



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Arquitetura

Curso de Design Visual

BEATRIZ DOS SANTOS MACIEL

**MOTION DESIGN COMO FACILITADOR NO ENSINO  
DOS PRINCÍPIOS DA GESTALT**

Porto Alegre

2022

BEATRIZ DOS SANTOS MACIEL

**MOTION DESIGN COMO FACILITADOR NO ENSINO  
DOS PRINCÍPIOS DA GESTALT**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRGS, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design Visual.

**Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gabriela Trindade Perry**

Porto Alegre

2022

BEATRIZ DOS SANTOS MACIEL

**MOTION DESIGN COMO FACILITADOR NO ENSINO  
DOS PRINCÍPIOS DA GESTALT**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design de Visual.

Aprovado em: \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Leônidas Soares – UFRGS Banca**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fabiana Heinrich – UFRGS Banca**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gabriela Trindade Perry – UFRGS Orientadora**

## RESUMO

O presente trabalho consiste no desenvolvimento de uma peça de *motion graphics* que busca auxiliar o processo de alfabetização visual de jovens e adultos que não são profissionais da área criativa por meio do ensino da teoria da Gestalt. A primeira parte do trabalho aborda a introdução e contextualização do tema escolhido, seguido da definição dos objetivos geral e específicos. Após, é apresentada a fundamentação teórica acerca dos três principais assuntos que permeiam esse projeto: alfabetismo visual, teoria da Gestalt e motion graphics. A terceira parte apresenta a metodologia escolhida e o detalhamento de suas cinco etapas. Em seguida, são compartilhados os resultados obtidos na etapa de pesquisa, que abrangeu os processos de coleta de dados sobre o consumo de vídeos online no Brasil, análise de vídeos similares e realização de uma prática da leitura visual proposta por Gomes Filho (2008) com duas pessoas que pertencem ao público-alvo, a fim de identificar suas principais dificuldades durante os processos de aprendizado e aplicação da Gestalt. A partir das informações recolhidas em todas as etapas, foi possível desenvolver o produto final que abordou essa teoria de forma dinâmica e visualmente atrativa, atingindo assim os objetivos deste trabalho.

**Palavras-chave:** Motion Graphics. Alfabetismo Visual. Gestalt. Design. Vídeo.

## ABSTRACT

The present work consists in the development of a motion graphics piece that aims to help the visual literacy process of young people and adults who are not professionals in the creative area through the teaching of Gestalt theory. The first part of the work addresses the introduction and contextualization of the chosen theme, followed by the definition of general and specific objectives. Afterwards, the theoretical foundation about the three main subjects that permeate this project is presented: visual literacy, Gestalt theory and motion graphics. The third part presents the chosen methodology and the details of its five steps. Then, the results obtained in the research stage are presented, which covered the processes of data collection on the consumption of online videos in Brazil, analysis of similar videos and carrying out a practice of visual reading proposed by Gomes Filho (2008) with two people who belong to the target audience, in order to identify their main difficulties during the Gestalt learning and application processes. Based on the information collected at all stages, it was possible to develop the final product that approached this theory in a dynamic and visually attractive way, thus achieving the objectives of this work.

**Keywords:** Motion Graphics. Visual Literacy. Gestalt Design. Video.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Figuras de Navon .....	25
Figura 2: Separação figura/fundo .....	26
Figura 3: Princípio de unidade .....	27
Figura 4: Princípio de segregação .....	28
Figura 5: Princípio de unificação.....	29
Figura 6: Princípio de fechamento.....	29
Figura 7: Princípio de continuidade.....	30
Figura 8: Princípio de proximidade .....	31
Figura 9: Princípio de semelhança.....	31
Figura 10: Princípio de pregnância.....	32
Figura 11: Ânfora panatenaica .....	38
Figura 12: Filme A viagem à Lua.....	39
Figura 13: Marcas NBC, CBS e ABC .....	40
Figura 14: Marca Rede Globo .....	40
Figura 15: Etapas da metodologia .....	46
Figura 16: Gráfico que compara o consumo de vídeos no Brasil e no mundo.....	49
Figura 17: Vídeo A percepção visual de Gestalt aplicada ao design gráfico .....	52
Figura 18: Vídeo Gestalt principles. How psychology influences your design strategy .....	53
Figura 19: Vídeo Gestalt Psychology and Why its essential for good design.....	54
Figura 20 - Palavras geradas durante o Brainstorming.....	59
Figura 21 - Palavras selecionadas para definir o conceito.....	60
Figura 22: Painel Visual - Minimalista .....	62
Figura 23: Painel Visual - Geométrico .....	62
Figura 24: Painel Visual - Dinâmico .....	63
Figura 25: Painel Visual - Geral.....	63
Figura 26: Painel Visual - Tipográfico .....	64
Figura 27: Paleta de cores.....	65
Figura 28: Alternativas - Tela Inicial .....	68
Figura 29: Alternativas - Introdução .....	69
Figura 30: Alternativas - Apresentação dos Princípios .....	70
Figura 31: Alternativas - Revisão .....	70

Figura 32: Alternativas - Tela Final .....	71
Figura 33 - Alternativas selecionadas.....	73
Figura 34 - Storyboard da introdução.....	75
Figura 35 - Storyboard da apresentação dos princípios.....	75
Figura 36 - Storyboard da revisão .....	76
Figura 37 - Aplicação das cores principais.....	78
Figura 38 - Aplicação das cores secundárias.....	78
Figura 39 - Tag com nome e numeração .....	79
Figura 40 - Estilo de fotografia preto e branco.....	80
Figura 41 - Fundos.....	80
Figura 42 - Processo de animação .....	81
Figura 43 - Textura utilizada .....	81

**LISTA DE QUADROS**

Quadro 1: Técnicas visuais mais utilizadas.....19



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>PLANEJAMENTO DO PROJETO .....</b>	<b>12</b>
	1.1 INTRODUÇÃO.....	12
	1.2 JUSTIFICATIVA.....	13
	1.3 OBJETIVOS .....	14
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>15</b>
	2.1 ALFABETISMO VISUAL.....	15
	2.1.1 O QUE É ALFABETIZAÇÃO VISUAL.....	15
	2.1.2 APLICAÇÕES E BENEFÍCIOS.....	17
	2.1.3 RELAÇÃO DO ALFABETISMO VISUAL COM A TECNOLOGIA .....	18
	2.1.4 DESAFIOS ENCONTRADOS NO SISTEMA EDUCACIONAL.....	19
	2.1.5 O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO VISUAL .....	20
	2.1.6 TÉCNICAS VISUAIS.....	21
	2.1.7 PROCESSO COMPOSITIVO.....	22
	2.2 GESTALT .....	23
	2.2.1 O QUE É GESTALT.....	23
	2.2.2 A PERCEPÇÃO DE ACORDO COM OS ESTUDOS DA GESTALT .....	24
	2.2.3 PRINCÍPIOS DA GESTALT .....	27
	2.2.4 SISTEMA DE LEITURA VISUAL DA FORMA DO OBJETO .....	32
	2.3 MOTION GRAPHICS.....	35
	2.3.1 DEFINIÇÃO.....	35
	2.3.2 APLICAÇÕES .....	36
	2.3.3 HISTÓRIA.....	38
	2.3.4 LINGUAGEM DO MOTION GRAPHICS .....	41
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>44</b>
	3.1 AVALIAÇÃO .....	45
	3.2 FORMULAÇÃO.....	45
	3.3 CULTIVO .....	45
	3.4 STORYBOARDS .....	46
	3.5 ANIMATICS.....	46
<b>4</b>	<b>AVALIAÇÃO .....</b>	<b>48</b>
	4.1 PESQUISA SOBRE CONSUMO DE VÍDEO ONLINE NO BRASIL.....	48

	10
4.1.1	Considerações sobre a pesquisa de consumo de vídeo..... 50
4.2	ANÁLISE DE SIMILARES ..... 51
4.2.1	A percepção visual de gestalt aplicada ao design gráfico..... 51
4.2.2	Gestalt principles. How psychology influences your design strategy ..... 52
4.2.3	Gestalt Psychology and Why it's essential for good design..... 53
4.2.4	Considerações sobre a análise de similares..... 54
4.3	PRÁTICA DE LEITURA VISUAL ..... 54
4.3.1	Considerações sobre a atividade ..... 56
4.4	RESTRICÇÕES..... 57
<b>5</b>	<b>FORMULAÇÃO ..... 59</b>
5.1	CONCEITUAÇÃO ..... 59
5.2	DEFINIÇÃO DE TÉCNICA ..... 61
5.3	DEFINIÇÃO DO ESTILO VISUAL..... 61
5.3.1	Painéis Visuais..... 61
5.4	PALETA DE CORES ..... 64
5.5	ROTEIRIZAÇÃO ..... 65
5.5.1	Roteiro do vídeo..... 66
5.6	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS..... 68
5.6.1	Tela Inicial ..... 68
5.6.2	Introdução..... 69
5.6.3	Apresentação dos princípios..... 69
5.6.4	Revisão..... 70
5.6.5	Tela final..... 71
<b>6</b>	<b>CULTIVO ..... 72</b>
6.1	AVALIAÇÃO ..... 72
6.2	SELEÇÃO..... 72
<b>7</b>	<b>STORYBOARD ..... 74</b>
<b>8</b>	<b>ANIMATICS ..... 77</b>
8.1	LOCUÇÃO E TRILHA..... 77
8.2	PALETA DE CORES ..... 78
8.3	ELEMENTOS GRÁFICOS..... 79
8.3.1	Elementos textuais..... 79
8.3.2	Fotografias ..... 79
8.3.3	Fundos..... 80

	11
8.4 ANIMAÇÃO.....	80
8.5 REFINAMENTO.....	81
<b>9 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>82</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>83</b>
<b>APÊNDICE A - IMAGENS UTILIZADAS NO EXERCÍCIO DE LEITURA VISUAL.....</b>	<b>85</b>

## 1 PLANEJAMENTO DO PROJETO

Esse capítulo pretende apresentar o assunto do trabalho, abordando o contexto no qual está inserido, a justificativa para escolha do tema, o problema de projeto e seus objetivos, tanto geral quanto específicos.

### 1.1 INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia, os processos de produção e envio de informações visuais foram bastante facilitados. Hoje estão disponíveis diversas opções de softwares e equipamentos que possibilitam criar, editar e compartilhar imagens de forma mais prática e eficiente. Esse avanço impactou diretamente os meios de comunicação que utilizam a linguagem visual como principal forma de expressão, como a fotografia, o cinema e a televisão; tornando suas produções acessíveis a um maior número de pessoas que, através da internet, tem a chance de acessar seu conteúdo independentemente da sua localização geográfica. Vivendo nesse contexto, nossos olhos são bombardeados diariamente por um grande volume de estímulos visuais, sendo essas informações bastante complexas e repletas de sentidos.

No entanto, ver não significa, necessariamente, compreender. Profissionais mais familiarizados com a linguagem visual, como designers e artistas, possuem maior aptidão para interpretar sentidos que fogem do óbvio em uma imagem. Contudo, profissionais que não possuem nenhuma relação com a área criativa geralmente não conseguem ultrapassar nem mesmo o nível mais raso de compreensão visual. Pessoas que possuem dificuldade de compreender e criar imagens são chamadas de analfabetos visuais, sendo esse grupo composto pela maior parte da população, visto que na escola tradicional essas competências são pouco desenvolvidas. Ver é um ato natural, mas compreender e se expressar através de imagens só é natural até certo ponto. Para alcançar um nível mais elevado em ambas habilidades é necessário estudo e aquisição de repertório visual (DONDIS, 1997).

A Gestalt é uma escola de psicologia experimental que tem contribuído com estudos em diversas áreas, e na área da percepção visual. Foi constatado nestas pesquisas e experimentos que o cérebro humano não enxerga partes isoladas, mas sim relações. Ou seja, uma parte na dependência de outra parte. Para a nossa percepção, as partes são inseparáveis do

todo e são outra coisa que não elas mesmas, fora deste todo. Portanto, é impossível modificar qualquer parte do sistema sem que, com isso, se modifique também o todo (GOMES FILHO, 2008). Existem inúmeras formas de analisar uma obra visual, sendo uma das mais reveladoras a decomposição de uma imagem em suas partes, para realizar uma melhor compreensão do todo. Os princípios da Gestalt nos auxiliam a desenvolver e reconhecer padrões que normalmente são identificados na organização visual de uma imagem, sendo essas habilidades fundamentais para o alcance do alfabetismo visual (DONDIS, 2007).

Uma das técnicas de design que vem sendo cada vez mais utilizada para transmitir conhecimento é o motion graphics. Trata-se de uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo, temporalizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros (VELHO, 2008). Por estimular tanto a audição quanto a visão, as peças de motion graphics são capazes de captar e manter a atenção do aluno por mais tempo, potencializando assim a sua experiência de aprendizado sobre determinado assunto.

Esse trabalho pretende contribuir para o desenvolvimento de uma peça de motion graphics que auxilie o processo de alfabetização visual de jovens e adultos que não são profissionais da área criativa por meio do ensino dos oito princípios da teoria da Gestalt.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Segundo Munari (1997, p.11) "conhecer as imagens que nos circundam significa também alargar as possibilidades de contato com a realidade; significa ver mais e perceber mais." Em uma sociedade que valoriza tanto a imagem como a atual, é importante adquirirmos a capacidade de interpretar de forma crítica os inúmeros estímulos visuais que recebemos diariamente, visto que muitos dos nossos gostos e preferências são moldados pelo que vemos. "A força cultural e universal do cinema, da fotografia e da televisão, na configuração da autoimagem do homem, dá a medida da urgência do ensino de alfabetismo visual, tanto para os comunicadores quanto para aqueles aos quais a comunicação se dirige." (DONDIS, 1997, p.7) No entanto, não é comum que profissionais que atuam fora da área de comunicação visual sejam instigados a buscar o aprimoramento da sua habilidade de ver e compreender imagens. Grande parte desse público acredita que o desenvolvimento dessa aptidão é fundamental

apenas para profissionais criativos, visto que um estudo mais aprofundado dos conteúdos referentes a linguagem visual não é praticado no currículo escolar. Esse aperfeiçoamento acaba sendo desenvolvido posteriormente apenas pelos acadêmicos de cursos como Artes Visuais, Comunicação Social e Design, apesar dessa habilidade ser extremamente valiosa para qualquer pessoa, independentemente da sua área de atuação profissional. Segundo Dondis (1997) "A inteligência visual aumenta o efeito da inteligência humana, amplia o espírito criativo." É importante que conteúdos que nos ajudem a compreender e utilizar melhor a linguagem visual, como a teoria da Gestalt, se tornem mais acessíveis e que tenham a sua importância devidamente reconhecida também por pessoas que não atuam na área das artes e da comunicação.

Diante disso, podemos considerar que a produção de materiais educativos que abordem conteúdos referentes ao ensino da alfabetização visual é necessária, sendo papel do designer visual, por ser um dos profissionais mais familiarizados com essa forma de linguagem, auxiliar a disseminar esse conhecimento para que um maior número de pessoas também tenham a possibilidade de vivenciar uma experiência visual mais rica e completa.

### 1.3 OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivo geral explorar o motion graphics como facilitador no ensino da teoria da Gestalt para jovens e adultos.

Como objetivos específicos, estão:

- a) Explicitar a importância da teoria da Gestalt para o público em questão;
- b) Definir quais conceitos serão abordados;
- c) Descobrir como transmitir os conceitos da Gestalt de forma simples e objetiva através do motion graphics;
- d) Realizar uma avaliação com o público alvo.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Este capítulo apresenta a fundamentação teórica sobre os assuntos abordados neste trabalho, que incluem o alfabetismo visual, a teoria da gestalt e o motion graphics. De modo a facilitar a compreensão destes temas, a fundamentação teórica foi dividida em três grandes partes, sendo cada uma delas dedicada a um desses tópicos.

### **2.1 ALFABETISMO VISUAL**

Este sub capítulo trata sobre o entendimento do que é Analfabetismo Visual, suas aplicações e benefícios, relação deste sistema com a tecnologia, principais desafios encontrados no sistema educacional e quais competências precisam ser trabalhadas para que um indivíduo se torne visualmente alfabetizado.

#### **2.1.1 O QUE É ALFABETIZAÇÃO VISUAL**

O termo "alfabetização visual" pode até ser considerado moderno, no entanto, não se trata de uma ideia nova ou conceito novo. Há muito tempo, o uso de imagens e fotos tem sido discutido pela sociedade. Segundo Dondis (2007), a informação visual é o mais antigo registro da história humana. Segundo Pettersson (2002), filósofos antigos já utilizavam imagens para se comunicar. Nos campos da anatomia e medicina, Aristóteles usou ilustrações anatômicas. Na matemática, Pitágoras, Sócrates e Platão usaram imagens para ensinar geometria. Na Mesoamérica, as civilizações das culturas antigas usavam mensagens pictóricas avançadas, em suas cidades-templos. "A história da comunicação visual remonta às pinturas rupestres há 30.000 anos, a descrição delas apenas 2.500... a alfabetização visual tem 2.500 anos (como uma habilidade) e 30 anos (como um termo)." (VELDERS, 1999, p.10) Apesar da história da comunicação visual ser longa, considera-se que o termo foi criado apenas em 1969, por John Debes, o fundador da International Visual Literacy Association (IVLA). Segundo Debes (1969), a alfabetização visual pode ser considerada "um grupo de competências visuais que um ser humano pode desenvolver vendo e, ao mesmo tempo, tendo e integrando outras experiências sensoriais".

Ver é um processo que o nosso organismo realiza naturalmente com pouco esforço. Por parecer ser um processo muito simples e automático, supomos que não há necessidade de aperfeiçoá-lo. Porém, diferentemente da visão, a percepção é uma capacitação que pode ser ampliada a ponto de ser convertida em um poderoso instrumento de comunicação. (DONDIS, 2007) Dado que alfabetismo significa que um grupo compartilha um mesmo significado concedido a conjunto comum de informações, o desenvolvimento dessas competências visuais proporciona ao ser humano uma maior capacidade de comunicação que transforma profundamente a sua relação com as pessoas e o mundo. Ao obter maior domínio da linguagem visual, maiores se tornam as chances de aprendizado, visto que, em certos momentos, o ato de observar é capaz de nos proporcionar conhecimento suficiente para entender um processo. Às vezes, também basta observar um objeto para que consigamos avaliá-lo e compreendê-lo, sem que seja necessária a utilização da linguagem verbal ou escrita. Além de servir como um recurso que nos possibilita aprender, a experiência da observação é a mais estreita ligação que temos com a realidade do ambiente em que vivemos, pois é através da visão que compreendemos o meio ambiente e reagimos a ele. "Confiamos em nossos olhos, e deles dependemos." (DONDIS, 2007)

O alfabetismo visual possui os mesmos objetivos que motivaram o desenvolvimento da linguagem escrita. Construir um sistema básico para a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão de mensagens visuais que sejam acessíveis a todas as pessoas, independente delas serem artistas, designers, arquitetos ou quaisquer outros profissionais da área criativa. Por mais que o domínio da linguagem visual seja possível de ser conquistado por qualquer pessoa, essa aptidão é vista como uma espécie de dom, um talento inato exclusivo dos artistas, dado que se acredita que a elaboração de manifestações visuais não demanda nenhum tipo de atividade cerebral, apenas intuição. Devido a essa crença, a expressão visual geralmente é vista de um modo um tanto confuso, o que contribui para que as pessoas que não atuam na área criativa acreditem que são incapazes de utilizá-la. Entretanto, a inteligência visual não é diferente da inteligência geral, e o controle dos elementos dos meios visuais apresenta os mesmos problemas que o domínio de outra habilidade qualquer possui. "A expressão visual é o produto de uma inteligência extremamente complexa, da qual possuímos um conhecimento muito reduzido. O que vemos é uma parte fundamental do que sabemos, e o



alfabetismo visual pode nos ajudar a ver o que vemos e a saber o que sabemos." (DONDIS, 2007, p. 24)

### **2.1.2 APLICAÇÕES E BENEFÍCIOS**

A alfabetização visual pode ser aplicada em quase todas as áreas, como publicidade, anatomia, arte, biologia, apresentações de negócios, comunicação, educação, engenharia, etc. (PETTERSSON, 2002). Os recursos visuais desempenham um papel crucial na promoção do pensamento, aprendizagem, comunicação, tolerância, criatividade e cidadania responsável em uma sociedade mundial diversificada e visualmente inundada. (REZABEK, 2005) Abaixo são apresentados seis objetivos da alfabetização visual identificados por Lacy (1987) que são aplicáveis no mundo de hoje.

1. As pessoas se tornarão pensadores mais criativos e críticos ao identificar, analisar, interpretar e avaliar o que veem.

2. As pessoas se tornarão criadoras visuais, demonstrando capacidade de criar imagens mentais e de se comunicar visualmente com outras pessoas.

3. As pessoas serão indivíduos mais perceptivos ao reconhecer e apreciando a estética das imagens visuais e entendendo, aceitando e valorizando as diferenças pessoais, culturais e históricas na criação de imagens.

4. As pessoas se tornarão cidadãos mais responsáveis por estarem cientes dos papéis que os visuais desempenham ao refletir e influenciar uma sociedade.

5. As pessoas se tornarão consumidores mais exigentes, entendendo os motivos, métodos e apelo emocional dos visuais de publicidade em uma sociedade moderna.

6. As pessoas se tornarão aprendizes ao longo da vida, com uma atitude positiva sobre como aprender a aprender sobre imagens visuais.

Esses objetivos abordam conhecimentos, habilidades e atitudes essenciais para se sobreviver em mundo no qual a linguagem visual é dominante. Portanto, podemos afirmar que seu desenvolvimento é uma pauta extremamente necessária nos tempos atuais.

### 2.1.3 RELAÇÃO DO ALFABETISMO VISUAL COM A TECNOLOGIA

Vivemos em um mundo dominado por imagens, mas nem sempre foi assim. Assim como a invenção do tipo móvel é considerada o acontecimento que motivou o alfabetismo verbal universal, a invenção da câmera é visto como o acontecimento que deu início a uma nova era marcada pelo alfabetismo visual universal. (DONDIS, 2007). Antes da existência da câmera, a campo de criação de imagens pertencia exclusivamente ao artista. Porém, após o advento dessa tecnologia, qualquer pessoa se tornou capaz de se expressar através de imagens, bastando apenas ter certa habilidade técnica no manuseio dos equipamentos fotográficos. Desde então, a fotografia e o cinema passaram por um constante processo de simplificação, até chegarmos ao momento em que estamos hoje, onde qualquer pessoa que possui um smartphone consegue facilmente produzir fotografias com apenas um toque. Além do surgimento da fotografia e do cinema, o advento da internet e das redes sociais também são acontecimentos que impulsionaram o domínio da linguagem visual. Graças a essas tecnologias, passamos a ter contato com uma infinidade de imagens, como nunca tínhamos visto antes (RAKES, 1999). A alta popularidade de plataformas de mídia social baseadas em imagens, como o Instagram, demonstra um elevado interesse da população por consumir conteúdos visuais nessa era digital. Seu grande número de usuários suscitou o desenvolvimento de inúmeros aplicativos de edição de imagens, visto que muitas pessoas se habituaram a editar suas fotos antes de publicá-las na internet. Essas tecnologias proporcionaram a muitos criadores de imagens novatos a oportunidade de aprender sobre as imagens por meio do processo de criá-las. No entanto, ter as habilidades técnicas no manuseio dos equipamentos e softwares não é suficiente. Esse contexto demanda que as pessoas aperfeiçoem suas habilidades de expressão visual. (ALSHAWAF, 2021) Desse modo, hoje o desenvolvimento do alfabetismo visual está fortemente ligado às capacidades de reconhecimento, interpretação e criação de imagens (GRIFFIN, 2008) O estado de alfabetização visual é dinâmico porque reage às novas tecnologias e mídias (GARCÍA SÁNCHEZ et al., 2019) .

Atualmente, quase tudo em que acreditamos, e a maior parte das coisas que sabemos, aprendemos ou compramos, reconhecemos e desejamos, são determinadas pelo poder que as imagens exercem sobre nossa mente. E esse fenômeno tende a intensificar-se com o avanço da tecnologia, visto que o mundo está cada vez mais visual. A força cultural e universal do cinema, da fotografia e da televisão, na configuração da autoimagem do homem,

demonstra a urgência do ensino de alfabetismo visual, tanto para os comunicadores quanto para aqueles aos quais a comunicação se dirige. Desse modo, é bastante provável que o alfabetismo visual se torne no futuro um dos paradigmas fundamentais da educação. (DONDIS, 2007)

#### **2.1.4 DESAFIOS ENCONTRADOS NO SISTEMA EDUCACIONAL**

"Parte do presente e a maior parte do futuro vão estar nas mãos de uma geração condicionada pela fotografia, pelo cinema e pela televisão, e que terá na câmara e no computador visual um importante complemento intelectual." (DONDIS, 2007, p.79) No entanto, a alfabetização visual é pouco desenvolvida no sistema educacional atual. Apesar de todos os esforços realizados durante os últimos 40 anos, a alfabetização visual não tem conseguido atrair interesse suficiente da sociedade e dos responsáveis pelos currículos escolares em todo o mundo. Inclusive, esse conceito foi rejeitado por diversos pesquisadores. (PETTERSSON, 2002). Na escola, os professores frequentemente se dedicam apenas ao ensino da linguagem escrita, como se essa fosse a única forma possível de comunicação. No entanto, deve-se compreender que um meio de comunicação não nega o outro e que não existe uma competição entre ambos. (DONDIS, 2007) O alfabetismo visual não é um sistema tão lógico e preciso quanto a escrita, sendo assim, seu ensino se torna mais desafiador. Dado sua maior complexidade, conteúdos referentes a esse sistema nem chegam a ser explorados em sala de aula pelos professores, desconsiderando o grande caráter visual da experiência de aprendizagem da criança. Os alunos percebem esse comportamento dos professores e o reproduzem, perpetuando, assim, um desinteresse geral pelo estudo da linguagem visual. (RAKES, 1999). No entanto, a complexidade não deve ser vista como um obstáculo que impede a compreensão do modo visual, mas sim como um aspecto próprio de uma linguagem extremamente rica, pois quanto mais simples o sistema, menor é o seu potencial de variação e expressão criativa. (DONDIS, 2007)

Dado que os materiais digitais estão se tornando tão acessíveis quanto os materiais impressos, é necessário incluir habilidades de alfabetização visual no currículo de alfabetização. O desenvolvimento das capacidades de interpretar e produzir imagens, combinado com o aprendizado da leitura, escrita e computação, cria alunos intelectualmente e tecnologicamente preparados para viver em um contexto repleto de informações baseadas em computador. (RAKES, 1999) Durante as aulas, os estudantes até consomem uma diversidade de

recursos visuais, como filmes, *slides* e projeções audiovisuais, mas essas apresentações apenas reforçam sua experiência passiva de consumidores de televisão. Métodos construtivos de aprendizagem da linguagem visual geralmente são ignorados pelos professores. (PETTERSON, 2002) A implementação de estratégias que integrem a criação, compartilhamento e discussão de imagens visuais em sala de aula é capaz de proporcionar aos alunos uma experiência de aprendizado mais eficaz. Essas tarefas podem ser desempenhadas através da elaboração de projetos de pequenos grupos ou grupos de aprendizagem cooperativa que promovem a criação de um ambiente confortável para que até "não artistas" sintam-se a vontade para se expressar visualmente. A utilização de recursos da Internet, junto com programas de pintura / desenho, software de apresentação usado com clip-art, fotografias e vídeos são capazes de tornar a comunicação visual entre alunos mais interativa e interessante. (RAKES, 1999)

### **2.1.5 O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO VISUAL**

Não existe uma maneira fácil de desenvolver o alfabetismo visual, visto que a linguagem visual não é tão lógica e precisa quanto a linguagem escrita. No entanto, a sintaxe visual existe, e sua principal característica é a complexidade. Mesmo sendo complexa, é possível compreendê-la e utilizá-la de forma mais eficiente. Existem elementos básicos e técnicas visuais que podem ser aprendidas e compreendidas por qualquer pessoa, seja ela artista ou não. Também existem linhas gerais para a criação de composições que foram elaboradas com base em estudos da percepção visual. O ensino de todos esses fatores possibilita o aperfeiçoamento das nossas capacidades como criadores e receptores de mensagens visuais; em outras palavras, é capaz de nos transformar em indivíduos visualmente alfabetizados. (DONDIS, 2007)

#### **2.1.5.1 ELEMENTOS VISUAIS BÁSICOS**

Os elementos visuais básicos são os elementos irreduzíveis que utilizamos no desenvolvimento do pensamento e da comunicação visual. Possuem potencial de transmitir informações de forma fácil e direta, criando mensagens que podem ser aprendidas por qualquer pessoa capaz de ver. São dez os elementos básicos que compõem a linguagem visual: ponto,

linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala ou proporção, dimensão e movimento. (DONDIS, 2007)

### 2.1.6 TÉCNICAS VISUAIS

As técnicas visuais são os agentes da comunicação visual. É por meio de sua utilização que se torna possível solucionar um problema visual de uma forma mais eficaz, visto que elas asseguram maior conexão entre a intenção e o resultado pretendido. Seu entendimento capacita as pessoas a compreender qualquer manifestação visual. São várias as técnicas que podem ser aplicadas na criação de soluções visuais. A mais dinâmica delas é o contraste, que se manifesta numa relação de oposição com a técnica de harmonia. Abaixo são apresentadas algumas das técnicas visuais mais usadas e de mais fácil identificação. Optou-se por organizá-las no Quadro 1 de forma que possibilitasse uma melhor visualização das técnicas contrárias; no entanto, não se deve pensar que o uso dessas técnicas se limita apenas aos extremos. Entre técnicas opostas, existem diferentes gradações intermediárias que também podem ser utilizadas na busca de uma solução visual. (DONDIS, 2007)

Quadro 1 - Técnicas visuais mais utilizadas

Técnicas opostas	
Contraste	Harmonia
Instabilidade	Equilíbrio
Assimetria	Simetria
Irregularidade	Regularidade
Complexidade	Simplicidade
Fragmentação	Unidade
Profusão	Economia
Exagero	Minimização
Espontaneidade	Previsibilidade
Atividade	Êxtase

Ousadia	Sutileza
Ênfase	Neutralidade
Transparência	Opacidade
Variação	Estabilidade
Distorção	Exatidão
Profundidade	Planura
Justaposição	Singularidade
Acaso	Sequencialidade
Agudeza	Difusão
Episodicidade	Repetição

Fonte: Dondis (2007)

Cada uma dessas técnicas está ligada ao controle dos elementos visuais básicos que resultam na forma do conteúdo e na elaboração da mensagem. Além das técnicas visuais apresentadas, também existem muitas outras que podem ser exploradas, descobertas e utilizadas na composição, sempre no âmbito da polaridade ação - reação: luminosidade, embaçamento; cor, monocromatismo; angularidade, rotundidade; verticalidade, horizontalidade; delineamento, mecanicidade; intersecção, paralelismo. As relações de oposição entre técnicas contrárias dão ao compositor a oportunidade de aprimorar a mensagem expressa por sua manifestação visual, graças à utilização do contraste. (DONDIS, 2007)

### 2.1.7 PROCESSO COMPOSITIVO

O processo de composição é a etapa mais importante na busca da solução dos problemas visuais. As decisões tomadas nesse processo determinam o objetivo e o significado da manifestação visual, afetando diretamente a construção do que vai ser recebido pelo espectador. É nesta etapa que o comunicador visual exerce maior controle sobre seu trabalho e tem a oportunidade de conseguir expressar apropriadamente a mensagem que deseja transmitir. No entanto, não é possível possuir controle absoluto sobre como uma manifestação visual será percebida pelo espectador. O que existe é um certo grau de compreensão do que vai

acontecer em termos de significado, se tomarmos determinadas decisões durante o processo de composição visual. As bases do entendimento do significado na forma visual decorrem da investigação do processo da percepção humana, dado que o significado surge das ações psicofisiológicas dos estímulos exteriores sobre o organismo humano, como a tendência a organizar todos os elementos visuais em formas mais simples; a associação automática dos elementos visuais semelhantes; a necessidade de equilíbrio; a associação de elementos visuais nascidos da proximidade; e a preferência, em qualquer campo visual, da esquerda sobre a direita; e do ângulo inferior sobre o superior. Conhecer os fatores que regulam a percepção visual é extremamente importante para todos que buscam alcançar um maior nível de alfabetismo visual, visto que eles podem fortalecer ou negar o uso de uma técnica. Um dos trabalhos mais significantes no campo da percepção visual foram desenvolvidos pelos psicólogos da Gestalt, uma escola de psicologia que surgiu na Alemanha nos anos de 1920, e que tem como principal interesse os princípios da organização perceptiva. Esses princípios são utilizados como parâmetro na educação da nossa estratégia compositiva. (DONDIS, 2007)

## 2.2 GESTALT

Este sub capítulo aborda o que é Gestalt, como ocorre a percepção visual de acordo com essa teoria e seus oito princípios. Em seguida, é apresentado o sistema de leitura visual da forma do objeto de Gomes Filho (2008) que foi desenvolvido utilizando como fundamentação científica os estudos e pesquisas dos psicólogos gestaltistas.

### 2.2.1 O QUE É GESTALT

A palavra Gestalt tem origem alemã e significa configuração ou forma. É o nome de uma importante escola de psicologia experimental de Berlim que realizou valiosos estudos no campo da teoria da forma. Considera-se que seu precursor foi o filósofo austríaco Christian Von Ehrenfels de fins do século XIX, pois a noção de Gestalt foi introduzida em seu ensaio denominado "On Gestalt Qualities"(GOMES FILHO, 2008, p.15) O início mais efetivo da Gestalt como uma importante escola de pensamento ocorreu a partir da publicação do artigo "Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung (Estudos Experimentais sobre a Visão do Movimento)" de Wertheimer (1912) que tratava sobre o movimento phi. (WAGEMANS et al.,

2012) O período de auge da escola é datado por volta de 1920 e contou principalmente com três psicólogos da Universidade de Frankfurt: Max Wertheimer, Wolfgang Kohler e Kurt Koffka. Foi nessa época que grandes destaques da história da psicologia da Gestalt foram publicados: a discussão de Köhler sobre "Gestalten física" (1920/1938) e a proposta de Wertheimer de "Leis Gestalt de organização perceptual" (1923 / 1938c). A teoria da Gestalt surgiu como reação à abordagem estruturalista da percepção que defendia que a percepção da forma é feita pela decomposição do todo em partes. Para os gestaltistas, a percepção de um estímulo como um todo é maior do que a soma de suas partes. (WAGEMANS et al., 2012) A escola contribuiu fortemente nos estudos da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais. A partir do resultado de diversos experimentos de percepção sensorial, os psicólogos da Gestalt estabeleceram oito princípios que buscam explicar o porquê de umas formas agradarem mais e outras não: unidade, segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança e pregnância da forma. (GOMES FILHO, 2008, p.15) Dado a grande importância que seus estudos alcançaram, é possível afirmar que as bases do nosso conhecimento sobre a percepção visual se originaram a partir dos trabalhos teóricos e práticos da Gestalt. (ARNHEIN, 2005)

### **2.2.2 A PERCEPÇÃO DE ACORDO COM OS ESTUDOS DA GESTALT**

Segundo a Gestalt, o que acontece no cérebro não é idêntico ao que acontece na retina. A excitação cerebral ocorre por extensão, não em pontos isolados. A nossa percepção é resultado de uma sensação global. Nós não vemos partes isoladas, mas sim relações entre partes. Cada parte possui dependência de outra parte, sendo estas inseparáveis do todo. Fora deste todo, elas são outra coisa que não elas mesmas. Os gestaltistas acreditam que essa incapacidade de visualizar partes isoladamente está relacionada às forças integradoras do processo fisiológico cerebral. Existem dois tipos de forças que regem a percepção da forma: externas e internas. As forças externas são geradas pela estimulação da retina através da luz resultante do objeto que olhamos. Já as forças internas são as forças que organizam as formas em uma ordem determinada, a partir das condições dadas pelas forças externas. Essas forças integradoras tem origem na necessidade de auto-regulação que o nosso sistema nervoso central possui. Ao buscar estabilidade, esse sistema organiza espontaneamente as formas em todos coerentes e unificados. A hipótese da Gestalt é que o todo é apreendido antes mesmo

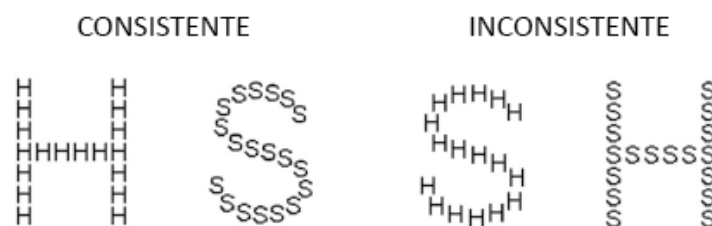


que as partes individuais entrem na nossa consciência devido à ação dessas forças internas. (GOMES FILHO, 2008)

### 2.2.2.1 PARADIGMA DE NAVON

No final da década de 1970, David Navon, um psicólogo israelense, desenvolveu um conjunto de experimentos para examinar se o processo perceptivo ocorria a nível local, parte por parte, ou a nível geral, conforme os gestaltistas acreditavam. Esses experimentos foram descritos no artigo "Floresta antes das árvores: a precedência das características globais na percepção visual" e consistiram em solicitar a pessoas que observassem letras grandes (nível global) compostas por letras menores (nível local) em que as letras globais e locais podem ser iguais ou diferentes, conforme exemplificado na figura 1 (GERLACH e POIREL, 2018)

Figura 1: Figuras de Navon



Fonte: Gerlach, C., Poirel, N. (2018) Adaptado pela autora.

Seus resultados indicaram que as respostas ao nível global foram mais rápidas do que as respostas ao nível local. Além disso, foi demonstrado que quando as letras globais e locais eram diferentes, as informações no nível global retardavam as respostas no nível local, mas não o contrário. Nesse artigo, o autor também concluiu que "Embora as pessoas possam perceber voluntariamente apenas o nível global de uma cena, elas não podem pular o processamento global, portanto, este é um estágio necessário de percepção anterior a uma análise mais refinada" (NAVON, 2018, p. 381) A conclusão de Navon reforça os princípios da Gestalt, que estavam sendo questionados na época, pois seu estudo demonstrou que a percepção visual funciona decompondo uma cena, não construindo-a. (GERLACH e POIREL, 2018)

### 2.2.2.2 BORDAS VISUAIS

São as bordas visuais presentes no estímulo visual que fornecem a informação necessária para a percepção da forma. A partir da realização de experimentos, foi comprovado que as pessoas demonstraram incapacidade de perceber formas quando havia uma ausência de bordas visuais. Mesmo que se apresente uma figura muito simples a uma pessoa, como um quadrado ou triângulo, se a exibição for rápida e a luz fraca, a pessoa terá apenas uma vaga consciência de ter visto alguma coisa, mas será incapaz de identificar o que viu. No entanto, conforme a apresentação é repetida outras vezes, a forma vai se tornando cada vez mais identificável, como se houvesse um processo de construção da forma pelo sistema visual que leva tempo para ser finalizado. (AUMONT, 1995)

### 2.2.2.3 A SEPARAÇÃO ENTRE FIGURA E FUNDO

A separação figura/fundo é uma propriedade organizadora espontânea que divide o campo visual em duas regiões, separadas por um contorno. No interior do contorno, encontra-se a figura. Ela possui forma e é percebida como se estivesse mais perto no estímulo visual. Por esse motivo, é também mais facilmente localizada, identificada e nomeada. Ao contrário, o fundo é mais ou menos amorfo e homogêneo, e é percebido como o conteúdo que se estende atrás da figura. (AUMONT, 1995)

Figura 2: Separação figura/fundo



(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

Na figura 2 temos exemplificado o conceito da separação figura/fundo. Caso se perceba a cor escura como figura, verá um vaso no centro. Pelo contrário, se ver a cor branca como figura, enxergará duas faces.

### 2.2.3 PRINCÍPIOS DA GESTALT

Com base nas suas pesquisas sobre a percepção visual, os psicólogos gestaltistas determinaram uma série de princípios que regulam o processo de organização das formas perceptuais. São esses princípios que explicam por que vemos as coisas de uma determinada maneira e não de outra. (GOMES FILHO, 2008)

#### 2.2.3.1 UNIDADE

Uma unidade pode ser identificada como um único elemento, que se encerra em si mesmo, ou como parte de um todo. Para perceber uma unidade é necessário verificar as relações (formais, dimensionais, cromáticas etc.) existentes entre partes de um objeto ou na configuração de um objeto como um todo. As unidades são percebidas por meio de pontos, linhas, planos, volumes, cores, sombras, brilhos, texturas e outros atributos - isolados ou combinados entre si. (GOMES FILHO, 2008)

Figura 3: Princípio de unidade



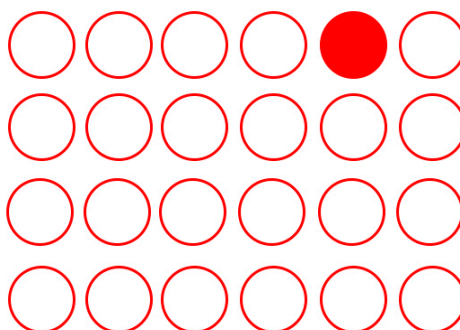
(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

Na figura 3, temos exemplificadas três unidades. Tanto o círculo, quanto a linha e o caractere A são elementos que se encerram em si mesmo.

### 2.2.3.2 SEGREGAÇÃO

Segregação é a capacidade perceptiva de separar, identificar, evidenciar, notar ou destacar unidades. Depende da desigualdade dos estímulos produzidos pelo campo visual em função dos tipos de contraste. Para a realização de uma leitura visual, pode-se definir níveis de segregação, com base nos diferentes níveis de complexidade das unidades que compõem o todo. (GOMES FILHO, 2008)

Figura 4: Princípio de segregação



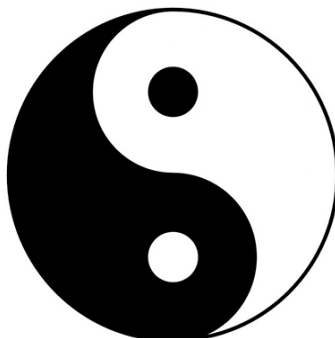
(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

Na figura 4, o círculo vermelho preenchido é evidenciado dos demais círculos que compõem a imagem por conta do princípio da segregação.

### 2.2.3.3 UNIFICAÇÃO

A unificação consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos visuais. É encontrada em composições que possuem um estilo formal coerente, quando também estão presentes os princípios de harmonia e equilíbrio. As leis de proximidade e semelhança, quando presentes em partes ou no objeto como um todo, favorecem a unificação formal. Existem diferentes graus de unificação, que variam em razão de uma melhor ou pior organização formal. (GOMES FILHO, 2008)

Figura 5: Princípio de unificação



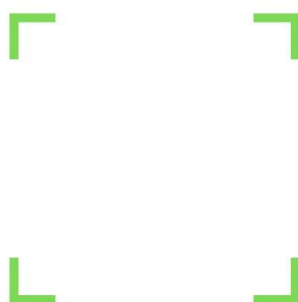
(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

O símbolo do yin-yang (figura 5) é um exemplo de figura unificada que é harmônica e agradável aos olhos, pois possui uma proporção balanceada de proximidade e semelhança.

#### 2.2.3.4 FECHAMENTO

O fechamento estabelece ou concorre para a formação de unidades em todos fechados. A sensação de fechamento visual da forma é obtida por meio do agrupamento de elementos que resultam na formação de uma figura total mais fechada ou completa. (GOMES FILHO, 2008)

Figura 6: Princípio de fechamento



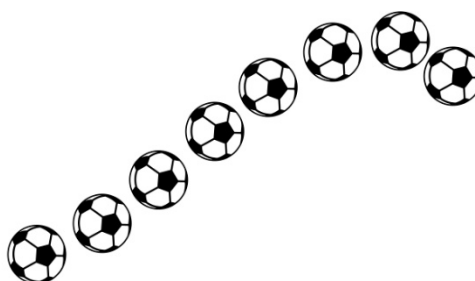
(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

Ao vermos a figura 6, o nosso cérebro fechamento ligando as linhas dos elementos, perceber a forma de um quadrado.

### 2.2.3.5 CONTINUIDADE

A continuidade é a impressão visual de como as partes se manifestam por meio da organização perceptiva de modo coerente, sem quebras ou interrupções no seu caminho ou na sua fluidez visual. Diz respeito também à tendência das partes acompanharem umas às outras, de modo que se mantenha a continuidade de um movimento seguindo uma mesma trajetória. A continuidade se manifesta na busca de alcançar a forma mais estável estruturalmente, em termos perceptivos. (GOMES FILHO, 2008)

Figura 7: Princípio de continuidade



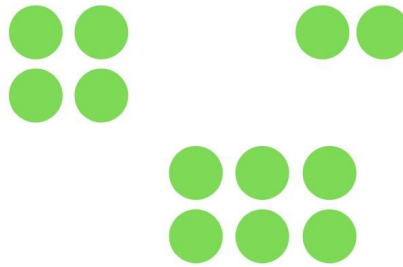
(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

Ao visualizarmos a figura 7, temos a impressão de que seus elementos estão seguindo uma trajetória contínua, pois foram repetidos de forma ordenada e estão próximos um do outro.

### 2.2.3.6 PROXIMIDADE

Elementos que estão próximos uns dos outros tendem a ser vistos juntos e, consequentemente, a formarem um todo ou unidades dentro de um todo. A proximidade e a semelhança são dois fatores que muitas vezes agem e reforçam-se mutuamente, tanto para formar unidades como para unificar a forma. (GOMES FILHO, 2008)

Figura 8: Princípio de proximidade



(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

Ao visualizar a figura 8, percebemos que os elementos estão organizados em três grupos diferentes de acordo com seu nível de proximidade.

#### 2.2.3.7 SEMELHANÇA

Em condições iguais, elementos mais semelhantes entre si, seja por forma, cor, tamanho, peso, direção e localização, possuem maior tendência a serem agrupados para constituir unidades. Esse agrupamento é resultado da busca de harmonia e equilíbrio visual. (GOMES FILHO, 2008)

Figura 9: Princípio de semelhança



(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

Por conta do alto grau de semelhança cromática e formal, os elementos que formam a figura 9 são percebidos como uma unidade.

### 2.2.3.8 PREGNÂNCIA DA FORMA

Este é o princípio básico da percepção visual, dado que a arte inicia-se no princípio da pregnância da forma. Essa lei funciona como uma interpretação analítica conclusiva do objeto como um todo. Um alto nível de pregnância é encontrado em objetos que possuem o mínimo de complicação visual na sua organização compositiva. Ou seja, quanto maior ou mais clara for a organização visual do objeto, maior será sua pregnância. "Na formação de imagens, os fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual constituem para o ser humano uma necessidade e, por isso, são indispensáveis." (GOMES FILHO, 2008)

Figura 10: Princípio de pregnância



PREGNÂNCIA

PREGNÂNCIA

(Fonte: Foto retirada do domínio público da Internet.)

A figura 10 exhibe a mesma palavra escrita com duas tipografias diferentes. Por possuir uma configuração formal menos complexa que torna sua leitura mais rápida e fácil, a tipografia superior apresenta maior nível de pregnância do que a tipografia inferior.

### 2.2.4 SISTEMA DE LEITURA VISUAL DA FORMA DO OBJETO

Gomes Filho (2008) propõe um sistema de leitura visual da forma do objeto que foi elaborado utilizando como fundamentação científica os estudos e pesquisas realizadas pela Gestalt. Apesar de abranger apenas o universo da organização da forma, ele fornece informações conceituais importantes para o desenvolvimento da educação visual. Segundo o autor, esse sistema pode ser aplicado em todas as áreas do ensino e possibilita uma maior compreensão dos objetos, em termos de análise, interpretação e síntese da organização visual da forma.



#### 2.2.4.1 LEITURA VISUAL DO OBJETO PELAS LEIS DA GESTALT

A primeira análise de leitura visual do objeto elaborada por Gomes Filho (2008, pg. 104) consiste nas seguintes etapas:

1. Examinar o objeto e segregá-lo em suas partes ou unidades principais.
2. Decompor estas unidades principais segregadas em suas outras unidades compostivas, e assim sucessivamente, até um nível considerado satisfatório.
3. Identificar, analisar e interpretar cada uma das leis da Gestalt em cada unidade, originadas por segregação de natureza variada no objeto, e descrevê-las caracterizando-as, por exemplo, como segregações físicas por meio de suas massas ou volumes e também por outros tipos de segregações como um ou mais de um dos seguintes elementos: pontos, linhas, planos, cores, etc. e, ainda, por características de acabamento como, brilho, texturas, relevos positivos ou negativos, e assim por diante.
4. Concluir a leitura visual, interpretando a organização formal do objeto como um todo, atribuindo um índice de qualidade para sua pregnância formal como, por exemplo, baixo, médio ou alto ou, se quiser ser mais preciso, atribuir um índice de avaliação de 1 a 10.

#### 2.2.4.2 LEITURA VISUAL DO OBJETO PELAS CATEGORIAS CONCEITUAIS

Além desta primeira análise, o sistema elaborado pelo autor também conta com uma segunda etapa de estudo. Nessa nova etapa, o leitor realiza uma análise mais detalhada e completa da organização visuais do objeto com base nas categorias conceituais fundamentais e nas categorias conceituais/técnicas visuais aplicadas. Essas duas classes de categorias conceituais tem o objetivo de fundamentar e dar consistência às leis da Gestalt, principalmente ao princípio básico da pregnância da forma. (GOMES FILHO, 2008, p. 104).

As categorias conceituais são: harmonia; desarmonia; desordem; peso e direção; equilíbrio; irregularidade; simetria; assimetria; desequilíbrio; luz e tom; contraste; dinamismo; vertical e horizontal; movimento; cor; ritmo; proporção; passividade; proporção e escala e agudeza.

Já as técnicas visuais aplicadas são: clareza; simplicidade; minimidade; complexidade; profusão; coerência; incoerência; exageração; arredondamento; transparência física; transparência sensorial; opacidade; redundância; ambiguidade; espontaneidade; aleatoriedade; fragmentação; sutileza; diluição; distorção; profundidade; superficialidade; sequencialidade; sobreposição; ajuste óptico e ruído visual.

Para esta leitura, o leitor deverá realizar uma análise da estrutura perceptiva do objeto por meio dos conceitos mencionados, identificando quais são os que mais se aproximam ou coincidem com o visual do objeto escolhido. (GOMES FILHO, 2008, p. 104).

Essa análise deve ser dividida em duas etapas básicas:

1. Analisar a estrutura perceptiva do objeto em função do seu nível qualitativo, ou seja, em função da boa organização visual do todo e da articulação visual das partes que o compõe, nas suas relações resultantes dentro do contexto, em função da extensa gama de categorias conceituais já estudadas.

2. Interpretação Conclusiva/ Pregnância da Forma: nesta etapa final, por exemplo, o leitor deverá julgar se a imagem do objeto reflete padrões de harmonia e equilíbrio no seu todo e/ou nas suas partes constitutivas; se existe coerência, clareza, regularidade, e assim por diante. Ou se, pelo contrário, o objeto reflete desorganização visual em termos destes mesmos fatores, ou ainda, se o objeto apresenta uma “mistura” de coisas bem resolvidas e outras não.

As dificuldades iniciais encontradas na prática deste sistema de leitura visual deverão desaparecer à medida que o leitor se dedicar a estudar, praticar seu conteúdo e realizar exercícios seguindo os passos da metodologia apresentada. Com o decorrer do tempo, quando já estiver apto a aplicá-lo com maior naturalidade, ele poderá desenvolver seu próprio sistema de leitura visual. (GOMES FILHO, 2008, p. 104) A realização desta leitura proporciona ao seu praticante alcançar um nível mais elevado de alfabetização visual, pois o auxilia perceber um maior número de particularidades em qualquer manifestação visual.

## 2.3 MOTION GRAPHICS

Este sub capítulo trata sobre o entendimento do que é motion graphics, suas aplicações e história, seguido e essa forma de linguagem.

### 2.3.1 DEFINIÇÃO

Velho (2008) define o motion graphics como "uma área de criação que permite combinar e manipular livremente no espaço-tempo camadas de imagens de todo o tipo, temporalizadas ou não (vídeo, fotografias, grafismos e animações), juntamente com música, ruídos e efeitos sonoros." Segundo o autor, essa forma de expressão pode ser vista sob dois âmbitos diferentes: técnico e conceitual. No ponto de vista técnico, o motion graphics pode ser descrito como uma prática que mistura tecnologias de computação gráfica e vídeo digital. Já no âmbito conceitual, pode ser definido como um ambiente privilegiado de expressão gráfica através da criação de imagens em movimento. Para Krasner (2008), projetar no tempo e no espaço é uma tarefa desafiadora, dado que, ao combinar a linguagem do design gráfico com a linguagem visual dinâmica do cinema e da animação, em um sistema híbrido de comunicação, nos deparamos com diversos desafios inerentes a estas duas formas de linguagem. "É justamente essa mistura fundamental de ingredientes que é a força dessa forma de expressão." (VELHO, 2008, p. 146). Uma peça de motion graphics possui um enorme potencial de captar a atenção do público, dado que o ser humano tem a tendência de ser instantaneamente fisgado pelo design em movimento. Estamos programados desde a época em que vivíamos como caçadores e coletores para sermos atraídos por qualquer coisa que se mova. Se estamos em um ambiente que possui uma TV ligada, temos que nos esforçar para evitar olhar para ela, por mais interessante que seja a conversa ou por mais inútil que seja a animação na tela. (KRASNER, 2008, p. 17)

O movimento percebido nas peças de motion graphics, na verdade, é uma ilusão criada graças a um fenômeno ligado ao sistema óptico humano chamado de "persistência da visão". Se apresentarmos em velocidade constante uma sequência de imagens que possuem uma pequena alteração entre si, elas serão percebidas pelo nosso olho como uma imagem contínua. (SANDE, 2010) A compreensão desse fenômeno possibilitou aos profissionais da área do cinema e da animação desenvolver peças de comunicação com uma técnica narrativa capaz

de sugerir movimento. O motion graphics se apropria desta mesma técnica para criar a sensação de continuidade em suas peças. Segundo Krasner (2008, p. 331), "este fenômeno fornece aos designers gráficos de movimento os dispositivos de tempo, movimento e mudança para transmitir suas mensagens e comover seus públicos." O conceito de tempo acrescenta uma nova dimensão aos paradigmas da comunicação visual e faz com que a relação tempo/espaço torne-se o grande diferencial entre os projetos gráficos. (SANDE, 2010)

Visto que o motion graphics é uma mistura de design, cinema e animação, suas peças são objetos de estudo complexos, pois torna-se necessário explorar diversos campos de estudo para compreendê-las. Devido a essa alta complexidade, são poucos os autores que se dedicam a produzir textos sobre essa área, fato que contribui para que esse termo seja tão difícil de ser definido. (VELHO, 2008) O termo motion graphics surgiu na década de 80, momento no qual ocorreu a evolução das ferramentas de manipulação de imagem por computador. Desde então, os softwares que produzem imagens em movimento tem sido aprimorados rapidamente, recebendo a cada ano atualizações que incluem novos recursos que aumentam ainda mais as possibilidades de criação. Por ser uma área que está em constante transformação, as definições de motion graphics também sofrem transformações no decorrer do tempo. (SANDE, 2010)

### **2.3.2 APLICAÇÕES**

Dado que hoje são diversas as aplicações do motion graphics e que suas peças possuem similaridades com as produções do cinema e da animação, pois ambas áreas também se expressam através de imagens em movimento, é comum que as pessoas possuam certa dificuldade de identificar o que pode ser considerado uma peça de motion graphics. Para facilitar esse entendimento, listamos abaixo suas principais formas de utilização no cinema, TV e vídeo. (VELHO, 2008)

#### **2.3.2.1 Cinema, TV e vídeo**

- Créditos de abertura e encerramento – Material que têm como função principal apresentar a equipe de produção e contextualizar o produto audiovisual ao qual se destina;

- Interferências de apoio – Material utilizado para dar suporte a certos tipos de filmes de narrativos e programas de TV;

- Intertítulos – Elementos visuais que informam divisões internas em narrativas e seções de programas de TV.

#### 2.3.2.2 Televisão

- Vinhetas de identidade visual – Material produzido para emissoras de televisão como reforço de identidade visual;

- Suporte de infografia para programas jornalísticos e esportivos – Elementos informativos de suporte para matérias jornalísticas e coberturas esportivas;

- Spots comerciais – Publicidade produzida para o intervalo da programação de emissoras de TV com o objetivo de vender produtos de terceiros;

- Chamadas de programação – Material de divulgação dos programas de emissoras de TV transmitido nos intervalos da programação;

- Interprogramas – Peças de curta duração que ajudam a preencher o intervalo da programação das emissoras de TV;

#### 2.3.2.3 Vídeo

- Videoclipes – Material associado à divulgação de artistas musicais e seus trabalhos;

- Videoarte e vídeo experimental – Experiências artísticas com objetivo de experimentação da linguagem audiovisual;

- Poesia visual – Experiências utilizando texto poético em movimento, com ênfase na visualidade da tipografia escrita como fonte de novas camadas semânticas com ou sem a adição de outros elementos gráficos;

- Vídeos narrativos de curta duração – Materiais voltados para distribuição, exibição e compartilhamento de vídeo digital, sem maiores compromissos com os formatos convencionais de conteúdo para cinema e TV;

- Suporte de infografia para vídeos institucionais e educativos – Material de informação iconográfica e textual que servem de apoio a programas de caráter didático ou institucional.

### 2.3.3 HISTÓRIA

Desde a pré-história, o ser humano se dedicou a encontrar uma forma de representar movimento. Um dos objetos que comprovam que essa busca é bastante antiga é a ânfora panatenaica (figura 11) criada há aproximadamente 2.500 anos; um grande vasilhame de cerâmica que possui pinturas que representam o movimento da prática de exercícios físicos na sua superfície. Por mais que tenham existido esta e mais outras tentativas antes do século XIX, foi apenas a partir desta época, que se considera que o ser humano realmente conseguiu criar uma técnica de representação do movimento, graças a compreensão dos princípios fundamentais da visão. Foi nesse período da história que foram desenvolvidos objetos como o taumatrópio (1820), fenacístoscópio (1832), zootrópio (1834) e o praxinoscópio (1877) que foi um precursor do que mais tarde seria o projetor de filmes. (KRASNER, 2008; SANDE, 2010)

Figura 11: Ânfora panatenaica



Fonte: SANDE, 2010

Já no início do século XX, um dos principais marcos foi a produção do clássico *A viagem à Lua* pelo francês Georges Méliès (Figura 12). Nesse filme foi utilizada a técnica de animação Stop Motion que proporcionou ao autor uma maior liberdade criativa que o fez conceber um filme clássico repleto de efeitos diferenciados para a época. Já em 1906, foi lançado o curta de animação *Humorous Phases of Funny* produzido pelo americano James Stuart Blackton que

é considerado o primeiro filme de animação gravado sobre suporte fotográfico. Em 1955, foi desenvolvido por Saul Bass, um dos pioneiros do motion graphics, a abertura do filme *The Man with a Golden Arm* com o título e créditos iniciais com movimento. (KRASNER, 2008; SANDE, 2010)

Figura 12: Filme A viagem à Lua



Fonte: SANDE, 2010

Foi no final da década de 1960 que o motion graphics passou a ser produzido no mercado televisivo, principalmente na Europa e na América do Norte. Nessa época, as emissoras de televisão passaram a perceber a importância de utilizar o movimento na sua comunicação visual. Essa maior valorização provocou a criação de empresas especializadas em design para canais televisivos. Nesta época, se destacaram a animação dos logotipos das três principais emissoras de televisão americana: NBC, CBS e ABC. O pavão multicolorido representava a National Broadcasting (rede NBC), o olho tornou-se o símbolo da Columbia Broadcasting System (CBS) e a American Broadcasting Company (rede ABC) investiu em um logotipo tipográfico circular, projetado por Paul Rand (Figura 13). Em 1969, uma versão em movimento do logotipo da ABC para a abertura de um programa da emissora chamado "ABC's Movie of the Week" foi criada pelo designer Harry Marks. Já na televisão brasileira, um grande marco foi o redesenho da identidade visual da Rede Globo por Hans Donner (Figura 14) na década de 1970. (KRASNER, 2008; SANDE, 2010)

Figura 13: Marcas NBC, CBS e ABC



Fonte: SANDE, 2010

Figura 14: Marca Rede Globo



Fonte: SANDE, 2010

A produção de motion graphics aumentou significativamente a partir dos anos 1990, graças a chegada dos softwares gráficos que facilitaram a criação de imagens em movimento. Desde então, a demanda por designers gráficos que possam criar peças animadas para filmes, televisão, web e formas interativas de entretenimento só aumenta. (KRASNER, 2008) O surgimento de plataformas de vídeo como o Youtube e o Vimeo também possibilitaram que essa forma de comunicação se tornasse mais acessível. Hoje qualquer pessoa que possua acesso à internet é capaz de publicar e visualizar uma peça de motion graphics nestas plataformas. (SANDE, 2010). Uma área mais recente que vem crescendo em ritmo acelerado, graças a popularização dos smartphones, é a de UX motion, posto que o motion graphics é capaz de proporcionar uma melhor experiência do usuário ao ser incorporado nas interfaces de aplicativos mobile.



### 2.3.4 LINGUAGEM DO MOTION GRAPHICS

Assim como a literatura, pintura, desenho e demais formas de linguagens, o motion graphics deve ser entendido como uma forma de linguagem que possui características próprias. Trata-se de uma linguagem híbrida que se formou a partir da mistura do design gráfico, do cinema e da animação e que possui um enorme potencial de comunicação. "O hibridismo é o aspecto mais essencial e definidor do motion graphics" (VELHO, 2008, pg. 143). Seu surgimento provém do avanço da tecnologia, dado que esse movimento proporciona novas possibilidades de combinação entre diferentes linguagens. Segundo Velho (2008) até é possível utilizar o motion graphics como técnica explorando apenas o seu potencial como linguagem visual, sem combinar com o uso de linguagem sonora ou verbal, mas como linguagem, o motion graphics só se configura quando os elementos representativos dessas três formas de linguagem estão plenamente presentes.

Dado que a criação de uma peça de motion graphics envolve conhecimentos e processos típicos dos campos do design gráfico, cinema e animação, para entender como o motion graphics se expressa como uma forma única de linguagem, se torna necessário fazer algumas considerações referentes às contribuições das linguagens visual e do movimento na sua formação.

#### 2.3.4.1 A linguagem visual

O visual de uma peça de motion jamais deve ser visto isoladamente. Ele deve ser planejado e executado de forma que faça sentido com o discurso, temática, público-alvo, possibilidades técnicas e demais fatores importantes referentes ao projeto. (VELHO, 2008) A combinação de informações visuais com as dimensões de movimento e tempo característica do motion graphics é capaz de contar histórias com maior clareza, expressão e significado. (KRASNER, 2008)

Tal como no processo de criação de uma peça estática, é fundamental fazer uma escolha adequada de imagens para sustentar um conceito, mensagem e humor. O designer pode utilizar recursos como recorte, distorção, alteração de valor e cor, desconstrução e efeitos para fazer com que as imagens escolhidas expressem as características desejadas. A forma

pode representar ou sugerir uma ideia, criar profundidade espacial, além de ajudar a organizar as informações visuais, dado que ela é capaz de direcionar o olhar do observador ao longo da tela. Valor e cor são atributos que enriquecem a mensagem visual ao serem usados para criar clima, expressar emoções e criar pontos focais na composição. A textura e padrão podem adicionar contraste e profundidade a uma peça de motion graphics. Cada um desses elementos visuais geram um impacto diferente numa peça de motion graphics, cabe ao seu criador encontrar a melhor forma de utilizar todos esses recursos com sabedoria, de forma que se consiga explorar ao máximo o seu potencial de expressão visual. (KRASNER, 2008)

#### 2.3.4.2 A linguagem do movimento

O movimento é uma linguagem universal que possui potencial para gerar enorme impacto. Tanto que, em uma peça de motion graphics, o movimento até pode causar mais impacto que o próprio conteúdo que está sendo animado. Além disso, o movimento em si também pode ser a mensagem que deseja transmitida. A compreensão da linguagem do movimento é uma das habilidades mais fundamentais na prática do motion graphics. (KRASNER, 2008)

O tempo e a velocidade são fatores extremamente importantes na criação de uma peça de motion graphics que podem ser modificados com o propósito de atingir diferentes objetivos. A modificação da velocidade pode ser utilizada para enfatizar ou exagerar um movimento por meio das técnicas de câmera lenta, câmera rápida, reprodução reversa ou congelamento de quadros. Uma leve modificação nesses fatores já pode ser suficiente para alterar significativamente uma composição, como mudar o senso de tempo, causar uma mudança de humor ou melhorar o ritmo. É comum que a alteração da velocidade seja feita com base em uma trilha sonora, de forma que os elementos da peça sejam programados para se movimentar seguindo o ritmo da música. A boa aplicação de mudanças de aceleração e desaceleração produz movimentos que aparentam ser mais realistas, resultando em peças dinâmicas e atrativas. (KRASNER, 2008)

Ao planejar o movimento de uma peça de motion graphics, existem diversos fatores que devem ser levados em consideração, como a posição, tamanho e orientação dos elementos, além da direção na qual eles irão se movimentar. Os elementos podem se mexer em dois

tipos diferentes de direções: linear ou não linear. A direção linear diz respeito ao movimento que segue direções lineares previsíveis e geralmente é encontrado na animação de objetos mecânicos, como pêndulos. Já a direção não linear diz respeito a um movimento imprevisível, que não segue nenhum padrão de direcionamento, e é característico de animações de seres e objetos que tem seu movimento afetado por mudanças naturais. Além dos fatores anteriormente citados, também é importante considerar em uma peça de motion graphics como cada movimento irá influenciar os outros movimentos que também serão realizados. Para conseguir determinar essa influência que um movimento causa no outro, utiliza-se como base conhecimentos sobre a linguística do movimento que envolve a compreensão dos doze princípios tradicionais da animação. (KRASNER, 2008)

#### 2.3.4.3 Narrativa

A narrativa é uma sequência de acontecimentos que define o começo, meio e fim de um produto audiovisual. É definida no processo de edição que consiste na seleção, ordenação e ajuste das cenas de um filme com a intenção de alcançar o resultado desejado. A narração pode ser formada a partir de dois tipos diferentes de edição: contínua ou descontínua. Na edição por continuidade, os fatos são apresentados em sua ordem natural dos fatos, disposição que gera a sensação de que o tempo e o espaço são contínuos. Ao optar por esse modelo de edição, o comunicador visual torna mais fácil o entendimento das informações, pois a existência de continuidade contribui para que a mensagem seja transmitida de uma forma mais clara. Já a edição por descontinuidade é uma abordagem alternativa que é guiada mais pela emoção do que pela narrativa. Ela apresenta os fatos em uma ordem que foge do habitual, logo sua narrativa pode se tornar um tanto confusa, porém capaz de possibilitar maior possibilidade de expressão artística e o impacto conceitual. Essa forma de edição normalmente é utilizada com o objetivo de aumentar a antecipação e despertar a ansiedade do espectador. (KRASNER, 2008)

### 3 METODOLOGIA

Utilizar uma metodologia é imprescindível para que se consiga alcançar um bom resultado final com o menor esforço possível. “O método de projeto não é mais do que uma série de operações necessárias dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência.” (Munari, 1998: p.2) Segundo Velho (2008), nenhuma metodologia específica de uma área que constitui o motion graphics, isoladamente, é capaz de abranger todas as etapas necessárias para o seu desenvolvimento, pois seu processo de criação é composto por uma mistura de processos encontrados em cada uma delas. Na criação do design gráfico são colocadas em prática estratégias que buscam solucionar um problema de comunicação visual na forma de um projeto gráfico estático. Já no cinema e na animação, são utilizadas estratégias específicas que visam criar uma narrativa audiovisual na forma de imagens em movimento. Nas etapas iniciais da criação do motion graphics, os processos precisam se assemelhar aos utilizados no design gráfico, visto que, no início, é necessário definir qual será o modo utilizado para se comunicar visualmente a mensagem pretendida. Com relação às etapas seguintes, é preciso transformar as imagens estáticas criadas na etapa anterior em imagens em movimento. Com esse fim, precisam ser aplicados procedimentos amplamente utilizados na criação de uma animação, como a produção de roteiros e storyboard. (VELHO, 2008)

Tendo em vista que o processo de criação de uma peça de motion graphics possui diversas particularidades, optou-se por utilizar uma metodologia específica desta área. O método escolhido é o desenvolvido por John Krasner no seu livro “Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics” de 2008. Essa metodologia foi anteriormente utilizada nos trabalhos de Haupenthal (2012), Barroco (2014) e Chaves (2016), alunos do curso de Design Visual da UFRGS que também se propuseram a produzir uma peça de motion graphics no projeto final da graduação. Além disso, essa metodologia também é fortemente sugerida por João Velho (2008), um dos principais autores que se dedicam a estudar a área do motion graphics no Brasil, na sua dissertação de mestrado intitulada “Motion Graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise”. Optou-se por utilizá-la sem realizar modificações, pois considerou-se que as etapas da metodologia escolhida já englobam todos os processos necessários para o desenvolvimento da peça proposta e, além disso, também houve dificuldade de encontrar outra metodologia específica de motion graphics que fosse tão reconhecida e amplamente utilizada pelos profissionais da área quanto a de Krasner, tendo em

vista que o número de autores que se dedicam a publicar estudos nesta área é bastante escasso.

A metodologia projetual de Krasner é dividida em cinco etapas: avaliação, formulação, cultivo, storyboards e animatics. Os próximos sub capítulos são dedicados a explicar detalhadamente cada uma delas.

### 3.1 AVALIAÇÃO

A primeira etapa começa com a definição de um objetivo que deve considerar o público-alvo e seu conhecimento prévio sobre o assunto que será abordado. Em seguida, é necessário realizar uma pesquisa detalhada para obter informação sobre o tema e o contexto do projeto. Nesta fase também é necessário delimitar as restrições de projeto, como orçamento e prazo. No entanto, essas restrições não devem ser vistas como limitações à criatividade, mas, sim, como diretrizes que auxiliam a direcionar as ideias para um mesmo caminho.

### 3.2 FORMULAÇÃO

Uma vez que o objetivo, o público-alvo e as restrições tenham sido previamente definidos e o assunto pesquisado, se inicia o processo de geração de ideias. Nesta fase são aplicadas técnicas criativas como o brainstorming que exploram ao máximo a potencialidade criativa dos autores do projeto.

### 3.3 CULTIVO

Visto que as ideias tenham sido formuladas, elas devem ser cultivadas para amadurecer devidamente. Nessa etapa é feita uma avaliação, seleção e refinamento das alternativas que possuem maior potencial de serem utilizadas na solução final. A realização desta etapa ajuda a decidir o que manter e o que descartar antes de se iniciar o processo de produção da peça. Isso envolve reconsiderar a adequação do conceito com relação aos objetivos do projeto.

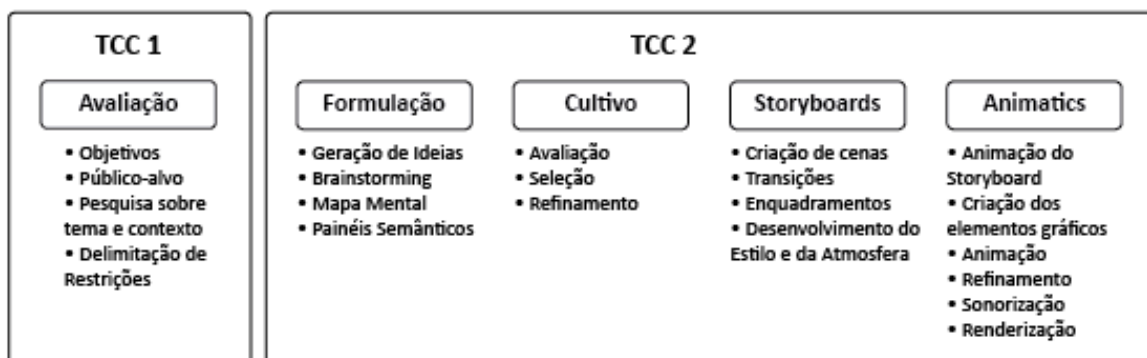
### 3.4 STORYBOARDS

Depois que o conceito foi resolvido e refinado, a próxima etapa envolve a produção de um storyboard, um guia visual ilustrado que mostra como a mensagem pretendida será comunicada visualmente no decorrer do tempo. Para que seja possível produzir esse guia, é feito um planejamento das principais cenas que irão compor a peça de motion graphics, sendo necessário definir como e quando cada elemento gráfico irá surgir e desaparecer na tela, além da marcação das transições entre cenas. Nesta fase, também é necessário desenvolver o estilo e atmosfera desejada, para que esses elementos consigam ser expressos visualmente no storyboard.

### 3.5 ANIMATICS

Os storyboards descrevem os movimentos que serão realizados no vídeo, mas de maneira estática. Para que seja possível pré-visualizar e resolver o movimento e o tempo de cada ação, é recomendado produzir animatics, uma espécie de storyboard animado que pode ser combinado com áudio (vozes, música, efeitos sonoros). A criação de animatics proporciona a equipe de produção uma maior economia de tempo, pois minimiza erros que possam ser praticados durante o processo de animação da peça. Considerando que é a partir do refinamento dos animatics que é produzida a versão final, essa é a última etapa do projeto.

Figura 15: Etapas da metodologia



Fonte: Autora

O TCC I será dedicado a realização da etapa inicial de Avaliação. As próximas quatro etapas (formulação, cultivo, storyboards e animatics) serão desenvolvidas no TCC 2.

## 4 AVALIAÇÃO

A primeira etapa da metodologia escolhida para este trabalho é a de Avaliação, que abrange a definição dos objetivos principais e secundários, realização de pesquisa detalhada sobre o tema e o contexto, além da definição das restrições do projeto.

Os objetivos da peça de motion graphics proposta já foram previamente definidos e apresentados no capítulo 1 deste trabalho, sendo o objetivo principal o de explorar o motion graphics como facilitador no ensino da teoria da Gestalt para jovens e adultos que não são profissionais da área criativa. No que diz respeito à pesquisa, a principal base utilizada para a elaboração deste trabalho é formada pela fundamentação teórica acerca dos três principais temas que permeiam este projeto e que foi previamente apresentada no capítulo 2. Além dessa detalhada pesquisa, considerou-se necessário também coletar informações sobre o consumo de vídeos no Brasil, uma vez que estes dados são importantes para o embasamento de algumas escolhas decisões de projeto de um material audiovisual, como formato do vídeo e plataforma na qual o material final será disponibilizado online. Além disso, foram realizadas mais duas coletas de informações para complementar essa etapa, sendo a primeira uma análise de três vídeos similares que também abordam o conteúdo da teoria da Gestalt e a segunda realização de uma prática com duas pessoas que fazem parte do público-alvo. Essa atividade foi dividida em dois momentos: apresentação dos oito princípios da Gestalt seguido do exercício de leitura visual proposto por Gomes Filho (2008), a fim de identificar quais são as principais dificuldades que quem não é profissional da área criativa encontra durante o processo de aprendizado e aplicação dos princípios dessa teoria ao realizar uma leitura visual.

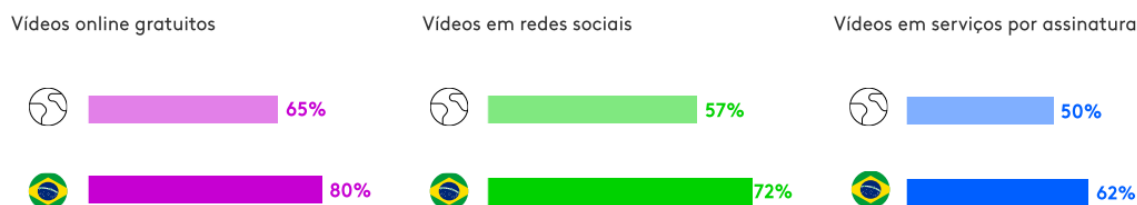
### 4.1 PESQUISA SOBRE CONSUMO DE VÍDEO ONLINE NO BRASIL

Segundo o estudo Inside Vídeo (2021) realizado pela Kantar Ibope Media, o Brasil é destaque mundial no consumo de vídeos online, independentemente da forma de acesso. Entre os anos de 2018 e 2020, foi registrado um aumento de 84% no consumo de vídeos no país. Essa taxa demonstra a alta velocidade com que os conteúdos em vídeo têm se popularizado no Brasil nos últimos anos. Entre os internautas consultados para este estudo, 99% afirmaram que possuem o hábito de assistir vídeos, em diferentes telas e dispositivos. A taxa de brasileiros conectados que consomem este tipo de conteúdo é tão elevada que ultrapassa até



mesmo a média global, seja no consumo de vídeos gratuitos (80%), em redes sociais (72%) ou em serviços por assinatura (62%), conforme pode ser observado na figura 16.

Figura 16: Gráfico que compara o consumo de vídeos no Brasil e no mundo



Fonte: Kantar Ibope Media (2021)

Outros dados interessantes foram recolhidos da pesquisa Video Viewers (2018), encomendada pelo Google e realizada pelo Instituto Provokers. Esse levantamento constatou que o celular é o principal dispositivo utilizado pelos brasileiros para consumir vídeo online. 87% dos usuários consultados afirmaram que utilizam aparelhos móveis para assistir a este tipo de conteúdo, em oposição a 60% dos usuários que afirmaram que utilizam aparelhos não móveis. Com relação às plataformas de consumo online de vídeo, o Youtube foi elencado como o favorito dos brasileiros ao ser escolhido por 44% dos participantes. Essa alta porcentagem lhe garante o título de plataforma de busca e consumo de vídeos mais popular no país. Se compararmos a taxa de preferência do Youtube com a de outras redes sociais que também possibilitam assistir e compartilhar vídeos, constata-se que a diferença é significativa. O Facebook foi escolhido como favorito por apenas 4% dos participantes e o Instagram por 1%. Além disso, no ranking geral, que considera tanto o consumo online quanto o offline de vídeos, o Youtube também fica com uma alta colocação. Ele é segundo destino mais popular para assistir vídeos, perdendo apenas para a TV Globo por 3 pontos percentuais.

Tendo em vista que o vídeo animado proposto possui caráter educacional, também buscou-se obter dados referentes ao consumo de vídeos da mesma categoria. No que diz respeito à plataforma, foi constatado que o YouTube também é a principal escolha dos brasileiros quando o consumo é gerado pelo interesse de adquirir conhecimento. Segundo a última edição publicada da Video Viewers (2020), 9 em cada 10 pessoas no Brasil usam o Youtube para buscar conteúdo educacional e 100% dos alunos maiores de 18 anos relatam utilizar a plataforma como apoio para suas tarefas de estudo. Além de ser o mais popular entre os

estudantes, o Youtube também é preferência entre os educadores no país, visto que 92% dos professores brasileiros que são usuários da plataforma afirmaram nesta pesquisa que utilizam o conteúdo encontrado na mesma em suas aulas e 77% concordam que o Youtube contribui para o aprendizado dos alunos.

Apesar de possuir grande força no contexto educacional, essa não é a área de maior protagonismo do Youtube. Quando perguntado aos entrevistados quais são as principais motivações que levam o brasileiro a consumir conteúdo em vídeo na plataforma, em primeiro lugar foi citado o entretenimento (38,7%). Mais da metade dos participantes afirmaram que veem o Youtube como um lugar para se divertir, dar risadas e se distrair. Já o conhecimento aparece como a segunda maior motivação (29,8%) para o acesso, seguido da motivação de conexão (22,3%) que diz respeito a busca de sentir algo em conjunto por meio do consumo de vídeos. (Oxford Economics, 2020)

#### **4.1.1 Considerações sobre a pesquisa de consumo de vídeo no Brasil**

A partir dos dados coletados nessa pesquisa, podemos afirmar que a estratégia de utilizar o motion graphics para transmitir conhecimento possui grande potencial de conquistar bons resultados, dado que as altas taxas de consumo de vídeo no país demonstram que o povo brasileiro gosta de consumir conteúdo audiovisual. Além disso, foi constatado que o Youtube é o destino mais adequado para publicar a peça final deste projeto, pois ele é a plataforma de consumo de vídeos mais acessada no país, inclusive nos casos em que o consumo é motivado pelo conhecimento. Tendo em vista que a motivação número 1 para o acesso do youtube é a do entretenimento, considerou-se que seria interessante abordar a Gestalt de uma forma mais divertida no vídeo proposto, pois desse modo ele também poderia se tornar mais atrativo para aqueles que estão acessando a plataforma com o objetivo de se entreter e isso talvez possibilitaria um maior número de visualizações. Dado que o smartphone é o principal dispositivo utilizado pelos brasileiros para assistir vídeos, torna-se fundamental que as informações apresentadas na peça final sejam legíveis em telas menores. Logo, torna-se necessária a realização de alguns testes de visualização em diferentes tamanhos de tela para conferir se o tamanho da fonte e dos elementos gráficos do vídeo está adequado para o consumo em diferentes dispositivos.

## 4.2 ANÁLISE DE SIMILARES

Foi realizada uma análise de similares para conhecer e avaliar as características positivas e negativas de três vídeos que abordam a teoria da Gestalt utilizando a linguagem do motion graphics. As peças selecionadas foram: a percepção visual de gestalt aplicada ao design gráfico, Gestalt principles; How psychology influences your design strategy, Gestalt principles e How psychology influences your design strategy. Os aspectos que nortearam esta análise foram o de conteúdo, estilo de ilustração, transições entre cenas, paleta de cores, tipografia, trilha sonora e duração do vídeo. Todos os vídeos analisados foram encontrados na plataforma Youtube.

### 4.2.1 A percepção visual de gestalt aplicada ao design gráfico

Esse vídeo é um trabalho acadêmico que aborda a gestalt aplicada ao design gráfico. Além do motion graphics, foram combinadas outras formas de transmissão do conteúdo para abordar o tema, como gravação de entrevista com um professor sobre a importância e utilização da Gestalt no design, representação com material impresso e de desenho, além da apresentação de trechos de diferentes vídeos selecionados pela autora que exemplificam os princípios da teoria. A narrativa da peça é desenvolvida de forma clara e apresenta o conteúdo com o auxílio de uma locução. O vídeo inicia com uma breve animação da palavra Gestalt e do título do vídeo e, em seguida, é apresentado um panorama geral sobre o que trata essa teoria. Com relação aos princípios são apresentados sete: pregnância, semelhança, unidade, continuidade, proximidade, figura/fundo e fechamento. Após citar o nome de todos, cada princípio citado é abordado individualmente, utilizando trechos de diferentes vídeos de outras fontes para exemplificá-lo. Por terem sido combinados vídeos que possuem diferentes estilos visuais (animação 2D, animação 3D, trechos de programa de televisão, entre outros), o resultado não conseguiu manter uma padronização visual do início ao fim e isso torna o vídeo um tanto confuso para quem está assistindo. Entre os vídeos de exemplo apresentados, considerou-se interessante principalmente uma animação 2D que fez o uso de formas geométricas de um modo bastante divertido para ilustrar os princípios da teoria. Outro ponto de destaque é a exemplificação do uso da Gestalt no design por meio de logotipos amplamente conhecidos pelo público, como o do Carrefour que pode ser considerado um bom exemplo do uso do

princípio de fechamento. No que diz respeito à cor, a paleta de cores é bastante reduzida, sendo esta composta por apenas três tons que foram aplicados principalmente nas telas inicial, final e de introdução de cada princípio. A tipografia utilizada não é serifada e possui boa legibilidade. A trilha de fundo possui um ritmo animado que transmite um sentimento agradável para quem está assistindo. O vídeo tem duração de seis minutos e um segundo.

Figura 17: Vídeo A percepção visual de Gestalt aplicada ao design gráfico



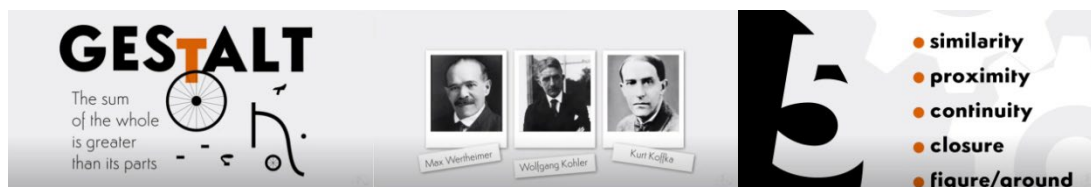
Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_ERSoa88UHU](https://www.youtube.com/watch?v=_ERSoa88UHU)

#### 4.2.2 Gestalt principles. How psychology influences your design strategy

Assim como o primeiro vídeo, a narrativa é desenvolvida com o apoio de uma locução. Inicialmente é abordada um pouco da história da Gestalt, apresentando os nomes e fotografias dos três psicólogos alemães que elaboraram suas leis. Com relação ao conteúdo da teoria, são apresentados apenas cinco princípios, sendo eles: similaridade, proximidade, continuidade, fechamento e figura/fundo. Para representá-los, a autora utilizou principalmente formas geométricas e, ao invés de ilustrar cada princípio com uma nova figura, ela optou por manter o mesmo conjunto de elementos e realizar pequenas variações entre eles, como a alterações de posição, rotação e preenchimento. Essa abordagem demonstrou que não é necessário utilizar um grande número de figuras, nem um estilo complexo de ilustração para ensinar essa teoria. Outro ponto interessante observado é que, no final do vídeo, foi feita uma revisão de todas as leis que auxiliaram na compreensão do conteúdo. O movimento dos elementos do vídeo parece um tanto robótico em certos momentos, pois não é realizado com muita fluidez. A tipografia utilizada é sem serifa, possui boa legibilidade e os textos foram escritos com dois pesos de fonte, uma mais leve e outra mais pesada. Com relação à paleta de cores, ela é formada basicamente por três tonalidades: as duas principais utilizadas no vídeo que são cinza claro, utilizada como cor de fundo, e preto, utilizada nos elementos, além do laranja que serve como uma terceira cor de apoio. A trilha sonora possui um estilo meio

country e dramático, que torna um pouco estranha a atmosfera do vídeo. No que diz respeito ao tempo, a duração total é de 6 minutos e 24 segundos.

Figura 18: Vídeo Gestalt principles. How psychology influences your design strategy

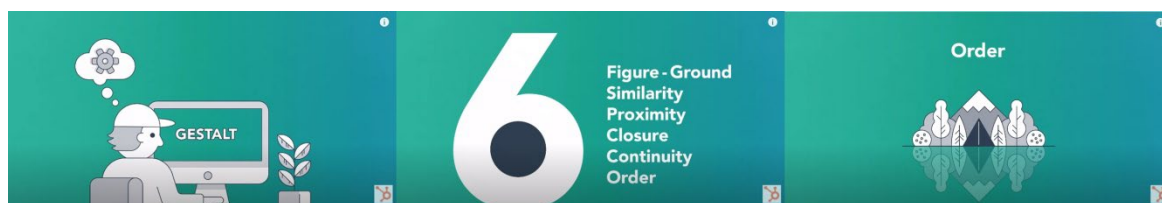


Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=G-xD1bDoNI4>

#### 4.2.3 Gestalt Psychology and Why it's essential for good design

O principal diferencial deste vídeo é a sua duração que totaliza apenas dois minutos. As informações são transmitidas de forma super objetiva e clara, uma vez que cada princípio é explicado e representado em menos de dez segundos. Apesar do vídeo possuir um tempo curto, são apresentadas informações suficientes para o entendimento do conteúdo. Assim como o segundo vídeo analisado, inicialmente é feita uma breve introdução sobre o que trata a Gestalt e também são citados os nomes dos três psicólogos que elaboraram suas leis. Com relação aos princípios, são apresentados seis, sendo eles: figura/fundo, similaridade, proximidade, fechamento, continuidade e ordem. Percebe-se que o visual do vídeo foi muito bem planejado pelo autor, pois é mantido um mesmo estilo gráfico do início ao fim. Além disso, os movimentos das animações possuem bastante fluidez, o que os torna agradáveis de serem visualizados. As transições entre as cenas também ocorrem de forma bastante natural, seja por meio da transformação de algum elemento em outro ou pelo aparecimento de uma forma lateral que sinaliza quando um novo princípio será explicado. As ilustrações utilizadas possuem traços e contornos bem definidos e são preenchidas predominantemente com as cores branco e cinza. Além destas duas cores neutras, foram utilizadas também principalmente o azul e o verde nos fundos do vídeo com o efeito de degradê. A trilha de fundo é animada possui um ritmo constante que combinou bem com a locução.

Figura 19: Vídeo Gestalt Psychology and Why its essential for good design



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=dk7cXdjX2Ys&pp=ugMICgJwdBABGAE%3D>

#### 4.2.4 Considerações sobre a análise de similares

Durante a seleção dos vídeos para a realização desta etapa, foram encontradas poucas peças de motion graphics que abordam a teoria da Gestalt em português. A análise foi bastante proveitosa, pois revelou diferentes possibilidades de abordagem do assunto que podem ser aplicadas também a este projeto. Com relação ao conteúdo, observou-se que o número de princípios apresentados nos similares variou de cinco a sete. Possivelmente, essa inconsistência existe porque o autor de cada vídeo analisado deve ter utilizado uma bibliografia diferente durante o seu desenvolvimento. Com relação aos estilos de ilustração, percebeu-se que o uso de formas geométricas para ilustrar os conceitos é uma ótima alternativa. Além disso, foi possível constatar que uma paleta de cores pequena já é suficiente para deixar o vídeo interessante e que as cores podem ser utilizadas para sinalizar visualmente os momentos em que um novo conceito será abordado. Com relação ao som, foi possível constatar que selecionar uma trilha adequada faz toda a diferença no resultado, pois ela é capaz de tornar o vídeo muito mais agradável de ser assistido. Outras possibilidades interessantes identificadas durante a análise de similares foram: fazer uma revisão dos conteúdos ao final do vídeo para facilitar a compreensão e utilizar imagens de logotipos famosos para exemplificar como alguns princípios da Gestalt são utilizados no design.

### 4.3 PRÁTICA DE LEITURA VISUAL

Além dos dados obtidos nas etapas anteriores, considerou-se necessário também descobrir quais são as principais dificuldades encontradas pelo público-alvo durante o aprendizado e aplicação da teoria da Gestalt, visto que o objetivo da peça proposta é auxiliar o ensino desse conteúdo. Para coletar essas informações, foi realizada uma atividade online que teve

duração de aproximadamente 1 hora e 30 minutos com duas pessoas: uma contadora de 32 anos e um estudante de Letras de 26 anos. Essa prática foi dividida em duas etapas: apresentação inicial explicando o que é a Gestalt e seus oito princípios, seguido de uma prática da leitura visual proposta por Gomes Filho (2008). Para o exercício de leitura visual, foram selecionadas imagens iguais ou semelhantes às encontradas no mesmo livro do autor, que retratam objetos facilmente encontrados no nosso cotidiano, como, por exemplo, um relógio, uma calculadora, um prédio e uma página de revista. Além dessas figuras, optou-se também por adicionar algumas imagens de logotipos famosos, como o do Mc Donald's e do Carrefour, com objetivo de verificar se os participantes possuíam maior ou menor facilidade ao identificar os princípios nessas figuras e se elas poderiam ser consideradas bons exemplos de como a Gestalt pode ser utilizada no design. Todas as imagens utilizadas na prática podem ser conferidas no Apêndice A.

A primeira participante foi uma contadora de 32 anos. Logo que lhe foi apresentado o que é a Gestalt, ela demonstrou interesse e comentou que nunca tinha tido contato com essa teoria até então. Durante a explicação dos oito princípios, ela pareceu compreender bem o conteúdo, pois não fez nenhuma pergunta. No entanto, ao partir para a etapa do exercício de leitura visual, foram surgindo diversas dúvidas sobre a Gestalt, como a diferença entre os princípios de unidade e unificação. Durante a prática da leitura, os conceitos mais facilmente identificáveis foram os de unidade, unificação, proximidade e semelhança. Já os de fechamento, segregação, continuidade e pregnância pareceram ser um pouco mais confusos para a participante, sendo necessário repetir a explicação mais algumas vezes. Ao ser constatado que ela não conseguia lembrar de todos os oito princípios durante a realização do exercício, a autora decidiu adicionar uma pequena lista com seus nomes ao lado das imagens utilizadas na leitura. Esse complemento facilitou a finalização da atividade, que passou a ser realizada de forma mais rápida. Como esperado, conforme o exercício ia sendo repetido com novas imagens, a visualização de alguns conceitos foi se tornando cada vez mais clara, porém, mesmo assim, não foi uma tarefa fácil. A participante pareceu muito insegura enquanto realizava o exercício, até mesmo quando as imagens apresentadas eram formadas por poucos elementos. Quanto à leitura visual dos logotipos, foi constatado que essas imagens foram úteis para demonstrar como os princípios da Gestalt são utilizados pelos designers e auxiliaram principalmente exemplificação do conceito de fechamento e pregnância. Além disso, observou-se que a partir

de 4 imagens, o exercício já se tornou cansativo, tanto que a participante até questionou quanto tempo faltava para a finalização da leitura.

O segundo participante, um estudante de Letras inglês/português de 26 anos, demonstrou possuir um pouco mais de facilidade durante o aprendizado e aplicação da Gestalt. A autora acredita que isso deve estar relacionado ao fato dele possuir como hobby a prática de desenho que possivelmente lhe confere uma maior familiaridade com a linguagem visual. No entanto, ele encontrou algumas dificuldades semelhantes às identificadas na prática realizada pela participante anterior. A diferença entre os princípios de unidade e unificação se mostrou novamente confusa, sendo necessário repetir mais algumas vezes a sua explicação. Se comparado com a primeira participante, o estudante de letras teve mais facilidade durante a identificação do conceito de unificação e segregação nas imagens, porém, os de fechamento e pregnância mais uma vez demonstraram ser um dos mais complicados de serem visualizados e compreendidos. Também houve novamente o esquecimento de algumas leis durante a realização do exercício, sendo necessário adicionar de novo uma lista com o nome de todas ao lado das imagens. No que diz respeito a leitura visual dos logotipos, foi comprovado que essas figuras auxiliaram na compreensão dos conceitos de fechamento e pregnância. Além disso, o participante comentou que achou interessante descobrir como esse conteúdo é utilizado na criação de um logo e que anteriormente jamais tinha conseguido enxergar nenhuma marca dessa forma. Ele expressou também foi que achou muito útil visualizar como a Gestalt pode ser aplicada numa página de revista, pois a leitura visual dessa imagem lhe exemplificou como ele pode aplicar esse conteúdo na criação dos slides das suas aulas de inglês e demais documentos de texto que geralmente produz. Com relação à duração do exercício, foi identificado que após 5 imagens o participante demonstrou já estar cansado e a leitura passou a ser realizada de forma mais lenta e menos detalhada.

#### **4.3.1 Considerações sobre a atividade**

Esse teste demonstrou que cada pessoa vê as imagens de uma forma única, pois nenhuma leitura visual foi idêntica a outra. Com relação aos princípios, constatou-se que os mais difíceis de serem compreendidos e visualizados foram os de fechamento, segregação, continuidade e pregnância da forma. Com base nessa informação, durante a etapa de elaboração do roteiro do vídeo, será reservado um tempo mais longo para as cenas dedicadas a explicação



desses quatro conceitos, buscando torná-los mais compreensíveis para o público-alvo. Outro aspecto que deve ficar claro no vídeo é a diferenciação entre os conceitos de unidade e unificação, visto que ambos participantes demonstraram estarem confusos sobre as suas diferenças. Também foi constatada a necessidade de realizar uma revisão de todos os oito princípios, antes de iniciar a prática de leitura visual. Além disso, foi comprovado que escrever o nome de todos os princípios ao lado de cada imagem facilita a realização do exercício, pois auxilia a relembrar o conteúdo que foi apresentado. No que diz respeito à utilização de imagens de logotipos durante a leitura, comprovou-se que este é um conteúdo interessante de ser incorporado ao vídeo, pois torna mais claro para o público como a Gestalt é utilizada no design visual e pode ser um recurso útil para auxiliar o esclarecimento principalmente dos conceitos de fechamento e pregnância. Com relação ao número de imagens para a realização do exercício, foi constatado que a quantidade ideal para a prática de leitura visual no vídeo seja de no máximo quatro imagens, visto que a partir desse número os participantes demonstraram já estarem cansados. Para que o vídeo não se torne tão longo e cansativo, mas ao mesmo tempo fique bastante completo, foi cogitada a possibilidade de serem apresentadas algumas imagens extras na última cena da peça para que espectador possa continuar praticando a leitura visual depois sozinho, caso desejar.

#### 4.4 RESTRIÇÕES

Após finalizada a etapa de pesquisa, foi possível definir algumas restrições de projeto com base nas informações anteriormente coletadas. Para que o vídeo não se torne cansativo, a duração deverá ser de no máximo cinco minutos e a prática de leitura visual deverá ser realizada com imagens que possuem um baixo nível de complexidade, sendo pelo menos uma delas o logo de uma marca amplamente conhecida pelo público. Levando em consideração que a plataforma escolhida para hospedagem do vídeo é o Youtube, torna-se necessário incluir também algumas restrições definidas pela plataforma que garantem que o material publicado é adequado para ser reproduzido com a qualidade mais alta possível, sendo elas: resolução de pelo menos 1280 x 720 , formato horizontal (proporção 19:6) e codificação H.264 para vídeo e AAC para áudio.

Todas as três etapas de pesquisa apresentadas nesse capítulo foram bastante proveitosas, pois proporcionaram a coleta de diversas informações extremamente úteis e a definição das restrições de projeto que serão levadas em consideração nas próximas etapas de desenvolvimento deste trabalho.

## 5 FORMULAÇÃO

Esta etapa do trabalho abrange a definição do conceito e estilo visual, criação do roteiro do vídeo e geração de alternativas.

### 5.1 CONCEITUAÇÃO

Definir o conceito geral é a primeira etapa da fase de Formulação, dado que o conceito guiará o desenvolvimento das etapas subsequentes do projeto. Para defini-lo, foi utilizada a técnica criativa *brainstorming* que trata de anotar espontaneamente uma série de ideias que podem ser utilizadas para alcançar um determinado objetivo.

Antes de colocar em prática essa técnica, revisou-se todo o material produzido nas etapas de fundamentação teórica e pesquisa com o intuito de fazer uma imersão inicial sobre a Gestalt. Após esse momento, foram escritas algumas ideias de palavras que poderiam ser utilizadas para expressar o conceito de um vídeo sobre esse tema. Essa prática durou aproximadamente 15 minutos e a compilação das principais palavras geradas no Brainstorming pode ser conferida na figura 20.

Figura 20 - Palavras geradas durante o Brainstorming



Fonte: Autora

Após realizada a análise de todas as palavras anotadas durante a prática, foram selecionadas três (Figura 21) para definir o conceito que guiará o desenvolvimento das próximas etapas do projeto: geométrico, dinâmico e minimalista.

Figura 21 - Palavras selecionadas para definir o conceito



Fonte: Autora

Dado que o objetivo deste projeto é produzir uma peça de *motion graphics* que possui caráter educativo, é essencial que o conteúdo abordado no vídeo seja transmitido de forma clara e objetiva para que o público-alvo consiga aprendê-lo apropriadamente. Foi levando esse importante aspecto em consideração que as três palavras que definem o conceito foram escolhidas, pois acredita-se que todos esses atributos sejam capazes de contribuir para que o vídeo consiga proporcionar uma experiência eficaz de aprendizado. Ao definir o conceito como geométrico, torna-se possível explorar a utilização de formas geométricas básicas, como o quadrado, o triângulo e o círculo, para ilustrar cada princípio da Gestalt. Posto que essas são formas que a maioria das pessoas possuem familiaridade, o atributo geométrico conversa com o objetivo de tornar mais fácil a compreensão do conteúdo. Além disso, considerou-se que os atributos minimalista e dinâmico também se conectam ao mesmo objetivo, pois o primeiro pode determinar que sejam inseridas na peça apenas informações e elementos que realmente sejam necessários e o segundo define que a animação do vídeo precisa ser bastante dinâmica de modo que consiga captar a atenção de quem está assistindo e isso também potencializa o aprendizado.

Após definido o conceito, iniciou-se o processo de escolha de qual técnica de animação seria a mais adequada para o desenvolvimento deste projeto.

## 5.2 DEFINIÇÃO DE TÉCNICA

São diversas as técnicas de animação que poderiam ser exploradas na produção do vídeo: animação 2D, animação 3D, quadro-a-quadro, *stopmotion*, vetorial, entre outras. Tendo em vista que o prazo de conclusão do projeto é curto, considerou-se necessário escolher uma técnica que reduza a complexibilidade, para garantir que seria possível finalizar a animação dentro do tempo estipulado. Outro aspecto importante levado em consideração durante a escolha foi o de que a técnica utilizada precisava proporcionar o menor tempo de retrabalho possível durante a realização de ajustes. Além disso, também foi analisada qual técnica a autora possuía maior familiaridade, visto que esse aspecto também impacta diretamente na agilidade do desenvolvimento do projeto. Após a análise de todas as opções disponíveis com base nos quesitos mencionados, optou-se por utilizar a técnica de animação vetorial, pois ela é a que mais proporciona a agilidade e flexibilidade necessárias para a criação desse trabalho. Com relação ao software a ser utilizado para pôr em prática essa técnica, considerou-se que o After Effects seria a melhor escolha, visto que a autora já possui acesso a essa ferramenta e ele é amplamente utilizado nos estúdios que produzem animação vetorial.

## 5.3 DEFINIÇÃO DO ESTILO VISUAL

Após definido o conceito e a técnica que será utilizada, iniciou-se a etapa de definição do estilo visual do vídeo que foi composta pela criação de uma série de painéis visuais e pela escolha de uma paleta cromática.

### 5.3.1 Painéis Visuais

Os painéis visuais auxiliam a descrever como o conceito será expresso visualmente. Tendo em vista que o conceito desse projeto foi resumido em três palavras, criou-se um painel específico para cada uma delas com o intuito de conseguir visualizar de que forma seria possível representar visualmente as palavras geométrico, minimalista e dinâmico. As imagens utilizadas nos painéis foram selecionadas durante a realização de uma busca de referências visuais na plataforma *Pinterest*. Durante essa busca, focou-se em selecionar imagens que possuíam o estilo de ilustração vetorial, dado que a técnica de animação vetorial foi a escolhida para

o desenvolvimento do vídeo. O processo de produção dos painéis demonstrou ser uma etapa bastante produtiva, pois possibilitou visualizar com maior clareza como o estilo visual pretendido poderia ser construído nas próximas etapas.

O primeiro painel produzido foi o da palavra Minimalista (Figura 22) e ele reúne diferentes imagens que transmitem a informação de uma forma muito clara e direta, pois possuem uma pequena quantidade de elementos, cores, traços e texturas.

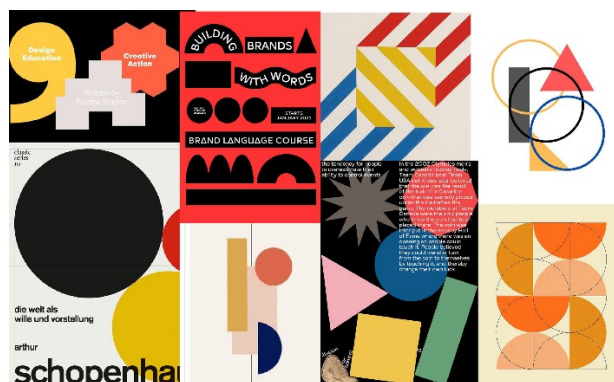
Figura 22: Painel Visual - Minimalista



Fonte: Autora

No painel Geométrico (Figura 23) foram reunidas imagens que possuem formas geométricas como elementos principais.

Figura 23: Painel Visual - Geométrico



Fonte: Autora

Já no painel visual Dinâmico (Figura 24), foram selecionadas imagens que, mesmo sendo estáticas, conseguem transmitir uma sensação de movimento. Isso pode ser percebido por meio do uso da repetição de elementos, diferença de escala e graduação de cor.



Considerou-se necessário também criar um painel tipográfico (Figura 26) composto apenas por imagens que possuem frases ou palavras como seu conteúdo principal. Buscou-se agrupar principalmente figuras com tipografias geométricas que conversam com o conceito do projeto.

Figura 26: Painel Visual - Tipográfico



Fonte: Autora

#### 5.4 PALETA DE CORES

Para definir a paleta cromática, foram selecionadas inicialmente uma série de cores que foram obtidas nas imagens que compõem os painéis visuais. Esses tons pré-selecionados passaram posteriormente por uma nova filtragem que resultou em dez cores diferentes. Após serem posicionadas lado a lado, constatou-se que era necessário realizar alguns ajustes de saturação e luminosidade para que elas se complementassem de forma mais harmônica. Além desses ajustes, foram também realizados testes de contraste entre todas as cores principais e secundárias para garantir que a legibilidade das informações será adequada com a sua aplicação.

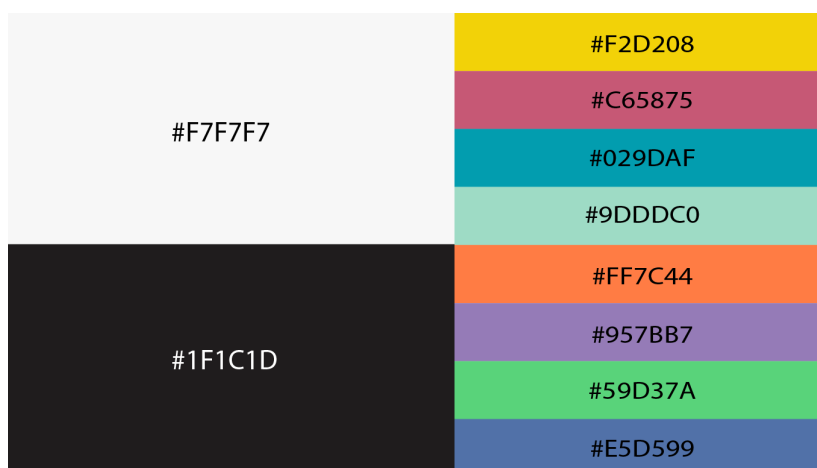
Seguindo a linha minimalista, escolheu-se o preto e o branco para serem as cores principais. Além do contraste entre essas duas cores ser alto, característica que garante adequada legibilidade das informações apresentadas, elas também são cores neutras que conseguem harmonizar facilmente com diferentes tonalidades. Optou-se por combiná-las com oito cores secundárias, sendo essas aplicadas apenas em elementos que precisam receber destaque durante a transmissão do conteúdo. Essa quantidade foi definida, pois são oito os princípios da Gestalt e considerou-se interessante especificar o uso de uma tonalidade secundária para



cada um dos princípios. Ao aplicar as cores desse modo, acredita-se que se tornarão mais evidentes os momentos em que se inicia a explicação de um novo princípio, pois haverá uma mudança de cor perceptível na troca de cenas do vídeo.

A paleta cromática obtida após essa série de ajustes pode ser conferida na figura 27.

Figura 27: Paleta de cores



Fonte: Autora

## 5.5 ROTEIRIZAÇÃO

Tendo em vista que a proposta deste trabalho é produzir um vídeo, torna-se necessário elaborar um roteiro que especifique quais conteúdos serão abordados e em qual ordem cada um deles será apresentado. Para esse fim, listou-se todo o conteúdo pesquisado sobre a Gestalt e refletiu-se sobre quais seriam as informações mais importantes que precisariam ser abordadas no vídeo. Em seguida, as informações selecionadas foram reorganizadas e posteriormente agrupadas de modo a formar catorze cenas. Essas cenas compõem quatro momentos diferentes da narrativa: introdução, apresentação dos princípios, revisão e fechamento.

Na introdução, o objetivo é apresentar para o público o que é a Gestalt, quem a elaborou e o que essa teoria busca explicar. Já na parte de Apresentação, o objetivo é explicar de forma objetiva todos os oito princípios. Na parte de Revisão, o intuito é fazer uma rápida

recapitulação de todo o conteúdo para facilitar a sua fixação. Por fim, a parte de Fechamento encerra o vídeo apresentando mais algumas informações adicionais e os créditos necessários.

Durante a elaboração do roteiro, preocupou-se em não inserir nenhuma palavra rebuscada que pudesse demandar um maior esforço de compreensão por parte de quem está assistindo. Também não foram inseridos termos técnicos que são por vezes utilizados no campo do design gráfico quando se trata sobre esse tema. Buscou-se utilizar uma linguagem informal e amigável para que fosse possível tratar do conteúdo de uma maneira leve e descontraída.

### 5.5.1 Roteiro do vídeo

#### INTRODUÇÃO

**CENA 1:** Você já ouviu falar sobre os oito princípios da Gestalt?

**CENA 2:** A palavra Gestalt tem origem alemã e significa configuração ou forma. É o nome de uma teoria que busca explicar como nós percebemos tudo aquilo que enxergamos.

**CENA 3:** Ela foi desenvolvida por um grupo de psicólogos alemães que realizaram diversos estudos na área da percepção visual humana no início do século XX.

**CENA 4:** Segundo a Gestalt, a nossa percepção visual é resultado de uma sensação global. Mas o que isso realmente quer dizer?

**CENA 5:** Bom, significa que, ao vermos uma imagem, nós primeiro a compreendemos de uma forma geral para só depois começar a perceber todos os seus detalhes. Isso porque a visão do todo de uma figura entra na nossa consciência antes do nosso cérebro ler suas partes isoladamente.

**CENA 6:** Esse padrão de leitura visual foi identificado pelos psicólogos gestaltistas por meio da realização de diversas pesquisas e experimentos. E foi com base no resultado de seus estudos que eles elaboraram uma série de princípios que buscam explicar por que o nosso cérebro compreende as imagens dessa forma. Vamos conhecê-los?

## APRESENTAÇÃO DOS PRINCÍPIOS

**CENA 7: UNIDADE** –A unidade pode ser definida como um elemento único que consegue ser identificado separado de todo o resto.

**CENA 8: SEGREGAÇÃO** – Esse princípio afirma que elementos que possuem características visuais diferentes, como forma, cor ou tamanho, são percebidos separadamente.

**CENA 9: SEMELHANÇA** – Por outro lado, quando os elementos possuem características semelhantes ou iguais, eles são percebidos como se fossem uma coisa só.

**CENA 10: FECHAMENTO** – Na tentativa de simplificar a leitura da imagem, o nosso cérebro preenche os espaços vazios com contornos que na verdade não existem.

**CENA 11: UNIFICAÇÃO** –Temos a sensação de que os elementos estão unidos, quando eles são combinados de forma equilibrada e harmônica.

**CENA 12: CONTINUIDADE** - Se os elementos tiverem posicionados de forma ordenada, temos a impressão de que eles estão seguindo um mesmo caminho.

**CENA 13: PROXIMIDADE** – Esse princípio afirma que elementos que estão próximos uns dos outros tendem a formar um grupo.

**CENA 14: PREGNÂNCIA** – A pregnância é o princípio básico da Gestalt e pode ser entendida como o nível de facilidade que uma imagem consegue ser compreendida. Quanto mais simples ela for, maior é o seu nível de pregnância. Já se a imagem for mais complexa, ela possui um nível menor de pregnância, pois leva muito mais tempo para ser compreendê-la.

## REVISÃO

**CENA 15:** Fácil de entender, né? Agora vamos revisar todos os oito princípios vendo como eles foram aplicados em imagens que você já conhece?

**CENA 16:** (Aparecem diferentes imagens de objetos encontrados facilmente no nosso dia-a-dia exemplificando a aplicação de cada princípio com o seu respectivo nome)

## FECHAMENTO

**CENA 17:** Viu, só? Os princípios da Gestalt podem ser identificados em todos os objetos que estão a nossa volta! Você já tinha se dado conta disso? Aposto que depois desse vídeo você vai passar a enxergar tudo a sua volta de um modo diferente.

**CENA 18:** Tela final com créditos

## 5.6 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Após concluído o roteiro, iniciou-se a elaboração de alternativas de algumas cenas do vídeo que foram definidas na etapa anterior. Com o intuito de otimizar o tempo, selecionou-se cenas representativas de cada um dos quatro momentos da narrativa para gerar as alternativas de layout: introdução (cenas 1 e 3), apresentação dos princípios (cena 13), revisão (cena 16) e fechamento (cena 18).

### 5.6.1 Tela Inicial

Com relação à tela inicial, foram geradas três alternativas de layout que trazem o título do vídeo “8 Princípios da Gestalt” apresentado junto com diferentes opções de aplicação das cores secundárias escolhidas para representar cada um dos princípios. Na primeira alternativa, as oito cores secundárias são aplicadas sequencialmente em uma linha fina e discreta que aparece entre as palavras do título. Na segunda opção, as cores são apresentadas na lateral da tela na forma de camadas que imitam o formato das marcações de seções encontradas em um fichário ou agenda. Já na última alternativa, a aplicação das cores foi feita utilizando duas barras horizontais que foram dispostas nas partes superior e inferior da tela, formando uma espécie de moldura que delimita a área de apresentação das informações.

Figura 28: Alternativas - Tela Inicial



Fonte: Autora

### 5.6.2 Introdução

Para a parte de introdução, selecionou-se a cena número três para a elaboração das alternativas. Na primeira opção, as informações foram dispostas alinhadas à esquerda e destacadas utilizando a cor branca. As fotografias utilizadas tiveram o seu fundo recortado e foram expostas dentro de uma moldura retangular que possui dentro uma das cores secundárias da paleta. Na segunda alternativa, as informações foram posicionadas de modo mais centralizado com as fotografias inseridas dentro de caixas retangulares e o título destacado em branco situado na parte superior. Já na terceira opção criada, tentou-se explorar um layout mais orgânico, trazendo o uso de formas arredondadas. O texto segue o formato circular das fotografias que são apresentadas lado a lado e, com o objetivo de deixar a cena mais descontraída, foram dispostas algumas formas geométricas coloridas em diferentes partes do fundo. Não foi inserido o título nessa última alternativa, pois se cogitou que ele poderia aparecer separadamente, antes de todos os elementos dessa tela surgirem.

Figura 29: Alternativas - Introdução

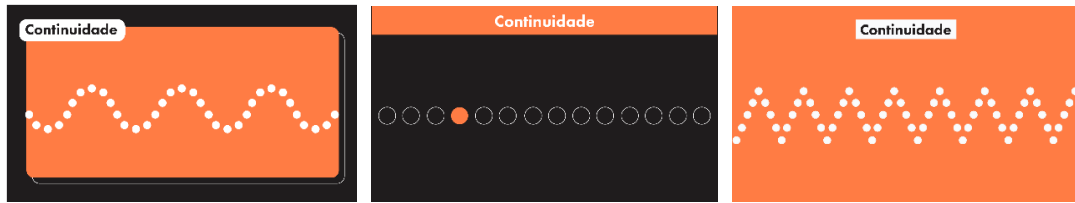


Fonte: Autora

### 5.6.3 Apresentação dos princípios

Para gerar alternativas dessa parte da narrativa, escolheu-se a cena número treze que trata sobre a apresentação do princípio de continuidade. Na primeira opção, a apresentação do princípio é exposta dentro de um sólido retangular preenchido com uma das cores secundárias. O nome do princípio fica posicionado na parte superior da tela, alinhado à esquerda e com destaque na cor branca. Na segunda alternativa, o fundo foi preenchido com a cor preta e a cor secundária foi aplicada apenas nos elementos e no título. Já na terceira opção, o título é posicionado centralizado e também é destacado com a cor branca. Além disso, o fundo dessa alternativa foi preenchido com a cor secundária e não existe nenhuma moldura na tela que delimite o espaço de apresentação das informações.

Figura 30: Alternativas - Apresentação dos Princípios

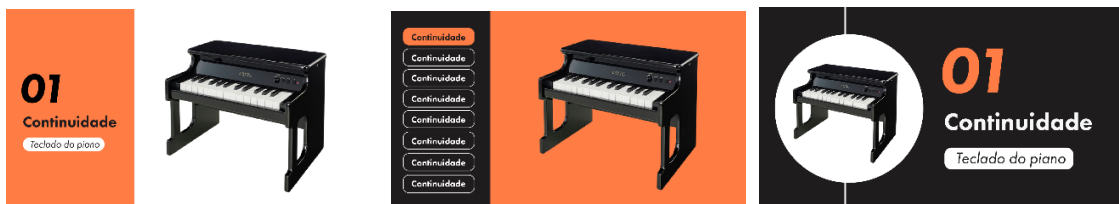


Fonte: Autora

#### 5.6.4 Revisão

Para a parte de revisão, escolheu-se a cena número dezesseis para a elaboração das alternativas. Na primeira opção, as informações do número do princípio, nome do princípio e o nome do item utilizado para exemplificá-lo são apresentadas alinhadas à esquerda no lado esquerdo da tela. Essa área é delimitada por um sólido retangular que é preenchido com a cor secundária representativa do princípio. A fotografia do item de exemplo é exposta no lado oposto, acima de um fundo branco. Já na segunda alternativa, explorou-se um layout que fosse semelhante a um menu de jogo. O nome de todos os princípios é apresentado na lateral esquerda e cada um deles é inserido dentro de uma forma que imita um botão. Apenas o botão do nome do princípio que está sendo apresentado aparece com a sua cor secundária, enquanto todos os outros são preenchidos com a cor preta. A fotografia do item de exemplo é disposta na lateral direita em cima de um fundo que possui a cor secundária representativa do princípio. Já na terceira alternativa, a cor secundária é aplicada apenas no número do princípio e as demais informações textuais são apresentadas na cor branca. A fotografia do item é exposta dentro de uma forma circular branca que é atravessada por uma linha, dando a ideia de continuidade.

Figura 31: Alternativas - Revisão



Fonte: Autora

### 5.6.5 Tela final

Para a elaboração de alternativas da parte de encerramento, escolheu-se a cena número dezoito que diz respeito à tela de finalização do vídeo. Para essa cena, foram criadas duas alternativas diferentes. A primeira apresenta as informações acima de um fundo preto com as formas geométricas coloridas dispostas em volta. Já na segunda versão, as cores secundárias foram aplicadas em uma moldura que delimita o espaço branco no qual as informações textuais são expostas de forma centralizada junto com o título do vídeo. Na terceira, a moldura é composta por duas linhas horizontais e o logo e o texto está alinhado no mesmo sentido.

Figura 32: Alternativas - Tela Final



Fonte: Autora

Após serem pré-selecionadas, cada alternativa será refinada na próxima etapa visando alcançar a melhor apresentação possível do conteúdo do vídeo.

## 6 CULTIVO

A etapa de cultivo abrange a avaliação e seleção das alternativas apresentadas na etapa anterior. É importante realizá-la apropriadamente antes que se inicie de fato o desenvolvimento detalhado de cada cena do vídeo, pois ela possibilita menor chance de retrabalho nas etapas futuras.

### 6.1 AVALIAÇÃO

Cada uma das alternativas de layout foi avaliada levando em conta os seguintes critérios: adequação com o conceito do projeto, nível de legibilidade e leitura e facilidade de replicação. Além de serem analisadas separadamente, também foi feita uma análise em conjunto, pois, dado que as telas serão apresentadas em sequência, torna-se necessário que a sua união também faça sentido e que mantenha um estilo de layout coerente do início ao fim. Após finalizada a avaliação individual e em conjunto, encaminhou-se para a etapa de seleção das melhores alternativas.

### 6.2 SELEÇÃO

Com base no resultado da análise, foi selecionada um estilo de tela para cada um dos quatro momentos do vídeo, resultando num grupo de cinco imagens (Figura 33). Optou-se por escolher as alternativas que exploravam a utilização do fundo preto, pois o seu contraste demonstrou ser o melhor entre as opções disponíveis, além do seu visual aparentar ser também o mais sofisticado se comparado com as demais opções. Também considerou interessante apostar nas alternativas de layout que exploram bastante a utilização do elemento do círculo, pois percebeu-se que as formas curvas agregaram maior leveza ao layout.



Figura 33 - Alternativas selecionadas



Fonte: Autora

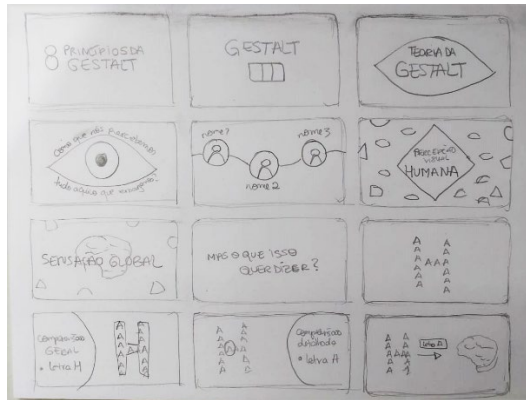
## 7 STORYBOARD

Dado que o roteiro foi finalizado e as alternativas que servirão como guia para o desenvolvimento do visual das telas do vídeo foram selecionadas e refinadas, inicia-se a etapa de criação de um storyboard com o objetivo de definir com maior precisão a quantidade de cenas e qual o conteúdo que será apresentado em cada uma delas. O storyboard é o material que guia o processo de montagem da narrativa dentro do software de edição, pois ele especifica a ordem em que as ações serão realizadas dentro da tela.

Inicialmente, foi desenhado no papel um quadro para cada uma das dezoito cenas principais especificadas no roteiro e, conforme o conteúdo conseguia ser visualizado mentalmente pela autora, algumas cenas foram sendo subdivididas com o intuito de conseguir representar o fluxo da narrativa de forma mais detalhada. Após finalizado esse processo de planejamento quadro-a-quadro, chegou-se no número de 42 telas para montar a narrativa.

Na primeira parte do vídeo (Figura 34) que trata da apresentação do conceito da Gestalt, definiu-se que seriam utilizados principalmente elementos gráficos textuais, visto que nessa parte são abordados conceitos mais teóricos e a adição de *letterings* poderia auxiliar a compreensão desse tipo de informação. Além dos elementos textuais, também foi feita uma marcação dos momentos em que poderia ser feita a inclusão de algumas ilustrações e fotografias, como o retrato dos três psicólogos criadores da Gestalt, a figura de um olho para representar o sentido da visão e a ilustração de um cérebro para ilustrar a nossa consciência. Para exemplificar como acontece o processo de assimilação dos estímulos visuais segundo a Gestalt, surgiu a ideia de utilizar as figuras de Navon que foram anteriormente apresentadas na etapa de Fundamentação Teórica referente a essa teoria, pois trata-se de uma figura constituída por letras que pode ser rapidamente compreendida por quem está assistindo.

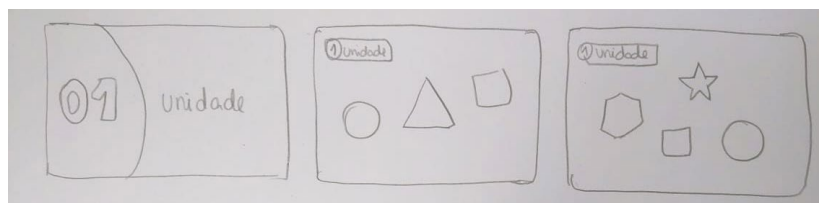
Figura 34 - Storyboard da introdução



Fonte: Autora

Na segunda parte do vídeo que diz respeito à representação dos oito princípios (Figura 35), esboçou-se uma sequência de três telas. A primeira representa uma capa que introduz o nome e o número do conceito que será abordado e as restantes ilustram a apresentação do princípio em questão, utilizando diversas formas geométricas básicas que vão se modificando e se movimentando no espaço.

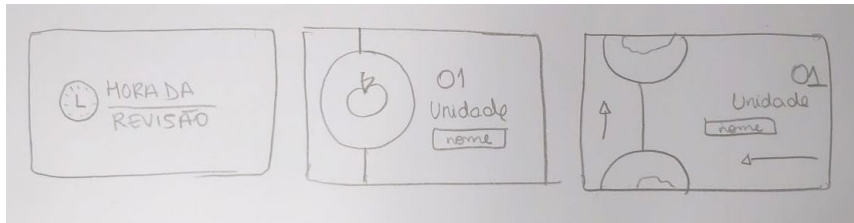
Figura 35 - Storyboard da apresentação dos princípios



Fonte: Autora

Na terceira etapa do vídeo que aborda a revisão de todo o conteúdo (Figura 36), esboçou-se uma tela introdutória que apresenta o texto “Hora da Revisão” junto com a imagem de um relógio. A tela seguinte apresenta o nome e o número do conceito que está sendo revisado, a imagem de um objeto que exemplifica a aplicação do conceito dentro de um círculo e o seu nome posicionado ao lado. A terceira tela é um esboço do movimento que os elementos gráficos fariam saindo do quadro, demarcando assim de que forma será realizada a transição entre cenas.

Figura 36 - Storyboard da revisão



Fonte: Autora

Após finalizado o esboço das cenas do vídeo utilizando lápis e papel, optou-se por avançar direto para a etapa de animatics, pois considerou-se que os rascunhos produzidos já cumpriam o papel de servir como guia para a montagem da narrativa dentro do After Effects. A produção de um storyboard digital mais refinado demandaria muito tempo de produção e o prazo de finalização desse projeto era bastante limitado se comparado ao tempo geralmente demandado para a produção de uma animação de aproximadamente 4 minutos.

## 8 ANIMATICS

Após finalizado o storyboard, iniciou-se a etapa de animatic que foi formada pelos processos de gravação da locução, seleção de trilha sonora, criação dos elementos gráficos, animação e refinamento da peça.

### 8.1 LOCUÇÃO E TRILHA

Com relação a locução, inicialmente cogitou-se contratar um locutor profissional para fazer a gravação do roteiro. No entanto, por conta de falta de verba e disponibilidade de locutores conhecidos que possuíssem o tipo de voz idealizada, optou-se por criar o vídeo utilizando como base uma locução gravada pela autora com o gravador do celular. Na tentativa de obter a maior qualidade possível com os recursos disponíveis, cada fala do roteiro foi gravada diversas vezes em diferentes velocidades e entonações. Houve a preocupação de que a locução não poderia soar monótona, logo buscou-se agregar à fala um tom de empolgação ao ler o texto para que o tema soasse interessante para o ouvinte. Por conta do áudio ter sido gravado no celular e num local que não possuía isolamento acústico adequado, alguns ruídos e sopros foram identificados na gravação. Essas imperfeições foram minimizadas ao editar o arquivo de áudio utilizando o software *Adobe Audition*, o que tornou possível chegar a um resultado ainda amador, porém mais satisfatório.

Além da locução, também foi escolhida uma trilha sonora para definir o ritmo da narrativa. Para isso, foi realizada uma pesquisa de trilhas animadas que possuíssem licença Creative Commons em bibliotecas de trilhas gratuitas. Durante a etapa de escolha, também foi levado em consideração o tempo da trilha que deveria ter no mínimo 4 minutos, dado que esse foi o tempo aproximado da locução teste. Com base nesses requisitos, chegou-se a quatro alternativas diferentes de músicas que foram testadas junto com a locução e, por fim, considerou-se a trilha “The Way To You - Sapajou” a mais adequada para esse projeto.

## 8.2 PALETA DE CORES

As cores utilizadas durante a narrativa foram os tons da paleta cromática apresentada anteriormente na etapa de Formulação. As cores principais, preto e branco, predominam a maior parte das telas e foram aplicadas tanto no fundo quanto nos elementos gráficos, conforme pode ser observado na figura 37.

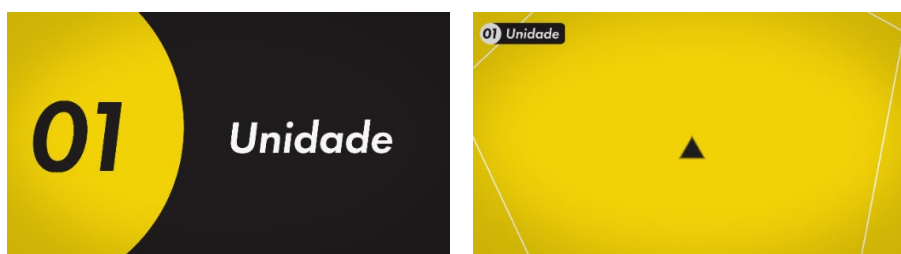
Figura 37 - Aplicação das cores principais



Fonte: Autora

Já as cores secundárias foram aplicadas principalmente em detalhes, com o objetivo de focar a atenção de quem está assistindo nas informações mais importantes dispostas na tela. Durante a apresentação dos oito princípios, elas ganharam maior destaque ao serem aplicadas na capa de abertura e no fundo (Figura 38).

Figura 38 - Aplicação das cores secundárias



Fonte: Autora

### 8.3 ELEMENTOS GRÁFICOS

Com base no estilo visual definido anteriormente, foram desenvolvidos uma série de elementos gráficos que foram idealizados durante a produção do storyboard. Para facilitar a sua apresentação, esses elementos foram separados em diferentes categorias, sendo elas: *letterings*, fotografias e fundos.

#### 8.3.1 Elementos textuais

Durante o vídeo foram inseridos diversos elementos textuais que foram produzidos utilizando as variações da fonte Futura. de palavras-chave que facilitariam a experiência de assimilação do conteúdo. Além disso, também foi criada uma espécie de *tag* (Figura 39) com o nome e número do princípio que está sendo apresentado na tela para facilitar a sua memorização.

Figura 39 - Tag com nome e numeração



Fonte: Autora

#### 8.3.2 Fotografias

Optou-se também por incluir fotografia preto e branco (Figura 40) em algumas cenas, sendo essas imagens tratadas e recortadas previamente no *Photoshop*. Buscou-se combinar essas imagens com formas geométricas para que essas figuras combinassem melhor com os demais elementos utilizados durante o vídeo.

Figura 40 - Estilo de fotografia preto e branco

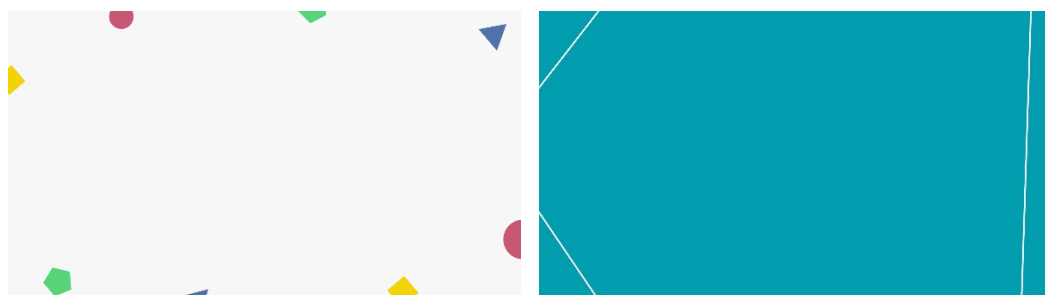


Fonte: Autora

### 8.3.3 Fundos

Foram utilizados dois diferentes tipos de fundo que são compostos de formas geométricas coloridas e linhas dispostas no espaço, conforme pode ser observado na figura 41. Buscou-se produzir fundos mais simples para que a atenção de quem está assistindo se mantenha apenas nos elementos e informações mais importantes relacionadas ao tema.

Figura 41 - Fundos



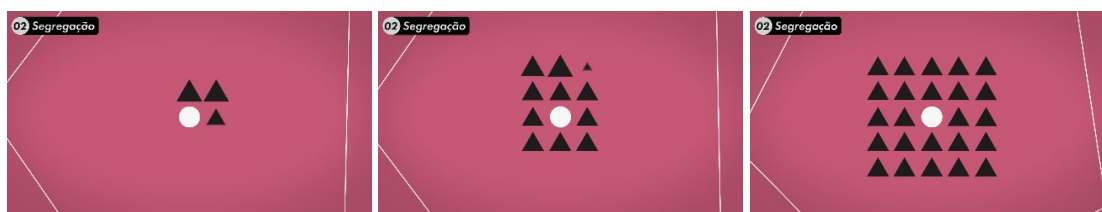
Fonte: Autora

## 8.4 ANIMAÇÃO

Após finalizada a etapa de criação dos elementos gráficos, criou-se um projeto no After Effects e foram organizados todos os arquivos dentro de composições. Depois de ter organizado esse material, iniciou-se de fato o processo de animação que foi realizado seguindo o ritmo da locução e da trilha. Durante a narrativa, tentou-se fazer diversos tipos de movimentos, alterando principalmente a posição e escala (Figura 42) dos elementos gráficos para que o resultado final não se tornasse monótono. A animação foi feita na proporção de 1920 x 1080 pixels, com 24 quadros por segundo e resolução full HD.



Figura 42 - Processo de animação

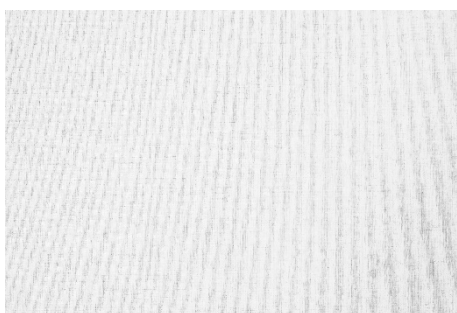


Fonte: Autora

## 8.5 REFINAMENTO

Após finalizada a animação de todos os elementos, considerou-se necessário realizar alguns refinamentos para que o resultado final alcançasse um maior nível de qualidade. Com esse objetivo, foi adicionada uma textura similar à de papel (figura X) para proporcionar uma experiência sensorial e deixar o conteúdo mais rico visualmente. Além disso, também foi aplicado o efeito de *Vignette* que escure levemente as bordas da imagem para agregar maior profundidade às telas, um refinamento nas transições de tela e nas curvas de velocidade da animação com o objetivo de suavizar alguns movimentos e alguns ajustes de tempo das entradas e saídas dos elementos com base no ritmo da trilha e da locução.

Figura 43 - Textura utilizada



Fonte: Foto retirada do domínio público da internet

Após finalizada a etapa de refinamento, o vídeo foi renderizado e publicado na plataforma Youtube para que fosse fácil o seu acesso e compartilhamento. O resultado final pode ser acessado no seguinte link: <https://youtu.be/Ra6WNGPJRxU>

## 9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho buscou explorar a aplicação do motion graphics como facilitador no ensino dos oito princípios da Gestalt para jovens e adultos. A escolha desse tema se deu devido ao interesse que a autora previamente possuía pela área e pela vontade de pesquisar mais profundamente sobre a teoria da Gestalt. Acredita-se que o resultado final demonstrou que o motion graphics realmente é uma técnica capaz de potencializar a experiência de aprendizado sobre esse assunto, pois o vídeo conseguiu apresentar o tema de uma forma bastante dinâmica e divertida, exemplificando como os princípios podem ser identificados na vida real.

Tendo em vista o resultado positivo alcançado, planeja-se posteriormente refinar ainda mais a peça produzida e também produzir uma versão vertical para facilitar a sua visualização nos dispositivos móveis e compartilhamento nas redes sociais. Além disso, planeja-se também produzir vídeos similares sobre outros temas do design para que o público geral tenha maior acesso a outros conteúdos da nossa área de atuação.

## REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf, 1904- **Arte e percepção visual : uma psicologia da visão criadora**. Tradução de Ivone Terezinha de Faria, São Paulo: Pioneira - Ed. da Universidade de São Paulo, 1980
- ALSHAWAF, Eman. **iPhoneography as Visual Literacy: How Image-Making Practices on Social Media Encourage Creative Growth**. *TechTrends*, p. 1-11, 2021.
- AUMONT, Jacques. **A imagem** / Jacques Aumont ; Tradução: Estela dos Santos Abreu e Claudio C. Santoro - Campinas, SP : Papyrus, 1993.- (Coleção Ofício de Arte e Forma)
- BARROCO, Felipe Leivas. **A utilização de motion graphics como facilitador na compreensão de conceitos da semiótica no design**. UFRGS, Porto Alegre, 2014
- CHAVES, André Fagundes. **Conscientização sobre a doença de alzheimer através do motion graphics**. UFRGS, Porto Alegre, 2016
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**: São Paulo: Martins Fontes, 1997. 236 p
- García Sánchez, F., Therón, R., & Gómez-Isla, J. (2019). **Alfabetización visual en nuevos medios: Revisión y mapeo sistemático de la literatura** [Visual literacy in new media: Systematic review and mapping of the literature]. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20(0), 44. [https://doi.org/10.14201/eks2019\\_20\\_a6](https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a6).
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma** / João Gomes Filho - São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- GOMES FILHO, João. **Design do objeto: bases conceituais** / João Gomes Filho. - São Paulo: Escrituras Editora, 2006.
- GERLACH, Christian; POIREL, Nicolas. **Navon's classical paradigm concerning local and global processing relates systematically to visual object classification performance**. *Scientific reports*, v. 8, n. 1, p. 1-9, 2018.
- HAUPENTHAL, Guilherme dos S. **Motion Graphics como auxílio no ensino de história do design**. UFRGS, Porto Alegre, 2012
- HELSON, Harry; FEHRER, Elizabeth V. **The role of form in perception**. *The American Journal of Psychology*, v. 44, n. 1, p. 79-102, 1932.
- KANTAR IBOPE MEDIA. **Inside Video: a (Re)descoberta**. 2021. Disponível em: <<https://www.kantaribopemedia.com/consumo-de-video-bate-recorde-no-brasil/>> Acesso em 12 nov. 2021.
- KRASNER, Jon S. **Motion graphics design: applied history and aesthetics**. Boston: Focal Press, 2008. 407 p.
- LACY, L. (1987). **Visual education**. Minneapolis, MN: Minneapolis Public Schools

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática** / Bruno Munari) tradução Daniel Santana - São Paulo - Martins Fontes, 1997.

NAVON, David. **Forest before trees: The precedence of global features in visual perception.** *Cognitive Psychology* 9, 353–383 (1977).

OXFORD ECONOMICS. **Relatório de Impacto | Youtube Brasil.** Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/estrategias-de-marketing/video/impacto-economico-cultural-social-youtube-brasil/>> Acesso em 12 nov. 2021.

PETTERSSON, R. (2002a). **Visual literacy in message design.** In R. E. Griffin, J. Lee & V. S. Williams (Eds.), *Selected readings of the international visual literacy association* (33rd Annual Conference of the International Visual Literacy Association, Mälardalen University, Eskilstuna, Sweden, November 7-11, 2001).

RAKES, Glenda C. **Teaching visual literacy in a multimedia age.** *TechTrends*, v. 43, n. 4, p. 14-18, 1999.

REZABEK, Landra L. **Why visual literacy: Consciousness and convention.** *TechTrends*, v. 49, n. 3, p. 19, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia.** 3.ed. São Paulo: Iluminuras, 2005. 431 p.

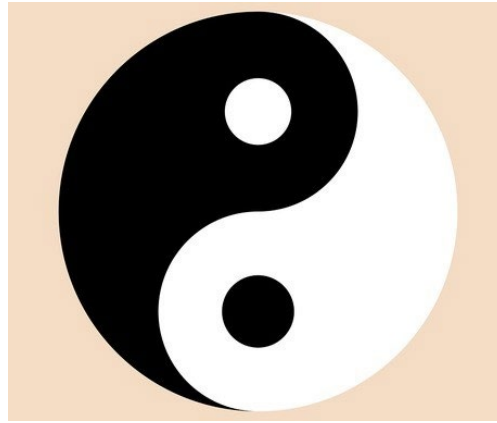
SANDE, Axel. **O design gráfico e a sugestão de movimento.** 2011. 17p.

VELDERS, T. (1999, November 9-11). **Introduction. Presentation at the 5th Symposium on Verbo-visual Literacy: Information Design.** Eskilstuna, Sweden.

VELHO, João. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise.** 2008. UERJ. 193p.

WAGEMANS, Johan et al. **A century of Gestalt psychology in visual perception: II. Conceptual and theoretical foundations.** *Psychological bulletin*, v. 138, n. 6, p. 1218, 2012.

### APÊNDICE A - IMAGENS UTILIZADAS NO EXERCÍCIO DE LEITURA VISUAL



# 1990-1999

Os anos 90 surgem como uma fase de ascensão depois de décadas de crise nos anos 80, período de pessimismo. É, em certos aspectos, o decênio anterior ao início da terceira revolução, foi semelhante ao fim de século do século XIX: muitas pessoas reagiram com raiva às mudanças profundas e a incerteza de diversos é grande. As discussões informacionais acabaram sendo o ritmo de vida, trabalho e o trabalho. O consumo aumentou e o nível de ocupação dos tempos livres, tal como nos anos 80, mas reflete agora uma busca de sentido. A juventude procura maneiras de ser e sentir mudanças. Cresce a uma maior independência econômica, os indivíduos buscam a sua individualidade, tanto na vida privada quanto na vida pública.

Os anos 90 são uma era em que surgiram as fronteiras. Após a queda do comunismo, debates de estado sobre ideologias entre o Ocidente e o Leste. A visão americana de liberdade - nos anos 90 não é «liberdade» - também já não encontra obstáculos. A fé não estava mais suficiente

Intensificaram-se os debates. Além disso, a Internet e o McDonald's, símbolo da fast food, influenciaram as culturas e o nível mundial e a década da globalização.

Uma parte da informação é o elemento crítico do século. As pessoas habituaram-se às notícias sobre realidades urbanas e políticas, milhões de habitantes, vida, política doméstica, discussões mundiais, gerenciamento. A publicidade reflete este espírito em suas campanhas experimentais mas diretas - «All I need from love from now on is a smile». A maioria das pessoas sente uma necessidade de segurança, sentido e cores vibrantes. É, em muitos aspectos, o período de recuperação da sociedade de consumo. Os novos produtos, novos ídolos, o tipo de espaço permanente que já não deixa tempo para sonhos. O acidente mortal da caminhonete peruana Dinau, com 16 anos, transformou-se num episódio mediático como nunca se viu. Quando em todo momento, tenta-se manter um segredo.

A guerra do Kosovo teve o mesmo efeito: uma crise internacional. Enquanto os



Figura 10: Um retrato de um homem com óculos, provavelmente um líder político ou intelectual mencionado no texto.

Figura 11: Um retrato de um homem com óculos, provavelmente um líder político ou intelectual mencionado no texto.

