



**MARTA DANIELA  
PEREIRA ROSÁRIO**

**A DIMENSÃO GRÁFICA E ILUSTRATIVA NO  
GÉNERO DOCUMENTÁRIO**



**MARTA DANIELA  
PEREIRA ROSÁRIO**

**A DIMENSÃO GRÁFICA E ILUSTRATIVA NO  
GÉNERO DOCUMENTÁRIO**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Dr. Professor António Valente e do Professor Dr. Rui Raposo, Professores Auxiliares do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

## **o júri**

presidente

**Doutor Óscar Emanuel Chaves Mealha**  
Professor Associado da Universidade de Aveiro

**Professor Doutor Manuel Salvador de Araújo Lima**  
Professor Auxiliar da Universidade dos Açores

**Prof. Dr. António Manuel Dias Costa Valente**  
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

**Prof. Dr. Rui Manuel de Assunção Raposo**  
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

## **agradecimentos**

Para todos aqueles que me ajudaram a concluir esta fase, que me deram alento e um sorriso, apenas posso agradecer.

Agradeço à minha família, pela incansável dedicação e ânimo, ao Galopim pela força, presença e pelas redacções, ao João Delicado pela leveza em todas as horas de trabalho, pela partilha dos recursos e ideias, aos meus orientadores e professores Rui Raposo e António Valente por terem desenhado a linha, quando esta estava apagada, pela orientação e paciência.

Agradeço, também, ao cineclube de Avanca pela disponibilização dos meios técnicos, na primeira fase do projecto, com especial atenção ao António Fonseca que esteve connosco, nessa fase, para nos ajudar.

**palavras-chave**

Design Gráfico, Comunicação visual, Grafismo

**resumo**

O presente trabalho de investigação pretende estudar, analisar e tentar compreender o processo criação de um conjunto de elementos gráficos, a utilizar numa peça audiovisual do género documentário. Os elementos gráficos são criados e integrados com base na mensagem que se pretende transmitir, de modo a facilitar a compreensão por parte do espectador. Neste estudo reflecte-se sobre as características conferidas à mensagem por meio de conteúdos audiovisuais, sobre o processo inerente à comunicação gráfica no contexto Audiovisual e na dinâmica estabelecida entre o design gráfico, conteúdos audiovisuais e comunicação.

Recorrendo a uma análise documental extensa e aprofundada, assim como ao desenvolvimento de um trabalho prático traduzido num documentário, foi possível construir um quadro teórico amplamente utilizado no documentário que serviu de mesa de ensaio para a tradução da teoria em prática.

**keywords**

Graphic Design, Visual Communication, Forms

**abstract**

This research aims to study, analyze and attempts to understand the process of creating a set of graphic elements to be integrated in an audiovisual piece of a documentary genre. The graphic elements are created focusing on the message and its communication in a comprehensible by the audience. The study concerns about the characteristics conferred to the message by means of audiovisual contents, the inherent process of graphic communication in audiovisual context and the dynamic relation between graphic design, audiovisual contents and communication. Using an extensive and profound document analysis, as well as the development of a practical work in the form of a documentary film made possible to build a theoretical table to be used in the documentary itself, unifying theory and practice.

# Índice

1	Introdução .....	13
1.1	Problemática de investigação.....	13
1.2	Finalidades e Objectivos do estudo.....	14
1.3	Limitações ao projecto.....	14
1.4	Estrutura da dissertação.....	15
2	Enquadramento teórico.....	17
2.1	O documentário .....	17
2.1.1	Evolução histórica .....	17
2.1.2	O documentário como género cinematográfico .....	23
2.1.3	A narrativa do género documentário .....	25
2.2	Elementos gráficos em conteúdos audiovisuais.....	27
2.2.1	Elementos visuais básicos .....	27
2.2.1.1	Espaço.....	27
2.2.1.2	Linha / Contorno .....	33
2.2.1.3	Forma .....	34
2.2.1.4	Cor .....	34
2.2.1.5	Movimento .....	50
2.2.1.6	Equilíbrio .....	51
2.2.1.7	Dinâmica .....	53
2.3	Tipografia.....	55
2.4	O <i>design</i> gráfico .....	56
2.4.1	Evolução histórica do <i>design</i> gráfico.....	57
2.4.2	Processo do <i>design</i> gráfico .....	66
2.4.3	Semiótica e o <i>design</i> .....	70
2.5	A semiótica e o meio audiovisual .....	72
2.6	Classificação de elementos gráficos segundo a semiótica .....	73
2.7	Grafismos adaptados ao formato audiovisual .....	75
2.7.1	Componentes gráficas no género documentário .....	77
3	Desenvolvimento do protótipo.....	79
3.1	Metodologia adoptada .....	79
3.2	Caracterização do público-alvo .....	81
3.3	Edição do documentário.....	81
3.3.1	Análise e documentação do material audiovisual .....	82

3.3.2	Definição da narrativa .....	82
3.3.3	Montagem da peça audiovisual .....	85
3.4	Desenvolvimento e fundamentação da linguagem gráfica para o produto.....	86
3.5	Considerações finais .....	120
4	Reflexões finais.....	123
4.1	Limitações e fraquezas do projecto.....	124
4.2	Perspectivas de trabalho futuro .....	124
5.	Referências Bibliográficas.....	127
5.1	Bibliografia.....	127
5.2	Webliografia.....	129



## Índice de figuras

Figura 1 Planos do filme <i>The Sinking of the Lusitânia</i> .....	18
Figura 2 <i>Colour Box</i> : Imagens do filme experimental produzido por Len Lye .....	20
Figura 3 Imagens do filme <i>Trade Tatoo</i> - Len Lye.....	20
Figura 4 Perspectiva de convergência para um-ponto de fuga .....	31
Figura 5 Perspectiva de convergência para dois-pontos de fuga .....	31
Figura 6 Perspectiva de convergência de três-pontos de fuga .....	31
Figura 7 Circulo Cromático, desenhado pelo artista Eugène Delacroix.....	35
Figura 8 Sistema de Cor Aditivo Figura 9 Sistema de cor Subtractivo .....	36
Figura 10 Escala de cinzento.....	37
Figura 11 Escala de intensidade.....	37
Figura 12 Imagem do filme <i>Les Triplettes de Belleville</i> . A afinidade é obtida tendo como ponto de partida a semelhança da tonalidade em cena. ....	37
Figura 13 Imagem do filme <i>Les Triplettes de Belleville</i> . O contraste é obtido pelas diferenças de tonalidades em cena.....	38
Figura 14 Imagem do filme: <i>A insustentável leveza do ser</i> . O contraste é obtido pela diferença de brilho de cores na cena. ....	38
Figura 15 Imagem do filme: <i>O paciente Inglês</i> . A afinidade é obtida tendo como ponto de partida o predomínio das cores escuras na cena.....	39
Figura 16 Imagem do filme: <i>Sin City</i> . A afinidade é obtida mantendo a saturação das cores em cena. ....	39
Figura 17 Imagem do filme: <i>Sin City</i> . A afinidade é obtida mantendo a saturação das cores em cena. ....	40
Figura 18 Imagem do filme: <i>A insustentável leveza do ser</i> , com predomínio de uma cor quente... 40	
Figura 19 Imagem do filme: <i>A insustentável leveza do ser</i> , com predomínio de uma cor fria..... 41	
Figura 20 Fenómeno de interação entre as cores .....	41
Figura 21 Imagem que mostra o fenómeno de Contraste Simultâneo .....	42
Figura 22 Imagem que mostra a ocorrência do Efeito Bezold .....	42
Figura 23 Interação cromática entre cores complementares .....	42
Figura 24 Francis Bacon, <i>Study from Innocent X</i> , 1962 .....	44
Figura 25 Esquema cromático com cores complementares .....	48
Figura 26 Esquema Triádico de cor.....	48
Figura 27 Esquema Quádrico de cores .....	49
Figura 28 Esquema cromático com cores análogas.....	49
Figura 29 <i>O Grito</i> , Edvard Munch, 1893. ....	54
Figura 30 Composição tipográfica desenvolvida por Emil Ruder. ....	59

Figura 31 Composição tipográfica .....	59
Figura 32 Composições desenvolvidas por Müller-Brockman.....	59
Figura 33 <i>Poster</i> , reproduzido na década de 70,.....	60
Figura 34 Capa da revista <i>Arena</i> . .....	61
Figura 35 Tipografia desenvolvido por Brody na década de 80. ....	61
Figura 36 Estilo Dadaísta difundido nos cartazes , nos anos 90. ....	62
Figura 37 Grafismos nos intertítulos do filme: O Nascimento de uma nação (1915), de David W. Griffith. ....	63
Figura 38 Sequência do genérico do filme O Homem do Braço de Ouro (1955) de Otto Preminger. ....	64
Figura 39 Imagens referentes ao genérico inicial do filme <i>Vertigo</i> , de Alfred Hitchcock .....	64
Figura 40 Imagens da abertura da série <i>Flying Circus</i> do grupo <i>Monty Python</i> , feita por Terry Gilliam.....	65
Figura 41 Sequência do filme <i>Frida</i> . ....	66
Figura 42 <i>Communication's circle dance</i> , método de Aldous Huxley para a transmissão de mensagens visuais. ....	70
Figura 43 Triângulo semiótico apresentado por Charles Peirce.....	71
Figura 44 Cena do filme, <i>Pulp Ficción</i> (1994).....	75
Figura 45 Sequência do documentário <i>A thousands Suns</i> (2007) .....	78
Figura 46 Peças de design estático, com influências na Arte Urbana.....	86
Figura 47 Na fracção esquerda apresenta-se uma peça de design estático que procura aliar imagens reais ao grafismos; Quanto à fracção direita apresenta-se uma peça de design estático com uma composição inspirada na Arte Urbana; .....	86
Figura 48 Planos de introdução ao documentário. Estes têm como propósito contextualizar geograficamente e culturalmente o espectador.....	88
Figura 49 Planos da transição para o metro, no documentário. ....	89
Figura 50 Linhas com as cores da bandeira, acompanham a viagem efectuada entre Lisboa e Cova da Moura. ....	89
Figura 51 Divergência das linhas, na entrada do bairro da Cova da Moura,.....	90
Figura 52 Apresentação do título do documentário, num muro do bairro. (Figura referente à imagem posicionada na fracção esquerda).....	90
Figura 53 Plano original do muro. (Figura referente à imagem posicionada na fracção direita) ....	90
Figura 54 Muros do bairro da Cova da Moura, que exploram a linguagem <i>graffiti</i> . ....	90
Figura 55 Imagem do muro da Cova da Moura. .... A imagem localizada na fracção esquerda não apresenta ajustes de cor, enquanto que a da direita, já apresenta o tratamento de imagem. .	91
Figura 56 Imagem do muro, após ter sido retirada a frase “Nós Casa”.....	91
Figura 57 Apresentação do título do documentário .....	92

Figura 58 Grelha de organização dos elementos gráficos, na composição do título. ....	92
Figura 59 Planos de introdução ao bairro da Cova da Moura. ....	93
Figura 60 Apresentação gráfica do interveniente Correia .....	94
Figura 61 Apresentação gráfica do interveniente Elídio Custódio. ....	95
Figura 62 Esquema triádico de cor utilizado na apresentação de Edílio Custódio .....	97
Figura 63 Esquema de cores análogas, utilizado na apresentação dos intervenientes Virgínia Sapato e Dinis Duarte.....	98
Figura 64 Apresentação gráfica do interveniente José Carlos .....	99
Figura 65 Imagem utilizada para integrar na composição gráfica do entrevistado José Carlos (Imagem da esquerda) .....	100
Figura 66 Composição que integra a imagem da figura 65, após ter sido efectuado o devido tratamento de imagem.....	100
Figura 67 Esquema triádico de cor utilizado na apresentação de José Carlos .....	100
Figura 68 Apresentação gráfica da interveniente Maria da Conceição .....	101
Figura 69 Apresentação gráfica do interveniente Benjamim Monteiro .....	102
Figura 70 Esquema triádico de cor utilizado na apresentação de Benjamim Monteiro .....	103
Figura 71 Intervenção gráfica do entrevistado Juvenal Varela .....	104
Figura 72 Esquema monocromático de cor utilizado na apresentação de Juvenal Varela .....	105
Figura 73 Apresentação gráfica da interveniente Susana Sousa .....	106
Figura 74 Esquema de cores complementares utilizado na apresentação de Susana Sousa. ....	107
Figura 75 Apresentação gráfica de Nelson Reis. ....	107
Figura 76 Esquema de cores complementares utilizado na apresentação de Nelson Reis. ....	109
Figura 77 Plano do discurso do interveniente Elídio Custódio.....	110
Figura 78 Plano do discurso da interveniente no documentário, imagem da esquerda .....	110
Figura 79 Plano do discurso do interveniente Correia, no documentário, imagem da direita.....	110
Figura 80 Plano de introdução ao tema Polícia.....	112
Figura 81 Plano de introdução às iniciativas no bairro .....	111
Figura 82 Parede do bairro da Cova da Moura .....	112
Figura 83 Apresentação do título, onde se emprega a tipologia de letra <i>84 Rock</i> (imagem posicionada na fracção esquerda).....	114
Figura 84 Exemplo de plano que integra o tipo de letra <i>84 Rock</i> para o reforço de palavras-chave. (imagem posicionada na fracção direita).....	114
Figura 85 Plano de introdução à temática dos <i>media</i> (imagem da esquerda) .....	114
Figura 86 Plano referente aos créditos finais (imagem da direita) .....	114
Figura 87 Exemplos de planos que utilizam o tipo de letra Peixe Frito. ....	115
Figura 88 Exemplo de utilização do tipo de letra <i>Barrio 30</i> .....	115
Figura 89 Plano das legendas que simulam contraste .....	116

Figura 90 Plano das legendas que simulam afinidade .....	116
Figura 91 Planos do discurso de Virgínia Sapato .....	116
Figura 92 Discurso do interveniente Dinis Duarte e respectiva legenda .....	117
Figura 93 Planos finais do documentário, onde crianças brincam alegremente. ....	117
Figura 94 Plano da composição final ,de um edifício do bairro .....	118
Figura 95Plano original que serviu de base à composição da figura 94. ....	118
Figura 96 Planos finais do documentário com as crianças do bairro .....	119
Figura 97 Plano que integra o final do elemento arco-íris, para finalizar o documentário. ....	119
Figura 98 Plano final do documentário .....	119
Figura 99Planos correspondentes aos créditos finais dos filmes .....	120
Figura 100Apresentação gráfica dos intervenientes Virgínia Sapato (imagem da esquerda) e Dinis Duarte (imagem da direita).....	97
Figura 101 Trabalho desenvolvido por Toulouse-Lautrec.....	57

### **Índice de diagramas**

Diagrama 1 Esquema apresentado por Robert L. Solso, sobre os princípios da percepção em profundidade.....	28
---	----

# 1 Introdução

## 1.1 Problemática de investigação

O meio audiovisual como linguagem híbrida, compreendeu ao longo dos tempos diferentes modos de expressão. Neste processo, data desde o séc. XX a integração de elementos gráficos como forma de facilitar a comunicação das mensagens na linguagem cinematográfica, estas decodificadas *à posteriori* pelo espectador.

Os grafismos evoluíram desde a forma de letreiros do cinema mudo até à integração de diferentes elementos gráficos (ícones, símbolos, signos etc.) em *motion graphics*, largamente difundidos no actual panorama.

A transposição dos elementos gráficos para os diferentes géneros cinematográficos, envolve a produção e interpretação das mensagens por realizadores e *designers* gráficos que conciliam os conhecimentos, em *prol* da eficiente transmissão da mensagem para um público que lhe atribui significado.

Contudo, actualmente, apesar da integração em larga escala de conteúdos gráficos no meio audiovisual, a revisão bibliográfica realizada permitiu verificar que ainda é pouco discutido e estudado o processo de *design* gráfico de elementos a utilizar como matéria expressiva em conteúdos audiovisuais do género documentário.

Considera-se relevante a reflexão do *design* gráfico aplicado às produções documentais, dado que poderá contribuir para o enriquecimento do género com recursos adicionais, estratégicas e estilos cinematográficos, bem como poderá facilitar a transmissão da mensagem/cultura intrínseca ao mesmo. Considera-se que esta potencialidade pode ganhar maior evidência caso se aplique, de forma reflectida, a componente teórica do design gráfico a um produto audiovisual específico. O estudo desta aplicação, realizada no âmbito desta dissertação é descrita, no restante, neste documento.

As questões de investigação traduzem “um projecto de investigação sob a forma de pergunta de partida..” (Quivy, 2005, p. 31)

Com o presente estudo ambicionou-se responder às seguintes **questões de investigação**:

Que preocupações deverão existir no processo de design de um conjunto de elementos gráficos a integrar num documentário?

É possível traduzir um contexto cultural num conjunto de elementos gráficos integráveis num documentário?

Que tipo de influências poderão resultar da integração de elementos gráficos na transmissão da mensagem de um documentário?

## **1.2 Finalidades e Objectivos do estudo**

Os objectivos primários regem-se na edição e pós-produção do documentário “Cova da Moura: Portugal ou Cabo-Verde” do realizador Paulo Cabral, bem como à conceptualização e criação de todos os elementos gráficos a serem incorporados no mesmo. Pretende-se que os conteúdos gráficos reflectam a cultura, dinâmica social e linguagem do povo Cabo-Verdiano, ou seja, o contexto de realização do documentário, se adequa à especificidade do género documentário, bem como à possibilidade de serem mais tarde incorporados em “*Motion Graphics*”.

Como objectivos secundários pretende compreender-se os fundamentos que regem o design de elementos gráficos (linhas, composição, peso de conteúdos, etc.), a incluir na dinâmica cinematográfica do género documentário. Aspirou-se conceber uma estratégia comunicacional fundamentada e neste sentido a análise aprofundada das teorias, métodos e trabalhos desenvolvidos na área manifestou-se fulcral para um desenvolvimento consistente do presente estudo. As revisões bibliográficas abrangem áreas bastantes distintas, como as artes gráficas, fisiologia ocular, semiótica, comunicação audiovisual (categoria documentários). Pretende caracterizar-se a problemática, relacionar a mensagem do documentário com o campo semiótico, bem como relacionar a mensagem com o grafismo.

## **1.3 Limitações ao projecto**

Identificam-se como limitações ao estudo a dificuldade em recolher informação tão específica, quanto a inserção de grafismos em produtos inseridos na categoria documental. Também o facto do projecto partir de um produto audiovisual já predefinido pelo realizador, com características específicas: dinâmica de apresentação dos temas, forma do produto, limita o estudo na direcção do produto original, tendo em linha de análise a manutenção da consistência global do produto.

#### **1.4 Estrutura da dissertação**

A dissertação está organizada de acordo com cinco capítulos, sendo o primeiro introdutório; o segundo apresenta um enquadramento ao estudo; o terceiro introduz a parte prática e no quarto são feitas as considerações finais.

O objectivo primário do primeiro capítulo é contextualizar o estudo, delimitando o objecto de estudo. Deste modo, refere-se o âmbito do projecto, a problemática de investigação envolvida, os objectivos e limitações, bem como apresentada-se a estrutura da dissertação.

No segundo capítulo estabelece-se a correspondência entre o estudo e as questões teóricas, recorrendo a uma revisão da literatura. Pretende-se construir os alicerces conceptuais, neste sentido é apresentado um enquadramento histórico que remete aos primórdios do género documentário e das configurações gráficas no contexto audiovisual. O facto do estudo englobar dois meios de comunicação visual, aborda-se a questão da semiótica no processo de transposição de uma mensagem para signos visuais no âmbito do design gráfico e do meio audiovisual.

O terceiro capítulo, como referido, introduz a parte prática do projecto, denominando-se como Desenvolvimento do Protótipo. Nesta fase de conceptualização, caracteriza-se o público alvo e define-se a narrativa e os conteúdos gráficos a serem incorporados. Compila-se também, a fundamentação das estratégias adoptadas

Por ultimo é feita uma reflexão do trabalho, apresentando-se as conclusões, perspectivas de trabalho futuro e as limitações que foram detectadas aquando o desenvolvimento do estudo.

## 2 Enquadramento teórico

Na presente dissertação aborda-se a questão do design e integração dos elementos gráficos no meio audiovisual, com especial foco no género documentário. Neste sentido, apresenta-se um enquadramento histórico e teórico que remete ao género documentário e aos elementos gráficos utilizados neste contexto audiovisual. Apresenta-se também, no âmbito deste enquadramento teórico o papel da semiótica no processo de transposição de uma mensagem através do design gráfico para uso no meio audiovisual.

### 2.1 O documentário

#### 2.1.1 Evolução histórica

Segundo Eric Hobsbawn a introdução do cinema correspondeu a um marco na história da Humanidade, conduzindo a uma nova concepção artística e modelou o modo como as pessoas concebem e estruturam o mundo.(Eric Hobsbawn *apud* Kornis, 1992) A linguagem visual cinematográfica apresentava-se como um novo modo de expressão e comunicação que reflectia os diferentes momentos da história. (Kornis, 1992)

O cinema apresentado como valorização poética da imagem foi denominado como Sétima Arte de acordo com o teórico Ricciotto Canudo em o Manifesto das Sete Artes (Paris, 1911).

O desejo de reproduzir o mundo perceptivo num novo meio foi possível com a invenção do cinematógrafo pelos Irmãos Lumière que atraía às telas o olhar do espectador, com a introdução das imagens em movimento. (Droguette, 2004) Neste contexto surgem novos espaços de entretenimento público para as exposições cinematográficas, localizados em feiras, parques de diversão, cafés, etc., como uma nova forma de exploração económica. Nesta fase o público ainda não era definido, agregava vários públicos, consistindo essencialmente dos indivíduos que frequentavam os espaços onde as exposições ocorriam. (Machado, 2002)

Na fase inicial cinematográfica denominada por Primeiro Cinema, fase compreendida entre 1895-1905, os filmes eram limitados à “estética de espanto” (Gunning *apud* Martins, 2008, p. 68) relativamente à sua forma: as filmagens eram captadas com uma câmara frontal e apresentavam planos gerais estáticos, quanto ao conteúdo cingia-se à estética de *Vaudeville* (Gunning *apud* Martins, 2008), que tencionava transmitir emoções fortes e de curta duração de índole satírica ou cómica.(Massaud,1997; Costa,1995)



Segundo levantamentos bibliográficos realizados (Machado,1997; Burch,1999) a barreira entre o documentário do primeiro cinema e as ficções desse período histórico era ainda pouco definida, sendo a sua separação um processo complexo e moroso (Martins,2008). Nos filmes da época transparecia-se os eventos sociais, contudo, as capturas não eram realizadas necessariamente *in loco*, intervindo registos reais, ficção, encenações, reconstituições que coexistiam nas denominadas “actualidades” com o intuito de aproximação à realidade. O movimento Neo-realista Italiano, referência no que diz respeito à História e estética do cinema, abordou a intercepção dos recursos do cinema de ficção e do documentário, defendendo que a definição de uma fronteira rígida do género se manifeste inviável.

No período compreendido entre 1907-1915 surgem os primeiros filmes animados, precursores do Documentário Animado, nomeadamente *Kineto War Map* (F.Percy Smith, 1914-16, Reino Unido) e *The Sinking of the Lusitânia* (Winsor McCay, 1918, Estados Unidos) que procuravam relatar acontecimentos históricos. *The Sinking of the Lusitânia* retratava o naufrágio do navio Lusitânia atacado por um submarino Alemão. O documentário tratava-se de uma estratégia militar com o desígnio de incutir nos Norte-Americanos sentimentos anti-Germânicos. A captura de planos em diferentes ângulos, bem como uma montagem eficaz, permitiu dotar este documentário de uma forte componente dramática que servia os propósitos da estratégia militar.(Martins, 2008)



Figura 1 Planos do filme *The Sinking of the Lusitânia*<sup>1</sup>

Robert Flaherty apresentou o filme *Nanouk*, o esquimó, surgindo este como uma das primeiras evidências do documentário enquanto género cinematográfico. O autor Norte Americano acompanhou, de 1912 a 1919, os esquimós do norte do Canadá e posteriormente lançou o filme narrando os acontecimentos assistidos.

<sup>1</sup> Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=nN-KdPBhyjc> (consultado a 20 Outubro 2009)

Com base no conceito de registo *in loco* que caracteriza o género documental, Dziga Vertov, em 1918 desenvolveu uma vertente diferente para o género cinematográfico que consistia na filmagem das pessoas sem qualquer intervenção. Introduziu o “cinema-verdade” (Fagundes & Zandonade, 2003, p. 19) , onde a câmara filmava a vida de imprevistos.

A diferença entre Flaherty e Vertov consistia na diferente concepção com que apresentavam as personagens, o primeiro pretendia traduzir para a tela as tradições de um povo e o segundo a espontaneidade dos gestos quotidianos. Assiste-se assim, aos primeiros passos do cinema documentário. (Fagundes & Zandonade, 2003)

Nos anos 20, assiste-se a uma evolução na arte do cinema com o resultado das experiências do primeiro cinema e a montagem de Griffith. (Martins, 2008) Neste período histórico surge o interesse de alguns historiadores de identificar o cinema como fonte de conhecimento. Conciliavam-se fragmentos do mundo real apresentando-os poeticamente e de forma abstracta. (Penafria, 2005) Em termos tecnológicos a introdução das câmaras leves e das novas técnicas de montagem permitiu à categoria de filmes não ficcionais a introdução de uma dinâmica e linguagem própria, dada a sua independência face à continuidade temporal e espacial. (Martins, 2008)

Numa fase posterior, John Grierson, produtor e fundador do movimento documentarista Britânico nos anos 30, sob a perspectiva de explorar a realidade de um ponto de vista criativo, introduziu o termo documentário. Grierson pretendia através da estética desta categoria cinematográfica, uma educação nacional onde se abordavam os problemas sociais e económicos e a solução para os mesmos. (Penafria, 2004) Primordialmente pretendia-se compreender as imagens do mundo enquanto relato sobre o mesmo. (Nichols, 2001) Deste modo, a televisão Britânica estabeleceu o compromisso de reportar de um modo objectivo informação fidedigna no contexto da cultura visual, integrando os propósitos do género documentário, apresentando no ecrã diariamente pessoas comuns. (Holland, 2000)

O género cinematográfico deste movimento regia-se por um conjunto de normas estéticas, nomeadamente a utilização de *voz Off* masculina, pretendendo articula-lo com a forma artística e poética. Em termos narrativos apresentava-se a dificuldade e a solução governamental, sob uma perspectiva didáctica. (Penafria, 1999)

“o interesse que esse filme suscita assenta na relação que se estabelece entre a voz *off* e a imagem, relação essa que se assume como altamente eficaz em termos de persuasão” (Penafria, 1999, p.59)

A maior contribuição de John Grierson para o género documentário foi segundo Manuela Penafria o estabelecimento de uma *praxis* documental, a definição de uma estética e narrativa, demarcando assim o género das restantes produções cinematográficas.(Penafria, 2005) O autor explorou diferentes estilos e géneros díspares integrados na categoria documental, desde do documentário

dramático, observacional, actualidades, documentários baseados em entrevistas, exposição de arte e ciência, experimental, *avant-garde* etc. (Holland, 2000)

Len Lye, destaca-se como um dos precursores do documentário animados, apresentou o *Trade Tattoo* (1937, Reino Unido) como uma curta que utilizava imagens documentais com a integração de elementos gráficos pintados directamente sobre a película.



Figura 2 *Colour Box*: Imagens do filme experimental produzido por Len Lye<sup>2</sup>

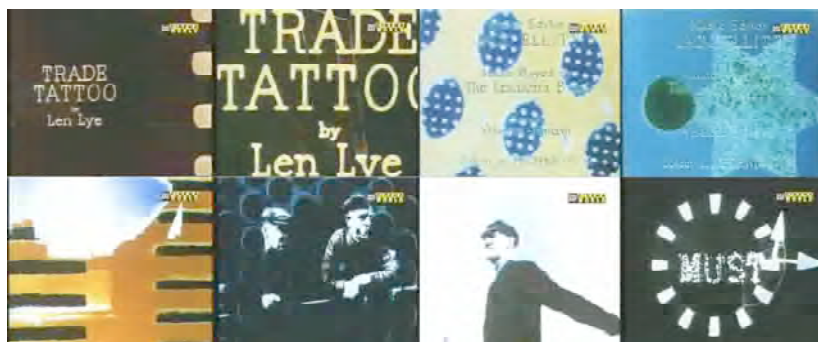


Figura 3 Imagens do filme *Trade Tattoo* - Len Lye<sup>3</sup>

Os realizadores de documentários entre o período compreendido entre 1930-1940 exploraram o plano real divergindo entre uma abordagem pragmático e uma poética. Contudo, foi na televisão dos anos 50, que esta visão se enriqueceu, variando de acordo com a evolução tecnológica, tendências e estilos pessoais dos realizadores etc. (Holland, 2000) Numa perspectiva abrangente, o documentário produzido no seio das sociedades, constrói-se consoante as relações de força que se estabelecem, transferindo de forma voluntária/involuntária uma determinada imagem de si para o futuro. Neste contexto, Vovell argumenta que o filme pode ser um documento histórico quando este surge como uma aliança entre o cinema e a história. (Kornis, 1992)

André Bazin, influenciado por Sartre, encarava a arte como um esforço do homem em ultrapassar a sua condição social, neste sentido a história da Arte emergia como história da semelhança

<sup>2</sup> Fonte Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=T33tS9FeS3U> (consultado a 12 Dezembro de 2008)

<sup>3</sup> Fonte Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=rjjHqf34Qd0> (consultado a 12 Dezembro de 2008)

(André Bazin *apud* Viveiros, 2003) e o cinema seria a consequência da representação mágica do plano real. (Viveiros, 2003) Bazin apresentou uma estética de conteúdo que enaltecia o objecto em detrimento da imagem, do mundo natural em contraponto com o mundo dos signos. Segundo o autor os filmes não deveriam ser planeados, mas apenas traduzir trechos da realidade autêntica, cuja significação revelava-se, à *posteriori* pelo espectador. Exaltava-se o realismo no cinema, numa revelação do plano real, sem a intenção de significar. (André Bazin *apud* Viveiros, 2003) Nos anos 60, o documentário aparece enquanto representação contínua do plano real, não debruçada num determinado contexto histórico. Valoriza-se a interacção entre as pessoas, recorre-se a arquivos que remetem para uma posição *naïf* da História da humanidade. Nos anos 70, o estilo observacional expandiu-se na forma de series, nomeadamente a título de exemplo: *Space between Words* de Roger Grafer e *The Family* de Paul Watson que se baseava na transmissão da vida quotidiana de uma família real através da integração das imagens num programa televisivo, unindo deste modo, o carácter documental e o *show* televisivo. (Penafria, 2004)

Na década de 80 integra-se a categoria performativa ao documentário, apresentando temas com uma inerente objectividade transpostos para uma abordagem subjectiva. (Penafria, 1999) Posteriormente a evolução das tecnologias da comunicação, nos anos 90, surge como o motor da evolução da categoria cinematográfica, dispondo diferentes formas de a apresentar. (Penafria, 1999) Surgem novas técnicas associadas à computação gráfica, nomeadamente transparências, sombras, mapeamento de imagens, texturização, composição, radiosidade (Manovich *apud*. Martins, 2008) )

Actualmente o cinema surge de acordo com uma nova abordagem – o cinema digital. Neste contexto, por um lado, identifica-se o suporte digital como ferramenta de apoio à exploração de efeitos visuais, por outro a actividade artística inserida no contexto audiovisual, com influências das artes Pós-modernistas.

Lev Manovich refere que as primeiras experiências do cinema digital reflectem as técnicas primitivas que foram abandonadas mediante a evolução da arte cinematográfica, experiências estas que tencionavam a criação artística pelas imagens recolhidas pela câmara. Os efeitos aliam-se de acordo com enredo do produto audiovisual. (Viveiros, 2003)

Neste processo, constata-se o enriquecimento das produções documentais na atribuição de um novo sentido ao género, que até então ocupava um papel meramente secundário na linguagem cinematográfica. (Penafria, 2005)

## Prática Actual

Actualmente a evolução tecnológica enriqueceu o género documental com novos suportes, originando produtos audiovisuais suportados digitalmente. Neste sentido a combinação da tecnologia com o género documental permitiu ao espectador uma experiência interactiva dotada de flexibilidade e de opções de mobilidade. O modo de apresentação da informação permite ao espectador introduzir-se no tema narrado, optando pelo caminho informativo que mais lhe convém. A visualização do documentário permite o acesso a conteúdos reais, sendo que o reforço tecnológico dinamiza e reforça a experiência. (Madaíl & Penafria, 1999) Permite-se a visualização de acordo com uma leitura linear, similar ao cinema, com a opção de interromper a visualização para o acesso a diferentes informações. Explora-se as potencialidades tecnológicas no sentido de incorporar nos documentários digitais: texto, vídeo, elementos gráficos, nomeadamente animações e fotografia. Os elementos gráficos, textuais ou multimédia podem ser integrados sobre a imagem ou explorados numa área distinta. (Sacchini, 2004). Assiste-se a uma reinvenção do género apoiado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação. (Madaíl & Penafria, 1999)

Existem escolas, instituições e investigadores que debruçam o estudo em áreas/temas adjacentes ao apresentado na presente dissertação. No âmbito nacional, Manuela Penafria apresenta-se como um nome de referência na área, comparando como investigadora no LABCOM<sup>4</sup>, como autora do livro *O Filme Documentário: História, Identidade, Tecnologia*, bem como sócia fundadora do Grupo de Trabalho em Estudos Fílmicos da SOPCOM<sup>5</sup>. Actualmente (2009) encontra-se como investigadora responsável no projecto que tem como foco de estudo a Teoria e Estética no Cinema Documentário a decorrer na Universidade da Beira Interior, Portugal. No âmbito do projecto supramencionado pretende-se uma elucidação dos conceitos associados à teoria e estética cinematográfica, investigando a especificidade de alguns subgéneros do documentário. Encontra-se integrado no projecto a construção de uma base de dados que abarcará as investigações científicas por investigadores portugueses no âmbito do cinema.

A Associação pelo documentário<sup>6</sup> surge como uma associação cultural que pretende fomentar a criação e desenvolvimento do cinema documental. Promove-se as produções documentais a nível nacional e internacional e aclama-se ao destaque do documentário enquanto género.

Ao nível de Realizadores e Produtores nacionais, destacam-se Pedro Sena Nunes, nomeadamente com os documentários “Corpo Todo”, “Elogio ao ½”, “Histórias Perdidas”, bem como, Rui Simões com “Ruas da Amargura”, “Ilha da Cova da Moura”, “Teatro de Sonhos” etc.

---

<sup>4</sup> Laboratório de Comunicação *On-line*. Acesso em <http://www.labcom.ubi.pt/index.php> (consultado a 8 Agosto de 2008)

<sup>5</sup> Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação

<sup>6</sup> APORDOC. Fonte <http://www.apordoc.org/> (consultado a 10 Outubro de 2009)

O Doclisboa<sup>7</sup>, organizado pela APORDOC<sup>5</sup>, é um festival Português que apresenta em antestreira documentários de qualidade e organiza-se de acordo com uma programação não competitiva, incluindo também a retrospectiva de um autor internacionalmente reconhecido.

Em contexto Internacional a *Université du Québec à Montréal*<sup>8</sup> no Canadá, com especial foco na faculdade de Comunicação e de Artes investe fortemente na criação e investigação no ramo da comunicação Multimédia e Audiovisual, cujas produções tem divulgação e impacto junto de entidades nacionais e internacionais. Esta integra diversos institutos, centros, laboratórios, bem como grupos de investigação.

O *Channel 4 British Documentary Film Foundation*<sup>9</sup> apresenta-se como uma organização de empreendedorismo social, independente, sem fins lucrativos suportada pelo *Channel 4* no Reino Unido. Tem como propósito a promoção de novas visões ao serviço público. No âmbito de acção destaca-se o apoio a novos talentos na área de realização de filmes documentais, bolsas para a realização de projectos, formação e organização de campanhas relacionadas com as produções audiovisuais de foro documental.

### **2.1.2 O documentário como género cinematográfico**

O conceito de documentário esta em contínua definição, não sendo possível integrar na totalidade todas as produções fílmicas do género. Deste modo torna-se relevante compreender o documentário na sua dimensão histórica, com enfoque nas questões/temas relacionados com o conceito de documentário. Este género encerra em si uma representação social, reflecte a cultura que produziu. (Nichols, 2001)

Entende-se por documentário o género cinematográfico que pretende atrair a realidade social às telas, apela-se ao realismo cinematográfico. A sua concepção teve como propósito o estabelecimento de um elo entre o cinema e o mundo histórico, procurando-se uma elucidação objectiva do plano real. (Jacques Amount *apud* Aragão, 2006) Como objectivo primordial identifica-se a tentativa de focalizar a atenção do espectador para temáticas sociais como a politica, a ciência e a arte. (Holland, 2000)

Os estudos realizados sobre o género resultaram em subdivisões, categorizando-os filmes como

---

<sup>7</sup> Fonte: <http://www.doclisboa.org/festival.php> (consultado a 20 de Outubro de 2009)

<sup>8</sup> Fonte <http://www.uqam.ca/> (consultado a 10 de Março de 2009)

<sup>9</sup> Fonte <http://britdoc.org/> (consultado a 10 de Março de 2009)

Etnográficos, Biográficos, Auto-biográficos, Históricos, Artísticos, Científicos (etc.) (Penafria, 2005)

A especificidade do género documental incorpora obrigatoriamente de um registo *in loco*, a abordagem de um tema, focalizado num determinado ponto de vista e a transmissão de uma mensagem com recurso aos meios cinematográficos. (Penafria, 2005)

A expressão *in loco* originalmente remetia para o espaço onde é recolhida a informação, contudo, actualmente no âmbito da semiologia da imagem, é considerada como localização espaço-temporal. O conceito pode ser dividido de acordo com a classificação: (Melo, 2001)

- 1) *in loco* contemporâneo;
- 2) *in loco* (re)construído;
- 3) *in loco* referencial evolutivo;

Na perspectiva de *in loco* contemporâneo, o tempo e o espaço da acção narrada são contemporâneos à realização do documentário; no caso *in loco* (re)construído a acção narrada apesar de referir factos passados, o documentarista intervém no espaço presente para dar uma melhor noção do que é retratado; quanto ao *in loco* referencial evolutivo, narra-se acções passadas sem qualquer modificação directa do documentarista sobre o espaço. (Melo, 2001)

O género compreendeu ao longo da sua evolução histórica, entre a década de 20 e 80 diferentes modos de representação, nomeadamente: o modo expositivo, o observacional, o interactivo e o reflexivo. (Fagundes & Zandonade, 2003)

Segundo Manuela Penafria, o modo expositivo, utilizado por Grierson, corresponde a um modelo de documentário clássico, caracterizado pelo domínio sobre os conteúdos e imposição de limites por parte do realizador. Este modelo é adoptado por determinadas entidades institucionais de modo a reafirmar determinadas perspectivas de um acontecimento. Os problemas eram expostos e as entidades patrocinadoras mostravam as soluções. (Penafria, 2004)

O modelo observacional distingue-se do anterior devido à ausência de intervenção por parte do produtor. Neste sentido pretende-se aceder ao mundo quotidiano na sua integridade e sem interferências. (Nichols, 2001) Este modelo surgiu nos anos 60 com o produtor Robert Drew e o seu colaborador Richard Leacock, que procurou aliar o cinema directo à técnicas aplicáveis no jornalismo. Drew e Leacock estipularam um rigoroso conjunto de regras, nomeadamente: não interagir com o interveniente; não falar; nunca pedir para interveniente repetir uma determinada acção; nunca adicionar sons ou efeitos especiais. Contudo, Paul Arthur afirma que conjunto de regras estipulado por Drew e Leacock priva muitos dos recursos passíveis de utilização no meio audiovisual e que o podem enriquecer, deste modo actualmente são princípios não aplicáveis ao género documentário. (Holland, 2000)

Quanto ao modelo interactivo estabelece uma relação dinâmica entre o autor e o produto audiovisual, é dada a conhecer a perspectiva do mesmo, através da sua mediação física ou por

entrevistas. E por último, o modo reflexivo suscita uma atitude reflexiva ao espectador acerca do tema que é retratado, apresentando o documentário de acordo com uma produção cinematográfica.(Viveiros, 2003)

Segundo Patrícia Holland, o documentarismo encerra um compromisso ético que engloba tanto os intervenientes como o público, e onde são levantadas questões relacionadas nomeadamente com: (Holland, 2000)

- a autoria e controlo editorial;
- o compromisso entre o ponto de vista do realizador e dos intervenientes do documentário;
- a objectividade e verdade factual na transmissão da mensagem no documentário;
- as representações e os estereótipos;
- informação aos intervenientes relativamente aos objectivos da filmagem e quais os limites;
- transmissão do ponto de vista no realizador, assegurando a perspectiva dos intervenientes;
- questões relativas aos patrocínios que pode afectar o conteúdo do filme;
- questões relacionadas com a exposição e divulgação do conteúdo audiovisual;

Em modo de conclusão, a demarcação do documentário dos restantes registos cinematográficos pode ser evidenciada pelos pressupostos acima referenciados, contudo, essa concepção não encerra a possibilidade do género extravasar as fronteiras definidas.

### **2.1.3 A narrativa do género documentário**

O termo narrativa audiovisual é genérico, cada formato remete a um sistema semiótico que incide numa análise e construção narrativa específica. (Garcia, 2003)

Segundo Benjamin, a narrativa cinematográfica surge como a conciliação das imagens e sons numa linguagem própria, mediada pela “visão” artificial da câmara e da tecnologia subjacente.

As imagens visuais e acústicas articulam-se com outros elementos dotados de significado e estruturam discursos, contam histórias. (Benjamim, 2000) Todas as instâncias desde as imagens, os planos, os objectos, as personagens (etc.) contribuem para a construção da narrativa cinematográfica.(Cruz, 2005) De igual modo, na estrutura de narrativa, identifica-se o conteúdo e a expressão, sendo que, a configuração do conteúdo é a história, enquanto que a forma da expressão é o sistema semiótico específico que envolve a história. (Jiménez, 2003)

Como acréscimo informativo, Gérard Genette (Genette, 1972 *apud* Aragão, 2006) distingue na noção de narrativa: o enunciado narrativo que garante a relação entre os factos; a sucessão de



acontecimentos, estes verídicos ou ficcionais, que constroem o discurso e as relações de encadeamento, repetição e oposição.

O documentário enquanto género cinematográfico é considerado, de modo tradicional, com regras previamente definidas. Na sua estrutura torna-se necessário incorporar uma narrativa de modo a permitir dar unidade ao que se pretende contar. (Melo, 2001)

De acordo com a reflexão analítica, o género documental envolve dois conceitos fundamentais: a proposição assertiva e a indexação. O conceito de proposição assertiva remete para a ideia que no âmbito do documentário a narrativa constrói-se de acordo com enunciados afirmativos. Estes relatam conhecimentos do universo que consideram e apresentam-se na forma de entrevistas, *voice over* ou depoimentos. O segundo conceito da visão lógico-analítica, indexação, remete para a noção do pragmatismo do género documentário. Neste contexto, o espectador reconhece a narrativa documental através da imagem que incorpora e do conjunto de procedimentos que informam o tipo de discurso. (Ramos, 2001)

Numa primeira fase da indústria cinematográfica em Hollywood a narrativa detinha um sentido explícito, para que o espectador compreendesse o que era relatado, sem referências prévias, no sentido em que o cinema como Arte Nova eliminava as tradições culturais. (Viveiros, 2003)

Posteriormente, a evolução tecnológica propiciou a configuração da narrativa cinematográfica, alterando de modo significativo a percepção da realidade, permite-se pela primeira vez o acesso a um “inconsciente visual”. (Benjamim, 2000, p. 247)

A narrativa documental de acordo com o formato detém determinadas características. Os estilos de documentário apresentam-se desde clássicos, veiculados pela televisão, alterando a forma com integração de depoimentos, entrevistas, utilização de *voice over* (etc.) (Ramos, 2001)

Sebastião Squirra, distingue no género as produções avocadas para o cinema e para televisão - os documentários jornalísticos. Estes, dependendo da abordagem, podem ser classificados como de: compilação, investigação, culturais, de pessoas ou lugares e especiais. A narrativa do documentário de compilação é construída de acordo com material de artigo; no documentário investigativo a linha editorial foca-se em situações que conseqüentemente originaram determinados acontecimentos; o documentário cultural narra factos evidenciando o indivíduo e os documentários especiais expõem diferentes temas e são caracterizados pela velocidade de produção. (Fagundes & Zandonade, 2003)

Em suma, o meio audiovisual manifesta-se vitalizante, dada a sua potencialidade visual e a pela capacidade de educar e informar. Agrega-se uma função social que tem como ponto de partida a narrativa. (Mourão, 2002)

## **2.2 Elementos gráficos em conteúdos audiovisuais**

Nesta secção são abordadas questões relativas aos elementos visuais básicos, bem como aprofunda-se conceitos como equilíbrio, composição, dinâmica e expressão. Compreende-se como elementos visuais básicos componentes como: o espaço, a linha, forma, a cor, o movimento, o ritmo, etc.

De modo a aprofundar o tema recorreu-se às obras: *Arte & Percepção Visual - uma psicologia da visão* criada por Rudolf Arnheim; *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain* de Robert L. Solso e *The visual Story* de Bruce Block . Os primeiros efectuam uma abordagem à percepção humana quando presente aos referidos elementos gráficos, e o terceiro focaliza-se nos elementos gráficos quando integrados no meio audiovisual.

Bruce Block no livro *The visual Story* investigou sobre a criação da estrutura visual para aplicação no meio audiovisual e digital. O autor pretendia compreender e controlar os elementos visuais que seriam detentores de mensagens visuais, transmitindo dessa forma estados emocionais. A definição dos referidos componentes permitiria a compreensão da estrutura visual. (Block, 2008)

Segundo Block a estrutura visual é baseada no Princípio de Contraste & Afinidade, sendo que Contraste significa diferença e Afinidade semelhança e todos os componentes podem ser considerados no âmbito desse princípio, sendo que um maior contraste corresponde a uma maior intensidade e dinâmica visual, pelo contrário, uma maior afinidade corresponde a uma menor intensidade e dinâmica visual.

### **2.2.1 Elementos visuais básicos**

#### **2.2.1.1 Espaço**

O espaço apresenta-se como um complexo elemento visual que envolve sub-componentes primários, como: o plano, a profundidade, o limite e a ambiguidade. (Block, 2008)

À luz da teoria geométrica podemos referir que a três dimensões é possível discriminar a forma de qualquer objecto, bem como a sua localização espacial num determinado espaço de tempo. A dimensão temporal acrescenta-se quando se considera a mudança da forma e do ponto geográfico do objecto.

A concepção bidimensional proporciona a extensão do espaço e consequentemente a variabilidade da configuração e da escala dos objectos. (Arnheim, 1997)

De acordo com Block a concepção de espaço pode divergir de acordo com: Espaço Profundo, Espaço plano, Espaço limitado e Espaço ambíguo.

## Espaço Profundo

O mundo físico abrange as dimensões: altura, largura, profundidade e o tempo. Os sinais visuais que provêm da percepção física do ambiente envolvente são recebidos pelo cérebro a duas dimensões e interpretados de acordo com três dimensões, através do contexto e da experiência perceptiva. Deste modo a visualização do mundo a 3D provém do processamento de planos bidimensionais, onde se cria a ilusão da dimensão profundidade. (Solso, 2003)

*“Each sense plays its part, but perception is the result of all senses acting in concert.”*

(Solso, 2003, p.202)

À luz da psicologia perceptiva, as áreas presentes no mesmo plano tendem a assumir-se como mais próximas e mais afastadas de acordo com a configuração figura-fundo, ou seja a noção de profundidade pode ser sugerida pela própria imagem. O princípio básico da noção de profundidade “provém da lei da simplicidade e indica que um padrão parecerá tridimensional quando pode ser visto como a projecção de uma situação tridimensional que é estruturalmente mais simples que uma bidimensional” (Racine, 2002, p. 237)

Segundo Solso várias são as técnicas que ao longo dos tempo foram exploradas afim de representar a dimensão profundidade no plano bidimensional.

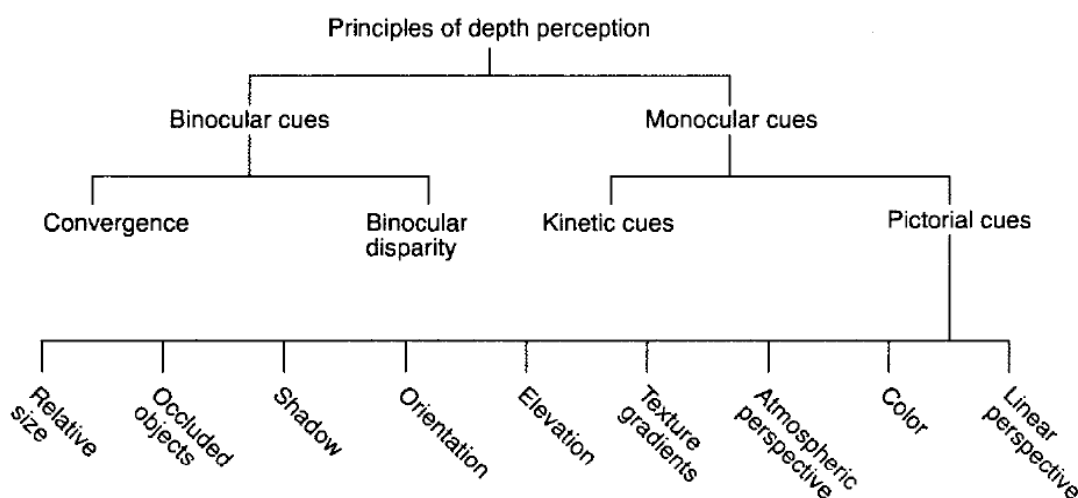


Diagrama 1 Esquema apresentado por Robert L. Solso, sobre os princípios da percepção em profundidade<sup>10</sup>

### Tamanho relativo

A dimensão de profundidade pode ser sugerida pela variância na escala dos objectos no plano, sendo que a dimensão varia na proporção inversa à distância, quando estes se apresentam com

<sup>10</sup> Imagem retirada da referência: (Solso, 2003, p.21)

dimensões mais reduzidas em relação aos restantes são considerados perceptivamente como mais afastados. (Wong, 1997)

Tal princípio, pode ser aplicado no meio audiovisual, cuja noção de profundidade pode ser sugerida pela escala dos elementos no ecrã, sendo que à medida que os objectos se distanciam, verifica-se uma redução das suas dimensões. (Block, 2008)

#### Objectos ocluídos ou interposição

Os elementos gráficos quando se interceptam no espaço e um dos elementos interrompe um outro, em termos de percepção humana considera-se que um elemento encontra-se mais afastado em relação ao outro. A sobreposição mostra-se relevante quando se pretende construir espacialmente a dimensão profundidade, sem muitos recursos técnicos. A transparência apresenta-se como um caso particular de superposição, sendo que o objecto “oculto” continua visível. (Arnheim, 1997)

#### Sombra

A dimensão profundidade pode ser sugerida com a utilização de sombras, sugerindo que um determinado objecto é sólido e a sombra contrasta com a superfície. De acordo com o posicionamento da sombra no plano, em termos perceptivos, o objecto é considerado como mais afastado ou próximo, simulando a dimensão profundidade. (Solso, 2003)

#### Orientação

O efeito da orientação ou do alinhamento dos objectos pode ilusoriamente sugerir profundidade. A título de exemplo, a orientação de objectos para um ponto central fornece uma perspectiva linear. Segundo a teoria Gestaltista o olho humano organiza os objectos no plano com base nas razões de similaridade, ou seja o olho reconhece linhas semelhantes e são interpretadas como indícios de profundidade. (Solso, 2003)

#### Elevação

Robert L. Solso, considera a elevação como o posicionamento relativo dos objectos na *frame*. A profundidade num plano bidimensional pode ser sugerida pela posição dos objectos no plano, sendo que os objectos mais próximos tendem a serem posicionados na zona inferior do plano e os distantes na parte superior. Este princípio, baseia-se na representação gráfica da distância dos objectos pelas crianças, reflectindo o modo como estas percebem o mundo. (Solso, 2003)

#### Gradiente e textura

Entende-se por gradiente o aumento ou decréscimo, de modo progressivo, das condições perceptivas no espaço ou tempo.

James J. Gibson foi o primeiro a destacar as potencialidades dos gradientes para criar a ilusão de

profundidade no plano, apresentando os gradientes de textura, como uma alteração progressiva da densidade do grão ou da sombra. Neste sentido, a textura mais definida simularia a proximidade do objecto e a menos definida o afastamento do objecto. Quanto mais regular se apresenta o gradiente mais intensificado se manifesta o seu efeito. (Arnheim, 1997)

A profundidade pode ser sugerida recorrendo à diferenciação de detalhe na textura ao qual se denomina-se difusão textural. No meio audiovisual quanto mais próximo o objecto se encontra da câmara maior é o nível de detalhe e textura. (Block, 2008)

#### Difusão atmosférica

A difusão atmosférica está directamente relacionada com as partículas presentes no ar, nomeadamente a neblina, a fumaça, a chuva, o nevoeiro etc. A presença das referidas partículas, interfere ao nível da percepção da imagem, esta perde detalhe, apresenta-se menos precisa, menos texturizada e diminui o seu contraste tonal, criando assim, a ilusão do espaço profundo. (Block, 2008)

#### Cor

De acordo com as interferências atmosféricas, naturalmente as cores alteram o seu nível de intensidade, criando a ilusão de profundidade. Neste fenómeno perceptivo as “cores quentes” parecem mais próximas, enquanto que as “cores frias” parecem mais afastadas. Deste modo, a título de exemplo, um objecto de cor laranja parece mais próximo que um de cor azul. (Solso, 2003)

#### Perspectiva

A técnica de simulação da perspectiva foi abordada por diversos artistas que pretendendo simular o mundo físico num espaço na sua essência bidimensional, criaram ilusões visuais. (Solso, 2003)

No meio audiovisual, a perspectiva apresenta-se como a característica mais importante aquando a simulação do espaço profundo, sendo que identificam-se três tipos de perspectiva: perspectiva de um-ponto, dois-pontos e três-pontos. (Block, 2008)

A perspectiva de um-ponto é a mais simples. As linhas de força do plano convergem num ponto, tal como indicado na figura 4, denominado este como *vanishing point* - ponto de fuga. Relativamente à perspectiva de dois-pontos as linhas do plano convergem em dois pontos-fuga, tal como indicado na figura 5, e segundo a perspectiva de três-pontos, o plano converge de acordo com três pontos-fuga, tal como esquematizado na figura 6.

No contexto do meio audiovisual, Block acrescenta às técnicas descritas de simulação do espaço profundo, no meio audiovisual: o movimento de objectos e câmara, a forma, o tom, o foco e a posição. (Block, 2008)



Figura 4 Perspectiva de convergência para um-ponto de fuga <sup>11</sup>

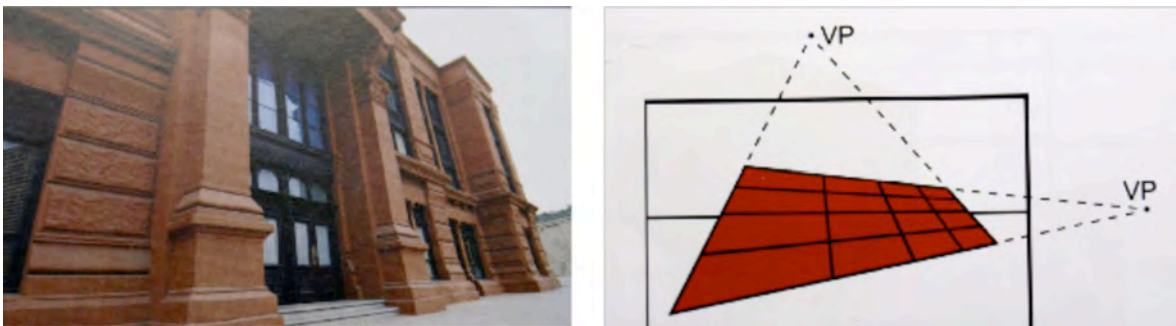


Figura 5 Perspectiva de convergência para dois-pontos de fuga <sup>12</sup>

SOLSO, R. (1933). *The Psychology of Art and the Evolution of Conscious Brain*. Ed. MIT Press. London.

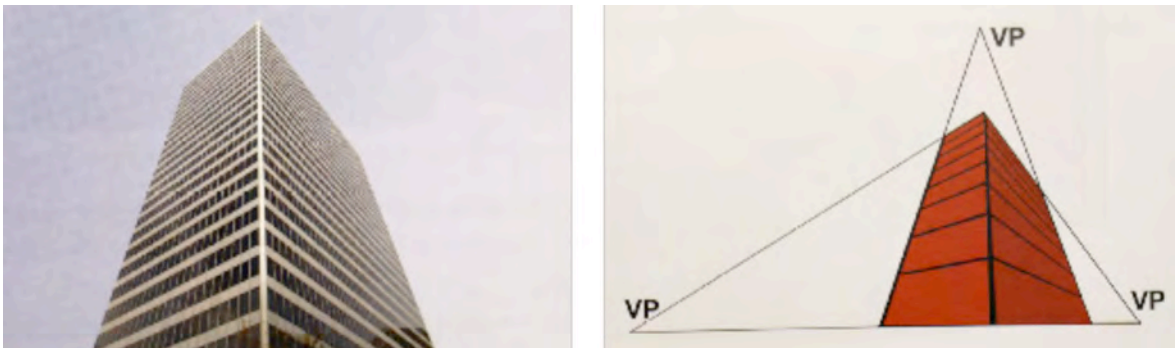


Figura 6 Perspectiva de convergência de três-pontos de fuga <sup>13</sup>

### Movimento

Block refere que no meio audiovisual a ilusão de profundidade pode ser gerada através do movimento da câmara ou através dos objectos frente à câmara. O movimento de dois objectos paralelos em diferentes planos a movimentarem-se à mesma velocidade e a percorrerem uma distância semelhante, criam ilusoriamente a noção de que o objecto mais próximo movimenta-se a uma velocidade superior. Neste sentido, a relação entre a distância e a velocidade cria a ilusão de profundidade.

<sup>11</sup> Imagem retirado da referência: (Block, 2008, p.17)

<sup>12</sup> Imagem retirado da referência: (Block, 2008, p.19)

<sup>13</sup> Imagem retirado da referência (Block, 2008, p.23)

De igual modo, os movimentos de câmara *dolly on/out, the track left/right* e o *bomm up/down*, geram a mesma ilusão, o espaço profundo. (Block, 2008)

#### Forma

A mudança de forma de objectos pode insinuar a noção de profundidade no meio bidimensional, na medida em que para que qualquer objecto mude de orientação necessita de estar incluído num espaço tridimensional, quando se verifica a alteração da forma no meio bidimensional é criada ilusoriamente a noção de profundidade. (Block, 2008)

#### Tonalidade

A escala de tons de cinzento, de escuro para claro, cria a ilusão de profundidade, sendo que os objectos mais claros tendem a ser percebidos como mais próximos, contrariamente aos mais escuros que se assumem perceptivamente como mais afastados. (Block, 2008)

#### Foco

No meio audiovisual, quando a câmara foca um determinado objecto, desfocando o fundo perde-se a noção de profundidade do espaço, este assume-se como plano, em contrapartida a focagem de todo o ambiente promove a noção de profundidade. (Block, 2008)

#### Posição

O factor posição influencia a percepção da distância ao objecto, sendo que os objectos que se encontram num plano mais alto, tendem a ser considerados perceptivamente como mais afastados, enquanto que os localizados no plano inferior, perceptivamente são considerados como mais próximos. (Block, 2008)

### **Espaço Plano**

Ao contrário do espaço profundo, o espaço plano não se apresenta como uma ilusão óptica, pretende destacar o facto do ecrã ser bidimensional.

O espaço plano distingue-se por uma tipologia de espaço visual que exalta os planos frontais, sem recurso à técnica de perspectiva. Deste modo, recorre-se a técnicas como movimentos de câmara paralelos aos objectos, manutenção das condições de texturização dos objectos ao longo do plano

e diminuição do nível de contraste na imagem. Evita-se a sobreposição de objectos e utiliza-se a desfocagem do fundo da imagem no ecrã, de modo a criar um espaço plano etc. (Block, 2008)

### **Espaço Limitado**

O espaço limitado apresenta-se como uma combinação do espaço profundo e do espaço plano. Neste caso, recorre-se aos planos do espaço profundo, exceptuando dois: os planos longitudinais, que são substituídos por plano frontais, e os planos que incluem movimentos perpendiculares aos objectos. (Block, 2008)

### **Espaço Ambíguo**

Segundo Block, no meio audiovisual, denomina-se como espaço ambíguo, a situação em que é apresentada no ecrã, uma determinada composição de objectos e o espectador não consegue definir o tamanho ou as relações espaciais estabelecidas pelos mesmos na imagem. Geralmente, as imagens surgem como não ambíguas no meio audiovisual, subentendendo-se informações, sobre o que se pretende contar, através da dimensão dos objectos ou da sua localização. (Block, 2008)

#### **2.2.1.2 Linha / Contorno**

A linha, tal como anteriormente referido, similarmente ao espaço, apresenta-se como um elemento gráfico primário e direccional, que divide ou inclui uma determinada área.

Segundo Rudolf Arnheim, o elemento linha assume-se de acordo com três tipologias: a linha objecto, linha hachurada e a linha contorno.

A combinação de linhas no espaço baseia-se na lei da simplicidade, estas quando conjugadas de modo integrado, deixam de ser encaradas como objectos individuais em prol da visão conjunto, denominando-se como linhas hachuradas.

A linha contorno, por sua vez, envolve uma área e induz a um determinado objecto visual, deste modo o contorno incita uma superfície plana. A lei da simplicidade aplica-se, na medida, em que a organização perceptiva reproduz mentalmente a superfície mais simples.

A área delimitada pela linha, de modo ilusório, assume-se como mais densa, enquanto que o fundo considera-se perceptivamente como mais amplo. Deste modo, o desenho de contorno



produz descontinuidades espaciais, uma divisão entre o primeiro plano e o plano de fundo, onde segundo a sua intensidade, cor, textura (etc.) se intensifica a acção da linha.

De acordo com o autor, a linha contorno sugere mais influência quando se trata de uma área de contorno menor, quando a área é maior a influência do contorno é menor. (Arnheim, 1997)

### **2.2.1.3 Forma**

Perceptivamente o ser humano distingue e interpreta a forma do fundo envolvente. A divisão denomina-se como percepção figura - fundo, baseando-se na tendência natural do olho humano para definir os contornos ou linhas que separam os objectos uns dos outros. (Solso, 2003) O espaço bidimensional como sistema de planos frontais é apresentado, na forma mais simples, de acordo com a relação figura-fundo.

Uma determinada forma gráfica é dotada de propriedades visuais que comunicam sinais, estes são interpretados pelo cérebro como transmissão de mensagens. (Meggs, 1992)

Após a realização de alguns estudos, com o propósito de compreender quais as condições que intervêm para a definição das formas figura e fundo, Edgar Rubin, concluiu que as superfícies delimitadas circundadas, as áreas com tonalidades claras e proporcionalmente de menores dimensões tendem a assumir-se como figura. De igual modo, face à divisão horizontal de um determinado plano, a parte inferior tende a ser apreciada como figura.

Segundo o mesmo autor, a concavidade tenciona a ser considerada como fundo, enquanto que a convexidade como figura. O fenómeno é, no entanto, variável de acordo com o foco de atenção do observador. (Edgar Rubin *apud* Arnheim, 1997)

### **2.2.1.4 Cor**

Segundo Arnheim, em termos físicos a luz apresenta-se sob a forma de radiação electromagnética que, de acordo com o comprimento de onda, é perceptível ao ser humano. A cor assume-se como a percepção visual, despoletada pelo feixe de fotões sobre células especializadas da retina, transmitindo informação ao sistema nervoso, que a interpreta.

A claridade está directamente relacionada com a distribuição da luz no objecto, dependente de processos ópticos e fisiológicos do sistema nervoso, bem como das características físicas do objecto. Os fenómenos físicos nos objectos assentam na capacidade de luminância e na capacidade reflexiva. (Arnheim,1997) Em termos simbólicos, a percepção humana assume a obscuridade como contra principio activo, encontrando-se aí “o dualismo entre as forças

antagónicas da mitologia e filosofia”( Arnheim, 1997, p. 313). Neste sentido o dia e a noite conotam visualmente o conflito entre o bem e o mal. Em contraponto, de acordo com uma abordagem didáctica a iluminação conduz a atenção selectiva do espectador, ao encontro do que se pretende transmitir.

Entende-se como teoria da cor, o estudo das regras, ideias e princípios que medeiam o tema da utilização de cores, sendo de fulcral importância aquando a sua aplicação nos mais diferentes meios, de modo a obter melhores resultados na sua utilização. (Edward, 2004)

John Gage teorizou sobre o Circulo Cromático, esquematizado na figura 7, este desenhado pela primeira vez por Newton. Gage defende que o círculo Cromático apresenta-se como uma ferramenta eficaz para facultar uma maior compreensão da estrutura e relação entre as cores, do mesmo modo facilita a sua visualização e memorização. O Circulo Cromático torna evidente a semelhança das cores adjacentes e o contraste com a cor oposta na roda, correspondentemente denominadas como cores análogas e complementares. (Edward, 2004)



Figura 7 Circulo Cromático, desenhado pelo artista Eugène Delacroix.

Tal como refere Edward, as cores análogas são as cores dispostas lateralmente no Circulo Cromático, cuja conjugação é harmoniosa devido ao facto de reflectirem ondas de luz similares. Relativamente às cores complementares apresentam-se como pares de cores opostas no Circulo Cromático, sendo pares que se complementam, nomeadamente o vermelho e o verde.

Existem dois sistemas básicos de organização e mistura de cor, o sistema aditivo e o substractivo, que embora partilhem termos e determinadas definições, são compreendidos isoladamente. (Block, 2008)

De acordo com a combinação aditiva, o olho recebe a informação cromática, tendo como ponto de partida a soma das energias de luz. Neste contexto, em condições ideais, a combinação das cores produz branco, tal como é demonstrado na figura 8.

Relativamente à combinação subtractiva, a percepção da cor, surge com o que sobra depois da absorção. “As cores locais dos objectos resultam da luz que eles reflectem depois que suas superfícies absorveram sua quota de iluminação.” (Arnheim, 1997, p. 332) Deste modo, o resultado da subtracção, está relacionado com a constituição espectral das cores. (Arnheim, 1997)

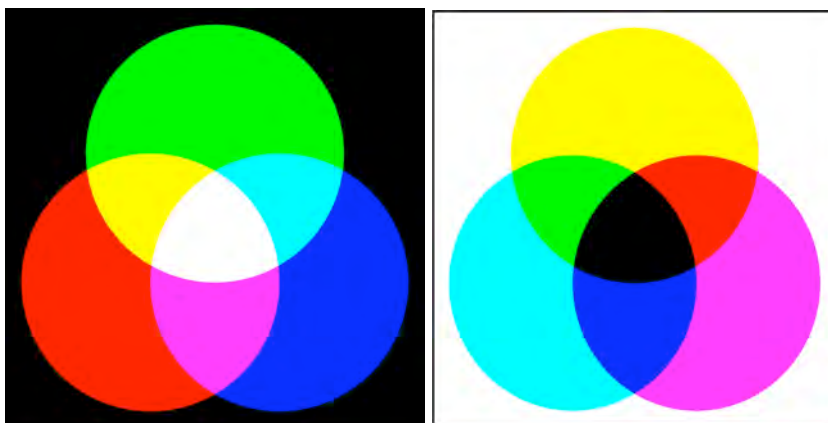


Figura 8 Sistema de Cor Aditivo<sup>14</sup> (imagem referente à fracção esquerda)  
Figura 9 Sistema de cor Subtractivo<sup>15</sup> (imagem referente à fracção direita)

A representação das cores recorre a modelos ou sistemas de cores, nomeadamente RGB (*red, green, blue*) e o CMY (*cyan, magenta, yellow*).

O sistema RGB (*red, green, blue*) é um sistema aditivo de representação de cor e baseia-se na teoria dos três estímulos. Segundo a mesma teoria, o olho do ser humano percepção a cor tendo como partida o estímulo de três pigmentos visuais, localizados nos cones da retina, que são susceptíveis aos cumprimentos de onda do espectro vermelho, verde, azul. (Oshiro & Goldschmidt, 2008)

Quanto ao sistema subtractivo, tipicamente, baseia-se nas cores ciano, magenta e amarelo (CMY), cuja combinação de cores, de modo adequado, produz preto, tal como indica a figura 9.

No meio audiovisual, bem como no designer gráfico, torna-se particularmente importante identificar, organizar e controlar a cor, sendo que termos como luminosidade, matriz e saturação são empregues à caracterização de qualquer cor.

A Luminosidade (ou valor) resulta da adição de branco ou preto a uma determinada tonalidade, identificando-se de acordo com a posição da cor, na escala de cinzentos.

<sup>14</sup> Imagem retirada: <http://pt.wikipedia.org/wiki/RGB>. (Link consultado a 10 Outubro de 2009)

<sup>15</sup> Imagem retirada: <http://pt.wikipedia.org/wiki/CMY>. (Link consultado a 10 Outubro de 2009)



Figura 10 Escala de cinzento



Figura 11 Escala de intensidade

Relativamente à Matriz distinguem-se oito tonalidades de cor: o vermelho, o laranja, o amarelo, o verde, o ciano, o azul, o violeta e o magenta, identificados de acordo com a sua posição no Círculo Cromático.

Por último, a Saturação é um termo que se refere à intensidade de uma determinada cor, o grau de pureza da matriz, ou seja, a cor sem interferência de uma outra tonalidade.

Para descrever uma determinada cor também se utiliza termos como *tints*, que variam com a adição de branco ou sombra. A sombra resulta da adição de preto ou da cor complementar. (Block, 2008)

Segundo Block, no meio audiovisual cenas que realcem contraste ou afinidade são facilmente recriadas tendo como ponto de partida a cor, sendo possível fazê-lo de diferentes modos. O primeiro meio recria contraste tendo como ponto de partida a diferença de tonalidade, tal como demonstrado na figura13, bem como se obtém afinidade aquando a utilização de uma mesma tonalidade em cena, tal como mostrado na figura12.



Figura 12 Imagem<sup>16</sup> do filme *Les Triplettes de Belleville*. A afinidade é obtida tendo como ponto de partida a semelhança da tonalidade em cena.



Figura 13 Imagem<sup>17</sup> do filme *Les Triplettes de Belleville*. O contraste é obtido pelas diferenças de tonalidades em cena.

A luminosidade refere-se à gama tonal das cores numa determinada cena. O contraste pode ser recriado com recurso ao factor luminosidade, quando na mesma cena, utiliza-se cores muito brilhantes contrastando com cores escuras, figura 14; bem como podem ser recriadas situações em cena de afinidade quando predominam cores muito escuras ou muito brilhantes, sem contraste em cena, figura 15.



Figura 14 Imagem<sup>18</sup> do filme: *A insustentável leveza do ser*. O contraste é obtido pela diferença de brilho de cores na cena.

---

<sup>16</sup> Imagem retida do filme *Les Triplettes de Belleville*, do realizador Sylvain Chomet

<sup>17</sup> Imagem retida do filme *Les Triplettes de Belleville*, (2003) do realizador Sylvain Chomet

<sup>18</sup> Imagem retirada do filme: *A insustentável leveza do ser*, do realizador Phillip Kaufman



Figura 15 Imagem<sup>19</sup> do filme: O paciente Inglês. A afinidade é obtida tendo como ponto de partida o predomínio das cores escuras na cena.

Relativamente à intervenção do factor saturação como meio de criar afinidade ou contraste, numa determinada cena, identificamos que quando são apresentadas cores saturadas e não saturadas estas facultam contraste à cena, pelo contrário se são utilizadas apenas cores saturadas estas criam afinidade na cena.

A título de exemplo, a figura 16, abaixo apresentada, mostra afinidade pela utilização apenas de cores não saturadas, ao contrário da figura 17, cujo vermelho dos lábios e vestido da personagem conferem contraste à cena.



Figura 16 Imagem<sup>20</sup> do filme: *Sin City*. A afinidade é obtida mantendo a saturação das cores em cena.

---

<sup>19</sup> Imagem retirada do filme : O paciente Inglês (1996) do realizador Anthony Minghella.

<sup>20</sup> Imagem retirada do filme *Sin City* (2005) dos directores: Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino



Figura 17 Imagem<sup>21</sup> do filme: *Sin City*. A afinidade é obtida mantendo a saturação das cores em cena.

As cores podem ser classificadas como cores frias e cores quentes, entendendo-se como cores frias: o azul-magenta, o azul, o verde, o ciano e o amarelo-verde, enquanto as cores quentes abrangem tonalidades como o vermelho-magenta, o vermelho, o laranja e o amarelo. O magenta este pode ser considerado uma cor fria ou quente, em termos perceptivos, quando combinado correspondentemente, com o azul ou o vermelho, dependendo também da quantidade do mesmo. E o amarelo é uma cor quente mas quando adicionado uma pequena proporção de verde torna-se, em termos de psicologia visual, numa cor fria.



Figura 18 Imagem<sup>22</sup> do filme: *A insustentável leveza do ser*, com predomínio de uma cor quente.

---

<sup>21</sup> Imagem retirada directamente do filme *Sin City City* (2005) dos directores: Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino

<sup>22</sup> Imagem retirada do filme: *A insustentável leveza do ser*, do realizador Phillip Kaufman.





Figura 19 Imagem<sup>23</sup> do filme: A insustentável leveza do ser, com predomínio de uma cor fria.

Josef Albers introduziu o conceito de interacção entre as cores, formulando teorias que resultam de um estudo aprofundado, sobre como as cores quando perto umas das outras, parecem modificar as suas características de cor, saturação e luminosidade. (Josef Albers *apud* Block, 2008)

Segundo Betty Edward, o fenómeno integra o conceito de cor susceptível, esta em termos perceptivos modifica as suas características em função da presença de outra cor - cor adjacente. O efeito da cor adjacente manifesta-se imprevisível, na medida em diferentes pessoas percebem diferentemente a cor, sob o mesmo efeito. A título de exemplo do fenómeno, na fig.20, a cor azul do centro dos três quadrados, apesar de ser exactamente a mesma cor, parece mais escura quando posicionada no quadrado azul, ao invés do verde e mais brilhante no quadrado vermelho que nos restantes quadrados.

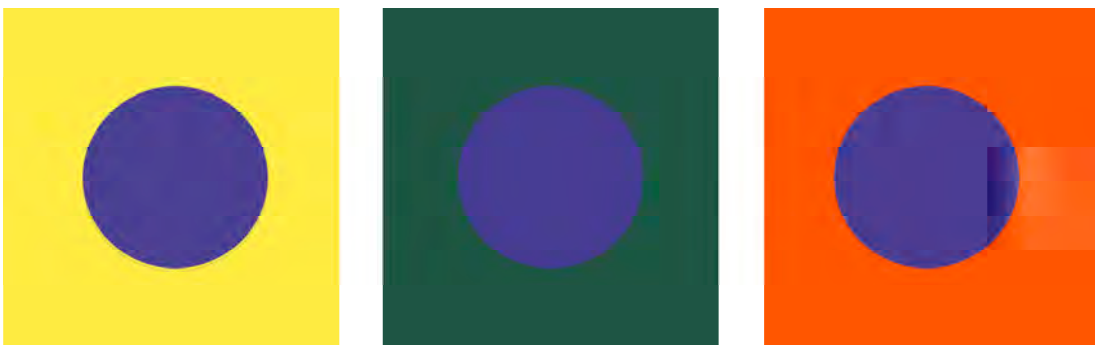


Figura 20 Fenómeno de interacção entre as cores

Entende-se por Contraste Simultâneo, o efeito resultante da ressonância das cores, uma em relação à outra, bem como, o efeito sobre a nossa percepção. Vários são os exemplos do fenómeno de interacção da cor. Na figura 21, transparece que, em termos perceptivos, quando

<sup>23</sup> Imagem retirada do filme: A insustentável leveza do ser, do realizador Phillip Kaufman



uma determinada cor cinza se encontra em interacção com uma tonalidade parece adoptar a cor da adjacente.



Figura 21 Imagem que mostra o fenómeno de Contraste Simultâneo

Na figura 22, é evidenciado o Efeito Bezold, mostrando que quando uma mesma tonalidade interage com o preto, aparenta ser mais escura e em contacto com o branco ser mais clara, adoptando a luminosidade da cor adjacente. (Edward, 2004)

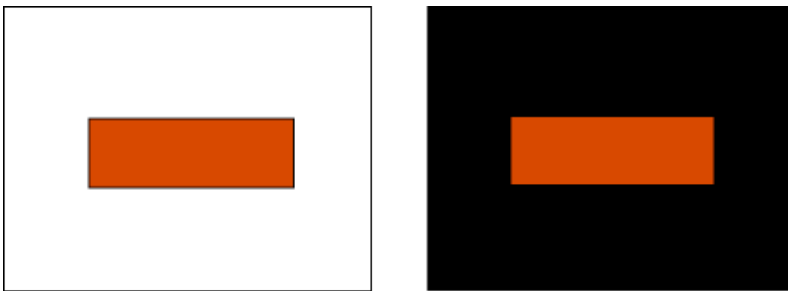


Figura 22 Imagem que mostra a ocorrência do Efeito Bezold

Um outro tipo de interacção cromática envolve as cores complementares, que quando em interacção aumentam a sua saturação, ou seja, tornam-se ambas cores susceptíveis. (Edward, 2004)

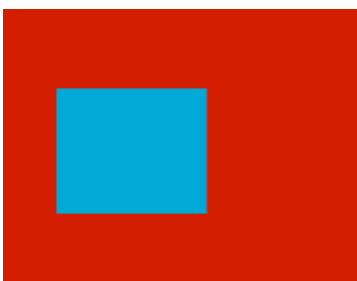


Figura 23 Interação cromática entre cores complementares

## **Simbolismo das cores**

Ao longo da história da humanidade, as cores tem adquirido diferentes nomes e significados mediante a ligação a objectos, sentimentos, conceitos e também de acordo com diferentes culturas.

Betty Edwards refere que os estudos realizados com alunos no âmbito deste tema, realçam a relação das cores a determinados emoções, nomeadamente: a cor vermelha é frequentemente associada à raiva; o sentimento de tristeza é associado ao cinzento, azul ou violeta; a tranquilidade frequentemente associada às cores pastel; as cores brilhantes representam o amor e a diversão; e o ciúme representa-se frequentemente pelo verde. Contudo, a expressão cromática de sentimentos é variável de pessoa para pessoa, sendo um processo mental deveras complexo que não permite o estabelecimento de uma ligação directa e infalível entre as cores e o seu significado.

De modo a aprofundar a abordagem a este tema, apresentam-se onze cores: vermelho, branco, preto, verde, amarelo, azul, laranja, castanho, roxo, cinzento e cor rosa, não procurando apresenta-las com exactidão científica, mas fornecer uma visão geral do sentido que as cores foram adquirindo ao longo dos tempos e por referência cultural. Contudo, realça-se o facto que o valor e a intensidade de uma determinada cor modificar o seu sentido, cores brilhantes são um indicio de emoções intensas e pálidas o sentido oposto. (Edwards, 2004)



Segundo investigadores, a cor vermelha é associada à virilidade, estimulação, perigo e excitação sexual. Apresentando-se como uma cor violenta e excitante, é a cor do sangue, do fogo, da paixão e da agressão.

Ao longo da História da humanidade, e em diferentes culturas, o vermelho foi associado ao Diabo, sendo este representado com roupa e pele vermelha, tal como é demonstrado na figura 24. De igual modo, este também se associa à guerra, à revolução, ao amor, à acção e ao dinamismo.



Figura 24 Francis Bacon, Study from Innocent X, 1962



Relativamente ao branco, não existe ainda um consenso quanto ao seu significado.

No meio Ocidental simboliza a inocência e a pureza, contudo, na cultura Chinesa, Japonesa e em muitas das nações Africanas, a cor foi conotada com a morte, sendo a cor utilizada na vestimenta nos funerais.


A cor branca na sociedade ocidental também representou personagens ficticiais como os fantasmas, bem como, o aceno de uma bandeira branca mostrava intenção de rendição pacífica.

Simbolizando em tempos ancestrais a felicidade, na interpretação de sonhos, o branco era associado à harmonia em casa.



O preto, por sua vez, tem uma conotação negativa na sociedade Ocidental, nomeadamente, é associado à morte, ao luto, aos presságios de doença, à condenação e ao inferno. Contudo, em contraponto no antigo Egito a cor preta simbolizava a vida, crescimento e bem estar, bem como actualmente os Afro-americanos procuram o retorno à orientação positiva da cor - *Black is beautiful*.

O preto sempre esteve intimamente ligado à noite, deste modo, foi associado ao mistério, ou seja, ao desconhecido. O uso do contraste entre o branco e o preto, mostra nomeadamente a dualidade entre o bem e o mal, a sorte e o azar, o futuro e o passado etc.




Em termos gerais e consensuais, o verde é conotado com a primavera, a juventude, a esperança e a diversão.

No Cristianismo a cor era associada ao despertar para uma nova vida e ao baptismo, bem como, no Islão, apresenta-se como uma cor sagrada, sinal de respeito e devoção.


Actualmente com a crescente preocupação ambiental, a cor esta intimamente ligada à preservação ecológica.

Contudo o verde, de acordo com a sua intensidade e valor, também pode simbolizar a doença, a tristeza, a inveja e o ciúme.




O Amarelo apresenta-se como uma cor ambígua, é a cor do sol, do ouro, da felicidade e da intelectualidade, mas também é associada à inveja, à desgraça, à cobiça e à traição. Alexander Theraoux reflectindo sobre a cor amarela apresentou-a como um enigma, como uma dualidade misteriosamente constante, encontra-se entre o desejo e a renúncia, o sonho e a decadência e entre a luminosidade e a tristeza.


O filme *The yellow Submarine* (1968) é uma versão moderna da antiga mitologia do bem e do inferno, sendo que o *yellow submarine* simbolizava o optimismo da juventude e o Azul o desprezo pela musica e o amor.




A cor azul é ambígua e misteriosa, evocando o vazio ou as amplas distâncias, associando-se, nomeadamente, à tristeza, à melancolia, ao devaneio e à autoridade. Quando interpretada nos sonhos é indicio de sucesso, e quando referência ao Cristianismo, os mantos azuis de Maria simbolizam a fidelidade.




Associada ao Outono, a cor laranja esta ligada à energia, sem relação com a agressividade. Conota-se, de igual modo, com a frivolidade, a falta de seriedade ou de responsabilidade, com calor e o fogo, contudo, sem a envolvimento de sentimentos tão intensos quanto os associados à cor vermelha.




A cor castanha é uma cor com baixa intensidade, deste modo, é frequentemente associada a estados de tristeza, à monotonia, à miséria e à melancolia, sendo que em determinadas expressões como *in a brown study*, conota a dificuldade de concentração no estudo.



A cor púrpura é uma cor escura, com o valor próximo da cor preta, sendo que em termos simbólicos adquiriu significado, em parte devido à sua baixa reflexão luminosa. Apresenta-se como a cor complementar do amarelo, ambas estabelecem a dicotomia entre a luz e a sombra, a tristeza e a alegria. O púrpura é uma cor frequentemente associada a sentimentos profundos, a estados de reflexão, à dignidade, ao poder e à valentia, talvez pela relação da cor à realeza. A cor violeta ao contrário do púrpura, não estabelece ligação com relações de poder ou autoridade, mas antes com estados de tristeza, fragilidade e vulnerabilidade.



A cor rosa, resulta da adição do vermelho ao branco, não adquirindo a conotação violenta da cor vermelha. A cor rosa é geralmente associada à tranquilidade, ao elemento feminino, à infância, ao amor, à tranquilidade e à Primavera, sendo que a versão mais forte da cor - *Hot pink* - é conotada com a sensualidade e a agressividade, uma forma mais suave do sentimento de raiva.



A cor cinzenta é associada à obscuridade e a estados de depressão, ao Inverno e ao frio, é também a cor que simboliza a indecisão, a incerteza e o envelhecimento.

No filme clássico *The Man in the Gray Flannel Suit* relata-se a frustração e a falta de autonomia da vida corporativa americana, sendo que a cor cinzenta, simboliza a carência de sentimentos fortes e a abdicação individual.

Quando uma determinação combinação de cores nos fornece uma particular sensação de bem estar, estamos perante um fenómeno denominado como experiência estética. O fenómeno foi alvo de inspiração para poetas, pintores, escritores e de investigação por parte da classe científica. Nas palavras de E. H. Gombrich, historiador e crítico de arte, o fenómeno é descrito como “notoriously slippery concept” (Edward, 2004, p. 85), e por Wordsworth e segundo uma abordagem poética como “My heart leaps up when I behold / A rainbow in the sky”. (Edward, 2004, p. 85)

A harmonia cromática é um conceito associado à beleza, proporção e ordem na composição de cores. Vários foram os estudos realizados na tentativa de desenvolver uma teoria relativa à harmonia da cor, sendo que as opiniões entre estudiosos divergem, são recomendados esquemas com cores análogas, complementares, esquemas triplos de cor, entre outros. (Edward, 2004)

### **Esquemas cromáticos**

Entende-se por esquema de cor um plano, que envolve a combinação de um grupo de cores que pelo modo como se encontram organizados (posição, abrangência de área, contraste etc.) estão em consonância com o propósito do trabalho. Aquando o desenvolvimento de um esquema de cor deve ser considerado, numa fase inicial, a escolha da cor dominante e as variações provenientes do fenómeno de interacção de cores. (Wong, 1997)

### **Esquema Monocromático**

Os esquemas monocromáticos envolvem uma única cor, em todo o esquema, fazendo apenas variar a intensidade e o contraste da cor na conjugação. (Block, 2008)

### **Esquema cromático com cores complementares**

A harmonia dos esquemas cromáticos, com esta tipologia representada na figura 25, resulta da conjugação de pares de cores complementares, favorecendo contraste à composição. (Wong, 1997)



Figura 25 Esquema cromático com cores complementares

### **Esquema Triádico de cor**

De acordo com esta tipologia de esquema cromático, figura 26, são utilizadas três cores geralmente equidistantes no círculo cromático, favorecendo a composição com alto contraste. (Block, 2008)



Figura 26 Esquema Triádico de cor

### **Esquema Quádrico de cores**

De acordo com esta tipologia de esquema cromático, representado na figura 27, são utilizadas na mesma composição quatro cores, geralmente equidistantes do círculo cromático, apresentando-se este, como um esquema bastante complexo. O equilíbrio da combinação resulta da variação da intensidade e do contraste dos tons da composição.



Figura 27 Esquema Quádrico de cores

A título de exemplo, no filme da *Disney* a *Bela Adormecida* (1959), apresentavam-se composições com esquemas quádricos de cores, sendo que as cores alteravam-se de acordo com a progressão da história e o público atribuía significado emocional às modificações. (Block, 2008)

### **Esquema cromático com cores análogas**

O esquema cromático, indicado na figura 28, recorre a cores análogas, não expressando assim, uma harmonia tão vibrante quanto a dos esquemas que incluem cores complementares, estes, que apresentam um contraste acentuado. É um esquema que conjuga uma cor dominante e cores adjacentes, estas tem como propósito enriquecer a composição. (Wong, 1997)



Figura 28 Esquema cromático com cores análogas

Josef Albers, no livro *The interaction of color*, refere a importância dos valores quantitativos na relação entre cores (o tamanho e a localização de uma determinada cor face à outra), de modo a alcançar a harmonia ou dissonância dos esquemas cromáticos. (Edward, 2008)



### 2.2.1.5 Movimento

Dado que o projecto se baseia no desenvolvimento de uma linguagem gráfica com aplicação final em *motion graphics*, torna-se relevante o estudo do movimento no meio audiovisual.

“O movimento é a atracção visual mais intensa da atenção” (Arnheim, 1997, p. 365)

A experiência perceptiva de movimento envolve agentes como o movimento físico, óptico e perceptivo, bem como factores cinestésicos. Neste contexto, denomina-se como movimento físico, a deslocação de um objecto de uma determinada posição A para uma posição B. Quanto ao movimento óptico surge quando a projecção de objectos ou de todo o campo visual se movimenta ao nível da retina, sendo que os olhos não acompanham o movimento efectuado pelo objecto.

Qualquer movimento efectuado ao nível dos olhos, corpo ou cabeça é transmitido para a parte sensorial motora do cérebro, denominando-se como percepção cinestésica. (Arnheim, 1997)

No meio audiovisual o movimento pode ser induzido recorrendo ao movimento de objectos, câmara ou de acordo com o foco de atenção dos espectadores.

O movimento dos objectos pode ser identificado de acordo com quatro instâncias: direcção, qualidade, escala e velocidade.

Neste contexto, no ecrã, os objectos podem mover-se num limitado número de direcções, dada a bidimensionalidade do ecrã: horizontalmente, verticalmente, diagonalmente ou de modo circular. De igual modo, a propriedade qualitativa regista-se quando o objecto se move em recta ou em curva e associa-se o movimento a determinadas emoções, respectivamente, relaciona-se com a agressividade, o conservadorismo, a ordem, a algo não natural ou rígido ou, pelo contrário, os movimentos circulares simbolizam confusão, flexibilidade, a orgânica da natureza, a passividade, o romantismo (etc.). O factor escala intervém na distância do objecto, quando este se move no ecrã, enquanto que a velocidade do objecto vai ser interpretada em relação à frame.

No movimento baseado pela acção da câmara, identificam-se três instâncias a considerar: direcção, escala e a velocidade. Neste sentido, a câmara pode mover-se em duas ou três dimensões, na medida em que no ecrã o movimento é interpretado como sendo o deslocamento efectuado pelos objectos, onde os mesmos movem-se em sentido contrário ao executado pela câmara.

Quanto ao factor escala, refere-se ao comprimento do movimento. A câmara move-se numa curta ou longa distância, sendo que o movimento de câmara pode ser lento, médio ou rápido, considerando-se que o movimento de câmara lento cria afinidade na cena,

as alterações visuais ocorrem devagar, enquanto que o movimento rápido cria intensidade visual, contraste.

O terceiro tipo de movimento é baseado no movimento efectuado pelos olhos do espectador e como este focaliza a sua atenção no ecrã, envolvendo factores como a direcção, a qualidade e a escala.

Neste contexto, o espectador movimenta o seu foco de atenção na direcção horizontal, vertical ou diagonal, bem como, em termos qualitativos o olhar move-se de acordo com o deslocamento dos objectos, quer estes efectuem movimentos rectilíneos ou curvilíneos. Contudo, quando o ponto de atenção ocular está entre objectos estacionários, este, efectua o caminho mais curto, movimentando-se de modo rectilíneo.

Relativamente ao factor escala, refere-se à distância do movimento efectuado pelo olhar no ecrã, de acordo com o seu foco de atenção.

Assim como, a luminosidade, o contraste ou a diferença de componentes no ecrã são factores tidos em consideração, intervindo para atrair o olhar do espectador para uma determinada área do ecrã. (Block, 2008)

#### **2.2.1.6 Equilíbrio**

Segundo Rudolf Arnheim “a experiência visual é dinâmica” (Arnheim, 1997, p. 4), a percepção não se limita ao arranjo de objectos, formas, cores, dimensões e movimento, mas antes resulta da interacção de tensões orientadas, que podem ser descritas como forças psicológicas.

Em termos psicológicos, os impulsos surgem da experiência perceptiva, onde se identifica um ponto de aplicação, uma direcção e a intensidade.

Em termos físicos, o estado de equilíbrio surge quando as forças que actuam sobre um corpo, compensam-se mutuamente, sendo este princípio também aplicável ao equilíbrio visual. A percepção de equilíbrio resulta quando as forças fisiológicas, respectivas no sistema nervoso, se dispõem de modo a compensarem-se mutuamente.

Numa composição em estado de equilíbrio, todos os factores intervêm, nomeadamente a configuração, a orientação e a localização, estes determinam-se mutuamente. Neste sentido, o equilíbrio assume a composição como um todo, onde é exigida a presença de todos os componentes. Pelo contrario uma composição desequilibrada aparece com transitória ou accidental, identificando-se a necessidade de alcançar um estado que se relacione com a estrutura global.

O estado de equilíbrio não exige simetria na composição, sendo que em alguns casos é importante a desproporção simbólica para facultar a compensação das forças visuais na composição.

O estado de equilíbrio depende, no final, de duas qualidades dos objectos visuais: o peso e a direcção. O peso visual é um efeito dinâmico, sofrendo a influência de factores como a localização, a profundidade espacial, o tamanho e a cor dos elementos, o isolamento e a configuração, sendo que todos devem ser considerados.

Neste contexto, consta:

- o princípio da alavanca, que quando aplicado à composição visual, refere que o peso de um elemento, aumenta em relação à sua distância ao centro;
- a influência da profundidade espacial assenta no princípio que quanto maior for a profundidade atingida por uma determinada área do campo visual, maior será o seu peso;
- relativamente ao factor escala, verifica-se que quanto maior for um objecto mais peso visual representa;
- quanto à influência da cor, considera-se que as cores mais escuras representam mais peso visual que as cores claras, bem como as cores mais intensas (exemplo. vermelho), representam mais força que as menos intensas (exemplo. azul);
- o isolamento dos elementos beneficia o peso visual, dado que os favorece com um maior destaque;
- a configuração dos elementos parece surtir efeito no peso visual, sendo que formas mais regulares incorporam mais peso visual que formas mais orgânicas;
- consta também, que o peso visual pode ser influenciado por questões relacionadas com o interesse e as expectativas do observador;

Tal como anteriormente referido, o equilíbrio está relacionado com a compensação das forças num determinado sistema, sendo que tal compensação envolve factores como a localização do ponto de aplicação, a intensidade e a direcção.

Várias são as condições que influem na direcção das forças visuais, nomeadamente, a influência do peso dos elementos vizinhos, a configuração dos elementos que cria direcção ao longo dos eixos do plano estrutural, o tema e o movimento simultâneo. Neste contexto, no meio audiovisual é

comum a apresentação de um elemento que se movimenta em direcção à direita, e posteriormente um movimento em direcção à esquerda, de modo a serem compensadas as forças e gerar equilíbrio. (Arnheim, 1997)

O posicionamento dos elementos no plano vertical influencia o equilíbrio da composição. Sendo que, os elementos colocados na parte superior vertical do plano adquirem mais peso vertical, que os colocados no plano inferior.

Contudo, quando referência ao mundo físico a perpendicularidade define-se de modo não ambíguo, ao contrário do espaço perceptivo. Verifica-se assim, uma discrepância entre a orientação do mundo visual e do espaço físico, no último, habituamo-nos a considerar que a fracção inferior é mais pesada visualmente. (Arnheim, 1997)

Em termos de posicionamento lateral, os elementos quando se encontram na fracção direita do plano, parecem mais pesados e maiores que os posicionados na fracção esquerda. Contudo, evidencia-se que a fracção esquerda de um plano é “ a mais central, a mais importante e a mais enfatizada pelo facto do observador se identificar com ele”. (Arnheim, 1997, p. 26)

Gaffron, nos seus estudos, associa o fenómeno à predominância do córtex cerebral esquerdo, para as actividades de leitura, fala, escrita. Sendo assim, a visão do lado direito é mais desenvolvida, apresentando os objectos mais definidos. (Arnheim, 1997)

#### **2.2.1.7 Dinâmica**

“Verifica-se que cada objecto visual é uma questão iminentemente Dinâmica.” (Arnheim, 1997, p.405).

O fenómeno de dinâmica perceptiva é essencial, sendo o resultado da experimentação de forças visuais e apenas faz sentido quando se integra na dinâmica da composição total.

Segundo Victor Zuckerkandl :

“Uma ordem na qual cada grau revela sua posição no todo deve ser chamada uma ordem Dinâmica” (Zuckerkandl *apud* Arnheim, 1997, p.425)

Segundo Arnheim, a qualidade dinâmica é recorrentemente descrita utilizando o termo “movimento”.

A um determinado elemento visual estático pode ser acrescido o factor “movimento”, metaforicamente falando. O espectador gera reacções cinestésicas adequadas, resultantes do conhecimento prévio adquirido no mundo real.

Apesar de quase universalmente aceite, Wassily Kandinsky refere que o termo “movimento” é impreciso, substituindo-o por “tensão”. A tensão descreve a força presente e inerente a um determinado elemento visual, apresentando-se este, “apenas como uma componente do movimento activo. A isto deve-se acrescentar direcção”. (Arnheim, 1997, p. 409). Neste contexto, a tensão dirigida, é uma propriedade intrínseca à formas, à cor e ao movimento. (Arnheim, 1997)

De igual modo, a orientação oblíqua dos elementos visuais é talvez o recurso mais eficiente para gerar tensão dirigida, este efeito é realçado pelo conhecimento do espectador relativo à posição normal do elemento. A tensão gerada pelo posicionamento oblíquo dos elementos, representa também, um impulso central no sentido da percepção em profundidade.

Toda a tensão surge da deformação, resulta da mudança de um estado com menos tensão para um que apresenta mais tensão, sendo que a base inicial continua presente, ainda que implicitamente. Surge assim, a tensão com base em padrões estruturados, mas que se apresentam incompletos ou tensão com base na deformação de formas familiares, tal como é demonstrado na figura 29.



Figura 29 O Grito, Edvard Munch, 1893.  
A imagem<sup>24</sup> gera tensão devido à deformação de figuras familiares ao observador.

---

<sup>24</sup> Imagem retirada da fonte: [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Scream](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Scream), consultado a 15 de Agosto de 2009

## 2.3 Tipografia

O sucesso da comunicação tipográfica provém tanto da escolha do tipo de letra a ser utilizado, bem como da sua organização espacial, neste sentido, o estudo da tipografia manifesta-se importante no processo de design gráfico.

A tipografia determina o estilo visual do texto, sendo que, o carácter expressivo da letra resulta da combinação de linhas e curvas sugerindo contraste ou afinidade, sentimentos ou carácter. A escolha da tipografia, o seu tamanho, largura e estilo deve ser aplicado e adequado a cada caso em específico, definindo o contexto: “o que?” e a “quem?” se pretende transmitir a mensagem. (Gordon, Bob & Gordon, Maggie, 2005)

A era tecnológica veio beneficiar o designer gráfico com o acesso a uma extensa gama tipográfica, sendo que a letra pode ser configurada de acordo com o que se pretende, em termos de escala, espaçamento, delineamento etc. O ritmo, a cor, as características tipográficas como a serifa, a forma, a largura das linhas e os ângulos definem a expressão do *lettering*.

Por serifa entende-se o prolongamento das letras que ocorrem no final das hastes das letras, distinguindo-se as letras serifadas e as *sans-serifa* (sem serifa). Geralmente, as letras serifadas são preferenciais em blocos de texto, dado que permitem uma maior legibilidade e orientam o olhar do leitor, enquanto que nos títulos são preferencialmente utilizadas letras *sans-serifa*, pois detêm uma maior força expressiva. Ainda assim, não há uma regra rígida para a utilização tipográfica, a adequação da letra deve ter em conta uma análise de caso. (Gordon, Bob & Gordon, Maggie, 2005)

O texto destinado para visualização no monitor deve ter considerações adicionais, nomeadamente, apresentar maiores dimensões para ser legível ao espectador; não utilizar serifa fina, pois os detalhes perdem-se com o *render* e ter em linha de análise a cor a ser aplicada no *background* e na letra, dado que fundos escuros ou com determinada coloração facilmente tornam o monitor muito brilhante. (Gordon, Bob & Gordon, Maggie, 2005)

O efeito de tridimensionalidade pode ser sugerido recorrendo a efeitos tipográficos. Distinguem-se quatro categorias principais de efeitos especiais para o *lettering*: os efeitos de contorno, o *drop shadow*, os blocos dimensionais de sombra e o efeito de *dimensional letterface*. O efeito de contorno em torno da letra, permite um maior contraste e legibilidade do fundo envolvente, bem como pode fornecer um agradável efeito decorativo. Relativamente ao *drop shadow*, sugere zonas de sombra no *background*, fornecendo contraste entre a letra e o fundo, bem como gera a ilusão que a letra se encontra num plano superior ao do fundo. O efeito de blocos dimensionais de sombra sugere tridimensionalidade às letras, imitando o

efeito das letras que foram esculpidas em madeira ou metal. Por último, o efeito de *dimensional letterface* envolve a textura, o relevo e o enfoque de luminosidade, gerando a ilusão de tridimensionalidade à letra.

Frederic Goudy defende que na capacidade de descobrir beleza em formas abstractas reside o papel do designer tipográfico. Desde os primórdios da história da tipografia, a legibilidade do texto foi um tema em debate. Já em 1927, Fred Farrar no seu livro sobre tipografia referiu a importância da legibilidade do texto, sendo que o objectivo fulcral é a eficiente transmissão da mensagem, tanto no ramo publicitário como num livro. Na perspectiva actual de Ken Barber a tipografia pode expressar muito mais do que a mensagem do autor, a letra pode transmitir de modo artístico ou estético um determinado ponto de vista. Neste contexto, a mensagem é considerada o conteúdo e a letra o suporte de expressão, estes percebidos como uma unidade. (Gordon, Bob & Gordon, Maggie, 2005)

“*The Laws of typography were made to be broken*”. (Cabarga, 2004, p. 201)

Contudo, de modo implícito estão contidas leis de composição, equilíbrio e simetria, que parecem perpetuar ao longo do tempo e quando aplicadas por vezes são difíceis de reconhecer.

Quando se pretende adequar a tipografia a um determinado contexto, torna-se importante definir a mensagem e a carga expressiva que se pretende dotar o texto. Aplica-se assim, a tipografia com enfoque no caso e com vista a solução que pareça mais adequada. (Cabarga, 2004)

## **2.4 O design gráfico**

O termo design gráfico surgiu pela primeira vez em 1922, citado pelo designer William Addison Dwiggins que o definiu como uma actividade criativa de natureza visual e estrutural para comunicações impressas. (Cope & Kalantzis, 2001)

O design gráfico é uma disciplina de teor híbrido que combina elementos gráficos como signos, símbolos, palavras e imagens para a manifestação de uma mensagem, sendo que a expressão é materializada pelo poder da imagem. O conceito como manifestação artística reflectiu-se em alterações estéticas que são evidenciadas numa diversidade de estilos e tendências gráficas. (Cauduro, 2000)

Os grafismos estabelecem-se sobre a perspectiva de signos enquanto elementos comunicativos e visuais (Meggs, 1992) que, quando combinados em configurações, podem ser classificados de

acordo com seis níveis: Isométricos, quando estabelecem relações de similaridade formal e de escala; Homeométricos quando combinados em igual forma e diferente escala ; Catamétricos quando estabelecem semelhanças em alguns aspectos que permitem serem classificados de acordo com a mesma unidade; Singenométricos, definem os elementos que apesar de pertencerem à mesma unidade, sofreram alterações na sua configuração; Heterométricos quando os elementos não pertencem à mesma linha formal, mas mantêm a coerência quando combinados e os elementos Amétricos que caracterizam os elementos que não estabelecem relações de semelhança.(Nogueira, 1995)

#### 2.4.1 Evolução histórica do *design* gráfico

A tradicional e rígida concepção da comunicação escrita no Ocidente como mera notação da linguagem verbal, começou a ser contestada por artistas na segunda metade do século XIX. O desenvolvimento da *litografia* colorida, para grandes escalas, permitiu a divulgação de espectáculos e produtos populares através de cartazes desenhados por talentosos, nomeadamente Toulouse-Lautrec, figura 101,



Figura 101 Trabalho desenvolvido por Toulouse-Lautrec.



A Arte Nova, apresentou-se assim, como um movimento moderno que desenvolveu um novo sistema de impressão – litografia- unindo a criatividade à tecnologia, com fim comercial. (Cauduro, 2006)

A partir de 1910, o design de comunicação reflecte os movimentos artísticos e políticos das diferentes épocas: o movimento *Dada*, o *Stijl*, o Suprematismo, o Cubismo, o Construtivismo, o Futurismo e a *Bauhaus*. Estes marcaram o panorama artístico, em oposição ao estilo decorativo, introduzindo conceitos como identidade visual. O estilo gráfico adopta uma posição mais geométrica e minimalista, em detrimento do ecletismo ornamental da época. (Padoni, 2006)

Na segunda metade do século passado, começou-se a valorar o processo artístico, em detrimento da própria obra artística, esta tendência é evidenciada no movimento da Arte Moderna Abstracta. Neste contexto, surge a Arte Minimalista, a Op-Art e a Arte Cinética, precursoras da Arte Digital e Cibernética compreendida na década de sessenta. A exportação destes movimentos para a América conduziram as artes visuais no sentido da pura liberdade de expressão, sem contextos históricos ou cálculos, o Expressionismo subconsciente e intuitivo. A par destas novas concepções artísticas, as tecnologias de simulação digital vão-se intensificando, suportando as práticas de representação. A realidade tornava-se cada vez mais virtual, surgindo novas concepções, novos valores, diferentes formas estéticas e mudanças perceptíveis na prática do *design*. (Cauduro, 2000)

A escola Alemã, onde se concebeu o movimento artístico da *Bauhaus* pregava a ordem e a Harmonia, o racionalismo e a clareza, numa posição contra a destabilização social assistida durante e após a I Guerra Mundial. A Escola Suíça sucessora da Escola Alemã, após a II Guerra Mundial, também, suprimiu a subjectividade, os regionalismos ou estilismos *kitsch* que procuravam eliminar a estrutura ascética do *design* difundido pelos racionalistas Alemães. (Cauduro, 2006)

Actualmente, o trabalho de *designers* tipográficos na Europa é ainda influenciado pelo movimento minimalista - menos é sempre mais - noção esta, que se reflecte em mudanças subtis do tamanho, cor, textura e posicionamento espacial. Nesta escola destacam-se nomes como Emil Ruder, figura 30, Armin Hoffman, figura 31, e Josef Müller-Brockman, figura 32, cujos grafismos eram trabalhados rigorosamente com o sistema de grelha (*grid system*), valorando as famílias tipográficas: *Futura*, *Helvetica* e *Univers*. (Cauduro, 2006)



Figura 30 Composição tipográfica desenvolvida por Emil Ruder.<sup>25</sup>



Figura 31 Composição tipográfica desenvolvida por Armin Hofmann<sup>26</sup>

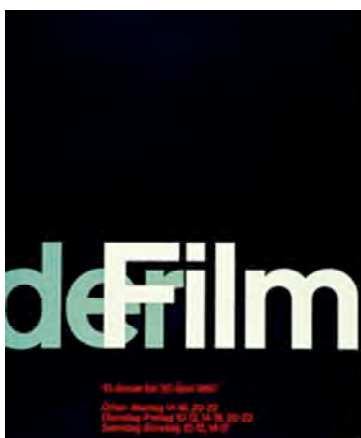


Figura 32 Composições<sup>27</sup> desenvolvidas por Müller-Brockman..

Os referidos estilos tipográficos popularizaram-se nos anos 60 e 70 como *International Style*. A reprodução maciça destas formas tipográficas conduziu à monotonia do *design* Ocidental, que apenas a partir dos anos 65, com o trabalho de *designers* como Odermatt & Tissi em Zurique, Wolfgang Weingart na Basileia, entre outros, começaram a extravasar para formas mais simbólicas e não-dogmáticas.

A década de 60, demarcou-se do asceptismo e da racionalidade propiciada pela Escola de Bauhaus, ao encontro de um movimento inconformista, intuitivo e subjectivo, que reflecte a época histórica. (Livingston & Livingston *apud* Cauduro, 2006)

Nos anos 70, por sua vez, a estratégia de comunicação visual nos EUA alterou a forma de prática tecnicista, começando-se a encarar a comunicação visual como a transmissão de mensagens que

<sup>25</sup> Imagem retirada da fonte: [http://smearedblackink.com/swiss\\_style\\_timeline/](http://smearedblackink.com/swiss_style_timeline/) (Consultado a 3 de Outubro de 2009)

<sup>26</sup> Imagem retirada da fonte: [http://smearedblackink.com/swiss\\_style\\_timeline/](http://smearedblackink.com/swiss_style_timeline/) (Consultado a 3 de Outubro de 2009)

<sup>27</sup> Imagem retirada da fonte: [http://smearedblackink.com/swiss\\_style\\_timeline/](http://smearedblackink.com/swiss_style_timeline/) (Consultado a 3 de Outubro de 2009)

recorriam a elementos gráficos, como possibilidade expressiva, tal como transparece na figura 33. (Abbot & Ellen, 1996)

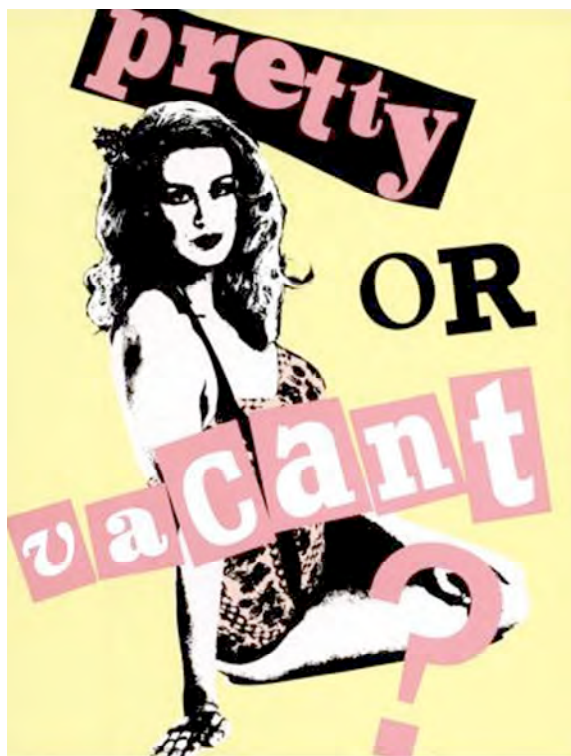


Figura 33 *Poster*<sup>28</sup>, reproduzido na década de 70,

Nos anos 80, o Grupo Memphis de Milão, bem como os *designers* da Costa Leste e Oeste dos EUA, respectivamente com *Longhauser* a Leste e a Escola de *San Francisco* a Oeste, introduzem uma nova tendência no *design* pós-moderno, os “maneirismos extravagantes e as idiossincrasias exóticas” (Cauduro, 2000, p. 8). Também nesta década, surge o movimento Retro que adopta as soluções modernistas e norte americanas do período compreendido entre as duas guerras mundiais.

A título de exemplo, destaca-se o trabalho de Neville Brody para as revistas *The Face* e *Arena*, exemplificado na figura 34 e 35.

---

<sup>28</sup> Imagem retirada da referência: (RAIMES, J. & BHASKARAN, L., 2007, p. 165)



Figura 34 Capa<sup>29</sup> da revista *Arena*.



Figura 35 Tipografia<sup>30</sup> desenvolvido por Brody na década de 80.

A evolução digital conduziu ao movimento construtivista do *design* e permitiu transpor outros estilos da época, com recurso aos bitmaps e às imagens vectoriais. (Cauduro, 2000)

Nos anos 90, o design gráfico inspira-se no Dadaísmo e no Anarquismo, numa ruptura às tendências que se afirmavam, tal como é exemplificado na figura 36. (Cauduro, 2000)

<sup>29</sup> Imagem retirada da referência: (RAIMES, J. & BHASKARAN, L., 2007, p. 166)

<sup>30</sup> Imagem retirada da referência: (RAIMES, J. & BHASKARAN, L., 2007, p. 167)



Figura 36 Estilo Dadaísta difundido nos cartazes<sup>31</sup>, nos anos 90.

O desenvolvimento do design gráfico com aplicação prática nos audiovisuais teve como propósito complementar a sétima Arte, potencializando a comunicação do produto, no sentido de uma aproximação da mensagem ao espectador, de um modo mais ou menos explícito. Neste contexto, os grafismos apresentavam-se como matéria de expressão cinematográfica (BAMBA, 2002).

O desenvolvimento dos recursos gráficos no cinema estão directamente associados ao desenvolvimento dos efeitos ópticos. Inicialmente os primeiros efeitos detinham a função de credibilizar as narrativas cinematográficas, bem como proporcionar fluidez às cenas. (Las-Casas, 2001)

Os grafismos aquando transpostos no meio audiovisual podem assumir-se como informacionais, referênciais e decorativos: os elementos informacionais, estabelecem relação com uma ideia/informação; os elementos gráficos referenciais apoiam na compreensão do grafismo por parte do espectador (exemplo: as legendas explicativas) e os elementos decorativos compõem o espaço cinematográfico. (Aragão, 2008)

Na sua forma ancestral o cinema apresentava-se mudo, os seus autores compreenderam as limitações inerentes à representação com recurso único à imagem, deste modo, introduziu-se o som como elemento dotado de significado. Contudo, dada a intenção do cinema em representar visualmente as imagens em movimento, atribuíram às falas cinematográficas um valor expressivo menor, apenas como complemento verbal da linguagem visual. (Bamba, 2002).

---

<sup>31</sup> Imagem retirada do fonte: [http://www.escudo-cinco.com/blog/wp-content/uploads/2008/09/trek\\_s.jpg](http://www.escudo-cinco.com/blog/wp-content/uploads/2008/09/trek_s.jpg). (consultada a 30 de Setembro de 2009)

Neste contexto, no início do séc. XX a integração de grafismos nos produtos audiovisuais colmatava a necessidade de contextualizar o espectador no espaço e tempo diegético, bem como proporcionava a exportação dos filmes para países de língua estrangeira, através das legendas, para um público cada vez mais letrado. (Tietzmann, 2005)

Os letreiros ou intertítulos surgiam interpostos entre os planos imagéticos (Bamba, 2002), sendo que alguns continham outros elementos gráficos, para além das palavras, nomeadamente molduras e arabescos. As molduras encerram em si uma função representativa e um valor que extravasa os aspectos decorativos, demonstrado na figura 37. (Aumont, 1995). Denuncia-se assim, a presença de grafismos desde os primórdios do cinema. (Barbaro, 2005)



Figura 37 Grafismos nos intertítulos do filme: O Nascimento de uma nação<sup>32</sup> (1915), de David W. Griffith.

A integração do texto ganha valor acrescido, na medida, em que facilita a compreensão da imagem pelo espectador e o conduz na sequência narrativa, escolhida *a priori* pelo autor. (Barthes, 1990) Surgem assim, novas equipas de profissionais com formação em Artes Gráficas, estas incorporadas na fase de pós-produção dos filmes que se realizavam.

Ao longo do séc. XX, a sobreposição de elementos gráficos, textos e símbolos sobre as imagens captadas pela câmara, resultaria em diversas categorias de legendas, títulos e créditos. Tietzmann (2005) reconhece que as articulações gráficas acrescentam informação à imagem, destacando a retórica e a linguagem, nos créditos de abertura dos filmes. Os créditos iniciais fornecem informações sobre a produtora, nome da obra, elenco e equipa subjacente ao filme, apresentando-os como as combinações gráficas mais complexificadas. (Katz, 1998)

Nos anos 50, procurou-se substituir as listas de nomes directas sobre a tela por formas mais criativas de transpor a informação/mensagem ao público, surgem assim, a justaposição de cenas, os elementos visuais apelativos e os efeitos especiais (Katz, 1998), estes eram integrados com recurso a técnicas de fotografia, recortes de papel, animação e fotomontagem.

No filme O Homem do Braço de Ouro (1955) de Otto Preminger, figura 38, é notável a intenção do realizador para identificar o espectador com o filme, desde os créditos iniciais. (Woolman, 2000).

<sup>32</sup> Fonte Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=Pbba8fzLPf4> (consultado a 3 de Setembro de 2009)



Neste sentido, a transposição dos temas do filme para metáforas visuais, popularizou-se sob a forma de fontes e animações tipográficas, bem como demais elementos gráficos incorporados.



Figura 38 Sequência<sup>33</sup> do genérico do filme O Homem do Braço de Ouro (1955) de Otto Preminger.

A conciliação do cinema com as Artes gráficas foi explorada, a título de exemplo, por Saul Bass (1920-1996) e John Whitney, que transformaram a sequência inicial do filme Vertigo (1958) de Alfred Hitchcock, numa obra de teor artístico. (Velho, 2008)

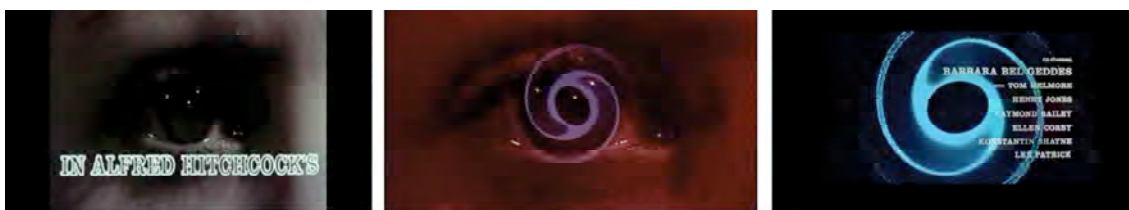


Figura 39 Imagens<sup>34</sup> referentes ao genérico inicial do filme Vertigo, de Alfred Hitchcock

Saul Bass transpôs a sua experiência no sentido de desenvolver trabalhos que primavam na tipografia, e deste modo conquistaram, a partir da originalidade, relevância e interesse visual. (Velho, 2008)

Comparativamente às técnicas actuais, os gráficos utilizados nos filmes para comunicar visualmente uma ideia eram relativamente simples, contudo foram designers da época que introduziram o conceito de *Motion Graphic* (design em movimento). As animações eram criadas manualmente ou com recurso às câmaras de filmar, sem apoio computacional. Bass foi responsável pela abertura das sequências iniciais de cerca de vinte e um filmes até 1950. (Frantz, 2003)

A relação entre *design* e o meio audiovisual continuou a ser explorada por *designers* como Maurice Binder, responsável pelas sequências iniciais de diversos filmes do clássico 007, por Terry Gilliam responsável pelos grafismos aplicados nos filmes e séries dos *Monty Python*, figura

<sup>33</sup> Imagem retirada da fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=eGnpJ\\_KdqZE](http://www.youtube.com/watch?v=eGnpJ_KdqZE) (consultado a 19 de Setembro de 2009)

<sup>34</sup> Imagem retirada do *link* : <http://www.youtube.com/watch?v=pz46qS38OgM> (consultado a 19 de Setembro de 2009)

40, e por Pablo Ferro, que desenvolveu os créditos iniciais de *Dr. Strangelove* no ano de 1964. (Frantz, 2003)



Figura 40 Imagens<sup>35</sup> da abertura da série *Flying Circus* do grupo *Monty Python*, feita por Terry Gilliam

Surge na década de 70, os primeiros computadores e leitores/gravadores VHS. O alto custo associado à tecnologia neste momento da história, limita o seu acesso ao consumidor comum. Na década de 80, a tecnologia apresentava-se mais acessível, permitindo o acesso a mídias e grandes produtoras. Os sistemas digitais de manipulação de imagens, substituíram as técnicas e instrumentos anteriores, impulsionando a evolução do *design gráfico*, no sentido de técnicas mais progressistas. Destaca-se o desenvolvimento de *motion graphics*, que segundo alguns autores, nomeadamente Matt Franz, apresenta-se como uma disciplina integrada no *design gráfico*. (Velho, 2008)

O ritmo frenético e a disseminação tecnológica pelos consumidores comuns, a partir dos anos 90, impulsionou uma nova concepção do *design gráfico*. (Woolman, 2004) O advento computacional proporcionou diferentes modos de produção, acesso e interação com o público-alvo. (Frascara, 2004). Os *designers* detinham novos instrumentos nos seus computadores pessoais, para a manipulação e criação gráfica (Woolman, 2004), assiste-se assim, a uma cultura codificada de forma digital. (Manovich, 2001) .

Kyle Cooper, cujo talento é equiparável a Saul Bass, desenvolveu as sequências iniciais gráficas de vários filmes de reconhecimento, nomeadamente *Se7en* (1995) e *Twister* (1996). (Frantz, 2003) Nesta época propiciou-se o aparecimento de animações e ambientes virtuais, cada vez mais complexificados e uma geração de programas<sup>36</sup> de edição, que acompanham a evolução dos referidos conteúdos gráficos, no sentido de transmitir ideias, conceitos e sentimentos. (Woolman, 2004)

Os princípios básicos intrínsecos à organização de *software* computacional, reflectem as estratégias de estética cinematográfica, no que se refere ao modo como organizam o

<sup>35</sup> Imagens retiradas da fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=Tq37WSg9ESg> (consultado a 23 de Julho de 2009)

<sup>36</sup> Nomeadamente os programas:

*Softimage XSI* (<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/index?siteID=123112&id=13571168>);

*Maya* (<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/index?siteID=123112&id=13577897>);

*Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects* (<http://www.adobe.com/>);



tempo/espaco, como representam os sentimentos e a percepção humana. (Manovich, 2001) Os processos digitais integram representações visuais, formas baseadas na cultura computacional. A título de exemplo o filme *Frida* (Taymor, 2002), insere imagens gráficas, filmadas, formas e palavras, tal como é demonstrado na figura 41.



Figura 41 Sequência<sup>37</sup> do filme *Frida*.

## 2.4.2 Processo do design gráfico

*Design* apresenta-se como uma actividade mental e projectual que detém o carácter multidisciplinar e interdisciplinar. (Munari, 1982) Este, surge geralmente como resposta a uma determinada necessidade, promovendo a aplicação das capacidades criativas e práticas do *designer* à resolução de um problema particular. (Gordon, 2005)

<sup>37</sup> Imagem retirada directamente do filme *Frida*, de Julie Taymor..

O processo de *design* de comunicação requer um certo grau de planeamento, o seguimento de uma metodologia. A palavra – método - provém da palavra Grega *methodos*, *met' hodos* que significa: caminho para chegar a um fim.

Segundo Bruno Munari, o método projectual define-se como uma sequência lógica de etapas, determinadas pela experiência, cujo objectivo primordial é alcançar o que se pretende com a menor dificuldade. O método não se manifesta como concludente, encontra-se em continuo melhoramento (Munari, 1981) e orienta o projectista para a adopção adequada do material, das técnicas e formas para a concretização do projecto. (Munari, 1982)

O autor distingue diversas áreas de intervenção do *design*, nomeadamente a aplicação no ramo audiovisual, apresentando uma metodologia projectual conferida à prática de *design* que estabelece o seguinte conjunto de etapas sequenciais: (Munari, 1982)

1. Definição do problema;
2. Desconstrução do problema;
3. Recolha de dados;
4. Análise dos dados recolhidos;
5. Criatividade;
6. Identificação dos recursos materiais e tecnológicos para a realização do projecto
7. Experimentação;
8. Modelos;
9. Análise do modelo;
10. Desenhos construtivos;
11. Protótipo;

A criatividade manifesta-se como um conceito chave no processo de *design*. Vernon define o conceito como a aptidão da pessoa para gerar idéias, concepções, criações ou produtos artísticos inovadores ou originais, que são aceites pelo seu valor científico, estético, social ou técnico. (Niehues & Ribas, 2002)

Bruno Munari considera que criatividade não é a improvisação sem a adopção de um método. O método projectual detém qualidades e objectivos que são parte integrante do processo de criação. A adopção de um método pelo projectista não se apresenta como inibidor da acção criativa, antes como incentivo à descoberta. (Munari, 1981)

A comunicação visual concretiza-se de acordo com a emissão de mensagens visuais de um emissor para um receptor. A mensagem envolve duas componentes: o suporte visual e a

informação que transmite. Entende-se como suporte visual os componentes que permitem a visualização da mensagem, permitindo o acesso à informação.

O *designer* deve ter em conta a objectividade dos sinais, a precisão da informação, a codificação e a eliminação de interpretações incorrectas para que a comunicação seja eficiente. (Munari, 1982)

Focalizando a metodologia projectual do *design* gráfico propõem-se um procedimento de acordo com as seguintes fases sequenciais: (Gordon, 2005)

- I. Fase de Planificação;
- II. Recolha de informação;
- III. Conceptualização;
- IV. Esboço do projecto;
- V. Execução do projecto;
- VI. Fase de avaliação e testes

Numa primeira instância procede-se à recolha de informações, através da pesquisa e de reuniões com os intervenientes no projecto. Posteriormente, define-se um cronograma, onde se destaca as tarefas a serem executadas, bem como a organização temporal realista para a execução de cada tarefa. (Gordon, 2005)

Na fase de conceptualização são colocadas questões que apoiam na definição da melhor estratégia gráfica:

Qual é?

- a mensagem que pretende comunicar.
- a razão do *brief*.
- o problema que se pretende resolver.

Porquê?

- que se pretende comunicar a mensagem.

Onde?

- se comunicará a mensagem e em que condições.

Quem?

- é o público-alvo.

A avaliação das respostas tem como objectivo a fomentação de ideias para a execução do projecto, surgindo palavras, imagens, associações e/ou diferentes perspectivas. (Edward, 2004) No processo de *design* gráfico a formulação de uma ideia efectiva apresenta-se como a etapa mais critica. A ideia pode surgir de modo intuitivo ou com o apoio a determinadas técnicas, como a *brainstorming*, cujas ideias são lançadas de modo livre pelos intervenientes e posteriormente são seleccionadas e organizadas de acordo com o que se pretende. Nesta fase a exploração das ideias de modo livre, flexível e sem constrangimentos é fulcral.

Também como suporte ao processo, o esboço da ideia em formato digital ou no papel ajuda o *designer* a ter uma concepção mais geral, bem como permite a exploração de novas alternativas. (Gordon, 2005)

O pensamento do *designer* pode organizar-se de modo vertical ou horizontal. Edward de Bono distingue ambos os modos de pensamento, referindo que o pensamento vertical segue a linha mais lógica e obvia do raciocínio, enquanto que o vertical se articula de modo inesperado, explora novas possibilidades. Neste, verifica-se uma desconstrução do conhecimento retido, numa exploração de soluções originais e efectivas. (Meggs, 1992)

No processo de conceptualização, a avaliação de projectos externos pode ser efectuada de acordo com uma avaliação sincrónica e diacrónica. A apreciação de projectos actuais permite uma percepção sincrónica do que se realiza na época, enquanto numa visão diacrónica aprecia-se o percurso de projectos similares, de modo a obter uma perspectiva de trabalhos futuros. (Nogueira, 1995)

Aldous Huxley apresenta o ciclo *Visual Communication's circle dance*, figura 42. A teoria perceptiva de Huxley salienta a importância de seleccionar e compreender a informação visual no processo de transmissão de mensagens visuais,

“The more you know, the more you sense” (Lester, 2005, p.7).

Na medida, em que o *designer* de comunicação tem como objectivo a produção de imagens fortes que estabelecem, para o espectador, uma ligação com o conteúdo, ou seja, com a mensagem que se pretende transmitir. (Lester, 2005)



Figura 42 *Communication's circle dance*<sup>38</sup>, método de Aldous Huxley para a transmissão de mensagens visuais.

Após a fase de produção, é importante analisar e avaliar o trabalho desenvolvido. O meio digital por vezes detém falhas que apenas com uma análise rigorosa é possível identificar. (Gordon, 2005)

### 2.4.3 Semiótica e o *design*

O Homem num determinado estágio de desenvolvimento cognitivo, aprendeu a comunicar e atribuir significações, desenvolvendo as linguagens simples e, posteriormente, as mais complexas. As linguagens simples, exteriorizavam-se com um único meio de expressão, enquanto que as complexas manifestavam-se através de diferentes meios. (Bevidas, 2006) A comunicação visual, segundo Bruno Munari (1968), está presente em toda a acção humana, tudo é mediado pela comunicação visual. Esta, surge associada aos conceitos de signos e códigos, sendo que os signos são a matéria significante, abordado ao nível da Semiótica, e os códigos os sistemas que permitem estabelecer as relações entre os signos. (Lacerda, 2007)

Segundo Villas Boas (1998), o *design* pode ser considerado como área do conhecimento e actividade profissional, referente ao arranjo estético de formas textuais e não textuais que concebem peças gráficas, destinadas à comunicação. Neste processo, o papel do designer comunicacional assenta na transposição de uma ideia numa forma, esta representativa para o sujeito que atribuí significado. Propõem-se assim, um jogo semiótico que exige a participação contínua do público para ser significante. (Cauduro, 2000)

A lógica ou a semiótica definida por Charles Peirce como ciência das leis do pensamento, apresenta-se como a ciência que cria as condições para se atingir a verdade. Para Charles Peirce,

---

<sup>38</sup> Imagem retirada da referência: (Lester, 2005, p. 7)

conceitos como pensamento, signos e percepção são indissociáveis. Entende-se por signo, algo que representa um objecto para um interprete, sendo que o conceito estabelece-se numa estrutura tríade, cujos três elementos (a: fundamento, b: objecto, c: interpretante) assentam numa relação de dinâmica e de dependência. O fundamento apresenta-se como qualidade do signo que o impõem a agir de determinado modo; o objecto apresenta-se exterior ao signo, mas torna-se presente ao sujeito que o interpreta por intervenção do signo e o interpretante apresenta-se como o resultado da acção do signo sobre alguém que o interpreta.

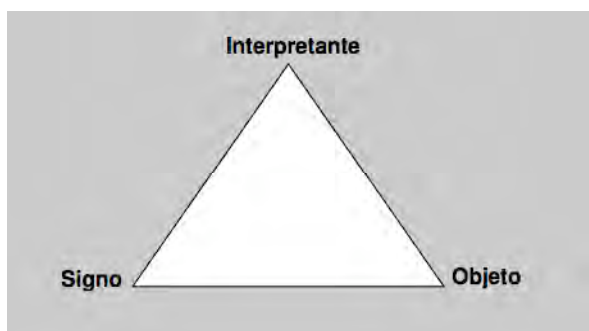


Figura 43 Triângulo semiótico apresentado por Charles Peirce

Morris (1946) identifica três dimensões do signo: semântico, sintáctico, pragmático. Quanto à dimensão semântica, o signo é reconhecido relativamente à sua significação, quanto à dimensão sintáctica é reconhecido enquanto sequência de outros signos e na sua dimensão pragmática é considerado em função da sua origem, efeito e acção sobre os destinatários.

A era digital permitiu o desenvolvimento de uma multiplicidade de linguagens e a proliferação das mesmas, estas combinam-se criando linguagens de carácter híbrido, alicerçadas numa diversidade de suportes, meios e canais. (Santaella, 2001)

A linguagem visual esta estruturada de acordo com formas visuais representadas a partir da mediação sígnica. Identifica-se na estrutura, um emissor, que dirige uma mensagem a um determinado receptor, através de um canal e de um código de comunicação, onde é exigida a participação activa dos intervenientes. (Santaella, 1998)

A combinação de signos sob a forma gráfica apresenta-se como matéria expressiva para o designer gráfico. (Soutier, 1993) Consoante a mensagem que se pretendem transmitir, compete ao designer seleccionar os elementos gráficos e organizá-los visualmente com recurso à tecnologia mais adequada. (Aragão, 2006) Neste processo, a disciplina da Semiótica suporta em termos teóricos as opções efectuadas, descrevendo como o sinal parece e como comunica em determinado contexto.

As imagens no campo semiótico dividem-se no âmbito das representações visuais e no domínio imaterial, ou seja, dos conceitos. Na primeira esfera as imagens são signos que afiguram o mundo visual, na segunda esfera as imagens são esquemas, modelos, visões. (Santaella, 1998)

Presentes na actual sociedade de interacção simbólica (Costa, 2006), os signos encontram-se nos diversos campos de intervenção humana. (Santaella, 2001) A construção e a transmissão de mensagens visuais de forma eficaz pelos *designers*, deve assegurar a descodificação das mensagens visuais por parte do público, este que assimila e actua sobre as mesmas. (Lacerda, 2007) "O artista produz, enquanto o público interpreta e dá sentido ao que sente e vê." (Cauduro, 2000, p. 129)

## 2.5 A semiótica e o meio audiovisual

"O cinema é uma formidável mentira que necessitou inventar todos os seus detalhes." (F. Fellini *apud* Bevidas, 2006, p. 25)

O cinema é um sistema dotado de significações, integrando as tecnologias, os movimentos de câmara, a iluminação, a edição, a montagem do cenário e som, tudo contribui para a atribuição de significado por parte do espectador. (Fagundes & Zandonade, 2003) A semiótica enquanto disciplina aclama à condição iconológica da arte cinematográfica, deste modo, diante do objecto o referente externo detém uma postura interpretativa. (Bevidas, 2006)

Na década de 60, os estudos de Umberto Eco, *La struttura assente*, de Ch. Metz, *Essai sur la signification au cinema*, entre outros, integram novas concepções relativamente à pesquisa da arte cinematográfica. O cinema como linguagem complexa encerra um sistema de códigos e sub-códigos de natureza diversa, sendo que, a articulação dos referidos códigos permite construir a significação global da linguagem cinematográfica. (Bevidas, 2006) Sendo que até aos anos 60, não se identificou a necessidade de problematizar os códigos e sub-códigos que integram a estrutura da linguagem cinematográfica, a significação fílmica parecia já estabelecida, apenas seria necessário comentar, identificar os conteúdos estéticos, ideológicos e sociológicos.

No meio audiovisual as imagens, tal como as palavras, conotam em si significados. A representação visual envolve uma linguagem com códigos e convenções que são partilhadas e aceites pelo espectador, e que lhe permitem atribuir significado ao que vê. (Fagundes & Zandonade, 2003) Bill Nichols, nos seus estudos sobre a relação estabelecida entre a imagem e a ideologia, identificou a necessidade do espectador reconhecer os traços ideológicos presentes nos

signos num produto audiovisual (Nichols, 1981), neste sentido, a semiótica aclama à análise dos códigos visuais.

Neste contexto, as metáforas visuais apresentam-se como comparações entre objectos distintos, mas que incorporam semelhanças estruturais e que, quando aplicados num produto audiovisual, são perceptíveis ao espectador (Abbott & Ellen, 1996). Estas, podem surgir sobre a forma de conteúdos, personificações, tipografia. Quando se apresentam sobre a forma de conteúdos visuais a relação é compartilhada pelo autor e pelo espectador, sendo necessário o mesmo elemento ser objecto de comparação entre outros e recordado posteriormente.

Frequentemente, o genérico encerra em si uma síntese gráfica animada do filme, tendo como ponto de partida os elementos metafóricos à obra que é introduzida. (Tietzmann, 2005) A análise detalhada das cenas de abertura de determinados filmes, permitem compreender a ideologia, cultura e estética intrínseca ao produto audiovisual. (Baptista, 2008)

Em termos físicos, a luz é emitida ou reflectida pelos objectos que nos rodeiam e a lente ocular projecta essa informação na retina, responsável pela transmissão da mensagem ao cérebro. Contudo, a percepção visual não é apenas regida por factores fisiológicos, ou seja, não é apenas uma relação mecânica. A imagem constituída por pontos e linhas é reconhecida e significada pelo indivíduo, que estabelece uma relação dessa imagem com os conceitos anteriormente adquiridos. Em suma, o processo psicológico tem um papel activo aquando a organização e significação do Universo Visual. (Racine, 2002)

## **2.6 Classificação de elementos gráficos segundo a semiótica**

A definição de elementos gráficos está relacionada com as representações visuais e artísticas, nomeadamente os caracteres, os ícones, os desenhos, as imagens etc. (Lester, 2005)

Ao longo dos seus estudos, Charles Peirce identificou três classes de signos, que diferem de acordo com a relação que estabelecem entre si e o objecto: os índices, os ícones e os símbolos. Os índices apresentam-se como os signos que estabelecem uma relação física com o objecto; os ícones representam os objectos através de relações de similaridade formal e os símbolos estabelecem uma relação com o objecto, baseado numa convenção estabelecida. (Lacerda, 2007) Identificam-se também, os metasímbolos que se apresentam como os símbolos que transcendem a relação com o objecto, para estabelecer uma relação com a história, cultura ou a tradição envolvida. (Meggs, 1992)



O conceito de signo e representação são unificadores no campo do conhecimento da imagem. De acordo com Goodman, a representação é um dos diversos tipos de funções do signo, entre funções como: referenciais, descritivas, de expressão, exemplificação (etc.). Sendo que, a representação está associada ao conceito de signo icônico, estabelecendo relações de analogia com o objecto. (Santaella, 2001)

O contributo de Crawford Dunn na teoria do *design* gráfico revelou-se importante, na medida, em que identificou e definiu três formas de signos gráficos relacionados com a comunicação visual: *Alphasignal*, *Infrsignal* e o *Parasignal*.

O conceito de *Alphasignal* compreende o conteúdo da mensagem a ser transmitida a um determinado receptor, encontra-se relacionado com a função primária e comunicacional do signo; *Parasignal* apresenta-se como um sinal que reforça o sentido da mensagem a ser transmitida pelo *alphasignal* e o *Infrsignal* refere-se à informação subjacente num determinado sinal. (Meggs, 1992)

Bertin (1967) investigando no campo da semiologia gráfica, propôs um sistema de variáveis visuais, cujas imagens compreendiam seis componentes: o tamanho, o grau de claridade, o padrão, a cor, a direcção e a forma, sendo que, cada unidade apresenta-se como portador de significação. Numa fase posterior, Saint- Martin (1987) denominou as referidas unidades como pictóricas de colóremas, consistindo num sistema de variáveis visuais que envolviam condições como a cor, a textura, o tamanho e a orientação. (Santaella, 1998)

Desde as imagens mais simples aos elementos gráficos mais complexos, as imagens são relacionadas com a sua sintaxe visual. A consistência e organização das partes que constituem o elemento gráfico permitem coesão visual. Os elementos podem ser classificados de acordo com: (Meggs, 1992)

- Notação: O elemento é linear e simplista, apresenta-se como um grafismo minimal;
- Pictograma: O elemento gráfico é reduzido à sua forma primária e geométrica;
- Silhueta: Difere do pictograma no sentido em que apresenta uma forma específica no universo do protótipo;
- Contorno: Apresenta-se como um grafismo linear e conceptual. A linha imaginária demarca a forma e estabelece uma relação com o que representa;
- *Line as tone*: Depende da capacidade mental para construir formas, através de diferentes tonalidades que remetem para a imagem;
- Representações: Grafismo que replica a aparência natural da imagem em determinadas condições de luminosidade;

A interpretação das imagens, palavras, signos pode decorrer de modo denotativo ou conotativo. A interpretação de modo denotativo é explícito, estabelece uma relação directa com o seu significado, enquanto que o modo conotativo abrange um segundo nível de significação, remete para a associação de ideias, intervindo assim, as nossas influências pessoais. (Meggs, 1992)

## 2.7 Grafismos adaptados ao formato audiovisual

A importação de elementos gráficos e de técnicas primordialmente pertencentes a outros meios visuais no cinema, introduziu o conceito de hibridismo cinematográfico. (Valente, 2005 )

A intercepção gráfica surge cada vez mais explorada no meio audiovisual, onde os elementos gráficos são integrados e sobrepostos de modo expressivo na acção como instrumentos narrativos. Surgem novas linguagens visuais e estéticas que impulsionam visualmente e comunicacionalmente as produções audiovisuais.

A título de exemplo, o filme Pulp Fiction (1994), integra signos visuais na acção cinematográfica, de modo a reforçar expressivamente a fala da personagem

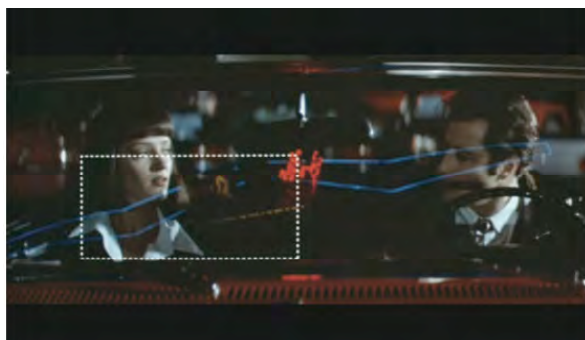


Figura 44 Cena<sup>39</sup> do filme, Pulp Ficcion (1994).

A conciliação da imagem e do movimento de modo integrado, contribuem para a tradução da verosimilhança na acção cinematográfica, resultado da evolução dos recursos de computação e vídeo digital. (Las-Casas, 2001)

Os *motion graphics* apresentam-se como produto da intercepção dos processos e linguagens do cinema, animação e *design* gráfico, não constando ainda uma definição universalmente aceite. Como processo híbrido, herda as convenções e códigos das linguagens que representa, sendo que numa perspectiva mais abrangente, o termo pode ser compreendido como uma área de criação que permite a manipulação de imagens, combinadas com outros elementos sonoros.

<sup>39</sup> Imagem retirada da fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=1elyiuj\\_zLI](http://www.youtube.com/watch?v=1elyiuj_zLI) (consultada a 7 de Fevereiro de 2009)

Alguns autores defendem a posição que os *motion graphics* traduzem o design gráfico no meio audiovisual, integrando similarmente elementos como a linha, a forma, a cor, a textura, etc.

Aragão (2008) designou como configurações gráficas, os grafismos adoptados para o formato audiovisual. À luz dos conceitos de narrativa, linguagem gráfica e cinematográfica, propôs uma divisão das configurações gráficas de acordo com dez categorias. (Aragão, 2008)

A primeira categoria compreende os modos de simbolização evidenciados por Twyman (1979). Destacam-se as configurações verbais, as configurações pictóricas, as configurações esquemáticas e as combinações entre as referenciadas.

A segunda categoria, estabelece a distinção de acordo com a quantidade de elementos. Distinguem-se assim:

- Configurações gráficas singulares, que integram apenas um elemento;
- Configurações gráficas compostas.

Distinguindo-se as configurações gráficas compostas homogéneas, cujos elementos utilizam o mesmo modo de simbolização, e as heterogéneas que adoptam diferentes modos de simbolização.

A quarta categoria refere-se às técnicas adoptadas para a integração de elementos em produções audiovisuais e podem classificar-se como:

- Configurações gráficas inseridas sobre as imagens filmadas;
- Configurações gráficas inseridas entre as imagens filmadas;
- Configurações gráficas inseridas no filme;
- Combinações resultantes.

A quinta categoria, estabelece a divisão tendo como ponto de partida o movimento dos elementos, identificando-se as configurações gráficas estáticas e as dinâmicas.

A sexta divisão assume-se consoante o modo de aquisição das configurações gráficas, diferenciando-se as configurações gráficas mecânicas e as manuais.

A sétima divisão surge integrada no conceito cinematográfico de diegese. Diegese é um termo amplo, que envolve a “história e os seus circuitos” e o “universo fictício” que gera. (Vanoye & Goliot-Lété, 1994 *apud* Aragão, 2008, p. 3) Neste sentido, distingue-se as:

- Configurações gráficas extradiegéticas- sem correspondência com o espaço diegético<sup>40</sup>;

---

<sup>40</sup> Espaço diegético: espaço onde decorre a acção do filme.

- Configurações gráficas totalmente extradiegéticas- sem correspondência com o espaço diegético, nem fornecem qualquer informação relativa à diege;
- Configurações gráficas intradiegéticas- relacionam-se com o espaço gerado no produto audiovisual.

As configurações gráficas intradiegéticas, de acordo com a intencionalidade, diferenciam-se como intencionais e as casuais. As intencionais tendem a atribuir significados gráficos, enquanto que as casuais surgem eventualmente aquando a filmagem.

A nona categoria teve como ponto de partida Barthes (1971), que evidenciou o papel dos elementos na narrativa. Diferenciam-se assim, as configurações gráficas decisivas e as secundárias.

A décima, e última categoria, define-se de acordo com a significação atribuída aos elementos gráficos, através das relações estabelecidas entre eles. Particularizam-se as configurações gráficas redundantes, complementares e autónomas.(Aragão, 2008)

### **2.7.1 Componentes gráficas no género documentário**

Ao nível do presente projecto procura-se desenvolver elementos gráficos que se adequem à linguagem de *motion graphics*, tal como anteriormente referido. Apesar da pouca teorização sobre a especificidade do tema, existem projectos documentais que integram elementos gráficos como apoio à narrativa, estes podem surgir como elementos estáticos informacionais ou sob a forma de *motion graphics*.

*Against The Odds - Resistance in Nazi Concentration Camps* (2004), sob a direcção de Jędrzej Jonasz, apresenta-se como um documentário que relata acontecimentos relacionados com os campos de concentração Nazi. O produto audiovisual, introduz elementos gráficos informativos de complemento à narrativa, tais como, mapas de localização dos acontecimentos e fotografias sobre as pessoas referidas ao longo do documentário.

O documentário *A thousands Suns* (2007) aborda o tema da energia nuclear, reflectindo-se sobre os perigos que esta reporta.

Integra-se no produto audiovisual *motion graphics*, estes desenvolvidos pelo Holandês Joost Korngold. O *designer* optou pela inserção das fotografias em molduras de vidro que partiam, invertendo o posicionamento dos elementos nas frames, de modo a criar o efeito da moldura

partida a recompor-se. O conceito baseia-se na metáfora do voltar no tempo, permitindo uma segunda oportunidade para as gerações futuras.

A tipografia inserida no documentário foi trabalhada de modo a parecer que se liquefazia, conotando a ideia de fusão nuclear. (Krasner, 2004)



Figura 45 Sequência<sup>41</sup> do documentário *A thousands Suns* (2007)

*Scratch* (2001) apresenta-se como um documentário que relata a experiência de um grupo de Dj (s) do estilo *Hip Hop*. Do ponto de vista gráfico, interessa referir como o director Doug Pray, combinou os recursos analógicos e a tecnologia digital, na transmissão de um estilo gráfico, propondo também uma narrativa dinâmica. (Greene, 2003)

Em conclusão, as interferências gráficas suportam os documentários, no sentido de transmitirem de modo eficiente a mensagem que se propõem, a cultura gráfica associada, bem como, tornam o produto mais apelativo ao espectador.

---

<sup>41</sup> Imagem retirada da fonte bibliográfica: *Motion Graphic Design and Fine Art Animation*, Krasner (2007)

### **3 Desenvolvimento do Protótipo**

O presente capítulo pretende, com base no enquadramento teórico previamente apresentado, descrever o processo de pós-produção do documentário *Cova da Moura: Portugal ou Cabo-Verde*, do realizador Paulo Cabral, bem como, a produção da identidade visual. É importante salientar que a descrição não inclui o processo de captura das imagens, bem como, a escolha de planos realizada pelo realizador.

O documentário *Cova da Moura: Portugal ou Cabo Verde* é uma produção cinematográfica de carácter documental, composto por entrevistas a moradores e a indivíduos vinculados ao bairro por razões profissionais, que contam a sua experiência no bairro. A componente visual do documentário suporta os discursos proferidos pelos intervenientes, permitindo uma elucidação para espectador das vivências na Cova da Moura. São abordados temas como o início, os problemas identificados, os habitantes, as crianças e os projectos de âmbito social e cultural desenvolvidos no contexto.

Em termos práticos, o documentário detém uma base informativa, uma elucidação sobre a dinâmica do bairro, e integra também, elementos gráficos que apoiam na transmissão e intensificação da mensagem.

#### **3.1 Metodologia adoptada**

O desenvolvimento de qualquer trabalho de investigação pressupõem a adopção de uma metodologia, de modo a definir a linha orientadora para o estudo. Tal como referido no enquadramento teórico da presente dissertação, Bruno Munari define o método projectual como uma sequência lógica de etapas, determinadas pela experiência, cujo objectivo primordial é alcançar o que se pretende com a menor dificuldade.

Enquanto Quivy (2005) define o método como “formalizações particulares do procedimento, percursos diferentes concebidos para estarem mais adaptados aos fenómenos ou domínio estudados”, sendo que o “procedimento é uma forma de progredir em direcção a um objectivo.” (Quivy, 2005, p. 25) Segundo o autor, o procedimento envolve três actos, que compreendem a articulação das etapas de uma investigação: a ruptura, a construção e a verificação. A ruptura é a primeira fase do procedimento, rompe-se com as claras evidências, ao encontro de uma investigação que se espera livre. A construção envolve a construção de um modelo conceptual organizado, que detém uma estrutura teórica para o projecto de investigação. A

verificação tem como objectivo comprovar, se os conhecimentos teóricos aplicados ao nível do projecto corroboram as hipóteses formuladas. (Quivy, 2005)

Compreende-se que a metodologia empregue ao nível do presente estudo não pode ser classificada de modo objectivo devido às diferentes abordagens ao tema pelos diversos estudiosos das Metodologias de Investigação. Tendo em linha de consideração esta multiplicidade, o projecto pode ser classificado de acordo com diferentes metodologias.

Segundo Carmo & Ferreira (1998), o presente método projectual pode ser considerado como uma Investigação Descritiva, na medida em que pretende aprofundar e compreender um determinado tema com o objectivo de desenvolver uma base teórica de apoio à implementação do protótipo.

De acordo com Gil (1994) o presente método projectual pode ser classificado quanto à generalização como estudo de caso, no sentido em que analisa aprofundadamente o documentário Cova da Moura: Portugal ou Cabo-verde? e a cultura associada ao mesmo, afim de definir uma estratégia gráfica de comunicação consistente e fundamentada de apoio à eficiente transmissão da mensagem.

Relativamente à obtenção e tratamento de dados assume o carácter qualitativo, na medida em que se focaliza na análise de um caso particular, sem a finalidade de o quantificar. De igual modo a investigação pode ser considerada, metodologicamente, segundo o mesmo autor, como exploratória, compreendendo a revisão bibliográfica.

As pesquisas exploratórias tem como objectivo desenvolver, esclarecer ou alterar ideias com enfoque na problemática de investigação, em termos gerais, são as que detêm menor rigidez aquando a fase de planeamento. (Gil, 1994)

A recolha de dados procedente à pesquisa exploratória, compreendeu a consulta de diferentes suportes informativos. Numa primeira fase, abarcou o levantamento de informações junto dos recursos *web*, nomeadamente revistas e artigos científicos do portal dos Serviços de Documentação da Universidade de Aveiro, bem como em demais fontes electrónicas, sobre o tema que se propõem. Posteriormente, a pesquisa incidiu sob bibliografia especializada, centrada na área audiovisual e do *design* gráfico. A pesquisa exploratória também se fez notar por temas e áreas que estabelecem uma relação com o tema central, nomeadamente, a percepção ocular, a psicologia perceptiva, os *motion graphics* etc.

Esta fase permitiu o cruzamento dos dados, contribuindo também, para o aparecimento de novas significações centradas nos fenómenos em estudo, mais elucidativas e perspicazes.

Neste contexto, pode-se referir que “As operações de leitura visam essencialmente assegurar a qualidade da problematização.” (Quivy, 2005, p. 51)

O projecto de investigação não pressupôs uma fase de testagem da peça audiovisual, dado que uma experiência desse cariz, implicaria disponibilidade de meios técnicos, humanos e temporais. Apesar de significar um acréscimo na qualidade do projecto de investigação, não foi possível efectuá-lo.

### **3.2 Caracterização do público-alvo**

Distingue-se como público-alvo primário, a população Cabo-verdiana, que através do documentário - Cova da Moura: Portugal ou Cabo-Verde? - pode conhecer as vivências dos emigrantes fixados na Grande Lisboa, bem como, os indivíduos de nacionalidade Portuguesa, que tendo como ponto de partida o produto audiovisual, podem desenvolver uma opinião fundamentada sobre o bairro da Cova da Moura.

Esta opção, está na base da predisposição desses grupo para aceder à informação retratada no documentário, por um lado, pelo interesse da população Cabo-Verdiana em conhecer a vida da diáspora Cabo-verdiana; por outro, devido ao facto de se tratar de um bairro polémico, que pela sua natureza gera controvérsia de opiniões e curiosidade, junto da população Portuguesa.

Compreende-se como público-alvo secundário: os interessados na área da comunicação gráfica aliada ao meio audiovisual; os turistas e investigadores na área das ciências sociais, que pretendam conhecer o Bairro da Cova da Moura ou estudar a dinâmica social assistida no meio; os interessados no tema retratado no produto audiovisual em questão.

### **3.3 Edição do documentário**

Nesta fase procedeu-se à visualização, análise e documentação do material disponibilizado pelo realizador. Esta etapa, foi realizada a par com o aluno João Delicado que detinha como base do seu projecto de investigação o mesmo material audiovisual.

O material audiovisual foi entregue pelo realizador Paulo Cabral, em estado bruto, suportado em seis cassetes *miniDV Premium*, com a duração estipulada de uma hora. O formato de vídeo original do documentário era o NTSC (*National Television System(s) Committee*), neste sentido, numa fase inicial foi necessário obter um equipamento capaz de fazer a leitura do referido formato Americano. Sendo assim, foi convertido para o formato PAL a partir do leitor DV/HDV (modelo HVR-M15E da *Sony*). Uma vez que o formato americano tem um *frame rate* mais elevado (30fps) que o formato PAL (24fps), ao exportar o formato convertido, há um risco de serem apresentadas



quebras na fluidez da imagem devido à adaptação ao número de *frames*. Contudo, tal não se verificou, uma vez que o equipamento adaptou automaticamente o frame rate.

O computador para a qual a captura foi efectuada tem uma placa de edição de vídeo *Matrox X100 DV*. A esta, foi ligado o leitor DV/ HDV através de um cabo S-Video, que debita o vídeo para um monitor externo para melhor visualização em tempo real da qualidade da imagem capturada.

O *software* utilizado para a captura foi o Adobe Premiere Pro 1.5, tendo sido criado um ficheiro de projecto formato 4:3. Embora as imagens originais sejam efectivamente neste formato, a conversão para o formato PAL sofreu a alteração para 16:9.

### **3.3.1 Análise e documentação do material audiovisual**

Após a obtenção do material no formato pretendido, foi realizada uma análise criteriosa das capturas, bem como a sua documentação. A análise sequenciou-se de acordo com três fases. Inicialmente foi registado o conteúdo de todas as cassetes, relatando, em termos temporais, os temas abordados e as imagens apresentadas nas capturas. Numa segunda fase, procurou-se correlacionar as informações e os temas, apresentados pelos diferentes intervenientes, através de um esquema de cores, facilitando assim, a legibilidade e o cruzamento das informações obtidas. Por último, foram filtradas as melhores respostas às questões colocadas pelo realizador, bem como, os planos de maior interesse estético e informativo.

### **3.3.2 Definição da narrativa**

A narrativa, tal como referido, procura dotar o documentário de um esqueleto que permita contar o que se pretende. O documentário *Cova da Moura: Portugal ou Cabo-Verde* encerra, de acordo com a reflexão analítica, o conceito de proposição assertiva, pois relata acontecimentos do universo que considera na forma de depoimentos. Nesta perspectiva, o discurso do documentário afirma-se como uma narrativa que decorre a imagens e que integra asserções, estabelecendo uma relação de semelhança com a realidade a que se refere. À luz da referência de Sebastião Squirra, enquadra-se também, na definição de documentário cultural, dado que pretende dar a conhecer ao espectador as vivências da população Cabo-Verdiana sediada na Cova-da-Moura, sendo que, no decorrer do processo é focalizado o indivíduo.

Relativamente ao modelo da narrativa enquadra-se na perspectiva de modelo observacional. Holland apresenta o género de documentário observacional como um estilo que surge da

agregação das técnicas do cinema directo ao jornalismo, sendo que, em termos gerais, apresentava uma equipa de produção e meios técnicos reduzidos. Neste contexto, identifica-se na realização do documentário “Diferenças culturais entre Portugal e Cabo-verde”, o seguimento do método observacional, dado que o material disponibilizado pelo realizador não envolveu uma prévia planificação ou uma equipa de produção. De acordo com o material disponibilizado e revisto procurou-se dotá-lo de uma linha coerente de apresentação de conteúdos, aquando a fase de edição e pós-produção.

O facto de se tratar de uma captura de imagens de natureza espontânea, por parte do realizador, a mesma obriga ao seguimento de algumas regras na fase da edição. Tal como referenciado por Patrícia Holland, o documentário encerra em si um compromisso ético, neste sentido a equipa de trabalho procurou montar o documentário tendo em linha de análise o compromisso entre o ponto de vista do realizador e dos intervenientes, envolvendo também questões relativas à autoria, à transmissão da verdade factual, procurando não distorcer a mensagem que se pretende transmitir com a montagem.

De igual modo, Drew e Leacock apresentaram um conjunto de regras, anteriormente descritas (ponto 2.1.3) para cumprimento no género documentário, nomeadamente a isenção de música. No presente projecto e inserção de música da fase de pós-produção apresentou como uma necessidade, dado ao ruído entre as entrevistas e aos sons indesejáveis durante algumas das intervenções.

Na fase de pós-produção, surgiu a dúvida da inserção ou isenção da *voice-over* para narrar os acontecimentos no documentário e contextualizar o espectador. Contudo, tendo como base o cariz observacional da narrativa, optou-se pela não inclusão de um *voice-over* no documentário, na medida em que a narrativa conduz-se eficazmente de acordo com os discursos dos intervenientes. Neste sentido o documentário dá mais ênfase à componente visual das filmagens e dos elementos gráficos inseridos.

Após a análise de todo o material disponibilizado, realizou-se um esquema conceptual de relações entre os temas abordados pelos intervenientes. Criou-se um guião que reunia informações relativas aos conteúdos, planos e temas. Este processo manifestou-se fulcral e permitiu compreender os temas que se relacionavam e estabelecer uma ordem coerente de apresentação dos conteúdos, de auxílio à fase de edição seguinte.

De igual modo, após a documentação e com base na teoria apresentada foram colocadas questões que apoiam na definição da melhor estratégia para a montagem do filme e posteriormente de desenvolvimento do suporte comunicacional gráfico.

Qual é?

- a mensagem que pretende comunicar?

Pretende-se apresentar a dinâmica do bairro Cova da Moura, as pessoas e os projectos que são desenvolvidos, de modo atractivo ao espectador. E de igual modo, pretende-se que a inserção de grafismos reflecta as pessoas e a cultura associada ao bairro.

- O problema que se pretende resolver?

Pretende-se que as pessoas tenham uma ideia fundamentada do bairro, acabando com o estigma negativo associado ao mesmo. No âmbito do projecto será necessário definir um guião, com base em captações já efectuadas, de modo a que o produto possua uma linha orientadora ao espectador e que a mensagem seja transmitida de modo eficiente.

Porquê?

- que se pretende comunicar a mensagem?

Na medida em que o bairro tem potencialidades que não são identificadas pelos media, nem pelas pessoas externas ao bairro. Mostra-se um desafio mostrar uma outra versão do bairro de modo dinâmico e atractivo ao espectador.

Onde?

- se comunicará a mensagem e em que condições?

A mensagem será divulgado junto de indivíduos de nacionalidade portuguesa e Cabo-Verdiana, em suporte audiovisual.

Nota-se que a avaliação das respostas tem como objectivo a fomentação de ideias para a execução do projecto, surgindo palavras, imagens, associações e diferentes perspectivas, cuja exploração se espera ser livre e flexível.

Optou-se pela técnica *brainstorming* para a fomentação de ideias para o encadeamento de conteúdos no documentário. Sendo que, numa fase inicial, conceptualizou-se a apresentação dos conteúdos de acordo com o seguinte esquema:

### **Introdução ao documentário**

contextualização geográfica da Cova da Moura, partindo da cidade de Lisboa;



### **Introdução à vida quotidiana no bairro**





#### **Aspectos negativos:**

criminalidade  
tráfico  
discriminação  
isolamento do bairro  
etc.



#### **Aspectos positivos**

Associações Moinho da Juventude e a Instituição Social do Alto da Cova da Moura  
convívio entre moradores  
juventude  
alegria entre a população

A construção de um guião para o projecto permitiu definir pormenorizadamente a efectiva ordem de apresentação dos conteúdos, seguindo uma linha coerente ao encontro da mensagem que se pretende transmitir. De igual modo, este documento de planificação orientou a equipa de trabalho no processo de montagem do filme.

### **3.3.3 Montagem da peça audiovisual**

Após a definição do guião, seguiu-se a fase de montagem do documentário. Inicialmente, o mesmo pressupôs a organização do material de todas as cassetes, através do corte dos *clips* de interesse e a sua categorização, por nome e referência temporal. Posteriormente, os *clips* foram colocados e organizados na *timeline*, do programa Adobe Premiere<sup>42</sup>, afim de se obter uma primeira articulação de conteúdos.

Ao longo do processo surgiram problemas de interligação entre os discursos dos intervenientes. Deste modo, procurou-se manter o esquema elaborado, ou seja, a organização de conteúdos definido, adaptando-o às limitações que emergiam.

Por último, sequenciou-se, o melhoramento das relações estabelecidas entre planos, bem como, corrigiu-se determinados erros de correlação, devido a problemas de som, tempo, movimento ou

---

<sup>42</sup> Para mais informações, consultar o link: <http://www.adobe.com/products/premiere/>

devido a incoerências de ligação entre discursos. Surgiram também, durante o processo de montagem, problemas nos níveis de cor de alguns planos, sendo necessário, efectuar o ajuste em termos de luminosidade, contraste e saturação, para que a relação entre planos se mostrasse mais harmoniosa.

### 3.4 Desenvolvimento e fundamentação da linguagem gráfica para o produto

O processo de conceptualização da estratégia gráfica pressupôs numa primeira abordagem a visualização de vários documentários, bem como aproximadamente 100 peças de design gráfico (estático ou em movimento) de referência, de modo a identificar tendências e como estas foram transpostas para os produtos em análise. A avaliação dos projectos efectivou-se de acordo com uma perspectiva sincrónica.

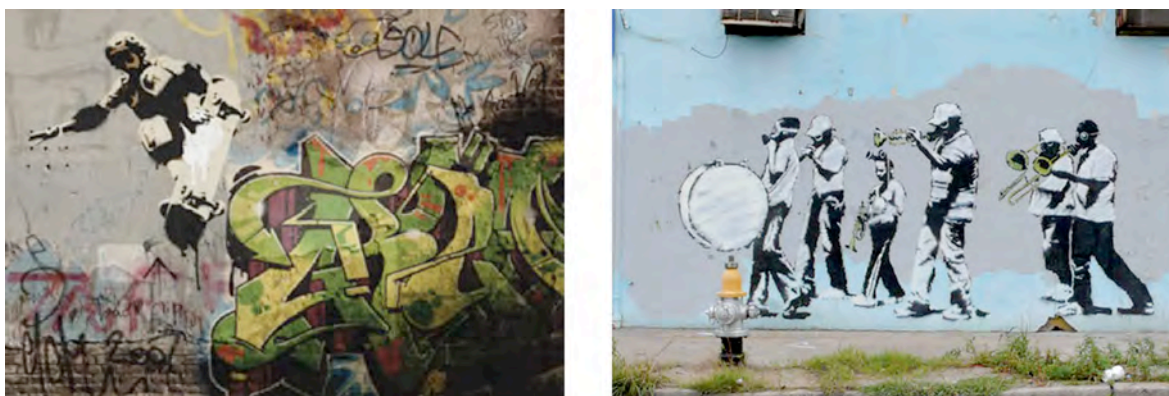


Figura 46 Peças de design estático<sup>43</sup>, com influências na Arte Urbana

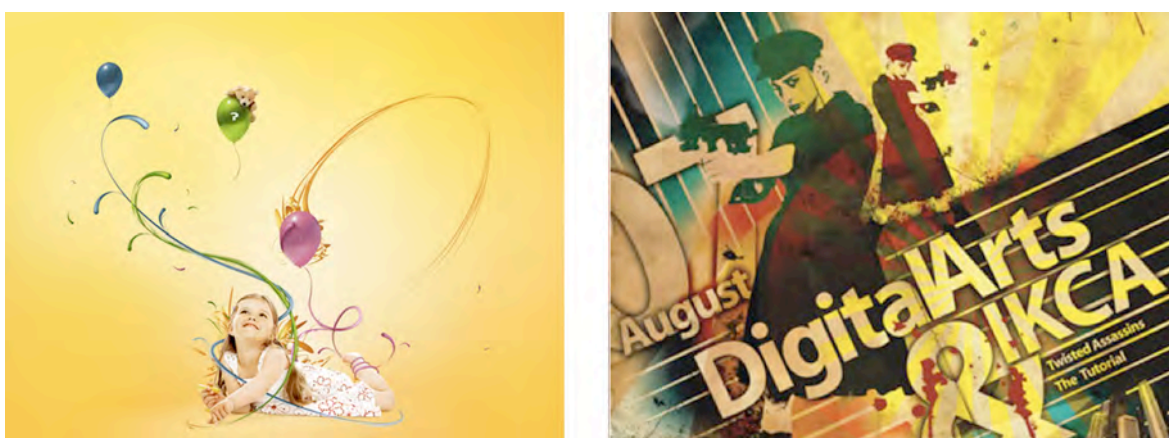


Figura 47 Na fracção esquerda apresenta-se uma peça de design estático que procura aliar imagens reais ao grafismos; Quanto à fracção direita apresenta-se uma peça de design estático com uma composição inspirada na Arte Urbana;<sup>44</sup>

<sup>43</sup> Imagens retiradas do *link*: <http://www.smashingmagazine.com/2008/09/14/tribute-to-graffiti-50-beautiful-graffiti-artworks/>, (consultado a 12 de Setembro de 2009).

<sup>44</sup> Imagens retiradas do *Web Site*: <http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/>. Consultado a 9 de Julho de 2009

Neste levantamento identificou-se determinadas tendências e elementos gráficos, que pretendem reproduzir a linguagem *graffiti*, a Arte Urbana, no mundo digital. Neste sentido, considera-se a técnica de *stencil*<sup>45</sup>, a ser reproduzida em obras de *design* digital, tal como se exemplifica na figura 46. Bem como, elementos como os raios de luz, os edifícios em *skyline* ou o *lettering* em *stencil*, que se utiliza com o objectivo de reproduzir o movimento e a tinta sobre a parede.

Posteriormente, numa segunda fase, procedeu-se ao levantamento dos conceitos associados ao documentário. Procurou-se identificar palavras-chave, relacionando-as com conceitos, qualidades, imagens etc. Este processo manifestou-se relevante para o encontro de uma linha de comunicação visual, que reflecta os propósitos delineados na primeira fase do projecto, bem como, saliente os conceitos e os temas chave discutidos pelos intervenientes.

Neste contexto, identificou-se e definiu-se termos como: cidade, polícia, África, tráfico de droga, danças, infância, idosos, Cova da Moura, temas estes, abordados ao nível do documentário, para depois os transpor numa linguagem gráfica. Destes termos derivaram as seguintes associações:

- cidade de Lisboa:

cores garridas; trânsito; movimento; stress; ritmo acelerado; nuvem de pensamentos; rectas; ruído; outdoors; poluição; caos informativo e visual; edifícios; pontes; estradas; regra; regras; horários; diversidade; diversidade cultural;

- polícia:

grades; força; azul; luzes; barulho; olhos; serenidade; intimidação;

- África (especificamente Cabo Verde)

cores quentes; calor; esculturas; linhas onduladas; formas geométricas; fisionomia esguia; poeira; plantas tropicais;

- tráfico de droga

*underground*; ilegalidade; desconfiança; becos; dinheiro; perigo; obscuridade;

- danças

movimento; ritmo; intensidade; sincronia; expressão corporal;

- infância

alegria; inocência; brincadeira; cores garridas; vivacidade; imaginário; naturalidade; instintivo;

---

<sup>45</sup> *Stencil* - Imagem figurativa ou abstrata resultante da técnica de pintura, utilizando um molde como base.

- idosos

rugos; sabedoria; ensinamento; lentidão; retrospectiva; estilo visual *Art Nouveau*

- Cova da Moura

emigração; preconceito; medo; isolamento; ilha; Cabo-Verde; grupo; crianças; convívio; muro; separação; “cultura própria”;

O processo de conceptualização, dedicado a esta fase foi moroso, envolvendo o cruzamento dos dados provenientes dos discursos, com as imagens e os conceitos resultantes da etapa de *brainstorming*. Neste sentido, definiu-se um esquema base conceptual, ainda básico, para que numa fase sequente o complexificar.

### **Plano de introdução ao documentário:**

Numa primeira abordagem ao produto audiovisual, pretendeu-se contextualizar geograficamente e culturalmente o espectador .

A introdução ao documentário é efectuada na cidade de Lisboa, onde é apresentada a Baixa Lisboa, a dinâmica social da cidade, bem como, a cultura metropolitana. (exemplificado na figura 48)

Nesta parte do produto, optou-se por integrar a bandeira como elemento simbólico da cultura Portuguesa. A bandeira é representada graficamente por linhas vermelhas, amarelas e verdes que acompanham os planos de introdução à cidade de Lisboa, sendo que quando estas passam a imagem fica mais brilhante, simbolizando a vida e a agitação citadina.

As linhas em movimento, também, detêm a função de orientar o olhar do espectador ao longo dos plano de introdução do filme.



Figura 48 Planos de introdução ao documentário. Estes têm como propósito contextualizar geograficamente e culturalmente o espectador.



Após a apresentação da cidade, efectua-se a passagem para o metro, onde várias pessoas entram à pressa. A agitação reflecte a frenética vida nas grandes metrópoles, que detêm como principal meio de transporte o metro.

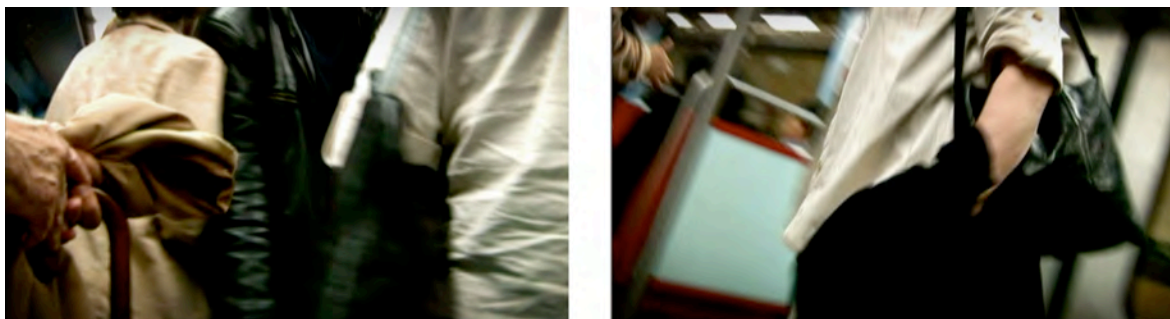


Figura 49 Planos da transição para o metro, no documentário.

Já no interior do metro, um músico interage com um objecto de percussão e com a estrutura do metro, fazendo uma música ritmada, que fornece dinamismo à narrativa cinematográfica. O som acompanha a viagem até à efectiva apresentação do título do documentário.

Sequencialmente, efectua-se a transição do metro para o comboio que efectua a viagem de Lisboa para a Cova da Moura, sendo que as referidas linhas, acompanham a viagem ao ritmo do som, e encontram-se localizadas na parte externa do comboio, tal como se verifica na figura 50. Pretende-se assim, contextualizar o espectador relativamente à localização do bairro face ao centro Lisboeta, permitindo uma percepção mais clara do percurso ao espectador.



Figura 50 Linhas com as cores da bandeira, acompanham a viagem efectuada entre Lisboa e Cova da Moura.

As linhas orientam o olhar do espectador até à entrada da Cova da Moura, deslocando-se depois, para o interior do bairro, segundo a indicação de uma placa informativa. Neste cruzamento, divergem as linhas com as cores de Portugal e surgem as linhas com as cores da bandeira de Cabo-Verde, tal como é possível verificar na figura 51.





Figura 51 Divergência das linhas, na entrada do bairro da Cova da Moura,

Já no interior do bairro é apresentado o título do documentário - Cova da Moura: Portugal ou Cabo-Verde, figura 52. O título surge num muro do bairro, figura 53, sendo que a composição procurou inspiração na Arte Urbana, mais especificamente na cultura *graffiti*.



Figura 52 Apresentação do título do documentário, num muro do bairro. (Figura referente à imagem posicionada na fracção esquerda)



Figura 53 Plano original do muro. (Figura referente à imagem posicionada na fracção direita)

Procura-se identificar o título, bem como, os demais grafismos criados e apresentados nesta fase do documentário, com a linguagem *graffiti*. Esta forma de expressão popularizou-se no bairro em diversas paredes e muros, como reflexo do movimento urbano, do estilo de música *hip-hop* e da transgressão aos padrões sociais, tal como se exemplifica na figura 54. Apresenta-se como uma forma de Arte Urbana dedicada à intervenção social.



Figura 54 Muros do bairro da Cova da Moura, que exploram a linguagem *graffiti*.

A apresentação do título documentário abarcou todo de um processo de tratamento de imagem, que será aqui descrito. Numa primeira abordagem, a frase “Nós Casa” presente no plano original do muro foi retirada, simulando na área, a textura de parede, figura 56. Foram também, realizados ajustes de cor para que a imagem fosse mais apelativa em termos de coloração, luminosidade, contraste etc, processo exemplificado na figura 55.



Figura 55 Imagem do muro da Cova da Moura. A imagem localizada na fracção esquerda não apresenta ajustes de cor, enquanto que a da direita, já apresenta o tratamento de imagem.



Figura 56 Imagem do muro, após ter sido retirada a frase “Nós Casa”.

A composição gráfica do título do documentário, figura 57, procurou inserir elementos de referência à cultura urbanística, bem como, elementos de menção a Cabo-Verde. Deste modo, integrou-se uma imagem em *skyline* de um prédio na fracção esquerda do plano, contrapondo com as imagens de palmeiras e de um individuo a tocar *jambé* na fracção direita do mesmo, grafismos estes, que pretendem simular a reprodução da técnica sob *stencil*.

Em termos simbólicos, as palmeiras evocam a floresta típica de ambientes tropicais, como é o caso de Cabo-Verde, e o *jambé* é inserido como instrumento alusivo à cultura Africana.

Relativamente às manchas, na base do título e dos restantes elementos, procuram reproduzir a linguagem *graffiti*, simulando as manchas de tinta sobre parede. E, a cor utilizada na composição, pretende estabelecer a ligação da mesma ao elemento terra, cujo país está fortemente relacionado.



Figura 57 Apresentação<sup>46</sup> do título do documentário

A composição foi organizada de acordo com a grelha, abaixo representada (figura 58).



Figura 58 Grelha de organização dos elementos gráficos, na composição do título.

Rudolf Arnheim evoca ao dinamismo da experiência visual, referindo que as forças inerentes à composição interagem e o equilíbrio está relacionado com a compensação dessas mesmas forças na composição.

Em termos de posição lateral, os elementos quando se encontram na fracção direita do plano, parecem mais pesados e maiores, que os posicionados na fracção esquerda.

Tendo como base o modelo teórico, a composição procurou integrar os elementos gráficos, segundo o esquema apresentado na figura 58, dispondo-os de forma a equilibrar as forças visuais. De igual modo, os elementos da fracção direita assumem menores dimensões, que os posicionados na fracção esquerda, dado que, em termos perceptivos parecem maiores.

Após a apresentação do título, surge a frase - Nós Casa - seguindo-se a apresentação do bairro e a dinâmica social vivenciada na rua (crianças, trabalhadores, estruturas etc.), figura 59.

<sup>46</sup> *Brushes* utilizados na apresentação do título:  
*trees\_by\_horhew* (<http://www.brusheezy.com/brush/467-Complete-Tree-Brush-Pack/>);  
*skyline\_brushes\_by\_hawksmout* (<http://qbrushes.net/misc/skyline-brushes/>);  
*grunge* (<http://www.digitalrevolutions.biz/free-grunge->);  
*bloodworking* (<http://shad0w-gfx.deviantart.com/art/Shad0ws-Blood-Brush-Set-19982524>);





Figura 59 Planos de introdução ao bairro da Cova da Moura.

Nesta fase, escolheram-se os planos que em termos estéticos e comunicacionais, poderiam fornecer mais informação sobre a vida quotidiana no bairro.

Tendo como base Tietzmann (2005), pretendeu-se que o genérico compreendesse uma síntese gráfica do documentário, introduzindo também, os elementos gráficos metafóricos à obra.

### **Apresentação gráfica dos intervenientes no documentário**

Após a fase de introdução ao filme, são abordados diversos temas associados ao bairro, estes expostos pelos diferentes intervenientes. Optou-se por introduzir, cada um dos indivíduos, em *freeze frame* e com o complemento de uma apresentação gráfica. Esta, compreendia o contexto do plano original, o respectivo nome do indivíduo, bem como, a integração de outros elementos gráficos de associação ao mesmo. Procurou-se assim e tendo como ponto de partida as configurações gráficas, introduzir dados sobre os diferentes intervenientes, ou seja, as suas vivências, a actividade profissional ou os assuntos que são debatidos pelos mesmos no documentário.

Segundo Aragão (2008), as configurações gráficas introduzidas nos supramencionados *freeze frames*, podem ser categorizadas como combinações compostas e heterogéneas, na medida, em que integram diferentes configurações e encerram diferentes modos de simbolização. Refere-se também, que os grafismos introduzidos relacionam-se com o espaço diegético, podendo estes, serem classificados como configurações gráficas intradieéticas.

Por último, as apresentações abarcam tanto elementos gráficos redundantes, bem como complementares.

Ainda na sequência da classificação das configurações gráficas proposta por Aragão, refere-se que os grafismos foram integrados sobre as imagens filmadas e inseridas no filme.

## Correia.



Figura 60 Apresentação gráfica do interveniente Correia<sup>47</sup>

O Correia é um morador do bairro, encontrando-se envolvido na associação Moinho da Juventude e no projecto Sabura, projectos estes, de foro social. No decorrer do seu discurso aborda temas relativos ao início do bairro, ao tráfico, aos *media*, às actividades culturais e sociais que decorrem no contexto da Cova da Moura.

O seu discurso é entusiasta e é notória a tentativa de intervir socialmente, numa chamada de atenção para os aspectos positivos do bairro.

Palavra-chave: intervenção social

A apresentação gráfica do interveniente procura reflectir o seu discurso, tendo como base o conceito chave - intervenção social. Utiliza-se assim, como meio de expressão visual a cultura *graffiti*, complexificando o fundo já existente no plano, uma parede, com outros elementos gráficos de referência a essa linguagem visual.

A composição teve como base a teoria apresentada na primeira fase da dissertação. Tal como anteriormente mencionado, Rudolf Arnheim evoca ao dinamismo da experiência visual, referindo que as forças inerentes na composição interagem e o equilíbrio está relacionado com a compensação dessas mesmas forças na composição. Neste contexto, dado o posicionamento do

<sup>47</sup> *Brushes* usados na composição:

184\_bluow\_brushes\_by\_rubina119 (<http://www.brushking.eu/184/bluow-brushes.html>);

attack\_brushes (<http://rubina119.deviantart.com/art/Attack-Brushes-100486587>);

cottage\_garden\_01 ([http://www.psbrushes.net/plants\\_01.php](http://www.psbrushes.net/plants_01.php));

crime\_scene (<http://honeycunt.deviantart.com/art/Crime-Scene-Brushes-27263937>);

interveniente na fracção direita, sendo aí que residia a tenção visual, compensou-se a tenção com a integração de grafismos, o nome e as setas, na fracção esquerda do plano.

Arnheim, defende também, que a fracção direita de uma determinada composição detém mais força e peso visual. Neste sentido, optou-se por equilibrar as forças, eliminando informações visuais secundárias e escurecendo a composição na fracção direita sob a forma de um gradiente, simulando a noção de profundidade.

Quanto às setas, tinham como propósito direccionar o olhar do espectador para o nome, apresentando-se estas, como elementos que favorecem a tenção dirigida. Refere-se também, que a orgânica das linhas reflecte a fluidez no discurso do Correia.

A predominância do vermelho, cor quente, na composição, teve como propósito, transmitir acção e dinamismo, dado ao entusiasmo do interveniente na abordagem de determinados temas.

A estrutura visual neste caso em particular, segundo Block, baseia-se no princípio de contraste, na medida em que a integração de grafismos com *glow* e o aumento da intensidade luminosa no interveniente permitiu favorecer a composição com um forte contraste com o fundo envolvente.

#### Elídio Custódio .



Figura 61 Apresentação gráfica do interveniente Elídio Custódio<sup>48</sup>.

---

<sup>48</sup> *Brushes* utilizados na composição gráfica:  
**free\_grunge\_photoshop\_brushes\_by\_digitalrevolution** (<http://www.digitalrevolutions.biz/free-grunge-photoshop-brushes/2008/04/12/>); **106\_cloudbrushpack\_by\_physiclmagic** (<http://physicalmagic.deviantart.com/art/Cloud-Brush-Pack-64513869>); **Brush Cityset by brusheezy** (<http://www.brusheezy.com/brush/545-City-Brushes>); **halftone** (<http://www.brusheezy.com/brush/643-Halftone-Brush>); **alfabeth e alfabeth V2** ([www.donebyjack.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=270&Itemid=33](http://www.donebyjack.com/index.php?option=com_content&task=view&id=270&Itemid=33)); **grunge** (<http://www.digitalrevolutions.biz/free-grunge->)

Elídio Custodio é morador do bairro da Cova da Moura e o Presidente do Instituto de Acção Social do Alto da Cova da Moura, apresentando-se como um dos primeiros moradores a instalar-se no bairro.

Numa primeira abordagem Elídio Custódio refere-se à sua chegada ao bairro, à sua experiência como morador e às condições de construção das primeiras casas, linhas telefónicas, electricidade e saneamento.

Palavra-chave: passado (início do bairro)

A apresentação gráfica do interveniente teve como propósito reflectir o discurso, deste modo, optou-se pela inserção de elementos gráficos que remetessem para as construções de serviço urbano, poste e fios de electricidade.

Tal como refere Arnheim, a tensão dirigida pode ser gerada pela orientação oblíqua dos elementos visuais, numa determinada composição. Este efeito, detém mais força pelo conhecimento do espectador relativamente à posição normal do elemento. Neste contexto, e com base na teoria descrita, o posicionamento da barra e dos fios de electricidade de modo obliquo desencadeiam tensão dirigida e direccionam o olhar do espectador para o nome da personagem, área que se pretende destacar no ecrã. O enfoque no nome é também pronunciado pelo seu posicionamento na fracção superior do plano, facultando assim um maior peso visual.

Pretende-se, também, representar em termos de composição o tempo e as dificuldades passadas por Edílio Custódio, alvo de referência no seu discurso. Deste modo, integram-se nuvens com baixa opacidade, como elementos gráficos que metaforizam o passado do interveniente, bem como, aplica-se o efeito *grunge* na imagem para simbolizar as dificuldade com que se deparou. Relativamente à saturação utilizada, pretende-se reforçar a ideia de nostalgia dos tempos passados no bairro da Cova da Moura.

A composição segue um esquema triádico de cor, abaixo representado:



Figura 62 Esquema triádico de cor utilizado na apresentação de Edílio Custódio

Relativamente, às texturas e aos gradientes pretende-se aludir ao espaço profundidade, de modo a tornar a composição mais dinâmica.

#### Virgínia Sapato e Dinis Duarte .



Figura 100 Apresentação gráfica<sup>49</sup> dos intervenientes Virgínia Sapato (imagem da esquerda) e Dinis Duarte (imagem da direita)

Virgínia Sapato e Dinis Duarte são uma casal residente no bairro de nacionalidade Cabo-Verdiana. O casal ao longo do seu discurso referem-se ao início do bairro, às alterações que este sofreu com as novas gerações e à saudade da terra.

<sup>49</sup> *Brushes* utilizados nas composições gráficas: *health\_beauty\_woman\_psbrushes* (<http://www.smashingmagazine.com/2008/09/12/health-and-beauty-photoshop-brushes-set/>); *urban\_floral\_brushes\_by\_rawox* (<http://rawox.deviantart.com/art/Urban-Floral-Brushes-93029031>); *grunge* (<http://www.digitalrevolutions.biz/free-grunge-photoshop-brushes/2008/04/12/>); *trees\_by\_horhew* (<http://www.brusheezy.com/brush/467-Complete-Tree-Brush-Pack>);



Palavras chave: revivalismo, saudade;

Procurou-se com a apresentação gráfica relacionar as duas personagens, bem como, reflectir a cultura associada a ambos. Deste modo, atribuiu-se ao ambiente envolvente um aspecto rústico e com relação a motivos florais.

A incorporação de motivos florais remete ao país de origem e simboliza o sentimento de saudade à cultura Cabo-Verdiana, tendo como partida, o movimento revivalista.

Quanto à composição, pretendeu-se equilibrar a inserção de elementos gráficos relativamente ao posicionamento das personagens, sendo que o equilíbrio está relacionado com a compensação das forças inerentes.

O nome do interveniente é um elemento que se pretende evidenciar, neste sentido, foi colocado na fracção superior do plano e posicionado na área mais isolada, pois detém assim, um maior peso visual. Pretendeu-se também, direccionar as forças visuais nesse sentido, sendo que a direcção da cabeça dos intervenientes estabelecia a linha de orientação para o nome.

Em termos de produto final, os motivos florais são também elementos em movimento, daí que a atenção do espectador é atraída tanto para o interveniente como para o nome, estabelecendo a ligação entre ambos. “O movimento é a atracção visual mais intensa da atenção” (Arnheim, 1997, p.365)

A cor foi aplicada de acordo com um esquema de cores análogas, abaixo evidenciado.



Figura 63 Esquema de cores análogas, utilizado na apresentação dos intervenientes Virgínia Sapato e Dinis Duarte

Em termos de simbolismo de cor, o castanho e o amarelo estabelecem a dualidade de sentimentos relativamente às suas experiências na Cova da Moura, o castanho reflectindo a melancolia e saudades dos tempos passados e o amarelo simbolizando o sonho pela procura de uma vida melhor em Portugal.

Nota-se, também, que Virgínia Sapato é a mulher mais velha no bairro, tal como a própria refere ao longo do seu discurso, neste sentido, a cor rosa utilizada nos motivos florais da sua composição estabelece a relação ao elemento feminino.

### **José Carlos .**



Figura 64 Apresentação gráfica<sup>50</sup> do interveniente José Carlos

José Carlos é um morador do bairro da Cova-da-Moura.

Ao longo do seu discurso, o interveniente refere-se às mudanças que se têm assistido ao longo dos tempos na segurança e dinâmica do bairro, bem como, salienta a importância da educação nas crianças e jovens para estas fruírem de vida melhor, face ao panorama social.

Palavras-chave: esperança, crianças;

A composição gráfica de José Carlos focaliza-se na esperança das crianças do bairro, procurando assim, transmitir uma mensagem positiva para o futuro. Neste sentido, integrou-se na composição uma imagem do documentário, de crianças a brincar no muro, explorou-se a linguagem *graffiti*, afim, de reflectir o apelo à intervenção social pelo José Carlos.

<sup>50</sup> *Brushes* utilizados ao nível da composição de José Carlos: *blood\_and\_ink\_brushes\_1\_by\_hitokiri147* (<http://www.brushiac.com/page/10/>); *bloodworking* (<http://shad0w-gfx.deviantart.com/art/Shad0ws-Blood-Brush-Set-19982524>); *grunge edge pack* (<http://www.brushking.eu/274/grunge-edge-pack.html>); *ka05\_splat* (<http://ka05.deviantart.com/art/Splatter-Brushes-31656209>)

A imagem inserida das crianças teve como base uma imagem proveniente das capturas, cujo tratamento de imagem, procurou reproduzir a técnica do *stencil*.



Figura 65 Imagem utilizada para integrar na composição gráfica do entrevistado José Carlos (Imagem da esquerda)  
Figura 66 Composição que integra a imagem da figura 65, após ter sido efectuada o devido tratamento de imagem.

Na composição os grafismos foram integrados na fracção esquerda do plano, de modo a balançar o peso visual da fracção direita pela imagem de José Carlos. Segundo Arnheim, os elementos na fracção esquerda são os mais centrais e enfatizados pelo espectador, devido à identificação por parte do observador, daí que o nome da personagem encontra-se posicionado no lado esquerdo e na fracção superior do plano, detendo assim, uma maior força visual. Com o mesmo propósito, integrou-se uma textura com *glow* e pensou-se na apresentação do nome em movimento como meio de atrair o olhar do espectador. A textura e o gradiente pretendem aludir à dimensão profundidade do plano.

A cor foi aplicada de acordo com um esquema triádico de cores, abaixo demonstrado:



Figura 67 Esquema triádico de cor utilizado na apresentação de José Carlos

A aplicação das cores dominantes azul e rosa, com um baixo nível de saturação têm como objectivo remeter à infância, ao sonho e à esperança no futuro das crianças.

## Maria Conceição .



Figura 68 Apresentação gráfica<sup>51</sup> da interveniente Maria da Conceição

Maria da Conceição é uma assistente social de nacionalidade Brasileira e actualmente encontra-se a fazer um projecto, integrado no seu mestrado, no bairro da Cova da Moura. Ao longo do seu discurso aborda temas como a convivência no bairro, a criminalidade, o preconceito, o quotidiano do bairro, fazendo o paralelo com a sua experiência de moradora na favela da Rosinha no Brasil.

Palavras/conceitos-chave: Rio de Janeiro, favela, desigualdade social;

A apresentação da interveniente procurou representar a sua nacionalidade, introduzindo elementos gráficos que remetem para o contexto cultural de Maria da Conceição e, também, reflectissem o conceito de desigualdade social.

Neste sentido, representa-se o Cristo Redentor como monumento caracterizador da cultura Brasileira e também apresenta-se as assimetrias existentes entre as estruturas metropolitanas - os arranha-céus e as casas de favela.

Tal como refere Arnheim, a posição oblíqua dos elementos é um recurso que permite gerar tensão dirigida. Neste sentido, a apresentação do nome em perspectiva oblíqua relaciona o nome com a interveniente do documentário, bem como, permite simular a percepção em profundidade.

<sup>51</sup> *Brushes* utilizados na composição gráfica de Maria da Conceição: *urban\_brushes2-by-rawox* (<http://www.filestube.com/source.html?url=http://programas-zero.blogspot.com/2009/05/150-brushes-para-photoshop.html>); *skyline\_brushes\_by\_hawksmout* (<http://qbrushes.net/misc/skyline-brushes/>); *soulskylines* ([http://www.psbushes.net/landscapes\\_01.php](http://www.psbushes.net/landscapes_01.php)); *vector\_by\_physicalmagic* (<http://physicalmagic.deviantart.com/art/Vector-Line-Brushes-39112536>);

Com o mesmo propósito, a aplicação do gradiente alude, também, à profundidade de campo.

A cor pretendeu estabelecer a dualidade entre a espiritualidade e a dinâmica da cidade. Se por um lado se apresenta o Cristo redentor como elemento caracterizador da cidade, associado à religiosidade, o vermelho estabelece a ponte às vivências humanas, à desigualdade social e ao dinamismo da cidade.

As cores utilizadas basearam-se na coloração presente no plano original, onde predominava o vermelho e do azul.

### **Benjamim Monteiro .**



Figura 69 Apresentação gráfica<sup>52</sup> do interveniente Benjamim Monteiro

Benjamim Monteiro é residente no bairro da Cova da Moura. No seu discurso refere-se ao projecto Sabura, com especial foco na rota gastronómica, bem como, menciona o sucesso de adesão à iniciativa. A rota é composta por dez restaurantes, sendo que cada um representa uma ilha de Cabo Verde. Explora-se e apresenta-se em cada restaurante as histórias gastronómicas de cada ilha.

Palavra-chave: Ilha Vulcão

---

<sup>52</sup> **Brushes** utilizados na composição gráfica de Benjamim Monteiro:  
**grungeburnfull** ( <http://www.graphicmania.net/1000-high-quality-free-grunge-textures-icons-brushes-and-fonts/>);  
**ink and splatters brushes pack 2** ( <http://qbrushes.net/photoshop-splash-brushes/ink-splatters2/>); **cloud brushes by blazter** (<http://getbrushes.com/weather-photoshop-brushes/javierzhx-cloud-brushes.php>); **cloudbrushset2** (<http://javierzhx.deviantart.com/art/Cloud-Brushes-34277964>);

**Textura da composição** proveniente dos recursos do *After Effects Evolution* (para mais informação consultar o link: <http://www.videocopilot.net/products/evolution/>);

A composição gráfica do Benjamim Monteiro procurou retratar a Ilha do Fogo, através da inserção de grafismos, esta, referenciada ao longo do seu discurso pela associação ao seu restaurante. Neste contexto, integrou-se a imagem do vulcão da ilha e inseriu-se a textura do nome com relação ao elemento fogo.

Em termos teóricos, a inserção de elementos com predomínio na fracção direita do plano procura balançar o peso visual da fracção esquerda. Existe assim, neste contexto, uma compensação das forças da imagem do vulcão com a do interveniente. Dado que, segundo Arnheim, na fracção direita do plano os elementos parecem mais pesados e maiores, a imagem do vulcão surge com dimensões mais reduzidas em relação à imagem do Benjamim Monteiro.

A textura de fundo do nome com um alto nível de saturação e brilho procura evidenciar o nome do entrevistado, bem como, o seu posicionamento ligeiramente oblíquo gera tensão dirigida, relacionando o interveniente ao nome.

A composição orienta-se de acordo com um esquema triádico de cor, abaixo representado:

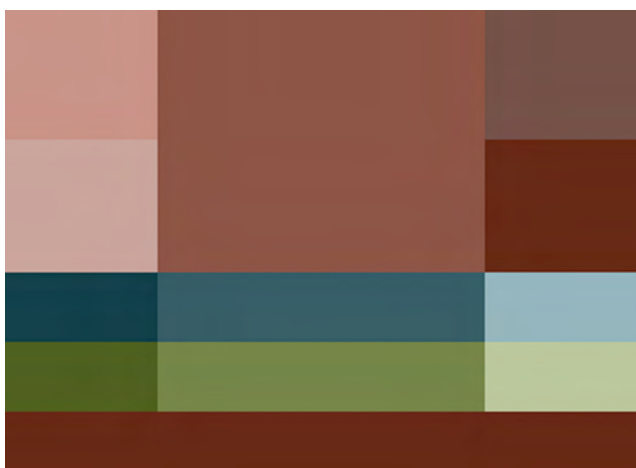


Figura 70 Esquema triádico de cor utilizado na apresentação de Benjamim Monteiro

A escolha das cores justifica-se pela cor dos elementos representados na composição, com base na sua referência física.

## Juvenal Varela.



Figura 71 Intervenção gráfica<sup>53</sup> do entrevistado Juvenal Varela

Juvenal Varela é um morador da Cova da Moura e têm como profissão a de jogador de futebol. Ao longo do seu discurso refere-se à distorção da informação que medeia o bairro e propõem um convite às pessoas externas que venham conhecer a Cova da Moura, o que se faz de bom e de mau, para que estas fundamentem a opinião relativamente ao bairro.

Palavras/conceitos - chave: informação pessoal, jogador de futebol, intervenção social

A composição gráfica procura retratar informações pessoais e ideológicas do interveniente. Neste sentido, a linguagem gráfica *graffiti* da apresentação reflecte a intervenção social prestada por Juvenal Varela, trazendo pessoas para que estas conheçam a Cova da Moura, bem como, apela à fundamentação das ideias relativamente ao bairro. Quanto à utilização da textura e da figura do nome, representa-se graficamente a profissão do Juvenal, tendo como ponto de partida o ícone da bola de futebol.

---

<sup>53</sup> *Brushes* utilizados na apresentação de Juvenal Varela:  
*attack brushes* (<http://rubina119.deviantart.com/art/Attack-Brushes-100486587>);  
*quantum brushes by axeraider70* (<http://axeraider70.deviantart.com/art/Quantum-Brushes-101759060>) ;  
*ink and splatters brushes pack 2* ( <http://qbrushes.net/photoshop-splash-brushes/ink-spaltters2/> ) ;  
*139\_vector\_brushes\_for\_photoshop\_by\_pyocola\_same* (<http://www.brushking.eu/139/vector-brushes-for-photoshop.html>);  
*halftone* (<http://www.brusheezy.com/brush/643-Halftone-Brush>);

Imagem da bola proveniente do link: [http://andrecalvet.atspace.com/photoshop/desenho\\_bola/36.jpg](http://andrecalvet.atspace.com/photoshop/desenho_bola/36.jpg);

Textura da composição proveniente dos recursos do *After Effects Evolution* (para mais informação consultar o link: <http://www.videocopilot.net/products/evolution/>);



A integração de elementos gráficos procurou compensar as forças visuais, deste modo, o nome de Juvenal, surge na fracção direita do plano, contrariando a tensão dirigida pelo olhar do mesmo para a fracção esquerda.

Quanto à posição ligeiramente oblíqua do nome do Juvenal, procurou gerar tensão dirigida para interveniente. De igual modo, a textura e as manchas na fracção direita do plano, posicionadas entre os dois elementos, estabelecem o elo de ligação entre os componentes gráficos e o mesmo.

Os grafismos colocados na fracção inferior do plano procuram enquadrar todos os elementos, de modo, a ser estabelecida a relação de unidade na composição. Como mencionado na parte teórica da dissertação:

Numa composição em estado de equilíbrio, todos os factores intervenientes, nomeadamente a configuração, orientação e localização, determinam-se mutuamente, a composição assume-se como um todo. (Arnheim, 1997)

A aplicação de um gradiente de luminosidade simula a noção de profundidade na apresentação. O foco luminoso concentra a atenção do espectador no Juvenal Varela, na medida, em que a cor mais intensa esta centrada no referido interveniente.

A composição segue um esquema monocromático de cor, abaixo representado:



Figura 72 Esquema monocromático de cor utilizado na apresentação de Juvenal Varela

A utilização de cores quentes, cria ilusoriamente a percepção de proximidade do plano. A gama de cores aplicada na composição detêm como função reforçar a energia do discurso de Juvenal Varela, bem como o seu orgulho relativamente ao bairro.



## Susana Sousa .



Figura 73 Apresentação gráfica<sup>54</sup> da interveniente Susana Sousa

A interveniente Susana Sousa encontra-se a desenvolver um projecto no bairro da Cova da Moura. No seu discurso refere-se às crianças, à alegria das pessoas no bairro e à boa convivência entre moradores. Menciona também, a dinâmica do bairro e das crianças que brincam na rua, frequentemente, defendendo que a fama do bairro não se justifica.

Palavras-chave: crianças, alegria;

A composição procurou remeter para a infância e para a alegria das crianças do bairro, para um mundo de fantasia. Deste modo, integrou-se elementos com relação à infância, nomeadamente, borboletas, aviões, flores, linhas e formas orgânicas.

A envolvência dos elementos gráficos e os raios centrados na interveniente focalizam a atenção do espectador para a mesma. Cria-se assim, uma composição composta por diferentes elementos e compreendida como uma unidade.

A direcção oblíqua do nome procura gerar tensão visual no sentido de o relacionar à Susana Sousa, bem como, a nuvem presente como fundo da interveniente estabelece a ponte de ligação entre os elementos.

---

<sup>54</sup> Lista de **Brushes** utilizada na apresentação de Susana Sousa:  
*mariposas \_ oomphgirl* (<http://oomphgirl.deviantart.com/art/butterfly-brushes-20049794?offset=10>);  
*vector\_by\_physicalmagic* (<http://physicalmagic.deviantart.com/art/Vector-Line-Brushes-39112536>);  
*flowers* (<http://www.webresourcesdepot.com/photoshop-flower-brushes-28-flowers/>);  
*cloudbrushset2* (<http://javierzhx.deviantart.com/art/Cloud-Brushes-34277964>);

A composição segue um esquema de cores complementares abaixo representado:



Figura 74 Esquema de cores complementares utilizado na apresentação de Susana Sousa.

A utilização da cor azul gera a noção de profundidade do plano, bem como está associado ao céu. O uso da cor, deve-se à utilização de elementos relacionados, borboletas e aviões, na composição, bem como, simulam o movimento dos referidos elementos através de linhas com forma orgânica. Como cor dominante e complementar surge o laranja, que simboliza a energia e vivacidade das crianças.

### **Nelson Reis .**



Figura 75 Apresentação gráfica<sup>55</sup> de Nelson Reis.

Nelson Reis é um morador do bairro de nacionalidade Cabo-Verdiana. Ao longo do seu discurso, refere-se ao bom convívio entre os moradores e reforça o paralelismo entre o ambiente da Cova da Moura e o contexto Cabo-Verdiano, neste sentido, o interveniente sente-se no seu país. Menciona também, ao longo da entrevista, que as pessoas externas ao bairro não detêm a justa e verdadeira concepção da Cova da Moura, trata-se de um preconceito instituído.

Palavra – chave : Cabo-Verde

A composição gráfica procura estabelecer a relação do interveniente a Cabo-verde, país de sua nacionalidade e ao qual Nelson Reis mantém ainda íntima relação, integrando-se assim, elementos gráficos relacionados com o país.

Num estudo prévio sobre Cabo-Verde, compreendeu-se que este detém como uma das principais actividades económicas a pesca, deste modo, introduziram-se elementos gráficos com relação ao mar, como um barco e uma tartaruga.

As manchas de luz na composição, com diferentes cores, reflectem o clima de Cabo-verde, o sol e a alegria da gente. Tratando-se de um país Africano, incorporou-se também, palmeiras que estabelecem a associação à vegetação tropical, uma textura e cor que conotam a ligação ao elemento terra.

Quanto ao posicionamento ligeiramente oblíquo do interveniente e dos elementos relacionados com o nome, cria-se tensão dirigida, associando o nome ao respectivo. Também, as palmeiras surgem posicionadas na mesma linha diagonal dos referidos elementos, gerando a noção de unidade entre a composição, verifica-se assim, uma compensação das forças no plano.

---

<sup>55</sup> **Brush** utilizado na composição de Nelson Reis:  
*trees\_by\_horhew* (<http://www.brusheezy.com/brush/467-Complete-Tree-Brush-Pack>);

**Imagem** da tartaruga retirada do link (<http://danielkamakura.files.wordpress.com/2007/04/tartaruga.jpg>); **imagem** do barco retirada do link (<http://www.ecaboverde.com/img1333.htm?l=cabo-verde>);

**Textura da composição** proveniente dos recursos do *After Effects Evolution* (para mais informação consultar o link: <http://www.videocopilot.net/products/evolution/>);

A composição segue um esquema de cores complementares, abaixo representado:



Figura 76 Esquema de cores complementares utilizado na apresentação de Nelson Reis.

A apresentação gráfica utiliza o castanho, como cor dominante, e o azul, como secundária. Estas, representam respectivamente, os elementos terra e mar, que estão intimamente ligados à cultura Cabo-Verdiana.

### **Inserção de grafismos de apoio ao discurso**

O discurso dos intervenientes foi suportado com grafismos, reforçando palavras ou temas em destaque, de igual modo, exemplifica-se com recurso à imagem o que os intervenientes referem com as palavras, reforçando assim, o plano comunicacional do documentário.

Relativamente, às configurações gráficas de suporte ao discurso, são maioritariamente configurações verbais, abarcando também, combinações compostas heterogenias, integradas no espaço diegético. Também se menciona, que as configurações gráficas de suporte ao discurso apresentam-se como complementares, integradas sobre as imagens captadas e inseridas no filme.



Figura 77 Plano<sup>56</sup> do discurso do interveniente Elídio Custódio

Nas imagens acima representadas, figura 77, a inserção de um mapa com a localização de África e Portugal tem como propósito suportar o discurso de Custódio, que se refere à sua vinda de Angola para o Bairro da Cova da Moura, com a sua mulher e dois filhos. Similarmente, neste contexto, os grafismos tem como objectivo criar dinamismo ao documentário, dado que em termos particulares, este se apresentava bastante extenso.



Figura 78 Plano do discurso da interveniente no documentário, imagem da esquerda  
 Figura 79 Plano<sup>57</sup> do discurso do interveniente Correia, no documentário, imagem da direita

<sup>56</sup> *Brush* utilizado nos grafismos de apoio ao discurso: *grunge* (<http://www.digitalrevolutions.biz/free-grunge->)

<sup>57</sup> *Lista de Brushes* utilizada nos grafismos de apoio ao discurso do interveniente Correia: *ultimate\_grunge\_set\_2\_by\_ardcor* (<http://ardcor.deviantart.com/art/Ultimate-Grunge-SET-2-50545423>); *bloodworking* (<http://shad0w-gfx.deviantart.com/art/Shad0ws-Blood-Brush-Set-19982524>); *crimescene*: (<http://honeycunt.deviantart.com/art/Crime-Scene-Brushes-27263937>);



Tal como referido na componente teórica da dissertação:

A tipografia determina o estilo visual do texto, sendo que, o carácter expressivo da letra resulta da combinação de linhas e curvas sugerindo contraste ou afinidade, sentimentos ou carácter. (Gordon, Bob & Gordon, Maggie, 2005)

Tal como demonstrado na figura 78, os diálogos no documentário por vezes são suportados pela tipografia. As letras procuram reforçar ideias, bem como, exprimem sentimentos e o modo como estas frases foram entoadas pelos intervenientes. Neste sentido, a título de exemplo, as palavras ganham mais força visual na frase “Tás a ver?” pois a entoação mostrou-se mais forte, comparativamente, ao “Gosto daqui”. A inclinação dos símbolos, o contraste entre elementos, bem como, as curvas mostram o carácter expressivo da letra e reflectem o discurso da interveniente em termos expressivos.

Quanto ao plano referente à figura 79, os recursos gráficos reforçam e suportam o discurso de Correia sobre o tema violência e tráfico. A cor vermelha utilizada, está associada à violência e à agressão, servindo esta como complemento expressivo dos grafismo integrados.

### Introdução gráfica aos temas no documentário

Alguns dos principais temas abordados no documentário foram introduzidos através da inserção de elementos gráficos, efectuando-se uma pausa para a sua apresentação que permite, ao espectador, compreender os temas em destaque.

Os elementos gráficos foram integrados em estruturas já existentes, estabelece-se assim, a união entre o plano real e o gráfico. Em termos de idealização, todos os elementos são pensados para a integração em *motion graphics*, adquirindo estes uma maior dinâmica e peso visual.



Figura 80 Plano<sup>58</sup> de introdução ao tema Polícia  
Figura 81 Plano de introdução às iniciativas no bairro



<sup>58</sup> *Brushes* utilizados na introdução ao tema “Polícia” :  
*danger* (<http://ch4ron.deviantart.com/art/Danger-Photoshop-7-Brushes-33043653>);  
*ultimate\_grunge\_set\_2\_by\_ardcor* (<http://ardcor.deviantart.com/art/Ultimate-Grunge-SET-2-50545423>);

A figura 82, abaixo representada, é uma parede do bairro que serviu de base para a incorporação de elementos, conotando graficamente a relação conflituosa ente os moradores da Cova da Moura e as forças policiais.

A utilização de vermelho e dos elementos utilizados, nomeadamente, o símbolo de perigo, simbolizam a agressividade que todo o histórico de relação entre os referidos reporta.

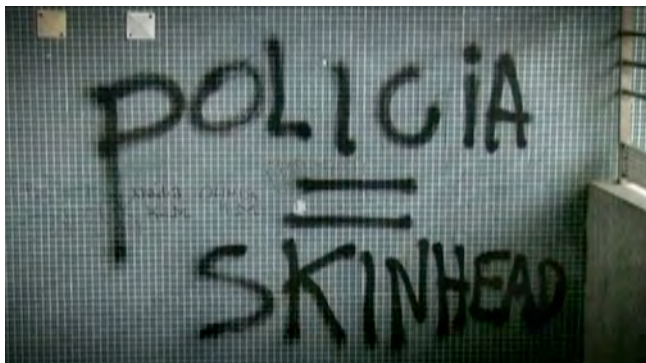


Figura 82 Parede do bairro da Cova da Moura

Relativamente à figura 81, a frase - o que podemos fazer - introduz o tema às iniciativas realizadas no âmbito da Cova da Moura com o intuito de melhorar o bairro, tema posteriormente abordado.

De acordo com a caracterização de Block, o plano da figura 81, sugere a noção de profundidade através da perspectiva de um ponto de fuga. Neste contexto, os elementos procuraram simular a proximidade e o afastamento, recorrendo a diferentes dimensões de elementos, sendo que, os que se pretendem mais próximos apresentam maiores dimensões e os que se pretendem mais afastados dimensões mais reduzidas. Aplicaram-se também, técnicas como o *drop shadow*, que evidência o contraste luz e sombra das letras, bem como, inseriu-se um gradiente nas mesmas.

Tal como referido na fase teórica, o isolamento dos elementos beneficia o peso visual (Arnheim, 1997), dado que, os favorece com mais destaque. Neste sentido, os elementos foram incorporados na fracção direita, permitindo o seu maior destaque.

### **Tipografia utilizada no documentário**

A fase de conceptualização da linguagem gráfica, incidiu, também, sobre a tipografia a ser integrada no documentário. A tipografia determina o carácter expressivo da letra, evocando determinadas qualidades e sentimentos, sugerindo contraste ou afinidade. (Gordon, Bob & Gordon, Maggie, 2005)

---

*bloodworking* (<http://shad0w-gfx.deviantart.com/art/Shad0ws-Blood-Brush-Set-19982524>);

Tal como abordado na parte teórica, Ken Barber distingue a tipografia como forma de expressar muito mais do que a mensagem do autor, a letra pode transmitir de modo artístico ou estético um determinado ponto de vista. Neste contexto, a mensagem é considerado o conteúdo e a letra o suporte de expressão, estes percebidos como uma unidade.

Tendo como base o enquadramento teórico já apresentado e os objectivos delineados para a caracterização tipográfica, efectuou-se uma análise aprofundada de diferentes tipos de letra, procurando correlacioná-los com qualidades ou sentimentos, com a transmissão de contraste ou afinidade.

Neste processo, resultou uma tabela, abaixo representada, que relaciona as três tipologias de letras seleccionadas, para o efeito, com determinadas propriedades expressivas.

<i>Briefing</i>	Nome da Fonte	Forma da fonte
<p>Força expressiva e visual;</p> <p>Irregularidade na forma;</p> <p>Reflexo do movimento de arte urbana;</p>	84 Rock	<b>COVA DA MOURA</b>
<p>Força expressiva;</p> <p>Irregularidade;</p>	Peixe frito	<b>COVA DA MOURA</b>
<p>Visibilidade de grafismos numéricos;</p> <p>Reflexo do movimento de arte urbana;</p> <p>Irregularidade;</p>	Barrio 30	<b>1 2 3 4 . . .</b>

Tabela 1 Tabela onde se correlaciona a tipografia com determinadas qualidades

A tipografia utilizada para a apresentação dos nomes dos intervenientes, seguiu o mesmo principio em todos os casos. Procurou-se identificar a letra com a cultura *graffiti*, transmitindo força visual e expressividade.

Deste modo, optou-se pela utilização da tipologia de letra *84 Rock*<sup>59</sup>, pelo facto, de ser recortada e irregular, simulando a ideia que esta foi reproduzida em *graffiti*. Salienta-se, também, que neste

<sup>59</sup> Tipografia proveniente da fonte: <http://www.dafont.com/search.php?psize=m&q=84+rock;>



contexto, optou-se pelo uso de um registo tipográfico *sans-serifa*, pelo facto de não ser necessário guiar o olhar do espectador ao longo de blocos de texto e por este registo favorecer a letra com mais expressividade.

Similarmente, a *84 rock* é utilizada no documentário em outros e diferentes contextos, nomeadamente na apresentação do título, figura 83, para reforçar determinadas palavras-chave, figura 84, nos créditos finais, figura 86 ou na introdução a novos temas no filme, exemplificado na figura 85.

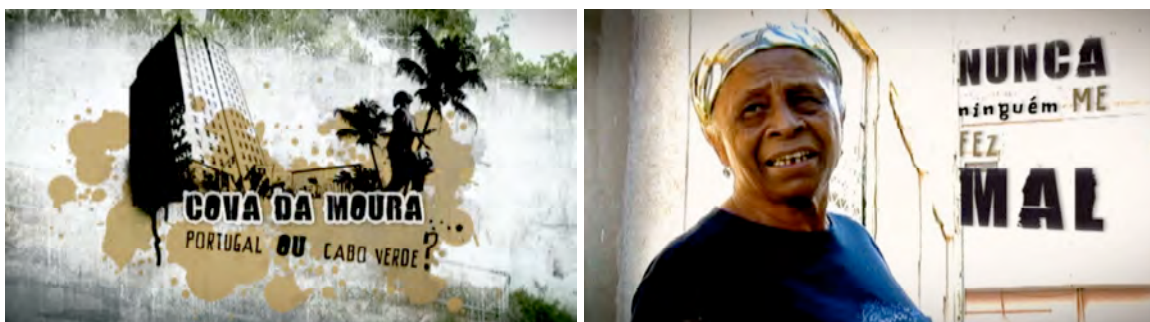


Figura 83 Apresentação do título, onde se emprega a tipologia de letra *84 Rock* (imagem posicionada na fracção esquerda)  
Figura 84 Exemplo de plano que integra o tipo de letra *84 Rock* para o reforço de palavras-chave. (imagem posicionada na fracção direita)



Figura 85 Plano de introdução à temática dos *media* (imagem da esquerda)  
Figura 86 Plano referente aos créditos finais (imagem da direita)

Ao longo do documentário pretendeu-se sugerir o efeito de tridimensionalidade. Recorreu-se assim, a diferentes efeitos tipográficos, nomeadamente, o efeito de contorno, tal como se verifica na figura 83, o efeito *drop-shadow*, exemplo de aplicação na apresentação dos nomes dos intervenientes, bem como, a aplicação do efeito de sombra, textura e gradiente de luminosidade, tal como é sugerido na figura 85.

Especificando a utilização do efeito sombra, este permitia simular a solidez dos grafismos, bem como, o seu contraste com a superfície. Similarmente, o efeito aludia à noção de profundidade, aquando o diferente posicionamento da sombra, indicando a proximidade ou o afastamento da letra.

Nota-se que ao longo do documentário, verifica-se em alguns casos, a conciliação dos diferentes efeitos tipográficos acima referidos.

Relativamente ao tipo de letra Peixe Frito<sup>60</sup>, o seu uso foi considerado, pelo facto, de não se apresentar como uma tipografia visualmente pesada, mas que detém força expressiva e forma irregular. É empregada com o propósito de suportar o discurso dos intervenientes, caracterizando-se como uma letra serifada, enquadrada em blocos de texto, deste modo, estabelece os elos de ligação entre o texto e orienta o olhar do espectador.



Figura 87 Exemplos de planos que utilizam o tipo de letra Peixe Frito.

O suporte gráfico em termos de valores recorreu ao tipo de letra *Barrio*<sup>61</sup>, na medida, esta, permite uma maior visibilidade dos valores e permite manter a coerência de estilo, face às apresentadas anteriormente.

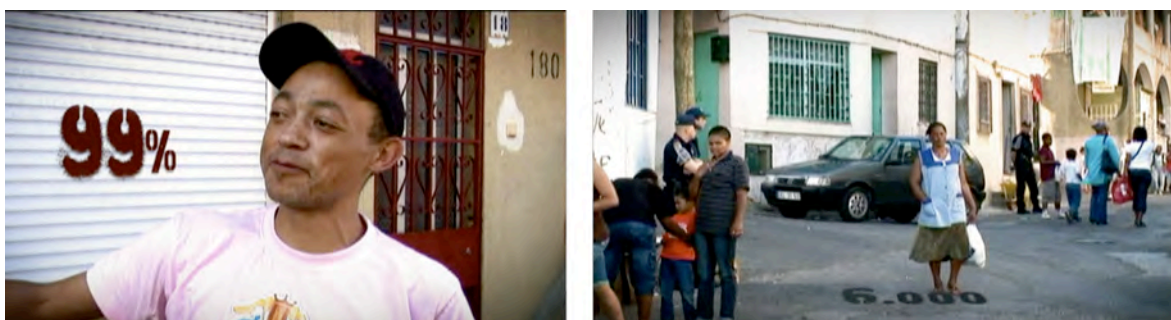


Figura 88 Exemplo de utilização do tipo de letra *Barrio 30*

## Legendas

As legendas foram utilizadas no discurso do casal Cabo-Verdiano, Virgínia Sapato e Dinis Duarte, que discursam os temas do documentário na língua crioulo. Procurou-se assim, integrar as legendas de modo dinâmico e que reflectissem a entoação dos intervenientes em termos gráficos, tal como é possível verificar nas figuras 89, 90, 91.

<sup>60</sup> Tipografia proveniente da fonte: <http://www.dafont.com/peixe-frito.font>;

<sup>61</sup> Tipografia proveniente da fonte: <http://www.dafont.com/search.php?psize=m&q=barrio>



Figura 89 Plano das legendas que simulam contraste  
 Figura 90 Plano das legendas que simulam afinidade



Figura 91 Planos do discurso de Virgínia Sapato

Admite-se assim, que as palavras que apresentam um maior peso visual na legenda, simbolizam uma entoação mais forte, por parte do interveniente, ao contrário, das que se exteriorizam com um menor peso visual.

Por outro lado, a associação da cor à palavra pronunciada procura facilitar a interpretação e rapidez de leitura ao espectador. Tal demonstrado nas figuras 89 e 91, em palavras como: “BRANCOS”, “PRETOS” e “VERDE”.

Relativamente ao posicionamento das legendas, pretendeu-se compensar as forças no plano, bem como, criar contraste ou afinidade na estrutura. Segundo Block, enquanto que o contraste corresponde a uma maior intensidade e dinâmica visual, a afinidade corresponde a uma menor. Com base nestes conceitos, numa primeira fase, identificou-se a direcção das forças visuais no plano e, caso se pretendesse gerar contraste, introduziu-se elementos que contrariassem a direcção dos eixos estruturais, tal como se expõem na figura 89. Se pelo contrário, se pretendesse criar afinidade no plano, os elementos eram integrados na direcção de determinados eixos estruturais, exemplificado da figura 90 e 91. O posicionamento oblíquo das legendas permite gerar tensão dirigida para a personagem, relacionando os elementos gráficos aos respectivos intervenientes, bem como estabelece uma maior dinâmica visual.





Figura 92 Discurso do interveniente Dinis Duarte e respectiva legenda

### Fase final do documentário

Na fase concludente do documentário procurou-se focalizar a atenção do espectador para a alegria das crianças do bairro, numa mensagem de esperança para o futuro. Após a intervenção do último entrevistado no documentário, surgem crianças a dançarem e brincarem alegremente no bairro da Cova da Moura, figura 93.



Figura 93 Planos finais do documentário, onde crianças brincam alegremente.

No plano referente à figura 94, tendo em conta a frase descrita na parede do edifício “Um outro mundo é possível se a gente quiser”, procurou-se introduzir elementos gráficos que fossem ao encontro da ideologia da mensagem. Neste sentido, integrou-se o arco-íris como elemento que simboliza a alegria das crianças, bem como, os raios e as partículas com *glow* que expressam o sentimento de esperança nas crianças e na gente da terra.

A imagem original, figura 95, foi manipulada em termos de luminosidade, as cores tornaram-se mais saturadas e mais brilhantes, representando a vida e o positivismo da mensagem.



Figura 94 Plano da composição<sup>62</sup> final ,de um edifício do bairro



Figura 95 Plano original que serviu de base à composição da figura 94.

De igual modo, as partículas com *glow* são utilizadas como os elementos que fazem a ligação entre os planos. Nesta sequência de planos finais dá-se ênfase à infância no bairro.

<sup>62</sup> *Brushes* utilizados na composição:  
*vector\_by\_physicalmagic* (<http://physicalmagic.deviantart.com/art/Vector-Line-Brushes-39112536>);  
*cloudbrushset2* (<http://javierzhx.deviantart.com/art/Cloud-Brushes-34277964>);





Figura 96 Planos finais do documentário com as crianças do bairro



Figura 97 Plano que integra o final do elemento arco-íris, para finalizar o documentário.

Figura 98 Plano final do documentário

Na figura 97, integra-se o arco-íris como elemento que faz a ligação à frase “Um outro mundo é possível se a gente quiser”, anteriormente apresentada na figura 94.

O documentário acaba com o mesmo plano com que introduziu o bairro na fase inicial, figura 59, fechando assim o ciclo do mesmo.

### Créditos finais

Os créditos finais do documentário, em coerência com a linguagem visual que se pretendeu adaptar ao produto, procurou também, reflectir a linguagem *graffiti*. Deste modo, os nomes dos respectivos intervenientes foram integrados numa parede com o estilo de letra *84 Rock*, anteriormente descrita, e com outros elementos gráficos de referência à cultura *graffiti*,

nomeadamente as manchas de diferentes cores que remetem para a ideia das manchas de tinta que surgem aquando a execução da técnica do *graffiti* sobre parede.

O movimento da câmara executa-se da esquerda para a direita, fazendo surgir os diferentes nomes ao longo da parede.



Figura 99 Planos<sup>63</sup> correspondentes aos créditos finais dos filmes

### 3.5 Considerações finais

Na fase final do projecto de investigação, o documentário foi exposto a um grupo de cinco indivíduos de nacionalidade Cabo-verdiana e cinco de nacionalidade Portuguesa. Com base no método de observação directa, constatou-se que as questões de investigação formuladas numa primeira fase do projecto tiveram resposta favorável pelos participantes no estudo. Perante esses resultados pensa-se que estratégia gráfica desenvolvida revelou-se eficaz para a transmissão da mensagem e relevante para a contextualização cultural do documentário.

Neste estudo, pensa-se que durante a exposição do documentário, as interferências gráficas influenciaram na predisposição dos espectadores para o produto, contribuíram positivamente para a identificação cultural, bem como favoreceram a concentração do mesmo para os conceitos e temas base da mensagem.

Quanto ao processo de design do conjunto de elementos gráficos, esteve em linha de referência a cultura de arte urbana, a linguagem graffiti e a integração da comunidade Cabo-verdiana no contexto do bairro da Cova da Moura.

As respostas dos participantes no estudo apresentam-se bastante positivas perante os objectivos delineados para a implementação do protótipo. Revelou-se também como um indicio positivo a receptividade do produto e o interesse na participação, pela amostra seleccionada. No decorrer da

---

<sup>63</sup> *Brushes* utilizados nos créditos finais:  
*blood\_and\_ink\_brushes\_1\_by\_hitokiri147* (<http://www.brushiac.com/page/10/>);

Textura da composição proveniente dos recursos do After Effects Evolution (para mais informação consultar o link:  
<http://www.videocopilot.net/products/evolution/>);

observação, os participantes sugeriram melhorias no que se refere ao genérico. Estes propuseram que as linhas com as cores da bandeira Portuguesa e Cabo-verdiana estabelecessem uma relação mais directa com os referidos elementos nacionais, ou seja, que as bandeiras estivessem presentes ao longo do genérico. Compreendeu-se na demonstração do documentário, que a associação das cores das linhas às duas nacionalidades, manifestou-se como uma dificuldade para os participantes no estudo. As sugestões de melhoria para o projecto apresentadas serão tidas em consideração na versão final do documentário. O método de observação directa revelou informações para a melhoria do protótipo em linha de análise, bem como um parecer geral do produto junto de uma amostra que se considera também como público-alvo.

Salienta-se que este momento não correspondeu a uma fase de testes, mas apenas a uma recolha de opiniões sobre o trabalho desenvolvido.



## 4 Reflexões finais

Com base no modelo teórico apresentado foi possível compreender os conceitos chave do presente projecto de investigação, partindo da sua dimensão histórica até ao seu referencial actual. Revela-se no presente estudo que a articulação do projecto de investigação com a construção de um protótipo, permitiu que a aplicação fosse sustentada com uma significativa base teórica.

Utilizando como base a investigação realizada, compreendeu-se a necessidade da integração de elementos gráficos desde os primórdios do cinema, como forma de complementar a Sétima Arte e potenciar a comunicação do produto. Neste contexto, os grafismos apresentavam-se como matéria de expressão cinematográfica (Bamba, 2002) e surgiam associados aos conceitos de símbolos e signos. No decorrer do processo, os grafismos complexificaram-se, tendo evoluído desde a forma de legendas e intertítulos no cinema mudo até a formas de apresentação mais complexas, como os *motion graphics*. De igual modo, o género documentário variou ao longo dos tempos na sua forma e modo de apresentação. Inicialmente ainda não apresentava uma barreira clara em relação ao Primeiro Cinema (Machado, 1997), sendo que numa fase posterior definiu-se como género, estabelecendo uma praxis documental (Penafria, 2002).

A revisão bibliográfica realizada permitiu verificar que apesar da integração em larga escala de conteúdos gráficos no meio audiovisual, ainda é pouco discutido e estudado, o processo de design gráfico de elementos a utilizar como matéria expressiva em conteúdos audiovisuais do género documentário.

A componente prática do projecto de investigação abarcou uma análise detalhada do produto audiovisual, destacando os conceitos e temas explorados que se pretendiam evidenciar, reforçando a mensagem do documentário. Neste sentido, confrontou-se a teoria apresentada previamente, procurando identificar os grafismos às diferentes fases do projecto. Os elementos gráficos serviriam, portanto, o propósito de suportar o discurso dos intervenientes, salientando os temas e conceitos em destaque, através de signos que e metáforas visuais, permitindo, também, a contextualização do espectador ao longo do documentário.

Confrontando o produto final com a amostra de pessoas seleccionada, obteve-se um parecer geral, que permitiu concluir que as hipóteses formuladas corroboravam com os objectivos delineados. Pensa-se que os grafismos facultaram a clareza do discurso, dos temas e conceitos em debate, contribuindo para a contextualização do espectador, para a melhor compreensão da mensagem e a transmissão da cultura inerente ao produto.

#### **4.1 Limitações e fraquezas do projecto**

Depreende-se como limitações ao estudo, a dificuldade em obter informações específicas relativamente à cultura Cabo-Verdiana e à inserção de elementos gráficos em produtos audiovisuais do género documentário.

Como obstáculos encontradas ao projecto refere-se a dificuldade em aceder às capturas em termos digitais, devido ao formato original. Destaca-se, também, o facto do realizador não ter definido um guião para a elaboração do projecto, fez com que a definição do mesmo se mostra-se forçosamente difícil, devido às limitações inerentes ao processo de definição de um argumento com material que já foi capturado.

Ao longo do desenvolvimento do projecto verificou-se, de igual modo, que a integração das apresentações gráficas dos intervenientes no documentário, correspondia a uma quebra do ritmo, da fluidez do filme e não havia uma conjugação dos grafismos com a sequência, deste modo, integrou-se som para fazer a “ponte” entre as apresentações e o filme, ainda que, não de modo completamente integrado.

Todos os grafismos foram desenvolvidos com vista a aplicação de *motion graphics*, deste modo, as imagens originais com o respectivo enquadramento, apresentavam-se limitadoras às potencialidades da sua aplicação. Foram assim, simulados ambientes gráficos, que por si não existiam, permitindo uma maior liberdade no manuseamento de câmara. Por último, refere-se que as imagens foram perdendo qualidade ao longo do desenvolvimento do protótipo, daí que um estudo mais aprofundado dos efeitos de compressão e sua correspondente testagem, poderia ter-se revelado uma mais valia para o projecto.

#### **4.2 Perspectivas de trabalho futuro**

Em termos de perspectivas futuras pretende-se aplicar aos outros projectos na área audiovisual, os conhecimentos retidos ao longo da concretização da presente dissertação, explorando-se a mensagem através da força da comunicação visual. Dado que, se compreendeu o poder persuasivo dos elementos gráficos na interacção do produto com o público-alvo, revelando-se pertinente a exploração da técnica nos órgãos da comunicação audiovisual.

Face à evolução tecnológica surgem novos suportes para produtos audiovisuais, nomeadamente, a *Mobile TV*, cuja força comunicativa pode ser potencializada com a inserção de conteúdos gráficos adaptados e novas estratégias de comunicação visual. Neste processo, o desafio centra-se na aplicação e adaptação dos conhecimentos adquiridos às novas realidades tecnológicas.

De igual modo, em termos de continuação da investigação seria interessante explorar a inclusão de conteúdos gráficos em documentários digitais, adaptando os grafismos às características do canal *Web*, com as suas limitações e vantagens.

Em suma, a investigação e o trabalho desenvolvido estabeleceram os alicerces do conhecimento aos futuros projectos na área da comunicação gráfica como acréscimo ao meio audiovisual. Este saber deve ser adaptado à especificidade tecnológica de cada canal, moldando-se às novas estratégias e linguagens gráficas.

## 5 Referências Bibliográficas

### 5.1 Bibliografia

ARAGÃO, I. & COUTINHO, S. (2008). Linguagem esquemática no cinema: uma abordagem analítica. *InfoDesign: Revista Brasileira de Design da Informação*, 1-10.

ABBOTT, M. & ELLEN, L. (1996). *Design Writing Research: Writing on Graphic Design*. Ed. Princeton Architectural Press. New York.

ARNHEIM, R. (1997). *Arte & Percepção visual: Uma Psicologia da Visão Criadora*. ISBN:85-221. Ed. Thomson Learning.

BARBARO, U. (2005). *Elementos de estética cinematográfica*. Ed. Palla.

BLOCK, B. (2008). *The visual Story: Creating the visual structure of Film, TV and Digital Media*. ISBN: 978-0-240-80779-9. Ed. Focal Press. Oxford.

CABARGA, L. (2004). *Logo Font & lettering Bible*. Ed. ADAVID & CHARLES BOOK.

CARMO, H. & Ferreira, M. (1998). *Metodologia da investigação : guia para auto-aprendizagem*. Lisboa: Universidade Aberta.

COPE, B. & KALANTZIS, D. (2001). *Print and Electronic text convergence*. Ed. Common Ground.

COSTA, F. (1995). *O Primeiro Cinema: Espectáculo, Narração, Domesticação*. Ed. Scritta.

COSTA, A. (1989). *Compreender o cinema*. 2 Ed, Globo. São Paulo.

DROGUETTE, J. (2004). *Sonhar de Olhos Abertos*. Ed. Arte & Ciência. Brasil, 2004.

EDWARD, B. (2004). *Color: A course in mastering the art of mixing colours*. ISBN I-58-542219-3. Ed. Penguin Books. New York.

FRASCARA, J. (2004). *Communication Design- Principles, Methods and Practice*. Ed. AllWorth Press.

GIL, A. (1994). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. Ed. Atlas S.A.

GORDON, B. & GORDON, M. (2005). *The complete Guide to Digital Graphic Design*. Ed. Thames & Hudson

GREENE, D. (2003). *Motion Graphics*. ISBN 156496910X, 9781564969101. Ed. Rockport Publishers.

HOLLAND, P. (2000). *The Television HandBook*. ISBN.-0-0415-21281-2. Ed. Routledge. London and New York.

JIMÉNEZ, G. (2003). *Narrativa Audiovisual*. Ed. Cateria.

KRASNER, J. (2004). *Motion Graphic Design and Fine Art Animation: Principles and Practice*. Ed. FocalPress.

LESTER, P. (2005). *Visual Communication: Images with Messages*. ISBN 0534637205, 9780534637200. Ed. Thomson Wadsworth

MACHADO, A. (2002). *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. Ed. Papirus.

MANOVICH, L. (2001). *The language of new media*. ISBN 0-262-63255-1. Ed. MIT Press. Cambridge.

MEGGS, P. (1992). *Type and Image: The Language of Graphic Design*. Ed. John Wiley and Sons.

MOISÉ, M. (1997). *Dicionário de Termos Literários*. Ed. Cultrix.

MUNARI, B. (1981). *Das coisas nascem coisas*. Edição 70.

MUNARI, B. (1982). *Design e Comunicação visual*. Edição 70.

NICHOLS, B. (1981). *Ideology and Image by Bill Nichols*. Ed. Paperback .

NICHOLS, B. (2001). *The introduction to documentary*. Ed. Indiana University.

- NOGUEIRA, M. & ROCHA, C. (1995). *Panorama das Artes Gráficas*. Ed. Lisboa Plátano.
- PADONI, S. (2006). *Design for communication: design for solution and interaction*. InfoDesign (Revista Brasileira de Design da Informação), 35-36.
- PENAFRIA, M. (1999). *O filme documentário. História, Identidade, Tecnologia*. Edições Cosmos. Lisboa.
- PENAFRIA, M. (2005). *O documentarismo do cinema: Uma reflexão sobre o filme documentário*. Covilhã.
- QIUZY, R. (2005). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Ed. Guilherme Valente
- RACINE, N. (2002). *Visual Communication – Understand Maz, Charts, Diagrams and Schematic*. Ed. Learning Express
- RAIMES, J. & BHASKARAN, L. (2007). *Retro Graphics: A visual Sourcebook to 100 Years of Graphic Design*. Ed. Ilex Press. Reino Unido.
- RAMOS, F. & CATANI, A. (2001). *Estudos de Cinema SOCINE: O que é Documentário?*. Ed. Sulina.
- SANTAELLA, L. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal : aplicações na hipermídia*. ISBN 8573211520, 9788573211528. Ed. Iluminuras Ltda.
- SANTAELLA, L. (1998). *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. ISBN 8573210567, 9788573210569. Ed. Iluminuras Ltda.
- SOLSO, R. (2003). *The Psychology of Art and the Evolution of Conscious Brain*. Ed. MIT Press. London.
- VIVEIROS, P. (2003). *A Imagem do Cinema - História, Teoria e Estética*. Edições Lusófonas. Lisboa.
- WONG, Wucius(1997). *Principles of color design: Designing with Electronical Color*. ISBN 0-471-28708-3. Ed. Wiley. United States of América.
- WOOLMAN, M. (2004). *Motion Design- for Television, Music Video, cinema and digital interface*. Ed. RotoVision.

## 5.2 Webliografia

- ARAGÃO, I. (2006). A dimensão gráfica do cinema: Uma proposta de classificação de suas configurações  
URL: [www.btdt.ufpe.br](http://www.btdt.ufpe.br) (consultado a 3 de Dezembro de 2008)
- BAPTISTA, M. (2008). A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção.  
Revista electrónica: Galáxia, Vol. 8, No 15: 1-128.  
URL: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/viewArticle/5736> (consultado a 3 de Fevereiro de 2009)
- BEIVIDAS, W. (2006). *Semiótica Sincréticas (O cinema): Posições*. Ed. Edição Particular em Meio Electrónico.  
ISBN 85-905252-1-X
- CAUDURO, F. (2000). *Design Gráfico & Pós-Modernismo (versão electrónica)*. Revista FAMECOS, 13: 127-139.  
URL: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3088/2364> (Consultado a 30 de Setembro de 2008)
- CAUDURO, F. (2006). *Comunicação Gráfica & Pós-modernidade (versão electrónica)*. Revista COMPÓS, 5: 1-14.  
URL: [www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/63/63](http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/63/63) (Consultado a 12 de Fevereiro de 2009)
- CRUZ, D. (2005). A intertextualidade entre games e o cinema: criando histórias para a interactividade.  
URL: [www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/dulcecruz.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/dulcecruz.pdf) (consultado a 17 de Dezembro 2008)
- FAGUNDES, M. & ZANDONADE, V. (2003). O vídeo documentário como instrumento de mobilização social.  
URL: [www.bocc.ubi.pt/pag/zandonade-vanessa-video-documentario.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/zandonade-vanessa-video-documentario.pdf) (consultado a 23 de Novembro)
- FRANTZ, M. (2003). *Changing Over Time: The Future of Motion Graphics*.  
URL: <http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html> (7 de Novembro, 2008)
- HOLZBACH, A. & PESSOA, D. A narrativa em Documentários Sociais.  
URL: [WWW.Pixel8.com.br](http://WWW.Pixel8.com.br) (consultado a 7 de Dezembro de 2008)
- KORNIS, Mónica (1992). História e cinema: um debate metodológico (versão electrónica). Revista Estudos Históricos, Vol. 5, N. 10: 237-250.  
[virtualbib.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/viewPDFInterstitial/1940/1079](http://virtualbib.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/viewPDFInterstitial/1940/1079) (consultado a 12 de Outubro de 2008)
- LAS-CASAS, L. (2001). Interferências Gráficas no Cinema.  
URL: [arte.unb.br/7art/textos/nanche.pdf](http://arte.unb.br/7art/textos/nanche.pdf) (Consultado a 9 de Jan. 2009)
- LACERDA, A. O Paradigma da Comunicação Visual e dos Signos Identificadores e na Sociedade Contemporânea  
URL: [fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/.../A5016.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/.../A5016.pdf) (consultado a 7 de Janeiro de 2009)
- MADAÍL, G. & PENAFRIA, M. (1999). O filme documentário.  
URL: [www.bocc.ubi.pt/pag/madail-penafria-digital.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/madail-penafria-digital.pdf) (consultado a 12 de Dezembro 2008)
- MARTINS, Í. (2008). Documentário animado: tecnologia e experimentação.  
URL: [www.doc.ubi.pt/04/artigo\\_india\\_martins.pdf](http://www.doc.ubi.pt/04/artigo_india_martins.pdf) (consultado a 10 Dezembro 2008)
- MELO, C. (2001). O Documentário como Género Audiovisual, Fronteiras com o Cinema de Ficção e o Jornalismo.  
Url: [www.scribd.com/doc/7273668/MELO-Cristina-O-Documentario-Como-Genero-Audiovisual](http://www.scribd.com/doc/7273668/MELO-Cristina-O-Documentario-Como-Genero-Audiovisual) (consultado a 21 de Dezembro de 2008)
- MOURAO, M. (2002). O tempo no cinema e as novas tecnologias. *Ciência Cultura*, v. 54: 36-37  
URL: [http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_pdf&pid=S0009-67252002000200027&lng=en&nrm=iso&tlng=pt](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_pdf&pid=S0009-67252002000200027&lng=en&nrm=iso&tlng=pt)  
(Consultado a 12 de Março de 2009)
- NIEHUES, C.; SILVA, C & RIBAS, V. (2002). A Influência da Criatividade no *Design Gráfico*. Em: XIV Congresso Internacional de Ingeniería Gráfica Santander Espanha – 5-7 Junho de 2002: 1-7.  
URL: [departamentos.unican.es/digteg/ingegrafi/cd/ponencias/312.pdf](http://departamentos.unican.es/digteg/ingegrafi/cd/ponencias/312.pdf) (consultado a 14 de Setembro de 2008)
- OSHIRO, S. & GOLDSCHMIDT, R. (2008). *Processamento de Imagens*  
URL: [www.comp.ime.eb.br/techreports/repositorio/2008\\_05.pdf](http://www.comp.ime.eb.br/techreports/repositorio/2008_05.pdf)  
Consultado a 10 de Outubro de 2009
- PENAFRIA, M. (2005). O filme documentário em debate: John Grierson e o movimento documentarista britânico.  
Em: Actas do III Congresso SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO, Vol.1  
URL: <http://www.scribd.com/doc/9566948/O-filme-documentario-em-debate-John-Grierson-e-o-movimento-documentarista-britanico-Manuela-Penafria> (consultado a 3 de Junho de 2009)

RIBEIRO DA CRUZ, P. (2006). Do Desenho Animado à computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias.  
URL: [www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf). (consultado a 7 de Dezembro 2008)

SACRINI, M. (2004). Perspectivas do género documentário pela apropriação de elementos de linguagem da TV Digital Interactiva.  
Url:[www.bocc.ubi.pt/pag/sacrini-marcelo-doc-digital-interativo.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/sacrini-marcelo-doc-digital-interativo.pdf) (consultado a 12 de Dezembro 2008)

TIETZMANN, R. (2007). Uma proposta de classificação para créditos de abertura cinematográficos. Em: XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos, 29 de Agosto a 2 de Setembro de 2007  
URL: [www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0710-1.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0710-1.pdf) (consultado a 4 de Jan. 2009)

VALENTE, T. Estudo Comparado: Cinema dos primórdios e cinema da contemporaneidade .  
URL: [www.intermidias.com](http://www.intermidias.com) (consultado a 15 de Novembro de 2008)

VELHO, J. (2008). Motion Graphics: linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise, Tese de Mestrado em Design. Universidade Estadual, Rio de Janeiro.  
URL: [w3.impa.br/~ivelho/docs/ESDI\\_JVELHO\\_MS.pdf](http://w3.impa.br/~ivelho/docs/ESDI_JVELHO_MS.pdf) (Consultado a 30 de Janeiro de 2009)