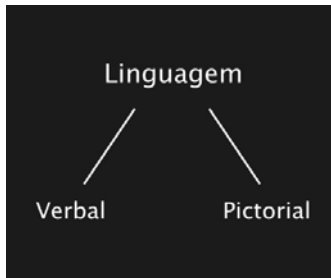


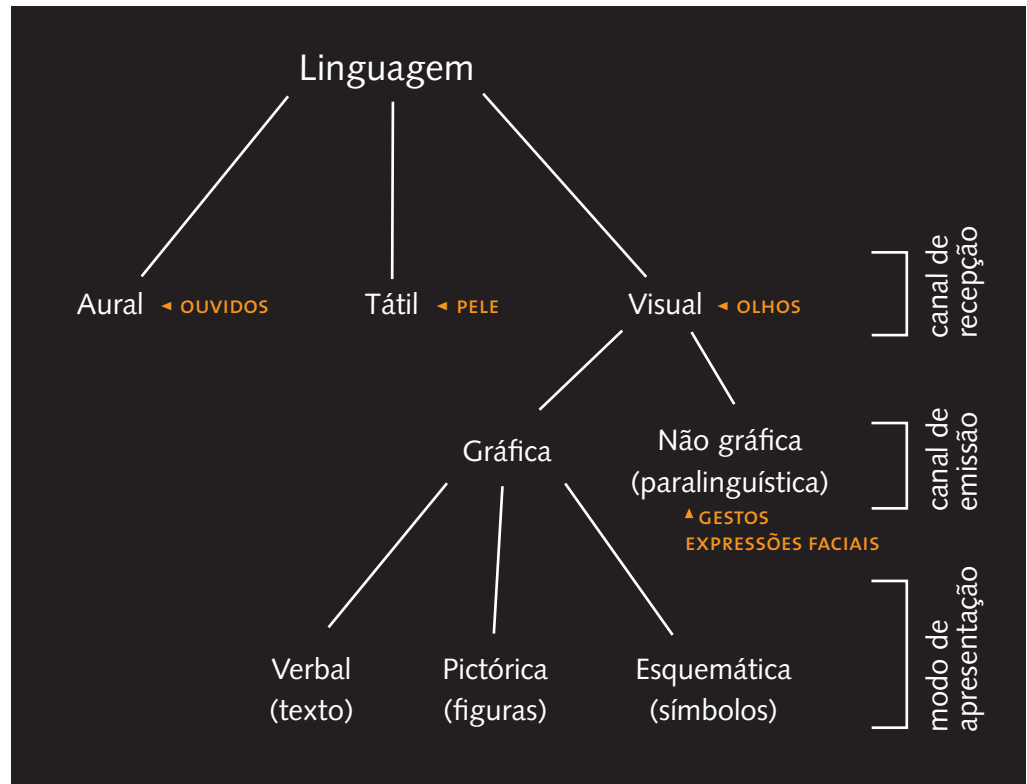
Linguagem visual gráfica | modelos teóricos



Modelo linguístico tradicional
– não contempla o visual



Modelo de design gráfico e
tipografia tradicional – não
considera os canais de recepção.



Modelo proposto por Michael Twyman que busca contemplar as duas áreas e o acréscimo a este contemplando a linguagem através do canal Tátil (ex: braile).

Linguagem visual gráfica | fonemas da gramática visual

Variáveis gráficas envolvidas na construção de uma imagem bidimensional*:

forma: todas as variações, geométricas ou não.

orientação: vertical, o oblíquo e o horizontal...

cor: variação das cores do arco-íris, sem variação de tonalidade, tendo as cores a mesma intensidade. Por exemplo: usar azul, vermelho e verde é usar a variável visual “cor”. O uso do azul-claro, azul médio e azul escuro corresponde à variável “valor”.

textura: remete ao tátil ou ao sonoro;

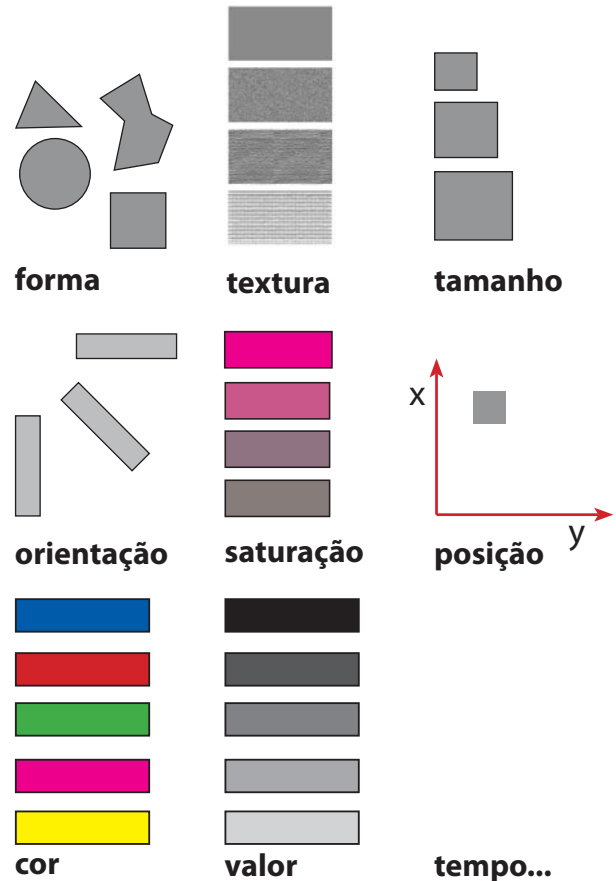
saturação: intensidade da cor;

valor: variação de tonalidade (claro, escuro);

tamanho: variação em unidades métricas;

posição: sempre relativa a uma referência fixa

tempo: variável observada no cinema, animação, TV, internet etc.



* baseado em Jacques Bertin e M. Twyman