







# Linguagem visual

Eduardo Ariei

Crédito: YAAV



# Equilíbrio

O conceito de equilíbrio visual é também conhecido como compensação mútua dos pesos ou das forças visuais que pactuam na configuração de um objeto.

Crédito: Jan Siebert



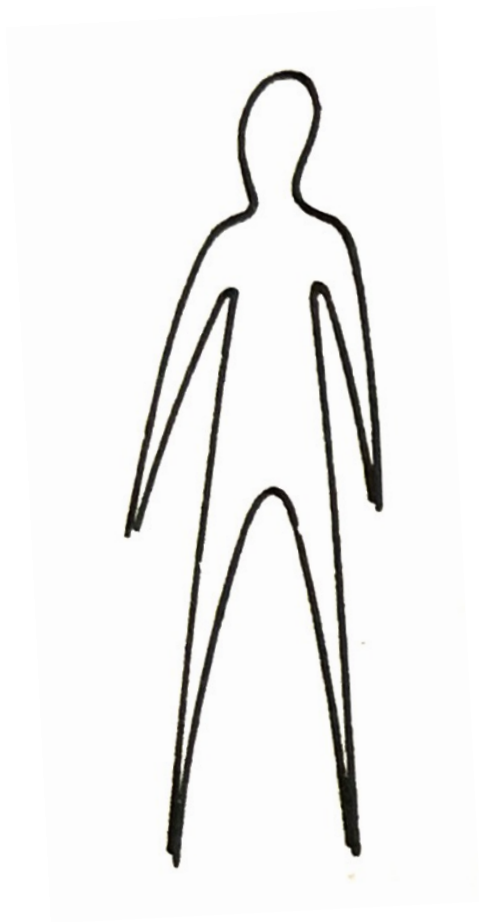
O equilíbrio é a maneira como os elementos visuais são organizados em um layout, **ajudando uma imagem a parecer estável e geralmente agradável de ser vista. Embora os elementos que compõem uma imagem não tenham massa física, o equilíbrio atribui a esses elementos um peso visual, permitindo que alguns pareçam mais pesados ou mais leves que outros.**

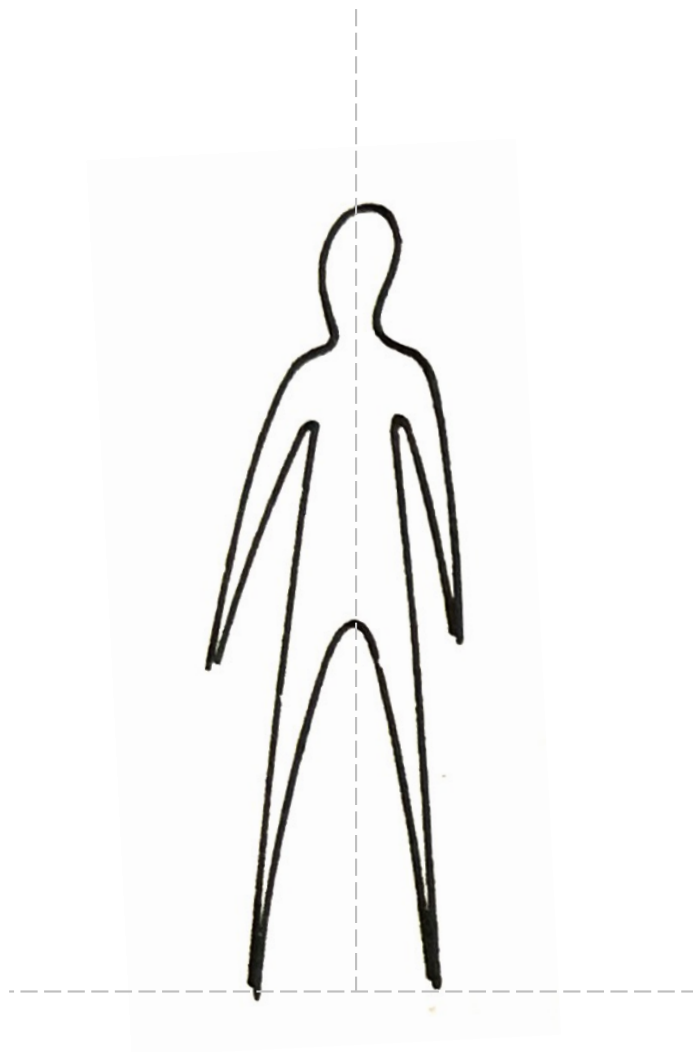
Se você já olhou para uma imagem e achou que algo estava errado, mas não conseguiu definir o porquê, é provável que a má consideração do equilíbrio seja um fator. Da mesma forma, **uma**

**imagem agradável de se ver provavelmente usará um dos quatro tipos de equilíbrio - simétrico, assimétrico, radial ou cristalográfico**

- para produzir um resultado profissional.







## **O equilíbrio é a referência visual mais forte e firme do homem.**

**Ele representa a base consciente e inconsciente para se fazer avaliações visuais.**

O extraordinário é que, enquanto todos os padrões visuais têm um centro de gravidade que pode ser tecnicamente calculável, nenhum método de calcular é tão rápido, exato e automático quanto o senso intuitivo de equilíbrio inerente às percepções do homem.

----- Eixo sentido

## Linguagem visual

Eduardo Ariel

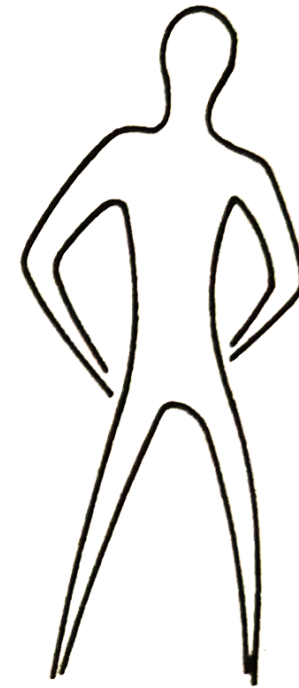
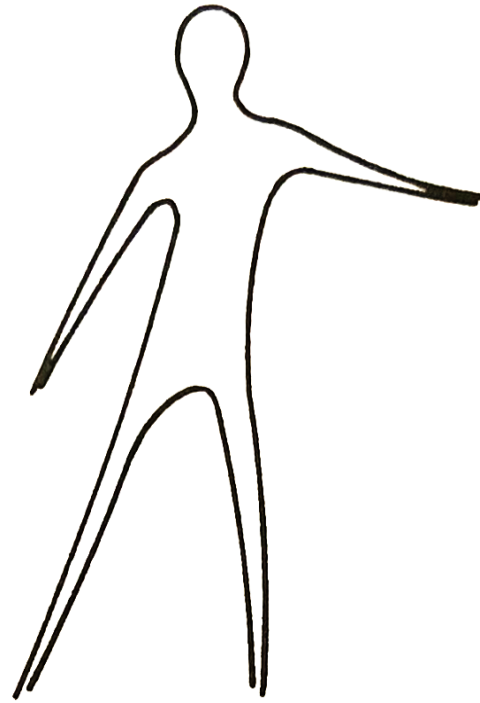
# Equilíbrio

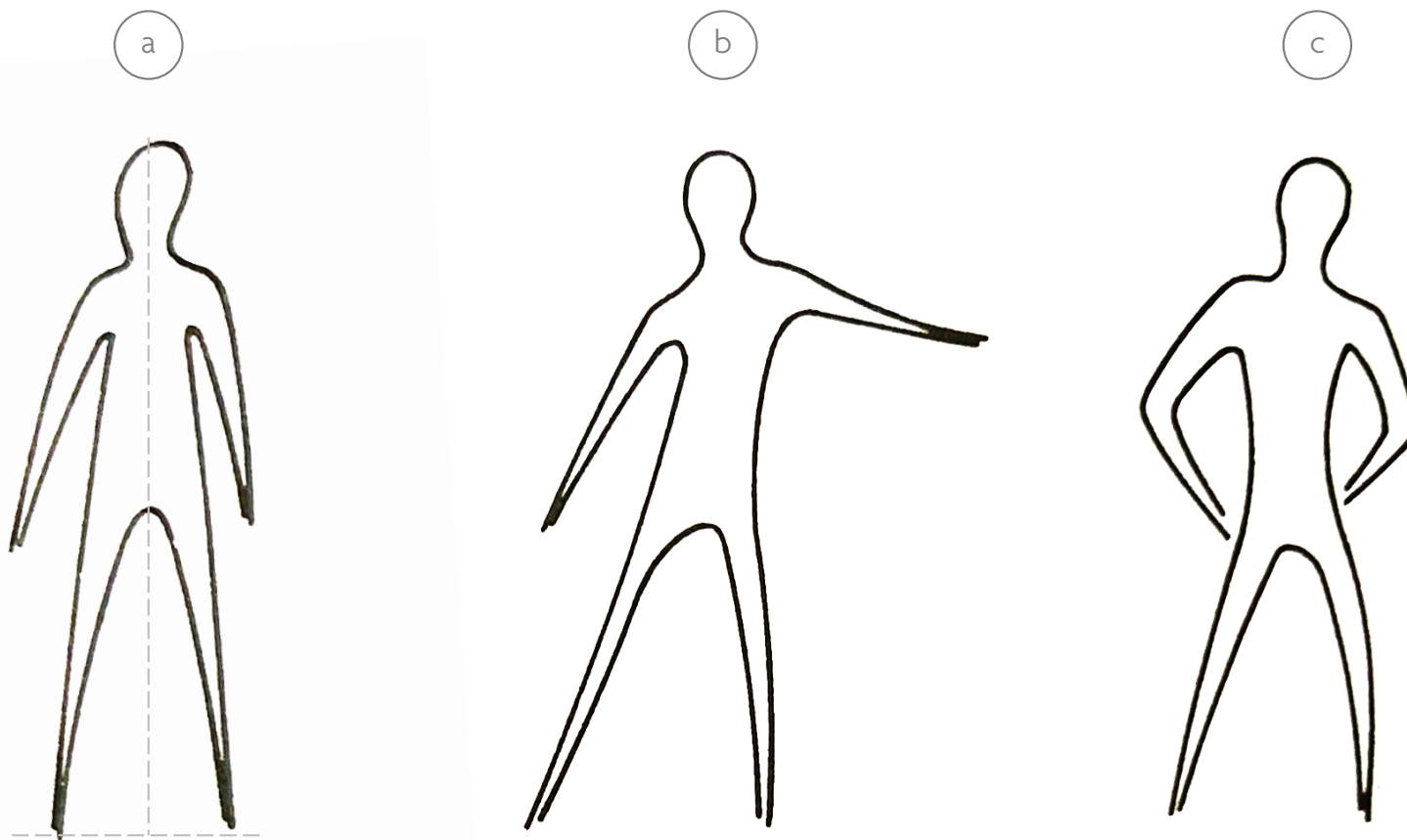
Quando se fala de narrativa, portanto, para além de meramente pensar a história que será retratada, é necessário ter em mente a maneira como essa história será estruturada.

Uma estrutura narrativa bastante popular na mídia e amplamente reconhecida em muitas obras (filmes, jogos, livros, etc.), é o monomito, do escritor e mitólogo Joseph Campbell, elaborado a partir de sua obra de 1949, *O herói de mil faces* (1989).

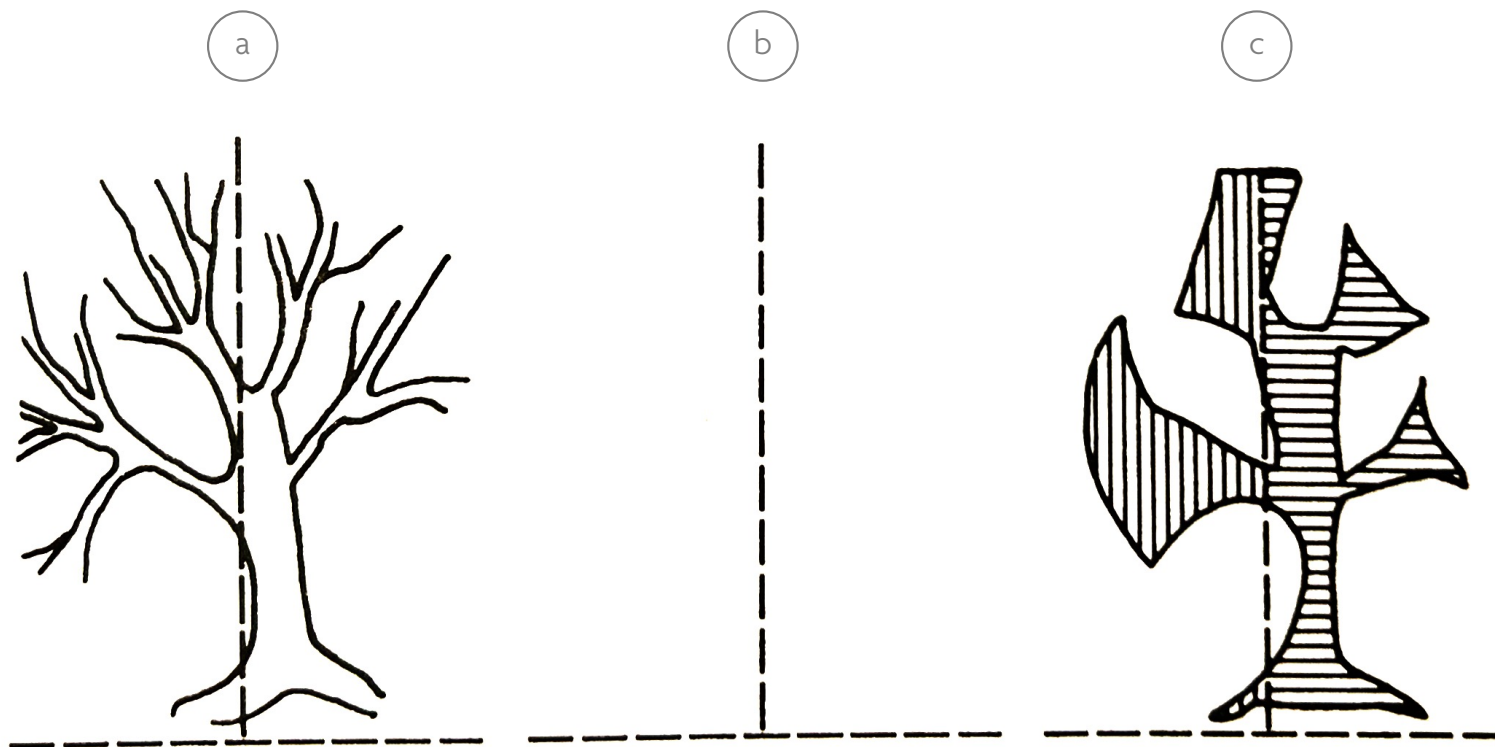
A mais importante influência tanto psicológica como física sobre a percepção humana é a necessidade que o homem tem de de **equilíbrio, ter os pés firmemente plantados no solo e saber que vai permanecer ereto em qualquer circunstância, em qualquer atitude, com um certo grau de certeza.**

Dondis (2015)





Para Dondis (2015) o constructo horizontal-vertical constitui a relação básica do homem com seu meio ambiente. Mas além do equilíbrio simples e estático ilustrado na **figura (a)** existe o processo de ajustamento a cada variação do peso, que se dá em relação de contrapeso (**figuras b e c**).



Essa consciência interiorizada da firme verticalidade em relação a uma base estável é externamente expressa pela configuração visual da **figura (a)**, por uma relação horizontal-vertical do que está sendo visto (**fig. b**) e por seu peso relativo em relação ao estado de equilíbrio (**fig. c**).

O equilíbrio é tão  
fundamental na natureza  
quanto para o homem.

**É o estado oposto ao colapso.**

É possível avaliar o efeito do desequilíbrio observando-se o aspecto de alarme estampado no rosto de uma vítima que, subitamente e sem aviso prévio leva um empurrão.

**DONDIS (2022)**



# Tipos de equilíbrio

Existem **quatro tipos principais** de equilíbrio que podem ser aplicados em arte, design e fotografia, dos quais a simetria é uma delas.

- 1) **Equilíbrio simétrico**
- 2) **Equilíbrio assimétrico**
- 3) **Equilíbrio radial**
- 4) **Equilíbrio cristalográfico (mosaico)**

# 1) Equilíbrio simétrico

**O equilíbrio simétrico é alcançado dando peso igual aos elementos ao longo do ponto central de uma composição.**

O ponto central pode ser horizontal, vertical ou diagonal. O resultado é uma imagem repetitiva ou espelhada (referida como perfeitamente simétrica) que parece estar completamente equilibrada.

Crédito: **Alexanderh**



A simetria é inatamente atraente – somos programados para achar rostos simétricos mais atraentes, por exemplo. Se isso se deve à teoria evolucionária nos dizendo para procurar um parceiro saudável, ou

**simplesmente porque gostamos de impor ordem em um mundo amplamente desestruturado e aleatório, é claro que quase todo mundo acha imagens simétricas mais agradáveis de se olhar.**

Crédito: **Persanitfoto**



## 2) Equilíbrio assimétrico

O equilíbrio assimétrico ocorre quando os elementos em um layout são diferentes, mas ao serem igualmente ponderados ainda parecem equilibrados. Pode haver dois elementos com peso semelhante, mas formas diferentes, ou um elemento maior e mais pesado equilibrado por alguns pontos focais menores. **Comparado com a simetria, o equilíbrio assimétrico pode produzir imagens com níveis variados de atratividade.**

Crédito: Chase Dekker



Crédito: BsWei



Nesta imagem assimétrica, o elemento mais pesado (o elefante) é equilibrado pelo aumento da elevação do elemento mais leve (o bode), criando uma sensação geral de igualdade e equilíbrio.



Crédito **Mikalai**



A distância também pode desempenhar um papel na promoção do equilíbrio assimétrico. Um elemento grande e pesado que pode ser percebido como estando mais distante ou mais baixo do que um elemento menor e mais leve dará uma sensação de correção à imagem geral.

A distância e/ou hierarquia ajuda o elemento menor a não se sentir sobrecarregado, criando uma imagem lúdica e equilibrada

### 3) Equilíbrio radial

O equilíbrio radial geralmente ocorre naturalmente no ambiente – ondulações, redemoinhos, anéis de árvores e pétalas de flores são exemplos dessa bela forma de equilíbrio.

**No design gráfico, as espirais são a melhor maneira de alcançar o equilíbrio radial, e também podem ser uma técnica útil para chamar a atenção do observador para o centro da imagem.**

Crédito: **Paggi Eleanor**



Esses tipos de imagens usam o equilíbrio radial para atrair o olhar para um ponto focal central. Os elementos irradiam do centro de maneira igualitária, criando um layout equilibrado e relaxante.

Na fotografia, close-ups de plantas, flores, conchas, interior das rochas e raios do sol geralmente revelam um equilíbrio radial inato, criando imagens serenas e naturalmente belas. Os ilustradores podem criar seus próprios desenhos em espiral que demonstram o equilíbrio radial, com ilusões de ótica circulares levando o princípio do equilíbrio radial.

## 4) Equilíbrio cristalográfico

O equilíbrio cristalográfico (ou mosaico) é alcançado dando peso igual a um grande número de elementos. O resultado não é um padrão perfeitamente simétrico, mas um tipo de caos equilibrado no qual vários elementos diferentes se **combinam em um todo unificado**. Como o olho não pode localizar um único ponto focal em uma imagem cristalográfica, o actante ou o usuário é levado a aceitar a imagem como um todo equilibrado.

Crédito: **First\_Emotion**



Crédito: Milos Plazacic



**Pense nas pinturas de Jackson Pollack. Embora seu trabalho seja de natureza caótica e diversa, o efeito geral é de um todo calmo e uniforme.**

Você pode usar elementos diferentes ou semelhantes e repeti-los para criar um efeito cristalográfico. Esses tipos de imagens geralmente são compreendidos pelos olhos como ruído de fundo, então funcionam bem como planos de fundo e cenários para outros gráficos ou tipografias proeminentes. Você também pode ousar brincando com escala e proporção. Elementos ligeiramente ampliados não sobrecarregam os menores quando combinados em um layout de mosaico movimentado.

Obra: **Convergence**, Jackson Pollock (1952)





# Referências

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1989.

ELLEN, L. O design como storytelling. São Paulo: Ed. Olhares, 2022.

HEROES **Journey**. In: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2009. Flórida: Wikimedia Foundation, 2009. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Heroesjourney.svg>. Acesso em: 29 jan. 2022. Domínio público.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luiza Appy; Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MURDOCK, M. **The heroine's journey: woman's quest for wholeness**. Boston, Massachusetts: Shambhala, 2013. PLOT-DRIVEN vs character-driven: entenda a diferença. [S. l., s. n.], 20 maio 2020. 1 vídeo (8 min). Publicado pelo canal Narratologia. Disponível em: <https://youtu.be/R0AT8ixzPyA>. Acesso em: 11 jul. 2022.

ROSA, K. S.; FERREIRA, N. B.; NESTERIU, S. **A jornada da heroína**. In: SBGames, 17., 2018, Foz do Iguaçu. Proceedings [...]. Foz do Iguaçu: SBGames, 2018. p. 240-243. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignShort/187715.pdf>. Acesso em: 1 fev. 2022.

SEGER, L. **Como criar personagens inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

SHAW, A. **Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture**. Minneapolis, Minnesota: University Of Minnesota Press, 2014.

RODRIGUES, L. **Concept art e design de personagens (Série Universitária) (Portuguese Edition) (pp. 23-24)**. Editora Senac São Paulo. Kindle Edition.

Obrigado