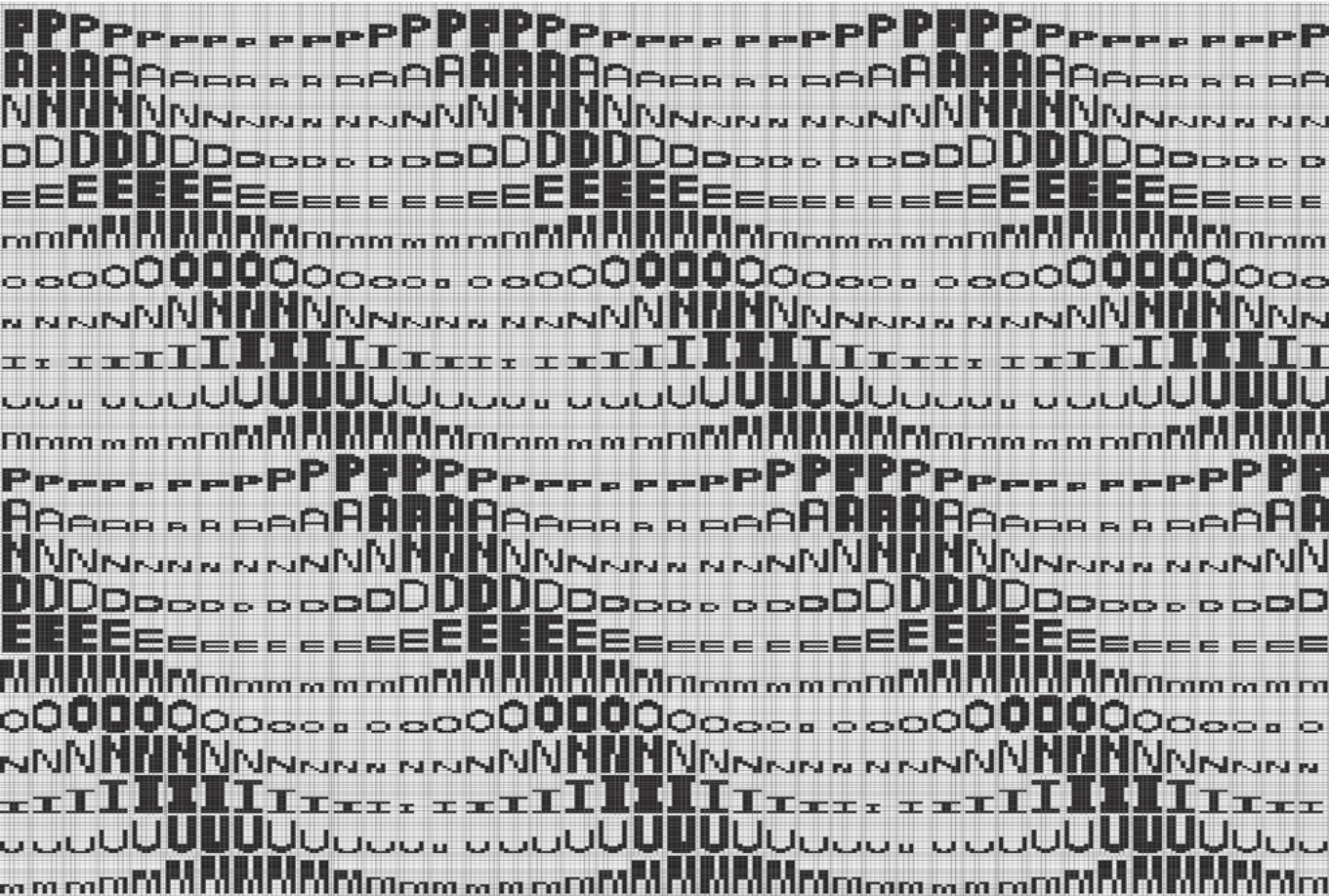


Figura 84 – Fonte: Leopoldo Leal. *Pandemonium*, p. 40.

Na figura acima, a sequencialidade é explorada não somente com a formação da palavra “pandemonium”, mas também por meio da organização das letras seguindo uma lógica – relacionada às alturas e espessuras – que resultou, de certa forma, em uma padronagem interessante, devido a visualização da amplitude que do número experimentações, combinações, e da presença de um sutil movimento causado pelas “ondas” formadas.

Outro exemplo de sequência gerada, pode ser observado na *figura 85*. Dessa vez, o autor utilizou uma técnica e linguagem bastante diferente do primeiro exercício, produzindo fotografias nas quais explorou a expressividade das mãos, tendo como referência direta o artista Egon Schiele.



Figura 85 – Exercício de “copiar” referência. Fonte: Leopoldo Leal. *Pandemonium* p. 76.

Nas palavras de Leopoldo: “Copiar Egon Schiele foi o início de um processo criativo que envolveu a cópia dos desenhos, o entendimento das referências do artista e a tentativa de imaginar como Schiele pensava ou imaginaria uma produção fotográfica.”

No experimento abaixo (figura 86), Leopoldo utilizou duas ferramentas interessantes da geração de sequências: a técnica do diário visual, na qual fez diariamente sketches, colagens de referências e anotações, que por fim, resultaram em mais uma leva de letras para a palavra “pandemonium” e, em um segundo momento, usou combinações e recombinações – dessa vez, não apenas entre letras (inteiras), mas produzindo sequências, combinando diferentes partes das letras.

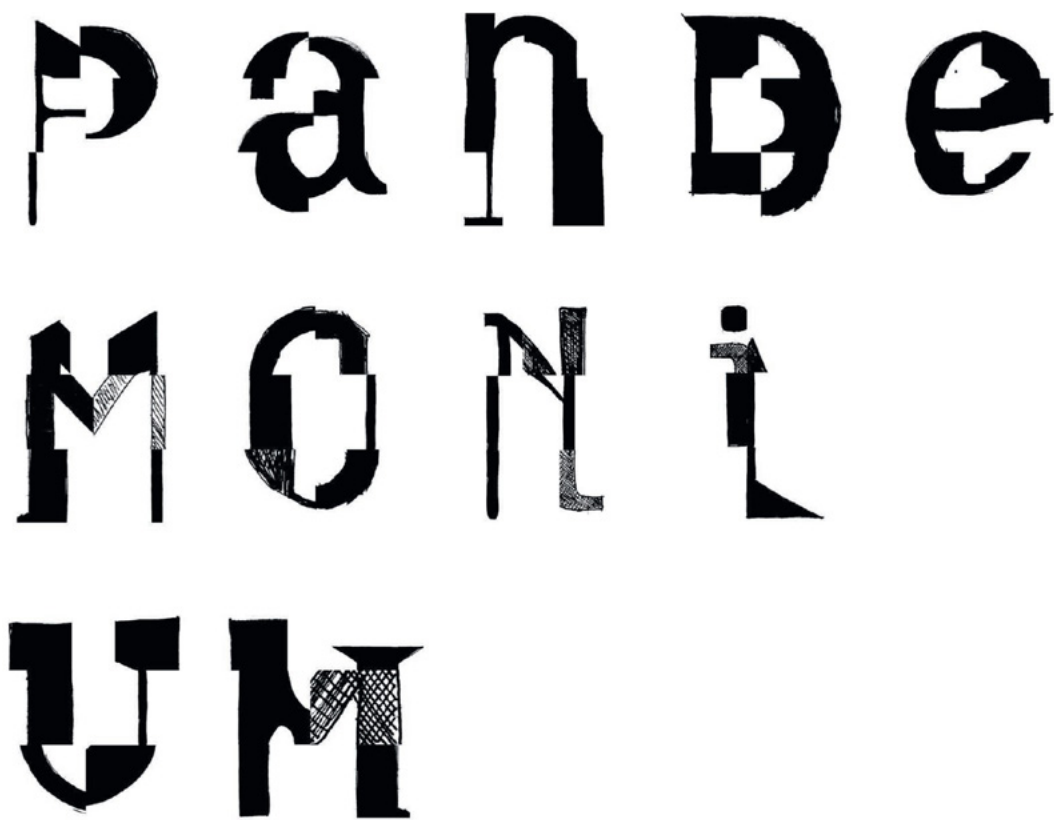


Figura 86 – Experimento de recombinações com as letras de “pandemonium”. LEAL, *Pandemonium*, p. 178.

## FOTOGRAFIAS

### Duane Michals

Duane Michals é um fotógrafo norte-americano muito influente quando o assunto é sequência visual. Utilizando recursos como múltipla exposição, distorções, espelhos, imagens dentro de imagens e influenciado pela linguagem cinematográfica (quadro a quadro) e textual, Michals cria narrativas que ampliam as possibilidades de suas fotografias.

Sua importância e contribuição para a fotografia também está relacionada à época na qual ele começou suas experimentações na área. Era mais comum o fotojornalismo do cotidiano. Porém Duane, além de experimentar formas diferentes de explorar tecnicamente a fotografia, também expressou suas ideias adentrando em temáticas como gênero, sexualidade, expressividade, nudez, tragédia, morte, desejo, etc, despertando maior carga emocional, mistério e dramatização em suas obras.

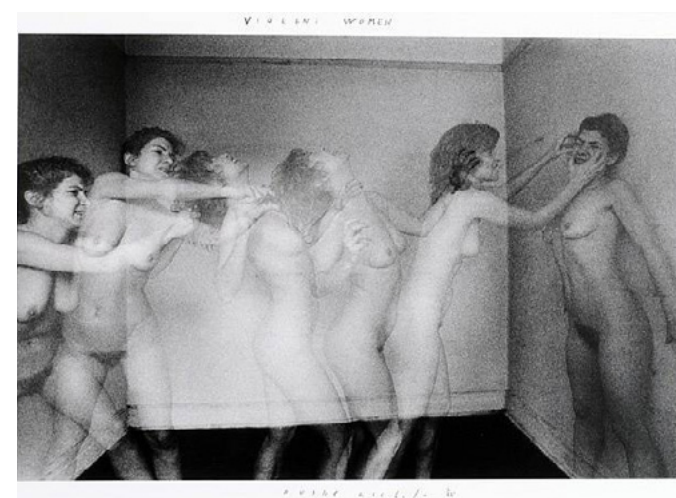


Figura 87 – Duane Michals, *Violent Woman*, 1982. A Múltipla exposição produz o efeito sequencial e expressivo no qual os quadros de momentos diferentes se influenciam.





Figura 88 – MICHALS, Duane. *Dr Heisenberg's Magic Mirror of Uncertainty*, 1998. Exploração das distorções e diferentes percepções ocasionadas pela utilização do espelho em diferentes angulações da modelo, do fotógrafo e do espelho.



Figura 89 – MICHALS, Duane. *The dream of flowers*, 1990. Sequência gerada com a fixação do quadro da câmera, bem como o elemento central (o homem) e a gradual adição de flores ao entorno.



Figura 91 – MICHALS, Duane. *Chance meeting*, 1970. Sequência com influência da linguagem cinematográfica.



Figura 90 – MICHALS, Duane. *Magritte (Coming and Going)*, 1965. Utilização da técnica de múltiplas exposições para sobrepôr quadros.

## Robert Rooney

O australiano Robert Rooney ficou conhecido por seu grande acervo de seqüências fotográficas, nas quais, uma das principais reflexões gira em torno da captura da passagem do tempo. Em um de seus trabalhos, o artista ficou três meses fotografando sua cama vista sempre do mesmo ângulo (figura 92). Ele não se considerava um fotógrafo. Utilizava apenas uma Kodak Instamatic, evidenciando não o caráter técnico, mas justamente as captações consistente da passagem tempo, a percepção dos espaços e construção de narrativas cotidianas por meio das seqüências.



Figura 92 – ROONEY, Robert. *AM-PM: 2 Dec 1973-28 Feb 1974* (1973-1974). Sequência de fotos da cama durante três meses.



Figura 93 – ROONEY, Robert. *Noon time-piece (April)*, 1969. Nesta seqüência fotográfica foram produzidas diariamente fotos do céu, sempre na mesma posição, mantendo a latitude e longitude mencionadas ao lado.



Figura 94 – ROONEY, Robert. *Corners*, 1972. Neste exemplo, é interessante observar que o autor traz à tona a relação de como o mesmo espaço é percebido, visto por ângulos, proximidades e enquadramentos diferentes, seguindo o esquema mostrado ao lado.



Figura 95 – RINKE, Klaus. *Taking a Position in Time*, 1972.

### Klaus Rinke

Artista performista, Rinke produziu sequências com recursos variados, como a repetição, escala, distância (zoom), recorte e até incluindo sua arte performática. Na *figura 95*, observa-se uma criação de profundidade e continuidade do indivíduo diminuindo de escala. Já na *figura 109*, é interessante a exploração da linguagem corporal, em diversas posições, mas sempre mantendo o mesmo local e ângulo de captura da foto.

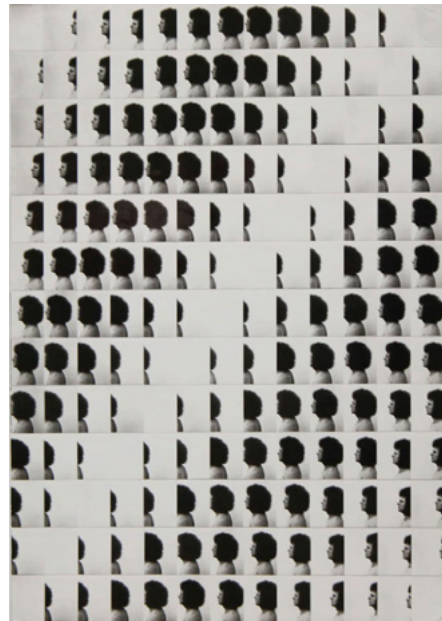


Figura 96 – RINKE, Klaus. *Going Through an Image*, 1972.



Figura 97 – RINKE, Klaus. *Wand, Boden, Ecke, Raum*, 1970.

### Tripticos

Nesses exemplos de trípticos do fotógrafo Adde Adesokan, é perceptível que os enquadramentos com “partes” dos indivíduos referem-se à uma mesma pessoa. São ordenados logicamente – de acordo com o corpo (cabeça, tronco, pés). Além do foco nessas partes específicas também há uma atenção para evidenciar a personalidade do sujeito, seja por meio do estilo de roupa, objetos e linguagem corporal. Existem pistas claras, precisamente ligadas sequencialidade, que dão um toque criativo e sintético às peças.



Figura 98 – ADESOKAN, Adde. *Triptychs of Strangers*, 2011.



Figura 99 – ADESOKAN, Adde. *Triptychs of Strangers*, 2011..



Figura 100 – ADESOKAN, Adde. *Triptychs of Strangers*, 2011.



Figura 101 – ADESOKAN, Adde. *Triptychs of Strangers, Stranger #11: The prevented Smoker*, Paris, 2011.

### Profundidade e Paradoxo Visual

Exemplos de sequências elaboradas por imagens dentro de imagens, jogando com a escala e profundidade “ad infinitum”.

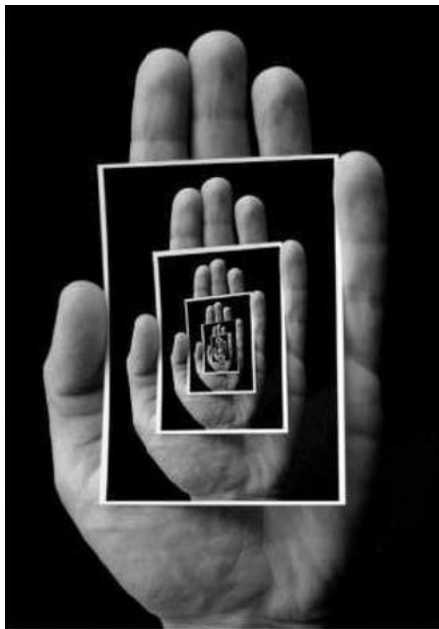


Figura 102 – *Mise-en-Abîme*, autor desconhecido.



Figura 103 – SCHÜTZ, Philip. Da coleção *Symphony of Moments*, 2015.

Nesse exemplo abaixo, não só há uma repetição de uma imagem dentro da outra, mas um “jogo” paradoxal, pois, aparentemente, o mesmo indivíduo está nas duas fotos ao mesmo tempo, mostrando as duas fotos. Complicado de explicar, pois gera um “loop”.

Figura 104 – LEE, Mark.  
*Paradox*, 2006.



## STORYBOARDS E QUADRINHOS

Storyboard é uma técnica muito utilizada no cinema, histórias em quadrinhos e no motion design. É um esboço sequencial cujo objetivo é pré-visualizar a cena/narrativa por meio de alguns quadros-chave e indícios de ações. A criação da técnica é atribuída à Georges Melies e a maneira como é aplicada hoje em dia foi desenvolvida pela Walt Disney Studios, em 1930.<sup>6</sup>

O propósito de um storyboard é explicar a ação com uma série concisa de imagens. Para construir um storyboard, os designers planejam o arco de uma narrativa e decidem como resumir a história em um número limitado de quadros. (LUPTON, *Storytelling*, 2017, p.34).



Figura 105 – Parte do storyboard e do design style para a animação da marca TOP10VPN, por Vidico Agency. Um bom exemplo da técnica sendo executado digitalmente e também da diferenciação para o design style (à direita), que já remete ao resultado final da animação.



Figura 106 – Storyboard referente à famosa abertura para The Man with the golden arm, de Saul Bass.



Figura 107 – Storyboard para anúncio feita para a marca Onexton. Interessante traços rápidos, estilo “sketch” que evidenciam o propósito da técnica de storyboard que é passar a ideia da sequência, e não necessariamente detalhar e aproximar-se da qualidade estética que resultará no final.

## Quadrinhos e Tirinhas

Para falar de seqüências narrativas, a tirinhas não podiam ficar de fora. Optou-se por opções mais focadas na linguagem visual do que verbal, para justamente identificar os recursos visuais que garantem significados e clareza das mensagens nas narrativas. Alguns pontos à destacar: utilização de poucos elementos de fundo; indícios para direcionar o olhar e enfatizar pontos de foco; uso de símbolos, gestos, expressões, traços e efeitos para sinalizar, dar sensação de movimento ou destacar ações; ponto de virada ou final inesperado – utilização de “sacadas” e fuga da obviedade, como é mostrado, por exemplo, nas tirinhas do Calvin e Snoop, nas quais tem-se um uso inesperado dos objetos.



Figura 108 – Turma da Mônica, Maurício de Sousa.



Figura 109 – Turma da Mônica, Maurício de Sousa.



Figura 110 – Calvin e Haroldo, Bill Watterson.



Figura 111 – Calvin e Haroldo, Bill Watterson.



Figura 112 – Snoopy, Charles M. Schulz.

## SEQUÊNCIAS EDUCATIVAS

### Desenho instrucional

Nessa seção, foram reunidos dois exemplos do exercício “desenho instrucional”, desenvolvidos na disciplina Laboratório da Imagem, com estratégia didático-pedagógica traçada pelo Prof. Dr. Gustavo Curcio. Os resultados dessa experimentação foram apresentados no Congresso Internacional Sobre la Enseñanza y Aplicación de las Matemáticas com artigo intitulado: Geometría, Sintaxis Visual y Composición para el Proyecto Visual em maio de 2021. O exercício constitui em escolher uma fruta ou legume e produzir um roteiro/ passo a passo sobre como descascar e manipular o alimento, dividindo o processo em etapas. Os resultados selecionados evidenciam como o contraste e a síntese visual podem influenciar no entendimento da mensagem visual.

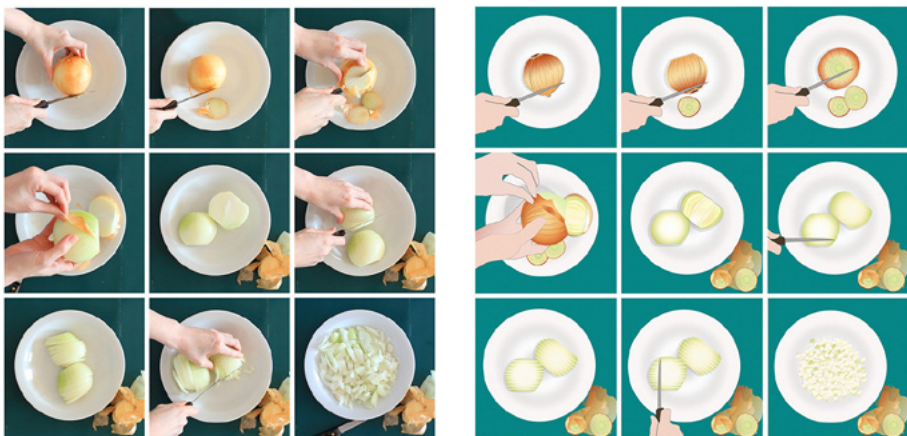


Figura 113 – Exercício de Andressa Licka Shimizu.

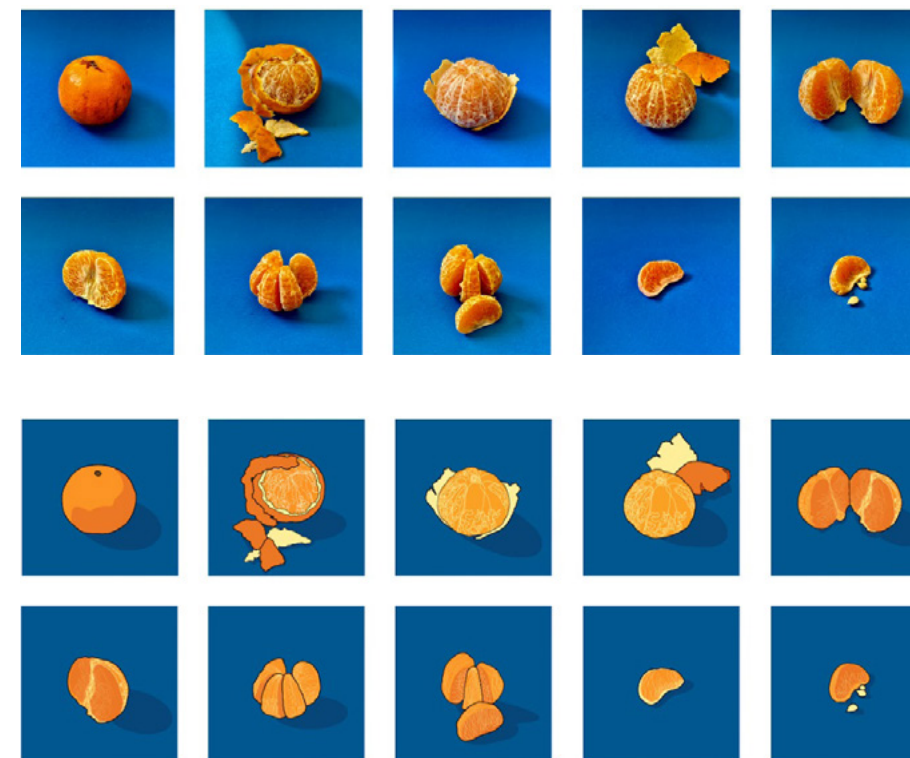


Figura 114 – Exercício de Joao Pedro de Oliveira Sales.

Acima, observa-se um bom exemplo de clareza na mensagem visual do passo a passo, atingida devido ao fundo neutro (sem ruídos), o contraste crômático entre matizes frio-quente, boa utilização da sombra, consistência do ângulo didático nos quadros e no processo explicativo sintético.



## Surya Namaskar

O surya namaskar é uma sequência encadeada de ásanas (posições) do yôga. Nos exemplos a seguir, pode-se observar diferentes modos de representar essa sequência corporal. Algumas utilizam apenas as fotos ou ilustrações das posições, enquanto que outras apresentam mais informações, como numeração, nome dos ásanas, indicações do movimento e da respiração.



Figura 115 – Imagem com o resultado mais diferente quando comparado com as demais soluções. A sequência não apresenta divisões, nem grandes espaçamentos entre uma posição e outra, produzindo um interessante efeito de continuidade e do movimento encadeado.



Figura 116 – Exemplo de sequência em quadros (fotos).



Figura 117 – Nesse exemplo, o diferencial para os demais (que pode ser entendido como algo bom) é a organização como um ciclo, tendo em vista que a sequência geralmente é repetida algumas vezes.

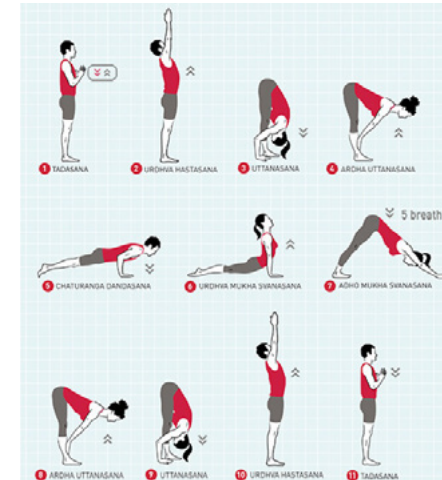


Figura 118 – Exemplo com nomes e setas indicativas.



Figura 119 – Exemplo com numeração da sequência.

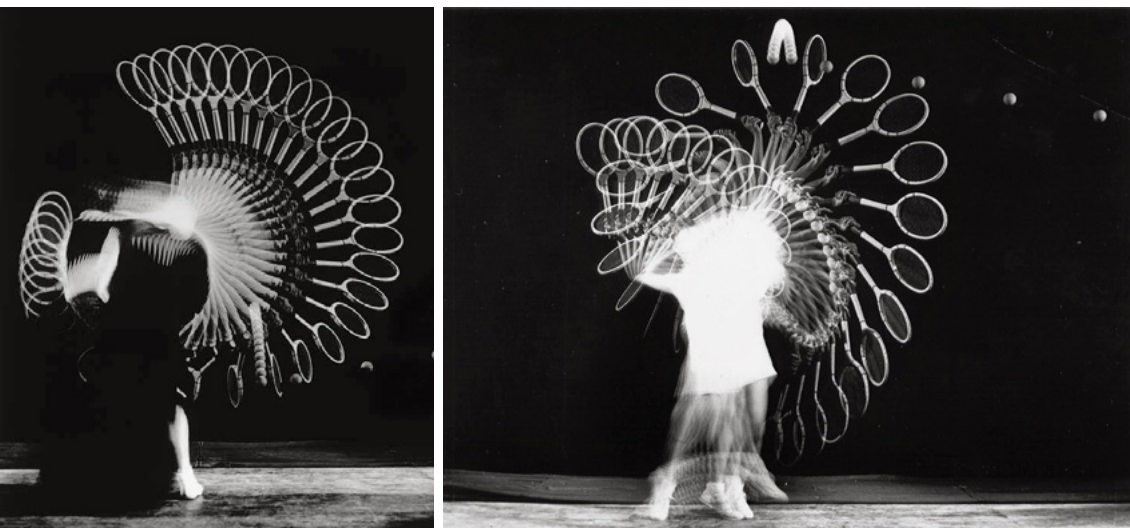
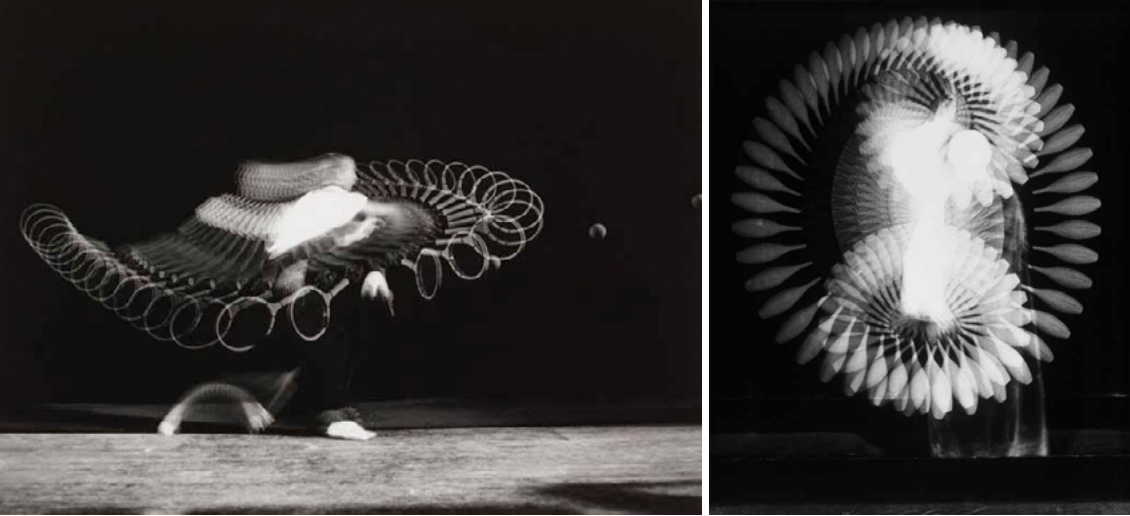
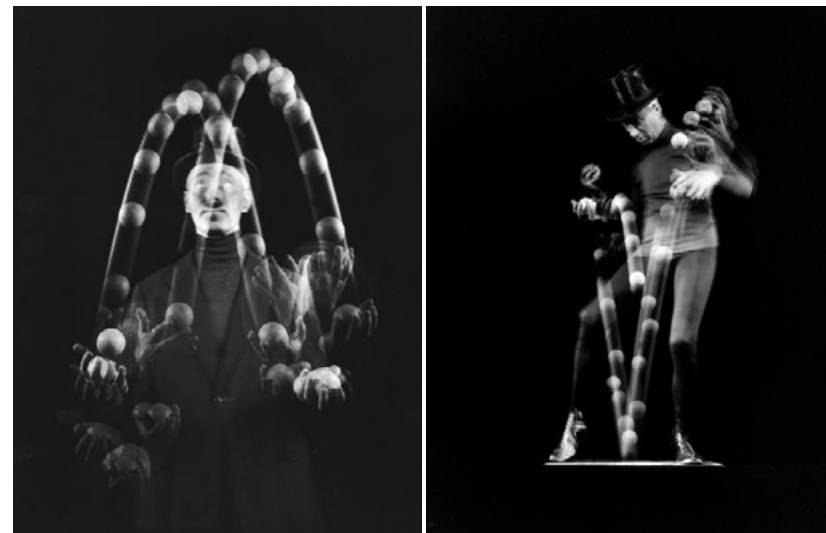


Figura 120 – Grupo de Cronofotografias de Jean-Yves Lemoigne em sua série de estudos sobre nuances do movimento do tenista Louis Fabre. Fotografias digitais tiradas com exposições entre um a dois segundos.

## MOVIMENTO E MALABARISMO

Imagens que apresentam registro do movimento devido ao maior tempo de exposição da fotografia e, portanto, captação de vários frames. Esse tipo de fotografia pode ser entendida como imagem sequencial, nas quais, diferentemente da linguagem de vários “quadrantes” (cada um com uma imagem, como no exemplo de Robert Rooney, p. 82-83), a sequencialidade é evidenciada por meio dos frames sobrepostos.



Figuras 121 e 122 – Stroboscopic of Juggler Stan Cavanaugh Juggling, por Gjon Mili.



Figuras 123 a 126 – Malabarismo de LED. Fotografias por José Luis Soria, edição e malabares por Pedro Oliveira.

### Acervo pessoal

À esquerda, fotografias tiradas do autor fazendo malabarismo com bolas de LED. À direita, fotos experimentais que o autor produziu a partir de movimentos com a câmera, na intenção de formar desenhos a partir das luzes urbanas e da lua. Em ambos os casos as fotos são noturnas de longa exposição, e enfatizam os traços e rastros formados pelo movimento e luz.

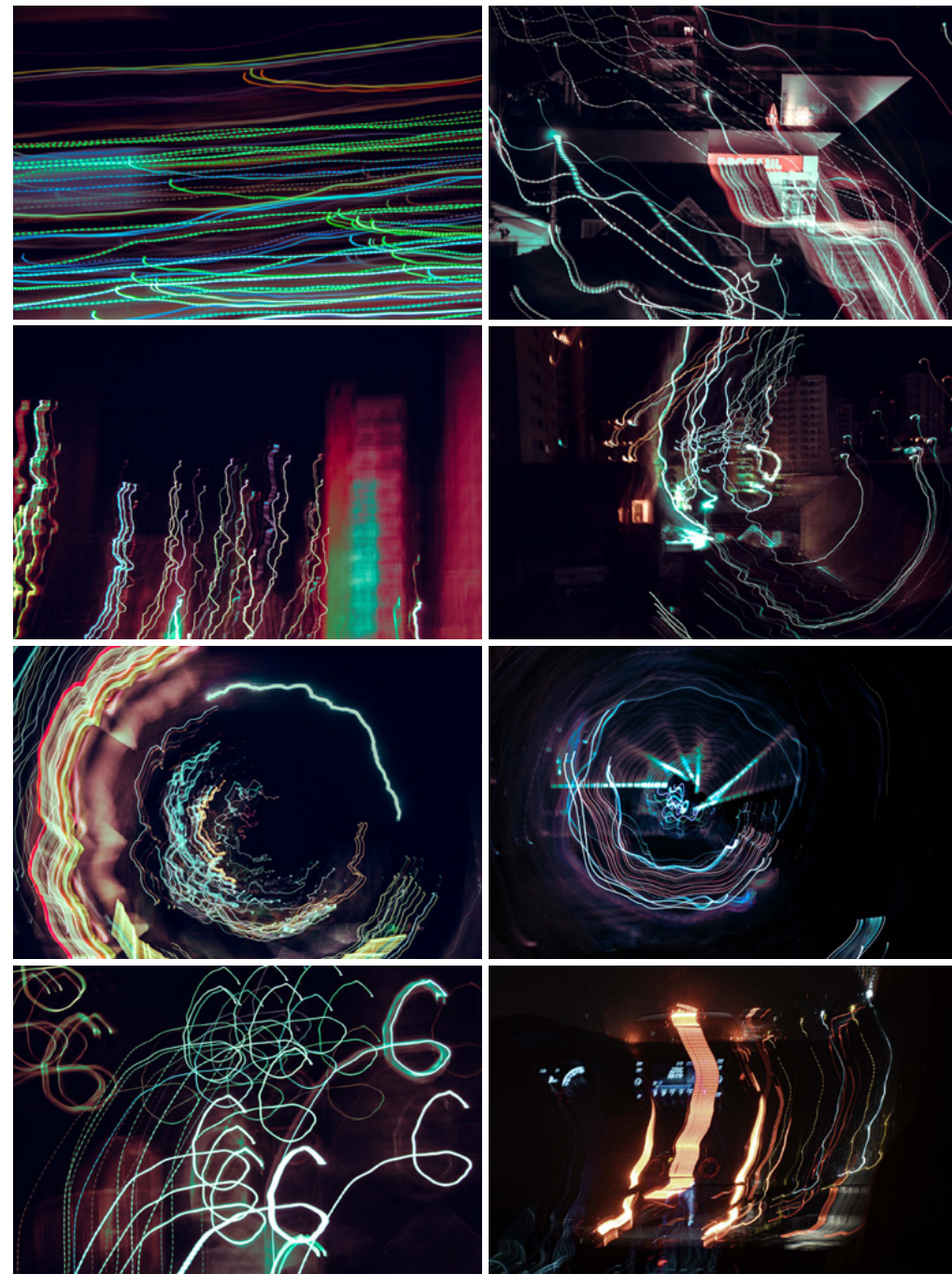


Figura 127 – Galeria de imagens. Lights Still Dance, Pedro Oliveira.



Figuras 128 e 132 – Galeria de imagens. Fotografias de malabarismo por Yen-Shuo.

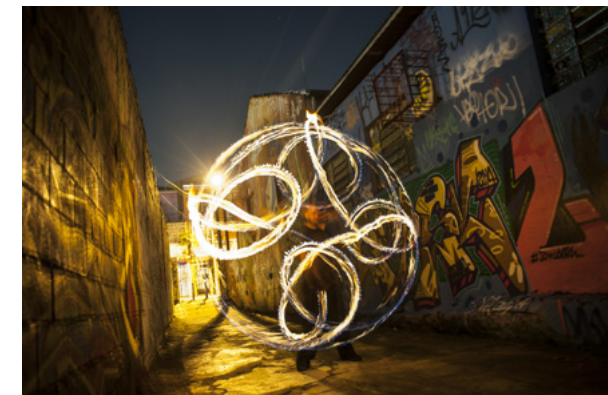
### Fotografias de Malabarismo – Yen-Shuo

Apesar de as fotografias não conterem elementos sequenciais óbvios, as galerias do fotógrafo de malabarismo Yen-Shuo Lin constituem uma referência rica no sentido de aproximação com uma linguagem visual de interesse para este trabalho. As fotografias contêm evidente aplicação de princípios do alfabetismo e da sintaxe visual, com paleta cromática coerente, texturas e captação dos movimentos de malabarismo por variados ângulos, maneiras de perceber os truques e expressões artísticas dos malabaristas, bem como as relações com os cenários e objetos.





Figuras 133 a 140 – Galeria de imagens.  
Fotografias de malabarismo por Yen-Shuo.



Figuras 141 e 142 – Galeria de imagens. Fotografias: Gabriel Woelke. Malabarismo: Artur Faleiros.

### Fotografias do Malabarismo de Artur Faleiros

Nas explorações das fotografias do malabarismo de Faleiros à direita (*figuras 144 a 147*), observa-se a criação de desenhos geométricos por meio das técnicas malabares de fogo somadas à captação em longa exposição, além de uma trazer um diálogo sutil com as pinturas, grafites e pichações do entorno. O exemplo acima foi trazido para mostrar soluções diferentes (das de Yen-Shuo) da utilização da luz e elementos visuais do ambiente, com ausência da luz solar dura, porém com algumas projeções de luzes que produzem efeitos interessantes, além do contraste com a organicidade e texturas da natureza.

Figuras 143 – Fotografia: Gabriel Woelke. Malabarismo: Artur Faleiros.

Figuras 144 a 147 – Galeria de imagens. Fotografias Lightpainting: Slho. Malabarismo: Artur Faleiros.

### Conceitos-chave do capítulo

- Nem toda imagem sequencial constitui narrativa ou storytelling. Todavia, para entendermos uma imagem como sequencial, deve haver algum elemento ou indício que conecte as partes.
- Narrativas visuais podem ser muito eficazes para transmitir ideias, histórias e informações de diversas esferas, principalmente devido ao caráter dinâmico da visão no que tange a geração de interpretações e significações.
- Tirinhas são ótimas referências de como sintetizar a mensagem visual, construir narrativas diretas ao ponto, gerar curiosidade e criar soluções inusitadas.
- Imagens sequenciais de movimento podem ser obtidas por frames separados de fotos (da ação) dispostas na ordem sequencial, ou também por diversos frames do movimento sobrepostos, como nas cronofotografias.



Figuras 151 a 154 – Galeria de imagens. Fotografias de malabarismo por Yen-Shuo.



Figuras 148 a 150 – Sequência de fotos por Yen-Shuo.

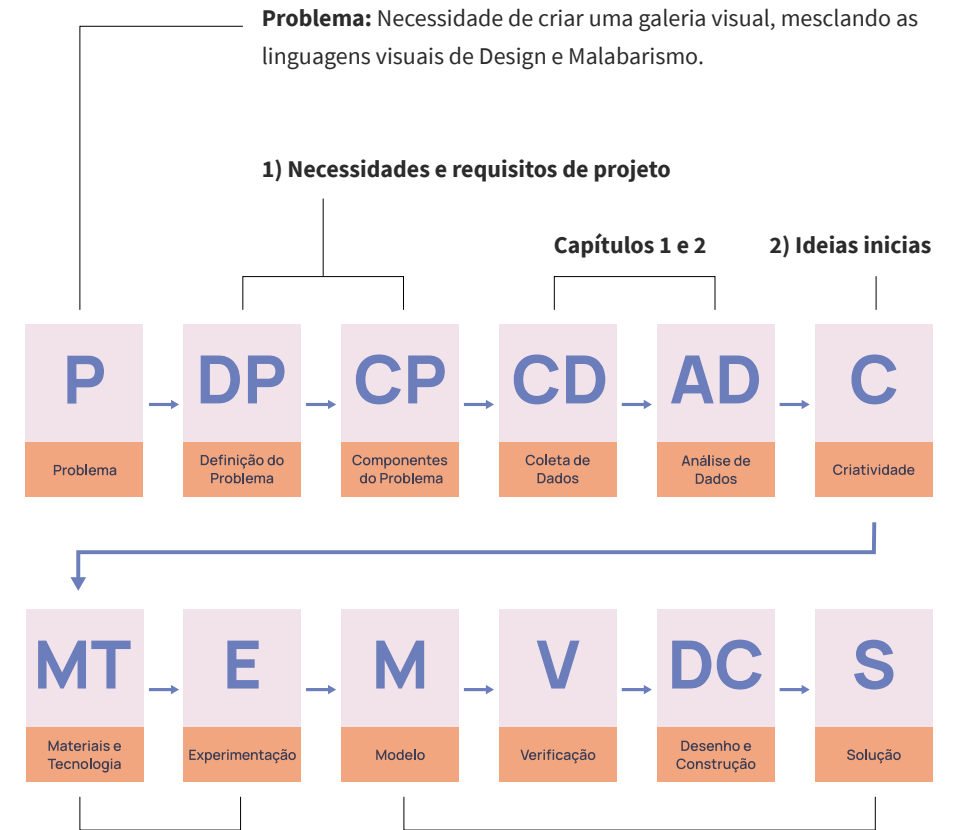
### 3. Direcionamento de projeto

Tendo reunido um repertório consistente, com exemplos de variadas linguagens e características de narrativas e sequências – segundo os princípios e conceitos apresentados nos capítulos 1 e 2 deste volume–, o direcionamento do projeto teve como objetivo uma identificação mais clara sobre o produto final e como seria o seu desenvolvimento durante o TCC2.

Para isso, utilizou-se o método de Bruno Munari (1998) de maneira adaptada – conforme exemplificado no diagrama ao lado – para melhor adaptação ao projeto e etapa presente. Desta forma, este capítulo foi organizado em duas etapas, descritas abaixo:

**1) Necessidades e requisitos de projeto.**

**2) Ideias iniciais.**



**Cap. 05 – O processo experimental**

Execução de experimentos visuais, produção de fotos, vídeos e manipulações e montagens em imagens.

**Cap. 06 – Desenvolvimento da galeria**

**V)** Entrevistas com público e feedbacks. **M, DC, S)** Montagem no Behance e adaptação dos produtos visuais à identidade.



## 1) NECESSIDADES E REQUISITOS DE PROJETO

### A. Definição do público alvo.

**Público específico:** Artistas, designers, comunicadores, malabaristas, performistas, fotógrafos, videomakers e críticos de arte.

**Características:** Pessoas que apreciam pesquisas visuais experimentais, estéticas e linguagens visuais que mesclam áreas e técnicas diversas. Pessoas que testam possibilidades, combinam repertórios, adoram descobrir por meio da experimentação. Irreverentes, estudiosos, jovens (de mentalidade), fora do padrão, curiosos e comunicadores.

### B. Definição do uso específico: O QUÊ?

**Galeria Visual:** Sequência dos resultados dos experimentos, produção de imagens sequenciais e narrativas visuais a partir do tema malabarismo, observando aspectos de sintaxe visual produzidos tanto no âmbito da composição do malabarismo, quanto do design visual. Série de imagens unidas por uma linguagem/identidade visual e storytelling/ambientação que unifica todas as imagens da galeria.

**Formatos:** Imagens estáticas / Vídeos curtos / GIFs / Timelapse / Manipulação de imagem.

Material contemplativo, referência visual com estudos / inspirações de mescla entre linguagens visuais diferentes (malabarismo e design).

### C. Definição do local ou circunstância de uso: ONDE?

**Ambiente Virtual:** Principais plataformas: Behance e/ou Website. Algumas possibilidades secundárias pensadas: Dribbble, Pinterest, Instagram, vídeo compilando todos os materiais produzidos, revista.

### D. Como seria o processo? Quem captaria as imagens?

**I – Geração de ideias:** sketches, criação de painéis semânticos e mapa mental. Intenções: Quais aspectos da sintaxe visual são possíveis de explorar no malabares e design? Quais estéticas visuais podem ambientar a galeria / como pode ser uma identidade visual?

**II – Fotografias e filmagens dos malabarismos:** grande parte será o malabares do autor e, caso consiga, poderá haver malabares de amigos. Parte da filmagem e fotografia é feita pelo autor, todavia, alguns experimentos contaram com ajuda de outras pessoas. Nesses casos, o autor foca mais na direção de arte.

**III – Percepção:** observação de aspectos compositivos de sintaxe visual (estudados no TCC1) que são percebidos no malabarismo visual por meio de fotografias, vídeos e manipulações nas imagens captadas.

**IV – Finalizações:** fazer montagens, manipulações e tratamentos de imagem, finalizando composições que produzam imagens sequenciais, narrativas visuais ou aspectos de sintaxe visual. Ferramentas (Photoshop, Illustrator, After Effects, Mirrorlab, Lightroom).

**V – Analise dos resultados:** perguntas pós experimentos: foi alcançado o objetivo inicial? Quais aspectos de sintaxe visual / sequencialidade / narrativa observados? O que deu certo nesse experimento? O que deu errado? O que – pensando em próximos exercícios – ainda pode melhorar ou ser mais explorado?

**VI – Recomeçar:** replicar o processo até ter produtos visuais suficientes para iniciar a montagem, diagramação e adaptações necessárias para a aplicação dos mesmos na galeria visual.

**VII – Criação da galeria:** seleção de quais materiais realmente fazem sentido para serem apresentados, além de como serão apresentados no produto final. Seguir critérios de escolha: qualidade de fotografia, luz, tratamento; apresentar estética ou estudo que remeta a sequencialidade, narrativa visual e/ou enfatize algum princípio de sintaxe visual mencionado nos capítulos 2 e 3.

#### E. Qual o motivo do projeto: POR QUÊ?

Houve uma motivação de produzir algo autêntico e diferenciado por meio da experimentação de estéticas visuais resultantes de técnicas / linguagens diferentes, unindo em um só projeto duas áreas de grande interesse do autor. Também havia o objetivo de expandir o repertório consciente sobre aspectos compositivos – tanto sob a óptica de design quanto de malabarismo. Para isso, esperava-se produzir um volume escrito e uma galeria visual que pudessem ser consistentes referências visuais/didática, evidenciando a utilização de princípios de alfabetismo e sintaxe visual na exploração de imagens sequenciais e narrativas visuais, bem como a aplicação do método projetual e visão/ técnicas do design em um projeto de caráter mais experimental.

## 2) IDEIAS INICIAIS

Nesta etapa, iniciou-se uma nova abertura de busca de referências e de reflexões/ideações sobre o que a galeria poderia conter de interessante, para além das explorações técnicas e experimentais sobre a observação da sintaxe visual no malabarismo. Isto é, buscou-se pensar sobre como criar uma ambientação para o tema. Possíveis conceitos, estéticas, histórias e atributos foram pensados para a galeria como um todo, a fim de produzir uma identidade visual. Para isto, foi produzido um mapa mental (*figura 155*, na página seguinte) que partia de uma ideia de interesse do autor: **Homo Malabaristikus**.

O nome Homo Malabaristikus para a galeria surgiu com o intuito de adequar-se à narrativa imaginada, levando em consideração uma ambientação “planetária” com um teor lúdico e curioso (que gera curiosidade e que mostra o resultado de ser curioso). O autor entende que os malabaristas vivenciam as relações de corpo, objetos e espaço de uma maneira muito peculiar – exploradora, investigando estéticas, geometrias, posições e expressões. Levando esses aspectos em consideração, a brincadeira de intitular a galeria como uma nova “espécie” – Homo malabaristikus – surgiu como uma alternativa válida, possibilitando uma ampla gama de criações sobre o tema. Para essa ideia, foi levado em consideração as estéticas formais dos objetos de malabarismo principais (com ênfase nos de posse do autor: argolas e bolinhas) que possibilitam a criação de uma semântica espacial/cósmica, com explorações de espacialidade e abstrações com os objetos geométricos, as relações com os movimentos do corpo e do espaço ao redor.

Nas figuras a seguir pode-se observar alguns painéis semânticos organizados com as referências visuais sobre essas estéticas/ideias, levando em consideração texturas, cores, grafismos, fotografias e tipografias. Vale mencionar que esses painéis são uma síntese para a galeria Homo Malabaristikus. Houve uma ampliação maior de referências, que foram posteriormente filtradas para apresentar nos painéis apenas as consideradas mais adequadas aos atributos e ideações para guiar e inspirar visualmente a criação.



Figura 155 - Mapa mental para a galeria Homo Malabaristikus.



# MENTALITY 17.09.1



## INSECURE

Insecure is a term to describe feelings of insecurity that make someone feel anxious, afraid, ashamed, and not confident. There are many things that can cause someone to become insecure, starting from outside or from within oneself

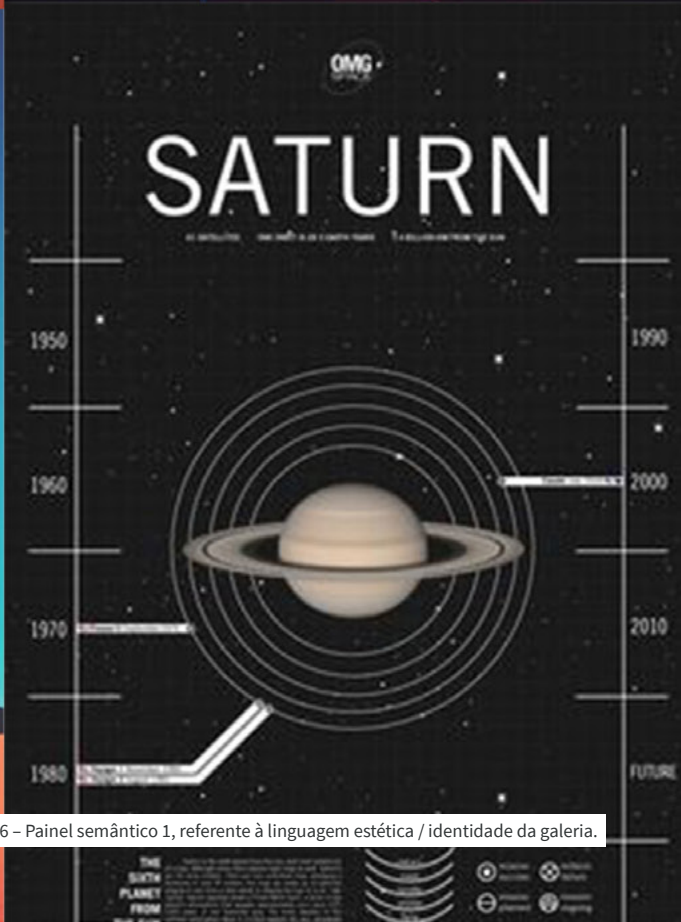
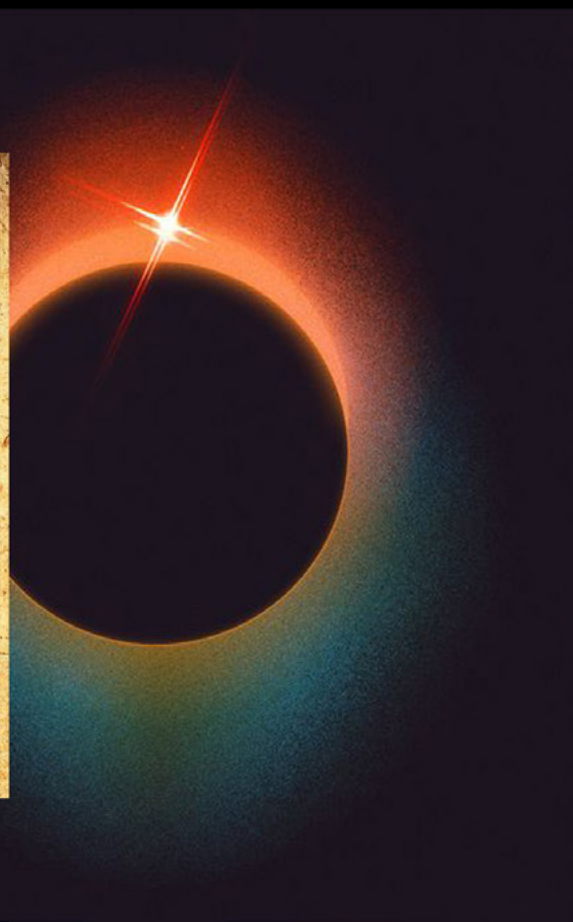
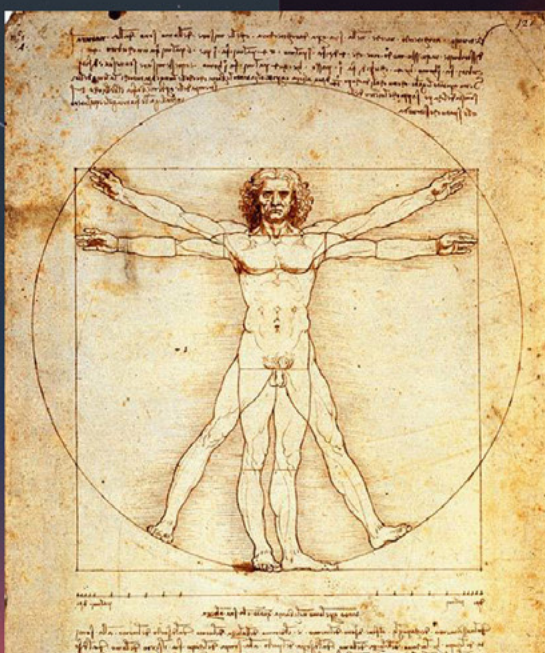


Figura 156 - Painel semântico 1, referente à linguagem estética / identidade da galeria.

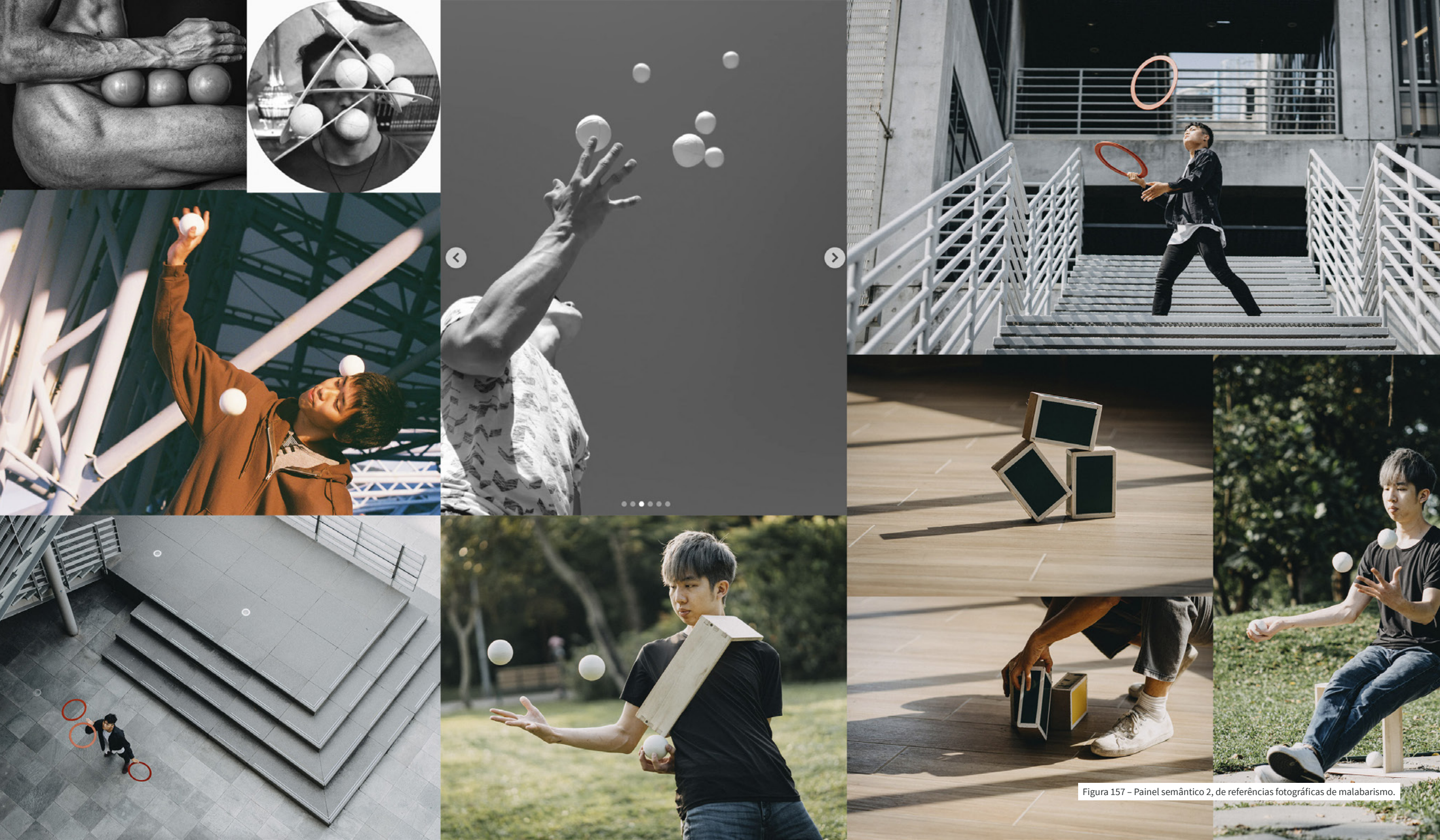


Figura 157 - Painel semântico 2, de referências fotográficas de malabarismo.

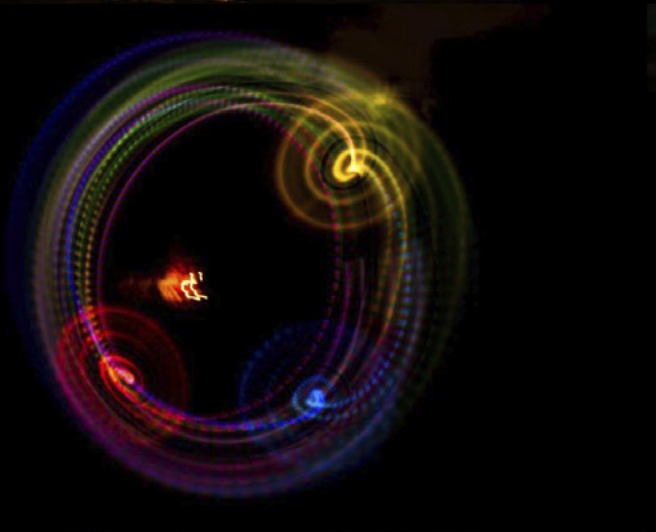


Figura 158 - Painel semântico 3: referências fotográficas de lightpaintings.

HOMO MALABARISTIKUS

Homo Malabaristikus

HOMO MALABARISTIKUS

Homo Malabaristikus

Homo Malabaristikus

HOMO MALABARISTIKUS

HOMO MALABARISTIKUS

Homo Malabaristikus

Homo Malabaristikus

HOMO MALABARISTIKUS

HOMO MALABARISTIKUS

No painel 2, sobre malabarismo, buscou-se observar possibilidades diversas sobre relação dos objetos de malabarismo com o corpo, entre si, com o cenário e/ou a cena. Além disso, há imagens com variados ângulos, pontos de vista, profundidades e contrastes de retas e ângulos marcados com os objetos arredondados – muito próximo a intenção de direção de estudos e fotografias que serão produzidos.

O painel 3, com a estética de lightpaint, foi criado para caso seja trabalhado algum exercício nesse sentido – o que é uma intenção almejada para o projeto, no sentido de observar movimentos dos objetos de malabares, padrões gráficos e estéticas produzidas por meio da longa exposição de fotografias ou vídeos.

Por fim, no painel 4, de tipografias, são apresentados alguns caminhos que foram analisados. A escolha da tipografia levou em consideração as seguintes necessidades: título da galeria, títulos das seções, intervenções em peças/fotografias e textos corridos. Foi produzido um rápido painel com algumas possibilidades de tipografias com o nome da galeria Homo Malabaristikus. Os critérios principais para a escolha da tipografia final do título foram: aspecto futurista (viagem espacial); geométrica; contraste entre retas/ ângulações com os redondos/circulares – remetendo ao contraste principal que será trabalhado nos estudos e fotografias dos malabarismos.



Figura 160 – Fotografia de malabarismo do autor, foto por Diego Rocha.



## 4. O processo experimental

O propósito deste capítulo é expor o processo de desenvolvimento dos estudos, ensaios, e testes por trás das peças visuais da galeria. Antes de conseguir a maior parte dos resultados finais, foram feitos diversos experimentos, no geral, com a finalidade de traçar algum objetivo e/ou ampliar elementos visuais como fotografias, vídeos e intervenções gráficas.

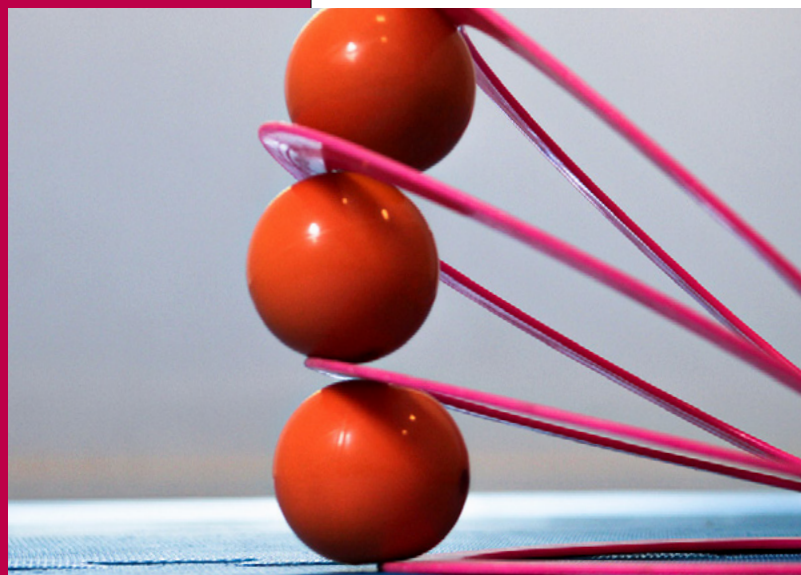


Figura 161 – Composição com objetos de malabares. Acervo do autor.

Ao começar projeto visual, deu-se maior atenção para a ampliação de fotos e vídeos com diversos truques, posições corporais e fundos. O objetivo foi observar os resultados a fim de identificar possíveis princípios de sintaxe visual – tendo em mente principalmente a gestalt, relações de equilíbrio-tensão, nivelamento-aguçamento.

Nas primeiras experimentações com câmera, as fotografias foram mais ortodoxas, isto é, com o enquadramento alinhado e centralizado ao malabarismo, sem tanto foco nas explorações de profundidades, ângulos, foco/desfoque, expressividade, dentre outras narrativas que fugissem do truque/sequência/posições dos malabarismos. Foram feitos alguns testes com sequências de malabarismo assimétricas, com encadeamento de variados truques, e posteriormente focou-se mais na repetição de truques básicos, tentando obter clareza de como ficariam em diversos frames.

O primeiro experimento funcionou como um projeto-piloto, validando ou exemplificando algumas ideias. Como ainda não havia uma clareza exata de quais seriam os produtos finais da galeria, o intuito de produzir uma grande quantidade de recursos visuais foi facilitar a visualização das composições de malabarismos para analisar o que poderia ser extraído delas, relacionando com conceitos de composição, alfabetismo e sintaxe visual – trabalhados durante a fase de levantamento bibliográfico.

## Experimento 01 – Cenários e objetos

**Objetivos:** observação de truques e posições para identificar princípios de sintaxe visual e composições visualmente interessantes para enfatizar sequências de malabarismo e truques básicos em movimento.

**Captação:** autor sozinho, disparos automáticos.

Especificações: Câmera A: Canon EOS Rebel T6 // Lentes: Canon Zoom Lens EF 75-300mm e EF 18-55mm. Bolas russas laranjas.

**Tratamento e Manipulação de Imagens:** primeiro selecionou-se algumas fotos adequadas para estudo, levando em consideração a ênfase no truque, posição e movimento. Então, abriu-se um catálogo no Adobe Lightroom, a fim de obter um tratamento rápido e consistente entre grupos de fotos. Tendo prontas as fotos previamente tratadas e enquadradas, passava-se para o Photoshop ou Illustrator para fazer traçados buscando-se observar possíveis geometrias, grids, relações de balanceamentos (peso-contrapeso, equilíbrio-tensão).

### O que foi produzido e testado:

- Sequência de malabares com imagem sequencial em uma grade das fotografias e gifs.
- Traçados estudos (no corpo + malabares e na composição como um todo).
- Traçado da trajetória do movimento (GIF)
- Foco, enquadramento, fundo com ruído, posições do corpo e truques.
- Testes de possíveis montagens, estética, tratamento fotográfico, grafismos, tipografia e traçados.

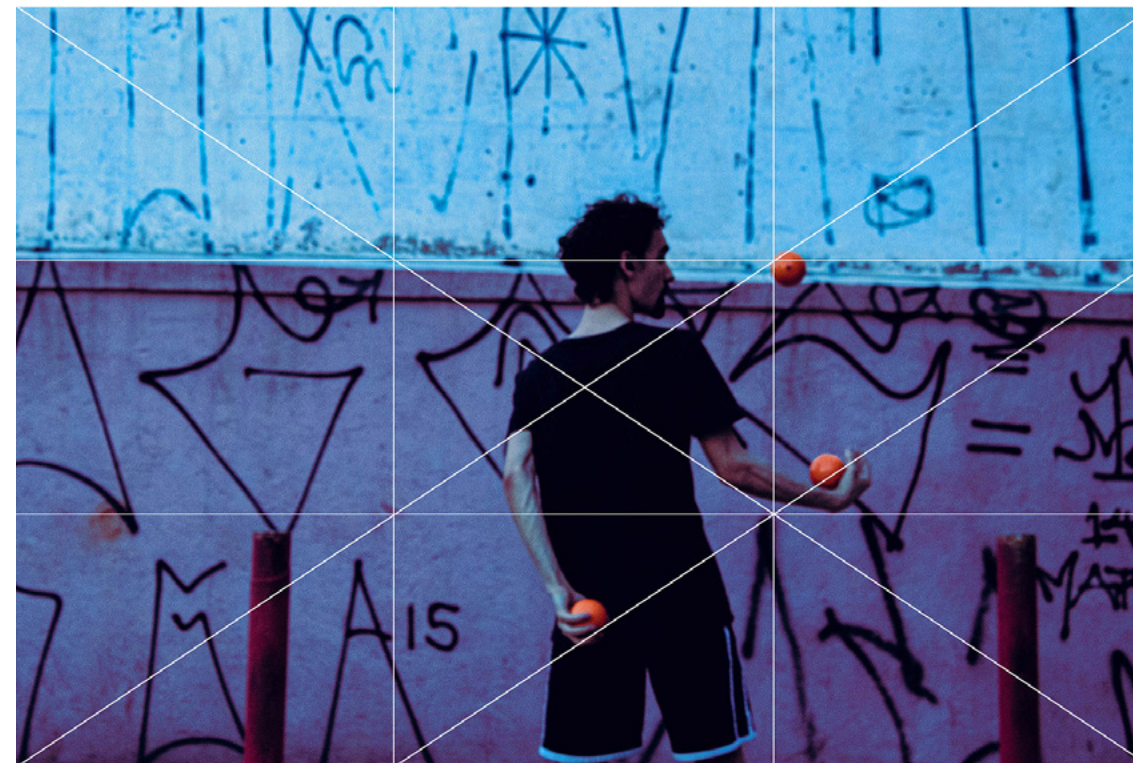


Figura 162 – Traçado de grid 3/3 e diagonais em diálogo com a composição.

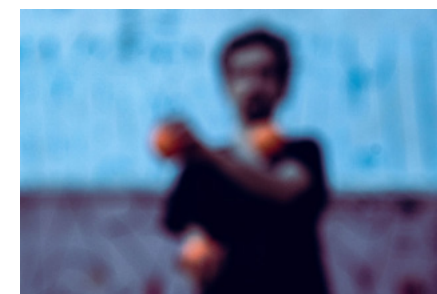


Figura 163 – Foto em desfoque do Malabarismo.



Figura 164 – Traçado da trajetória de uma bola (GIF).

### Traçados sobre as imagens

Após fazer alguns testes de composições, com intervenções visuais para enfatizar geometrias, nivelamentos e aguçamentos, iniciou-se experimentações mais livres sobre os materiais na busca de trabalhar estéticas, tratamentos cromáticos, entre outras manipulações de combinações das fotografias com grafismos. Optou-se por trabalhar traçados simples em branco para maior clareza e neutralidade, variando duas espessuras diferentes a fim de possibilitar pequenas diferenciações.

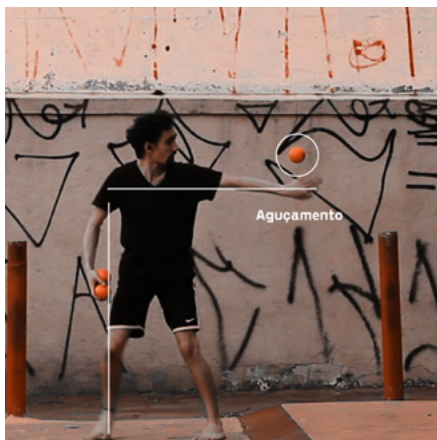


Figura 165 – Traçado de ênfase no aguçamento

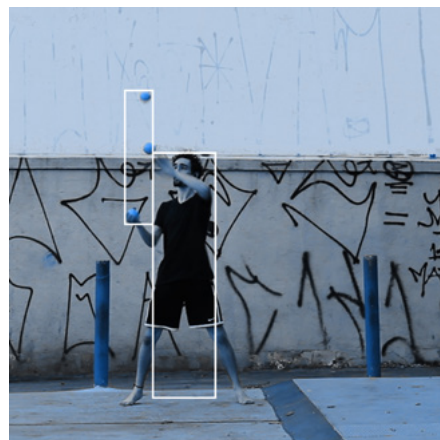


Figura 166 – Agrupamento dos elementos visuais.



Figura 167 – Traçado de ênfase no aguçamento.

Nesse experimento-piloto, também foram feitas algumas capturas de tela de vídeos para geração de frames com posições visualmente interessantes, que fugissem do plano corpo em pé, voltado à frente.

### Tensão vs Equilíbrio dos movimentos

No exercício abaixo, foi observada a relação de equilíbrio e tensão em composição dinâmica, em vídeos das sequências de movimentos. A divisão por cores foi utilizada como indício de diferenciação, todavia, para um produto visual final, tem-se a intensão de deixar as palavras escritas (tensão / equilíbrio) para enfatizar.

Como se trata de movimento, acaba que ocorrem constantes jogos de equilíbrios e tensões, dessa forma, o que foi levado em consideração foi que a composição de tensão (em vermelho), conta com irregularidade, assimetrias, variação de truques e ritmos, enquanto que a da direita fica em estabilidade no mesmo truque, simétrico em sua repetição para ambos os lados.



Figura 168 – Captura de tela. [Vídeo em arquivo anexo](#), p. 2. Tensão vs Equilíbrio em movimento, acervo do autor.



Figura 169 – Sequência de malabarismo dividida em grid de nove quadros.

### Sequência em Grade e GIF 01

A ideia foi observar se é possível entender o decorrer da sequência de malabares por meio da sequência de fotografias organizadas na grade. Ao lado seria interessante um gif com as mesmas imagens da grade, porém dessa vez, mostrando o movimento de forma mais clara. No caso desse teste, o local não foi selecionado com muito critério. Foi feito logo à frente da casa do autor, devido à necessidade de produzir rápido alguns materiais iniciais para serem analisados. Observou-se que o fundo com ruído até poderia vir a ser uma possibilidade a ser trabalhada, talvez para conteúdos mais expressivos. Todavia, a fim de estudar e apresentar de maneira mais clara a sintaxe visual do truque de malabares, não foi muito adequado.

Após obter alguns feedbacks de entrevistados – designers, malabaristas, ilustradores e videomakers – que tiveram contato com esses resultados, alguns disseram que a quebra dos frames organizada em grade parece interessante e, poderia até ser um recurso de tutorial de truque/sequência, pois a visualização pausada do movimento pode ajudar em sua assimilação, entretanto, talvez seja necessário uma quantidade maior de frames do movimento, diminuindo o tempo entre um e outro.



Figura 170 – Foto de malabares do “Experimento 01”.

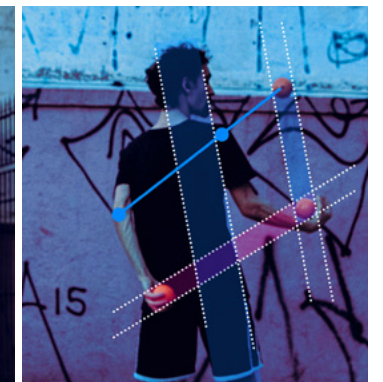


Figura 171 – Teste de traçados sobre a foto.

## Experimento 02 – Dinâmicos e estáticos

**Objetivos:** observação de truques e posições para identificar princípios de sintaxe visual e composições visualmente interessantes para enfatizar sequências de malabarismo e posições estáticas.

**Captação:** auxílio de fotógrafo amador: Leonardo Amaral Inglesias.  
Especificações: Câmera: Canon T3i // Lentes: Canon EF-S10-22mm f/3.5-4.5 USM e Canon Zoom Lens EF 75-300mm. Bolas russas laranjas.

**Tratamento e Manipulação de Imagens:** organização do material, classificando por truques dinâmicos e posições estáticas e, posteriormente aplicações de alguns testes semelhantes aos do primeiro experimento, avançando nas observações em cima dos truques. Os softwares usados foram Photoshop e Illustrator.

### O que foi produzido e testado:

- Mais um teste de sequência de grid + gif.
- Explorações mais completas sobre os truques, muito marcadas pelos princípios de continuidade, fechamento, traçados de geometrias, relações de peso-contrapeso.
- Vídeo com traçado da trajetória do movimento.
- Exercício de síntese visual de alguns truques básicos.

### Sequência em Grade e GIF 02

Após montar os frames em grid e gif da sequência, percebeu-se que para aprimorar o exercício – no sentido de tentar reproduzir com maior clareza o movimento do malabarismo como sequência – seria interessante fazer com que o começo e o final da sequência fossem semelhantes, a fim de gerar uma impressão de loop infinito do gif. Além disso, o enquadramento – para que os truques fiquem claros na grade – pode ser bem fechado no truque, e o fundo pode ser mais neutro ou desfocado, para maior foco no malabarismo. O número maior de frames parece ter funcionado para o entendimento da sequência.



Figura 172 – Sequência de malabarismo dividida em grid de nove quadros. [GIF referente aos quadros.](#)

### Posições Dinâmicas

A intenção de fazer as intervenções sobre as fotos foi perceber e evidenciar similaridade dos movimentos com princípios da Gestalt, e, em alguns casos, começar a explorar estéticas e recursos visuais para apresentá-los de maneira atrativa e clara.

Em algumas composições fotográficas, percebeu-se que alguns truques apresentavam equilíbrios estáticos em alguns momentos da sequência (figura 174, quadro B). Apesar dessa simetria (equilíbrio sobre os eixos axiais), durante o movimento do malabarismo, o princípio mais presente é o aguçamento ou tensão (figura 174, quadro C), tendo em vista que geralmente há intenção de que uma ou mais bolas ou posições corporais fujam de algum eixo, justamente para causar interesse visual por meio de contrastes, assimetrias e variações.

A captação de alguns movimentos é dificultada em truques com lançamentos de alta velocidade, pois a transição efetiva do movimento rápido acaba não sendo captada, ou sendo pouco captada (1 frame apenas) caso queiramos que a bola de malabares apareça nítida, “congelada” no frame. Dessa forma, em lançamentos mais horizontais (geralmente mais rápidos), conseguimos poucos frames (mesmo com alta velocidade do obturador) quando comparado aos lançamentos mais lentos e verticalizados.



Figura 173 – Edições sobre o truque “W”.

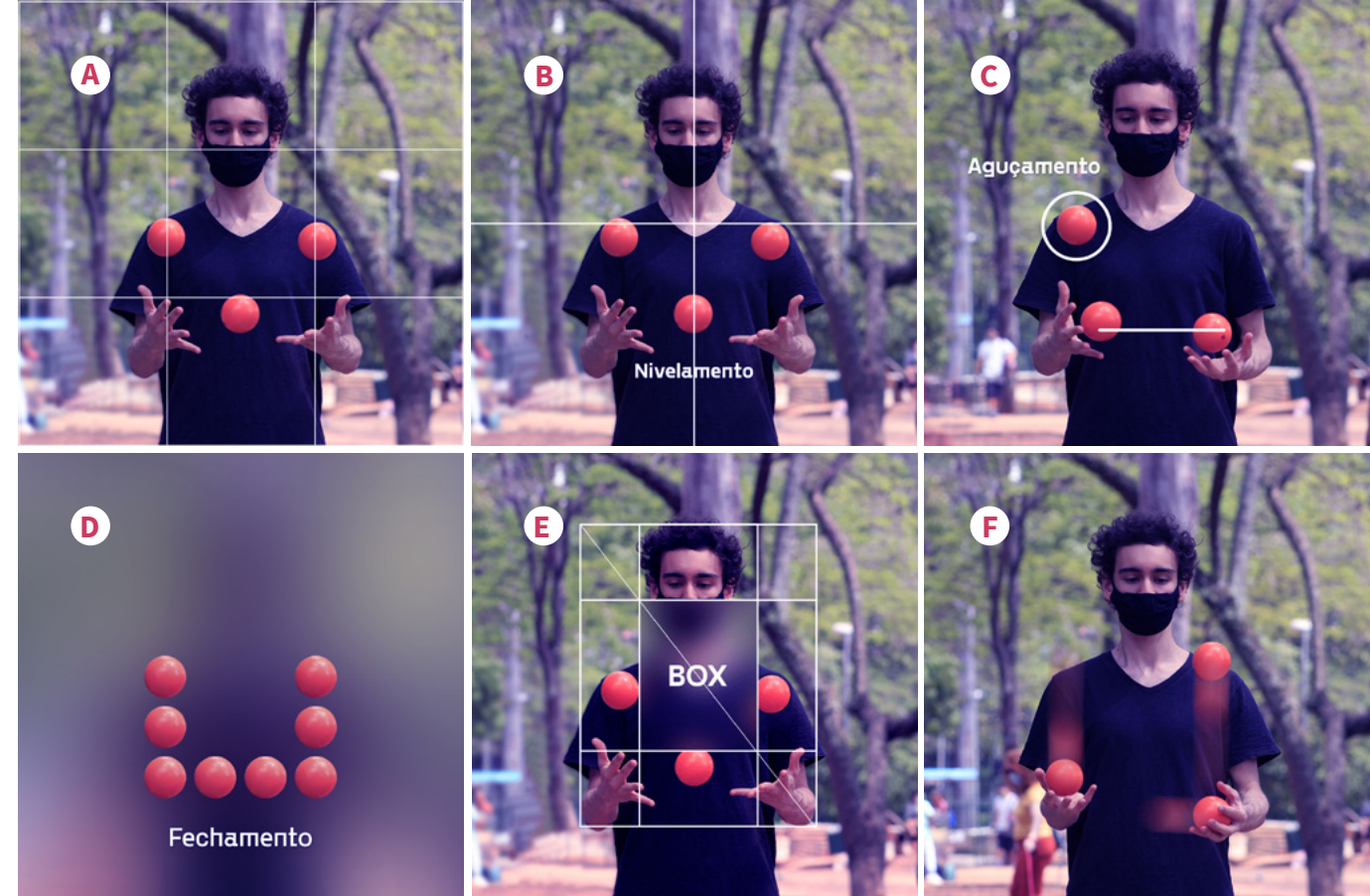


Figura 174 – Sequência de malabarismo dividida em grid de nove quadros.

**A)** Regra dos terços: observar possíveis relações com a proporção 3/3.

**B)** Nivelamento.

**C)** Aguçamento.

**D)** Ênfase no fechamento do truque, que lhe dá o nome: Box.

**E)** Traçagem com retângulos, na proporção 2:2; uso de desfoque e nome do truque como recurso estético, dando mais destaque ao fechamento e as linhas.

**F)** GIF de 2 quadros ilustrando o truque. Utilização do recurso de desfoque para ampliar a sensação do movimento (índice).

## CONSTELLATIONS

**PT** — Constellation foi um exercício de síntese visual de alguns truques de malabares, bem como suas trajetórias.

**EN** — Constellation foi um exercício de síntese visual de alguns truques de malabares, bem como suas trajetórias.

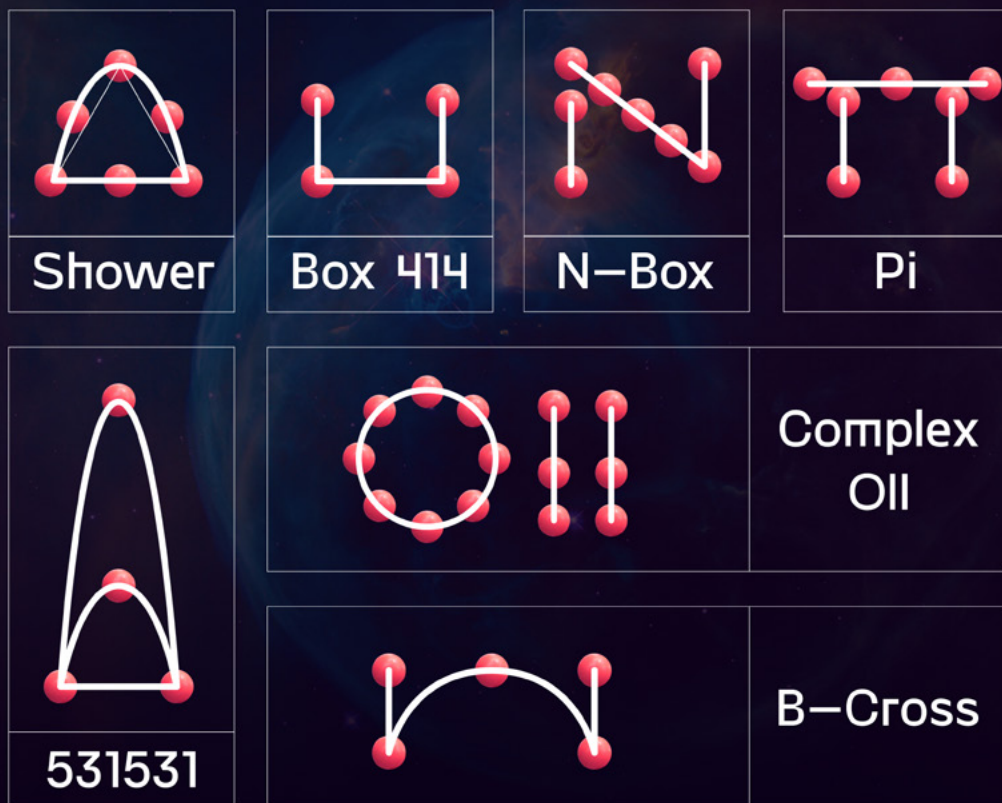


Figura 175 – Segunda versão de diagramação do “Contellations”.

### Constelações

O exercício que foi nomeado como “Constellations / Constelações” teve como objetivo a exploração de elementos visuais diferentes da fotografia para evidenciar (inicialmente apenas como um estudo) possibilidades de mostrar uma síntese do truque e toda a trajetória percorrida. O nome do experimento foi inspirado na conexão das estrelas e formação de constelações, pois ao visualizar o resultado gráfico aplicado na galeria, parecia muito semelhante. Além disso, foi mais uma forma de enriquecer a narrativa da galeria como um todo.

Para os traçados desses truques apresentados, foram utilizadas como base algumas fotos. Posteriormente foram feitos alguns ajustes finos para garantir melhores alinhamentos e geometrias, pois no truque real, a precisão de lançamento não alcança tal exatidão.

Após passar por alguns testes com o público, a fim de saber sobre a percepção das pessoas sobre o exercício Constellations, foi entendido que, para os malabaristas, estava bastante claro os truques e movimentos que estavam ali dispostos, todavia, ainda havia algumas dúvidas. Já para não malabaristas ficava um pouco mais difícil de assimilar como realmente era o truque em questão. Devido a esse feedback, decidiu-se modificar um pouco o resultado final, adicionando um “gabarito” dos truques, por meio de GIFs em loop que ilustram o movimento das bolinhas originalmente.

Outro comentário que surgiu dos observadores, foi a possibilidade de uma leitura dos gráficos como se fossem textos. Por exemplo, a primeira linha foi interpretada como “Aunt”. Neste exercício não havia o objetivo de trabalhar com algo nessa linha, portanto apenas foi anotada a ideia para talvez utilizar em algum outro momento.

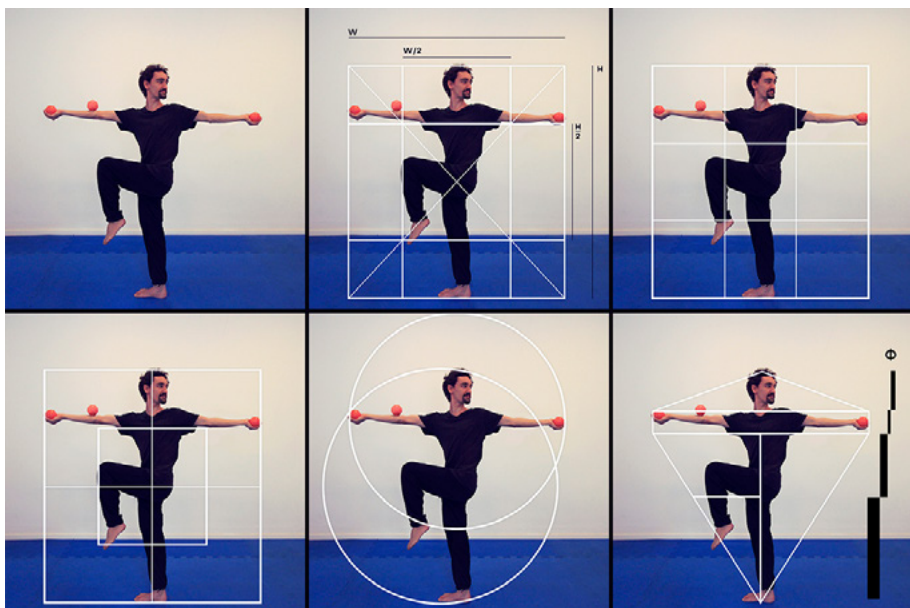


Figura 176 – Prancha da posição estática número 9.

### Posições Estáticas

Esse grupo, classificado como posições estáticas, são pausas feitas em sequências de truques dinâmicos, a fim de se obter contraste de ritmo – tanto de velocidade, quanto de contraste da sintaxe dos truques. Muitas delas contam com algum equilíbrio (físico), seja do corpo em relação ao solo, às bolinhas, ou ambos.

Nas explorações destas posições, buscou-se descobrir maneiras de evidenciar relações de equilíbrio e tensão (conceitos abordados no capítulo I, p.41) por meio dos traços, grids e geometrias. Em algumas situações, testou-se explorar algo diferenciado/abstrato, a fim de obter a visualização e descoberta de possíveis estéticas interessantes. Foi o caso das repetições da figura – explorando tensão devido o aumento da complexidade –, “janelas” e desfoques – buscando evidenciar trechos específicos da posição –, e traçados de triângulos menos óbvios.

Alguns dos traçados foram aplicados a todas as posições, independentemente de se havia de fato ligações e descobertas de intersecção entre a grade (traçado) e a posição. Foi o caso dos eixos verticais-horizontais e diagonais alinhados ao centro, e a análise da proporção

dos terços (grade de 3:3). Tais traçados foram aplicados estrategicamente, pois percebeu-se como ajudavam a identificar relações de peso-contrapeso, alinhamentos e geometrias.

O maior desafio desse exercício foi organizar e padronizar os estudos (grids/grafismos) sobre as posições, de tal forma que houvesse unidade entre os diferentes truques, porém, ainda explorando peculiaridades de cada um.

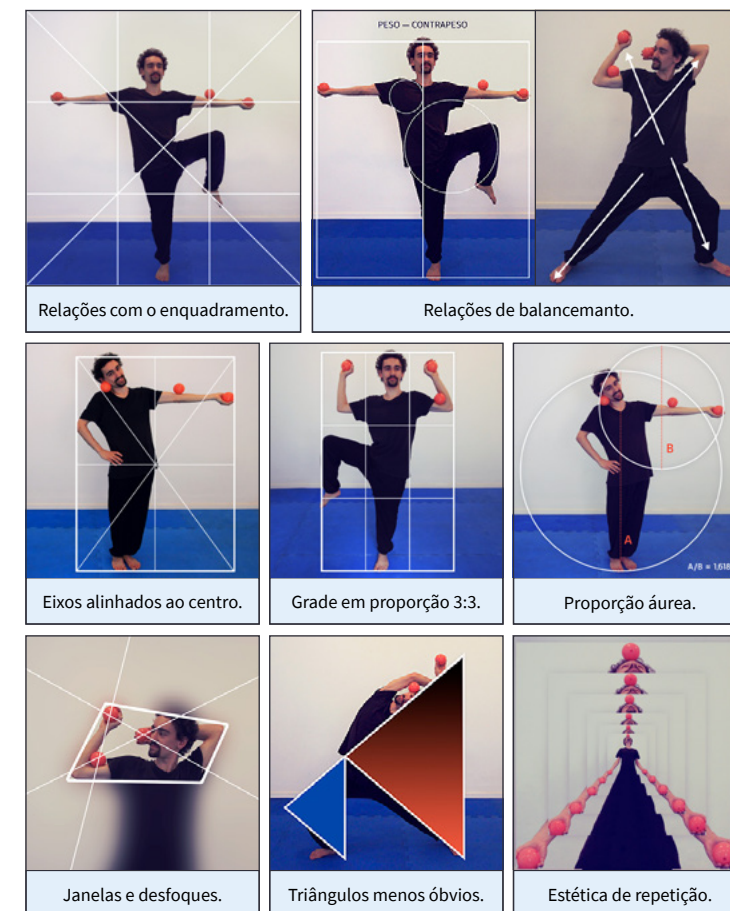


Figura 177 – Quadros explicativos sobre traçados explorados no experimentos sobre as posições estáticas.



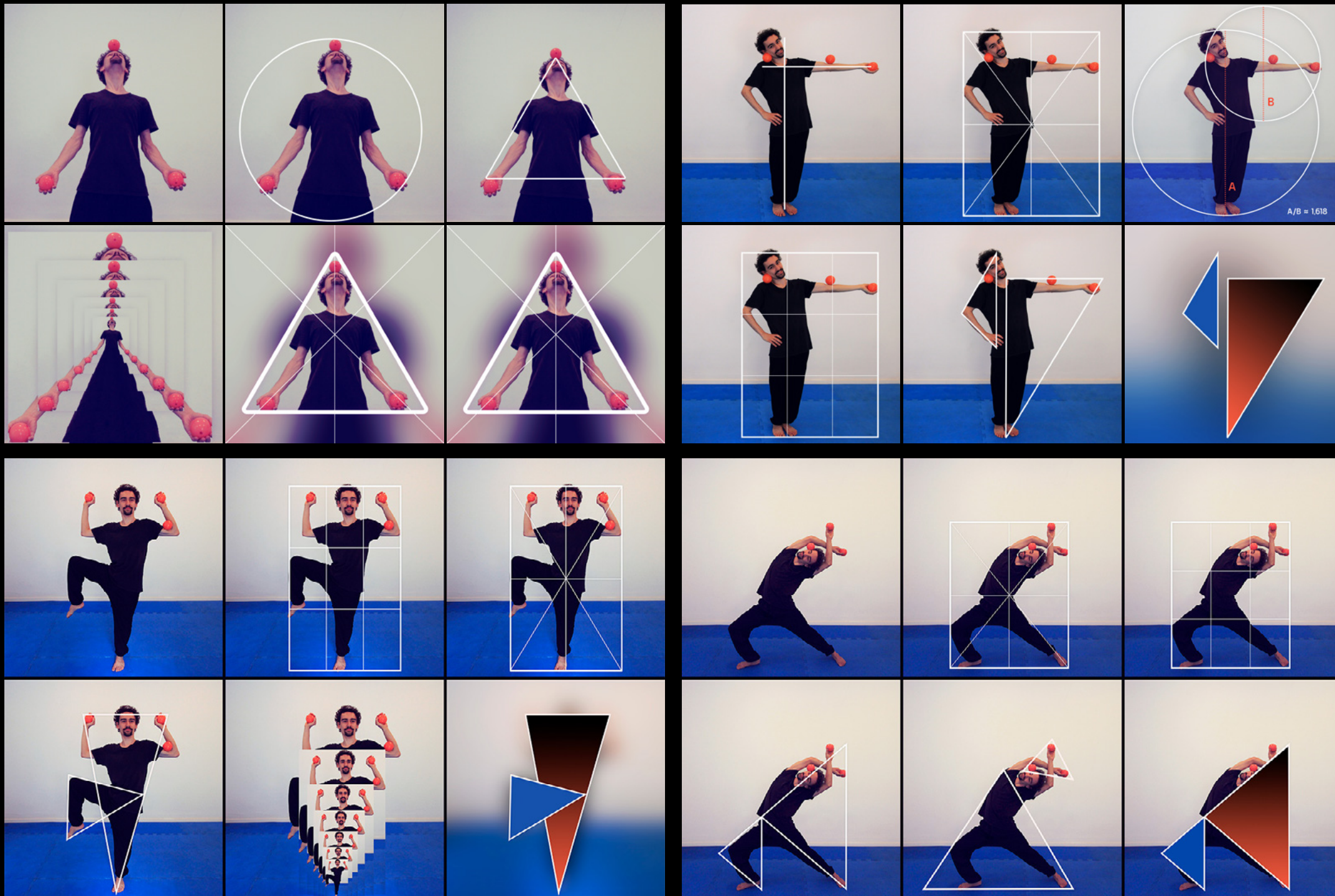


Figura 178 - Pranchas de posições estáticas número 1, 2, 3 e 4.

A/B = 1,618



Figura 179 - Pranchas de posições estáticas número 5, 6, 7 e 8.

## Experimento 03 – Cenários e objetos

**Objetivos:** buscar local para fazer os ensaios fotográficos finais para algumas peças visuais finais e fazer um primeiro ensaio fotográfico, apenas da relação entre cenário e objetos de malabarismo.

**Captação:** autor sozinho, disparo manual. Especificações: Câmera Canon EOS Rebel T6 / Lentes: Canon Zoom Lens EF 75-300mm e EF 18-55mm. Bolas russas laranjas e argolas rosas 35cm.

**Tratamento e Manipulação de Imagens:** após selecionar as melhores fotografias, foi criado um catálogo no Lightroom para efetuar o tratamento de correções básicas (exposição, saturação, matizes, temperatura, textura, sombra, brilho, etc), enquadramento e retirada de ruídos desnecessários.

### O que foi produzido e testado:

- Registro fotográfico de alguns locais que pareciam ter potencial para o projeto.
- Ensaio fotográfico para observar contrastes e relações dos objetos de malabarismo com o local selecionado (Inova USP / Alcani).

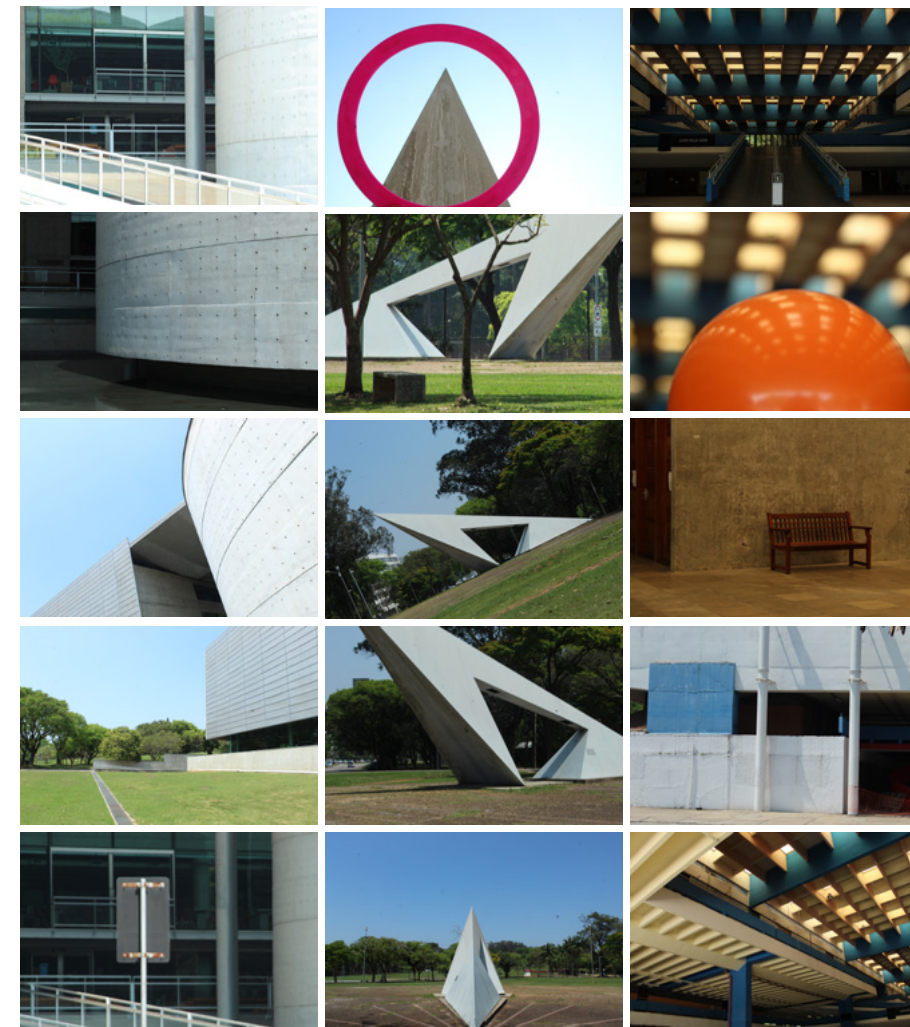


Figura 180 – Galeria de fotos de alguns locais visitados na USP: Biblioteca Brasileira, Praça do Relógio solar e a Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas.

Os edifícios e entorno do Inova USP e Aucani (CDI) foram os locais mais explorados devido a algumas características favoráveis ao ensaio pretendido:

- **Ampla:** para exploração de escala, patamares de altura, profundidade e malabarismos altos. Possibilidade de céu aberto, incidência de sol e também locais com teto e sombra.
- **Cores:** neutras ou com bom contraste sobre a paleta.
- **Contraste:** com texturas como concreto, metal, vidros, retas e ângulos formados pelas linhas da arquitetura do local.



Figura 181 – Inova USP e Aucani (CDI).

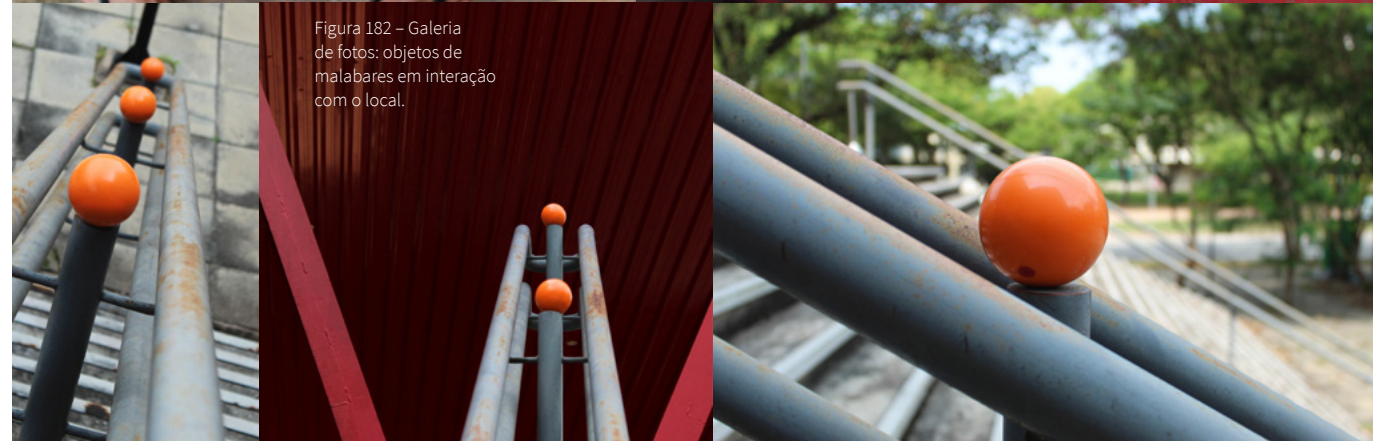


Figura 182 – Galeria de fotos: objetos de malabares em interação com o local.



Figura 183 – Objetos de malabares em interação com o local.



Figura 184 – Objetos de malabares em interação com o local.

## Experimento 04 – Estética com os objetos

**Objetivos:** produzir composições que explorem o potencial estético dos objetos de malabarismo, por meio de explorações de geometrias, espacialidade, contrastes cromáticos de cores vibrantes com preto. Testar a aplicação de elementos gráficos compondo sobre a fotografia.

**Captação:** autor sozinho, disparo manual. Especificações: Câmera Canon EOS Rebel T6 / Lentes: Canon Zoom Lens EF 75-300mm e EF 18-55mm. Bolas russas laranjas e argolas rosas 35cm.

**Tratamento e Manipulação de Imagens:** utilização do Photoshop em Pranchetas (Artboards) para visualização de como ficaria a grade final. Correção básica de cores, brilho, sombras, saturação. Manipulação de tipografia e formas geométricas básicas nas pranchetas centrais.

### O que foi produzido e testado:

- Composições / montagens com os objetos de malabarismo.
- Produção de degradês por meio da fotografia dos objetos.
- Aplicação de grafismos geométricos e tipografias, com linguagem verbal compondo junto da visual.
- Diagramação de uma sequência de pranchas.

O processo de criação foi bastante lúdico, no sentido de que houve muitas montagens de cenas, com variadas estruturas e geometrias proporcionadas pelos malabares. Durante o exercício percebeu-se que era possível gerar degradês variados a partir do zoom e desfoque nos objetos e, dessa forma, ter mais recursos para manipular pós ensaio fotográfico (Figura 185).

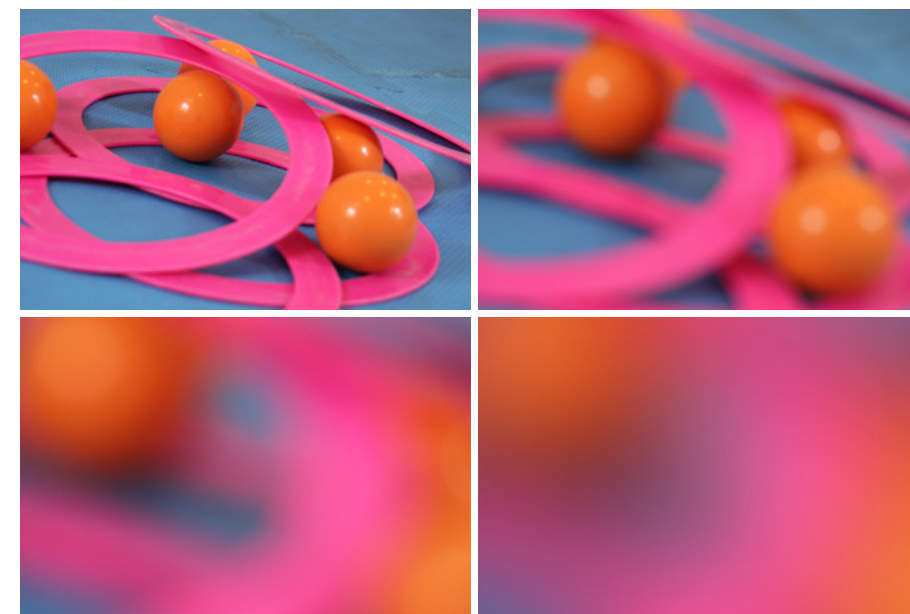


Figura 185 – Head: equilíbrio na testa.

Na etapa de manipulação das fotos, também foram feitos alguns testes explorando os degradês, adição de elementos gráficos e tipográficos, bem como possíveis ordens da sequência em grids.

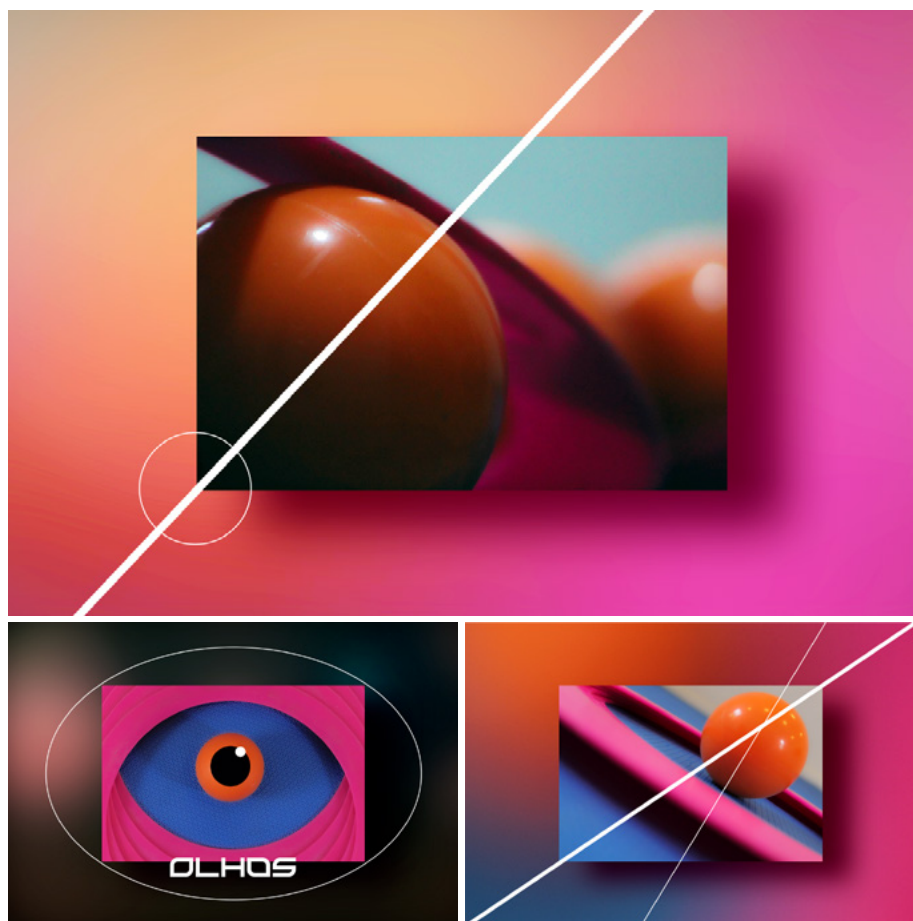


Figura 186 – Testes com formas geométricas e aplicação de tipografia sobre o experimento.

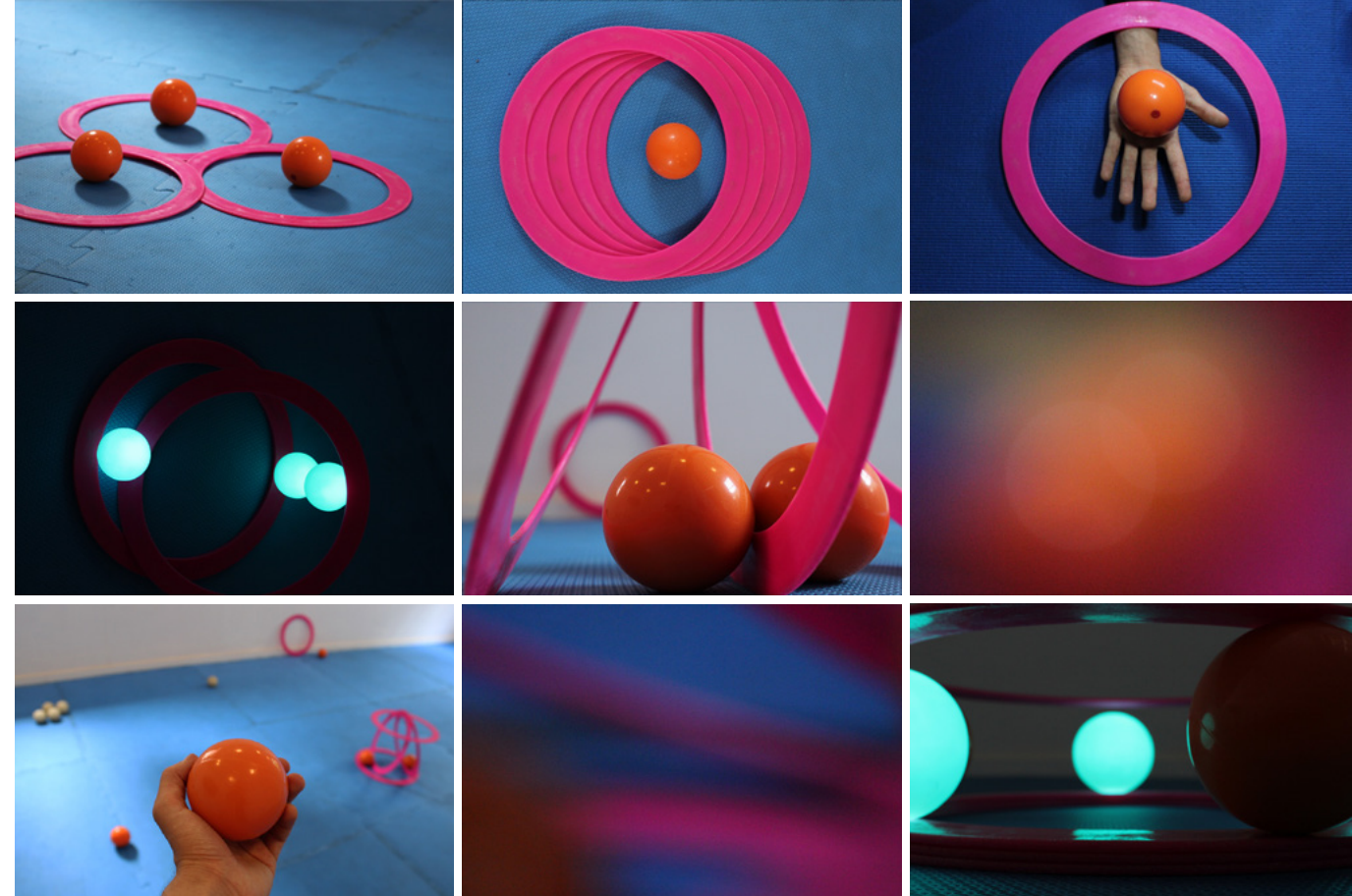


Figura 187 – Fotos do ensaio para o experimento quatro.

Devido a esse caráter mais livre / exploratório das composições, para o que os grafismos e a mensagem visual não ficassem aleatórios, foi iniciado um rápido brainstorming para gerar ideias sobre qual a mensagem poderia ser transmitida, tanto no âmbito visual quanto verbal. Por fim, foi tomada a decisão para seguir com a frase “The universe you wanna create is on your hands” / “O universo que você quer criar está em suas mãos”, pois dialoga com o processo de criação durante o experimento, bem como com a idealização da galeria, como um ambiente criativo, lúdico, inspirador e de infinitas possibilidades.





As três pranchas centrais, com alguns contrastes em relação às imagens das laterais, ajudam a guiar o olhar, por meio de elementos adicionais – tipografia e grafismos geométricos –, mensagem verbal, diferenciação cromática (relação dos degradês ao fundo que auxilia o destaque nas imagens centrais, devido ao contraste de matizes puros com o preto) e diferenciação nas composições nas fotografias em si.

Figura 188 – Resultado final da sequência “Universe”.

## Experimento 05 – Malabarismo de LED

**Objetivos:** produzir GIFs, vídeos e imagens sobre estéticas relacionadas ao movimento do malabarismo, obtendo algumas trajetórias de truques ou sequências de truques. Testar aumento de exposições de frames, múltipla exposição, espelhamentos e capturas de tela a fim adquirir novas percepções sobre os movimentos e gráficos visuais gerados.

**Captação:** autor sozinho, filmagens e fotografias. Especificações: Câmera Canon EOS Rebel T6 / Lentes: Canon Zoom Lens EF 75-300mm e EF 18-55mm. Bolas de LED com variações cromáticas.

**Tratamento e Manipulação de Imagens:** utilização do After Effects para manipular os vídeos captados e Photoshop para montagens e tratamentos de imagens estéticas.

### O que foi produzido e testado:

- Caleidoscópio de malabarismo.
- Espelhamento com sobreposições (adição).
- Uso de efeito Eco, para deixar mais rastro do movimento.
- Capturas de tela em alguns momentos para registro de elementos gráficos.

Neste experimento, a ideia foi produzir grafismos visuais por meio de explorações com malabarismos de bolas de LED (com variação de cores), e aplicação de efeitos, como múltipla exposição/sobreposições, espelhamentos/caleidoscópios e delay de frames (eco) – para assim acentuar percepção do rastro das bolas e explorar grafismos visuais. A captação dos vídeos foi feita em uma sala escura e após filmar alguns vídeos, foram testados efeitos sobre os mesmos (CC Kaleida, Mirror, Glow e Echo) para produzir os espelhamentos ou adicionar repetição de frames com atraso (delay) de poucos segundos.

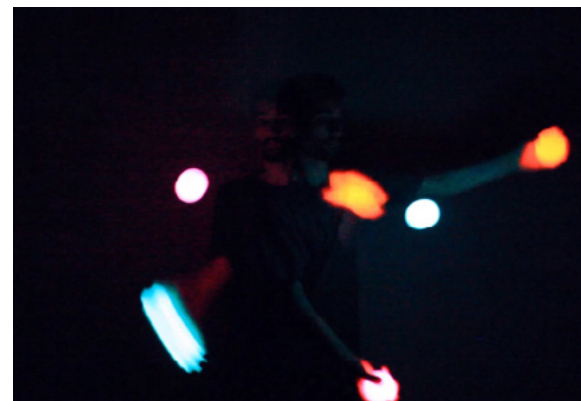


Figura 189 – Captura de tela do “Clone”.

**Clone** – O experimento nomeado como “Clone” foi produzido a partir da duplicação da composição em vídeo e adição de 2 segundos de atraso entre as sequências sobrepostas. O resultado acabou causando um contraste por dessincronia e fragmentação interessante. Para a aplicação na galeria, não pareceu necessário agregar capturas de tela ao exercício, pois o rastro do movimento não foi evidenciado.

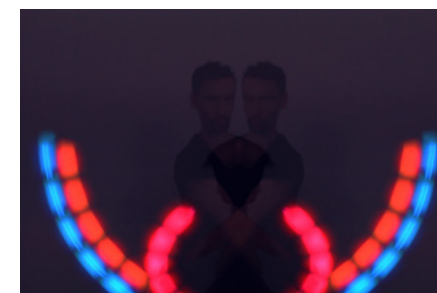


Figura 190 – Malabarismo de LED espelhado.

**Espelho** – Para o espelhamento duplo, foi utilizada uma sequência improvisada de malabarismo com bastantes movimentos articulados, baseados na rotação com um eixo central de referência – um ponto de articulação do corpo –, para gerar rastros circulares. Foram utilizados efeitos de



Figura 191 – Sequência sem espelhamento. Movimentos circulares articulados.

espelhamento (reflexão horizontal) e Echo (três ecos, 0,02 segundos de atraso).

A captura de tela apresentada na *figura 160*, também foi utilizada para compor como elemento gráfico na imagem de topo da galeria, na qual é apresentado o título “Homo Malabaristikus”.

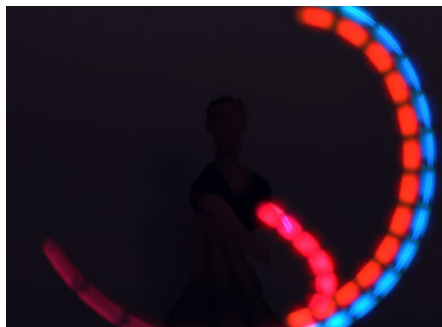


Figura 192 – Captura de tela: trajetórias circulares (sequência sem espelhamento aplicado).

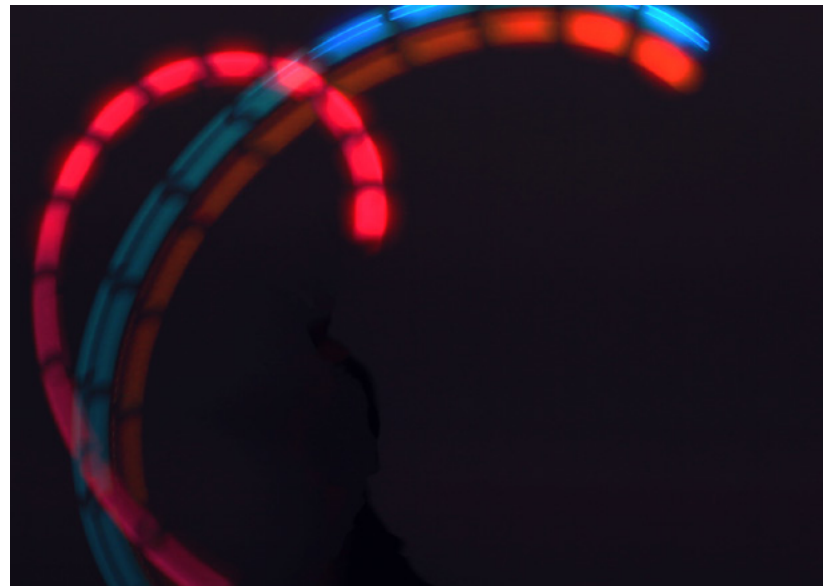


Figura 193 – Captura de tela: trajetórias circulares (sequência sem espelhamento aplicado).

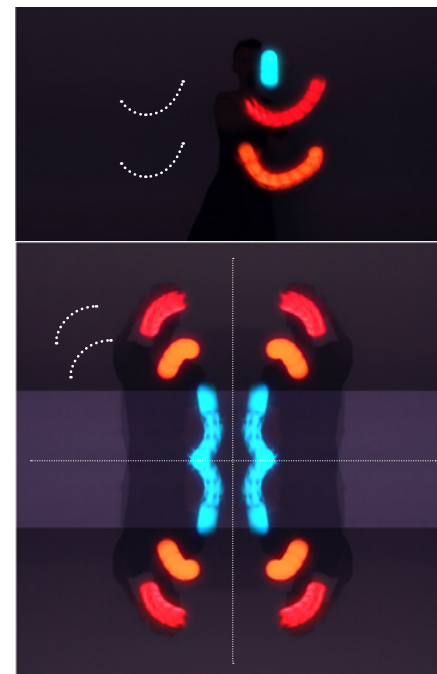


Figura 194 – Malabarismo de LED e espelhamentos.

**Espelho e repetição** – Nesta exploração, buscou-se trabalhar o princípio de agrupamento por relação de semelhança. Isto é, boa parte da sequência de malabares contém repetição de movimentos nos quais duas bolas seguem trajetórias semelhantes, causando um efeito de que estão conectadas. Na figura ao lado foi evidenciado (linha pontilhada) o movimento em mencionado.

Por meio do espelhamento quadruplo, mais uma vez foi enfatizada a semelhança e repetição. O espelhamento foi feito primeiro horizontalmente, para obter a sequência lado a lado, e posteriormente a nova composição foi espelhada verticalmente

Figura 195 – Capturas de tela sobre malabarismos de LED.

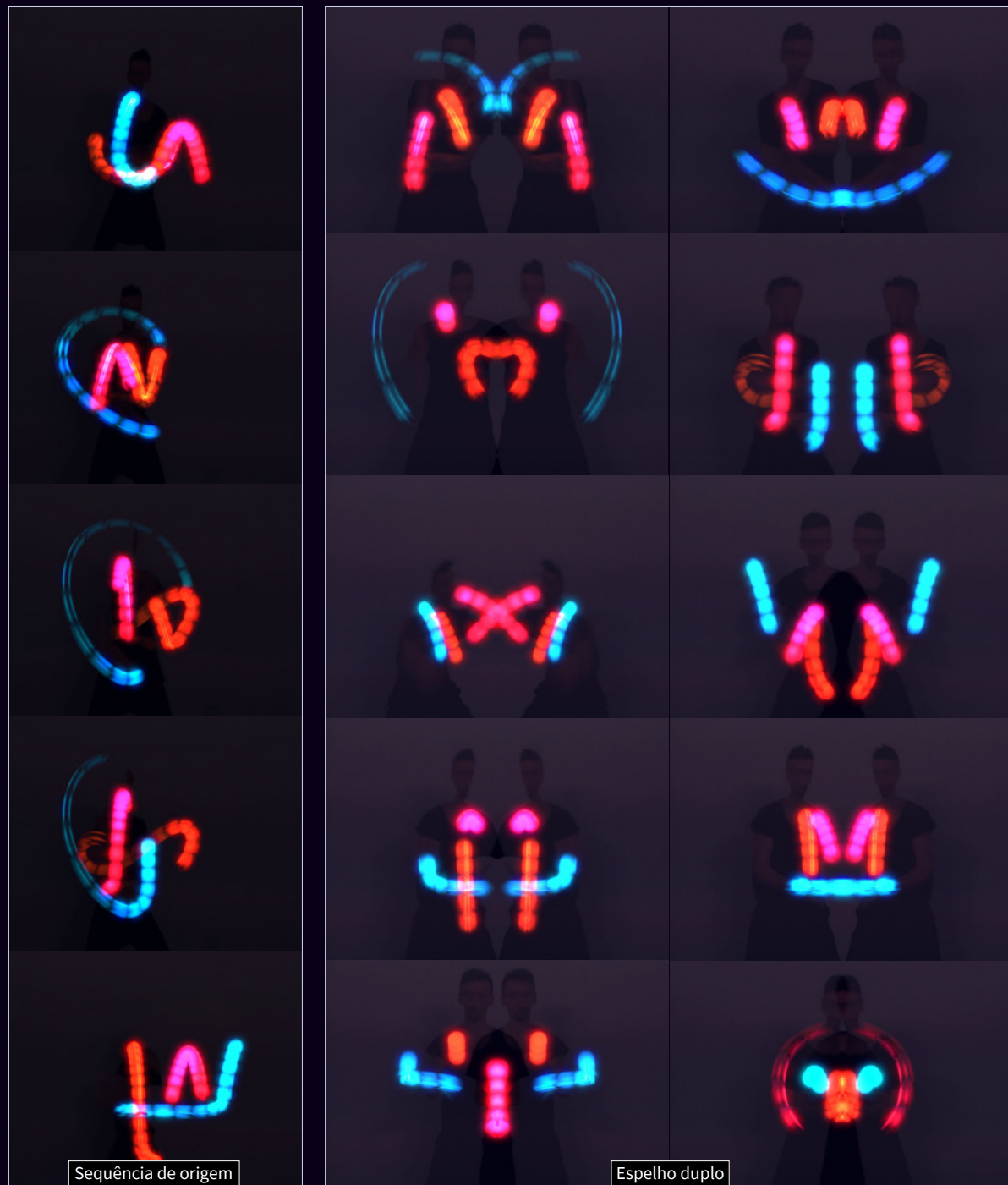


Figura 196 – Capturas de tela sobre malabarismos de LED.

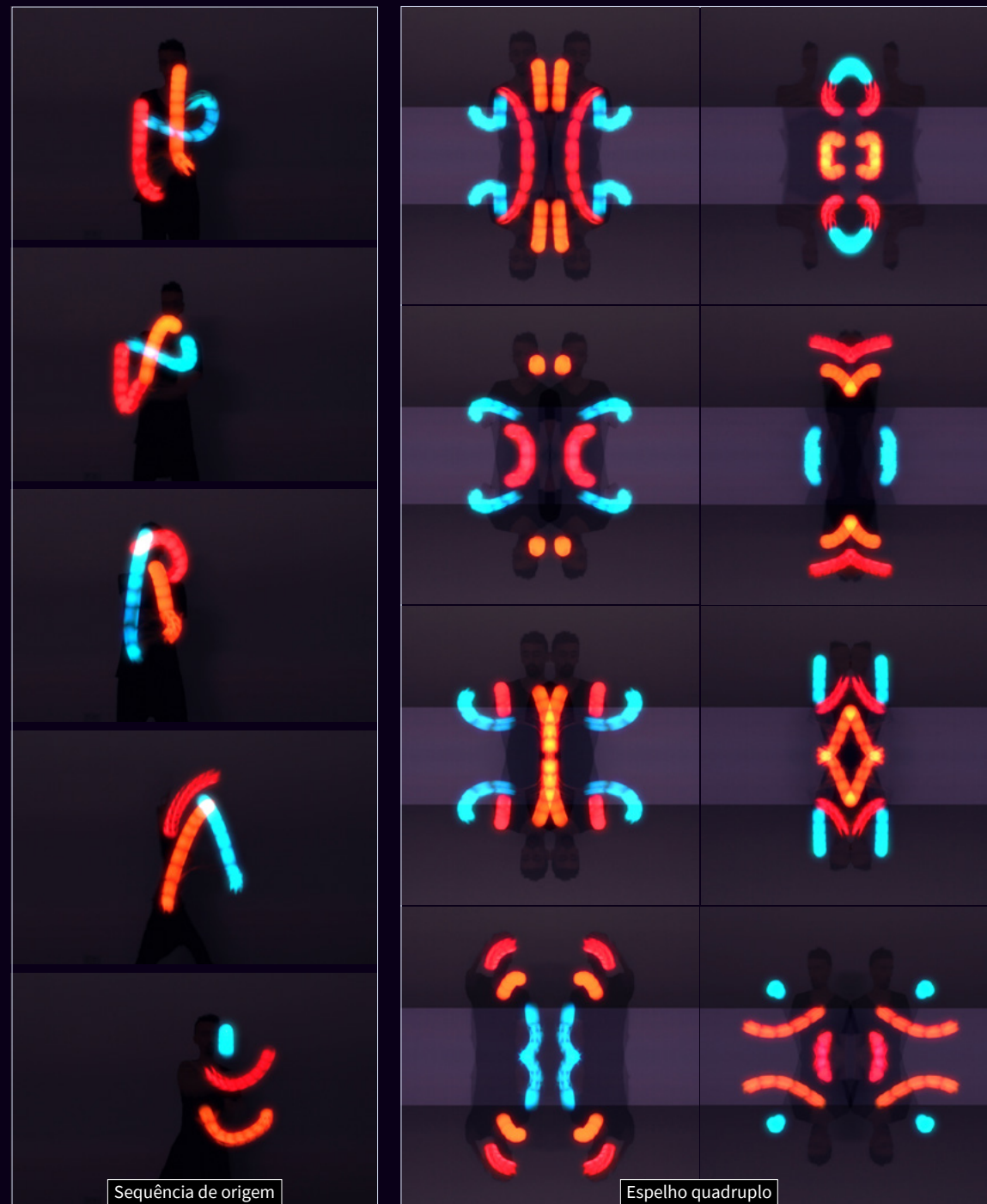




Figura 197 – Continuidade capturada no malabarismo.

**Flow Mess** – Neste exercício, foi explorado o princípio de continuidade no truque Mills Mess. Por meio do efeito Echo, foi possível adicionar quatro frames em atraso de 0,03 segundos entre um e outro, e compondo em sobreposição. Dessa forma, ficou evidente a fluidez da trajetória das bolinhas se conectando.

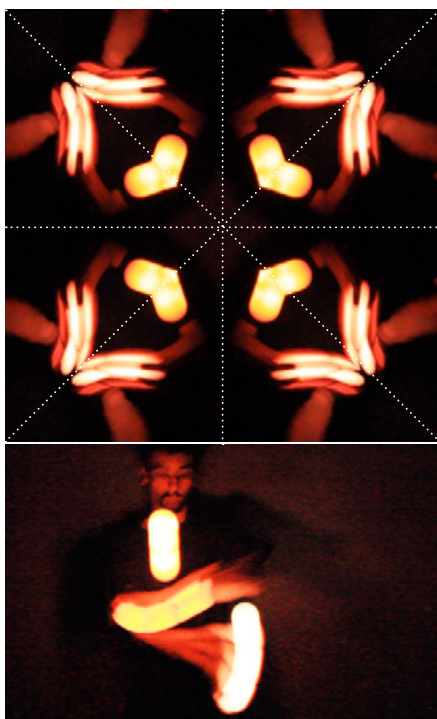


Figura 198 – Malabarismo de LED e espelhamentos.

**Hard Mess** – Este experimento, foi apelidado com o nome do truque repetido na composição. A “bagunça” resulta das complexidades tanto do truque – principalmente devido a velocidade das bolinhas e dos braços se cruzando –, quanto do efeito aplicado sobre o vídeo. Ao aplicar o CC Kaleida, foi possível controlar variáveis como os tamanhos dos blocos refletidos, como e quantos são refletidos ao longo de toda a imagem, podendo modificar o ponto de referência (centro) do espelhamento. Na *figura 198*, ao lado, as linhas sinalizam o espelhamento dividido em oito parte.

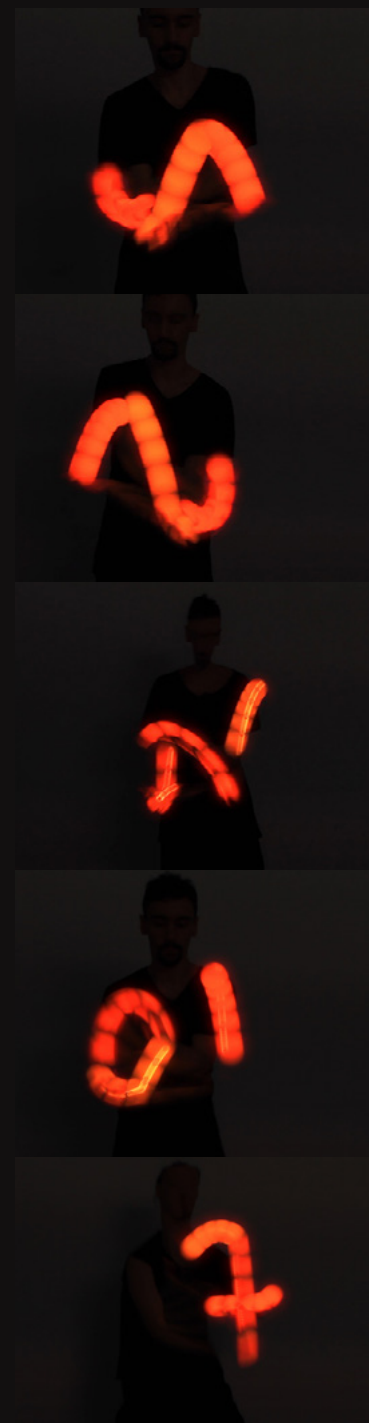


Figura 198 – Capturas de tela do “Flow Mess”.



Figura 199 – Capturas de tela do “Hard Mess”.

## Experimento 06 – Série fotográfica

**Objetivos:** captar fotografias e vídeos no local de escolha – Inova USP e Alcani – para a produção de um série de fotografias com mais expressividade, por meio de exploração das luzes; dos contrastes com o espaço/arquitetura; dos gestos e posições do corpo ao longo do movimento do malabarismo.

**Captação:** autor sozinho (disparos automáticos) e com ajuda de fotógrafos.  
Especificações: Câmera A: Canon EOS Rebel T6 / Lentes: Canon Zoom Lens EF 75-300mm e EF 18-55mm.

**Tratamento e Manipulação de Imagens:** utilização do Lightroom para organização em catálogo e aplicação de tratamentos consistentes. Uso do Photoshop para retoques.

### O que foi produzido e testado:

- Testes de roupas para o ensaio.
- Maior exploração dos arredores do local, captando possíveis enquadramentos.
- Captação das fotografias para a série (número de ensaios).
- Tratamento fotográfico e decisão da disposição das fotos na galeria.



Figura 200 – Galeria de fotos do primeiro ensaio solo.

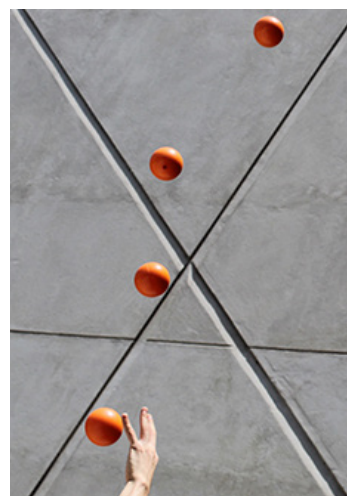


Figura 201 – Foto do primeiro ensaio solo.

### Captação solo

Nas primeiras tentativas de disparos para a série, focou-se mais em explorar o local, testar algumas combinações de roupas e possibilidades de contrastes – tanto por meio das cores, quanto dos cenários. Foram feitos alguns testes em relação a enquadramentos, verificação de alguns truques de malabares e relações de luz e sombra, todavia, nessa etapa o autor encontrou bastante dificuldade de controlar o foco e enquadramento da câmera sobre o malabares em relação a composição, devido a limitação de estar fotografando a si mesmo com disparos automáticos – logo, não podendo ver o resultado da fotografia no instante do disparo, além de se ater mais ao tripé, sem muita dinamicidade durante o ensaio.

### Primeira captação com convidado

Na segunda etapa deste experimento, já acompanhado de um amigo, foi possível explorar mais a dinâmica do malabarismo e dos enquadramentos. Além disso, foi um exercício sobre a direção de fotografia, que foi feita da seguinte maneira: o autor direcionava qual o local das fotografias e, antes de começar os disparos sobre seus malabarismos, tirava algumas fotos do convidado (mostrado na figura x), para mostrá-lo posteriormente algumas ideias de ângulo, enquadramento, além de já deixar as configurados o ISO, velocidade do obturador e abertura do diafragma. Após alguns disparos, parava-se para olhar a fim de entender possíveis ajustes de enquadramento ou até do jogo de malabares que fossem necessários. O ensaio durou em média uma hora e meia, das 15h30 às 17h, sendo parte nublado, e parte com luz solar.

Todas as edições foram feitas pelo autor, utilizando o Lightroom para tratamentos mais básicos e rápidos sobre um catálogo de fotografias bem resolvidas, e Photoshop para refinamentos em fotos selecionadas à entrar na galeria.

Figura 202 – Explorações sobre o entrono do local preliminares aos ensaios finais.

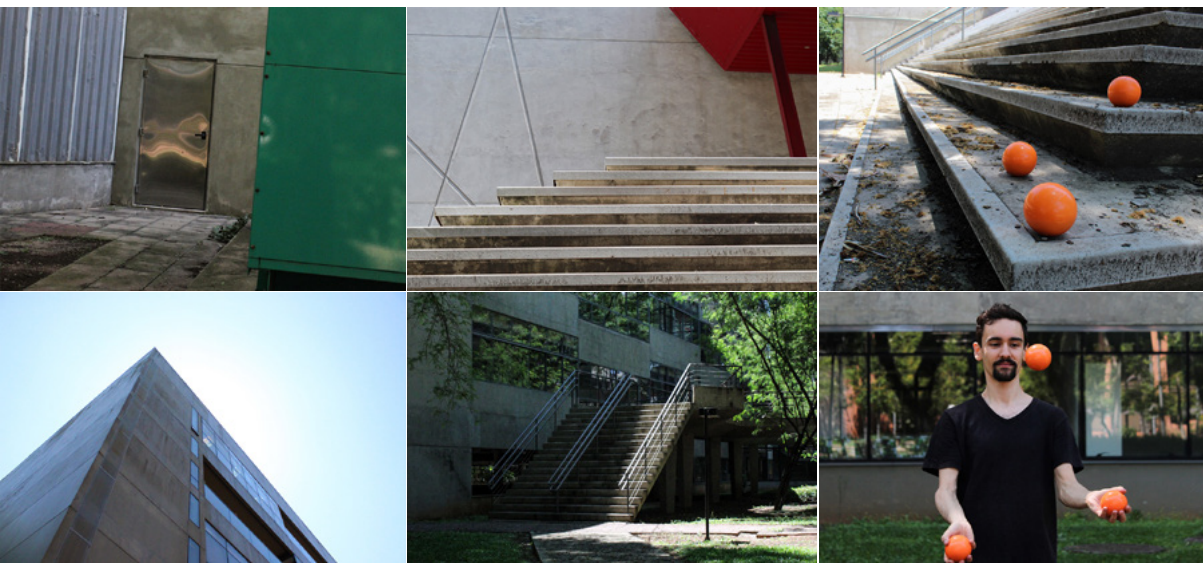


Figura 203 – Exemplos da dinâmica do ensaio e direção de fotografia.



Figura 204 – Fotografia do primeiro ensaio com o convidado Diego Rocha.



Figura 206 – Fotografias do segundo ensaio com o convidado Leonardo Iglesias.

### Segunda captação com convidado

Tendo em vista que o primeiro ensaio com convidado já havia resultado em algumas fotografias selecionadas para a série da seção “Ensaio Fotográfico”, o segundo ensaio foi mais diversificado, provendo imagens necessárias para outros experimentos que precisavam de conclusão e/ou refação, como “Sequencia sequencial” (p.xx), a “Interpretações” sobre os Trípticos (p.xx) e os vídeos para “Truques Dinâmicos”.

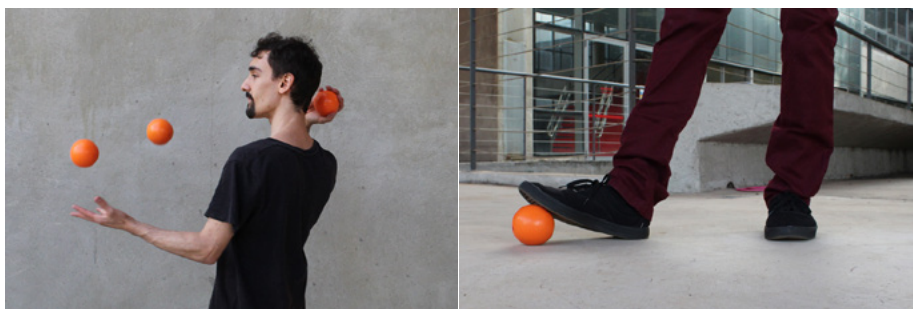


Figura 205 – Fotografias respectivamente para “Sequência sequencial” e Tríptico. Fotos por Leonardo Iglesias.



Figura 207 – Captura de tela sobre os vídeos captados para “Truques dinâmicos”. Filmagens por Leonardo Iglesias.



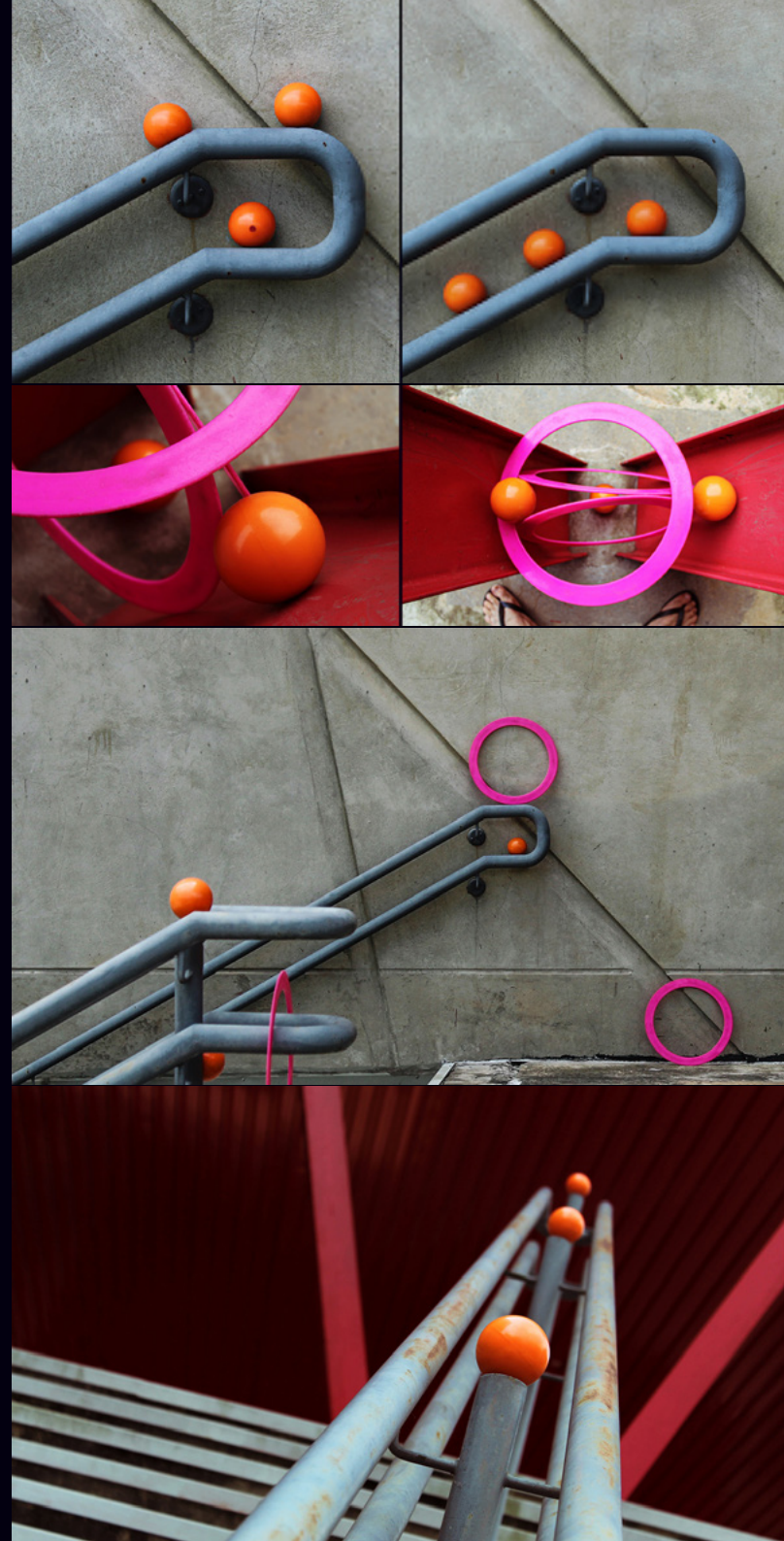


Figura 208 – Exemplos da dinâmica do ensaio e direção de fotografia.

#### A série de fotos da galeria

Para a série de fotografias organizadas na sessão “Ensaio Fotográfico”, foram utilizadas seis imagens do objetos no cenário – referentes ao Experimento 03 –, e seis fotos do Malabarismo em movimento. Optou-se por apresentar os blocos separados, para não haver confusão das narrativas. As fotografias do Experimento 03 foram inseridas primeiro, seguindo exatamente a ordem, enquadramentos e edições da figura 160 ao lado. A ordem de organização da série teve como critério a união de semelhantes (por local e semântica) e a alternância entre as de maior presença de vermelho com as de cinza, pensando no contraste entre uma imagem e outra.

Sobre as decisões relacionadas à direção de arte, foram estabelecidas diretrizes sobre os contrastes formais e cromáticos em geral marcados por antíteses: os objetos circulares se contrapõem às linhas e ângulos. A rigidez formal e escala da arquitetura – escolhida para a ambientação de fundo –, contrasta com a fluidez, dinâmica e escala dos malabares. Em relação aos aspectos cromáticos, trabalhou-se sobre uma paleta pensada para criar contrastes por meio dos três atributos das cores (mencionados no capítulo 2, p.57): matiz, luminosidade e saturação. Ou seja, foram trabalhados matizes de cores quentes contrastando com cores frias. Além disso, os matizes vibrantes são enfatizados em meio a superfícies dessaturadas (paredes, escadas e chão acinzentados) que, por fim, ganham ainda mais expressividade devido ao jogo de luminosidade, com um pouco de luz solar e também intensificado na edição fotográfica nas propriedades de brilho e sombra. As texturas foram exploradas principalmente nos contrastes das retas e ruídos com as superfícies lisas e brilhosas – tanto dos objetos de malabares, quanto de materiais metálicos presentes na arquitetura.

Sobre a direção de fotografia, foi sinalizado aos convidados essas ideias mencionadas anteriormente e foi direcionado também para que houvesse atenção para os gestos das mãos, dos pés e posições do corpo em relação as bolas, explorando tanto fotos próximas, para evidenciar detalhes, quanto planos mais afastados que apresentassem mais o local, o entendimento da escala da arquitetura e exploração sobre as linhas para a geração de contrastes, dinamicidade e auxílio como guias ao olhar.

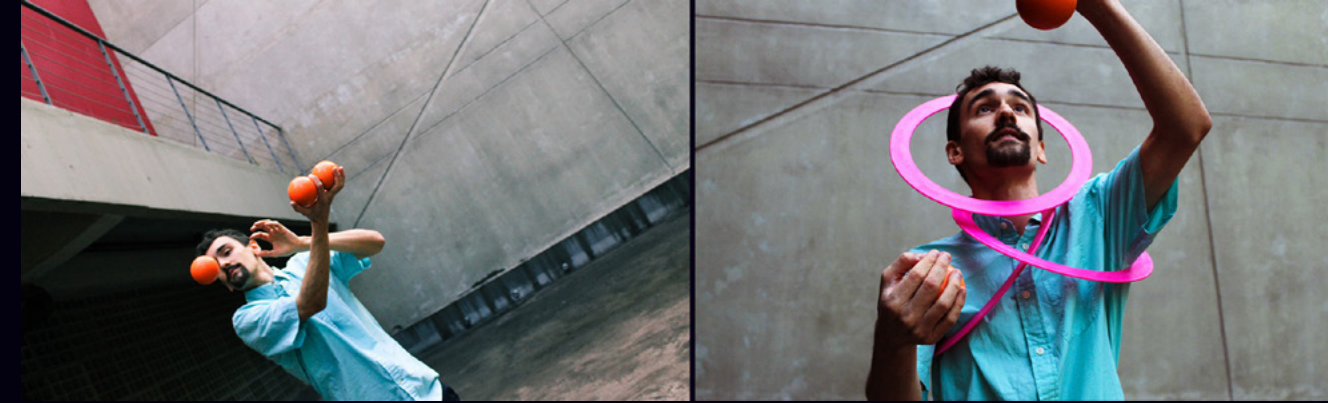


Figura 209 – Série de fotos de Malabarismo inseridas na galeria Homo Malabaristikus.



Ao final da série da seção “Ensaio Fotográfico”, foi utilizada uma fotografia se diferencia das outras por meio da inversão da proporção da paleta cromática na relação quente-frio – sendo mais preenchida pelo azul do céu –, e também da angulação que traz um ponto de vista de baixo para cima, causando maior percepção de profundidade. Compreendeu-se que essa fotografia serviria como uma boa finalização dos produtos visuais da galeria, pois, além dos contraste em relação as fotografias anteriores já mencionados, também conta com uma liberdade poética interessante, liberdade das bolinhas em direção ao céu, intensificada pelo olhar e convergência das retas para cima, gerando uma sensação de ascensão e profundidade.



Figura 210 – Fotografia do Malabarismo. Foto por Diego Rocha.

## Experimento 07 – Interpretações

**Objetivos:** Fazer releituras de algumas das referências mostradas no aumento de repertório (capítulo II, p.x).

**Captação:** Autor sozinho (disparos automáticos) e/ou com ajuda de fotógrafos.  
Especificações: Câmera A: Canon EOS Rebel T6 / Lentes: Canon Zoom Lens EF 75-300mm e EF 18-55mm.

**Tratamento e Manipulação de Imagens:** Photoshop para tratamentos fotográficos, manipulações nas imagens e diagramações.

### O que foi produzido e testado:

- Interpretações sobre quatro referências:  
Symphony of Moments, 2015, Philip Schütz.  
Violent woman, Duane Michals, 1982.  
Triptychs of Strangers, Adde Adosokan, 2011.  
Corners, Robert Rooney, 1972.

A ideia da seção “Interpretações” veio da referência de Leopoldo Leal, ao ler em sua tese (*Pandemonium*, 2019, p.77), a menção sobre a estratégia de “copiar” os artistas de referência, a fim de “educar o olhar observando e reproduzindo trabalhos de quem já produziu algo com excelência dentro do seu campo de atuação.” Por meio de tentativas de reproduzir os trabalhos, foram testadas técnicas e estratégias nunca antes trabalhadas pelo autor na captação do Malabarismo, assim, o experimento contribuiu com novos inputs, aprendizados e claro, novas imagens interessante para a galeria.

### Violent Woman, Duane Michals

Este foi um exercício de interpretação e convergência com o das “Sequencias sequenciais”. Optou-se por adicioná-lo junto às outras imagens da mesma sequência de Malabarismo, pois a referência de Duane Michals (figura 200), apesar de ter influenciado na ideia da disposição dos frames em conjunto lado a lado, o foco ateu-se mais na visualização da sequência de malabares, sobre diferentes perspectivas, e não em explorar afundo a técnica com os frames em sobreposição e interação.



Figura 211 – MICHALS, *Violent Woman*, 1982.



Figura 212 – Sequência sequencial 03 (p. x), acervo do autor.

### Trípticos de Adde Adesokan

A reinterpretação dos trípticos, contou com uma dinâmica que não sabe-se ao certo se foi parecida com a técnica de Adesokan. Nas primeiras tentativas, nas quais o autor fotografou o convidado, optou-se por um caminho mais vinculado à estética planetária, por meio de construções de relações com os objetos de malabares em relação ao corpo, bem como uma estase e tranquilidade do tônus corporal. As fotos foram geradas por etapa do corpo, para conseguir equilibrar e posicionar todos os objetos presentes na cena com facilidade, todavia, sempre voltava-se a mesma posição corporal inicial, com deslocamentos mínimos.

Durante a segunda tentativa, vinha o questionamento se seria melhor escolher uma posição e manter-se nela até ter boas opções de fotografias das três partes, ou se seria feita uma dinâmica parecida à anterior – de fotografar parte por parte –, porém dessa vez, sem que houvesse a exatidão de estar na mesma posição inicial, apenas tentando não exagerar a movimentação na troca entre a composição de cada parte do corpo para manter consistência com o enquadramento de fundo também. Por fim, o autor optou por seguir o segundo caminho – mesmo achando que talvez fosse mais distante da técnica original da referência –, pois estava gerando resultados mais divertidos, dinâmicos e menos parecidos com os de Adde Adesokan – o que parecia bom, visto que tratavam-se de interpretações sobre suas obras.



Figura 213 – Adde Adesokan. *Triptychs of Strangers*, 2011.



Figura 214 – Tríptico malabarístico 01, interpretação Adesokan. Autor fotografando o convidado Diego Rocha.



Figura 215 – Tríptico malabarístico 02, interpretação Adesokan. Convidado Leonardo Iglesias fotografando o autor.

### Profundidade e repetição

Tendo como referência a fotografia de Philip Schütz, em *Symphony of Moments* (2015), foi explorada a profundidade causada pela repetição dos elementos visuais, acompanhados da diminuição da escala. A profundidade infinita, presente na referência, acabou sendo trocada intencionalmente na interpretação. A fim de criar uma resolução diferente na composição, optou-se pelo caminho contrário do paradoxo visual que esconde o rosto do modelo na fotografia de Schütz. Ou seja, o autor faz uma quebra da repetição, confluindo no centro da composição com a revelação de seu rosto caracterizado por um exagero na expressão facial.



Figura 216 – Philip Schütz. Da coleção *Symphony of Moments*, 2015.



Figura 217 – Interpretação de *Symphony of Moments*, Schütz. Acervo do autor.



### Luz e Sombra

Esse exercício não teve apenas uma referência exata, como foram os exemplos anteriores. Algumas inspiração foram sobre Klaus Rinke (*figura 160*), devido a alternância de posições fixadas em um canto fixo do cômodo, sem variar a posição de captação da câmera. As *figuras 160 e 160*, ao lado, também foram referências visuais que ajudaram com ideias sobre a expressividade das mãos e da relação claro-escuro. O experimento foi feito com tripé e câmera fixos, para repetir o enquadramento e jogar com a luz e sombra sobre o Malabarismo.

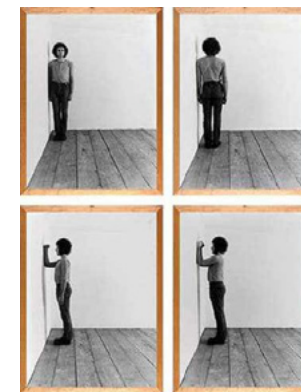


Figura 218 – Adaptado de: Klaus Rinke. *Wand, Boden, Ecke, Raum*, 1970. Versão completa na p.85.

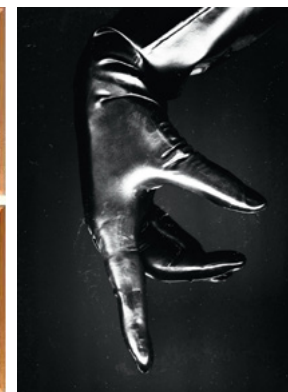


Figura 219 – Tipografia *Mapplethorpe II*, Amandine Alessandra.

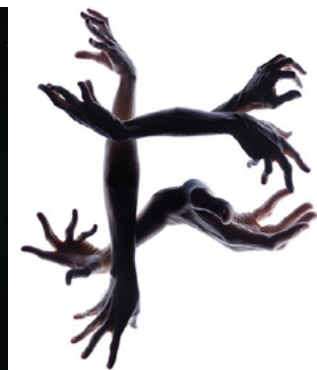


Figura 220 – Exercício de “copiar” referência. Leopoldo Leal. *Pandemonium* p. 74.

# 5. A galeria visual

## O PROCESSO CRIATIVO

Na etapa de direcionamento do projeto, já havia-se mostrado intenção para a utilização do Behance e/ou website para apresentar o resultado final da galeria visual. O Behance é uma plataforma da Adobe utilizada por profissionais criativos de diversas especialidades, focada no serviço de divulgação de projetos, alcançando também funções de rede social, na qual o público pode buscar referências criativas, interagir, contratar serviços e até comprar/vender produtos visuais.

Ao decorrer do processo de projeto, foi definido o Behance como o foco, devido a maior agilidade de montagem da galeria, ao prévio conhecimento da plataforma e uma maior possibilidade de alcance e integração com o público alvo de maneira orgânica.

Assim que foram feitos alguns experimentos iniciais – de fotografias, gifs e manipulações gráficas, e também de caminhos em andamento para a identidade visual –, foi iniciado um processo para o desenvolvimento de aplicações e diagramações na galeria. Essa etapa teve como objetivo encontrar efetivamente ideias de soluções para o produto final. Nas figuras a seguir, pode-se observar como se deu esse processo, seguindo mais ou menos (com idas e vindas do processo criativo) a ordem ao lado.

I) Esqueleto simplificado da Galeria (seções)

II) Mapa mental – Destrinchando ideais

III) Experimentos para o visual da galeria

IV) Aplicação das peças no Behance, seguindo o esqueleto

### 01) Esqueleto simplificado da galeria (seções)

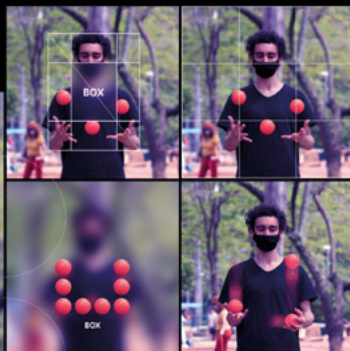
Nesta etapa mais inicial, foram pensadas distribuições de segmentações dos produtos visuais, de forma que facilitasse agrupamentos daqueles que tivessem intenções e/ou linguagens semelhantes, deixando assim a galeria mais organizada. Na figura abaixo está ilustrado o primeiro modelo/esqueleto das seções e um breve resumo do que foi considerado a ser apresentado nas mesmas.



Figura 221 – Fotos do processo criativo.

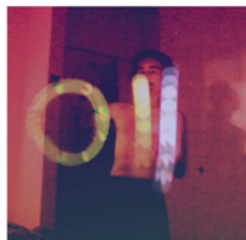
### Trick: Box

Princípios: Fechamento Simetria — Contraste Horizontal vs Vertical



### Estudos da sintaxe

### Sequencialidade e movimento



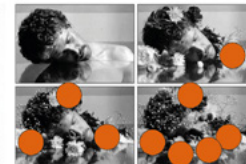
### Trick: Backcross

Princípios: Equilíbrio de tensões. Fechamento triângulo equilátero.

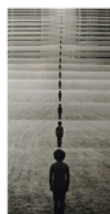


### Estudos da sintaxe

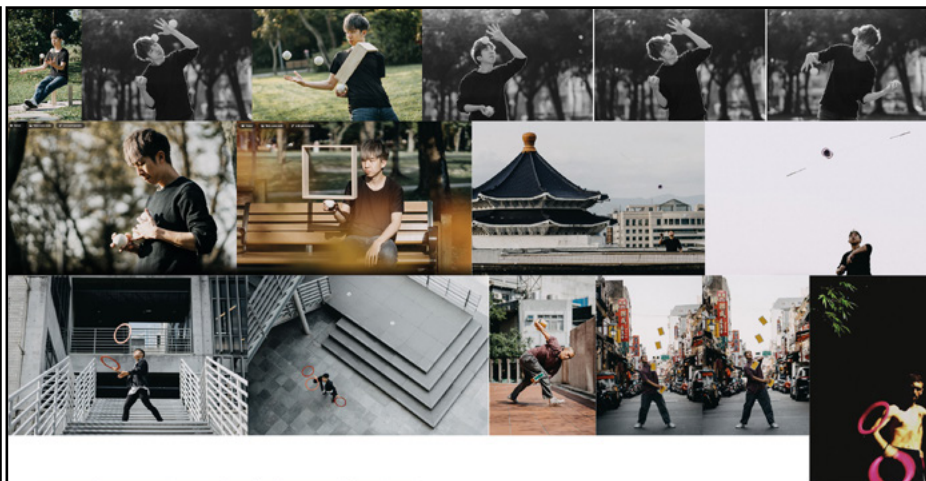
### Cópia de Artistas



Interação entre truques / movimentos



### Estudos da sintaxe



### Ensaio Geral – Princípios aplicados

### 02) Experimentos visuais

Montagem de pranchas das seções em ordem, com anotações de ideias, referências e início das explorações de diagramações sobre os primeiros experimentos visuais (pranchas de estudos de sintaxe visual – truques box e backcross).

Figura 222 – Fotos do processo criativo.



Figura 223 – Fotos do processo criativo.

### 03) Mapa mental

O terceiro passo foi anotar em um mapa mental (verbal) todas as ideias, intenções, testes, truques, princípios e referências para expandir as possibilidades e ter algo mais concreto para prosseguir com os experimentos para a galeria.



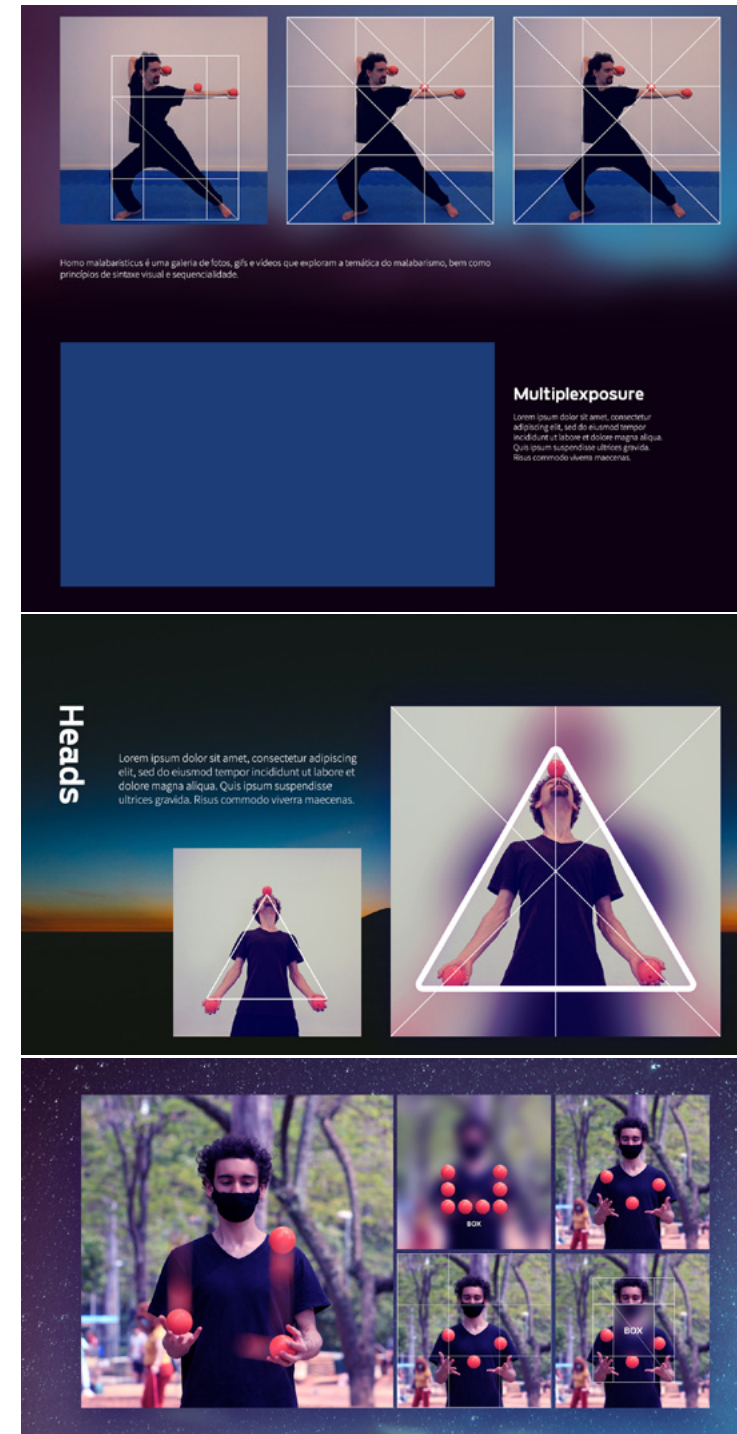
# Homo Malabaristicus

## Intro

Homo malabaristicus é uma galeria de fotos, gifs e vídeos que exploram a temática do malabarismo, bem como princípios de sintaxe visual e sequencialidade.



Figura 224 – Fotos do processo criativo.



## 04) Aplicações no Behance

Assim que foram organizados os painéis semânticos finais (mostrados no capítulo 04), a linguagem visual da galeria já contava com referências suficientes para dar início à exploração dos produtos visuais na galeria, testando possibilidades e criando efetivamente a identidade visual.

Nas figuras ao lado, temos alguns exemplos de alguns testes de diagramação das peças visuais. Estes foram os primeiros resultados que de fato foram escolhidos como caminho para ser desenvolvido.

Figura 225 – Fotos do processo criativo.

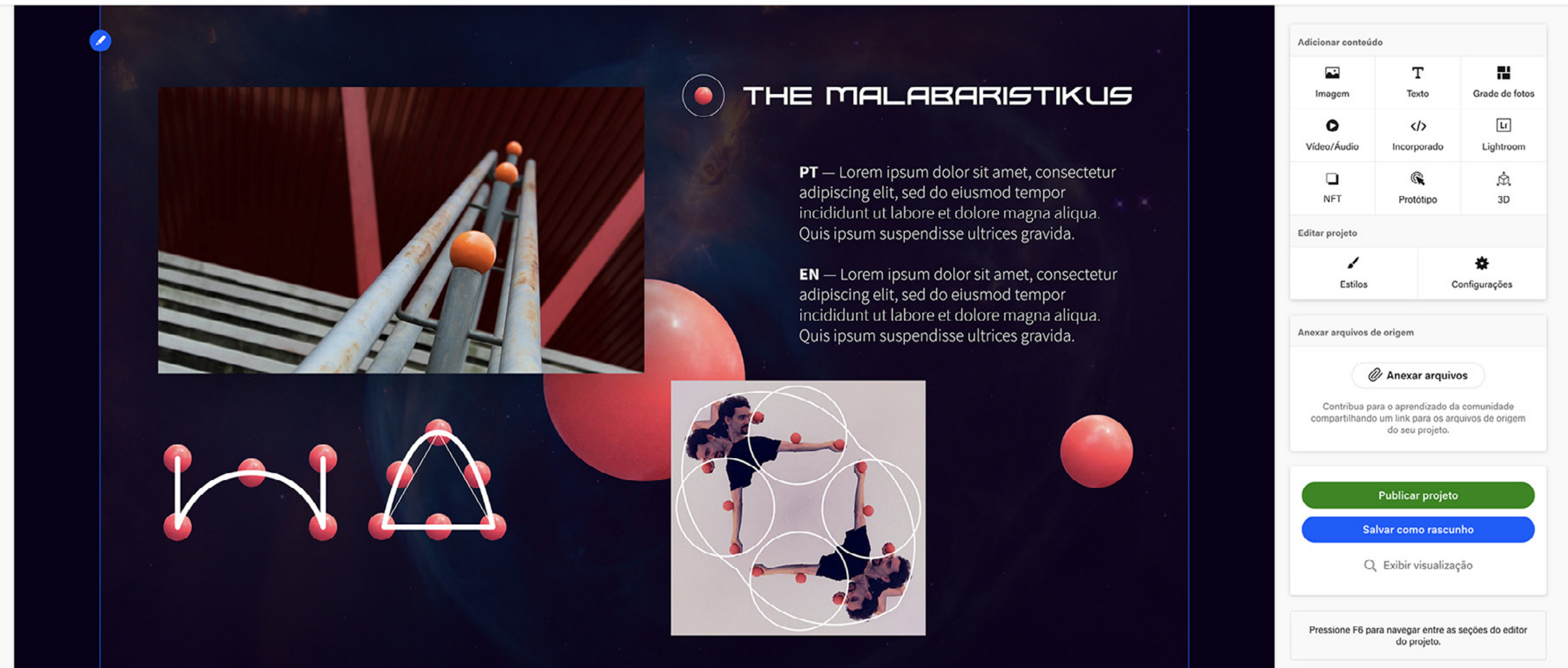


Figura 226 – Fotos do processo criativo.

A montagem da galeria ocorreu concomitantemente com a produção das peças gráficas – mesmo que não fossem as versões finais –, para que ao longo das execuções e melhoramentos dos produtos visuais, já fosse viável estudar o layout das peças organizadas em galeria, observando possíveis relações de diferentes experimentos, além de adequações necessárias tanto à identidade visual, como à limitações da plataforma Behance.

No primeiro estudo, seções da galeria tiveram suas divisões marcadas pelos respectivos títulos e números, com uma animação simplificada (GIF de 2 frames, ilustrados na *figura 227*) para dar um pouco de destaque, apresentando elementos gráficos adicionados com a intenção de sintetizar de maneira abstrata o tema das seções e, dessa forma, trabalhar mais uma vez também com a linguagem visual.

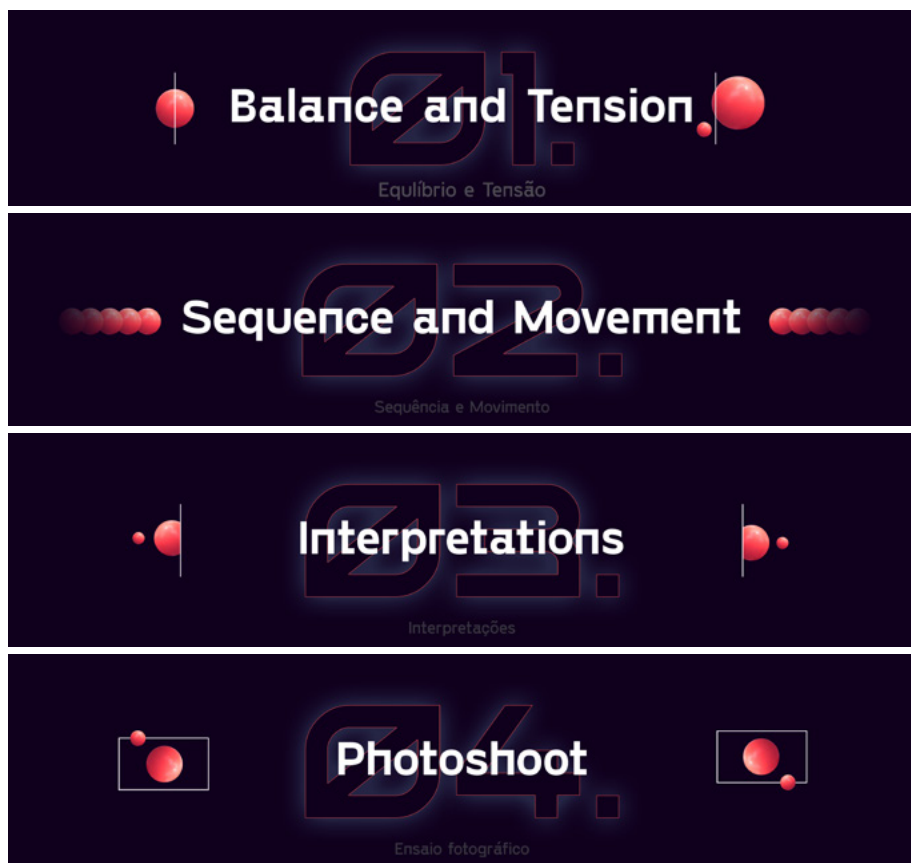


Figura 227 – Fotos do processo criativo dos títulos das seções.

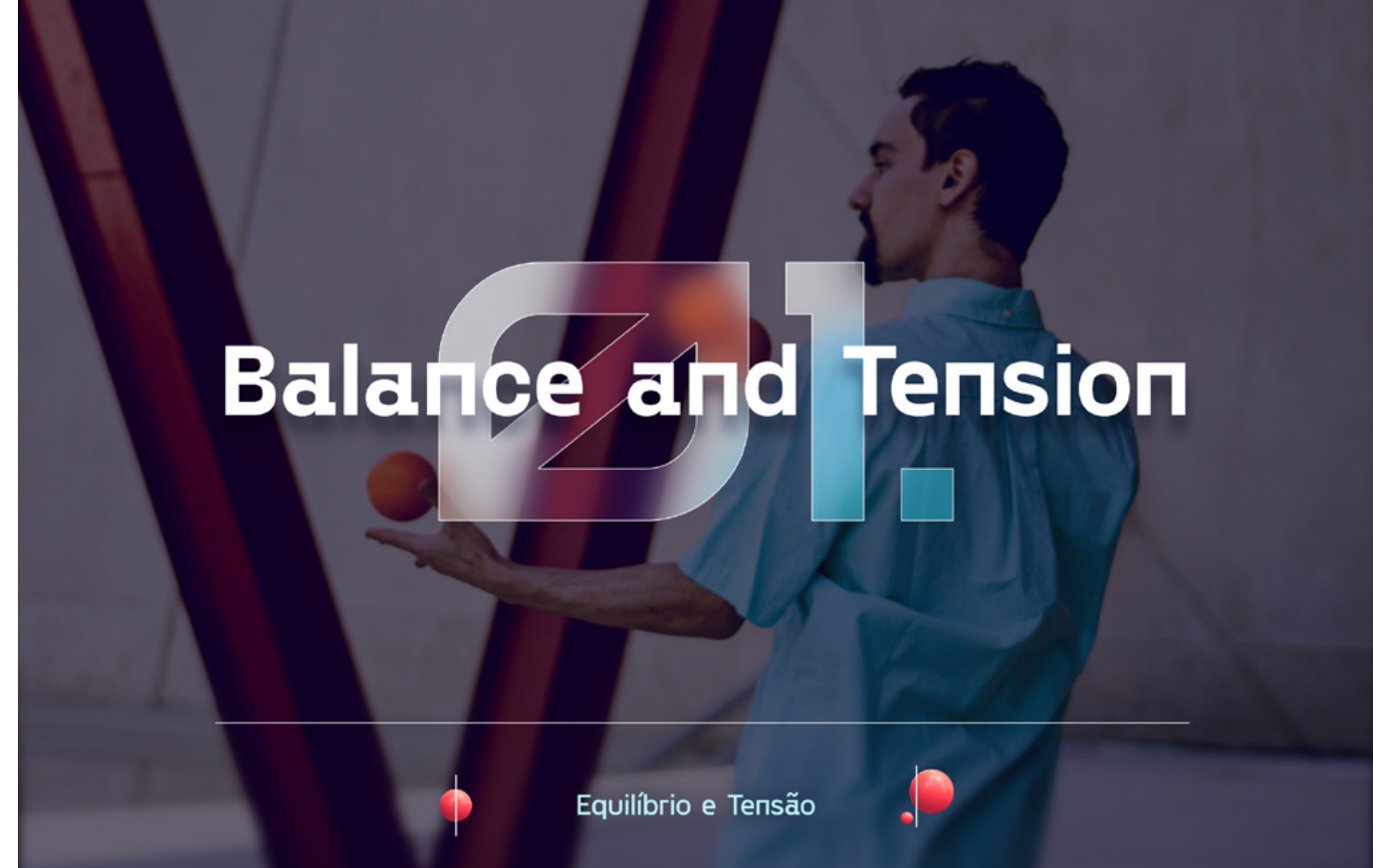


Figura 160 – Fotos do processo criativo.

Após alguns experimentos, tendo um acervo maior de produtos visuais bem acabados, foi testada uma nova opção de apresentação nos títulos de seções, explorando ainda uma linguagem parecida das tipografias e elementos gráficos, porém, adicionando uma fotografia ao fundo que remetesse ao tema da seção.

# Sequence and Movement

## Sequência e Movimento

EN – Through different media and explorations of juggling sequences, it is possible to see movement from different perspectives. This section presents videos, gifs, photographs, and graphics that explore these varied perceptions of movement.

PT – Por meio de diferentes mídias e explorações de sequências de malabarismo, é possível ver o movimento sobre diferentes óticas. Essa seção contém vídeos, gifs, fotografias e grafismos que exploram essas variadas percepções sobre o movimento.

Figura 228 – Fotos do processo criativo.

Outra adição que foi pensada – associada às seções – foi uma breve explicação sobre as mesmas, com um parágrafo de texto, apenas mostrando a ideia central, tipos de mídias e/ou conteúdos. A ideia é que a comunicação verbal dê apenas uma síntese geral, deixando que os produtos visuais sejam os protagonistas da comunicação.

## LINGUAGEM VERBAL E VISUAL

Levando em consideração que o público-alvo não está limitado à nacionalidade brasileira, e nem há correlação com algum idioma específico, optou-se por trabalhar os textos e títulos tanto em inglês como em português. O inglês foi priorizado – hierarquicamente, aparecendo maior ou primeiro – por ser mais compreendido globalmente, podendo alcançar mais do público do Behance. Além disso, sobre a proporção de elementos textuais/verbais e visuais, ponderou-se bastante, pois havia a intenção de que o visual por si só conseguisse contextualizar e enfatizar os experimentos. Em alguns casos, foram adicionados pequenos parágrafos ou legendas, todavia, sempre havendo a atenção para que a linguagem verbal fosse a mais sintética e discreta possível.

Sobre as tipografias escolhidas para os títulos e subtítulos, elas contêm características mais voltadas para o uso Display, priorizando aspectos estéticos formais sobre a legibilidade – principalmente a tipografia Kusanagi, utilizada no título da galeria. A escolha dessas fontes se deu, principalmente devido à geometria e contrastes bem marcados entre retas e arredondados. Já em relação a Source Sans, utilizada para os textos corridos e algumas legendas, foi considerada adequada pela simplicidade de uma sem serifa, legível, com boa variedade de pesos/itálicos, além de não conter aspectos formais expressivos que chamem muita atenção, dessa forma, priorizando a neutralidade e legibilidade. Abaixo estão descritas as tipografias utilizadas na galeria:

**Kusanagi**, por Mehmet Reha Tuğcu.

Uso: título da galeria, números das seções e intervenções em imagens.

**Gosha Sans**, por Pangrampangram Foundry.

Uso: títulos, subtítulos e intervenções em imagens.

**Source Sans Pro**, Paul D. Hunt. // Uso: texto corridos e legendas.

## FEEDBACKS E AJUSTES

Ao longo da diagramação e montagem da galeria no Behance, logo após obter alguns resultados mais finalizados (ou próximos à finalização), e ter uma estrutura e organização mais completa – já com as divisões de seções e algumas imagens de marcação para ocupar o espaço de produtos visuais que ainda não haviam sido desenvolvidos, iniciou-se a etapa, de feedbacks e ajusta, necessária para saber mais sobre a percepção dos observadores sobre a galeria Homo Malabaristikus.

Sendo assim, foi elaborado um roteiro simplificado, descrito abaixo:

- Fazer chamada de vídeo com compartilhamento de tela para apresentar a galeria (“versão beta”) para amigos e conhecidos que se encaixam no escopo do público-alvo.
- Ao iniciar a chamada, não explicar o projeto e as ideias (para conseguir a interpretação menos enviesada possível).
- Apenas apontar o que está de marcação ou inacabado, para não confundir o observador.
- Após todo o conteúdo ter sido visualizado, iniciar as perguntas:
  - 1) O que você acha da linguagem verbal da galeria?
  - 2) Como você descreveria os produtos visuais que viu?
  - 3) Diga alguns atributos, características e sensações da galeria.
  - 4) O que você achou legal / bonito? Por quê?
  - 5) Há algo que você achou confuso ou feio? Por quê?
  - 6) Qual o experimento que você mais gostou?

- Após término das perguntas, explicar mais sobre o projeto e perguntar/anotar caso haja mais considerações ou ideias para adicionar.

Tendo essa estrutura, foram feitas x entrevistas, sendo que três foram com malabaristas/*videomakers*, três com designers/ilustradores/*motion designers*, uma com o fotógrafo e também malabarista, Yen-Shuo, e uma com um Redator. As anotações das respostas, bem como outros comentários e ideias captadas, estão disponibilizadas no anexo “Entrevistas”.

## Conclusões sobre os feedbacks

Por fim, as conversas geraram feedbacks, ideias, inspirações e referências importantes para o aprimoramento da galeria. Ficou mais claro o que estava compreensível, o que estava confuso, quais experimentos acabavam sendo os favoritos e por quais motivos.

É possível que as percepções tenham sido diferentes tanto devido às áreas de atuação – e conhecimento ou não sobre design, malabarismo, fotografia, audiovisual e redação –, quanto por conta de alterações que foram produzidas ao longo do processo. Isto é, a galeria vista pelo primeiro entrevistado, apesar de semelhante, foi diferente da vista pelo último entrevistado. Alguns ajustes foram sendo aplicados em algumas imagens, gifs, textos ou diagramações a fim de aprimorar a clareza das mensagens visuais e verbais para que o entendimento/interpretação dos observadores estivesse o mais próximo possível da intenção inicial do autor.

## FINALIZAÇÕES

Alguns experimentos descritos no capítulo anterior, ao chegar ao final, ainda não apresentavam resultados satisfatórios, então foram feitos ajustes e/ou adequações à linguagem visual da galeria. Em alguns casos, foi necessário a refeitura do exercício. A seguir, temos alguns exemplos.

### Constellations

Nesse exercício, a síntese da trajetória dos truques quando apresentada sozinha, era entendida por alguns malabaristas, porém, não tanto aos demais entrevistados. Para resolver essa questão, foi feito um glossário visual para ficar como “gabarito” de verificação dos truques em questão. Dessa forma, percebeu-se que o exercício passou a ser melhor compreendido. Além de adicionar essa camada de compreensão, percebeu-se que os entrevistados gostavam bastante dos vídeos de Malabarismo de LED.

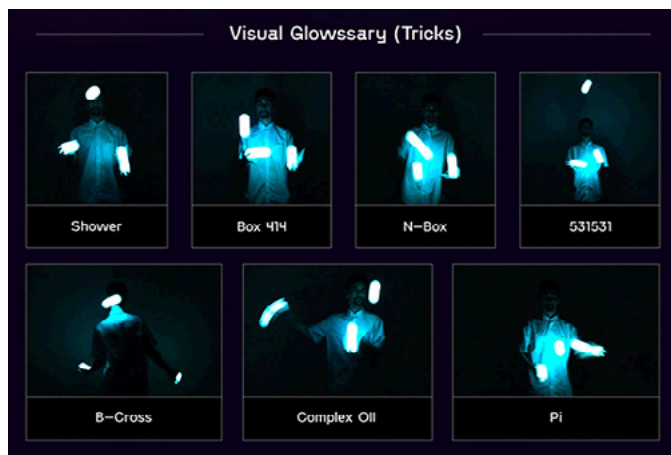


Figura 229 – Resultado final elaborado como glossário visual para “Constellations”.

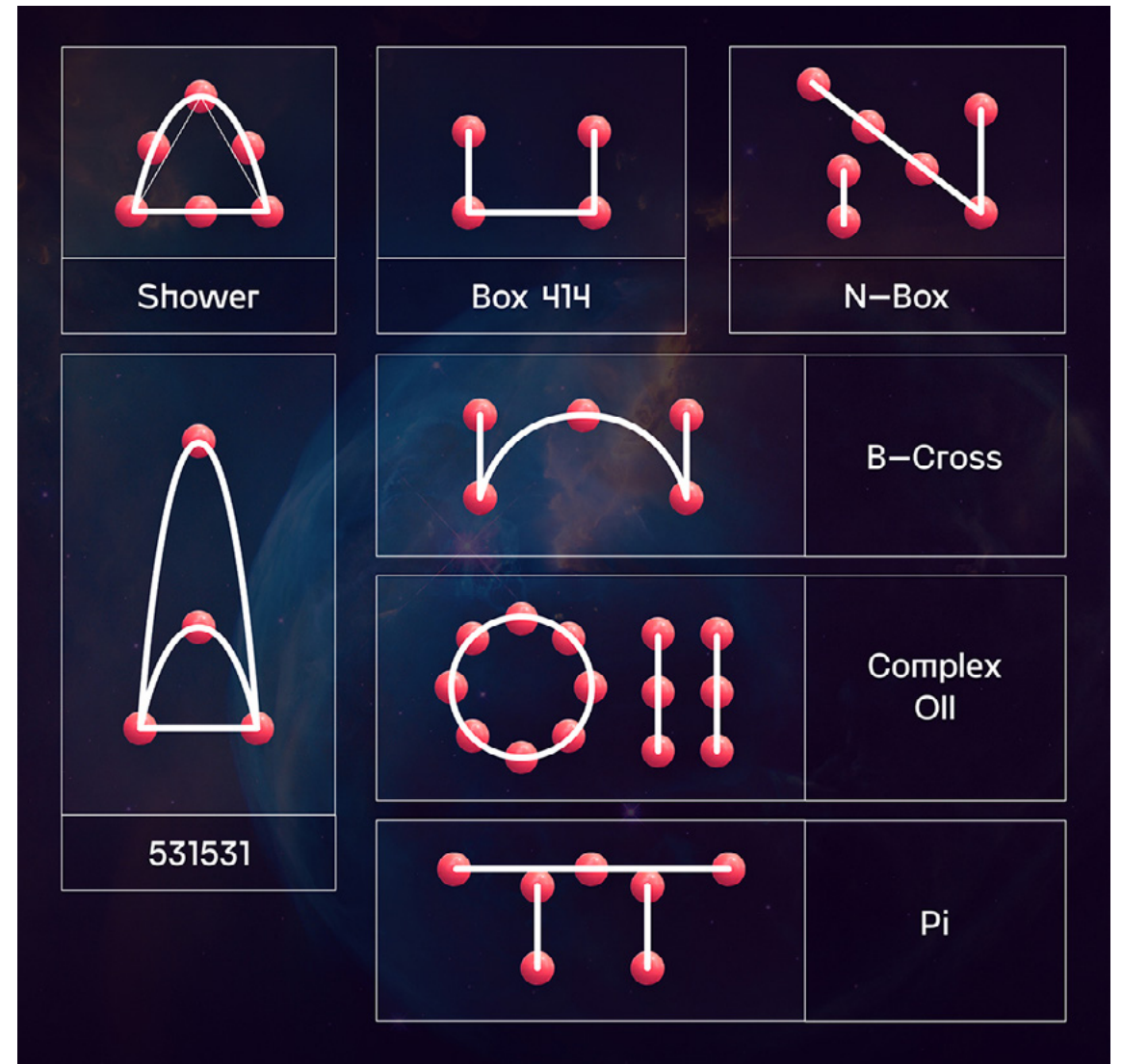


Figura 230 – Resultado final elaborado para “Constellations”.

### Truques Dinâmicos

A subseção que ficou intitulada como “Truques Dinâmicos” foi uma revisão sobre parte do primeiro e segundo experimento, e refação de algumas imagens (exercícios: Posições dinâmicas, p. 138), tendo em vista que os resultados iniciais apresentavam ruídos desnecessários. Dessa forma, o autor voltou ao local de costume dos ensaio fotográficos – o Inova USP e Alcani – e captou novamente o truque “Box” a partir de disparos automáticos. Na *figura 160* está a apresentação final do experimento na galeria.

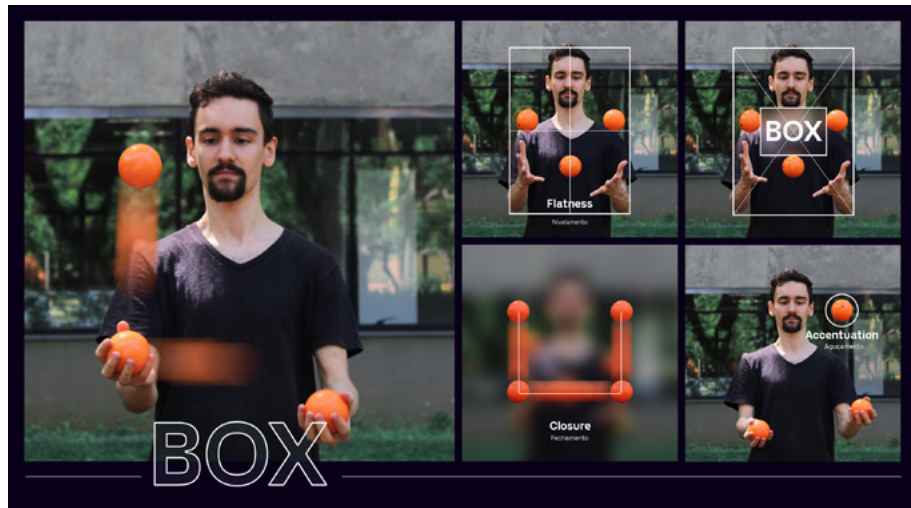


Figura 231 – Resultado final de apresentação do truque “Box” na galeria.

Outro experimento feito, ainda sobre os “Truques Dinâmicos”, foi o vídeo sobre “Tensão vs Equilíbrio” (*figura 160*), no qual o autor produziu duas sequências de malabares: uma com encadeamento de movimentos, truques e lançamentos assimétricos e variáveis (tensões), e outra com a execução de um mesmo truque, produzindo previsibilidade por meio da simetria na repetição (equilíbrio) para ambos os lados.



Figura 232 – Captura de tela sobre os vídeos captados para “Truques Dinâmicos”. Filmagens por Leonardo Iglesias.

### Posições Estáticas – “Head”

O equilíbrio centralizado com a bolinha na testa foi feito, a fim de melhorar a fotografia e buscar acertar o triângulo equilátero com maior exatidão. Em diálogo com as demais imagens de posições estáticas, neste experimento, foram traçadas grades geométricas para observar as proporções e formas presentes na sintaxe visual da posição.

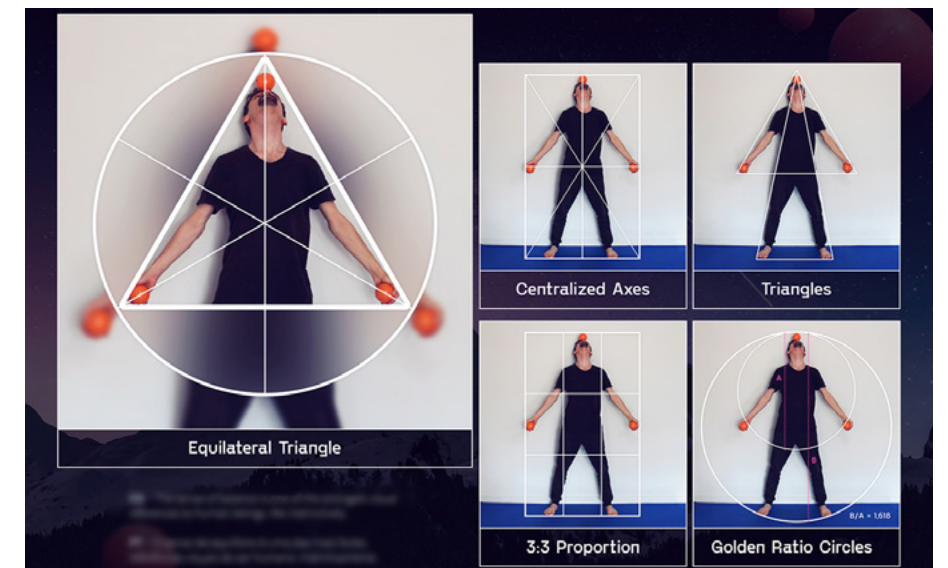


Figura 233 – Resultado final de apresentação do equilíbrio “Head” na galeria.

## Sequências sequenciais

Para as sequências do começo da seção “Sequência e Movimento”, foi necessário refazer o exercício, pois havia muito ruído nos fundos – o que acabava atrapalhando para a clareza visual no foco em questão: o encadramento de truques de malabarismo em sequência, e a visualização em diversos formatos.



Figura 234 – Grade de fotos da sequência de malabares.

Na apresentação da sequência em grade com 12 fotos, também foi levado em consideração que parte do público não malabarista não conseguia visualizar a sequência efetivamente. Talvez, apenas a posição do corpo não estava dando informações suficientes sobre trajetória e movimento. Por isso, foi incluído um pequeno indício de movimento da

bolinha (rastro em desfoque). Dessa maneira, ficou claro qual o direcionamento das bolas durante a sequência. Além disso, o fundo neutro resolveu com precisão a necessidade de clareza sobre o malabarismo/malabarista.

Foram explorados outros formatos de apresentação que ainda não haviam sido testados. Na *figura 235*, abaixo, os mesmos quadros foram dispostos horizontalmente, com aplicação de máscara sobre o malabarismo/malabarista, para criar outra estética e visualização da sequência. Por fim, a sequência também foi captada em vídeo e, posteriormente foi aplicado o efeito Echo de duas maneiras. Na primeira (*figura 236*), o foi usado um “eco” mais curto, isto é, foram adicionados sete frames com um atraso de 0,02 segundos. Já para a segunda, foi pensada em usar um exagero (hipérbole) para criar uma diferenciação por meio de uma composição um pouco mais ousada.



Figura 235 – Sequência mostrada em disposição horizontal dos frames.



Figura 236 – Sequência com Echo curto aplicado.



Figura 237 – Sequência hiperbólica.



## Conclusão

Com a motivação de produzir algo autêntico, diferenciado e que estivesse na intersecção entre o Design Visual e o Malabarismo, iniciou-se o projeto deste TCC, com a ideia de que ao final, o volume escrito e o projeto visual (produto final), pudessem ser referências consistentes, didáticas e principalmente, visuais, que demonstrassem a utilização de princípios do alfabetismo e da sintaxe visual, o potencial do Design como poderosa ferramenta de projeto, por meio da apresentação de imagens sequenciais e narrativas visuais sobre o Malabarismo. Analisando o processo e desenvolvimento do projeto, bem como os resultados obtidos na galeria Homo Malabaristikus e no volume escrito do TCC, verificou-se que, durante o projeto, foi bem explorado o potencial de intersecção entre o Design Visual e Malabarismo, de maneira coerente, ancorada nos princípios de projeto no âmbito do Design Visual. Isso se deu pela utilização do método de projeto, organizado em etapas – como, por exemplo, a pesquisa, na qual obteve-se o embasamento teórico-metodológico, o aumento de repertório visual e o direcionamento de projeto. Também, no que diz respeito a produção das imagens sequenciais e narrativas visuais, foram delineadas etapas de verificação dos experimentos, a fim de alinhar os objetivos dos exercícios aos critérios ordenados de composição – baseados nos princípios levantados sobre o alfabetismo e sintaxe visual –, e, dessa forma, garantir o direcionamento para uma produção intencional.

Vale mencionar que as diretrizes de projeto e os princípios de composição visual sustentados durante o processo de maneira alguma limitaram a liberdade criativa durante a etapa experimental, nas descobertas sobre as estéticas e dinâmicas compositivas com o movimento do Malabarismo. Os processos de geração das imagens começaram como testes, às vezes já com objetivos claros em mente, outras vezes não. Ao longo das experimentações, seja no âmbito da fotografia, direção de arte ou edição, os conceitos teóricos e critérios objetivos da sintaxe e do alfabetismo visual, bem como da produção da narrativa, vinham à tona para direcionar ou lapidar os resultados, de tal forma que

as sequências visuais ganhassem mais coerência, tanto em sua unidade, como também na relação com toda a galeria Homo Malabaristikus. Assim, o processo experimental em si acrescentou sobremaneira repertório ao autor, enquanto os princípios e conceitos ajudaram a organizar tais informações e a convergir com as técnicas de composição visual, auxiliando na criação de soluções para o projeto visual.

Os conteúdos do levantamento teórico-metodológico mais utilizados como embasamento para os produtos visuais foram os princípios de sintaxe visual atrelados à Gestalt, como as relações entre elementos visuais em equilíbrio-tensão, contraste-harmonia e percepção cromática. Os resultados obtidos nesse estudo mostraram-se adequados, tanto por meio das apresentações de como os princípios de sintaxe visual mostram-se presentes em composições visuais geradas sobre o Malabarismo, quanto na utilização durante as edições, intervenções e decisões compositivas. Um exemplo claro da aplicação foi a disposição de contrastes e relações cromáticas/formais marcadas essencialmente por antíteses (quente-frio, retilíneo-circular, claro-escuro), a fim de enfatizar as mensagens visuais.

Além disso, o repertório visual também exerceu influência para as pesquisas experimentais. Não apenas as referências especificamente vinculadas ao Malabarismo e ao movimento, mas todo o repertório sobre imagens sequenciais e narrativas visuais levantando durante o TCC1 foi válido. Técnicas e estratégias fora do escopo inicial do autor apresentaram uma gama de novas possibilidades a serem exploradas. As fotografias de Duane Michals e Robert Rooney (p.80 e p.82), por exemplo, inspiraram a exploração da decupagem das sequências de Malabarismo – a visualização de quadro-a-quadro –, além de outras abstrações sobre a passagem do tempo e sobreposição de imagens em múltipla-exposição. Os trípticos (p.86) também foram exemplo de referência utilizada para interpretação e produção de imagens não atreladas diretamente à técnica ou movimento do malabarismo, mas à personalidade, o malabarista e a presença visual dos objetos em relação à cena estática.

Trabalhar com uma diversidade de mídias/formatos e soluções de sequências/narrativas visuais nos experimentos, foi positivo, no sentido de ampliar o potencial dos produtos visuais, a fim de possibilitar bastantes pontos de vista e descobertas sobre o Malabarismo. Dessa maneira, foi possível observar movimentos do corpo, das bolinhas e trajetórias nos truques, as relações de proporções e formas geométricas em truques dinâmicos e posições estáticas, além de explorar narrativas com ou sem o malabarista, dos malabarismos de dia ou de noite, bem como grafismos visuais inusitados, possibilitados pelos movimentos das bolinhas e aplicações de efeitos e edições.

Num dado momento, percebeu-se que, devido à tal diversidade, seria necessário um maior desenvolvimento e finalização da identidade visual da galeria. Portanto, foram adicionadas camadas de padronização dos elementos visuais – ligados principalmente, à ambientação planetária-espacial e aos contrastes formais e cromáticos – que garantiram maior unidade, por meio de tratamentos fotográficos, paleta de cores, grafismos, texturas e das aplicações das tipografias e hierarquias. A verificação sobre as interpretações e compreensão dos resultados visuais, por parte do público-alvo, foi uma etapa valiosa do processo, pois percebeu-se em momentos mais embrionários dos produtos visuais e da galeria, que certos experimentos ou elementos visuais ainda precisavam ser desenvolvidos, visto que ainda estavam com média compreensão ao público. Dessa forma, ao receber feedbacks intermediários, o autor pôde aplicar adaptações para garantir que as imagens ficassem mais claras para maior parte do público, além de receber ideias, referências e entender como os observadores interpretavam, percebiam e descreviam os produtos da galeria.

Com a conclusão da galeria Homo Malabaristikus, tendo em vista as descobertas e aprendizados ao longo do processo, tem-se o entendimento de que o tema, as técnicas e estéticas do Malabarismo em articulação ao Design Visual, ainda possuem muito potencial a ser explorado. Experimentos como Truques Dinâmicos, por exemplo, mesmo com os resultados atrativos e adequados à pesquisa, poderiam contar com mais exemplos/truques, e talvez uma pesquisa ainda mais aprofundada sobre a “Gestalt sobre os truques”

– nas proporções compositivas, formas geométricas, continuidades e fechamentos. Em “Espelhamentos e Exposições”, também tem-se a sensação de que, apesar da produção de imagens e GIFs apropriados, poderia haver muitas outras explorações estéticas, como formações de alfabetos de malabares de LED. Era desejável também trabalhar mais a aplicação das tipografias nas composições, tanto para aumentar moderadamente o espectro das narrativas verbais em diálogo com as visuais, quanto devido à interação das mesmas como elemento visual compondo com as imagens de malabarismos – como foi, por exemplo, na sequência Universe (pgs. 160-161).

Ainda há espaço, numa possível continuidade deste trabalho, quem sabe em âmbito de pós-graduação, para estender a exploração sobre estratégias e elementos compositivos do Malabarismo (apresentados brevemente no anexo “Malabares”), e explorações referentes a outras modalidades ou estilos de jogo de Malabarismo (para além das três bolas), além da interação com outros malabaristas. Acredita-se que outro potencial a ser ainda mais explorado está no âmbito do audiovisual, na utilização de vídeos, motion graphics e projeções para, por exemplo, evidenciar dinâmicas de ritmos, planos, espacialidade e enquadramentos, manipulações do tempo – acelerando ou desacelerando o malabares –, trabalhando transições, etc.

Vale salientar que as soluções visuais apresentadas estão completas e alinhadas com as intenções e diretrizes iniciais do projeto. Tais menções têm como objetivo apenas enfatizar que ainda compreende-se um grande potencial sobre o tema e as investigações experimentais. Portanto, o autor considera que os resultados finais da galeria e do volume do TCC foram muito satisfatórios e empolgantes, dessa forma, há pretensão de prosseguir com a pesquisa e projeto. Almeja-se que em versões futuras, a galeria possa ir além das telas digitais.

## ÍNDICE ICONOGRÁFICO — [Acesse a Planilha Completa](#)

Figura	Título	Fonte — Link de Acesso
2	Letra e ideograma	<a href="https://beduinovirtual.wordpress.com/tag/ideogramas-japoneses-e-seus-significados/">https://beduinovirtual.wordpress.com/tag/ideogramas-japoneses-e-seus-significados/</a>
3	Gesto positivo	<a href="https://elements.envato.com/pt-br/tourist-thumbs-up-on-rooftop-24Y8L6Y">https://elements.envato.com/pt-br/tourist-thumbs-up-on-rooftop-24Y8L6Y</a>
3	Ícone "Gostei"	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Facebook_like_thumb.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Facebook_like_thumb.png</a>
4	Shivalinga mudrá	<a href="https://paulopacifici.files.wordpress.com/2012/05/005-shivalinga.jpeg?w=600&amp;h=600">https://paulopacifici.files.wordpress.com/2012/05/005-shivalinga.jpeg?w=600&amp;h=600</a>
5	Tomadas	Captura de tela. <b>Fonte:</b> JARDI, Pensar com imagens, p.42
7	Cadeado	<a href="https://www.istockphoto.com/br/foto/de-seguran%C3%A7a-m%C3%B3vel-gm1597592">https://www.istockphoto.com/br/foto/de-seguran%C3%A7a-m%C3%B3vel-gm1597592</a>
8	Ponte estaiada	<a href="https://www.urbanarts.com.br/quadro-023356-sp---ponte-estaiada/p?gclid=Cj0KCQjw5">https://www.urbanarts.com.br/quadro-023356-sp---ponte-estaiada/p?gclid=Cj0KCQjw5</a>
9	Pão de açúcar	<a href="https://elements.envato.com/pt-br/sugar-loaf-mountain-in-rio-de-janeiro-brazil-ZF7MF">https://elements.envato.com/pt-br/sugar-loaf-mountain-in-rio-de-janeiro-brazil-ZF7MF</a>
10	Big Apple	<a href="https://www.megacurioso.com.br/historia-e-geografia/52345-por-que-a-cidade-de-nov">https://www.megacurioso.com.br/historia-e-geografia/52345-por-que-a-cidade-de-nov</a>
11	Ilustrações trem Amtrak	Foto do livro. <b>Fonte:</b> LUPTON, Intuição, ação, criação: Graphic design thinking, p. 86
12	Óculos "científico"	Captura de tela. <b>Fonte:</b> JARDI, Pensar com imagens, p.76
13	McDelivery	<a href="https://www.behance.net/gallery/118252825/McDelivery-Campaign-Latam?tracking_sc">https://www.behance.net/gallery/118252825/McDelivery-Campaign-Latam?tracking_sc</a>
14	Méqui loja	<a href="https://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/2019/09/05/mcdonalds-exp">https://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/2019/09/05/mcdonalds-exp</a>
15	Ilustração Fabio Buonocore	<a href="https://www.behance.net/gallery/121052319/Plus24?tracking_source=best_of_behanc">https://www.behance.net/gallery/121052319/Plus24?tracking_source=best_of_behanc</a>
18	Eufemismo menstruação	<a href="https://www.meditacekoncentracezdravi.cz/index.php/gynekologie/">https://www.meditacekoncentracezdravi.cz/index.php/gynekologie/</a>
19	Manteiga de Barbear Dr. Carver	<a href="https://www.ateriet.com/scary-shaving-accidents-food/">https://www.ateriet.com/scary-shaving-accidents-food/</a>
20	Eufemismo aquecimento global	<a href="https://br.pinterest.com/pin/374080312799506320/">https://br.pinterest.com/pin/374080312799506320/</a>
21	Sapatos, antítese	<a href="https://clientwhisperer.show/podcast/026-can-you-make-an-exception/">https://clientwhisperer.show/podcast/026-can-you-make-an-exception/</a>
22	Avião de papel, antítese	<a href="https://www.willmancini.com/blog/church-amidst-coronavirus-innovating-discipleship">https://www.willmancini.com/blog/church-amidst-coronavirus-innovating-discipleship</a>
25	Piet Mondrian	<a href="http://s2.glbimg.com/H_oEZZbOk2k66a5U-0WBAhpdH70=/smart/e.glbimg.com/og/ed/">http://s2.glbimg.com/H_oEZZbOk2k66a5U-0WBAhpdH70=/smart/e.glbimg.com/og/ed/</a>
26	Wassily Kandinsky	<a href="https://www.museothyssen.org/sites/default/files/imagem/obras/1977.77_tension-sua">https://www.museothyssen.org/sites/default/files/imagem/obras/1977.77_tension-sua</a>
27	Tabela equilíbrio e tensão	Adaptado de DONDIS, Sintaxe da linguagem visual, p. 24
28	One Sino Park	<a href="https://www.designboom.com/architecture/one-sino-park-aoe-architects-deconstructi">https://www.designboom.com/architecture/one-sino-park-aoe-architects-deconstructi</a>
29	Beat the Whites with the Red Wedge	<a href="https://designices.com/cartazes-do-construtivismo-russo/">https://designices.com/cartazes-do-construtivismo-russo/</a>
31	Brócolis em equilíbrio	<a href="https://elements.envato.com/pt-br/fresh-broccoli-PD48M42">https://elements.envato.com/pt-br/fresh-broccoli-PD48M42</a>
32	Brócolis em ambiguidade	<a href="https://elements.envato.com/pt-br/broccoli-PPDA48C">https://elements.envato.com/pt-br/broccoli-PPDA48C</a>
33	Brócolis em aguçamento	<a href="https://elements.envato.com/pt-br/fresh-organic-broccoli-on-wooden-table-close-up-6">https://elements.envato.com/pt-br/fresh-organic-broccoli-on-wooden-table-close-up-6</a>
35	Logotipo IBM	<a href="https://i.pinimg.com/originals/af/e8/99/afe8990c3ea8a98dd8872354b4b1483c.png">https://i.pinimg.com/originals/af/e8/99/afe8990c3ea8a98dd8872354b4b1483c.png</a>
36	Logotipo Lacoste	<a href="https://lacoste.tumblr.com/post/87184257188">https://lacoste.tumblr.com/post/87184257188</a>
37	Cartaz Shootz Cafe & Billards	<a href="https://www.adsoftheworld.com/media/print/beer_2">https://www.adsoftheworld.com/media/print/beer_2</a>

38	Embalagem Algádemey	<a href="https://www.behance.net/gallery/120877103/Algademy--packaging?tracking_source=">https://www.behance.net/gallery/120877103/Algademy--packaging?tracking_source=</a>
40	Tela Candy Crush	<a href="https://www.torcedores.com/noticias/2020/03/vida-ilimitada-candy-crush">https://www.torcedores.com/noticias/2020/03/vida-ilimitada-candy-crush</a>
41	Lizards nº 56, M.C. Escher, 1942.	<a href="https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/resenhasonline/20.218/7638">https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/resenhasonline/20.218/7638</a>
42	Geometria hexagonal de Escher	<a href="https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/resenhasonline/20.218/7638">https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/resenhasonline/20.218/7638</a>
43	Castelo de cartas	<a href="https://elements.envato.com/pt-br/house-of-playing-cards-over-white-background-PE">https://elements.envato.com/pt-br/house-of-playing-cards-over-white-background-PE</a>
45	Matter Wave Museum, Yaxu Han	<a href="https://www.behance.net/gallery/63511293/Matter-Wave-Museum?tracking_source=se">https://www.behance.net/gallery/63511293/Matter-Wave-Museum?tracking_source=se</a>
46	Cartaz filme Rocky (2010)	<a href="https://i.pinimg.com/originals/57/d0/6d/57d06d9fe7052d74abf2dc20d9fd51be.jpg">https://i.pinimg.com/originals/57/d0/6d/57d06d9fe7052d74abf2dc20d9fd51be.jpg</a>
47	Cartaz Coca-cola (1947)	<a href="http://www.vintageadbrowser.com/coke-ads-1940s/2">http://www.vintageadbrowser.com/coke-ads-1940s/2</a>
49	Logotipo Unilever	<a href="https://i.pinimg.com/originals/99/5a/64/995a64e8201ed8483a316a34eae7db5c.jpg">https://i.pinimg.com/originals/99/5a/64/995a64e8201ed8483a316a34eae7db5c.jpg</a>
50	Logotipo WWF	<a href="https://www.wwf.org.br/">https://www.wwf.org.br/</a>
51	Cartazes da série "Think Invisible"	<a href="https://mymodernmet.com/adri-bodor-mark-szulyovszky-think-invisible/">https://mymodernmet.com/adri-bodor-mark-szulyovszky-think-invisible/</a>
52	Página inicial Gambling Club	<a href="https://www.behance.net/gallery/107650263/Gambling-Club-Affiliate-Program?tracking">https://www.behance.net/gallery/107650263/Gambling-Club-Affiliate-Program?tracking</a>
53	Icem as velas, Rob Gonsalves	<a href="https://wl-incrivel.cf.tsp.li/resize/728x/jpg/ff7/3a0/c28056597ab68680c25da65043.jpg">https://wl-incrivel.cf.tsp.li/resize/728x/jpg/ff7/3a0/c28056597ab68680c25da65043.jpg</a>
54	Logotipo FedEx	<a href="https://logosmarcas.net/fedex-logo/">https://logosmarcas.net/fedex-logo/</a>
55	Logotipo Gillette	<a href="https://logosmarcas.net/gillette-logo/">https://logosmarcas.net/gillette-logo/</a>
56	As virgens do lago, Rob Gonsalves	<a href="https://wl-incrivel.cf.tsp.li/resize/728x/jpg/ff7/3a0/c28056597ab68680c25da65043.jpg">https://wl-incrivel.cf.tsp.li/resize/728x/jpg/ff7/3a0/c28056597ab68680c25da65043.jpg</a>
57	Preferências cromáticas	Adaptado. <b>Fonte:</b> HELLER, A psicologia das cores
58	Sistema de Munsell	Adaptado. <b>Fonte:</b> CSILLAG, Comunicação com cores, p.62
59	Ilusão óptica por contraste simultâneo	<a href="https://www.amopintar.com/o-que-e-contraste-simultaneo/">https://www.amopintar.com/o-que-e-contraste-simultaneo/</a>
63	Culinária japonesa	<a href="https://unsplash.com/photos/Dbx6-XZY6Dg">https://unsplash.com/photos/Dbx6-XZY6Dg</a>
64	Contraste de matizes puros – Havaianas	<a href="https://www.behance.net/gallery/120746741/Havaianas-Espirito-Brasileiro?tracking_sc">https://www.behance.net/gallery/120746741/Havaianas-Espirito-Brasileiro?tracking_sc</a>
65	Contraste de matizes puros – Havaianas	<a href="https://www.behance.net/gallery/24087737/Havaianas-Aways-Summer?tracking_sourc">https://www.behance.net/gallery/24087737/Havaianas-Aways-Summer?tracking_sourc</a>
66	David e Golias, Caravaggio.	<a href="https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/david-vence-golias-caravaggio">https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/david-vence-golias-caravaggio</a>
67	Ilustração de Thomas Danthony	<a href="https://www.tuttartpitturascultrapoesiamusica.com/2016/08/Thomas-Danthony.html">https://www.tuttartpitturascultrapoesiamusica.com/2016/08/Thomas-Danthony.html</a>
68	Cena Game of Thrones	<a href="https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2018/11/game-of-thrones-batalh">https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2018/11/game-of-thrones-batalh</a>
69	Paisagem	<a href="https://elements.envato.com/pt-br/mountain-road-mountain-range-the-road-in-the-mv">https://elements.envato.com/pt-br/mountain-road-mountain-range-the-road-in-the-mv</a>
71	Esquema resumido da Gestalt	<a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Gestalt#/media/Ficheiro:Gestalt.svg">https://pt.wikipedia.org/wiki/Gestalt#/media/Ficheiro:Gestalt.svg</a>
72	Tipografia Mapplethorpe II	<a href="https://amandinelessandra.com/mapplethorpe">https://amandinelessandra.com/mapplethorpe</a>
73	Tipografia Mapplethorpe II	<a href="https://amandinelessandra.com/mapplethorpe">https://amandinelessandra.com/mapplethorpe</a>
74	Alfabeto Google Maps	<a href="https://www.dailymail.co.uk/news/article-1197898/Pictured-The-Google-Earth-alpha">https://www.dailymail.co.uk/news/article-1197898/Pictured-The-Google-Earth-alpha</a>

Figura	Título	Fonte — Link de Acesso
75	Alfabeto de traseiras de caminhão	<a href="https://twitter.com/pinman/status/427430620906938368">https://twitter.com/pinman/status/427430620906938368</a>
76	36 Days of Type, Rafael Serra	<a href="https://www.behance.net/gallery/121558127/36-Days-of-Type-2021?tracking_source=s">https://www.behance.net/gallery/121558127/36-Days-of-Type-2021?tracking_source=s</a>
77	Capa do livro Original Art Deco Designs	<a href="https://www.google.com/search?q=dot&amp;tbm=isch&amp;hl=pt_BR&amp;tbs=siz:m%2Csimg:CAQS">https://www.google.com/search?q=dot&amp;tbm=isch&amp;hl=pt_BR&amp;tbs=siz:m%2Csimg:CAQS</a>
78	Baugasm, Vsajen. Poster 313 e 284	<a href="https://www.behance.net/gallery/50411735/Baugasm-365-Posters?tracking_source=se">https://www.behance.net/gallery/50411735/Baugasm-365-Posters?tracking_source=se</a>
79	Baugasm, Vsajen. Poster 318	<a href="https://www.behance.net/gallery/50411735/Baugasm-365-Posters?tracking_source=se">https://www.behance.net/gallery/50411735/Baugasm-365-Posters?tracking_source=se</a>
80	Baugasm, Vsajen	<a href="https://www.behance.net/gallery/50411735/Baugasm-365-Posters?tracking_source=se">https://www.behance.net/gallery/50411735/Baugasm-365-Posters?tracking_source=se</a>
81	Pandemonium, Leopoldo Leal	Captura de tela. <b>Fonte:</b> LEAL, Pandemonium. p. 22
82	Pandemonium, Leopoldo Leal	Captura de tela. <b>Fonte:</b> LEAL, Pandemonium. p. 26
83	Pandemonium, Leopoldo Leal	Captura de tela. <b>Fonte:</b> LEAL, Pandemonium. p. 37
84	Pandemonium, Leopoldo Leal	Captura de tela. <b>Fonte:</b> LEAL, Pandemonium. p. 40
85	Pandemonium, Leopoldo Leal	Captura de tela. <b>Fonte:</b> LEAL, Pandemonium. p. 76
86	Pandemonium, Leopoldo Leal	Captura de tela. <b>Fonte:</b> LEAL, Pandemonium. p. 178
87	Violent Woman, Duane Michals	<a href="https://encenasaudemental.com/personagens/duane-michals-e-suas-narrativas-fantas">https://encenasaudemental.com/personagens/duane-michals-e-suas-narrativas-fantas</a>
88	Dr Heisenberg's Magic Mirror of Uncertainty	<a href="https://encenasaudemental.com/personagens/duane-michals-e-suas-narrativas-fantas">https://encenasaudemental.com/personagens/duane-michals-e-suas-narrativas-fantas</a>
89	The dream of flowers, Duane Michals	<a href="http://www.julianajabour.com.br/blog/2010/07/20/duane-michals/">http://www.julianajabour.com.br/blog/2010/07/20/duane-michals/</a>
90	Magritte, Duane Michals.	<a href="https://encenasaudemental.com/personagens/duane-michals-e-suas-narrativas-fantas">https://encenasaudemental.com/personagens/duane-michals-e-suas-narrativas-fantas</a>
91	Chance meeting, Duane Michals.	<a href="https://www.pinterest.ch/pin/152489137377919293/">https://www.pinterest.ch/pin/152489137377919293/</a>
92	AM-PM	<a href="https://www.ngv.vic.gov.au/essay/the-camera-is-a-dumb-recording-device-robert-rooney">https://www.ngv.vic.gov.au/essay/the-camera-is-a-dumb-recording-device-robert-rooney</a>
93	Céu, Robert Rooney	<a href="https://www.ngv.vic.gov.au/essay/the-camera-is-a-dumb-recording-device-robert-rooney">https://www.ngv.vic.gov.au/essay/the-camera-is-a-dumb-recording-device-robert-rooney</a>
94	Sequência Robet Rooney	<a href="https://www.ngv.vic.gov.au/essay/the-camera-is-a-dumb-recording-device-robert-rooney">https://www.ngv.vic.gov.au/essay/the-camera-is-a-dumb-recording-device-robert-rooney</a>
95	Taking a Position in Time, 1972, Klaus Rinke	<a href="http://klausrinkestudio.com/the_work/index.html#Photography/1">http://klausrinkestudio.com/the_work/index.html#Photography/1</a>
96	Going Through an Image, 1972, Klaus Rinke	<a href="http://klausrinkestudio.com/the_work/index.html#Photography/1">http://klausrinkestudio.com/the_work/index.html#Photography/1</a>
97	Wand, Boden, Ecke, Raum, 1970, Rinke	<a href="http://klausrinkestudio.com/the_work/index.html#Photography/1">http://klausrinkestudio.com/the_work/index.html#Photography/1</a>
98	Triptico de Adde Adesokan	<a href="http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/">http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/</a>
99	Triptico de Adde Adesokan	<a href="http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/">http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/</a>
100	Triptico de Adde Adesokan	<a href="http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/">http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/</a>
101	Triptico de Adde Adesokan	<a href="http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/">http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/</a>
102	Mise-en-Abîme	<a href="https://www.pinterest.com.au/pin/774619204637967250/">https://www.pinterest.com.au/pin/774619204637967250/</a>
103	Symphony of Moments, Philip Schetz	<a href="http://philipschuetz.at/som/innervoice.html">http://philipschuetz.at/som/innervoice.html</a>
104	Paradox, Mark Lee	<a href="https://www.flickr.com/photos/eric-m/galleries/72157625179554347/">https://www.flickr.com/photos/eric-m/galleries/72157625179554347/</a>
105	Storyboard e Style design	<a href="https://www.behance.net/gallery/88176107/TOP10VFN-Brand-Animation">https://www.behance.net/gallery/88176107/TOP10VFN-Brand-Animation</a>
106	Storyboard The man with golden arm	<a href="https://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/">https://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/</a>
107	Storyboard Onexton	<a href="https://illustrationagent.com/style/2d-onexton-advertisement-storyboard-illustration/">https://illustrationagent.com/style/2d-onexton-advertisement-storyboard-illustration/</a>

108	Tirinha Turma da Mônica, Maurício de Sousa.	<a href="https://br.pinterest.com/pin/1055599895845600/">https://br.pinterest.com/pin/1055599895845600/</a>
109	Tirinha Turma da Mônica, Maurício de Sousa.	<a href="https://br.pinterest.com/pin/743164375987381211/">https://br.pinterest.com/pin/743164375987381211/</a>
110	Tirinha Calvin e Haroldo, Bill Watterson.	<a href="https://br.pinterest.com/pin/355643701805436212/">https://br.pinterest.com/pin/355643701805436212/</a>
111	Tirinha Calvin e Haroldo, Bill Watterson.	<a href="https://br.pinterest.com/pin/31314159897752306/">https://br.pinterest.com/pin/31314159897752306/</a>
112	Tirinha Snoopy, Charles M. Schulz.	<a href="https://deposito-de-tirinhas.tumblr.com/image/44160920225">https://deposito-de-tirinhas.tumblr.com/image/44160920225</a>
113	Laboratório da Imagem – Tangerina. Joao Ped	<a href="https://sites.google.com/usp.br/aup2326/exerc%C3%ADcios/exerc%C3%ADcio-2">https://sites.google.com/usp.br/aup2326/exerc%C3%ADcios/exerc%C3%ADcio-2</a>
114	Laboratório da Imagem – Cebola. Andressa Lic	<a href="https://sites.google.com/usp.br/aup2326/exerc%C3%ADcios/exerc%C3%ADcio-2">https://sites.google.com/usp.br/aup2326/exerc%C3%ADcios/exerc%C3%ADcio-2</a>
115	Surya Namaskar	<a href="https://br.pinterest.com/pin/723109283907952502/">https://br.pinterest.com/pin/723109283907952502/</a>
116	Surya Namaskar	<a href="https://br.pinterest.com/pin/320037117244697830/">https://br.pinterest.com/pin/320037117244697830/</a>
117	Surya Namaskar	<a href="https://br.pinterest.com/pin/854065516823444375/">https://br.pinterest.com/pin/854065516823444375/</a>
118	Surya Namaskar	<a href="https://www.jasonyoga.com/2015/03/13/sun-salutations/">https://www.jasonyoga.com/2015/03/13/sun-salutations/</a>
119	Surya Namaskar	<a href="https://br.pinterest.com/pin/4925880821825931/">https://br.pinterest.com/pin/4925880821825931/</a>
120	Cronofotografias Jean-Yves	<a href="https://slate.com/culture/2015/03/jean-yves-lemoigne-photographs-tennis-player-louis">https://slate.com/culture/2015/03/jean-yves-lemoigne-photographs-tennis-player-louis</a>
121	Gjon Mili – Stroboscopic of Juggler	<a href="https://br.pinterest.com/pin/11681280260143068/">https://br.pinterest.com/pin/11681280260143068/</a>
122	Gjon Mili – Stroboscopic of Juggler	<a href="https://www.art.com/products/p13878257-sa-i2775741/gjon-mili-stroboscopic-of-juggler">https://www.art.com/products/p13878257-sa-i2775741/gjon-mili-stroboscopic-of-juggler</a>
128-132	Fotografias de Malabarismo, Yen-Shuo	<a href="https://www.behance.net/gallery/97363747/Chien-Hung-Shu-">https://www.behance.net/gallery/97363747/Chien-Hung-Shu-</a>
133-140	Fotografias de Malabarismo, Yen-Shuo	<a href="https://www.behance.net/gallery/97363747/Chien-Hung-Shu-">https://www.behance.net/gallery/97363747/Chien-Hung-Shu-</a>
141-143	Fotografias: Gabriel Woelke. Malabarismo: Art	<a href="https://arturfaleiros.wordpress.com/galerias/fotografias-gabriel-woelke-color/">https://arturfaleiros.wordpress.com/galerias/fotografias-gabriel-woelke-color/</a>
144-147	Fotografias Lightpainting: Slho. Malabarismo:	<a href="https://arturfaleiros.wordpress.com/lightpainting/lightpainting-experimento-ii/">https://arturfaleiros.wordpress.com/lightpainting/lightpainting-experimento-ii/</a>
148-154	Fotografias de Malabarismo, Yen-Shuo	<a href="https://www.behance.net/gallery/94470179/Constantine-Leen-">https://www.behance.net/gallery/94470179/Constantine-Leen-</a>
156	Painel semântico 1	<a href="https://edsonjnovaes.files.wordpress.com/2014/08/homemvitruviano2.jpg?w=525">https://edsonjnovaes.files.wordpress.com/2014/08/homemvitruviano2.jpg?w=525</a> <a href="https://br.pinterest.com/pin/118923246394912728/">https://br.pinterest.com/pin/118923246394912728/</a> , <a href="https://www.pinterest.com/pin/34973334596885856/">https://www.pinterest.com/pin/34973334596885856/</a> , <a href="https://www.behance.net/gallery/124779499/Infinix?tracking_source=curated_galleries_photography">https://www.behance.net/gallery/124779499/Infinix?tracking_source=curated_galleries_photography</a> , <a href="https://unsplash.com/photos/5LOhydOtTKU">https://unsplash.com/photos/5LOhydOtTKU</a> , <a href="https://unsplash.com/photos/rTZW4f02Y8">https://unsplash.com/photos/rTZW4f02Y8</a> , <a href="https://www.behance.net/gallery/97435167/Dropwise">https://www.behance.net/gallery/97435167/Dropwise</a>
157	Painel semântico 2	<a href="https://arturfaleiros.wordpress.com/galerias/fotografias-gabriel-woelke-color/">https://arturfaleiros.wordpress.com/galerias/fotografias-gabriel-woelke-color/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Zm_oyIm-g3k&amp;t=221s">https://www.youtube.com/watch?v=Zm_oyIm-g3k&amp;t=221s</a> , Acervo do autor. Yen-Shuo <a href="https://www.behance.net/gallery/103568455/Chang-Kuan-Lin">https://www.behance.net/gallery/103568455/Chang-Kuan-Lin</a>
158	Painel semântico 3	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Zm_oyIm-g3k&amp;t=221s">https://www.youtube.com/watch?v=Zm_oyIm-g3k&amp;t=221s</a> <a href="https://arturfaleiros.wordpress.com/galerias/fotografias-gabriel-woelke-color/">https://arturfaleiros.wordpress.com/galerias/fotografias-gabriel-woelke-color/</a>
211	Violent Woman, Duane Michals	<a href="https://encenasaudemental.com/personagens/duane-michals-e-suas-narrativas-fantas">https://encenasaudemental.com/personagens/duane-michals-e-suas-narrativas-fantas</a>
213	Triptico de Adde Adesokan	<a href="http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/">http://www.adde-adesokan.de/albums/triptychs-of-strangers/</a>
216	Symphony of Moments, Philip Schetz	<a href="http://philipschuetz.at/som/innervoice.html">http://philipschuetz.at/som/innervoice.html</a>
218	Wand, Boden, Ecke, Raum, 1970, Rinke	<a href="http://klausrinkestudio.com/the_work/index.html#Photography/1">http://klausrinkestudio.com/the_work/index.html#Photography/1</a>
219	Tipografia Mapplethorpe II	<a href="https://amandinealessandra.com/mapplethorpe">https://amandinealessandra.com/mapplethorpe</a>
220	Pandemonium, Leopoldo Leal	Captura de tela. Fonte: LEAL, Pandemonium. p. 74

## Referências bibliográficas

AMBROSE e HARRIS. *Imagem*. Espanha, Parramón, 2005.

BACELAR, Jorge. *Linguagem da visão*. Universidade da Beira Interior, 1998.

BEIGUELMAN, Giselle. *Imagens da mesmice: do banal ao radical*. São Paulo: 2018. Revista Zum.  
Disponível em: <<https://revistazum.com.br/colunistas/banal-ao-radical/>> Acesso em 13/07/2021.

BESTLEY, Russel e NOBLE, Ian. *Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2013.

CURCIO, Gustavo. *Geometría, Sintaxis Visual y Composición para el Proyecto Visual*.  
In: Memorias del 13o Congreso Internacional Sobre la Enseñanza y Aplicación de las Matemáticas da Universidad Nacional Autónoma de México. Cidade do México, 2021, p. 509-516. <https://matematicasfesc.cuautitlan.unam.mx/Memorias/Congreso13/>

CSILLAG, Paula. *Comunicação com cores: uma abordagem científica pela percepção visual*. SENAI-SP Editora – ESPM, 2015.

DONDIS, Donis. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Brasil. Martins Fontes, 2003.

GALVÃO, Joni. *Super-histórias no universo corporativo*. Panda Books, 2015.

GOMES, João. *Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma*. Escrituras Editora, 2008.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. Olhares, 2021.

JARDÍ, Enric. *Pensar com Imagens*. Espanha, Gustavo Gili, 2014.

LEAL, Leopoldo Augusto. *Pandemonium: processo criativo, experimentação e acaso*. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2019.

LUPTON, Ellen. *Intuição, ação, criação: graphic design thinking*. Gustavo Gili, 2017.

LUPTON, Ellen. *O design como storytelling*. Gustavo Gili, 2017.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*, Arte&Comunicação, 2017

### MATÉRIAS E LIKS DE ACESSO:

A Importância da Alfabetização Visual, com Martin Scorsese: <<https://www.youtube.com/watch?v=2ZGmxmBNQO>> Acesso em: 13/06/2021.

A Língua Segundo Saussure – Linguística. Disponível em: <<https://www.coladaweb.com/literatura/a-lingua-segundo-saussure-linguistica>> Acesso: 13/06/2021.

Beat the Whites with the Red Wedge. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Beat\\_the\\_Whites\\_with\\_the\\_Red\\_Wedge](https://en.wikipedia.org/wiki/Beat_the_Whites_with_the_Red_Wedge)> Acesso em: 13/06/2021.

Denotação e Conotação. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/conotacao-e-denotacao/>> Acesso em 13/06/2021.

McDonald's explica lojas que viraram “Méqui”. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/2019/09/05/mcdonalds-explica-lojas-que-viraram-mequi.html>> Acesso em 13/06/2021.

Rafael Hoffmann. Fundamentos da linguagem visual. Disponível em: <[https://www.rafaelhoffmann.com/aula/arquivos/fundamentos\\_linguagem\\_visual/conteudo\\_01\\_linguagem\\_alfabetismo\\_visual.pdf](https://www.rafaelhoffmann.com/aula/arquivos/fundamentos_linguagem_visual/conteudo_01_linguagem_alfabetismo_visual.pdf)> Acesso em 16/06/2021.

The Power of Inner Dynamics. Disponível em: <<https://archello.com/project/one-sino-park>> Acesso em: 13/06/2021.

