

Movimento

Como no caso da dimensão, o elemento visual do movimento encontra-se mais frequentemente implícito do que explícito no modo visual. Contudo, o movimento talvez seja uma das forças visuais mais dominantes da experiência humana. Na verdade, o movimento enquanto tal só existe no cinema, na televisão, nos móveis de Alexander Calder e onde quer que alguma coisa visualizada e criada tenha um componente de movimento, como no caso da maquinaria ou das vitrinas. As técnicas, porém, podem enganar o olho; a ilusão de textura ou dimensão parecem reais graças ao uso de uma intensa manifestação de detalhes, como acontece com a textura, e ao uso da perspectiva e luz e sombra intensificadas, como no caso da dimensão. A sugestão de movimento nas manifestações visuais estáticas é mais difícil de conseguir sem que ao mesmo tempo se distorça a realidade, mas está implícita em tudo que vemos e deriva de nossa experiência completa de movimento na vida. Em parte, essa ação implícita projeta-se, tanto psicológica quanto cenestesicamente, na informação visual estática.

O universo imóvel e congelado é o melhor que fomos capazes de criar até ao advento da película cinematográfica e ao seu milagre de representação do movimento. Observe-se porém que, mesmo nessa forma, não existe o verdadeiro movimento, como nós o conhecemos; ele não se encontra no meio de comunicação, mas no olho do espectador, através do fenómeno fisiológico da «persistência da visão». A película cinematográfica é na verdade uma série de imagens imóveis com ligeiras modificações, as quais, quando vistas pelo homem a intervalos de tempo apropriados, fundem-se mediante um fator remanescente da visão, de tal forma que o movimento parece real.

Algumas das propriedades da «persistência da visão» podem constituir a razão incorreta do uso da palavra «movimento» para descrever tensões e ritmos compositivos nos dados visuais quando, na verdade, o que está a ser visto é fixo e imóvel. Um quadro, uma fotografia ou a estampa de um tecido podem ser estáticos, mas a quantidade de repouso que projeta pode implicar movimento, em resposta à ênfase e à intenção que o artista teve ao concebê-los. O processo da visão não é pródigo em repouso.



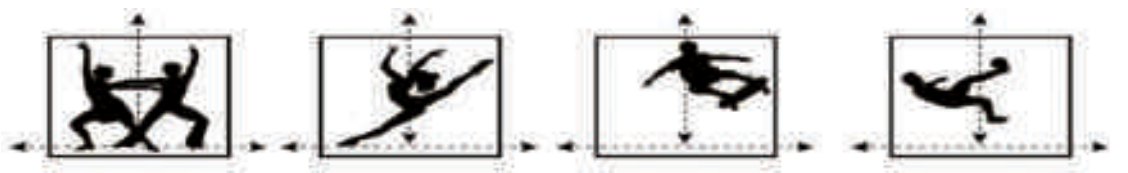


Figura 3.48

O olho explora continuamente o meio ambiente, na procura dos seus inúmeros métodos de absorção das informações visuais. A convenção formalizada da leitura, por exemplo, segue uma seqüência organizada (figura 3.48). Enquanto método de visão, o esquadramento parece ser desestruturada, mas, por mais que seja regido pelo acaso, as pesquisas e medições demonstram que os padrões de esquadramento humano são tão individuais e únicos quanto as impressões digitais. É possível fazer essa medição projetando-se uma luz no olho e registrando-se, sobre um filme, o reflexo na pupila à medida que o olho contempla alguma coisa. O olho também se move em resposta ao processo inconsciente de medição e equilíbrio através do “eixo sentido” e das preferências esquerda-direita e alto-baixo (figura 3.49).

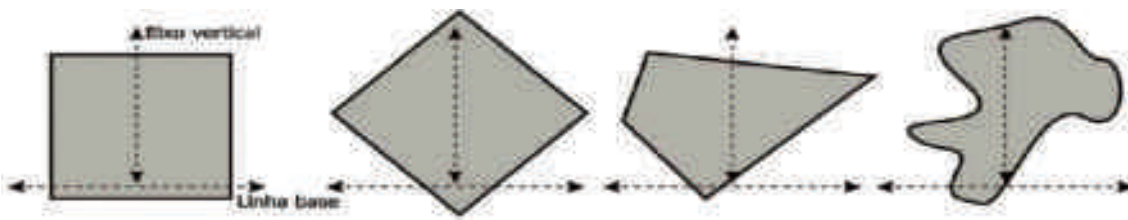


Figura 3.49

Uma vez que dois ou mesmo todos esses três métodos visuais podem ocorrer simultaneamente, fica claro que existe ação não apenas no que se vê, mas também no processo da visão.

O milagre do movimento como componente visual é dinâmico. O homem tem usado a criação de imagens e de formas com múltiplos objetivos, dos quais um dos mais importantes é a objetivação de si mesmo. Nenhum meio visual pôde até hoje equiparar-se à película cinematográfica enquanto espelho completo e eficaz do homem.

Todos estes elementos, o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão e o movimento são os componentes irredutíveis dos meios visuais.



Constituem os ingredientes básicos com os quais contamos para o desenvolvimento do pensamento e da comunicação visuais. Apresentam o dramático potencial de transmitir informações de forma fácil e direta, mensagens que podem ser apreendidas com naturalidade por qualquer pessoa capaz de ver. Essa capacidade de transmitir um significado universal tem sido reconhecida mas não usada com a determinação que a situação exige. A informação instantânea da televisão transformará o mundo numa aldeia global, diz McLuhan. Mesmo assim, a linguagem continua a dominar os meios de comunicação. A linguagem separa, nacionaliza; o visual unifica. A linguagem é complexa e difícil; o visual tem a velocidade da luz e pode expressar instantaneamente um grande número de ideias. Esses elementos básicos são os meios visuais essenciais. A compreensão adequada da sua natureza e do seu funcionamento constitui a base de uma linguagem que não conhecerá nem fronteiras nem barreiras.



Materiais e técnicas

Geralmente as pessoas começam a desenhar com materiais monocromáticos como lápis, bico de pena, nanquim ou carvão. O lápis é conhecido como instrumento de escrita, mas os artistas e estudantes de arte e *design* ou áreas afins (pintura, arquitetura, moda...) começam os seus desenhos a partir do esboço de um lápis. É possível desenvolver vários tipos de linhas e tons e há diferentes gradações de grafite, das mais duras às muito macias sendo, portanto, um material muito versátil.

Existem os lápis de grafite de espessura dura, média e macia. As mais duras permitem traços finos, cinzentos e pálidos; as mais macias produzem traços mais grossos e mais negros, pois depositam mais grafite no papel. Assim, temos basicamente a seguinte escala de grafites:

Dura	Média	Macia
8H, 7H, 6H, 5H, 4H, 3H, 2H, H, HB, F, B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B, 9B		

Os diferentes tipos de papel aumentam as possibilidades de desenhos, pois cada superfície reage de um modo ao lápis. O esfuminho tem o formato de um lápis e é feito de papel ou camurça, tendo por finalidade realizar sombreamento do desenho. O esfumaçado permite a obtenção de grande variedade de tonalidades de grafite, sendo indicado o uso de lápis moles (HB ao 6B). Esta técnica suaviza as linhas do desenho e permite a combinação de tons.

O papel é utilizado desde as superfícies mais lisas às mais rugosas, dando assim, uma conotação muito pessoal a cada desenho. Os mais apropriados são os do tipo *sulfite* e *canson*, que podem ser encontrados em vários tamanhos e gramagens.

É natural que utilizemos a borracha para retificar pequenos erros. Mas as funções da borracha não se limitam a isso, pode servir para desenhar delineando formas e realçando brilhos bem como dar efeito de luz e sombra.



Proporção

Refere-se ao equilíbrio ideal de tamanho entre as partes que compõe um todo. No caso do corpo humano, a cabeça estabelece uma relação de proporção com o tronco e as pernas. No desenho, a cabeça é usada como unidade de medida que fornecerá alturas e larguras do corpo.

Simetria

Refere-se à semelhança entre os lados direito e esquerdo. De um modo geral, o corpo humano não mantém exactamente as mesmas medidas de um lado e do outro; há pequenas diferenças, muitas vezes imperceptíveis quando se olha, mas perceptíveis quando se mede. No desenho, o eixo de simetria é representado por uma linha vertical que vai da cabeça, passando pelo nariz, até o espaço entre os pés.

Volumes e Concavidades

Referem-se às formas do corpo, curvas, reentrâncias e relevos. No desenho, são as linhas sinuosas que o representam.

Principais linhas do vestuário

Ter conhecimento das principais linhas do vestuário faz parte do conhecimento básico para o profissional de moda que deverá expressar-se através do desenho técnico. Através da história da indumentária, desde os tempos antigos até os dias atuais, existe uma diversidade muito grande de linhas. Através de uma análise, verificou-se que muitas linhas, direta ou indiretamente, são derivadas de outras, sejam mais enriquecidas ou mais simplificadas.

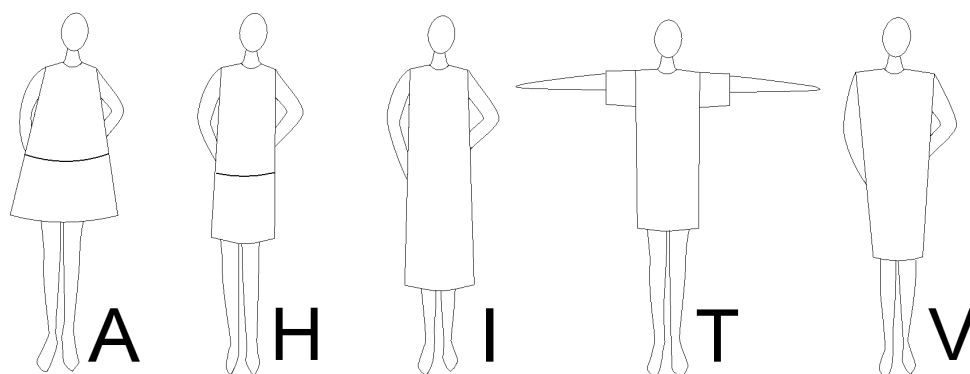
A tipologia das linhas é indicada por letras do alfabeto (figuras 1 a 7), formas geométricas (figuras de 8 a 11) ou com nome de algum estilo (figuras 12 a 14). Linhas características (que conduzem a costura e a modelagem) indicam uma determinada sistematização das partes que compõe o modelo (figuras 15 a 18).



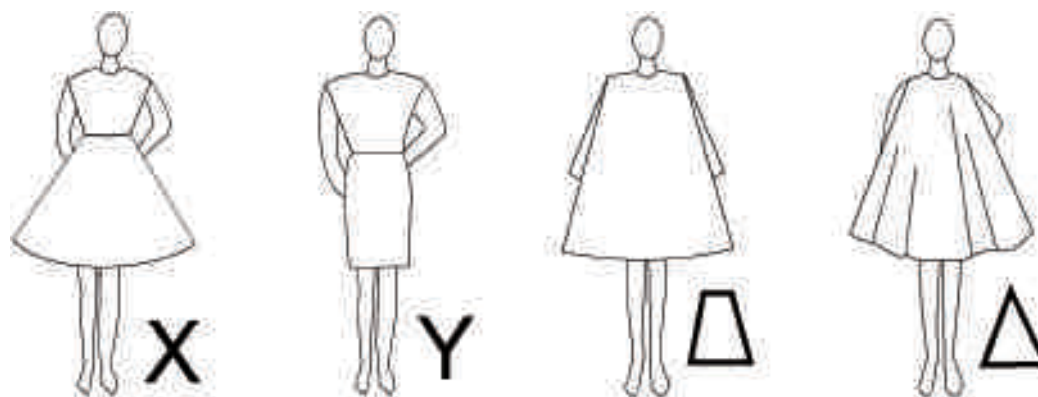
Design de superfície

Estudo e desenvolvimento da criatividade e da linguagem visual adaptadas ao projeto de superfícies, destacando a criação de elementos modulares, repetições, ajustes geométricos (estilização), composição visual, ergonomia, composição cromática, aspectos táteis (materiais empregues), técnicos (recursos de repetição) e simbólicos.

O desenho pode ser feito sobre bases à mão livre e cada uma das posições deverá evidenciar as linhas, as proporções, a forma como cai o tecido, os acabamentos, aviamentos, decotes e todos os detalhes necessários para a leitura e construção do modelo idealizado.

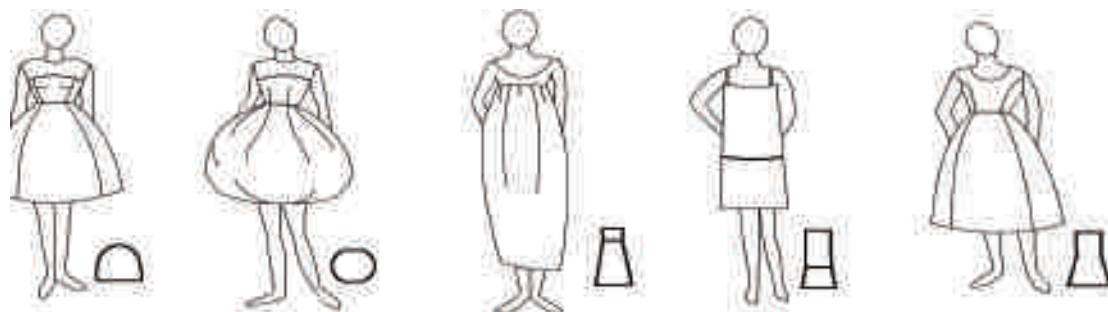


1 – Linha A 2 – Linha H 3 – Linha I 4 – Linha T 5 – Linha V



1 – Linha X 2 – Linha Y 3 – Linha Trapézio 4 – Linha Triângulo





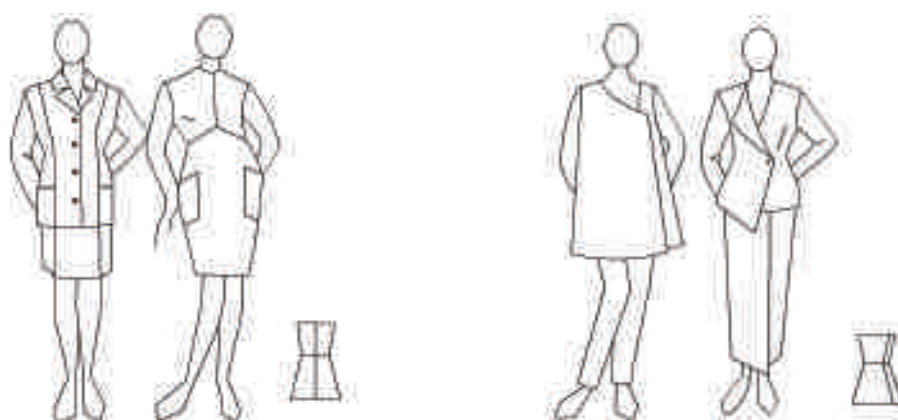
10 – Linha
Camponesa

11 – Linha
Balonê

12 – Linha
Império

13 – Linha
Charleston

14 – Linha
Princesa



15 – 16 Linha Assimétrica

17 – 18 Linha Simétrica



Elementos estruturais na linguagem plástica

O estudo dos elementos da linguagem visual a partir da análise de imagens utiliza noções de Semiótica como contribuição no processo da Comunicação e do Design enfocando a importância dessa linguagem no desenvolvimento, na interpretação e na criação de imagens e objetos.

A leitura de uma imagem visual é inseparável da possibilidade de se situar a obra em relação às que com ela se parecem e às que dela diferem. A percepção significativa, tal como a percepção linguística, é uma percepção diferencial, um levantamento dos traços estilísticos distintivos de cada obra.

As imagens no mundo atual são produzidas em quantidade inigualável e acabamos, por isso mesmo, a ser levados a utilizá-las com muita regularidade. Um dos motivos pelos quais, no momento atual, elas podem parecer, para nós, ameaçadoras, é o facto de estarmos no centro de um paradoxo curioso: por um lado, como já vimos, percebemos as imagens de uma maneira que nos parece totalmente “natural” e que, aparentemente, não exige de nós qualquer tipo de aprendizagem; por outro lado, temos sempre a impressão, mais inconsciente do que consciente, de estarmos vulneráveis a certos “iniciados”, que nos conseguem “manipular”, utilizando “códigos secretos” da linguagem visual, que o anunciante domina e dos quais se assegurou por todos os tipos de estudos necessários para jogar com os saberes mais ou menos interiorizados do leitor-alvo.

O estudo da linguagem visual na educação escolar deveria ajudar-nos a fugir da impressão de passividade e permitir, ao contrário, tornar aparentes as convenções, a história e a cultura mais ou menos interiorizadas que estão em jogo em cada imagem visual. Conhecendo a linguagem visual, estaremos em melhores condições para analisar e compreender, em maior profundidade, uma das ferramentas efetivamente predominantes na comunicação contemporânea: a imagem visual.

Além da ideia de que as artes são uma forma de linguagem para a comunicar o sentimento e a emoção subjetiva, a ideia de criatividade espontânea é o pressuposto básico de que a expressão é a característica essencial e necessária e, ainda, a função mais importante da arte. A obra de arte deveria ser, portanto, um “símbolo emotivo”, alguma coisa por meio



da qual o artista exprime os seus sentimentos e as suas emoções. O “símbolo emotivo” contrasta com o “símbolo cognitivo”, pelo qual se exprime o que se sabe ou crê em contraste com o que se sente. A teoria romântica parte do princípio de que, para que o sentimento e a emoção sejam expressos, se deve criar um símbolo para corporificá-lo, para atuar como veículo da sua comunicação. Nesse sentido, a arte é definida como a atividade de criar símbolos para a expressão emocional.

Imagem

I) VISUAL

Baseia-se naquilo que se vê. É a primeira análise que as pessoas fazem a nosso respeito.

Imagem Pessoal

- Cabelo (corte, coloração, comprimento) e maquilhagem;
- Cuidado pessoal;
- Roupas.

Linguagem Corporal

Expressões faciais e corporais (gesticulação, toques, postura, olhar).

II) VOCAL

Baseia-se no modo como nos expressamos. Relaciona-se com características do som da voz. As mensagens transmitidas pelo corpo podem realçar a mensagem contida nas palavras.

III) VERBAL

Baseia-se no que dizemos.

IV) PRODUÇÃO DE UMA IMAGEM

Para produzir uma imagem é importante criar um roteiro. Organizar as ideias e fundamentar o que queremos que seja atingido. A pesquisa de moda, seja de tendências ou da identificação do perfil do consumidor, é muito importante.

Com o roteiro pronto, é necessário criar uma história mostrada ao consumidor através



de um desfile, de um catálogo, de uma campanha de mídia alternativa, ou de qualquer outra ideia capaz de transformar o produto idealizado num desejo de consumo.

Texto para Reflexão

Ao caminhar pela rua vi uma loja chamada “a loja da educação”.

Entrei na loja e vi um professor ao balcão.

Maravilhado perguntei-lhe:

- Mestre professor, o que vendes?

Ele respondeu:

- Tudo que é necessário para se ter educação.

- É muito caro? Não é de graça?

Contemplei a loja e vi jarros de respeito, pacotes de esperança e dedicação, caixinhas de amor, sabedoria, flexibilidade de compromisso.

Arranjei coragem e pedi:

- Por favor, queria muito amor, respeito, sabedoria e esperança. Educação para mim, para a minha família e para toda a comunidade.

Então o professor preparou um pequeno embrulho que cabia na minha mão.

Sem entender perguntei-lhe:

- Como é possível colocar tantas coisas nesse pequeno embrulho?

O professor respondeu-me sorrindo:

- Meu querido, aqui na loja da educação não oferecemos frutos, apenas sementes.

