



Gestalt Aplicada Ao *Motion Graphics*: um estudo da linguagem visual e produção de conteúdos digitais¹

David Rafael de Lima²

Deivi Eduardo Oliari³

Centro Universitário Leonardo Da Vinci – UNIASSELVI – Indaial - SC

Resumo

Tendo em mente a importância de conhecer a forma como as pessoas vêm para que se possa transmitir a mensagem pretendida da melhor forma possível, este artigo apresentará os princípios básicos da Gestalt, que obteve os melhores resultados nessa área. Posteriormente será analisado como esses princípios se comportam sobre o *motion graphics*, uma forma de design carente de estudos. Uma mensagem visual que tem total capacidade de transmitir aquilo que lhe é pretendido é algo que vai muito além de conhecer as ferramentas e o perfil do público receptor. É preciso saber como ele vê, qual a íntima relação entre a sua visão e aquilo que está sendo visto, ou seja, a relação sujeito-objeto.

Palavras-chave: Comunicação; Gestalt; *Motion Graphics*; Conteúdos Digitais; Percepção.

1 Introdução

Construir uma mensagem visual que tenha total capacidade de transmitir aquilo que lhe é pretendido é algo que vai muito além de conhecer as ferramentas e o perfil do público receptor. É preciso saber como ele vê, qual a íntima relação entre a sua visão e aquilo que está sendo visto, ou seja, a relação sujeito-objeto. Dondis (2007, pg.29) argumenta: “É nesta etapa vital do processo criativo que o comunicador visual exerce o mais forte controle sobre seu trabalho e tem maior oportunidade de expressar em sua plenitude, o estado de espírito que a obra se destina a transmitir”.

A Gestalt obteve grandes avanços nos estudos sobre o sistema humano de leitura visual da forma, e isso foi de extrema contribuição para várias áreas da comunicação.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bacharel em Comunicação Social – Pub. Propaganda - UNIASSELVI; E-mail: davidrafael25@gmail.com.

³ Doutorando e Mestre em Ciências da Linguagem-Tecnologia da Informação (UNISUL); Especialista em Propaganda e Marketing (UNIVALI); Graduado em Comunicação Social (UNIVALI); Coordenador e Docente do Curso de Comunicação Social – UNIASSELVI; Docente da Pós Graduação (ICPG). E-mail: deivi@uniasselvi.com.br.



Porém, este artigo aborda uma área ainda carente de estudos mais profundos: o *motion graphics*. Esta é uma área que envolve algo muito particular, o movimento. Assim, este artigo tem por objetivo analisar como se comportam algumas das principais leis da Gestalt quando inserido o movimento. Para isso utilizou-se pesquisa bibliográfica juntamente com análise dessas leis.

2 Gestalt: Sistema de Leitura Visual da Forma

2.1 Estudo da Gestalt

A Gestalt foi uma escola que nasceu na universidade de Frankfurt, com o objetivo de esclarecer o sistema humano de leitura visual da forma. Ou seja, porque vemos as coisas da maneira que vemos e porque achamos certas coisas belas e outras não. De acordo com Gomes Filho (2008, p.18):

A Gestalt é uma escola de psicologia experimental. [...]. O movimento Gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, com contribuição relevante aos estudos da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais. [...]. Esta maneira de abordar o assunto vem opor-se ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apoia na fisiologia do sistema nervoso, quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção.

[...]

O termo Gestalt, que se generalizou dando nome ao movimento, no seu sentido mais amplo, significa uma integração de partes em oposição à soma do todo. É geralmente traduzido [...] como estrutura, figura, forma.

Sobre essa integração das partes, Dondis (2007, p23) complementa:

Várias disciplinas têm abordado a questão da procedência do significado nas artes visuais. Artistas, historiadores da arte, filósofos e especialistas de vários campos das ciências humanas e sociais já vêm há muito tempo explorando como e o que as artes visuais “comunicam”. Creio que alguns dos trabalhos mais significativos nesse campo foram realizados pelos psicólogos da Gestalt, cujo principal interesse têm sido os princípios da organização perceptiva, o processo da configuração de um todo a partir das partes. O ponto de vista subjacente da Gestalt, conforme definição de Ehrenfels, afirma que “se cada um de doze observadores ouvisse um dos doze tons de uma melodia, a soma de suas experiências não corresponderia ao que seria percebido por alguém que ouvisse a melodia toda”.

Dado isto, é importante ter em mente ao longo deste artigo que, quando falamos nos estudos da Gestalt, estamos necessariamente falando em integração das partes, formação de unidades, como enxergamos o todo e como as partes do todo se relacionam. Isto será explicado melhor adiante.



2.2 Fundamentos da Gestalt

Como supracitado, a Gestalt atribui grande responsabilidade por enxergamos da maneira que enxergamos aos padrões de organização do nosso sistema nervoso. Determinados pela estrutura cerebral, esses padrões têm um papel fundamental na percepção visual das coisas. Ora, entendemos que uma pessoa não pode flutuar, neste caso, se ilustrarmos isso, o resultado nos parecerá estranho, nos incomodará visualmente. Da mesma maneira, sabemos que se colocarmos todo o peso de um lado da balança ela penderá. E isso se reflete também em qualquer ilustração, se todos os elementos estiverem de um lado, a composição deveria pender. E isso também nos incomodará, pois, o nosso sistema nervoso estará fazendo um esforço constante para entender algo que vai contra os seus padrões.

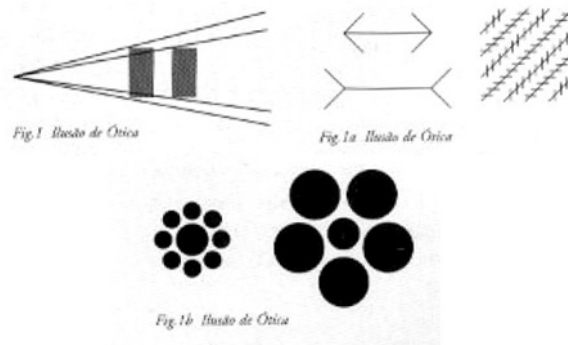
Estes exemplos são os mais básicos e, considerando a complexidade do sistema nervoso, é possível ter por isso só, uma ideia de tudo o que envolve a teoria da Gestalt, além de muitas coisas que ainda nem foram descobertas.

Esta teoria é defendida por Fraccaroli (1952), que, além disso, nos diz que ela não depende da nossa vontade:

[...] existe uma correspondência entre a ordem que o projetista escolhe para distribuir os elementos de sua composição e os padrões de organização desenvolvidos pelo sistema nervoso. Estas organizações, originárias da estrutura cerebral, são, pois, espontâneas, não arbitrárias, independentemente de nossa vontade e de qualquer aprendizado.

Quando vemos um objeto, por exemplo, um televisor, não vemos as suas partes isoladas, ou seja: botões, entradas, saídas, antena, tela, marca; nós vemos simplesmente um televisor, como um todo. Temos uma imagem global dele, uma unificação das partes. Deste modo, a maneira como percebemos cada detalhe do televisor, depende do todo. Gomes Filho (2008, p.19), explica isso mais detalhadamente:

[...] o que acontece no cérebro não é idêntico ao que acontece na retina. A excitação cerebral não se dá em pontos isolados, mas por extensão. Não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação das várias sensações. A primeira sensação já é de forma, já é global e unificada.



No exemplo da ilusão óptica (fig. 1), a excitação cerebral se processa em função da figura total pela relação recíproca das suas várias partes dentro do todo. Um retângulo nos parece maior do que o outro, porque eles são vistos na dependência de sua posição dentro do ângulo. Da mesma maneira, a linha superior nos parece menor que a inferior (fig. 1a), as linhas oblíquas não parecem paralelas e os dois círculos centrais, embora pareçam diferentes, têm o mesmo tamanho (fig. 1b). Não vemos partes isoladas, mas relações. Isto é, uma parte na dependência de outra parte.

[...]

A hipótese da Gestalt, para explicar o origem destas forças integradoras, é atribuir ao sistema nervoso central um dinamismo auto-regulador que, a procura de sua própria estabilidade, tende a organizar a forma em todos coerentes e unificados.

Diante deste cenário, facilmente surge a dúvida sobre a legitimidade do que vemos, quanto do que vemos é real. Em verdade, isto é tema de vários estudos e há muita controvérsia sobre o mesmo. Como isto não é o foco deste trabalho, limita-se aqui uma breve explicação de Farina (1990, p.43).

Nenhuma corrente psicológica atual nega o fato de o mundo percebido por qualquer indivíduo ser, em grande parte, um mundo resultante das experiências adquiridas em lidar-se com o meio ambiente. Nenhuma, também, discorda do fato de haver um nível básico onde existe uma correspondência absoluta entre o objeto e a percepção desse objeto. A discordância existe em relação ao nível em que ocorre essa correspondência. Está plenamente aceita a ideia de uma correspondência biunívoca entre a experiência e a realidade em um nível qualquer da percepção.

Gomes Filho (2008) nos diz ainda que um objeto (diante do interesse deste trabalho pode ser um design gráfico) deve satisfazer as necessidades de adequada estrutura formal.

Deste modo, um bom design é aquele que tem grande poder de transmitir a mensagem pretendida com precisão, atingindo assim o alcance de seu objetivo. Este poder depende diretamente da maneira como a mensagem será composta, considerando o sistema de leitura visual da forma aqui estudado.



Isso não quer dizer que a composição deverá trabalhar sempre com a estrutura formal da maneira correta, mas sim, de acordo com objetivo da mensagem. Por exemplo, se a mensagem pretende causar tensão ou incomodo visual, podemos desrespeitar os padrões da estrutura formal para conseguir isso.

É neste ponto que se tem controle total do trabalho e oportunidade de expressar até mesmo o sentimento que a obra se destina a transmitir. Não existem estruturas definitivas para se conseguir um bom resultado. Não obstante, há regras definidas com base na investigação do processo da percepção humana, tudo o que se tem a fazer é aprendê-las e usá-las inteligentemente.

Dondis (2007, p.29) fala: “As soluções visuais devem ser regidas pela postura e pelo significado pretendidos, através de estilo pessoal e cultural.”

2.2.1 Principais Leis da Gestalt

A partir dos princípios básicos de organização apontados pela Gestalt, outros estudiosos desenvolveram vários rebatimentos para nos ajudar na elaboração de mensagens visuais adequadas. Não obstante, este tópico limita-se a discorrer sobre quatro princípios básicos; em primeiro pela extensão dos rebatimentos e em segundo porque estes quase que em sua totalidade foram desenvolvidos considerando-se imagens estáticas e a ideia deste artigo é ensejar um posterior rebatimento destes princípios para imagens em movimento.

Primeiramente é importante conhecer o lugar onde a forma a ser visualizada está inserida, este é o Espaço Perceptivo, que pode ser desde um pedaço de papel a tela de um computador. Sobre o Espaço Perceptivo Batistela (2007, p.58) explica:

Toda base, entendida como suporte (folha de papel, tela de pintura, parede, tela ou monitor de computador), constitui-se como um plano de base sobre o qual imprimimos qualquer significação formal. [...].

A parte inferior de um plano significa para nós a base, pois espacialmente nos remete ao chão. Portanto, toda área horizontal inferior da superfície (da composição) é a mais pesada. A partir disso, todo elemento visual que estiver localizado nesta faixa horizontal inferior ficará imediatamente mais pesado, denso.

Como a base é mais pesada, Ostrower (1983, p.47) diz que desta forma além do centro geométrico, matematicamente calculado, a composição terá também um centro óptico, um pouco acima do centro geométrico.

2.2.1.1 Contraste

De acordo com Gomes Filho (2008, p.20), o contraste é uma descontinuidade de estimulação e é essencial para a formação de unidades. Quanto maior for essa descontinuidade, maior será a percepção das formas. A figura abaixo ilustra isso.

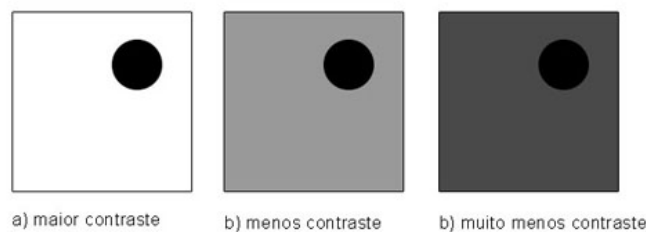


FIGURA 1 – Contraste.

Fonte: Reprodução de Gomes Filho (2008, p.20).

2.2.1.2 Fechamento

Wertheimer, citado por Gomes Filho (2008, p.21) explica o fechamento: “As forças de organização dirigem-se, espontaneamente, para uma ordem espacial, que tende em todos fechados, segregando uma superfície, tão completamente quanto possível, do resto do campo. Existe a tendência psicológica de unir intervalos e estabelecer ligações”.

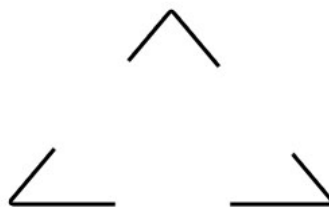


FIGURA 2 – Fechamento.

Fonte: Reprodução de Gomes Filho (2008, p.21).

2.2.1.3 Semelhança e Proximidade

Para a formação de unidades, as forças de organização tendem a agrupar formas. Isso pode acontecer de duas maneiras.

1 – Semelhança. “Nossa percepção funciona assim: as formas semelhantes atraem-se, as formas diferentes atritam-se. Por mais afastadas que estiverem entre si, o olho agrupa as semelhanças visuais, formando áreas no espaço composicional.” (BATISTELA, 2007, p.60).

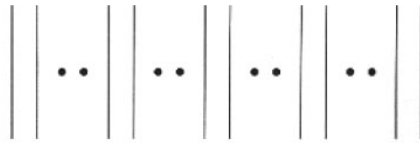


FIGURA 3 – Semelhança.
Fonte: Reprodução de Gomes Filho (2008, p.24).

2 – Proximidade. Formas que estão próximas tendem a formar grupos. Quanto menor a distância, maior é a unificação.



FIGURA 4 – Proximidade.
Fonte: Reprodução de Gomes Filho (2008, p.24).

“Semelhança e proximidade são dois fatores que agem em comum, muitas vezes reforçam-se ou enfraquecem-se mutuamente”. (GOMES FILHO, 2008, p.24).

2.2.1.4 Positivo e Negativo

Se tivermos uma figura sobre um fundo, entendemos que esta figura está ocupando um espaço vazio. Porém, pode ser o inverso, ela pode ser um espaço vazio, circundada por um espaço ocupado.

“Quando a forma é percebida ocupando espaço, vamos dizer que ela é ‘positiva’. Quando a forma é percebida como um espaço vazio (forma vazada), vamos dizer que ela é ‘negativa’. No desenho preto e branco, temos a seguinte relação: a ‘forma preta’ é a ‘área ocupada’, a forma branca é a ‘área vazada’ (área não ocupada)”. (BATISTELA, 2007, p.64).



FIGURA 5 – Positivo e Negativo.
Fonte: O autor.

3 *Motion Graphics*

3.1 O que é *Motion Graphics*

Velho (2008, p16) busca as raízes do *Motion Graphics* para explicar o que ele é, e descobre que até os anos 70, a inserção de design gráfico no cinema e na TV era feita através de recursos de colagem e fotomontagem, era a imagem real em movimento que estava sendo filmada. Isso começou a mudar apenas nos anos 1980 com o desenvolvimento da computação e conseqüentemente de ferramentas de animação e modelagem 3D. Então as grandes redes de televisão aderiram a essa tecnologia para animação de logotipos, objetos, marcas e letreiros.

Esses sistemas de composição e manipulação de imagem permitiam combinar e animar camadas de imagem de todo tipo. Isso estimulou, de forma digital, uma retomada da visualidade que se tinha anteriormente com o sistema de colagem e fotomontagem.

Ao que parece, foi nesse momento que surgiu o termo *Motion Graphics*, precisamente para designar o conjunto da produção oriundo dessa retomada. Na tentativa de uma definição, sobressaem dois aspectos: do ponto de vista técnico, *Motion Graphics* poderia ser descrito, portanto, como uma aplicação mista de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital; e no plano conceitual, como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento. (VELHO, 2008, P16).

Com o crescente desenvolvimento das tecnologias, hoje o *Motion Graphics* está presente massivamente em diversos meios, sendo os principais, de acordo com Krasner (2008): aberturas de filmes, *Network Branding*, comerciais de TV e clipes de música.

Para Krasner (2008, p.23, Tradução nossa):

Animação não pode ser arquivada sem entender um princípio fundamental do olho humano: persistência da visão. Este fenômeno envolve a habilidade do seu olho para reter uma imagem por uma fração de segundos após ela desaparecer. Nosso cérebro é levado a perceber uma rápida sucessão de diferentes imagens estáticas como uma imagem contínua. O curto período durante o qual cada imagem persiste sobre a retina permite uma mistura suave com a imagem subsequente.



Não existe ainda uma convenção clara sobre o que é, de fato, o *Motion Graphics*. A começar pelo nome, onde o mais difundido é *Motion Graphics*, mas também é chamado de Motion Design ou então *Motion Graphics Design*, o autor deste artigo entende que este último representa de forma mais clara e definida o seu papel, por ser este um desdobramento do design que utiliza imagens gráficas e, além das dimensões do espaço, trabalha com a dimensão do tempo.

3.2 *Motion Graphics*: tempo e movimento

Aumont, citado por Velho (2008, p.2) apresenta para isso o conceito de imagens temporalizadas, que: “se modificam com o tempo, devido as características intrínsecas do dispositivo que as produz e apresenta. O cinema e o vídeo são as mais conhecidas atualmente, embora tenham surgido outras formas em épocas mais remotas”. Desta forma, essa mudança da imagem/forma ao longo do tempo, caracteriza o movimento.

Sem uma convenção clara, há divergências sobre o que pode e o que não pode ser entendido como *motion graphics*. Velho (2008, p16) realizou uma profunda pesquisa acerca disso e mostra o que considera estar fora da área abrangida pelo *Motion Graphics*, que são: criação e manipulação de imagem digital estática, editoração eletrônica, *web design*, cinema de animação convencional ou auxiliado por computador, modelagem a animação de objetos tridimensionais, animação interativa para *web*, edição não-linear de vídeo digital por computador, efeitos especiais de vídeo digital para composição de imagem.

De acordo com Krasner (2008, p.2, Tradução nossa), a imagem em movimento no cinema ocupa um nicho único na história da arte do século vinte. Pioneiros dos filmes experimentais de 1920 exerceram uma enorme influência nas futuras gerações de animadores e graphic designers. Na indústria de filmes com imagem em movimento, o desenvolvimento de títulos animados de filme em 1950 estabeleceu uma nova forma de design gráfico chamado *motion graphics*.

4 Aplicando Gestalt ao *Motion Graphics*

Tendo como ponto de partida uma minuciosa análise sobre as principais leis da Gestalt já estudadas em imagens estáticas, este tópico vai analisar como a inserção do movimento afeta essas leis.

4.1 Contraste

A figura abaixo representa quatro situações: *A*, *B*, *C* e *D*. O objetivo é observar o contraste entre o círculo e o fundo quadrado (espaço perceptivo).

A situação *A* mostra duas imagens estáticas com diferentes descontinuidades de estimulação. A situação *B* apresenta as mesmas imagens, porém, na segunda, o círculo está piscando. Na situação *C* tanto o círculo quanto o quadrado estão piscando, porém, fora de sincronia. Na situação *D* o círculo e o quadrado estão piscando juntos, em sincronia. Em todos os casos, salvo o *A*, são duas piscadas por segundo.

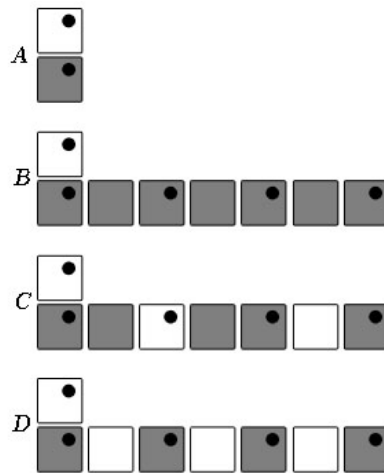


FIGURA 6 – Contraste em *motion graphics*.
Fonte: O autor.

Situação *A*: A segunda imagem tem menos contraste, pois a descontinuidade de estimulação provocada pelo tom de cinza é menor.

Situação *B*: A segunda imagem tem maior contraste, pois, apesar dos tons de cinza, o piscar do círculo provoca uma descontinuidade de estimulação maior.

Situação *C*: A segunda imagem tem maior contraste que a primeira, a descontinuidade de estimulação provocada pelo piscar dos dois elementos ainda é maior.

Situação *D*: A segunda imagem tem menos contraste entre os elementos. A razão é óbvia, como esses elementos piscam em sincronia, não há maior contraste por causa do movimento, o que prevalece são os tons de cinza.

Com estas análises, observa-se que o contraste pode se definir também pelo movimento. Sendo que ele concorre juntamente com outros fatores como cor e forma para reforçar ou enfraquecer o contraste final e geral dos elementos.

O contraste por movimento, assim como por outras formas, é definido pela descontinuidade de estimulação. Isso ficou claro na situação *D*, quando os dois elementos piscaram juntos e não há então descontinuidade, o movimento não afeta o contraste geral das formas.

Torna-se muito mais complexo com o movimento, mensurar a descontinuidade de estimulação, uma vez que ela depende das configurações do movimento, que são infinitas. Neste exemplo o movimento foi composto de duas piscadas por segundo, mas poderiam ser dez, ou uma a cada cinco segundos; ou até mesmo outro tipo de movimento que não fosse piscada. Isso sem dúvida mudaria de forma significativa o resultado final da composição.

4.2 Fechamento

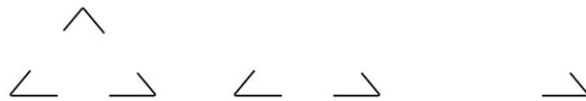


FIGURA 7 – Fechamento estático.
Fonte: O autor.

Como se observa na figura acima, o fator de fechamento em uma imagem estática necessita de uma quantidade mínima de elementos para a formação de uma nova unidade. Na figura, vemos que conforme tiramos os elementos, perdemos a noção de fechamento. Fica mais difícil formar uma unidade quando as possibilidades de resultados diferentes aumentam.



FIGURA 8 – Fechamento em *motion graphics*.
Fonte: O autor.

O que acontece com a introdução do movimento, é que ele pode reforçar o fechamento ou construí-lo quando não há a mínima noção do mesmo. Na imagem acima, há apenas uma linha curta, não há noção de fechamento. Porém se essa linha se move contornando um triângulo imaginário, não é preciso mais do que uma volta para que as forças de organização formem uma nova unidade, o triângulo, pelo fator de fechamento.

4.3 Semelhança e Proximidade

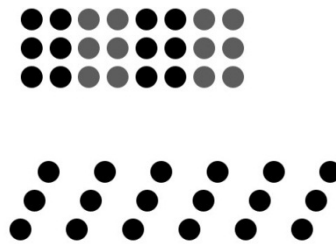


FIGURA 9 – Semelhança e Proximidade Estático.
Fonte: Reprodução de Gomes Filho (2008, p.23).

Na figura acima temos, respectivamente, um caso de formação de unidades por semelhança e outro por proximidade. Agora vamos, nestes dois casos, inserir movimento em alguns círculos. Apesar de ser difícil representar o movimento em uma figura estática, tentar-se-á da melhor forma possível, conforme ilustra a figura abaixo.

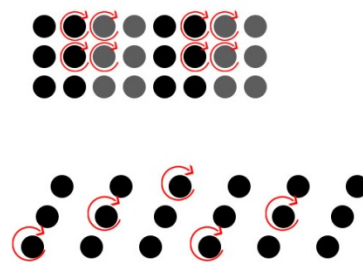


FIGURA 10 – Semelhança e Proximidade em *Motion Graphics 1*.
Fonte: O autor.

Como é possível ver, há uma clara formação de unidades entre os elementos que estão em movimento. Nos dois casos o fator movimento prevaleceu e foi mais forte para a formação de unidades.

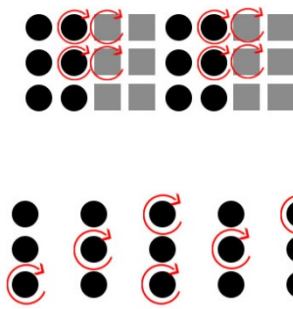


FIGURA 11 – Semelhança e Proximidade em *Motion Graphics 2*.
Fonte: O autor.

Na imagem acima se fez o mesmo experimento anterior, porém, reforçaram-se os fatores de semelhança e proximidade, que, neste caso, prevaleceram sobre o movimento.

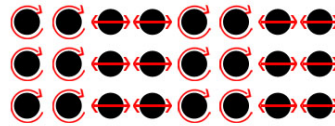


FIGURA 12 – Semelhança e Proximidade em *Motion Graphics 3*.
Fonte: O autor.

Na imagem acima, os espaços, assim como as formas, são iguais, porém há dois tipos diferentes de movimento acontecendo. Neste caso, há formação de unidades apenas pelo fator movimento.

Não obstante, poderíamos substituir o movimento por vários outros fatores como cor ou tamanho, o que quer dizer que não podemos colocar o movimento em uma categoria especial, além de semelhança e proximidade. O que se observa é que o movimento é apenas mais um fator de semelhança e pode entrar nessa categoria, como propriedade do objeto.

4.4 Positivo e Negativo

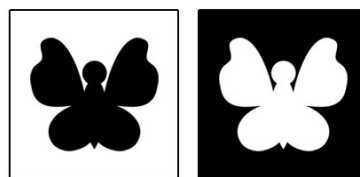


FIGURA 13 – Positivo e Negativo Estático.
Fonte: O autor.

Na figura acima temos um exemplo típico desta lei. Uma borboleta sobre um espaço perceptivo. É possível ver com clareza que, nesta situação, quando a borboleta é preta sobre o fundo branco ela está ocupando um espaço. Já quando a borboleta é branca e o fundo preto, o fundo é que ocupa espaço e a borboleta parece vazada.

É interessante agora observar com que propriedade o movimento age sobre a lei do positivo e negativo. Se pega aqui a imagem onde a borboleta é que está branca, e aplica-se sobre a borboleta um movimento que representa o seu vôo, dando vida a ela.

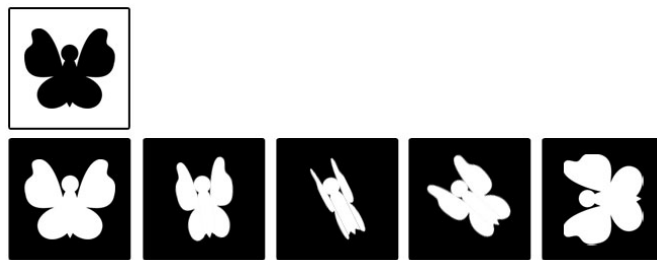


FIGURA 14 – Positivo e Negativo em *Motion Graphics*.
Fonte: O autor.

A partir de agora, a borboleta torna-se um objeto ocupando um espaço. Mesmo sem alterar as cores. Ou no mínimo, causa confusão sobre o que é objeto. É possível concluir aqui que o movimento afeta profundamente a noção de positivo e negativo. Lembrando sobre a estruturação do sistema nervoso e seus padrões, pode-se colocar também que, neste caso, faz muito mais sentido a borboleta como objeto realizando tal movimento, do que o fundo realizar um movimento tão mais complexo a fim de formar uma borboleta vazada se movimentando.

5 Considerações Finais

A contribuição deste trabalho é clara para a comunicação no sentido de que o *motion graphics* ganha cada vez mais espaço. O que a pouco tempo estava quase restrito ao cinema e a televisão, hoje está fortemente presente e com constante crescimento na internet, considerando o *boom* de sites como *youtube* e *vimeo*.

Acredito que este trabalho possa servir de pontapé inicial, e ensejar outros estudos e mais aprofundados sobre o tema, abordando os demais princípios básicos da Gestalt, além dos



rebatimentos operados sobre eles. A partir disso, seria de grande importância a criação de rebatimentos e guias específicos para o *motion graphics*, a fim de orientar os profissionais da área em seus trabalhos.

Todas estas questões discutidas nos fazem refletir sobre ética e profissionalismo, uma vez que o domínio de tais técnicas tem um grande poder nas mãos de grandes profissionais.

Referências Bibliográficas

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

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FRACCAROLI, Caetano. **A percepção da forma e sua relação com o fenômeno artístico – o problema visto através da Gestalt**. (Aula número 30). São Paulo: Edusp, 1952.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 1990.

BATISTELA, Kellyn. **Caderno de estudos: Estruturas visuais**. Indaial: Asselvi, 2007.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte**. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

KRASNER, Jon. **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**. Oxford, UK: Elsevier's Science & Technology, 2008.

VELHO, João. **Motion graphics: linguagem e tecnologia, anotações para uma metodologia de análise**. Rio de Janeiro, 2008. 193 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro.