

Relatório de Estágio / Atelier D'Alves

Como retratar graficamente a ideia de movimento



Aluna Carolina dos Santos Cortês
Orientador Paulo Silva
Orientador Estágio Sérgio Alves

Mestrado Design Gráfico
ESAD Caldas da Rainha

2018

Como retratar graficamente a ideia de movimento



Carolina dos Santos Cortês

Relatório de Estágio apresentado ao Instituto Politécnico de Leiria para obtenção do grau de Mestre em Design Gráfico na Escola Superior das Artes e Design de Caldas da Rainha, realizado sob orientação do Professor Doutor Paulo Silva e co-orientação (estágio) do Designer Sérgio Alves

Caldas da Rainha, Setembro de 2018

Agradecimentos /

À minha mãe e ao meu irmão pelo o apoio incondicional ,
sem eles nada disto seria possível,

À minha prima Delfina e amiga Marta pela amizade e o apoio
que me deram ao longo desta caminhada,

Ao Sérgio Alves e ao Atelier D'Alves por me terem possibilitado esta
oportunidade e acolhido tão bem,

Ao professor Paulo Silva pela orientação e acompanhamento,

E a todas as restantes pessoas que me acompanharam.

Obrigada!

Resumo/

Como representar o movimento numa composição gráfica estática é o tema que este documento científico pretende abordar. A vontade de explorar esta matéria está relacionada com o desenvolvimento de estágio curricular no Atelier d'Alves, no Porto, onde um dos projetos desenvolvidos tinha como ponto de partida este mesmo tema.

O presente relatório de estágio tem como objetivo apresentar o trabalho realizado no Atelier D'Alves ao longo dos três meses que compuseram o período de estágio, e ainda, dar a conhecer a investigação realizada sobre o tema enunciado. Para este propósito, a estrutura deste trabalho encontra-se dividida em três capítulos.

O primeiro capítulo é dedicado à apresentação do estágio curricular. No segundo é realizado um enquadramento teórico de como o movimento foi sendo representado numa composição estática. No último capítulo é apresentado o projeto desenvolvido em estágio que se encontra relacionado com a investigação desenvolvida.

Palavras Chave /

Composição estática; Design gráfico; Futurismo; Fotografia; Movimento.

Abstract/

How to represent the movement in a static graphic composition is the topic that this scientific document intends to approach. The desire to explore this matter arose due to a curricular internship at Atelier d'Alves, in Porto, where one of the projects developed used this theme as a starting point.

This placement report will elaborate on the work performed at Atelier d'Alves during the three-month internship period. In addition, it will outline the research performed on this subject. For this purpose, the report will be divided into three chapters.

The first chapter will be dedicated to describe the internship. The second is performed a theoretical framework of how the movement was represented in a static composition. Finally, the third chapter will showcase the project developed at the internship that is related to the research developed.

Keywords/

Static Composition; Graphic design; Photography; Futurism; Movement.

Índice de Imagens/

- 06 **Fig. 1.** Logótipo do Atelier D'Alves.
- 07 **Fig. 2.** Imagem de um cantinho do escritório do Atelier D'Alves.
- 10 **Fig. 3.** Capa da brochuras e algumas das suas páginas interiores.
- 11 **Fig. 4.** Imagens do tríptico, da sua parte interior e exterior.
- 12 **Fig. 5.** Expositor do GEG na Concreta 2017, na Exponor no Porto.
- 13 **Fig. 6.** Imagens da foto de capa de facebook da GEG e Postal de natal.
- 14 **Fig. 7.** Logótipo GEG acompanhado do símbolo criado para marcar os 30 anos GEG.
- 14 **Fig. 8.** Logótipo comemorativo aplicado no design das capas do caderno do GEG. Um exemplo prático de uma possível aplicação do logótipo.
- 15 **Fig. 9.** Imagem da capa e contracapa, do Catálogo do Ciclo de Exposições de Ilustração Portuguesa 2017, "Mulher de Negro", da Porto Cruz.
- 16 **Fig. 10.** Imagens das páginas interiores, do catálogo.
- 19 **Fig. 11.** "Locomoção Animal", 1887 de Edward Muybridge.
- 19 **Fig. 12.** "Vol d'oiseau", 1880 de Étienne-Jules Marey.
- 21 **Fig. 13.** Harrison Putney, H. Lissik, "Circus Performer, Twirling Baton", 1886.
- 22 **Fig. 14.** "Ritmo do Violinista", 1912 de Giacomo Balla.
- 23 **Fig. 15.** "Formas Únicas na Continuidade do Espaço", escultura de Umberto Boccioni, 1913.
- 24 **Fig. 16.** Capa e contracapa do livro "Zang Tumb Tumb", de Filippo Tommaso Marinetti, 1914.
- 24 **Fig. 17.** Fortunato Depero, publicidade para a loja *De Marinis & Lorie*, 1929.
- 25 **Fig. 18.** Anton Giulio Bragaglia, "Dactilografo", 1911.
- 26 **Fig. 19.** Logótipo da Internacional Design Excellence Awards, criado pela designer Kristine Arth em 2018.
- 27 **Fig. 20.** Dois dos cartazes concebidos para o Mikser Festival, no ano de 2012.
- 27 **Fig. 21.** Cartaz para um anúncio das máquinas de escrever Hermes, 1949 de Josef Müller-Brockmann.
- 28 **Fig. 22.** Cartaz do evento *Nuit de la Photo*, 2017 do estúdio suíço Supero.
- 28 **Fig. 23.** Capa do livro "F" de Daniel Kehlmann.
- 29 **Fig. 24.** Brochura para passeadeiras rolantes da Schindler AG, 1962, design de Josef Müller-Brockmann.
- 29 **Fig. 25.** Cartaz para o Club Automóvel Suíço, para a campanha "Watch that Child!" que tinha como objetivo alertar as pessoas para o excesso de velocidade, de Josef Müller-Brockmann, 1952.
- 29 **Fig. 26.** Personagem de banda desenhada Astérix.
- 30 **Fig. 27.** Cartaz para os Jogos Olímpicos de Londres, no ano de 2012, um projeto pessoal do designer Alan Clarke.
- 30 **Fig. 28.** Cartaz do designer japonês Mitsuo Katsui.
- 30 **Fig. 29.** Cartaz "The Undertones at victoria Hall Hanley", design de Mike Joyce, 2015.
- 31 **Fig. 30.** Cartaz "Push for Change", criado por Kevin Finn para uma exposição intitulada *Russia Rising*.
- 31 **Fig. 31.** Páginas interiores da revista *Sábado*, uma edição especial, concebida pelo Atelier D'Alves.
- 34 **Fig. 32.** Capa do documento "Call for papers".
- 35 **Fig. 33.** *Printscreen* da plataforma *Dropmark*, onde se pode ver o arquivo criado para a partilha de imagens sobre o movimento.
- 36 **Fig. 34.** Cartaz de um evento da discoteca *Buio*, em Roma.
- 36 **Fig. 35.** Capa do álbum e banda *Bicep*, 2017, design Royal Studio em conjunto com Lyft Creative Studio, Ana Types Type e Xesta Studio.

- 37 **Fig. 36.** Cartaz do “V encontro anual da AIM”, 2015, design do Atelier D’Alves.
- 37 **Fig. 37.** Cartaz do “VI Encontro Anual da AIM”, 2016, design do Atelier D’Alves.
- 37 **Fig. 38.** Cartaz do “VII Encontro Anual da AIM”, 2017, realizado na universidade do Minho, Braga, design do Atelier D’Alves.
- 37 **Fig. 39.** Proposta de cartaz para o “VII Encontro Anual da AIM”, 2017, realizado na universidade do Minho, Braga, design do Atelier D’Alves.
- 38 **Fig. 40.** Algumas das experiências realizadas para o cartaz da AIM.
- 38 **Fig. 41.** Composição criada para ser utilizada como fundo do cartaz, recorrendo a fragmentos de imagens.
- 39 **Fig. 42.** Primeira proposta do cartaz.
- 40 **Fig. 43.** Composição final para ser utilizada como fundo do cartaz, recorrendo a fragmentos de imagens.
- 40 **Fig. 44.** Cartaz final elaborado para o evento organizado pela AIM.
- 41 **Fig. 45.** Foto de capa do facebook realizado para o “VIII Evento Anual da AIM”.
- 41 **Fig. 46.** Acreditações do “VIII Evento Anual da AIM”.
- 42 **Fig. 47.** Imagem de *screensaver* realizada para o “VIII Evento Anual da AIM”.
- 42 **Fig. 48.** Capa do documento Atas do “VIII Evento Anual da AIM”.
- 42 **Fig. 49.** Certificado de participação do “VIII Evento Anual da AIM”.

Índice/

V	Agradecimentos		
VI	Resumo		
VII	Abstract		
VIII	Índice de Imagens		
X	Índice		
02	Introdução	28	
	Capítulo 1 / Relatório de Estágio	28	
06	1.1. Motivações e objetivos do Estágio	29	2.4.1.4. Dispersão
06	1.2. Atelier	29	2.4.1.5. Desfocar
07	1.3. Integração no atelier	29	2.4.1.6. Rastos
08	1.4. Cronograma de trabalho	29	2.4.1.7. Linhas cinéticas
09	1.5. Projetos desenvolvidos	30	2.4.1.8. Deslocação
09	1.5.1. GEG	31	2.4.1.9. Rotação
09	1.5.1.1. Brochuras <i>Buildings, Environment e Transports</i>	31	2.4.1.10. Ritmo
11	1.5.1.2. Tríptico “ <i>Engineering Structures for Life</i> ”		2.4.1.11. Posição
12	1.5.1.3. Stand Concreta 2017		
13	1.5.1.4. Postal de natal e foto de capa		
14	1.5.1.5. Logótipo comemorativo dos 30 anos do GEG		
15	1.5.2. Porto Cruz		
15	1.5.2.1. Catálogo “Mulher de Negro”		
	Capítulo 2 - Estudo Teórico Prático		
18	2.1. Movimento	34	Capítulo 3 - Estudo Teórico Prático
18	2.2. Como a fotografia alterou a percepção do Movimento	34	3.1. AIM
19	2.2.1. Análise do movimento nas suas fases evolutivas	34	3.2. Briefing
20	2.2.2. Impressão de movimento numa imagem estática	35	3.3. Processo de trabalho
21	2.3. Movimento no futurismo	36	3.3.1. Primeira fase - Pesquisa
21	2.3.1. Pintura futurista	38	3.3.1.1. Análise dos cartazes anteriores
22	2.3.2. Escultura futurista	38	3.3.2. Segunda fase - Criação
23	2.3.3. O futurismo no design gráfico	40	3.3.2.1. Proposta 1
24	2.3.4. Fotodinamismo	41	3.3.2.2. Proposta final
25	2.4. Movimento no design gráfico	41	3.3.2.3. Restantes materiais gráficos
26	2.4.1. Como representar o movimento	41	1/ Foto de capa do facebook
26	2.4.1.1. Rodar e cair	41	2/ Acreditações
27	2.4.1.2. Comprimir e expandir	42	3/ Imagem <i>screensaver</i>
27	2.4.1.3. Linhas curvas	42	4/ Capa de Atas
		42	5/ Certificados
		44	Reflexões Finais
		47	Bibliografia
		50	Anexos

Introdução/

Ao ingressar neste Mestrado de Design Gráfico um dos objetivos da aluna era realizar um estágio curricular que permitisse aplicar os conhecimentos teórico-práticos adquiridos ao longo do seu percurso acadêmico. Desta vontade, surgiu a oportunidade de integrar a equipa do Atelier d'Alves onde foram realizados inúmeros projetos. Durante a execução de um dos trabalhos surgiu a dúvida que deu o mote para o desenvolvimento da investigação teórica do presente documento.

A AIM é a Associação de Investigadores da Imagem em Movimento e anualmente realizam um evento. Ao Atelier D'Alves coube a missão de desenvolver a imagem gráfica do evento. O ponto de partida do projeto foi pensar em como podemos sugerir a ideia de movimento em composições estáticas.

Apresentação do tema em forma de questão

A forma como podemos graficamente sugerir a sensação de movimento numa composição estática, como já foi referido anteriormente, foi a questão que serviu como mote para o desenvolvimento da investigação do presente documento. Ao investigar a resposta a esta pergunta surgiram outras questões que acabaram por definir o enquadramento teórico aqui explorado.

Tornou-se preponderante procurar como no passado o movimento foi representado numa imagem ou numa composição visual. A fotografia é o ato de desenhar com luz, de registar algo numa imagem, deste modo tornou-se pertinente perceber como a fotografia capturou o movimento e de que modo é que influenciou a nossa perceção visual. O futurismo foi um movimento artístico que procurou representar de forma dinâmica o movimento, assim, a forma como os futuristas tentaram expressar a sensação de movimento foi outra questão que pareceu importante analisar. Por fim, surgiu ainda a dúvida de como através do design gráfico se poderia sugerir a ideia de movimento.

Objetivos e pertinência do tema

O presente documento tem como objetivo dar a conhecer os motivos que culminaram na escolha da realização do estágio, apresentar o atelier, a forma como se deu a integração no mesmo e dar a conhecer os projetos de maior relevância aqui executados.

Para além da apresentação do estágio, este relatório tem como objetivo expor a investigação teórica, resultado do desenvolvimento de um dos projetos e por fim dar a conhecer esse trabalho prático.

O tema escolhido é relevante na medida em que o movimento é um elemento visual que se encontra mais presente numa composição estática do que se reconhece explicitamente e a criação da sua ilusão é mais difícil de conseguir, numa composição estática, sem distorcer a realidade (Dondis, 2017, p. 90), tornando-se importante procurar formas para além desta de como podemos criar a sensação de movimento. Também se tornou pertinente desenvolver este tema pois no início da sua investigação percebeu-se que era difícil encontrar informação mais complexa sobre o mesmo num único documento. Assim, pareceu importante compilar essas informações neste relatório, de modo a auxiliar outras pessoas que se interessem por este tema a ter um acesso mais rápido à informação.

Estrutura

O presente documento encontra-se dividido em três capítulos.

O primeiro capítulo, corresponde ao relatório de estágio, nele são apresentadas as motivações que culminaram pela realização deste estágio curricular e os objetivos do mesmo. Ainda se pode encontrar uma apresentação do atelier e a forma como se deu a integração no mesmo. Também podemos observar um cronograma onde são descritas as atividades que foram realizadas ao longo do estágio e por último a descrição de alguns dos trabalhos desenvolvidos ao longo deste período.

No segundo capítulo é realizado o enquadramento teórico. Nele são desenvolvidas temáticas relacionadas com as perguntas que foram surgindo ao longo do percurso sobre o tema. Assim, podemos encontrar desenvolvida a definição de movimento, a questão de como a fotografia alterou a nossa perceção visual, como os futuristas representavam a sensação de movimento e ainda, no design gráfico como se pode dar a sensação de movimento numa imagem.

O terceiro e último capítulo, denominado aplicação prática, é apresentado o projeto desenvolvido em estágio que deu origem à temática trabalhada no presente documento, explicando como se desenvolveu o seu processo de execução até ao produto final.

Após o fim deste capítulo encontram-se as reflexões finais, aí são apresentadas as conclusões sobre a investigação, o projeto, e ainda é realizada uma reflexão sobre o processo de estágio curricular.

Metodologias

A investigação e o desenvolvimento do presente Relatório de Estágio teve por base uma análise bibliográfica qualitativa, realizando uma análise de livros, documentos online, dissertações, dicionários e publicações ou artigos de autores especialistas na área em estudo. O desenvolvimento deste documento dividiu-se em duas fases, uma correspondente ao desenvolvimento da prática, sendo marcada pelo o desenvolvimento do estágio curricular, e a segunda fase que se depreende com elaboração do presente documento científico.

Capítulo 1

Relatório de Estágio



1.1/ Motivações e objetivos do Estágio

A realização deste estágio curricular é resultado da vontade de aplicar as competências aprendidas e desenvolvidas ao longo do percurso académico, num ambiente de atelier e adquirir novas aprendizagens, acreditando que possa realizar uma ponte entre o conhecimento teórico-prático aprendido e a prática profissional. No final da licenciatura, vivenciei uma experiência de estágio, como paginadora num jornal diário, que se revelou uma grande aprendizagem, motivando deste modo a optar novamente por esta prática, mas desta vez num ambiente diferente, onde as competências gráficas pudessem ser postas à prova com novos desafios mais exigentes qualitativamente.

Ao longo do percurso académico nem sempre existe a experiência de lidar diretamente com um cliente. Nesse sentido, o interesse por perceber como se processa o diálogo com o cliente do início até ao final do projeto, também estimulou esta opção.

Poder vivenciar o trabalho desenvolvido num atelier e o seu quotidiano foi outra das motivações que levou a esta escolha. O interesse e a curiosidade pelo design editorial, tipografia e a composição gráfica de cartazes levou ao conhecimento do trabalho desenvolvido pelo Atelier d'Alves que se destaca nestas mesmas áreas, nas quais existia o objetivo de desenvolver projetos e novas competências criativas. Deste modo, na hora de optar por um local para exercer o estágio este atelier tornou-se numa opção.

A primeira abordagem realizada com o atelier deu-se no âmbito de um exercício da unidade curricular de Seminários I, frequentada no primeiro ano deste mestrado. Este consistia em cada aluno convocar um profissional da área do seu interesse a dar uma palestra à turma e a outros dispostos a assistir. Assim, optou-se por convidar o designer gráfico Sérgio Alves fundador do Atelier D'Alves. Esta palestra acabou por se tornar uma visita ao atelier no Porto. Aí, o designer falou de alguns dos projetos que executou ao longo do percurso do atelier, contou ainda como iniciou a sua carreira e confidenciou como é trabalhar sozinho, realizar a gestão dos projetos e lidar com os clientes. Esta visita auxiliou a compreensão de que o Atelier D'Alves seria o local ideal para estagiar e facilitou posteriormente o contacto para a sua realização.

1.2/ Atelier D'Alves

O Atelier D'Alves localiza-se na cidade do Porto e foi criado pelo designer gráfico Sérgio Alves, após concluir a sua licenciatura em 2012 na Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos.

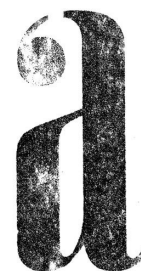


Fig. 1. Logótipo do Atelier D'Alves. Fonte: Facebook do Atelier D'Alves.

O Sérgio Alves formou o seu estúdio a partir da necessidade de crescer e evoluir enquanto designer gráfico e de enfrentar novos desafios, explorando novos paradigmas do design. O Atelier D'Alves representa a sua visão crítica sobre o campo do design e da sociedade nos seus trabalhos. A filosofia do estúdio é a aprendizagem constante e a mudança, cada novo projeto pode abrir novas portas a diferentes possibilidades de exploração. Este ainda promove o diálogo aberto com o cliente, onde esse é considerado uma mais valia no processo criativo. O atelier possui uma linguagem plural e trabalha em várias áreas distintas, como o design editorial, *branding*, instalação, design social, sinalética, *packaging*, entre outros.

Já foram distinguidos com diversos prémios, como é exemplo o prémio atribuído no ano de 2015, pelo *The Type Directors Club*, na categoria de design editorial com o livro *Cassandra*. No ano de 2017, ganhou um *Silver Graphis Award* em Nova Iorque, com o cartaz *Cultura em Expansão* realizado para a Câmara do Porto e este ano foi distinguido com o prémio de bronze, pelo Clube de Criativos de Portugal, com o cartaz realizado para a Bienal de Arte Contemporânea da Maia.

Atualmente, no atelier trabalha apenas o Sérgio Alves, e quando necessário, contrata outros profissionais para cooperarem consigo nos projetos, realizando muitas parcerias e colaborações.

1.3/ Integração no atelier

A adaptação à equipa foi fácil, visto que no atelier apenas trabalha o designer Sérgio Alves, também meu orientador, que desde início me acolheu com muita simpatia e que esteve sempre disponível para auxiliar nos projetos.

No início foi explicado o conceito do atelier, o seu funcionamento, e ainda os projetos que iriam ser desenvolvidos durante os três meses que compuseram o estágio. O designer Sérgio mostrou interesse nos meus objetivos para o estágio e quais as minhas intenções para a investigação do presente relatório de estágio.

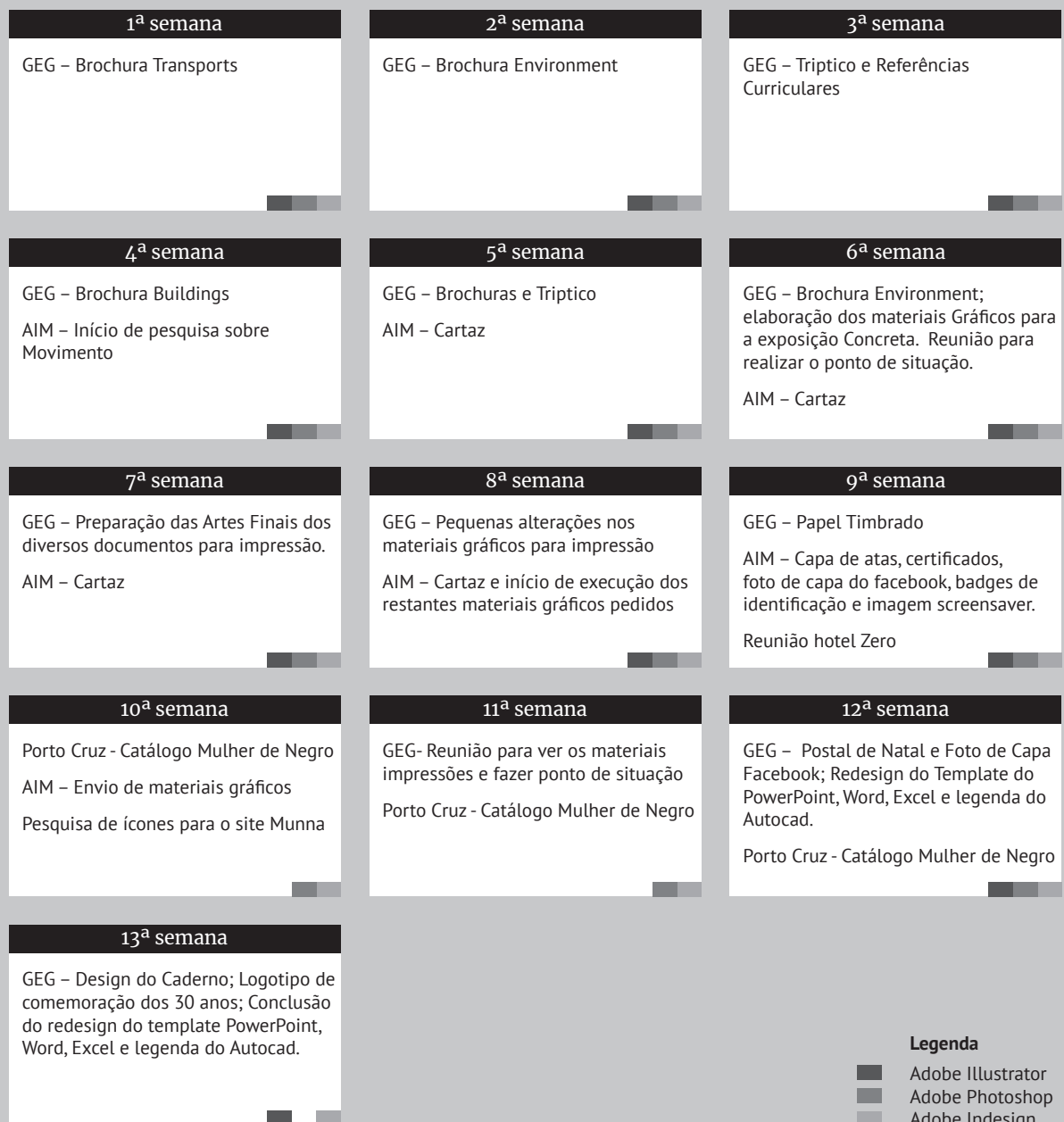
O ambiente sentido no escritório foi sempre muito descontraído e dinâmico. Este espaço era partilhado com a *type* designer Joana Correia e a arquiteta Sofia dos Santos, que também me acolheram com muita simpatia e contribuíram para a criação de um ambiente mais alegre e diversificado.



Fig. 2. Imagem de um cantinho do Atelier D'Alves. O escritório situava-se no edifício *District Offices & Lifestyles* no Porto, mas atualmente mudou de local, porém mantendo-se na mesma cidade.

1.4/ Cronograma de Trabalho

No cronograma que se segue são apresentados os trabalhos e as atividades desenvolvidas ao longo das 13 semanas que constituíram o período de estágio, realizando um total de 405 horas. O período de estágio abrangeu o mês de outubro, novembro e dezembro e, ao longo deste tempo, desenvolveram-se diversos materiais gráficos, como é possível analisar.



1.5/ Projetos Desenvolvidos

Neste ponto são descritos os projetos realizados ao longo dos três meses de estágio. Durante este período foram realizados diversos trabalhos para três clientes: o GEG, a AIM e a Porto Cruz. Aqui são apenas apresentados os projetos executados para o GEG e a Porto Cruz, visto que os trabalhos desenvolvidos para a AIM são descritos no capítulo 3.

Em seguida, são apresentados os seis projetos de maior importância por ordem cronológica da sua execução. Para isto, primeiro é realizada uma contextualização sobre o cliente, prosseguindo-se da descrição dos trabalhos realizados para este.

1.5.1/ GEG

O GEG é uma empresa de consultoria e desenvolvimento de projetos de engenharia internacional sediada no Porto. O slogan da firma é “*Engineering Structures for Life*”, tendo como principal objetivo desenvolver as melhores soluções de engenharia, promovendo a cultura e a inovação constante.

Ao Atelier D’Alves coube a missão de realizar o *rebranding* da empresa, com o objetivo de criar uma imagem mais moderna, dinâmica, forte, e ainda de uniformizar a imagem dos seus materiais gráficos. O GEG foi o primeiro cliente com que trabalhei e para o qual foram desenvolvidos projetos ao longo dos três meses de estágio, existindo um contato direto constante.

1.5.1.1/ Brochuras *Buildings, Environment e Transports*

As brochuras tinham como objetivo apresentar o GEG, descrevendo numa primeira parte a história, os valores e as motivações da empresa, sendo igual para as três brochuras e uma segunda parte onde eram apresentados os projetos realizados pela mesma. A empresa executa projetos para diferentes sectores, existindo então três brochuras, uma que contém projetos relacionados com o ambiente, outra com os transportes e ainda outra com os edifícios.

Ao iniciar este projeto, o designer Sérgio já tinha determinado o layout e iniciado a paginação de duas das brochuras. Integrei-o, com a tarefa de dar continuação ao *layout* definido anteriormente, elaborar a brochura em falta e continuar a realização da paginação das brochuras, efetuando as alterações pedidas pelo cliente tanto a nível de estruturação de página como da informação das brochuras.

No layout podemos encontrar como principais características as linhas que compõem as capas, trazendo uma ideia de dinamismo e

movimento. A cor associada à empresa é o vermelho, assim esta mesma cor encontra-se nas brochuras para dar destaque a informações mais importantes e aos títulos. Para a restante informação foi escolhida a cor cinzenta para mostrar uma leveza na nova comunicação.

Este projeto foi um pouco moroso devido às diversas alterações de informação que foram realizadas no interior das brochuras, prolongando-se por mais de um mês até à sua impressão. O cliente esteve muito presente ao longo da execução do projeto, o que foi essencial para o resultado final, com o qual se revelou muito satisfeito.

Fig. 3. Capa da brochuras e algumas das suas páginas interiores.



1.5.1.2/ Tríptico “Engineering Structures for Life”

O tríptico é um material gráfico que tem como objetivo dar a conhecer o GEG, mas de forma mais sumária. Como acontece nas brochuras, apresenta o GEG e os seus setores de atuação, mostrando alguns dos seus projetos.

Neste projeto, tal como nas brochuras, a composição gráfica já tinha sido definida pelo Sérgio, iniciando também a sua paginação. O layout segue a mesma composição gráfica das brochuras, adaptado ao formato do tríptico. Ao entrar neste projeto, foram realizadas algumas alterações pedidas pelo cliente a nível de informação e procedeu-se à uniformização da sua paginação e preparação das suas artes finais para impressão.

O processo de paginação do tríptico foi mais rápido, tendo só sido realizadas pequenas alterações a nível de informação. O cliente também se mostrou agradado com o resultado final deste projeto.

Fig. 4. Imagens do tríptico, da sua parte interior e exterior.



1.5.1.3/ Stand Concreta 2017

A Concreta é a Feira de Construção, Reabilitação, Arquitetura e Design, que se realizou entre os dias 23 a 26 de novembro de 2017, na Exponor no Porto.

Ao atelier foi pedido pelo cliente que realizasse o design seu stand, tendo como objetivo apresentar a nova imagem gráfica da empresa e o trabalho que desenvolve, de forma muito rápida. Assim, ficamos encarregues de projetar o design gráfico da parede principal e lateral do stand, e ainda do balcão. A proposta elaborada visava: apresentar na parede lateral um pequeno texto dado pelo o cliente, no qual é apresentada a empresa; na parede principal optou-se pela comunicação dos seus projetos, nomeando os setores em que trabalha e apresentando imagens das suas principais obras; já no balcão optou-se por colocar apenas o slogan do GEG e o seu slogan. A parede lateral e o balcão ficaram a vermelho para se destacarem e chamarem à atenção dos visitantes da feira.

Este projeto teve uma execução muito rápida devido à urgência pedida pelo cliente. A proposta foi bem recebida pelo GEG. Na sua impressão existiu um problema por parte da gráfica com o Pantone de vermelho escolhido, acabando os materiais por serem impressos com um vermelho mais vivo do que o pretendido.

Fig. 5. Expositor do GEG na Concreta 2017, na Exponor no Porto. Fonte: Facebook do GEG.



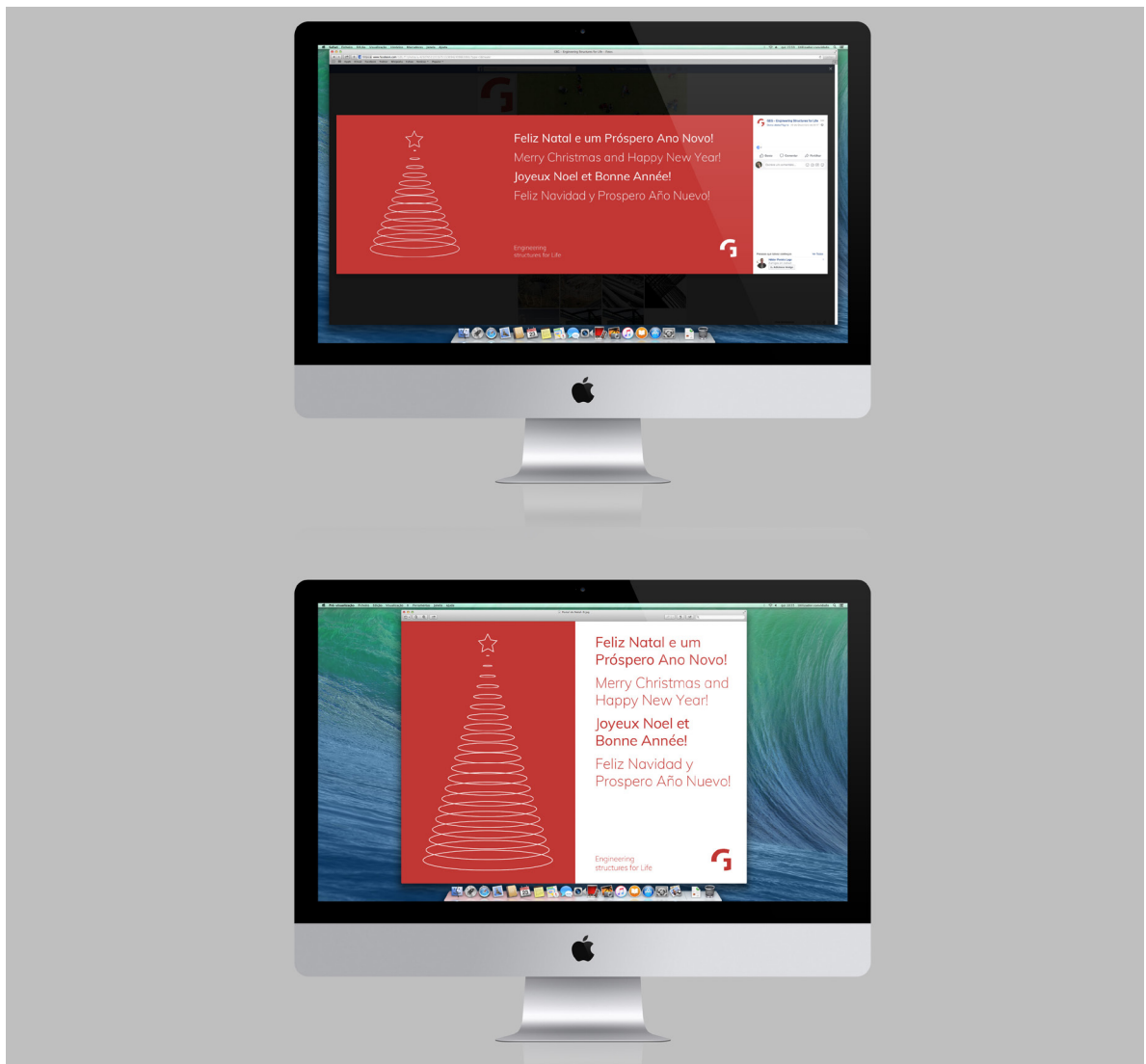
1.5.1.4/ Postal de natal e foto de capa

Com a chegada da época natalícia, foi pedido ao estúdio para elaborar um postal de natal e de votos de feliz ano novo, para o GEG enviar por e-mail aos seus parceiros e clientes, e ainda a foto de capa de facebook para comunicar os mesmos valores aos seus seguidores nesta rede social.

O objetivo para este projeto era criar algo simples e que seguisse as linhas gráficas dos materiais criados anteriormente. Na sua execução optou-se por criar um elemento que estivesse relacionado com esta época, optando pela escolha da árvore de natal, um elemento típico desta época festiva. Na conceção deste elemento escolhemos utilizar apenas linhas, remetendo assim para as capas dos suportes gráficos desenhados anteriormente.

O objetivo foi concluído com sucesso tendo uma boa receção por parte do GEG.

Fig. 6. Imagens da foto de capa de facebook da GEG e Postal de natal.



1.5.1.5/ Logótipo comemorativo dos 30 anos do GEG

A empresa realizou 30 anos em dezembro de 2017 e para celebrar esta data pediram ao atelier para criar um logótipo comemorativo.

O objetivo deste projeto era realizar um logótipo que se diferenciasse do símbolo da empresa, e que ao mesmo tempo lhe desse continuidade quando utilizado ao seu lado. O ponto de partida para a sua execução foi recorrer à fonte tipográfica *Muli* utilizada no logótipo e nos restantes materiais gráficos. No entanto, ao longo do seu desenvolvimento, conclui-se que se deveria realizar algo diferente, e assim utilizar uma vez mais as linhas das capas dos documentos gráficos. Na figura 7 e 8, pode-se observar o logótipo comemorativo escolhido pelo atelier para ser apresentado ao cliente e o teste da aplicação do mesmo num caderno da empresa, respetivamente. Infelizmente, o projeto acabou por não se concretizar devido à falta de disponibilidade do cliente e do atelier.



Fig. 7. Logótipo GEG acompanhado do símbolo criado para marcar os 30 anos GEG.

Fig. 8. Logótipo comemorativo aplicado no design das capas do caderno do GEG. Um exemplo prático de uma possível aplicação do logótipo.



1.5.2/ Porto Cruz

A casa Porto Cruz situa-se em Vila Nova de Gaia, nas margens do rio Douro e é conhecida pelos vinhos que produz, sendo atualmente a marca número 1 de vinho do Porto no mundo. Ao longo dos últimos 30 anos a Porto Cruz tem utilizado a “Mulher de Negro” nas suas campanhas publicitárias, incorporando a visão tradicionalista da mulher portuguesa da época dos anos 50 e 60. Esta era caracterizada por ser misteriosa e elegante, sempre vestida de preto. O fado, a saudade e a cultura portuguesa marcam também a imagem da marca.

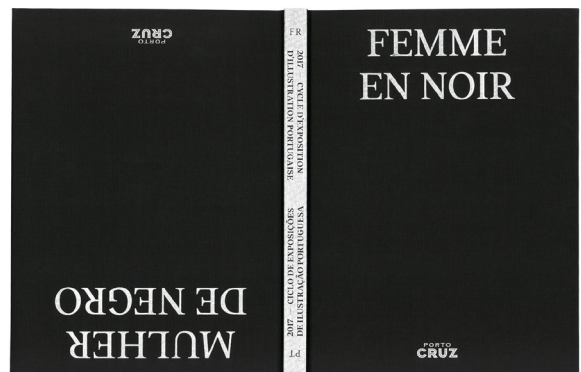
1.5.2.1/ Catálogo “Mulher de Negro”

O cliente lançou o desafio a quinze ilustradores portugueses, utilizando a sua gramática visual para criar uma visão da “Mulher de Negro”, onde estivesse também representado o vinho do Porto, o Douro e a cultura portuguesa. Ao longo do ano de 2017 foi realizado um ciclo de cinco exposições. Em cada exposição eram apresentadas as obras de três dos ilustradores convidados. A Porto Cruz pediu ao Atelier D’Alves para realizar o catálogo desse ciclo, com o objetivo de criar uma memória do projeto. No documento seria apresentada a iniciativa, o seu conceito e também uma ilustração de cada ilustrador convidado.

Pretendeu-se desenvolver uma paginação tradicional, mas ao mesmo tempo inovadora e distinta. Para dar essa ênfase tradicional ao catálogo, optou-se por uma tipografia serifada e por uma paginação centrada na grande maioria das páginas. De modo a atingir um público maior, o catálogo teria duas versões, uma português/inglês e outra português/francês, o que levou o atelier a optar por realizar um catálogo que de um lado se lê em português, e para ler o outro idioma fosse necessário virar o livro, como se pode observar na figura 9 e 10. Possuindo deste modo duas capas, onde cada uma é dirigida a uma língua.

O estágio foi concluído antes da finalização do catálogo, faltando apenas inserir os textos finais e efetuar os últimos ajustes. Ao ver o catálogo impresso e ao conversar com o Sérgio Alves mais tarde, soube que o projeto foi aceite pelo cliente e que não foram feitas alterações ao design proposto.

Fig. 9. Imagem da capa e contracapa, do Catálogo do Ciclo de Exposições de Ilustração Portuguesa 2017, “Mulher de Negro”, da Porto Cruz. Fonte: Atelier D’Alves.



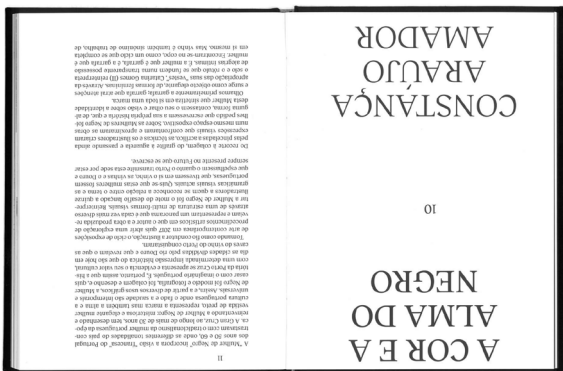
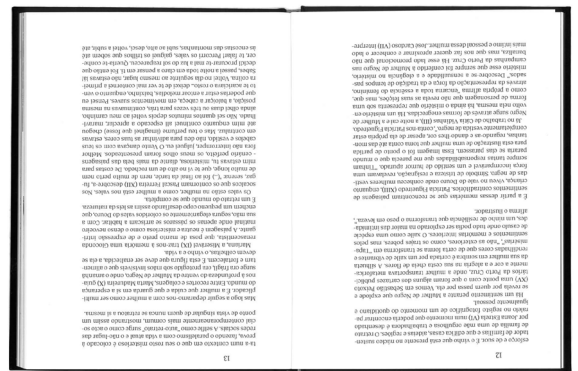
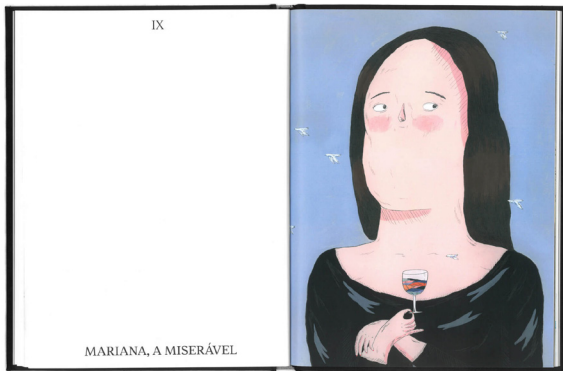
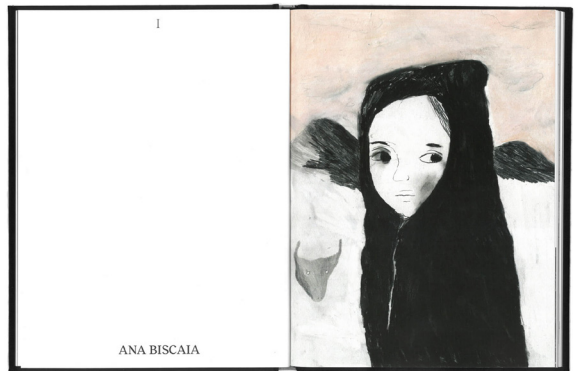
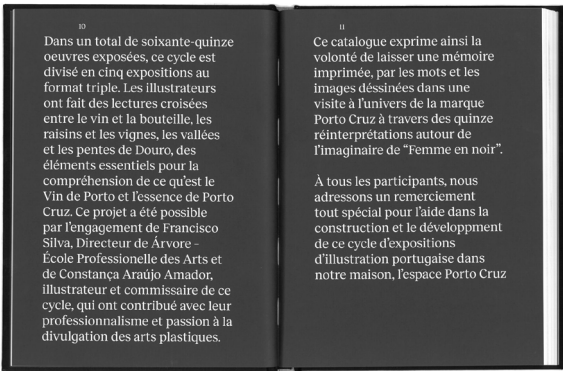
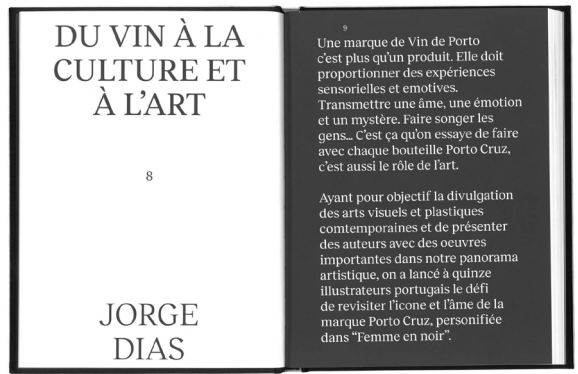
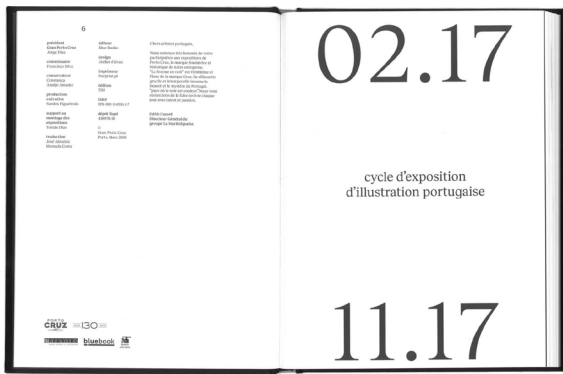


Fig. 10. Imagens das páginas interiores, do catálogo. Fonte Atelier D'Alves.

Capítulo 2

Enquadramento Teórico



2.1/ Movimento

Entenda-se que movimento implica uma ação, segundo o “Dicionário da Língua Portuguesa” (2006) é o “ato de mover ou se mover; mudança de posição no espaço em função do tempo; deslocação; mudança de lugar ou posição (...)”. Desta forma, podemos deduzir que perceber o movimento, é também perceber a série de posições que um corpo ocupou no espaço numa série de momentos sucessivos (Fabris, 2004).

Como Arcari (2001, p. 161) refere “... o movimento pode ser apenas uma fase de passagem de uma posição a outra (...)”.

A mudança no viver e no pensar também é conhecida como um movimento, podendo ser de variadas ordens, seja artística, cultural, económica, social, entre outras. A palavra deriva do termo latim *movimentum*.

No “Dicionário de Sinónimos” (1997) podemos ver inúmeras expressões com sentido aproximado à palavra movimento, dos quais destaque: atividade, agitação, alteração, andamento, circulação, desenvolvimento, deslocamento, dinamismo, impulso, mudança e velocidade.

2.2/ Como a fotografia alterou a percepção do movimento

A fotografia apareceu no início do século XIX, e desde aí que revolucionou a forma como olhamos para o mundo. Esta permitiu mostrar coisas que as pessoas não tinham possibilidade de ver, dando a conhecer novas realidades, novos sítios e modos de vida diferentes, permitindo uma aproximação às várias realidades distintas. A autora Donis A. Dondis (2017, p. 10) considera que a invenção da câmara fotográfica foi um acontecimento comparável ao do livro, pois a sua origem beneficiou a alfabetização¹.

Desde o início, como afirma Acari (2001, p. 160) houve um interesse por tentar captar o movimento na fotografia, com o propósito científico de o poder analisar nas suas fases evolutivas e, por outro lado, a tentativa de passar a impressão de movimento numa imagem estática.

¹ Na frase original: “*El advenimiento de la cámara fotográfica es un acontecimiento comparable al del libro, que en su origen favoreció la alfabetización.*” (Dondis, 2017, p.10)

2.2.1/ Análise do movimento nas suas fases evolutivas

A visão humana não é capaz de distinguir certos momentos do movimento, então através da fotografia procurou-se capturar o que os nossos olhos não conseguem perceber. Nesse sentido, no século XIX, desenvolveram-se estudos, que se caracterizavam pela captação de seqüências de fotografias "... de algumas fases privilegiadas do objeto em movimento..." (Acari, 2001, p. 160), auxiliando o estudo científico da locomoção humana e animal. Como refere Medeiros (2010, p.24) neste âmbito destacam-se três grandes nomes: Edward Muybridge, Thomas Eakins e Étienne-jules Marey. Muybridge registava sucessões de imagens, e realizou mais de 100 000 fotografias neste contexto. As mais populares continuam a ser as primeiras, de onde se destaca a figura 11, na qual é possível observar o galope de um cavalo. Marey realiza a captação de seqüências de movimento numa só imagem, como é visível na figura 12, onde se pode distinguir as várias fases do voo de uma ave numa só imagem. Ele chamou a este tipo de fotografia cronofotografia (Medeiros, 2010, p.24).

Através das fotografias de Muybridge, observamos a fotografia de um objeto em seqüência alterando-se ligeiramente algum pormenor de registo para registo. Através desta observação percebemos que a seqüência desta repetição nos dá a sugestão de movimento. Como nos diz Francastel (1998, p. 165) "O movimento não é percebido em estado puro, mas localizado no espaço. O espectador não é sensível apenas ao que se move, mas também ao que permanece fixo. A percepção de movimento pressupõe referências fixas e faz-se, não por intuição direta de uma essência, mas por diferenciação dos signos reveladores de realidades mais complexas". Nesta frase de Francastel é visível o fundamento teórico que nos dá a ilusão de movimento, fundamento o qual, acabou por originar também a base teórica do cinema.

Podemos verificar, como refere Acari (2001, p. 160-161) que as séries de fotografias realizadas sobre a locomoção humana e animal cumpriam para além da função documental, uma função também expressiva. O disparo que conseqüentemente capta o movimento numa imagem estática, capta uma ação de vivacidade, de velocidade e vitalidade que é melhor compreendida quando passamos de uma imagem isolada para uma série completa de imagens. Neste sentido, as fotografias de Marey dão-nos uma maior sugestão de movimento. Estas fotografias também comportam uma vertente educacional, pois a nossa visão não consegue assimilar tudo o que observa, como foi referido anteriormente, e neste sentido este tipo de fotografias ajudaram-nos a perceber a nossa própria locomoção e a animal, captando numa imagem aquilo que nós não conseguimos observar com os nossos olhos.

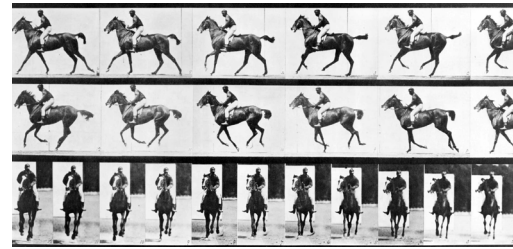


Fig. 11. "Locomoção Animal", 1887 de Edward Muybridge. Fonte: <http://d3ao8sz5crj5i0.cloudfront.net/04-3c19474u.tif.jpg>



Fig. 12. "Vol d'oiseau", 1880 de Étienne-Jules Marey. Fonte: <http://apndv.free.fr/Envol%20de%20papillon.htm>

2.2.2/ Impressão de movimento numa imagem estática

No início da fotografia apenas existiam meios técnicos que permitiam tirar fotografias em longa exposição, desta forma as coisas que se apresentassem em movimento apareciam representadas de forma imprecisa ou desfocada. Assim, o movimento numa imagem estática tornou-se sinónimo de imprecisão.

“Se concordarmos com a tese defendida por Michel Frizot, na sua “Nova História da Fotografia”, os fotógrafos não se encontravam de modo nenhum frustrados pela impossibilidade de fixar objetos em movimento ou pessoas a andar. Contentam-se com a exposição longa e admitem que um objeto móvel se apresente impreciso na fotografia, uma vez que se desloca. A representação nítida de qualquer objeto móvel depende de três fatores: a velocidade de obturação, o sentido do deslocamento do objeto móvel e o seu afastamento em relação ao aparelho. Portanto, é esta a velocidade relativa que será necessário controlar.” (Amar, 2001, p. 71)

“(…) apercebemo-nos, que por vezes, uma silhueta, algo difusa, desliza para a imagem (...). Acontece que a química das chapas sensíveis não permitia na altura fixar o movimento de um sujeito diante da objetiva.” (Bauret, 1992, p.27)

Com o desenvolvimento técnico da fotografia, conseguimos capturar aquilo que se movimenta de forma estática, parecendo que a imagem não tem vitalidade, tornando o movimento em algo inanimado.

“A câmara fotográfica ensinou-nos que quando «paramos» o movimento de um objeto o suficiente para ver a sua forma tátil-muscular com precisão, ou seja, quando o paramos durante qualquer coisa como o quingentésimo ou milésimo de segundo que fisiologicamente equivale a um momento, o movimento sai fora da perceção e do registo, e tudo o que nos resta é uma forma estática e rígida que não transmite qualquer sensação de movimento.” (Trachtenberg, 2013, p. 253)

Trachtenberg (2013, p.253) afirma que a forma de conferir a uma imagem estática a sensação de movimento a um corpo é através da distorção da sua aparência. O mesmo autor enuncia ainda um exemplo, de fotografar gotas de água, em que numa fotografia com o disparo rápido as gotas surgem nítidas, não sugerindo movimento. Por sua vez, na mesma fotografia, mas desta vez tirada em longa exposição, pode-se observar que as gotas se tornam imprecisas e alongadas, sendo esta distorção que nos transmite a sensação de borriço.

Resumindo, o movimento captado numa imagem pode aparecer de forma estática, e conseqüentemente tornar-se em algo sem vida. É necessário, como afirma Acari (2001, p. 161) “(...) aceitar a deslocação que se oportunamente controlada, pode ser de particular expressividade (...)”. Na fotografia pode-se observar como o movimento desforma o objeto, como o pode alterar ou torna-lo irreconhecível.

Na figura 13 pode-se verificar como o movimento desfigura a mão do artista de circo, tornando-a imprecisa. Assim, podemos entender que esta forma dissolvida que é criada pode assumir um valor expressivo.

2.3/ Movimento no futurismo

No final do século XIX começaram a definir-se os perfis da arte moderna. Os artistas mostravam vontade de romper com as convenções e tradições que existiam na arte e noutras áreas. Como resposta a essa vontade, surgiram no início do século XX, novos movimentos artísticos, com ânsia de inovar e de cultivar a mudança e o progresso.

Na Itália impulsionado pelo poeta e escritor Filippo Tomaso Marinetti surgiu o Futurismo, este proclamava domínios éticos, estéticos, políticos e sociais de uma forma concetualmente futurista. Ele propõe âmbitos de inspiração, como é caso do trabalho coletivo, a cidade, as fábricas, os meios de transportes e proclama ainda, a máquina modernista. Este movimento, a nível artístico detinha o objetivo de expressar dinamismo, movimento e velocidade. Pintores como Giacomo Balla, Umberto Boccioni e Carlo Carrà são nomes que se destacam-na arte futurista.

Enfim, o futurismo a nível artístico, tal como referem os autores, Fricke, Klaus, Ruhrberg e Schneckenburger (1999, p. 85) chegou ao fim no instante em que se comprometeu a colaborar com o fascismo. Por essa altura, também os artistas que eram grande referência neste movimento, já o tinham abandonado, para seguir movimentos de natureza diferente.

Este movimento, devida à sua vontade de “reconstruir o universo”, transcendeu a pintura e a literatura, tendo influência em diversas áreas (Humphereys, 2001, p. 43). Em seguida, vamos dar destaque à influência do futurismo na pintura, escultura, design gráfico e fotografia (fotodinamismo), tentando perceber como o futurismo se expressou nestas áreas e como cada uma tratava a questão visual do movimento.

2.3.1/ Pintura futurista

A pintura futurista foi influenciada esteticamente pelo o cubismo, movimento impulsionado por Pablo Picasso e Georges Braque. Tal como Humphereys (2001, p. 24) afirma o cubismo veio alterar a forma como vemos as artes visuais, centrando-se em temas tradicionais, como por exemplo, retratos e naturezas mortas, mas analisando o

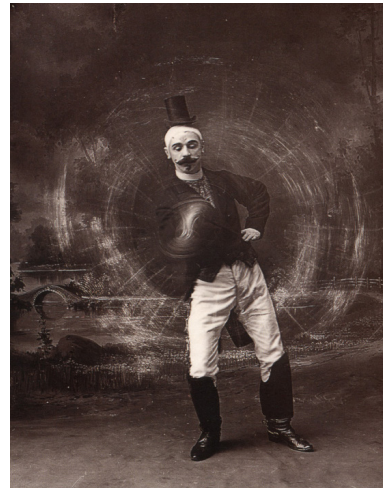


Fig. 13. Harrison Putney, H. Lissik, “Circus Performer, Twirling Baton”, 1886. Fonte: <https://bernardoriego.wordpress.com/tag/rayos-x/>

espaço e a forma, desconstruindo e dividindo os objetos numa matriz de fragmentos semitransparentes. Na qual, a superfície e a profundidade deixam de ser perceptíveis. Os autores Fricke, Klaus, Ruhrberg e Schneckenburger (1999, p. 85) referem que a nível estético a grande diferença entre os dois movimentos artísticos, resumia-se à imobilidade que era apresentada na pintura cubista versus o movimento dinâmico representado no futurismo. O impressionismo também influenciou muito os fundamentos da cor utilizados pelos futuristas.

Fricke, Klaus, Ruhrberg e Schneckenburger (1999, p. 85) mencionam a propósito do cubismo analítico versus o futurismo, “(...), os futuristas centravam-se na simultaneidade de várias perspetivas de um motivo, mas em vez de o pintarem num estado de imobilidade, apresentaram-no num movimento rotativo, de mergulho ou de impulsão. O próprio movimento, ou antes, as várias fases do seu processo, deviam ser imediatamente visualizadas num quadro ou numa escultura.”

A forma como os futuristas expressam o movimento graficamente também foi influenciada pela fotografia. “Julgo que todos estes movimentos esbarraram com um problema: como utilizar meios artesanais para transmitir velocidade e instantaneidade? (...) O fotógrafo Muybridge dera a pista para a técnica das imagens repetidas dos futuristas (juntamente com o investigador do movimento, Etienne-Jules Marey, em Paris) (...)” (Bell, 2007 p. 380). Para além, dos trabalhos fotográficos de Muybridge e Marey, o fotógrafo Anton Giulio Bragaglia com o fotodinamismo, também inspirou alguns artistas futuristas, como Giacomo Balla.

Carpi (2007, p. 85) refere que o movimento deve ser representado esteticamente como uma sensação dinâmica. Balla nas suas pinturas recorre à repetição de elementos para transmitir a sensação de movimento, como é visível na figura 14. O artista também realiza a fusão dos objetos com o meio que os rodeia noutras obras, e ao longo do seu percurso, centrou-se na expressão da luz e do movimento, até o levar à abstração.

2.3.2/ Escultura futurista

O movimento futurista também teve um impacto na escultura, tal como diz Carpi (2007, p.87), Boccioni é autor de algumas das peças futuristas de maior relevância, proclamava que na escultura também se abolisse a linha acabada e fechada, e que se abordasse mais o conceito da simultaneidade através da relação objeto-espaço. Apelava ainda, ao uso de novos materiais na escultura. “Por «movimento absoluto», Boccioni pretende significar as forças internas invisíveis de um objeto, que o artista revela por afinidade com o seu movimento relativo – ao qual é submetido quando em movimento através do espaço.” (Humphereys, 2001, p. 42).

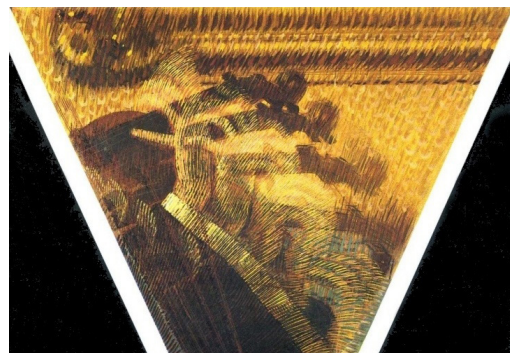


Fig. 14. “Ritmo do Violinista”, 1912 de Giacomo Balla. Fonte http://www.germinaliteratura.com.br/2014/arsnova_josealoisebahia_mar14.htm

A sua escultura mais conhecida é a “Formas Únicas de Continuidade do espaço” (figura 15), nela o artista faz uma homenagem ao homem moderno, “(...) cuja silhueta aerodinâmica resulta da adequação da sua anatomia à velocidade” (Carpi, 2007, p. 87). Na escultura podemos observar que para dar a sensação de movimento, Boccioni procurou dar à anatomia do homem formas alongadas e curvilíneas, transmitindo também uma sensação de dinamismo.

Humphereys (2001, p. 24) cita o “Pintura Futurista: Manifesto Técnico”, lançado a 18 de março de 1910, escrito pelos pintores de Boccioni e Carrà, “O gesto que reproduzimos na tela deixará de construir um momento fixo no dinamismo universal. Passará, simplesmente, a ser a própria sensação dinâmica. Na verdade, todas as coisas se movem, todas as coisas correm, todas as coisas sofrem uma rápida mudança. Aos nossos olhos, um perfil nunca é estático, ao invés, está constantemente a aparecer e a desaparecer. Devido à persistência das imagens na retina, os objetos móveis estão sempre a multiplicar-se; no seu percurso alucinante, a forma altera-se-lhes, como se fosse rápidas vibrações. Assim, um cavalo a correr não possui quatro pernas, mas sim vinte, e os movimentos destas são triangulares. (...) Quem poderá ainda acreditar na opacidade dos corpos, quando a nossa sensibilidade aguçada e multiplicada penetrou já nas obscuras manifestações de ambiente?” Nesta frase, podemos ver de forma resumida, a perspectiva que os futuristas têm do movimento, e da forma como este deve ser expresso na pintura e escultura.



Fig. 15. “Formas Únicas na Continuidade do Espaço”, escultura de Umberto Boccioni, 1913. Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/81179>

2.3.3/ O futurismo no design gráfico

O movimento futurista também teve influência no design gráfico, como nos diz Margarida Fragoso (2012, p. 24) o programa futurista propunha quebrar as convenções tipográficas. Marinetti era um admirador formal da letra, e concedia à tipografia um papel muito importante no jogo das formas plásticas (Satué, 1999, p. 125).

Marinetti realizou um manifesto intitulado “Destruição da Síntese/ Imaginação sem restrições/ Palavras em Liberdade”², nele expôs os seus planos para a modificação do livro. Ele sentia que a forma tradicional do livro era rígida, que as suas qualidades estéticas o tornavam incapaz de expressar a excitação gerada pela sociedade industrial. Através da “Palavra em liberdade”³, ele propunha reinventar o livro, rejeitando as regras convencionais da gramática, pontuação e síntese. Marinetti defendia uma tipografia expressiva, de forma a reforçar o dinamismo do texto. (Eskilson, 2007, pág. 158)

Satué (1999, p. 125) refere que Marinetti neste apelo à “Palavra em liberdade”, ressalta a importância da disposição do texto na página, na qual a letra se deve libertar da alienação clássica adotando formas concretas ou figurativas, composições verticais, circulares, em escada, entre outros.

² No original: “*Destruction of Syntax/ Imagination without Strings/Words in Freedom*” (Eskilson, 2007, pág. 158)

³ No original: “*Parole in Libertà*”.

O livro “Zang Tum Tumb”, publicado em 1914, (figura 16), é um exemplo do que Marinetti pretendia com a “Palavra em liberdade”, nele pode-se observar uma espécie de pintura verbal com o objetivo de celebrar a batalha de Trípoli. Marinetti percebeu o potencial das formas das letras, compreendendo que estas não são meros signos alfabéticos. Deste modo, diferentes pesos e tamanhos ou uma diferente posição na página, pode dar às palavras um caráter expressivo, podendo também ser utilizadas como uma imagem visual (Hollis, 1994, p. 38). Stephen F. Eskilson (2007, p. 158) descreve que na capa desta publicação podemos observar a desordem das diferentes tipografias e tamanhos dispostos ao longo da página.

A publicidade também foi influenciada pela estética futurista, sendo visível a sua expressão em vários trabalhos (Fragoso, 2012, p.24). Os futuristas davam importância à publicidade, acreditando que esta era um sinónimo da vida moderna. Fortunato Depero, um dos designers gráficos de maior importância neste movimento, acreditava que a publicidade era um meio de expandir as ideias futuristas (Hollis, 1994, p. 39). Na figura 17, é possível verificar um exemplo de um anúncio realizado por Depero onde se destaca uma figura feminina. Esta ilustração transparece a sensação de movimento através da repetição de elementos, isto é, ao apresentar quatro pernas em vez de duas. É também utilizada a técnica do negativo e positivo dando a ideia de transparência no local onde as formas se sobrepõem (Meggs, 1998, p. 238).

O futurismo acabou por inspirar outros movimentos de vanguarda criativas, com as suas inovações tipográficas, como é exemplo o dadaísmo na Alemanha (Fragoso, 2012, p. 24). Os Futuristas iniciaram a publicação de manifestos, experiências tipográficas, e a habilidade publicitária, forçando os poetas e designers gráficos e repensar a verdadeira natureza da palavra tipográfica e o seu significado (Meggs, 1998, p. 238).

2.3.4/ Fotodinamismo

O movimento futurista influenciou também a experimentação fotográfica. Eles ambicionavam cortar com o passado e por isso na fotografia negavam uma aproximação ao real. Ao tentarem captar o movimento procuravam uma representação de intensidade de um momento que exprimisse movimento (Pais, 2007, p.139).

Anto Giulio Bragaglia e o seu irmão Arturo realizaram as experiências fotográficas mais importantes deste movimento. Anton Bragaglia reuniu alguns dos seus textos e publicou-os, em 1913, dando-lhes o nome de *Fotodinamismo Futurista*. Nesse manifesto como nos indica João Pais (2007, p. 140), Bragaglia salienta que o fotodinamismo não é instantaneidade, pois não é uma representação da realidade, não congela a realidade, mas sim sintetiza-a. Neste sentido,



Fig. 16. Capa e contracapa, do livro “Zang Tum Tumb”, de Filippo Tommaso Marinetti, 1914. Fonte: <https://arthistoryproject.com/artists/filippo-tommaso-marinetti/zang-tumb-tumb/>



Fig. 17. Fortunato Depero, publicidade para a loja *De Marinis & Lorie*, 1929. Fonte: <https://art4561blog.wordpress.com/images-2/demarinisandlorie/>

Humphereys (2001, p.44-45) refere que o fotodinamismo concebeu uma tentativa ousada de utilização de fotografias de longa exposição e outras técnicas de captação.

Com o desenvolvimento do fotodinamismo foi aparecendo uma nova abordagem das teorias que relacionam o tempo com o espaço, permitindo a percepção da invisibilidade dos fenómenos, isto é, os traços deixados pelos corpos em movimento. (Pais, 2007, p. 139). “Nestas obras, a fotografia é utilizada para desmaterializar os corpos, ou seja, os corpos são diluídos à medida que se movimentam, deixando para trás um rasto fluído e contínuo, até quase à imaterialidade, à abstração” (Pais, 2007, p. 140). Na figura 18, é visível como as mãos da datilógrafa se dissolvem, como vão deixando um rasto em diversos sítios da imagem e se vão diluindo, onde as diferentes projeções da mão se fundem ou adquirem alguma transparência.

Bragaglia defendia que tal como a fotografia tinha ensinado os pintores tradicionais, também os pintores futuristas deveriam refletir sobre as suas fotografias e aprenderem com elas (Pais, 2007, p. 140). Os pintores futuristas consideravam que o fotodinamismo apenas como uma inovação fotográfica, que não se encontrava relacionado com o dinamismo plástico esteticamente proposto pela pintura (Pais, 2007, p. 141). Deste modo, os pintores que constituíam a parte maioritária deste movimento acabaram por influenciar a expulsão dos irmãos Bragaglia do grupo Futurista (Frizot, 1998, p. 254-255).



Fig. 18. Anton Giulio Bragaglia, “Dactilógrafo”, 1911. Fonte: <http://vittorianicolo.altervista.org/storia/20-febbraio-1909-futurismo/>

2.4/ Movimento no design gráfico

No design gráfico o movimento pode ser sugerido através de elementos ou princípios, como é o exemplo o ritmo. O movimento pode ser criado através da implicação de ação. Pode-se sugerir movimento também através da utilização do desfoque de um objeto, mudanças de posição ou ilusões de ótica.

O movimento no design gráfico, também pode ser conhecido como o percurso que os olhos do observador realizam ao longo da composição gráfica. Assim, um dos objetivos do designer é fazer com que o olhar do observador flua pela composição.

Dondis (2017, p. 90) diz que o movimento enquanto elemento visual, está mais presente do que se reconhece explicitamente. “A sugestão de movimento em formulações estáticas é mais difícil de conseguir sem distorcer a realidade, mas está implícita em tudo o que vemos e deriva da nossa de experiência de movimento na vida.”

⁴ (Dondis, 2017, p. 90)

“Na original “La sugestión de movimiento en formulaciones estáticas es más difícil de conseguir sin distorsionar la realidad, pero está implícita en todo lo que vemos y deriva de nuestra experiencia completa de movimiento en la vida.” (Dondis, 2017, p. 90)

2.4.1/ Como representar o movimento

O autor Christian Leborg (2015, p. 48) afirma que “O movimento verdadeiro (sem sequências ou passos) só existe no mundo real. O movimento dentro de uma composição visual é apenas uma representação de movimento”. Ainda nos diz que “Em comunicação visual, o movimento é representado ou uma ilusão de movimento é criada. Em uma imagem estática bidimensional, representações de movimentos são obtidas através de composições e técnicas. Uma ilusão de movimento é criada pela apresentação de objetos com posições ligeiramente diferentes em alta velocidade, de forma que o olho é levado a acreditar que o objeto se move” (Leborg, 2015, p. 92).

Francisco Mesquita (2014, p. 14) refere que “ A comunicação visual cuja base assenta justamente na imagem, é uma forma de expressão com o recurso a fotografias, signos, ícones, gráficos e outras representações. Com exceção da fotografia, como já referido, todos os outros têm a sua base no desenho, considerado a expressão visual de uma ideia, ideia esta transmitida em forma de composição, através do tamanho, posição e direção.” Deste modo, para construirmos uma imagem ou uma composição que transmita a sensação de movimento é necessário entender como o podemos fazer através do desenho.

Os autores Boerboom y Proetel (2017) dão-nos no seu livro “*Dibujar el movimiento*” fórmulas de como podemos através do desenho criar a ilusão de movimento. A seguir, são apresentadas algumas dessas fórmulas e estas são associadas a exemplos de composições gráficas que sugeriram movimento.

2.4.1.1/ Rodar e cair

Por norma, as coisas sobre uma superfície inclinada têm tendência a cair ou rodar. A gravidade como define Leborg (2015, p.91) é a “Força que atrai objetos em direção ao centro da terra”, deste modo associando a ela algo a sua direção tenderá sempre a ir para baixo. Assim, a sensação de queda também é relacionada com a gravidade. Ao associar as linhas com a força da gravidade, podemos depreender que as linhas verticais se relacionam com a atividade, as linhas horizontais com o repouso e as diagonais sugerem movimento (Boerboom y Proetel, 2017, p. 8). Em suma, a gravidade influencia o equilíbrio, podendo provocar a instabilidade que sugere o movimento.

Na figura 19 temos um logótipo formado por um conjunto de formas. Ao observarmos estas formas verificamos que são separadas por duas diagonais, apresentando uma sensação de instabilidade e consequentemente de mobilidade. A única peça que parece imóvel é o triângulo que se encontra na base, que por sua vez dá estabilidade



Fig. 19. Logótipo da Internacional Design Excellence Awards, criado pela designer Kristine Arth em 2018. Fonte: <https://www.behance.net/gallery/61422963/International-Design-Excellence-Awards>

também à peça que se encontra ao seu lado, mas as tuas peças que se encontram em cima, parece que a qualquer momento vão escorregar ao longo da superfície do triângulo.

2.4.1.2/ Comprimir e expandir

Qualquer movimento implica forças. Assim, quando uma força atua sobre algo, o seu aspeto modifica-se, deforma-se. A imagem que temos de uma forma no seu estado original e de repouso desempenha um papel importante na hora de criar a ilusão de movimento. Se uma forma se altera do seu estado puro, será devido ao efeito de uma força dinâmica. (Boerboom y Proetel, 2017, p. 18)

Na imagem 20 é possível observar dois cartazes onde a tipografia parece que hora está comprimida hora se alonga, distorcendo-se de forma a sugerir movimento. No exemplo, a tipografia ao ser trabalhada esteticamente deste modo ganha o caráter de imagem, sendo entendida como uma forma gráfica, em vez de apenas como um signo linguístico.



Fig. 20. Dois dos cartazes concebidos para o Mikser Festival, no ano de 2012. Fonte: <https://www.behance.net/gallery/6303755/Mikser-Festival-2012>

2.4.1.3/ Linhas curvas

A autora Donis A. Dondis (2017, p. 67) refere que a linha pode se definir como um ponto em movimento, assim nas artes visuais a linha transmite uma enorme energia e pode assumir diferentes formas, transmitindo assim coisas diferentes.

Uma linha curva é o gesto gráfico mais rápido para representar movimento. Cada alteração de direção indica um novo impulso. As linhas onduladas podem sugerir vivacidade e volume às superfícies (Boerboom y Proetel, 2017, p. 36).

Olhando para a figura 21, podemos observar umas linhas brancas que se vão dispersando e realizando um movimento curvilíneo. Numa das pontas das linhas observamos um ponto, que nos indica onde começam as linhas e na outra ponta encontramos uma seta, que parece indicar que as linhas ainda vão mais para além. Isto remete-nos para o desenho de uma linha, que começa com um ponto, e à medida que avançamos com a ponta do lápis na folha vai desenhando a linha até interrompermos o movimento.



Fig. 21. Cartaz para um anúncio das máquinas de escrever Hermes, 1949 de Josef Müller-Brockmann. Fonte: <https://www.flickr.com/photos/20745656@N00/4492320126/in/photostream/>

2.4.1.4/ Dispersão

Num desenho em que um momento significativo é plasmado e dispersado, é possível imaginar a sua sequência. A dispersão torna-se inquietante, porque se opõe ao desejo de permanência (Boerboom y Proetel, 2017, p. 54). Segundo Leborg (2015, p. 90) uma difusão irregular de pequenos elementos pode-se definir como dispersão.

No cartaz exibido na figura 22 é possível notar uma repetição de formas que dão origem à forma de um sete. Essas formas parecem dispersar-se, apresentando menos espaço negativo entre elas no canto do sete. A dispersão sugere um impulso dando a sensação de movimento.



Fig. 22. Cartaz do evento *Nuit de la Photo*, 2017 do estúdio suíço Supero. Fonte: <https://supero.ch/work/nuit-de-la-photo/>

2.4.1.5/ Desfocar

Por instinto os nossos olhos são atraídos pelo que se move, desta forma, os movimentos bruscos são mais interessantes que as situações estáticas. Contudo, se o movimento é muito rápido, a nossa visão não o percebe com precisão, só o percebendo vagamente. Assim, os contornos deslocam-se, tornam-se difusos. Podemos concluir, que o dinamismo de um desenho se baseia na combinação de formas nítidas e outras mais imprecisas. (Boerboom y Proetel, 2017, p. 68)

A técnica fotográfica, como analisamos anteriormente, encontra-se relacionada com a representação de formas difusas associadas ao movimento.

Na capa do livro “F” (figura 23), podemos observar a letra “F”, apresentando uma silhueta de tal forma difusa que parece criar uma ilusão de óptica, assim o “F” parece mexer-se.



Fig. 23. Capa do livro “F” de Daniel Kehlmann. Fonte: <https://www.goodreads.com/book/show/18339155-f>

2.4.1.6/ Rastos

Os rastros demonstram vitalidade durante o processo de desenho, e também podem representar um objetivo ilustrativo. Podemos depreender através deles a velocidade e a direção do que se move (Boerboom y Proetel, 2017, p. 105).

No folheto da Schindler AG (figura 24) são visíveis várias pessoas, e a sua posição parece-nos imóvel, mas as suas silhuetas deixam um rasto algo difuso. Este folheto promove passadeiras rolantes, para isso o designer utilizou esse rasto para exprimir o movimento cau-

sado pela passadeira contrastando com a quietude sugerida pela posição das pessoas, que não se precisam de se mover quando se deslocam com a passadeira.

2.4.1.7/ Linhas cinéticas

As Linhas cinéticas são traços que representam a ação de um objeto. Linhas essas que partem do objeto e se estendem pelo espaço, indicando a direção e o trajeto que este fez (Boerboom y Proetel, 2017, p. 117).

No cartaz de Josef Müller-Brockmann (figura 25) vemos uma roda de uma moto colocada ligeiramente na diagonal e dela parecem sair umas ligeiras linhas que nos dão a impressão de velocidade.

Na banda desenhada linhas cinéticas são utilizadas com frequência para descrever o movimento. Como podemos ver na figura 26, em que as linhas são utilizadas para descrever a trajetória da espada da personagem Astérix, enfatizando o movimento.



Fig. 25. Cartaz para o Club Automóvel Suíço, para a campanha "Watch that Child!" que tinha como objetivo alertar as pessoas para o excesso de velocidade, de Josef Müller-Brockmann, 1952. Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/521010250635396136/>

Fig. 26. Personagem de banda desenhada Astérix. Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/496733033881509042/>

2.4.1.8/ Deslocação

As fases do movimento reproduzem-se no espaço e no tempo, assim em cada momento o corpo encontra-se num sítio distinto. As fotografias de Eadweard Muybridge descompõem sequências de imagens em sucessões instantâneas, como foi visto anteriormente. (Boerboom y Proetel, 2017, p. 127). Segundo Leborg (2015, p. 48) define deslocação como "Um objeto (ou parte dele) que se moveu em relação à posição original".



Fig. 24. Brochura para passadeiras rolantes da Schindler AG, 1962, design de Josef Müller-Brockmann. Fonte: <http://mullerbrockmann.blogspot.com/2011/10/20.html>



Na figura 27, podemos observar um cartaz que representa a modalidade de ténis. Nele verifica-se uma repetição de círculos amarelos que nos remetem para a bola utilizada neste desporto e para a sua deslocação. É visível uma degradação da cor à medida que a forma se vai repetindo que nos indica o trajeto da bola, onde a cor se encontra menos lúcida foi onde o trajeto se iniciou e onde se encontra mais forte é onde se encontra a bola. A repetição da forma e a sua deslocação, ajudam-nos a identificar o caminho que a bola fez e a sua direção.

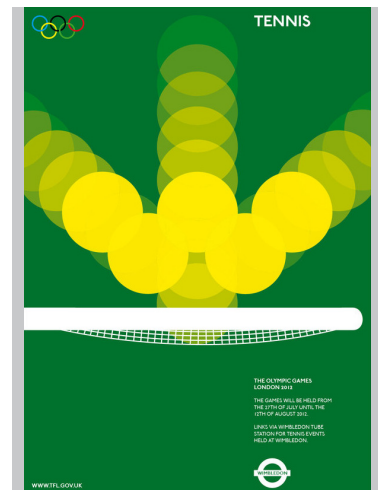


Fig. 27. Cartaz para os Jogos Olímpicos de Londres, no ano de 2012, um projeto pessoal do designer Alan Clarke. Fonte: <https://www.clarke-symonds.com/olympic-posters/>

2.4.1.9/ Rotação

Existe rotação “Quando um objeto se move ao redor de um ponto ou de um eixo...” (Leborg, 2015, p.44)

Os corpos ao girarem sobre um eixo as suas formas fundem-se e passam a ser simétricas, mas com uma superfície difusa. Assim, os contornos fixos tornam-se imprecisos quando a rotação é rápida (Boerboom y Proetel, 2017, p. 141).

Observando a figura 28, podemos verificar que a letra “N” e “O” através da sua repetição e rotação sobre o seu próprio eixo vertical parecem produzir um movimento linear, provocando a sensação de que se encontram a girar.

Na figura 29, analisamos que a palavra undertones realiza uma rotação. Esta é evidenciada pelo deslocamento que é criado pela sua repetição e pela transparência decrescente da palavra, sendo assim visíveis as posições que a palavra ocupou no espaço até chegar à posição em que se encontra.



Fig. 29. Cartaz *The Undertones at victoria Hall Hanley*, design de Mike Joyce, 2015. Fonte: <http://www.graphis.com/entry/955a5d49-cba1-4e11-b1c9-6d6cb8aaa443/>



Fig. 28. Cartaz do designer japonês Mitsuo Katsui. Fonte: <http://www.graphicline.com/mitsuo-katsui-contemporary-japanese-posters/>

2.4.1.10/ Ritmo

Para que exista um ritmo numa composição é necessário que existam elementos parecidos, sejam eles pontos, linhas ou letras. Quanto mais regular é a ordem com que se dispõem os elementos, mais estático será o resultado. Existem ilusões de ótica que também se baseiam no ritmo (Boerboom y Proetel, 2017, p. 158). Francisco Mesquita (2014, p. 38) considera que “O ritmo visual é a repetição ordenada de elementos no espaço gráfico, de forma a criar dinamismo na composição.”

Leborg (2015, p.93) define ritmo como “Movimento medido no tempo. Repetição em grupos”.

Na imagem 30 podemos ver que existe uma repetição linear de um elemento, a barra, menos na linha de cima, onde o ritmo é quebrado e as barras parecem estar a cair e a empurrar-se umas às outras, sugerindo movimento.

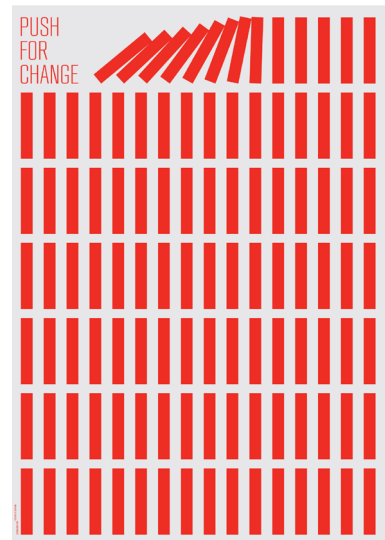


Fig. 30. Cartaz “Push for Change”, criado por Kevin Finn para uma exposição intitulada “Russia Rising”. Fonte: <http://thesumof.com.au/portfolio/push-for-change/>

2.4.1.11/ Posição

As formas que fazem parte de uma imagem estabelecem relações entre si, atraindo-se e repelindo-se. A composição cresce, a partir da disposição dos elementos na folha, e em função dos espaços vazios que ficam. Uma forma de aumentar a tensão das imagens, baseia-se em fragmentar os motivos que as compõem, sendo que só podemos ver uma parte e a nossa mente é forçada a imaginar o resto (resto esse, onde pode ocorrer a ação) (Boerboom y Proetel, 2017, p. 174).

Leborg (2015, p. 48) diz que “O posicionamento de um objeto pode sugerir forças que influenciaram ou vão influenciar o seu movimento”.

Ao olhar para as páginas que se apresentam na figura 31, podemos observar que as ilustrações parecem estar a cair. A ilustração das pernas do homem ao estarem posicionadas no canto da página dão a ilusão de que estão a cair para fora da página. Por sua vez, a ilustração dos monitores ao estar colocada mesmo em cima do texto dá a ilusão de que a qualquer momento podem derrubar o texto.



Fig. 31. Páginas interiores da revista “Sábado”, uma edição especial, concebida pelo Atelier D’Alves. Fonte: <http://atelierdalves.com/projects/sabado-new-york-times/>

Capítulo 3

Aplicação Prática



3.1/ AIM

AIM é a Associação de Investigadores da Imagem em Movimento. Esta entidade foi criada com a vontade de reunir em Portugal os investigadores com os mesmos objetivos e temas de pesquisa, de forma a poderem trocar contactos, opiniões, as instituições a que estão ligados e darem a conhecer os projetos que estão a desenvolver.

A associação tem como propósito explorar o estudo das imagens em movimento nas diversas atividades que realizam, como conferências, colóquios e reuniões.

O seu objetivo principal é promover a investigação em diversas áreas, das quais se destaca o cinema, a televisão, a internet, o vídeo, assim como a realização e edição de uma revista e ainda a promoção de encontros científicos.

Com a execução destas diversas atividades, a AIM pretende ser uma plataforma funcional de partilha e conhecimento científico, no nosso país e lá fora, chegando aos investigadores que desenvolvem trabalho sobre o tema.

3.2/ Briefing

Anualmente a AIM realiza um encontro onde convida conferencistas da área e promove atividades sobre áreas relacionadas com a imagem em movimento. Nos últimos três anos, o Atelier D'Alves tem feito a comunicação visual do evento, e este ano não foi exceção. O designer Sérgio atribuiu então à estagiária a responsabilidade de desenvolver os suportes gráficos do 8º encontro da associação.

O primeiro suporte a ser pedido foi o cartaz e depois realizaram-se os seguintes materiais: foto de capa do Facebook da associação, creditações, imagem screensaver, capa de atas e os certificados de participação.

O ponto de partida para a construção do cartaz era o tema movimento, dando azo à questão do presente relatório. A permissão imposta pelo cliente foi utilizar as cores azul e roxo, tendo enviado a capa do documento “*Call for papers*” apresentado na figura 32 como exemplo cromático.



Fig. 32. Capa do documento “*Call for papers*”. Fonte: Atelier D'Alves

3.3/ Processo de trabalho

O desenvolvimento do projeto dividiu-se em duas fases, a primeira relacionada com a investigação e a segunda relacionada com a criação.

A primeira fase do projeto, caracterizou-se pela realização de uma pesquisa de imagens que expressassem movimento de alguma forma. O Sérgio sugeriu a criação de uma pasta numa plataforma online, *Dropmark* (figura 33), que é essencialmente uma plataforma de arquivo e partilha de documentos, imagens, vídeos, ficheiros e links, onde pudessem ser reunidas imagens que nos sugerissem movimento. Após este processo, foi realizada uma análise das imagens que tinham sido colecionadas e discutido as que nos pareciam mais interessantes. Foram também analisados os cartazes feitos nos últimos três anos para o evento.

Terminada a pesquisa e a sua análise, foi iniciada a segunda fase do projeto, onde foram produzidos os materiais gráficos pedidos pelo cliente. Deu-se início a esta fase pela execução do cartaz e a partir do seu resultado gráfico criaram-se os restantes materiais, adaptando a imagem gráfica a cada um. A fase de elaboração do cartaz também se encontrou dividida em duas fases, a primeira correspondente à elaboração da primeira proposta, e a segunda, à elaboração da proposta final. Na execução deste projeto foram usados os programas Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe Indesign.

O projeto acabou por ter uma imagem gráfica distinta dos eventos anteriores. Todos os anos a direção do evento é diferente, o que se reflete de ano para ano na sua comunicação visual.

3.3.1/ Primeira fase – Pesquisa

A pesquisa, como já foi referido anteriormente, foi a primeira fase do projeto. Nesta foram reunidas imagens que nos transmitissem a sensação de movimento. A seleção de imagens teve como base uma reflexão baseada na investigação teórica, apresentada no capítulo 2, referente à temática, o que permitiu uma escolha mais lúcida. Posto isto, as imagens mais estimulantes e interessantes foram selecionadas, analisadas e postas em discussão.

Ao serem observadas as imagens, concluímos que as que mais suscitavam interesse eram as que recorriam à repetição de um elemento com uma ligeira diferença como no pressuposto teórico do cinema, apresentado no capítulo 2 no tópico 2.2.1., ou as que

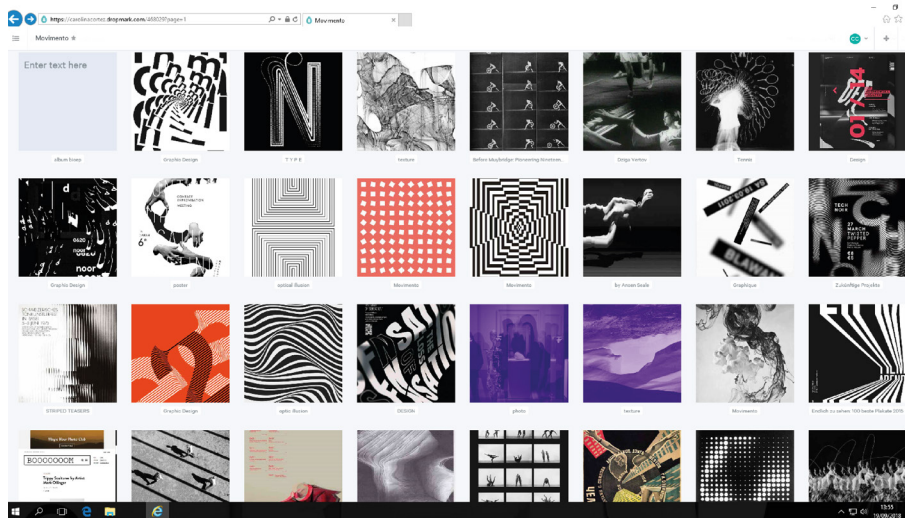


Fig. 33. *Printscreen* da plataforma Dropmark, onde se pode ver o arquivo criado para a partilha de imagens sobre o movimento.

se apresentavam desfocadas ou algo difusas. Como por exemplo na imagem 34, as letras que compõem o nome “Buio” encontram-se trabalhadas de forma a sugerir um arrastamento, dando um efeito de desfoque e ilusão de ótica (conforme a apresentada no tópico “Desenhar Movimento” que se encontra no ponto 2.4.1.5, no capítulo 2).

A capa do álbum “Bicep” (figura 35) foi uma grande inspiração para a criação da imagem para o cartaz do evento da AIM. A riqueza da sua textura e a repetição e deslocamento de vários fragmentos de imagens e formas contribuem para a sensação de movimento. Tem uma composição simples e interessante, resultado de uma série de composições criadas pelos designers com o objetivo de retratar a música, o ritmo e o som, mas não de uma forma evidente e usual.

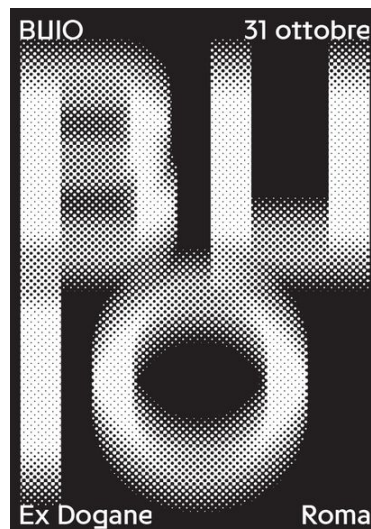


Fig. 34. Cartaz de um evento da discoteca Buio, em Roma. Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/521010250633754621/>



Fig. 35. Capa do álbum e banda Bicep, 2017, design Royal Studio em conjunto com Lyft Creative Studio, Ana Types Type e Xesta Studio. Fonte: <https://www.behance.net/gallery/54288305/Bicep-Album-Campaign>

3.3.1.1/ Análise dos cartazes anteriores

Na pesquisa realizada houve também um interesse por conhecer os cartazes realizados para o evento nos anos anteriores. A imagem do evento AIM, desde a quinta edição, é realizada pelo Atelier D’Alves, por isso foi importante perceber de que forma o atelier tentou expressar a ideia de movimento nos cartazes anteriores.

No cartaz do 5º encontro AIM (figura 36) encontramos a exploração da forma assente no semicírculo. O Sérgio Alves jogou com o espaço negativo utilizando um semicírculo preto e outro branco, por de trás destes encontra-se um rasto que parece ter sido realizado pela deslocação e rotação de ambos até chegarem à posição em que

se encontram. Os semicírculos ao se encontrarem com a linha da base na diagonal também transparecem uma sensação de instabilidade reforçando a ideia de mobilidade.

Para o 6º encontro anual AIM (figura 37) é utilizada a repetição fragmentada de uma forma ao longo do cartaz para criar a sensação de movimento. O designer concilia a transparência e a sobreposição para o mesmo fim. O texto no cartaz encontra-se também espalhado ao longo do espaço, fazendo-nos percorrer os olhos por todo o suporte gráfico.

O cartaz do último ano (figura 38) apresenta um design mais simples. A sensação de movimento é dada pela escolha da utilização da forma circular, que ao encontrar-se interrompida dá a impressão de que pode girar e cair. Ao mesmo tempo, ao estar uma das pontas interrompidas, posicionada junto ao final da página, coloca-nos a dúvida de se a forma não se prolongará para fora do cartaz.

O orientador de estágio também disponibilizou algumas das propostas de cartazes que realizou para o evento do último ano. Na figura 39 pode-se encontrar uma delas. No cartaz observar-se duas setas circulares que nos induzem à existência de rotação, sugerindo desta forma movimento. O texto apresentado no cartaz divide-se em duas partes, uma apresenta uma paginação regular alinhada à esquerda e a outra aparece-nos ora em itálico ora na diagonal. Este contraste dá dinamismo ao texto.

Nos cartazes podemos observar que é sempre escolhida uma tipografia sem serifas e que são utilizadas sempre duas ou três cores nas suas paletas cromáticas. Geralmente é utilizada a exploração de uma forma para induzir a sensação de movimento.

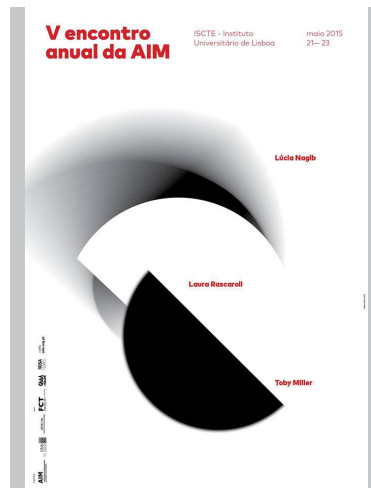


Fig. 36. Cartaz do “V encontro anual da AIM”, 2015, design do Atelier D’Alves. Fonte: <https://www.facebook.com/aim.org.pt/photo/a.116476878379590/1110631988964069/?type=3&theater>

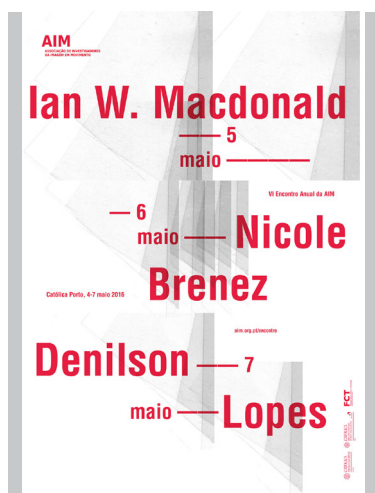


Fig. 37. Cartaz do “VI Encontro Anual da AIM”, 2016, design do Atelier D’Alves. Fonte: <http://atelierdalves.com/projects/vi-encontro-aim//a.116476878379590/1110631988964069/?type=3&theater>



Fig. 38. Cartaz do “VII Encontro Anual da AIM”, 2017, realizado na universidade do Minho, Braga, design do Atelier D’Alves. Fonte: [Atelier D’Alves./a.116476878379590/1110631988964069/?type=3&theater](http://atelierdalves.com/projects/vii-encontro-aim//a.116476878379590/1110631988964069/?type=3&theater)



Fig. 39. Proposta de cartaz para o “VII Encontro Anual da AIM”, 2017, realizado na universidade do Minho, Braga, design do Atelier D’Alves. Fonte: [Atelier D’Alves. Fonte: Atelier D’Alves.](http://atelierdalves.com/projects/vii-encontro-aim//a.116476878379590/1110631988964069/?type=3&theater)

3.3.2/ Segunda fase – Criação

3.3.2.1/ Proposta 1

Ao iniciar a execução do cartaz foram realizadas várias experiências explorando formas e repetições de elementos. Na imagem 40 podemos ver algumas delas.

Ao passar novamente os olhos pelo arquivo de imagens, a composição gráfica da capa do álbum Bicep (figura 35) despertou um interesse novamente, acabando por inspirar a criação da imagem para o fundo do cartaz recorrendo a fragmentos de imagens na sua construção, repetindo-os e deslocando-os para criar a sensação de movimento. Visto que este encontro anual é um debate sobre a imagem em movimento, achámos que esta repetição de fragmentos de imagem se podia relacionar com o princípio do cinema referido anteriormente.

O cliente tinha pedido para utilizarmos as cores azul e roxo na execução da imagem gráfica do projeto, assim, recorrendo ao programa Adobe Photoshop alterou-se para estas a cor das imagens utilizando a técnica *Duotone Action*.

Olhando para a imagem 41 podemos observar a primeira composição criada. Na sua construção optou-se pelo uso de fragmentos de imagens simples, que apresentassem uma textura interessante ou um *dégradé* de cor. Após terminada a composição seguiu-se a escolha da tipografia. Visto que nos últimos cartazes têm sido sempre utilizadas fontes sem serifa, optou-se também por recorrer a uma fonte do mesmo tipo. A escolha recaiu sobre a “Avenir”, uma fonte tipográfica sem serifa e geométrica, desenhada por Adrian Frutiger, devido à sua boa legibilidade e a ter vários pesos diferentes.

De seguida, passou-se aos testes de posicionamento do texto. Deu-se preferência à separação da informação em três blocos de texto, um direcionado à data e ao local do evento, que se encontra no canto superior direito, outro dirigido ao nome do mesmo, que está mais destacado junto ao centro do cartaz e por último um bloco de texto para o nome dos conferencistas convidados, colocado no canto inferior esquerdo. No nome do evento, decidiu-se fazer algo mais dinâmico, então foi criado um corte no número do evento e na sigla AIM e deslocou-se ligeiramente a parte inferior ao corte para a direita, como se pode ver na figura 42. Esta técnica provoca uma ilusão de ótica fazendo parecer que a parte inferior está mais à frente que a metade superior do corte. Este exercício foi feito para reforçar a ideia de movimento uma vez mais e chamar a atenção do espetador para esta informação.



Fig. 40. Algumas das experiências realizadas para o cartaz da AIM.



Fig. 41. Composição criada para ser utilizada como fundo do cartaz, recorrendo a fragmentos de imagens.

Os logótipos e a informação das redes sociais da AIM ficaram posicionadas na margem inferior, de forma a não tirar o destaque às restantes informações.

Acabou-se por realizar um cartaz um pouco diferente do que tinha sido feito até então na comunicação visual do evento. O cliente reagiu com agrado ao envio desta proposta, pedindo apenas para realizar algumas alterações. Essas passavam por dar mais destaque à informação do nome dos conferencistas, aumentando o tamanho da letra ou alterando o posicionamento do texto, retirar o efeito de corte da sigla AIM, mas que no “VIII” continuasse a existir e que colocássemos os logótipos a preto com o objetivo de diferenciar essa informação.

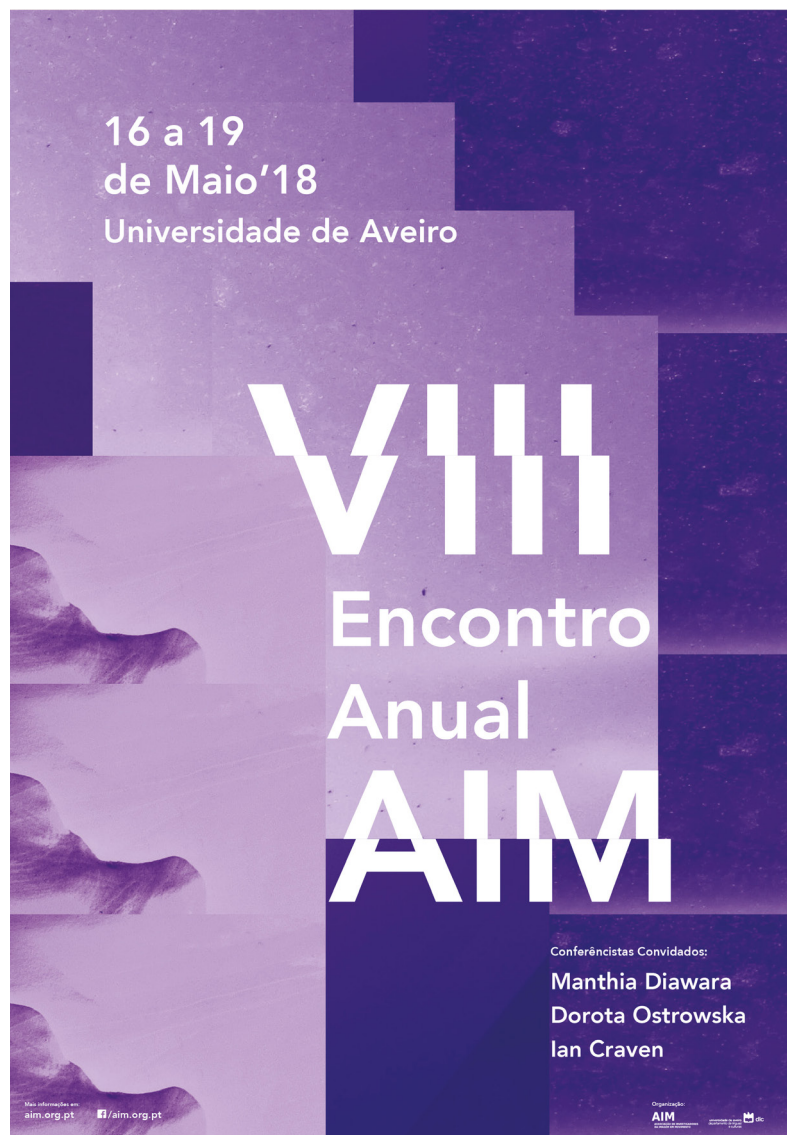


Fig. 42. Primeira proposta do cartaz.

3.3.2.2/ Proposta final

Ao repensar a estrutura do cartaz, optou-se por criar uma nova composição para o seu fundo, um pouco mais complexa do que a anterior. Deste modo seria mais fácil de ser desconstruída e adaptada aos restantes materiais gráficos. Na imagem 43 pode-se observar a composição criada, utilizando ainda mais fragmentos de imagens, resultando assim numa composição mais interessante. Na escolha dos novos fragmentos procurou-se também partes de imagens que demonstrassem alguma transparência.

O cliente gostou bastante da segunda proposta, apenas pediu para puxar a informação dos nomes dos conferencistas um pouco mais para cima. Na figura 44 encontra-se então o cartaz final e aprovado pelo cliente.



Fig. 43. Composição final para ser utilizada como fundo do cartaz, recorrendo a fragmentos de imagens.



Fig. 44. Cartaz final elaborado para o evento organizado pela AIM.

3.3.2.3/ Restantes materiais gráficos

Ao ter o cartaz finalizado, iniciou-se a realização dos restantes materiais gráficos. Estes foram bem recebidos pelo cliente, não havendo nenhuma alteração nas propostas enviadas.

1/ Foto de capa do facebook

A foto de capa tinha de conter a mesma informação do cartaz. Decidiu-se escolher uma parte da imagem do fundo que parecesse mais interessante graficamente e à qual fosse mais fácil adaptar a informação. Tendo o fundo da composição escolhido, passou-se à parte da colocação da informação. Dividimos o espaço em duas partes, uma para o nome do evento e a segunda que teria as restantes informações. Optámos por colocar o nome do evento do lado esquerdo de modo a construir uma hierarquia de informação. A restante informação foi colocada do lado direito, estando posicionada de forma fluída e não regular, com diferentes tamanhos e pesos tipográficos, de modo a facilitar a distinção da informação, como é possível ver na figura 45.



Fig. 45. Foto de capa do Facebook realizado para o “VIII Evento Anual da AIM”.

2/ Acreditações

O cliente pediu ao atelier para realizar também os cartões de identificação dos participantes do evento. Estes estão divididos em quatro setores: apoio, orador, ouvinte e organização.

A estrutura do cartão foi dividida em duas partes, a superior que acolheu a imagem e o nome do evento e a inferior dirigida à identificação. Optámos por fragmentar a imagem criada para o fundo do cartaz, escolhendo quatro áreas distintas da imagem, com o objetivo de associar a cada setor uma parte diferente. O nome do evento foi utilizado com a mesma forma gráfica com que aparece no cartaz e na foto de capa, no entanto, ao ser utilizado com um tamanho inferior, parece ganhar o estatuto de logótipo do evento.

Na parte inferior da acreditação optámos por recorrer a um fundo branco para dar mais destaque à informação aqui exibida, como se pode perceber na figura 46. Escolhemos colocar o texto a roxo, de forma a criar uma ligação visual com a imagem.



Fig. 46. Acreditações do “VIII Evento Anual da AIM”.

3/ Imagem screensaver

As conferências geralmente recorrem à projeção de documentos, desse modo foi necessário criar este suporte para ser exibido entre as apresentações ou como fundo de ecrã.

A construção deste material (figura 47) foi muito fácil, apenas recorrendo à utilização da imagem de fundo do cartaz e ao uso da mesma forma gráfica do nome do evento que se encontra no cartaz, colocando-o no canto inferior direito da imagem.



Fig. 47. Imagem de screensaver realizada para o “VIII Evento Anual da AIM”.

4/ Capa de Atas

Posteriormente ao evento são elaboradas as atas onde se encontram publicados os projetos que foram apresentados. Na execução da capa deste documento foi utilizada a imagem de fundo do cartaz, escolhendo uma área que fosse mais conveniente para adaptar ao suporte. O título da capa de atas foi trabalhado tipograficamente a nível de tamanho e peso, tentando dar mais destaque às suas palavras chave e a sua disposição foi elaborada de forma a seguir os fragmentos de imagem que se repetem no fundo, dando algum dinamismo à capa (figura 47).



Fig. 47. Capa do documento Atas do “VIII Evento Anual da AIM”.

5/ Certificados

O cliente entrega no final do evento certificados de participação aos colaboradores que nele participaram. O documento foi criado com texto fictício, pois a informação do certificado deste ano ainda não tinha sido facultada. Neste suporte gráfico optou-se por criar um género de cabeçalho, onde se encontra a imagem e o nome do evento. No “VIII” decidimos manter o corte nas letras e a sigla AIM com o tamanho maior, remetendo assim para a forma como se apresenta nos restantes suportes e reforçando a ideia de movimento, como se pode ver na figura 48



Fig. 48. Certificado de participação do “VIII Evento Anual da AIM”.

Reflexões Finais



Nota Conclusiva/

O movimento é um elemento visual que se encontra mais presente numa composição do que conseguimos explicitamente perceber (Dondis, 2017, p. 90). Através da presente revisão literária, foram levantadas várias fórmulas e noções de como pode ser sugerida a ideia de movimento numa composição visual.

O surgimento da fotografia possibilitou a captação de movimento numa imagem, influenciando a forma como o percebemos numa composição estática. No início os meios técnicos apenas permitiam captar fotografias em longa exposição, desta forma ao captarem objetos em movimento este aparecia representado de forma imprecisa ou desfocada. Com o desenvolvimento dos meios técnicos conseguiu-se captar os objetos em movimento de forma estática, mas desta forma em vez de se captar o movimento apenas se capta um momento da ação. Assim, a distorção assumiu um valor expressivo e tornou-se sinónimo de movimento. Por sua vez, as fotografias que tiveram como objetivo analisar cientificamente o movimento nas suas fases evolutivas, mostraram-nos que numa imagem estática a ação é melhor compreendida quando passamos de uma imagem isolada para uma sequência de imagens, conseguindo desta forma registar as várias fases do movimento numa imagem.

Ao observar como no passado o movimento foi retratado estaticamente, tornou-se importante perceber como os futuristas tentaram expressar nas suas obras o movimento de forma dinâmica. Eles procuraram representar a simultaneidade da ação através da relação espaço-objeto, para isso recorriam à repetição de elementos, deformação da forma e à criação de transparências para expressar movimento nas suas obras. Na tipografia os futuristas procuraram dar a sensação de dinamismo, utilizando-a como forma de reforçar o sentido da palavra, jogando assim com as suas formas plásticas.

No design gráfico a sensação de movimento é sugerida através de composições e técnicas (Leborg, 2015, p. 92). O movimento implica ação, através da investigação teórica realizada conseguiu-se apurar algumas fórmulas de como podemos criar atividade numa composição.

A investigação realizada, a análise de imagens e a observação dos cartazes realizados nos anos anteriores para o evento da AIM, permitiram perceber que o movimento pode ser representado de várias formas. No projeto desenvolvido para a AIM procurou-se essencialmente expressar a ideia de movimento através da imagem criada para ser aplicada nos diversos suportes gráficos. Deste modo, optou-se por transmitir a sensação de movimento criando uma composição cujo a base a base assentou na técnica de repetição, deslocamento e sobreposição de fragmentos de imagens, tentando criar a ligeira ilusão de sequência. Na escolha dos fragmentos, procurou-se

selecionar aqueles que apresentassem uma textura interessante, que realizassem uma degradação de cor e ainda os que tivessem presente a sugestão de transparência, de forma a criar uma composição visualmente dinâmica, atrativa e a reforçar a sugestão de movimento. A imagem criada deu uma coerência à comunicação gráfica do evento, interligando visualmente os suportes desenvolvidos.

O processo de execução do projeto revelou-se bastante estimulante devido ao tema que deu ponto de partida ao projeto, sobre o qual a mestrandia nunca se tinha debruçado. De forma geral, é possível afirmar que os objetivos pretendidos foram conseguidos, tendo tido uma boa aceitação por parte do cliente.

Reflexão e Crítica sobre o processo de Estágio/

Processo de Estágio

A experiência de estágio curricular revelou-se bastante recompensadora a nível profissional, dado que ao longo deste processo foram adquiridas novas aprendizagens na área do design gráfico, como também a nível interpessoal.

Diversos trabalhos foram realizados ao longo dos três meses, colocando à prova as capacidades até então adquiridas e trazendo novos desafios. Ao longo da concretização dos projetos foi-se percebendo como é importante acompanhar os trabalhos até à sua impressão, pois por mais que os projetos estejam dados como finalizados muitas alterações podem ocorrer. Todos os trabalhos desenvolvidos revelaram-se importantes, dado que todos possibilitaram alguma aprendizagem e propiciaram um aperfeiçoamento a nível profissional e pessoal.

No decorrer dos projetos o diálogo com o cliente foi essencial para o progresso do trabalho e para o seu resultado final. Assim, este estágio revelou-se uma mais valia ao permitir a experiência de trabalhar diretamente com o cliente de forma autónoma.

Outra das valências que esta experiência proporcionou foi perceber como o trabalho de equipa ou a sua opinião pode ser fundamental para o enriquecimento e desenvolvimento do projeto.

Conclusão

Em suma, o estágio no Atelier D'Alves revelou-se uma experiência muito enriquecedora permitindo aplicar os conhecimentos teórico-práticos adquiridos ao longo do percurso académico e adquirir novas capacidades na área do design gráfico e no âmbito profissional, acrescentando novos conteúdos a nível de portfólio e marcando assim o ponto de partida na vida profissional como designer gráfica.

Bibliografia



Livros /

- Amar, Pierre-Jean (2001). "*História da Fotografia*". Lisboa: Edições 70, Lda
- Arcari, Antonio (2001). "*A Fotografia – As formas, os objectos, o homem*". Lisboa: Edições 70
- Bauret, Gabriel (2000). "*A fotografia*". Lisboa: Edições 70, Lda.
- Bell, Julian (2007). "*Espelho do Mundo – Uma nova História da Arte*". Lisboa: Orfeu Negro
- Boerboom, P.; Proetel, T. (2017). "*Dibujar el movimiento*". Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL
- Carpi, Lúcia Garcia de (d.l. 2007). "*As Vanguardas do Século XX*" (vol. 19). Amadora: EDICLUBE
- Dondis, Donis A. (2017). "*La sintaxis de la imagen*" (2ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL
- Eskilson, Stephen J. (2007). "*Graphic Design, A New History*". Connecticut: Yale University Press
- Fragoso, Margarida (2012). "*Design Gráfico em Portugal*". Lisboa: Livros Horizonte Lda
- Francastel, Pierre (1998). "*A imagem, a visão e a imaginação*". Lisboa: Edições 70, Lda
- Fricke, C.; Klaus, H.; Ruhrberg, K.; Schneckenburger, M. (1999). "*Arte do Século XX*" (vol. 1). Köln: TASCHEN
- Frizot, Michel (1998) "*The New History of Photography*". Köln: Könemann
- Hollis, Richard (1994). "*Graphic Design, A Concise History*". London: Thames and Hudson Ltd.
- Humphreys, Richard (2001). "*Futurismo*". Lisboa: Editorial Presença
- Leborg, Christian (2015) "*Gramática Visual*" (ed. portuguesa). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL
- Medeiros, Margarida (2010). "*Fotografia e Verdade*". Lisboa: Assírio & Alvim
- Meggs, Philip B. (1998) "*A History of Graphic Design*" (3ª ed.). New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Mesquita, Francisco (2014). "*Comunicação Visual, Design e Publicidade*". Lisboa: Mediaxxi - Formalpress
- Müller, Lars (2000) "*Josef Müller-Brockmann – Pioneer of Swiss Graphic Design*" (2ª ed.). Baden: Lars Müller Publishers
- Munari, Bruno (1968). "*Design e Comunicação Visual*". Lisboa: Edições 70, Lda
- Purcell, Kerry (2006). "*Josef Müller-Brockmann*". London: Phaidon Press Limited
- Satué, Enric (1999). "*El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días.*" Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Trachtenberg (2013). "*Ensaio sobre a fotografia, de Niépce a Krauss*". Lisboa: Orfeu Negro

Dicionários /

Dicionário da Língua Portuguesa 2006 (2006). Porto: Porto Editora, Lda

Dicionário de Sinónimos (1997). Porto: Porto Editora, Lda

Artigos /

Pais, João (2007). O Futurismo na Fotografia e no Cinema. “*As artes visuais e outras as outras artes - As primeiras vanguardas*”. Lisboa: Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Artigos Online /

Fabris, Annateresa (2004). “*A captação do movimento: do instantâneo ao fotodinamismo*”. São Paulo, ARS. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202004000400005&script=sci_arttext&tlng=pt Consultado a 10/03/2018

Sítios Online /

AIM: <http://aim.org.pt/>
<https://www.facebook.com/aim.org.pt/>

Atelier D'Alves: <http://atelierdalves.com/>
<https://www.facebook.com/atelierdalves/>

GEG: <http://geg.pt>
<https://www.facebook.com/GEG.PT/>

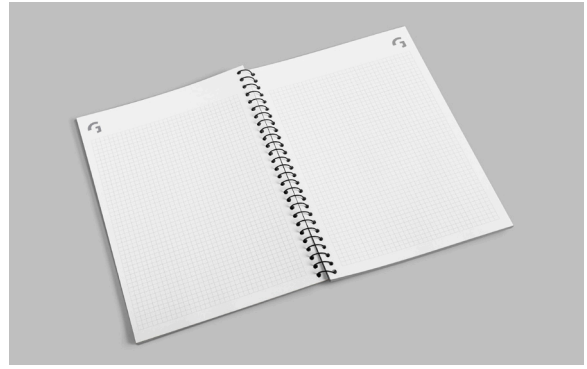
Porto Cruz: <http://www.porto-cruz.com/>

Anexos



Anexo 1/ Outros trabalhos realizados para o GEG

1.1/ Caderno GEG



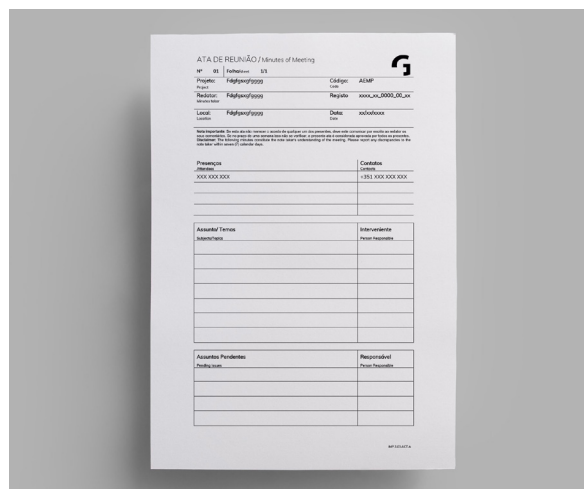
A1. Capa, contracapa e páginas interiores do caderno criado para o GEG.

1.2/ Papel Timbrado



A2. Papel timbrado do GEG.

1.3/ Atas de Reunião



A3. Documento de atas de reunião do GEG, onde foi realizado um redesign do layout do documento.

1.4/ Referências Curriculares



A4. Separadores e páginas interiores do documento “Referências curriculares”, no qual são apresentados mais detalhadamente projetos desenvolvidos pelo GEG.

1.5/ Template Word



A5. Documento de exemplo de como as páginas de um ficheiro word podem ser paginadas para seguir as novas linhas gráficas da imagem do GEG.

1.6/ Template apresentação Powerpoint

A6. Documento de exemplo de como as apresentações do GEG em Powerpoint se devem apresentar graficamente. Tendo sido feito um redesign do modelo das páginas.

Sports Facilities

Engineering Structures for life

About us

The mission of GEG is its public commitment, present in the service of its activity, in all projects, in each challenge.

In GEG we are determined in developing the best engineering design solutions, at an international scale, promoting a culture of excellence and constant innovation, assuring confidence among clients, partners, collaborators and final consumers, and contributing to increase the quality of life and the environmental and energetic sustainability of the territories in which we intervene.

GEG has a vast experience on diverse and specific facilities design, integrating multidisciplinary teams that combine efforts and expertise to deliver the best solutions for each project to its clients and final users.

Main Services

- Feasibility studies and Project finance
- Technical Engineer Designs and Studies
- Multidisciplinary coordination projects
- Tender documents elaboration and proposals appreciation consulting
- Business Development - New Markets
- Cost Planning, Project, Programme and Contracts Management
- Technical assistance and consultancy
- Risk assessment, analysis and Value Engineering
- Supervision and Technical assistance
- Hygiene, Safety and Health at work

Building Engineering

Engineering Design Strategy

The strategy that we follow in the development of a building design focuses on four vectors:

Vast Experience: In several sectors and different services, where we highlight the greatly qualified multidisciplinary staff.

Sustainable Engineering: Which seeks to achieve solutions that are sustainable and marketable throughout their life cycle.

Project Management: The development and coordination of the project throughout its lifecycle, in its various disciplines.

Innovation: We strive for an efficient management and constant promotion of the use and development of new tools, such as the Building Information Modeling (BIM) methodology.

Environmental - Economic: Energy Efficiency, Subsidies / Incentives for use of Natural Resources

Environmental: Natural resource use, Environment Management, Pollution Prevention

Social: Standard of Living, Education, Community Equal Opportunity

Economic: Profit, Cost Savings, Economic Growth, Research & Development

Economic: Business Ethics, Fair Trade, Worker's Rights

Sustainability Buildings

Structural	Mechanical	Electrical	Plumbing	Facades & Building Envelope	Acoustic
Materials	Thermal modelling	Energy Saving	Harvesting	Efficiency	Noise impact
Construction Techniques	Natural ventilation	Lighting	Recycling	New materials	Comfort for users

Sustainability Engineering

In our design process sustainable engineering is inherent in such a way designing or operating systems such that they use energy and resources sustainably, i.e., at a rate that does not compromise the economic investment and the natural environment, or the ability of future generations to meet their own.

GEG projects

- Lipor Composting Plant Portugal
- WWTP of Louça da Palmeira Portugal
- Stadium of Zurich Switzerland
- Water Supply System of Porto Portugal

Experience

Thiqar Sports Complex

Year: 2000-2003

Local: Iraq

Services: Detailed design of structures, foundations, geotechnics, fire safety and MEP, Project Management, Construction

Management: BIM Project

4 star Hotel with 75 rooms
2 sports pavilions
Aquatics center
Sports hall

Thank You!

www.geg-engineering.com

1.7/ Cartão de Contacto



A6. Cartão de contacto desenvolvido para os colaboradores do GEG.

