

**A ausência da prática desportiva do desporto
amador
Uma abordagem pelo meio do design gráfico e
fotografia à interrupção provocada pela pandemia
de Covid-19**

Versão Final Pós-Defesa

Patrícia Alexandra Coelho Matias

Projeto Final para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimédia
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof. Doutora Sara Velez Estêvão

novembro de 2021

Folha em branco

Agradecimentos

Em primeiro, gostaria de agradecer à minha orientadora professora Doutora Sara Velez por toda a sua orientação, ajuda e apoio, pela sua disponibilidade na resposta às minhas questões e dúvidas ao longo de todo o projeto.

Em segundo, um agradecimento especial à entidade do CDD Estrela do Zêzere pela sua ajuda e cooperação na disponibilidade no seu campo e materiais para a realização das fotografias do projeto.

Em terceiro, gostaria de agradecer ao meu namorado João Santos, que foi o meu maior apoio ao longo de todo o projeto, um obrigada por toda a ajuda, apoio, cooperação, participação e por toda a força nos momentos mais difíceis.

E por último gostaria de agradecer aos meus pais, Célia Matias e Rodrigo Matias, por todo o seu apoio ao longo de toda a minha jornada. Ao meu irmão, ao Guilherme Matias, que apesar de jovem e não perceber bem a importância do meu estudo e trabalho sempre esteve ao meu lado para me animar e distrair nos momentos necessários. Às minhas avós que sempre me apoiaram, à minha tia Cátia Coelho e padrinho José Coelho que, ao longo de todo este percurso, me apoiaram e não me deixaram desanimar.

Por fim e não menos importante gostaria de agradecer a todos que não estão mencionados, mas que de alguma forma me ajudaram ao longo de toda esta jornada.

Folha em branco

Resumo

O projeto aborda a temática da ausência da prática desportiva amadora devido à Covid-19, no caso particular do futebol amador. A ausência é explorada de modo conceptual através da fotomontagem e do design gráfico.

Ao longo de todo o projeto são exploradas todas as temáticas envolventes, sendo estas o desporto, a fotografia, a fotomontagem e o design gráfico, onde existe um principal destaque na ligação da imagem e da tipografia.

Pretende-se com o projeto uma chamada de atenção para a situação atual, a pandemia causada pela Covid-19. O projeto é focado para um público-alvo específico, atletas, equipas técnicas, staff e adeptos de clubes de futebol amador, de modo a existir uma identificação pessoal com o mesmo. Essa identificação é feita através da imagem recorrendo a fotomontagem procurando representar situações similares que levem ao reconhecimento das mesmas, que quando complementadas com a tipografia e elementos gráficos criem a chamada de atenção para a situação vivida atualmente devido à Covid-19.

A ideia-chave deste projeto é a criação de cartazes, com ligação entre si, que possam ser expostos num local onde estes sejam visualizados pelo público-alvo e percecionada a sua ligação e mensagem, de modo a combater a situação por estes vivida.

Palavras-chave

Covid-19; Fotografia; Fotomontagem; Design Gráfico; Desporto;

Folha em branco

Abstract

The project addresses the theme of the absence of amateur sports practice due to Covid-19, in the particular case of amateur football. The absence is explored from a conceptual model through photomontage and graphic design.

Throughout the project, all of the framed themes are explored, including sport, photography, photomontage and graphic design, where there is a major emphasis on the connection of image and typography.

Is intended with the project to draw attention to the current situation, the pandemic caused by Covid-19. The project is focused on a specific target audience, athletes, technical teams, staff and fans of amateur football clubs, in order to have a personal identification with it. This identification is made through the image using a photomontage trying to represent similar situations that lead to their recognition, which when complemented with typography and graphic elements create a wake-up call to the situation currently experienced due to Covid-19.

The key idea of this project is the creation of posters, linked to each other, that can be displayed in a place where they are viewed by the target audience and perceived their connection and message, in order to combat the situation experienced by them.

Keywords

Covid-19; Photography; Photomontage; Graphic Design; Sports;

Folha em branco

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo	v
Lista de Figuras.....	xii
Introdução	1
Parte I	4
Capítulo 1- Enquadramento histórico da relação das áreas a explorar	4
1.1- A evolução da fotografia e a sua relação com o desporto.....	4
1.2- A relação do design gráfico com o desporto ao longo da história.....	10
1.3- Design gráfico e a fotografia: história da sua relação	15
Capítulo 2- Enquadramento atual das áreas exploradas.....	23
2.1- A fotografia desportiva na atualidade.....	23
2.2- Design gráfico e o desporto no contexto atual	26
2.3- Ligação do design gráfico e a fotografia na atualidade	29
Parte II.....	34
Capítulo 3 -Projeto	34
3.1- Reflexão sobre a ausência causada pela Covid-19 no desporto amador.....	34
3.2- Estudo Conceptual	38
3.3- Definição de objeto – Fotografia.....	39
3.4- Execução– fotografia.....	41
3.4.1 – Material.....	41
3.4.2- Definições da câmara	42
3.4.3- Caracterização das personagens e cenários.....	42
3.4.4- Realização das fotografias	43
3.4.5- Edição e Seleção	43
3.4.6- Montagem.....	44
3.5- Resultado - Fotografia	46
3.6- Análise - Fotografia	51
3.7- Definição de objeto– Design Gráfico.....	52
3.8- Conteúdo– Design Gráfico	53
3.9- Estudos de Design – Design Gráfico	54
3.10- Execução do Design Final – Design Gráfico	58
3.11-Definição de Linguagem– Design Gráfico	60
3.12- Resultado– Design Gráfico	65
3.12.1- Cartaz Ausência	65
3.12.2- Cartaz Contágio.....	67
3.12.3- Cartaz Medo	69

3.12.4- Cartaz Sedentarismo	71
3.12.5- Cartaz Sofrimento.....	73
3.13- Análise– Design Gráfico.....	75
Conclusão.....	76
Bibliografia	79
Fontes de Figuras.....	82
Anexos	89
Anexos 1 - Manchetes de jornais sobre competições de futebol amador durante a pandemia da COVID-19	89
Anexos 2- Documentos oficiais de Associação de Futebol de Castelo Branco sobre alterações e cancelamento de época desportiva.....	92
Anexos 3- Rascunhos e esboços do projeto.....	97
Anexos 4- Caracterização das personagens das fotografias.....	99

Folha em branco

Lista de Figuras

Figura 1 - Uma das primeiras imagens de fotografia desportiva, Scottish, D. & Scottish R. (1843)	6
Figura 2 - Fotografia de exposição de Londres sobre Muhammad Ali, Hoepker, T. (1966)	6
Figura 3 - Fotografia considerada a primeira fotografia de ação de desporto coletivo, Notman, W. (1894)	6
Figura 4 – Alguns dos primeiros movimentos de cavalo capturados, Muybridge, E. (1887)	7
Figura 5 – Alguns dos primeiros movimentos desportivos capturados, Marey, E. (1889)	7
Figura 6 – Momento de emoção capturado nos Jogos Olímpicos de Berlim, Rübelt, L. (1936)	8
Figura 7 – Momento capturado nos Jogos Olímpicos de Atenas, Meyer, A. (1889)	8
Figura 8 – Salto capturado por Leni Riefenstahl nos Jogos Olímpicos de Berlim, (1936)	9
Figura 9 – Momento crucial capturado durante Jogos Olímpicos da Cidade do México, Duffy, T. (1968)	9
Figura 10 – Momento capturado com câmara digital durante Jogos Olímpicos de Barcelona, Martin, B. (1992)	9
Figura 11 - Cartaz desportivo do Séc. XIX, Anónimo. (1882)	11
Figura 12 – Cartaz de Jogos Olímpicos de Estocolmo 1912, Hjortzberg, O. (1912)	12
Figura 13 - Cartaz desportivo do Séc. XX, Anónimo. (1915)	12
Figura 14- Cartaz dos Jogos Olímpicos de Londres 1948, Herz, W. (1948)	13
Figura 15 – Cartaz dos Jogos Olímpicos de Amesterdão 1928, Rovers, J. (1928)	13
Figura 16 - Cartaz dos Jogos Olímpicos de Tóquio 1964, Kamekura, Y. (1964) ..	13
Figura 17 - Cartaz dos Jogos Olímpicos de Munique 1972, Aicher, O. (1972)	13
Figura 18 – Cartaz de Jogos Olímpicos em Los Angeles 1984, Rauschenberg, R. (1984)	14
Figura 19 - A primeira fotomontagem de que se há conhecimento, Rejlander, O. (1857)	16
Figura 20 - Dupla exposição realizada por Moholy-Nagy (1927)	17
Figura 21 - Dupla exposição realizada por Judit Kárász (1931-1932)	17
Figura 22 - Colagem realizada por Moholy-Nagy (1925)	17
Figura 23 - Famoso cartaz de Heartfield sobre a ascensão de Hitler, Heartfield, J. (1932)	18
Figura 24 - Cartaz de marketing à Suíça realizado por Herbert Matter, (1934) ..	19
Figura 25 - Capa da Harper's Bazaar de Julho de 1948, Brodovitch, A. (1948) ..	21
Figura 26 - Página da Revista Harper's Bazar realizada por Brodovitch, Brodovitch, A. (1954)	21
Figura 27 - Exemplo de conjugação de texto com imagem numa página da Haper's Bazaar elaborada por Brodovitch, Brodovitch, A. (1958)	21
Figura 28 - Capa de Haper's Bazaar de 1958, Brodovitch, A. (1958)	21

Figura 29 - Exemplo de conjugação de texto com imagem numa página da Haper's Bazaar elaborada por Brodovitch, Brodovitch, A. (1938).....	21
Figura 30 - Exemplo de conjugação de texto com imagem numa página da Haper's Bazaar elaborada por Brodovitch, Brodovitch, A. (1938).....	21
Figura 31 - Página de Good Days Quiet de Robert Frank, Frank, R. (2019)	22
Figura 32 – Momento congelado de tacada de golf, Martin, B.	25
Figura 33 – Fotografia durante corrida de cavalos, Martin, B.	25
Figura 34 – Reação de atleta após vencer prova, Nicholson, L. (2017)	25
Figura 35 – Fotografia de performance da equipa aérea da Redbull, Vojtech, D. (2020)	26
Figura 36 - Wallpaper para smartphone elaborado pela equipa de design do Manchester United,	27
Figura 37 - Cartaz de Jogos Olímpicos em Londres 2012, Ollins, W. (2012)	28
Figura 38 - Cartaz de Jogos Olímpicos em Pequim 2008, Wuang, M. (2008) ...	28
Figura 39 - Cartaz de Festival REC elaborado por David Carson (1987)	30
Figura 40 - Cartaz do Festival Holland elaborado por Gert Dumbar (1987)	30
Figura 41 - Capa de livro elaborada por Rodrigo Corral.....	30
Figura 42 - Páginas de livro elaboradas por Rodrigo Corral	30
Figura 43 - Wallpaper para smartphone elaborado pela equipa de design do Manchester United (2020)	31
Figura 44 - Wallpaper para smartphone elaborado pela equipa de design do Manchester United (2020)	31
Figura 45 - Fotografia realizada por Duane Michals “Who is Sidney Sherman?”	32
Figura 46 - Text-portrait elaborado por Ralph Ueltzhoeffer	33
Figura 47 - Páginas de livro Haunted Bauhaus com imagem referente á dupla exposição, Otto, E. (2019)	37
Figura 48 - <i>Moodboard</i>	38
Figura 49 - Printscreen do Photoshop do efeito sobre duas fotografias	44
Figura 50 - Printscreen do Photoshop do efeito sobre várias fotografias	45
Figura 51 - Montagem no balneário	46
Figura 52 - Montagem no balneário versão 2	47
Figura 53 - Montagem de situação de jogo.....	47
Figura 54 - Montagem de banco de suplentes	48
Figura 55 - Montagem de treinador a preparar treino	48
Figura 56 - Montagem de treino	49
Figura 57 - Montagem de adeptos	49
Figura 58 - Montagem de balneário 2	50
Figura 59 - Montagem de táticas	50
Figura 60 - Primeiro teste de design	55
Figura 61 - Segundo teste de design	55
Figura 62 - Terceiro teste de design	56
Figura 63 - Quarto teste de design.....	57
Figura 64 - Quinto teste de design.....	57
Figura 65 - Legenda de exemplo de cartaz	60
Figura 66 - Exemplo de tipografia Promesh Regular	61
Figura 67 - Exemplo de tipografia Bebas Neue.....	61
Figura 68 - Exemplo de cartaz com tipografia não retilínea	62
Figura 69 - Tipos selecionados para testar	63
Figura 70 - Cartaz com problema no “S”	63

Figura 71 - “S” Modificado na esquerda e “S” original na direita	64
Figura 72 - Código de cores	65
Figura 73 - Cartaz Ausência	66
Figura 74 - Cartaz Contágio	68
Figura 75 - Cartaz Medo	70
Figura 76 - Cartaz Sedentarismo	72
Figura 77 - Cartaz Sofrimento	74
Figura 78 - Manchete de jornal Observador sobre cancelamento de jogos ao fim de semana	89
Figura 79 - Manchete de Sic Noticias sobre o cancelamento de jogos ao fim de semana	89
Figura 80 - Manchete de Diário de Notícias sobre cancelamento de futebol amador	90
Figura 81 - Manchete de jornal O Jogo sobre suspensão de provas de futebol amador	90
Figura 82 - Manchete de Tribuna do Alentejo sobre a suspensão de provas de futebol amador	90
Figura 83 - Manchete de Diário de Notícias sobre desistência de clubes em competições amadoras	91
Figura 84 - Primeira página comunicado sobre alteração de competição devido à Covid-19	92
Figura 85 - Comunicado de alteração de provas devido a estado de emergência	93
Figura 86 - Primeira página de comunicado sobre adiamento de provas devido ao estado de emergência	94
Figura 87 - Primeira página de comunicado sobre interrupção de competição devido ao estado de emergência	95
Figura 88 - Primeira página de comunicado que informa o cancelamento das provas oficiais de futebol de seniores	96
Figura 89 - Esboço de fotografias 1 com prós e contras	97
Figura 90 - Esboço de fotografias 2 com prós e contras	97
Figura 91 - Brainstorming sobre a Covid-19	98
Figura 92 - Lista de palavras retiradas do brainstorming e respetivas ligações com as montagens	98
Figura 93 - Caracterização de Guarda-Redes	99
Figura 94 - Caracterização de jogador em treino 1	99
Figura 95 - Caracterização de jogador em treino 2	100
Figura 96 - Caracterização de adepto	100
Figura 97 - Caracterização de jogador da equipa da casa	101
Figura 98 - Caracterização de jogador suplente	101
Figura 99 - Caracterização de jogador adversário	102
Figura 100 - Caracterização de treinador	102
Figura 101 - Caracterização de treinador-adjunto	103

Folha em branco

Introdução

O presente projeto, intitulado “A ausência causada pela covid-19 no desporto amador”, foi desenvolvido com o intuito de demonstrar comprovadamente a forma como a pandemia provocada pela doença Covid-19 afetou a nossa sociedade, concretamente no que ao mundo do desporto amador diz respeito. Com efeito, pareceu-nos interessante partirmos de um exemplo concreto e prático, como é o caso da prática do futebol amador, para atestar o quanto este foi afetado pela crise sanitária instalada. A escolha deste desporto para o mote da nossa reflexão partiu da relação íntima que possuo com o mesmo, uma vez que, exerço um cargo voluntário de diretora desportiva num clube de futebol amador, tornando-se muito perceptível a sua ausência.

Com o início da crise sanitária, o paradigma de vida mudou drasticamente em diversos aspetos, nomeadamente no que ao plano social diz respeito. Ficámos impedidos de conviver com amigos e até familiares, permanecemos isolados em casa durante os dois períodos de confinamento obrigatório, além do dever de recolhimento obrigatório e do dever de restringirmos as nossas relações ao estritamente necessário. Naturalmente, no meio destas imposições emanadas pelo governo, todo o tipo de atividades consideradas não essenciais foi drasticamente encerrado sob pena de sanções, inclusive pecuniárias. A restauração, assim como a cultura, foram setores severamente punidos. A prática desportiva de futebol amador não fugiu à regra. No decurso desse mesmo ano, iniciaria-se uma nova época desportiva que, por norma, começaria em setembro, mas esta apenas se principiou em outubro em certos distritos, devido à tardia introdução de normas para a realização das competições, deixando também a cargo da delegada de saúde de cada conselho a maioria das decisões. Essas normas não contemplaram qualquer realização ou fornecimento de testes às equipas, imputando novamente essa responsabilidade à delegada de saúde que os deveria solicitar no caso de considerar necessário, isto acaso surgisse alguma suspeita de que um membro da equipa se encontraria infetado. Como tal, e perante este cenário de falta de testagem em massa, não foi permitido a adeptos, mesmo que cumprindo as normas de distanciamento nos estádios, assistir a treinos e jogos como acontecia na era pré-covid-19.

Com as normas impostas pelo governo, a prática desportiva amadora deixou de ser o que era antes, os atletas têm medo da prática desportiva, pela falta da realização de testes para a deteção da Covid-19, e com o desfasamento de idades pelo plantel, apresentando gerações diferentes, pertencendo a diferentes grupos de trabalho, de

concelhos e de agregado familiar. Mesmo sendo uma modalidade praticada ao ar livre, existem diversos locais que podem criar um perigo iminente de contágio, tais como os balneários, o transporte, o material desportivo entre outros, causando medo por parte dos atletas, do staff e dirigentes das associações desportivas, entidades que dirigem as competições, levando por sua vez ao adiamento da competição ou, mais grave, ao seu cancelamento.

Feito este introito, com o presente projeto, procuramos cumprir o desiderato de explorar a ausência do desporto amador causado pelo impacto da Covid-19, mais precisamente no futebol amador, e a repercussão que esta situação pode ter nos atletas e elementos dessa modalidade. Para a realização do projeto será elaborada uma intervenção fotográfica e gráfica, procurando trabalhar a relação da fotografia com a tipografia. Tentando responder à pergunta “De que forma o design gráfico e a fotografia podem ser um meio para a reflexão sobre os efeitos da ausência da prática no desporto amador durante a pandemia de Covid-19?” de um modo especulativo, através da fotografia, usando a fotomontagem, após a intervenção fotográfica é realizada uma abordagem no design gráfico de forma a complementar o que pode ser visualizado através das fotografias conseguindo, dessa forma, transmitir esta mensagem a um público, pelo meio da junção destas duas áreas, procurando exercer o seu contacto, explorando, possivelmente, narrativas visuais, design editorial, entre outros possíveis.

Dito isto, cumpre-nos apresentar a estrutura do presente projeto académico. Concretamente no primeiro capítulo realizamos um breve enquadramento histórico da ligação das áreas que constituem o mesmo, como a fotografia, o desporto, o design gráfico, procurando explorar a dimensão histórica das diferentes áreas e a ligação entre elas. Investigando, por sua vez, a ligação da imagem com a tipografia.

No segundo capítulo elaboramos um enquadramento atual das áreas abordadas neste projeto, onde procuramos perceber os projetos elaborados atualmente na mesma temática. Nesse ponto são explorados diversos autores das temáticas do projeto e analisado o seu trabalho de modo a haver uma maior perceção do conceito utilizado por eles.

O último capítulo é dedicado à realização de todo o projeto, começando por uma reflexão e terminando com a execução do mesmo. É primeiramente realizada a reflexão da temática a qual deu mote a este projeto. De seguida é apresentada a execução da parte fotográfica e das técnicas exploradas e por fim é demonstrada a ligação

fotográfica com a tipografia pelo meio prático do projeto, onde foi feita a exploração das áreas e é apresentado o resultado final.

Parte I

Capítulo 1- Enquadramento histórico da relação das áreas a explorar

Neste capítulo é explorada a evolução histórica das ligações das áreas presentes no projeto, a relação da imagem fotográfica com o desporto e também destas com o design gráfico, relacionando-as entre si. Iremos considerar o período de evolução histórica até 1980, uma vez que a partir dessa época existe uma evolução tecnológica mais semelhante à atualidade.

1.1- A evolução da fotografia e a sua relação com o desporto

A fotografia pode definir-se de diversas formas, como uma memória, uma visão, um momento congelado no tempo, no entanto nenhuma destas etimologias a define tão bem como “escrever em luz”, descrito por Moholy-Nagy (2005, p. 35). A fotografia é como uma nota tirada no tempo que pode tanto recordar algo, ou congelá-lo, como também o pode transmitir. Esta brota no surgimento do desporto moderno, em meados do século XIX (O’Mahony, 2019, p. 1), na ânsia do homem querer representar a realidade tal como ela é e na necessidade da criação de uma ferramenta que o auxilie na representação desta. Nesse desejo pelo auxílio da representação, surgem as câmaras lúcidas, também conhecidas por câmaras claras, que eram máquinas de auxílio ao desenho. Com o mesmo propósito existiram também as câmaras escuras, sendo que estas têm antecedentes mais remotos e, pelo seu aspeto, apresentam-se como antepassados das câmaras fotográficas (Sougez, 2001, p. 18), sendo esta a ferramenta usada para as primeiras tentativas de fixar imagens. A criação da fotografia não pode ser apenas conferida a um inventor, pois esta foi criada com base em experimentos e tentativas ao longo dos anos, sendo que quatro personalidades são associadas a este feito: Nicéphore Niepce, um dos primeiros a interessar-se por esta área e a conseguir fixar as imagens usando a câmara escura; Louis-Jacques M. N. P. M. Daguerre, a quem durante muito tempo concederam o título de inventor da fotografia (*idem*, p. 27); e Fox Talbot e Hippolyte Bayard que à base de experimentações criaram a sua própria técnica deixando, assim, na dúvida qual destes é realmente o seu inventor.

A primeira fotografia de que há conhecimento é datada de 1826, tendo surgido dos primeiros experimentos de heliografias de Niepce utilizando a câmara escura e diversos experimentos químicos para fixar a imagem. Mais tarde, Niepce associou-se a Daguerre com o objetivo de, em parceria, melhorarem as heliografias, aperfeiçoando a câmara escura (*idem*, p. 42). No entanto, quatro anos mais tarde Niepce falece e Daguerre assume toda a investigação excluindo, aos poucos, o nome de Niepce, atribuindo o título “daguerreótipo” à invenção. O “daguerreótipo” foi um sucesso em toda a Europa e, posteriormente, nos Estados Unidos. Contudo, este era um processo bastante dispendioso e lento, já que para criar uma imagem eram necessários cinco a quarenta minutos dependendo da quantidade de luz solar (*idem*, p. 52). Tendo em conta o extenso período de tempo necessário para obter a congelação de movimento a fotografia desportiva não era possível e, apesar do aparecimento conjunto do desporto e da fotografia, os fotógrafos da altura não puderam focar-se nessa área de ação. A fotografia desportiva foi então esquecida da história da fotografia (O’Mahony, 2019, p. 3). Isto é, inicialmente a fotografia estava confinada às formas tradicionais de retratos ou poses que representavam a ação desportiva (*ibidem*) onde, por vezes, não se assemelhavam aos gestos reais do desporto (fig. 2), já que o tempo que demorava a executar uma fotografia não permitia tirar instantâneos de corpos em ação. Atualmente, se os objetos de uma exposição forem fotografias desportivas como, por exemplo, a exposição das fotos do pugilista Muhammad Ali em Londres em 2010 (fig. 3), esta geralmente é identificada pela identidade do sujeito, em que a natureza da imagem muda da fotografia desportiva para retrato (Nead, 2011, p. 309). Mais tarde, as capacidades técnicas do meio desenvolveram-se, novas perspetivas e possibilidades visuais surgiram e a fotografia foi amplamente implantada para explorar o movimento de alta velocidade de corpos em ação (O’Mahony, 2019, pp. 14-16), sendo que a primeira fotografia de ação de um desporto coletivo foi protagonizada por William Notman em 1874 (O’Mahony, 2019, p. 14) (fig. 3). Esta melhoria foi introduzida por Talbot após a sua nova criação o “calótipo”. Esta permitia fixar a imagem em papel e a sua multiplicação, ao contrário do “daguerreótipo” que apenas produzia uma prova de cada imagem. Através dos seus testes de químicos, Talbot conseguiu reduzir o tempo de produção de uma imagem de trinta minutos, para 75 segundos e, por fim, para apenas 30 segundos (Sougez, 2001, p. 92). Mas as melhorias não ficaram por aqui, uma vez que, mais tarde, Guiollot-Sagez através de uma solução amoniacal consegue imagens de um segundo ao sol, quinze segundos à sombra e um minuto para interiores (*idem*, p. 98). Em 1851 iniciam-se os primeiros testes por Pritevin com gelatinobrometo, que viria a revolucionar a velocidade, a facilidade e o preço das fotografias e câmaras. Este agente estabeleceu-se como técnica fotográfica permitindo atingir o instantâneo graças à sua

velocidade. Em 1879 saiu a primeira máquina, criada por George Estman, que aplicava gelationobrometo de maneira homogênea. Em 1888 este lança a primeira Kodak, que viria revolucionar o mercado da fotografia.

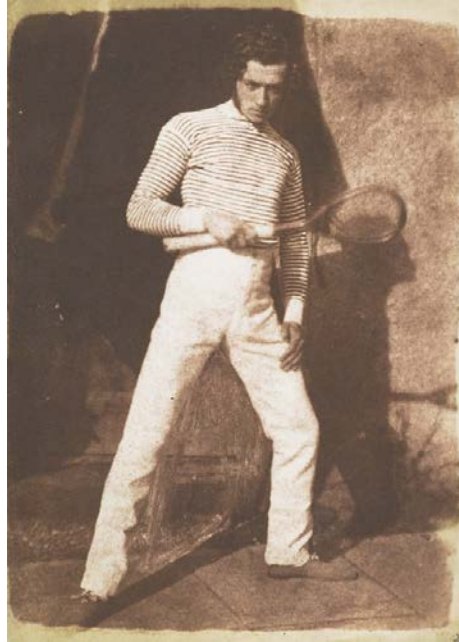


Figura 1 - Uma das primeiras imagens de fotografia desportiva, Scottish, D. & Scottish R. (1843)

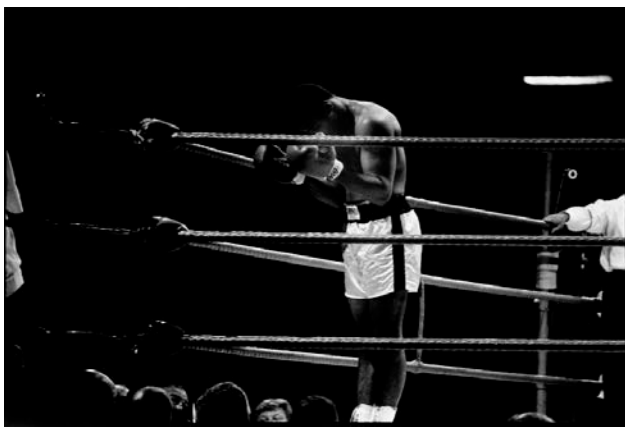


Figura 2 - Fotografia de exposição de Londres sobre Muhammad Ali, Hoepker, T. (1966)



Figura 3 - Fotografia considerada a primeira fotografia de ação de desporto coletivo, Notman, W. (1894)

A evolução da fotografia até ao instantâneo abriu as portas para a fotografia desportiva não encenada. Após o instantâneo, os fotógrafos iniciaram a exploração da desconstrução do movimento. Depois de captar o movimento num ponto do seu desenvolvimento, graças ao instantâneo, procurou-se registá-lo em fases consecutivas (*idem*, p. 175). Um desses primeiros projetos de desconstrução de movimento surgiu

por Eadwaerd Muybridge, ao dedicar-se ao estudo dos movimentos do cavalo. De forma a conseguir capturar os movimentos alinhou vinte e quatro câmaras, onde os obturadores das mesmas eram ativados por fios, que eram cortados à passagem da égua utilizada para as imagens (*idem*, p. 176). Isto é, a ativação das câmaras era efetuada à passagem do animal (fig. 4). Este processo levou a inúmeras experiências no âmbito desportivo (fig. 5) e à posterior criação do cinema.

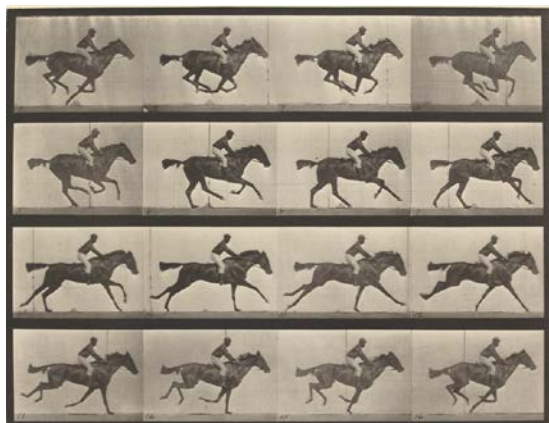


Figura 4 – Alguns dos primeiros movimentos de cavalo capturados, Muybridge, E. (1887)



Figura 5 – Alguns dos primeiros movimentos desportivos capturados, Marey, E. (1889)

No final do século XIX e meados do século XX começou-se a procurar uma imortalização de eventos, almejando guardar memórias de eventos passados. Sendo o desporto um dos eventos mais procurados e adorados pela humanidade começou a haver mais registos de eventos desportivos, como por exemplo os Jogos Olímpicos (fig. 7). Nesta altura eram usadas as famosas câmaras Kodak, que permitiam a captura de cem fotos, sendo que depois havia necessidade de serem reenviadas para a fábrica de forma a serem recarregadas para captar mais cem fotografias. O início do século XX foi um ponto de popularização do desporto, conseguindo os atletas a atenção dos fotógrafos e a intensa procura da captação de imagens dessas novas celebridades. Em 1908 nasce também a primeira revista desportiva “La Vie au Grand Air”, setenta por cento desta revista era formada por imagens (Culture, 2017). Nos anos seguintes entre 1920 e 1930 foi introduzida a nova câmara Leica de apenas quinhentas gramas que permitia uma captação rápida de movimento em luz natural, o que concedia um congelamento de imagem fantástico para a época. Na seguinte década, o objetivo da fotografia desportiva deixou de ser apenas captar o movimento congelado, mas sim capturar também a emoção por parte dos atletas. Uma das imagens mais marcantes dessa década foi uma imagem registada por Rübelt, fotógrafo desportivo austríaco, de

dois atletas durante os jogos olímpicos de Berlim em 1936, quando um atleta afro-americano vence um atleta alemão no salto longo e se vê a ligação de *fairplay* entre ambos (*ibidem*) (fig. 6). Para além dessa imagem existem outras que mostram as melhorias de uma década na congelação do movimento. A década de 30 e os jogos olímpicos ficaram não só marcados pelas melhorias fotográficas, mas também por toda a polémica envolvente na época em relação ao nazismo e aos atletas afro-americanos. Os Jogos Olímpicos de 1936 em Berlim foram os primeiros a ser transmitidos via televisão, no qual a cineasta e fotógrafa Leni Riefenstahl era responsável. Esta é conhecida pelo seu documentário “Olympia” que mudou para sempre a perspetiva de como vemos os jogos olímpicos atualmente, pela sua criatividade de planos e a demonstração de desportivismo e irmandade nos desportos. Uma dessas cenas é demonstrada nas imagens que mostram a vitória de Jesse Owens. O ministro da propaganda de Hitler, Joseph Goebbels, pede que Riefenstahl desligue as câmaras, pois não queria que o mundo visse o jovem *Übermensch*, o corredor alemão mais apto da altura, perder para um afro-americano. Todavia, Riefenstahl recusa e continua a filmar (Barber, 2016). Apesar de tudo, o documentário é muito polémico devido à ligação de Riefenstahl com Hitler e ao nazismo, sendo que muitos consideram o seu documentário propaganda nazi e a gravação da corrida de Owens parte dessa propaganda. Esse não deixa de ser uma obra-prima (*ibidem*), tal como todas as suas fotografias realizadas durante os Jogos Olímpicos, onde é possível verificar imagens com movimentos completamente congelados e de ângulos revolucionários à semelhança do seu documentário (fig. 8).



Figura 7 – Momento capturado nos Jogos Olímpicos de Atenas, Meyer, A. (1889)



Figura 6 – Momento de emoção capturado nos Jogos Olímpicos de Berlim, Rübelt, L. (1936)



Figura 8 –Salto capturado por Leni Riefenstahl nos Jogos Olímpicos de Berlim, (1936)

Em 1932, nos Jogos Olímpicos de Los Angeles, iniciou-se a introdução das câmaras de “photo-finish”, câmaras posicionadas na meta para captar mais rigorosamente o vencedor em provas muito equilibradas. No entanto só se tornou uma técnica oficial em 1968 nos Jogos Olímpicos no México (Culture, 2017). A década de sessenta a setenta foi marcada pela introdução de novos equipamentos, como lentes telescópicas, zooms e filtros, o que permitia capturar momentos cruciais no desporto (fig. 10). As décadas seguintes são introduzidas as primeiras câmaras digitais, sendo a primeira patente registada em 1978 (*ibidem*), trazendo diversas melhorias para a qualidade da imagem e melhorias na velocidade da sua captação (fig. 9).



Figura 9 – Momento crucial capturado durante Jogos Olímpicos da Cidade do Mexico, Duffy , T. (1968)



Figura 10 – Momento capturado com câmara digital durante Jogos Olímpicos de Barcelona, Martin, B. (1992)

1.2- A relação do design gráfico com o desporto ao longo da história

O design gráfico, de uma forma bastante sucinta é um meio de comunicação no qual são transmitidas mensagens, ideias e ideologias por via de elementos visuais e tipográficos. O design gráfico é uma atividade de fazer ou escolher marcas, sinais, elementos e organizá-los numa superfície para transmitir uma ideia (Hollis, 1997, p. 7). Os designers gráficos tentam ilustrar ou explicar coisas com uma linguagem gráfica, no qual pode ser verbal, pictórica, esquemática e pode ser apresentada em papel ou num ecrã entre outros (Walker, 2017, p. 549). Este também está profundamente envolvido com o problema do significado e da forma, pelo meio de integração da tipografia e da imagem (McCoy, 1988, p. 116) e de todos os outros elementos gráficos que o constituem como a cor, a composição e a forma, este deve-se igualmente ao conteúdo e intenção do mesmo. Por essa mesma razão é que o design “não é efêmero como o papel em que este é impresso” (Heller, 2004, p. 12), o design é influenciado através de diversos fatores, como a sociedade, os estilos e eventos da época, a guerra, os festivais, a economia e qualquer elemento que se possa definir como marcante numa sociedade, seja este algo grande ou pequeno (Landa, 2011, p. 20). Com essa influência, são desenvolvidos designs de cartazes, panfletos, logos, revistas entre outros que vivem para contar a história desses acontecimentos. O desporto sendo uma atividade que desperta interesse por parte da sociedade obviamente não é exceção. Naturalmente, vários objetos gráficos foram criados nesse âmbito principalmente cartazes. Estes pertencem à categoria de apresentação e promoção, onde a imagem e as palavras precisam de ser económicas, ligadas por um significado único e memorável (Hollis, 1997, p. 11). Os cartazes desportivos anunciavam e informavam a sociedade sobre atividades deste âmbito que iriam ser realizadas na época. No entanto, demorou a que estes fossem reconhecidos de uma forma oficial e tivessem o mesmo tratamento e reconhecimento de um cartaz de outra área social, como por exemplo a política. Os próprios cartazes dos jogos olímpicos anteriores a 1912 não eram oficiais, sendo esse o ano em que surgiu o primeiro cartaz olímpico oficial. No século XIX os cartazes desportivos tinham influências do crescimento da época e interesse pelo desporto, apresentando programas de atividades, o que conseqüentemente aumentava a utilização do texto em detrimento da imagem (fig. 11). A falta dos recursos reprográficos não permitia imagens em grande escala o que influenciava também na utilização de maior mancha tipográfica (Barbosa, 2020, pp. 2-3). Antes da litografia os cartazes eram impressos como os livros, com tinta

sobre formas de relevo, por vezes com algumas ilustrações em blocos de madeira (Hollis, 1997, p. 11), o que não permitia grande criatividade por parte do seu design.



Figura 11 - Cartaz desportivo do Séc. XIX, Anónimo. (1882)

Com a evolução tecnológica no século XX é possível visualizarmos uma quebra de rotura na qual a imagem ganha destaque e existe uma grande redução de conteúdos textuais. A litografia, um processo que consistia em desenhar sobre uma pedra especial com tinta gordurosa e, posteriormente banhada com ácido diluído, fixando-se o desenho, e conferindo ao resto da superfície a propriedade de repelir a tinta gordurosa. Por conseguinte os traços do desenho retêm a tinta, o que permite que se possam fazer diversas cópias (Sougez, 2001, p. 29). Esta permitiu no final do século XIX aos artistas e designers imprimir em áreas grandes e sólidas e usar cor, dando-lhe liberdade de desenhar também as letras que o compreendem, sendo que este anteriormente era muito limitado e restrito a tipografias previamente feitas (Hollis, 1997, p. 17) trazendo, assim, a possibilidade de reproduzir imagens em grande escala, tornando a imagem o elemento predominante (Barbosa, 2020, p. 4), (fig. 13), adotando um estilo mais semelhante ao que é usado atualmente. Ao longo de todo o século XX é possível verificar-se a evolução nos cartazes desportivos, se analisarmos um mesmo evento desportivo que ocorre várias vezes durante o século como os Jogos Olímpicos de verão, é possível verificar essa evolução e os traços da época em questão. Se observarmos o cartaz dos Jogos Olímpicos de 1912 em Estocolmo (fig. 12), como referido acima, a primeira oficialização de um cartaz para o evento, é possível observar influências do *arts and crafts*, estilo usado na época, podendo, também, verificar-se uma ilustração que ocupa sensivelmente dois terços do cartaz, sendo que o último terço é ocupado por

texto, um texto um pouco decorativo, com as próprias influências da época contendo uma informação clara e simples do evento.

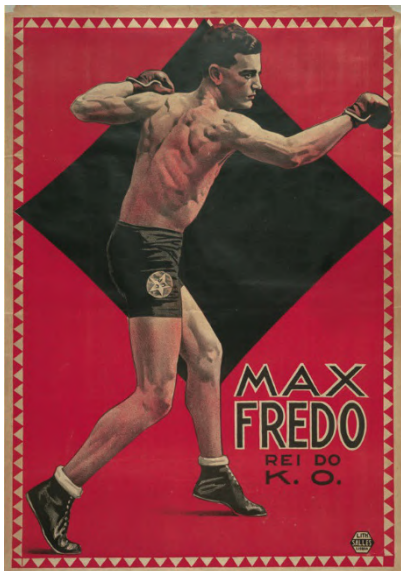


Figura 13 - Cartas desportivo do Séc. XX, Anónimo. (1915)

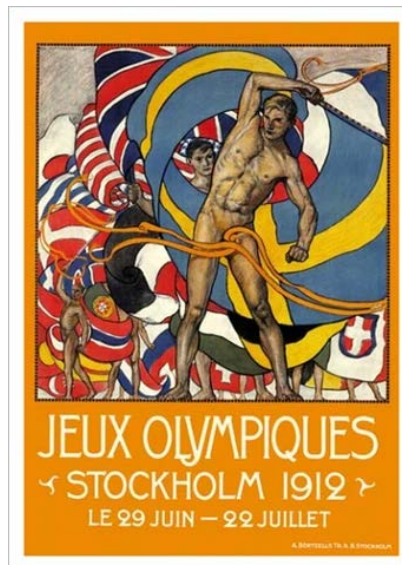


Figura 12 – Cartaz de Jogos Olímpicos de Estocolmo 1912, Hjortzberg, O. (1912)

Nas edições seguintes em 1920 na Antuérpia e 1924 em Paris é possível verificar um pequeno aumento no tamanho da ilustração, no entanto o texto apresenta uma tipografia mais clara e simples, sendo esta época muito marcada pela propaganda da guerra este apresenta um estilo similar. O cartaz de 1928 em Amesterdão (fig.14) foge um pouco à rotura dos anteriores, este procura explorar mais o movimento através da sua ilustração, onde a figura é cortada no lado esquerdo e a bandeira da Holanda é representada com um traçado contínuo e ondulado, transmitindo um maior movimento que nas edições anteriores. A edição de 1932 em Los Angeles também apresenta um estilo invulgar em relação aos anteriores, este procura um maior realismo da sua ilustração com um grande uso de sombras para aumentar o detalhe, igualmente usadas no texto. Os Jogos Olímpicos seguintes 1936 em Berlim, 1948 em Londres (fig. 15) e 1952 em Helsínquia são marcados pelo uso de várias imagens sobrepostas e pelo uso de uma tipografia clássica sem serifas que transmite uma mensagem direta e clara com grande facilidade de leitura. Nas edições seguintes existe uma quebra de rotura e uma procura pelo minimalismo e espaços brancos e um maior uso de figuras geométricas, edições de 1956 em Melbourne, de 1960 em Roma (esta apresenta um pouco mais de ilustração sendo esta bastante simplificada e um grande uso de espaço branco) e, por fim, a edição de 1964 de Tóquio (fig. 17). As seguintes edições, a edição

da cidade do México de 1968 e 1976 de Montreal, procuram através da tipografia ou formas obter o movimento de um modo bastante minimalista. No entanto, noutra edição intermédia a essas houve uma quebra na edição de 1972 em Munique (fig. 16) onde foi apresentado um cartaz totalmente preenchido com uma ilustração simples e com o mínimo uso de texto, tendo apenas a informação essencial caracterizando-se também pela simplicidade, minimalismo e redução de informação.



Figura 15 – Cartaz dos Jogos Olímpicos de Amsterdão 1928, Rovers, J. (1928)



Figura 14- Cartaz dos Jogos Olímpicos de Londres 1948, Herz, W. (1948)



Figura 16 - Cartaz dos Jogos Olímpicos de Tóquio 1964, Kamekura, Y. (1964)



Figura 17 - Cartaz dos Jogos Olímpicos de Munique 1972, Aicher, O. (1972)

Durante os anos oitenta efetuaram-se três edições dos Jogos Olímpicos de Verão, uma em 1980 em Moscovo, outra em 1984 em Los Angeles e outra em 1988 em Seoul. A primeira não apresenta grandes diferenças das dos anos prévios, sendo um design minimalista com os elementos chave. Contudo, as edições seguintes tiveram uma mudança, principalmente devido as evoluções tecnológicas. Pela primeira vez num cartaz oficial são introduzidas imagens fotográficas, invés de ilustrações (fig. 18). Alguns cartazes prévios já tinham esta característica mas não eram os cartazes principais do evento, com isto pode-se marcar uma nova era, a era do digital, devido à introdução da primeira patente da fotografia digital em 1978. Na seguinte década, a década de noventa, houve apenas duas edições, a edição de 1992 em Barcelona e a 1996 em Atlanta, o design entre estas difere das anteriores, o uso da imagem fotográfica é perdido e é novamente introduzida a ilustração, mas não como nos primórdios, uma ilustração limpa e muito clara, procurando-se uma imagem objetiva. É evidente, também, uma grande melhoria na qualidade gráfica e de impressão dos mesmos, estas também têm como semelhança o uso das mesmas cores, as cores representativas do símbolo dos Jogos Olímpicos.



Figura 18 – Cartaz de Jogos Olímpicos em Los Angeles 1984, Rauschenberg, R. (1984)

Em suma os primeiros cartazes desportivos eram preenchidos com bastante texto e demasiadas informações e pouca imagem, após a introdução da litografia a imagem surge e preenche boa parte dos cartazes, reduzindo o texto e as informações introduzidas. Por fim começa a haver uma procura de minimalismo e informação mais concreta e centralizada.

1.3- Design gráfico e a fotografia: história da sua relação

A fotografia e o design gráfico vêm, desde há muito tempo, intimamente ligadas, é habitual o design gráfico recorrer ao uso de imagens e fotografias nos seus projetos, tal como a fotografia tem também o hábito de, por vezes, recorrer ao uso da tipografia para complementar o significado da sua imagem. Como já referido anteriormente, o objetivo máximo destas duas “artes” é a comunicação de algo, para isso é procurado pelos designers a harmonia entre o design e a fotografia de modo a encontrar a comunicação visual mais eficaz (Bastos, 2013, p. 3), seja este um complemento a uma imagem com a tipografia ou vice-versa.

Existem indícios para crer que a fotomontagem foi um dos principais impulsionadores da junção destas duas artes. Alguns fotógrafos começaram a praticar design juntando vários recortes das suas fotografias, experimentando diversos meios de comunicação mais seletivos com as suas imagens, sendo que também diversos designers migraram para o uso da fotografia para explorar os recortes e colagens nos seus trabalhos de design.

A fotomontagem surgiu na segunda metade do século XIX, sendo esta quase tão antiga como a fotografia (Ades, 1976, p. 13). A primeira fotomontagem foi uma obra de Oscar Rejlander intitulado de “Os dois caminhos da vida“, em 1857 (fig. 19), a técnica utilizada foi uma impressão dupla. Esta só foi implementada como uma forma artística após a primeira guerra mundial, surgindo nessa mesma altura o termo de fotomontagem, criado pelos dadaístas de Berlim que necessitavam de um nome para a técnica fotográfica dos seus trabalhos (Ades, 1976, p. 13). Apesar do nome ter surgido nessa altura, tal como previamente referido, a fotomontagem surgiu anteriormente, gerando uma enorme discussão de quem impulsionou/criou como técnica, sendo esta aclamada por Raoul Hausmann e Hannah Höch, afirmando ter tido a ideia da criação da reivindicada técnica durante umas férias de verão em 1918. No entanto, existem mais dois artistas que reclamam o título de criadores George Grosz e John Heartfield, onde afirmam ter criado a técnica às cinco da manhã no estúdio de Grosz em 1916, dois anos antes de Hausmann e Höch. Mesmo não sabendo concretamente quem criou a fotomontagem como técnica sabe-se que foi uma técnica muito impulsionada entre o fim da primeira guerra mundial (1914-1918) e a segunda guerra mundial (1939-1945), tendo começado a ser usada como piada política para os acontecimentos que surgiram na época (Ades, 1976, p. 13).



Figura 19 - A primeira fotomontagem de que se há conhecimento, Rejlander, O. (1857)

Apesar da fotomontagem ser apenas um termo e uma chamada técnica fotográfica, esta reparte-se em várias técnicas sendo estas as mais usadas: a colagem, e as impressões combinadas.

A dupla exposição apesar de não ser uma fotomontagem, esta assemelha-se muito à fotomontagem, no entanto como esta acontece durante a captura da imagem e não em pós-produção esta não pode ser considerada fotomontagem. Esta, por vezes, apresentava-se num resultado inesperado quando a placa não era completamente limpa fazendo com que a imagem anterior aparecesse na imagem atual, formando assim uma imagem dupla e fotografias compostas (Ades, 1976, p. 13), foi uma das técnicas mais usadas, como referido anteriormente. Quem usufruiu bastante dessa técnica foi László Moholy-Nagy e os seus alunos no período em que este era diretor/professor da Bauhaus, pois os artistas da Bauhaus abraçavam com entusiasmo estilos de vida espirituais e cultos esotéricos, desafiavam construções monolíticas de género e formulavam novos modelos artísticos, onde abrangiam e representavam a sexualidade e aderiram a políticas como o fascismo e o comunismo (Ferrari, 2020, p. 113). Moholy-Nagy (2005, p. 35) afirma que se existe uma fotografia objetiva cuja vocação é representar a exata aparência das coisas e, que sendo assim, também se deve criar outra completamente diferente inovadora e criativa. Podemos observar, como por exemplo na figura 21, um trabalho realizado por Judit Kárász, estudante da Bauhaus, uma clara dupla exposição; e na figura 20 é retratado mais um exemplo, desta vez criado pelo próprio Moholy-Nagy com diversas exposições sobrepostas dando o mesmo efeito.



Figura 21 - Dupla exposição realizada por Judit Kárász (1931-1932)



Figura 20 - Dupla exposição realizada por Moholy-Nagy (1927)

A colagem era outro efeito muito usado pelo próprio Moholy-Nagy, mas também outros artistas de fotomontagens, sendo este um termo que significa uma composição feita com diversas fotografias (Ades, 1976, p. 14). Obviamente esta técnica era caracterizada pelo próprio recorte e colagem de diversas imagens ou a impressão de dois ou mais negativos. Na figura 22 podemos ver um exemplo de Moholy-Nagy a usar a técnica da colagem de diversas imagens.



Figura 22 - Colagem realizada por Moholy-Nagy (1925)

Apesar de Moholy-Nagy ser um dos visionários no desenvolvimento da fotografia como arte um dos pioneiros a usar a fotomontagem no design foi John Heartfield. O trabalho de Heartfield foi introduzido no início da segunda grande guerra e ascensão de Hitler, podendo visualizar na figura 23 o seu famoso trabalho intitulado de “Adolf the Superman: Swallows Gold and Spouts Junk” contra as ações do Hitler.



Figura 23 - Famoso cartaz de Heartfield sobre a ascensão de Hitler, Heartfield, J. (1932)

Outro designer que usou bastante a fotomontagem na época, sendo que este usou o seu trabalho não para combater uma causa maior, como Heartfield, mas sim para publicidade, foi Herbert Matter, designer gráfico e fotógrafo. Os seus trabalhos mais conhecidos foram cartazes de promoção ao seu país, a Suíça, cartazes referentes ao ski, um dos desportos mais praticados, devido às condições climáticas e territoriais do país, podendo visualizar-se na figura 24 um desses exemplares. Este ficou conhecido pela sua forma de comunicar visualmente, sintetizando ao máximo todas as formas artísticas (Bastos, 2013, p. 6).



Figura 24 - Cartaz de marketing à Suíça realizado por Herbert Matter, (1934)

No entanto, apesar da fotomontagem ter sido um dos impulsionantes da ligação da imagem/ fotografia como design gráfico esta ligação também existe sem que esta esteja presente. Esta não está apenas presente em cartazes, como referido anteriormente, apresentando-se, maioritariamente, no design editorial, já que recorre frequentemente à fusão destas áreas. Alexey Brodovitch é um excelente exemplo do uso da imagem e tipografia no design editorial. Ao analisarmos o seu trabalho consegue-se perceber a facilidade que Brodovitch tem em conjugar o texto com a imagem (fig. 26) devido ao seu conhecimento profundo das duas áreas. Brodovitch lecionava design e fotografia em igual medida (Clarke, 2019), o que demonstrava o seu conhecimento em ambas áreas e o peso de importância que ele dava à sua conjugação. Com estas aulas ele influenciou gerações futuras, sendo mentor de Richard Avedon, Irving Penn, Lillian Bassman, Robert Frank entre outros (Lund, 2020, p. 40). Brodovitch afirmava que a câmara iria ser o meio de comunicação mais importante do futuro (Lund, 2020, p. 144). No seu trabalho é possível verificar cinco pontos marcantes que inovaram o design da época, em primeiro o uso de espaços brancos, em segundo a sua combinação de imagem e texto invulgar na época, em terceiro o corte radical nas imagens, em quarto inovação de capas com texto em grande a negrito, e em último sendo um dos primeiros designers a integrar cores em layouts e capas (Kim, 2017) (fig. 25). Brodovitch foi influenciado por diversos fatores ao longo da sua carreira tais como as suas mudanças de país (da Rússia, para a França e posteriormente para os Estados Unidos), conferindo-lhe contacto com diferentes culturas/sociedades influenciando-o profundamente (Lund, 2020, pp. 1-170). Uma das influências que este adquiriu foi da fotomontagem usada

com frequência no construtivismo, a técnica de recortar e reorganizar as várias imagens, estando constantemente presente na abordagem da organização das suas composições (Clarke, 2019) (fig. 28). Este recortava as imagens de maneiras inesperadas, colocava-as fora do centro, por vezes, ultrapassando as margens de modo a criar composições com maior energia e movimento (Clarke, 2019) (fig. 27). Este usava, também, recorrentemente o conteúdo em fotografias ou ilustrações para informar a localização e a forma do texto (Clarke, 2019), como é possível ver na figura 30, já que o texto se molda em redor da imagem demonstrando movimento e, ao mesmo tempo, uma boa conjugação entre ambos. É frequente nos projetos de Brodovitch verificar-se o formato do texto semelhante ao da imagem de modo a transmitir duplamente o movimento da imagem (fig. 29), usando também páginas duplas para criar um contraste ou então conectar ambos os lados, neste caso o texto conecta-se com a imagem (Clarke, 2019). Todo o trabalho de Brodovitch, principalmente da sua era de trabalho na Harper's Bazaar, de 1934 até 1958 (Meggs & Purvis, 2016, p. 355) é marcado pela sua ligação arrojada entre a imagem e a tipografia. Brodovitch ensinou os designers a usar a fotografia (Meggs & Purvis, 2016, p. 355), com o seu modo de corte, ampliação e justaposição inovou o modo do uso da imagem. Este viu o contraste como uma ferramenta dominante no design editorial prestando atenção ao movimento gráfico através das páginas editoriais de cada edição (Meggs & Purvis, 2016, p. 355). Brodovitch afirmou que acreditava que o único modo de ser criativo era tentar de tudo. Ao observarmos algo criado por ele nunca ficamos entediados, dando a sensação que os seus designs ganham vida e saltam da página graças ao modo como ele integra as imagens com o texto (Kim, 2017). Através das suas influências e tentativas criou algo magnífico que inspira designers até hoje. Este procurava dar destaque à imagem pelo meio de criar uma ligação entre o texto, complementando-se, tornando-se se um só. O texto une-se à imagem criando um objeto completo, apetecível aos olhos do público, sendo-nos impossível só ver a imagem e não ler, como também é impossível ler sem reparar na imagem. A imagem torna um objeto gráfico, seja este design gráfico ou editorial, mais fácil de interpretar, já que confere uma força significativa não só ao nível da interpretação como da memorização (Barbosa, 2020, p. 4).

Apesar de ser mais comum encontrarmos no design gráfico ou editorial o uso conjugado da imagem com a tipografia, é igualmente possível encontrar esta na fotografia. Alguns fotógrafos, principalmente artistas de narrativas visuais, fazem por vezes o uso de texto para a complementação da sua obra. Um dos artistas que contribuiu para este desenvolvimento foi Robert Frank, como já mencionado anteriormente, teve como mentor Brodovitch, o que possa ter influenciado esta característica mais invulgar do uso de texto nas imagens. A maioria do seu trabalho não apresenta esta característica, apenas algumas obras específicas, no qual faz parte a sua última publicação “Good days quiet”, no entanto isto levou a impulsionar artistas mais recentes como Duane Michals a realizar projetos semelhantes. Frank insere o seu texto dentro da própria imagem, por vezes este parece que foi mesmo embutido na imagem, isto é, parece que foi raspado na própria fotografia com algum objeto cortante, as palavras e frases embutidas (fig. 31), dando por sua vez um maior peso na mensagem transmitida. Essa plasticidade, transmite a mensagem de um modo mais marcante e torna a sua ligação mais profunda.



Figura 31 - Página de Good Days Quiet de Robert Frank, Frank, R. (2019)

Em suma, a fotografia e o design gráfico foram relacionados ao longo dos anos e os avanços tecnológicos permitiram mais liberdade e criatividade tanto por parte de designers como fotógrafos para a conjugação destas áreas. Técnicas como a fotomontagem, a litografia e artistas como Heartfield, Matter e Brodovitch, entre outros, criaram uma nova linguagem onde texto e imagem se formam organicamente como um todo na transmissão de uma mensagem.

Capítulo 2- Enquadramento atual das áreas exploradas

Neste capítulo procura-se analisar a relação das três áreas presentes neste projeto: fotografia, desporto e design gráfico, no entanto, ao contrário do capítulo anterior, em relação à atualidade/presente, técnicas utilizadas atualmente, investigação de artistas e designers atuais e o que tem sido publicado sobre estes.

Tendo em conta que esta relação entre as três áreas não é muito explorada foi relativamente difícil a recolha de publicações e informações, sendo esta maioritariamente proveniente de websites e artigos online. Alguns desses artigos são referentes a Duane Michals, concretamente *Duane Michals, le storyteller: petite histoire du rapport fluctuant entre texte et image de Valentine Umansky*. Neste artigo foi feita uma análise de como as mudanças nas décadas 1960-1970 possibilitaram aos artistas desenvolver novas técnicas e expressão de emoções usando como exemplo Michals; David Carson em *David Carson: A designer of renown de Shawn Preston*, onde é retratada uma visão da vida e desenvolvimento de carreira e técnicas de David Carson; e Gert Dumbar em *Studio Dumbar* de Roman Jasper, uma análise aos projetos de Dumbar e ao seu estúdio em questão.

Vamos considerar a atualidade desde 1980 até 2021, tendo em conta que a partir de 1980 houve um impulso tecnológico permitindo bastantes mudanças nos paradigmas anteriores.

2.1- A fotografia desportiva na atualidade

Hoje em dia, a fotografia digital permite-nos capturar diversas fotografias, alterar as definições da câmara e registar imagens fotográficas a uma grande distância sem perder qualidade (Dvorak, 2007, p. 30), muito diferente dos primórdios da fotografia, como foi explorado no capítulo anterior. Na atualidade as câmaras fotográficas permitem-nos realizar fotografias em quase qualquer tipo de condição meteorológica, luminosidade ou circunstância, estas estão equipadas com sensores, lentes e tecnologia de ponta que nos permitem capturar imagens em frações de segundo do que quer que seja. Hoje em dia, não é necessário uma câmara profissional ou mesmo uma câmara fotográfica, já que nos nossos bolsos é possível encontrar pequenos dispositivos, os smartphones, que apresentam capacidade para fotografar e congelar momentos. No

entanto, não quer dizer que tenhamos evoluído muito sobre a temática da fotografia desportiva, estas continuam a ser bastante representadas como retrato e pouco como uma categoria diferente, os atletas continuam a ser considerados celebridades e muitos fotógrafos focam-se em fotografar atletas específicos e não momentos de ação. Os atletas da atualidade são vistos como celebridades, as personalidades ideias para campanhas de marketing e propaganda, sendo que boa parte das imagens recolhidas destes são fora da sua área de atuação mas sim em campanhas publicitárias. Ao analisarmos, por exemplo Roger Federer, tenista suíço, este tem contratos de patrocínio com diversas empresas sendo algumas delas a Rolex, Credit Suisse, Mercedes-Benz, Gillette, entre outras (Barnett, s.d.), sendo frequente vermos imagens deste em outdoors ou revistas à semelhança de outros atletas de distintas modalidades. Apesar disso, a evolução é evidente e a fotografia desportiva têm vindo a tornar-se uma categoria independente, esta é temática de alguns concursos fotográficos e existem fotógrafos a dedicar-se a essa área como sua temática principal. Esta evolução parte do aparecimento da internet, o que levou milhões de fãs a procurar pelos seus ídolos desportivos e os próprios clubes, federações ou centros desportivos a criar páginas de websites e redes sociais repletas de imagens dos seus atletas. Sendo que estas entidades profissionais comportam fotógrafos particulares para a cobertura de eventos e treinos dos atletas de modo a saciar a procura dos fãs.

Um dos fotógrafos mais conhecidos da atualidade nesta área é Bob Martin, fotógrafo desportivo vencedor de diversos prémios, especializado em fotografia de desporto e ação (Martin, s.d.). Um elemento importante do seu trabalho e reconhecimento deve-se ao acompanhamento das diversas edições dos Jogos Olímpicos tanto de inverno como verão, perfazendo um total de quinze edições onde nos premiou-nos com imagens magníficas (fig 33). Este conseguiu que o seu trabalho fosse publicado em diversas revistas e jornais de renome, sendo estes desportivos ou não, o que eleva de facto esta temática a outro patamar, entre essas revistas e jornais encontram-se o Sports Illustrated, o New York Times, Newsweek, L'Équipe, The Sunday Times entre outros. Este colecionou também no total mais de sessenta prémios nacionais e internacionais (*ibidem*), com as suas fotografias desportivas. Estas apresentam um congelamento perfeito de momentos de ação, fração de segundo que a olho nu não conseguimos captar, como por exemplo na figura 32, onde é possível observar um jogador de golf que acabou de dar uma tacada seguindo o movimento e, ao mesmo tempo, a bola que ainda não se afastou por completo bem como a areia que se elevou no ar.



Figura 33 – Fotografia durante corrida de cavalos, Martin, B.



Figura 32 – Momento congelado de tacada de golf, Martin, B.

Ainda nesta área outro nome atual é Lucy Nicholson, fotógrafa inglesa que participou em sete Jogos Olímpicos, mundiais de futebol entre outros eventos (Nicholson, s.d.). O trabalho de Nicholson é interessante pelo ponto de vista emocional, esta não procura apenas momentos cruciais congelados como Martin, mas sim emoções, momentos de alegria, frustração (fig. 34). Outro fator interessante é o facto de esta ser mulher, uma vez que, se olharmos ao longo da história da fotografia, são maioritariamente mencionados nomes de homens. Atualmente isso deixa de ser um tabu e existem diversas fotografias fantásticas nesta área.



Figura 34 – Reação de atleta após vencer prova, Nicholson, L. (2017)

Outro fotógrafo ilustre atualmente é Daniel Vojtech, a exercer a profissão na empresa Red Bull. Tal como mencionado anteriormente, diversas empresas, clubes, centros desportivos contratam fotógrafos específicos para prestação de serviços exclusivos a estes. O trabalho de Vojtech destaca-se em relação aos dois fotógrafos anteriores pelo facto de este ser um fotógrafo de desportos radicais, apresentando uma maior dificuldade em termos técnicos para a obtenção de algumas fotografias (fig. 35). Outro detalhe importante é o facto de este fotografar modalidades que há cerca de vinte anos não existiam ou eram consideradas como tal, como por exemplo este ano 2021 vai ser a

primeira vez que vai haver a estreia de algumas modalidades consideradas radicais nos Jogos Olímpicos. O trabalho de Vojtech é bastante dinâmico e apresenta o extremo dos desportos sendo que algumas destas fotografias são fotografadas em condições extremas.



Figura 35 – Fotografia de performance da equipa aérea da Redbull, Vojtech, D. (2020)

Pode-se concluir que a fotografia desportiva ganhou um nome na atualidade, apesar de ainda ser muito fundida com o retrato, esta ganhou uma dimensão própria não só pelos avanços tecnológicos do equipamento, mas também pelos avanços tecnológicos da sociedade e o aumento de procura por parte do público. Esta também é marcada pela evolução desportiva o que torna mais desafiante o trabalho dos fotógrafos criando assim mais procura de captação desses momentos.

2.2- Design gráfico e o desporto no contexto atual

A relação entre o design e o desporto é algo que na atualidade tem vindo a crescer, isto porque, tal como abordado no tópico anterior, devido à internet e a uma maior propagação de dados via *online*, causa uma maior procura de fãs desportivos e do mercado em geral. Como foi anteriormente referido, os clubes, instituições desportivas, entre outros, tiveram a necessidade de criar páginas web e de redes sociais para colmatar essa procura, dito isto, podemos prever que desencadeou uma maior criação de conteúdos de design para poderem ser publicados via online, isto é, deixou de haver uma promoção por parte das entidades desportivas apenas com cartazes, mas uma promoção a nível digital. No entanto, tal como iremos analisar mais a frente, a mudança não foi drástica visto que está ainda num processo de formação, pois existem instituições que divulgam o seu conteúdo, recorrendo a designers para o criar e outros

ainda estão a dar os primeiros passos nesta nova criação e mantêm-se muito nos métodos anteriores como apenas cartazes. Um dos clubes com maior destaque atualmente na criação de conteúdos de design é o Manchester United com uma equipa de design liderada por Tom Keeling. Os conteúdos digitais, são marcados por uma boa conjugação das áreas abordadas neste projeto. Na figura 36 podemos observar a promoção a um jogador, a uma das celebridades do seu clube, usando-o para criar um wallpaper. Todas as semanas são criados novos wallpapers, com novos designs e jogadores diferentes de modo a agradarem ao máximo número de adeptos, apesar de os wallpapers terem bastante popularidade não são os únicos objetos de design criados por esta equipa, todo o conteúdo publicado nas suas redes sociais como os *stories* do instagram, são criados por estes, seguindo sempre a mesma linguagem gráfica, podemos mesmo afirmar que estes criaram *design system* e todo o seu conteúdo é um grande projeto de design.



Figura 36 - Wallpaper para smartphone elaborado pela equipa de design do Manchester United,

Abordando agora a mudança que houve no design devido as tecnologias, e ainda afirmando que esta não foi uma mudança drástica, passamos a analisar, à semelhança do capítulo anterior, a evolução verificada nos cartazes dos Jogos Olímpicos de verão. Nos anos 2000 houve uma procura na simplicidade dos cartazes e uma redução do

conteúdo desportivo do mesmo, isto é, se observarmos os cartazes anteriores todos eles tentam mostrar movimento, um atleta algo representativo dos Jogos Olímpicos, mas estas edições não procuravam isso, existe uma simplicidade delas, e agora um maior reconhecimento por parte do símbolo Olímpico e por isso uma precação imediata por parte do público sem necessitar de estar representado um atleta em atividade. Estes passam a procurar mostrar mais a cultura do país ou cidade que os acolhe, ou alguma mensagem embutida do que a demonstração da atividade do evento como podemos observar no cartaz de 2008 de Pequim (fig. 37), nele observamos uma imagem calma com pombos a voar, nada que de partida possa se relacionar com a atividade desportiva. Já o cartaz de Londres de 2012 (fig. 38), foi introduzido um logotipo próprio, este não continha referências diretas a Londres nem sequer referências diretas ao desporto, tornando-o único (Moreira, 2013).



Figura 37 - Cartaz de Jogos Olímpicos em Pequim 2008, Wuang, M. (2008)



Figura 38 - Cartaz de Jogos Olímpicos em Londres 2012, Ollins, W. (2012)

Em

suma, o design desportivo evoluiu devido à necessidade recorrente do mesmo, no entanto, tal como podemos observar na evolução dos cartazes dos Jogos Olímpicos este deixa de ter uma ligação direta com o desporto, passando por vezes a ser um objeto de design independente que só se enquadra na categoria devido à temática que promove, apesar disso, existe uma maior divulgação e criação de conteúdos dentro desta temática do que havia nas décadas anteriores.

2.3- Ligação do design gráfico e a fotografia na atualidade

No mundo do design é bastante comum a ligação entre a imagem e texto, tal como referido anteriormente, estes potenciam as capacidades um do outro. Na atualidade é muito comum assistirmos a conjugações de imagens com o texto devido a facilidade atual comparado com as técnicas usadas anteriormente como a litografia. Designers usam frequentemente a combinação destas áreas para os seus projetos, um desses designers que não é tão atual, mas entra no nosso período de análise é Gert Dumbar. Dumbar é um designer que criou nos seus trabalhos uma ligação arrojada, na época, entre a fotografia e tipografia, apesar de que boa parte do seu trabalho e do seu estúdio ser ligado à criação de identidades visuais. Este fez alguns projetos de design gráfico que demonstram o modo criativo de como este estabelecia a ligação da imagem, fotografia como a tipografia, figura 40. Analisando os seus trabalhos no âmbito do design gráfico consegue-se perceber, à semelhança do que vimos anteriormente no trabalho do Brodovich, uma desconstrução da sua composição e por vezes também um aproveitamento das linhas da imagem para a introdução do texto dando-lhe movimento e dinamismo. No entanto, este foi várias vezes criticado pela sua abordagem, muitos achavam o seu trabalho decorativo, aleatório, irresponsável e até sugeriram que se devia tornar um artista (Jaster, 2006, p. 7). Apesar das críticas Dumbar serviu de inspiração para diversos designers gráficos mais atuais como David Carson (fig. 39). No seu trabalho é possível verificar também uma desconstrução, um recorte e colagem à semelhança da fotomontagem, onde usa o texto sobreposto, títulos espalhados, *kerning* inconsistente, fotos sobrepostas (Preston, 2014, p. 4). Em suma, um resultado diferente dos de Dumbar mas ao mesmo tempo denotando a influência deste nos seus projetos.



Figura 40 - Cartaz do Festival Holland elaborado por Gert Dumbar (1987)



Figura 39 - Cartaz de Festival REC elaborado por David Carson (1987)

Atualmente, à semelhança de Carson, existem diversos designers com influências de estilos criados anteriormente, no qual estes têm um estilo próprio, mas, ao mesmo tempo, é possível evidenciar certas características de designers do passado. Um desses designers é Rodrigo Corral, um designer editorial, no qual se pode verificar uma ligação ao trabalho de Brodovitch, no seu uso de espaços brancos, da forma como organiza os títulos e as imagens, a sua ligação com o texto (fig. 41 e 42).



Figura 41 - Capa de livro elaborada por Rodrigo Corral



Figura 42 - Páginas de livro elaboradas por Rodrigo Corral

Na área específica deste projeto, no desporto, atualmente bastante explorado na área do design gráfico, é possível, também, encontrar essas influências, e obviamente a ligação da imagem com a tipografia. Vários clubes apresentam atualmente equipas de design de modo a promover o seu clube e os seus jogadores, tal como referenciado anteriormente, um dos que se destaca é o Manchester United, nos seus projetos de cartazes e wallpapers que são divulgados diariamente nas suas redes sociais. É possível identificar características do próprio Brodovitch, apesar de ser um tipo de design diferente do editorial e ser feito maioritariamente para formatos digitais, é latente o uso de espaços brancos, do aproveitamento do movimento da imagem para criar uma ligação ao texto, por mais, que se possa também verificar características diferentes, algumas até semelhantes à desconstrução de Dumbar, e outras pessoais. É possível constatar essa ligação ao Brodovitch (fig. 43 e 44)

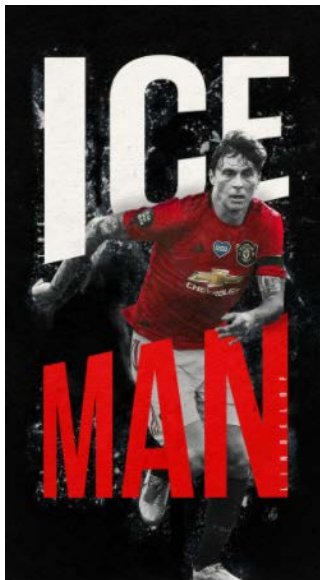


Figura 44 - Wallpaper para smartphone elaborado pela equipa de design do Manchester United (2020)



Figura 43 - Wallpaper para smartphone elaborado pela equipa de design do Manchester United (2020)

Apesar de ser mais comum encontrarmos no design gráfico ou editorial o uso conjugado da imagem com a tipografia, é igualmente possível de a encontrar na fotografia, alguns fotógrafos, principalmente artistas de narrativas visuais, fazem por vezes o uso de texto para a complementação da sua obra. Um nome que não pode deixar de ser mencionado nesta área é Duane Michals conhecido pelas suas obras fotográficas com pequenas palavras, frases ou poemas escritos manualmente debaixo da imagem (fig. 45). Michals foi um dos pioneiros a criar obras híbridas que mesclam

texto e imagens (Umansky, 2015, p. 2), sendo também este vanguardista no minimalismo e arte conceptual. Michals procurava uma linguagem comum para a fotografia e literatura (Umansky, 2015, p. 4). O trabalho deste é caracterizado por texto adjacente à imagem no qual este pode complementar o que vemos na fotografia ou então pode transmitir uma informação completamente nova, onde vemos algo totalmente diferente na imagem após a sua leitura. O texto, tal como referido anteriormente, é escrito manualmente o que traz uma plasticidade manual ao trabalho que oferece um toque mais pessoal fortalecendo a ligação do público ao próprio autor, o que constrói uma visão mais pessoal sobre a obra.



Figura 45 - Fotografia realizada por Duane Michals
"Who is Sidney Sherman?"

Nos dias de hoje não é difícil encontrar uma fotografia ligada a algum tipo de texto, uma vez que a nova era digital revolucionou a relação do texto com a imagem (Umansky, 2015, p. 8). Todavia, nem todas essas relações podem ser consideradas obras de arte, isto porque, é muito comum qualquer pessoa, ter acesso as redes sociais, a um blog, um website, colocar uma imagem e um texto adjacente a essa imagem. Existem também os chamados *memes*, que qualquer pessoa pode ter a sua autoria, brincam e constroem imagens humorísticas com texto associado, com os mais diversos intuitos, significados e variantes. Apesar destes não serem considerados obras de arte, a base usada é semelhante: a conjugação de dois signos comunicativos para uma melhor comunicação de uma ideia. Apesar da saturação de imagens na internet existem também artistas que trabalham estas duas componentes e com o avanço tecnológico criaram novas ferramentas, que potenciadas com alguma criatividade, criam obras extraordinárias. Um desses artistas é Ralph Ueltzhoeffler, no seu projeto *Text-Portraits*. Podemos ver a junção clara da fotografia com o texto numa versão mais tecnológica e

digital que os trabalhos visualizados anteriormente por Duane Michals e Robert Frank, figura 46. Ueltzhoeffer cria estes retratos usando texto, por vezes uma palavra referente a algo da imagem ou então textos completos como a biografia do artista representado, uma abordagem diferente em relação aos fotógrafos abordados anteriormente. Neste caso Ueltzhoeffer pega em celebridades, um acontecimento atual e recria por completo a forma como vemos esse retrato.



Figura 46 - Text-portrait elaborado por Ralph Ueltzhoeffer

Pode-se concluir que a combinação destas duas áreas, a fotografia e o design, dá origem a inúmeras oportunidades criativas e permite uma maior compreensão das mesmas (Hurlburt, 1985, pp. 1-127), sendo que é a fotografia quem procura mais o design, mais concretamente a tipografia de modo a complementar textualmente a informação visual (Bastos, 2013, p. 9). Laszlo Moholy-Nagy chega mesmo a afirmar que com a junção da fotografia, a tipografia alcançou a sua dimensão total (Bastos, 2013, p. 7). Podemos assim perceber o impacto que a união destas duas áreas tem, sendo benéfico para ambas. Se o seu objetivo é comunicar uma ideia, a junção das duas, torna-se mais eficaz, uma vez que os materiais tipográficos são signos óticos potentes, permitindo a criação e representação de conteúdo gráfico e visual, tendo assim a fotografia uma grande eficácia quando combinada com a tipografia (Bastos, 2013, p. 7).

Parte II

Capítulo 3 -Projeto

3.1- Reflexão sobre a ausência causada pela Covid-19 no desporto amador

A ausência pode definir-se de diversas maneiras, a falta de comparência em certo lugar, a carência, a privação. Independente das diversas definições que possam ser encontradas e atribuídas à ausência, todas elas se aplicam ao que a ausência do futebol amador causou. Na época desportiva 2019/2020 diversas competições desportivas foram canceladas precocemente devido à Covid-19, como é possível verificar nos anexos, no qual estava envolvido o futebol amador. Referente a essa época desportiva é possível compreenderem-se as razões, causas ou motivos, que levaram a esse cancelamento, sendo esta uma modalidade amadora, que não influencia divisões profissionais e não afeta diretamente na sua maioria a vida profissional dos mesmos, pois sendo este amador, pressupõe-se que seja uma atividade de lazer, não uma atividade primária profissional, e com o desconhecimento ainda vasto da doença, seria bastante difícil tomar medidas que tornasse segura a prática desportiva.

No entanto, a ausência foi sentida pela maior parte de atletas, staff, adeptos, que por sua vez aguardaram ansiosos pelo arranque da seguinte época desportiva, 2020/2021, época que só se iniciou tardiamente devido à atenção por parte das entidades responsáveis na atribuição de normas e regras, regras estas que levaram ao descontentamento e adversidades constantes ao longo da época. Essas adversidades começaram pela falta de condições da maioria dos clubes: a falta de diversos balneários para o desfasamento do plantel; falta de recursos monetários para materiais de desinfeção, testagem, sendo que estas não eram obrigatórias; precárias condições de transporte das equipas cumprindo as regras sanitárias; a perda de público nos estádios levando a menor receita, sendo que a maior parte dos clubes amadores retira daí a maior parte do seu rendimento anual; a diminuição da contribuição dos patrocinadores, devido ao encerramento de estabelecimentos. Tudo o mencionado, mais as normas impostas pelo governo, como restrições de circulação entre concelhos ao fim de semana levou ao adiamento de diversos jogos durante o campeonato (presente nos anexos). Esta protelação foi também derivada a casos de infeção por SARS-CoV-2, devido à falta de condições de segurança, ao receio dos jogadores para comparecer nos treinos/ jogos o que, por fim, levou à desistência de diversos clubes e

ao encerramento precoce de diversos campeonatos de futebol amador, presente nos anexos, sendo, a maioria, campeonatos a decorrer na região do interior, com menos equipas e recursos.

Todos estes fatores desencadearam uma ausência do futebol amador, não só por parte dos atletas (os praticantes da modalidade) que encontram nesta um momento de convívio, amizade, fugir à monotonia, a oportunidade de praticar uma modalidade coletiva, ter competitividade mesmo esta não sendo profissional. A ausência é também encontrada no staff, treinadores, dirigentes que passavam parte do seu tempo livre a planear treinos, vivenciar tal como os jogadores a modalidade e, não menos importante, esta ausência é também encontrada nos adeptos, muitos destes que toda a sua vida acompanharam a equipa da sua região, aldeia ou cidade e que agora foram impedidos.

A ausência presente nestes três grupos é o mote do meu trabalho, não só pela carência desportiva, mas por todos os problemas adjacentes a esta. Problemas esses que são formados pela carência, no meu ponto de vista, sendo diretora desportiva de um clube amador e membro presente nos treinos de uma das equipas que compete num dos campeonatos distritais ativos na época desportiva de 2020/2021, a presente situação inspira uma preocupação muito assinalável. De um ponto de vista mais abrangente, parece que apenas se está a afetar a modalidade e a competição em si, mas num ponto de vista mais próximo de alguém que vive mesmo a paixão pela modalidade, conseguem vislumbrar-se outros problemas bem mais marcantes. A prática de uma modalidade, seja a este nível amador ou a um nível mais profissional, permite, como é sobejamente sabido, a diversas pessoas o desenvolvimento de certas apetências, proporcionando, entre outros aspetos, uma luta contra o sedentarismo, que hoje em dia constitui um grande problema tanto em adultos como nos jovens. A prática de um desporto coletivo é também muito importante no que ao sentimento de pertença diz respeito, ajudando certas pessoas com problemas psicológicos e de sociabilidade a integrar-se e a sentir-se úteis, além de lhes aumentar a autoestima. Com o aumento de doenças de nível psicológico, em parte devido ao isolamento que já anteriormente se vivia por parte de alguns cidadãos, muito por conta das redes sociais e internet e que agora, com o isolamento obrigatório devido à Covid-19, se veio agravar. A possibilidade de fazer desporto, ajuda a afastar esse tipo de patologias e oferece a possibilidade de alguém socialmente isolado, pelo menos algumas vezes por semana, conviver e viver emoções em grupo, isto no que diz respeito aos atletas. Mas não são somente os atletas que são gravemente afetados por esta pandemia, também o staff destas mesmas equipas é tão afetado como os atletas, aliás o staff, a equipa técnica, os dirigentes, que

se dedicam várias horas semanais à criação de condições à prática da modalidade desportiva, em jeito de trabalho extra, part-time, estão a viver tempos deveras difíceis. Note-se que todos estes agentes da prática desportiva, na sua maioria fruto de trabalho voluntário, movidos por uma vontade enorme de incutir hábitos saudáveis, dar condições a jovens e a adultos para desenvolverem a prática da modalidade, sendo que, muitas vezes, do staff fazem parte ex-jogadores que, por questões de idade, problemas de saúde, que os impediram de continuar, estão também a passar um período bastantes difícil.

Para além do mundo que nos rodeia, dentro de um clube existe todo um conjunto de pessoas e circunstâncias auxiliares, adeptos que também fazem parte de um clube como os atletas ou a equipa técnica, até porque contribuem para o espetáculo do futebol: familiares, amigos, sócios, amantes da modalidade que enchem os estádios e celebravam cada golo, choravam cada derrota com a equipa, fazem parte desta coletividade.

Procuramos com este projeto expor esta ausência através da fotografia e do design gráfico com o objetivo de que as pessoas se identifiquem com o projeto, ou seja, a escolha do desporto amador, parte do princípio que a maior parte da população que pratica desporto seja a nível amador, e sendo este também o mais afetado, pois a maioria das competições profissionais não sofreu paragens tão devastadoras como o desporto amador e apresenta outras condições que permitem essa prática. Por essa razão levou-nos à escolha do desporto amador de modo que os praticantes, staff e adeptos dessa modalidade se identificassem com o projeto e pudessem perceber a mensagem transmitida através deste.

A escolha inicial da fotografia para a elaboração deste projeto parte do princípio de que a imagem é o modo mais fácil de alguém observar e absorver algo, principalmente pelo princípio da identificação, o objetivo desta se assimilar a um espelho, uma visão, uma memória e ser assim mais perceptível ao público-alvo em questão. Para isso é usada a escolha da fotomontagem no caso específico das transparências através de camadas para fazer uma ligação do passado ao futuro, a um momento que já existiu, uma memória, recorrendo assim ao uso de uma imagem do presente, nítida e totalmente formada, o fundo, e outra com transparência, não tão nítida, referente ao passado que ficará sobreposta à anterior.

Já a escolha do design gráfico deve se ao facto, de que uma imagem não basta, uma imagem pode ter milhares de interpretações e o objetivo é protestar, exaltar a preocupação sobre a temática, como numa manifestação, surgindo assim a necessidade

de usar um complemento tipográfico e elementos de design para complementar a imagem.

Procuramos então criar um elemento do design gráfico complementado pelas fotomontagens descritas acima, onde estas incluam momentos de possível identificação com o público alvo em questão, quer este seja atleta, staff ou adepto, usando também para melhor percepção dos mesmos cenários e caracterização similares ao usado pelos mesmo, procurando um local mais amador possível, complementando com os elementos tipográficos de modo a transmitir a mensagem pretendida. Para essa realização, inspirei-me no livro de Elizabeth Otto *Haunted Bauhaus*, mais precisamente nas suas referências do uso da dupla exposição como modo de exploração da sexualidade, espiritualidade e gênero, onde se pode interpretar isso como a criação de dois universos, o real e o irreal, sendo que no caso específico do meu projeto seria o passado e o futuro, aproveitando também essa ligação de dois mundos, figura 47.



Figura 47 - Páginas de livro *Haunted Bauhaus* com imagem referente à dupla exposição, Otto, E. (2019)

3.2- Estudo Conceptual

Tal como referido anteriormente, o projeto está repartido em duas partes, uma parte fotografica, no qual irá ser trabalhada a parte da imagem, e uma parte de design gráfico, onde juntamente com a imagem realizada na parte fotografia é acrescentados elementos gráficos de forma a elaborar um objeto de design gráfico que apresente ao publico alvo a temática em questão.

Para uma melhor elaboração conceptual foi realizado um *moodboard*, (fig. 48), onde é possível verificar alguns projetos fotográficos de dupla exposição, relacionados com o desporto e com a Covid-19, e outros onde existe uma relação gráfica com a imagem tanto na área do desporto como na área da Covid-19. Este *moodboard* irá servir de inspiração para o projeto, retirando deste influências que vão estar presente nas diferentes áreas do projeto, sendo estas, o realismo, a seriedade, a dupla exposição, a forma clara e direta da transmissão da mensagem e a forma como a tipografia e os elementos gráficos se relacionam com a imagem. Passamos agora a explicar pormenorizadamente como irá ser a parte conceptual de cada uma das partes, tanto fotográfica como o design gráfico.

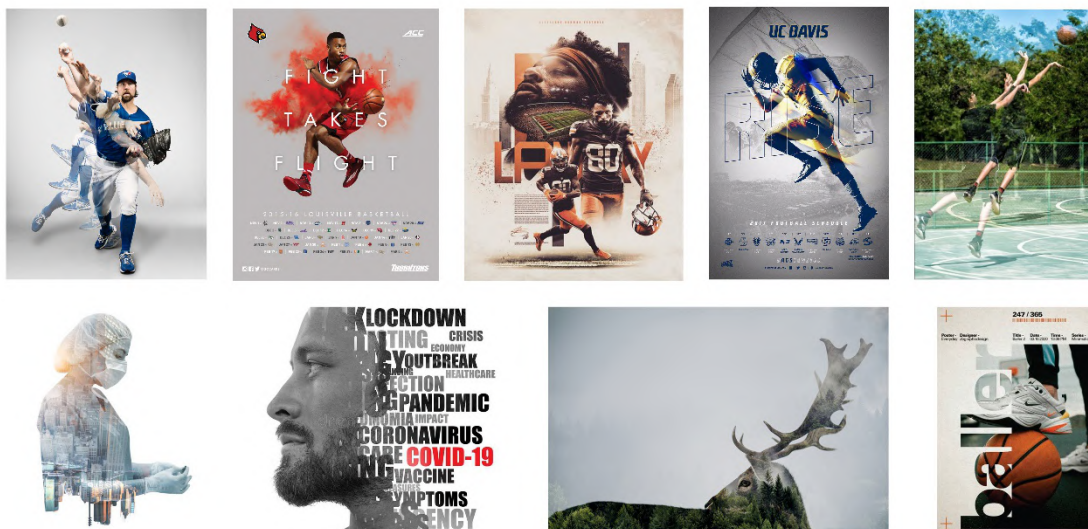


Figura 48 - Moodboard

Na parte fotográfica é esperado que seja possível numa única imagem verificar o passado e presente, e para isso é necessário recorrer não só á técnica, mas como uma abordagem conceptual, onde é necessário pedir ao público-alvo que use o seu intelecto, memória e associação para conseguir perceber a mensagem embutida. É procurado através da fotomontagem a criação de dois universos, o passado e presente, de modo a causar o choque e a diferença. Para esse propósito é necessário usar o registo realista e dramático, mas ao mesmo tempo ficcional, pois é fundamental procurar representações reais de um atleta de futebol amador, onde em simultâneo vemos o seu passado e o seu presente em relação à prática da modalidade. Isto é representado por um passado ativo, e um presente onde o atleta ficou impossibilitado de praticar o desporto de eleição. Para criar este universo de dois mundos é fundamental usar transparências, que se associam ao passado, na cultura popular é muito comum associar transparência do passado a fantasmas/ espíritos. Nesta parte do projeto é procurado também um pouco dessa espiritualidade, mas não num sentido tão figurativo, é procurada a morte de uma realidade e a ausência que esta traz.

Na fase seguinte, o design gráfico, buscamos demonstrar a união de elementos gráficos às imagens realizadas na parte anterior, uma clara mensagem da realidade atual, de modo a demonstrar ao público o quanto a área desportiva amadora está a ser afetada, fazendo assim que este contribua para uma mudança positiva no paradigma atual. Para mostrar ao público a necessidade de modificação das suas ações/ cuidados perante a situação atual é necessário que haja uma sensibilização por parte do mesmo, de forma que este interiorize a mensagem e sinta compaixão ou reviva o sentimento por este transmitido. Sendo, assim, necessário transmitir uma mensagem clara e direta, mas que ao mesmo tempo desperte sentimentos e que coloque o público dentro do cenário criado pelo objeto de design ou se sinta familiarizado com a situação de modo que queira contribuir para ajudar a mesma. Tornando-se fundamental o uso de uma boa conjugação da imagem fotográfica e dos elementos gráficos, com um design simples e com tons neutros de modo a dar destaque aos elementos necessários, tal como nos cartazes expostos no *moodboard*, onde é possível verificar tons neutros e uso de cor apenas em certos elementos de destaque.

3.3- Definição de objeto – Fotografia

Nesta parte do projeto é pretendido através fotografias demonstrar a ausência do futebol amador, isto é, tentar através da fotografia recriar momentos marcantes desta modalidade de modo a conseguir cenários semelhantes ao qual um dos intervenientes

da mesma, seja treinador, jogador, adepto ou algum elemento dos órgãos representante de um clube se identifique e possa perceber a ausência do mesmo, para isso recorreremos à técnica de fotomontagem da dupla exposição.

Para adquirir tal efeito, é necessário fotografar o cenário, seguido de diversas outras fotografias com algum elemento a realizar as atividades pretendidas, sendo estas posteriormente juntas no *software* Adobe Photoshop.

Para a realização destas imagens fotográficas é necessário um planeamento exaustivo. Primeiro é essencial perceber quais situações a fotografar, sendo que se deve pensar em todos os intervenientes da modalidade, por essa razão, optamos por dividir estes em três categorias os jogadores, a equipa técnica e os adeptos.

Após a divisão é necessário refletir os momentos que afetariam cada grupo, sendo que o grupo dos jogadores seria representado num contexto de jogo; num momento de treino e no balneário, durante a preparação pré jogo, que envolve igualmente a equipa técnica; Esta, por outro lado, tem como representação um momento no banco de suplentes, durante os jogos, no qual o treinador dá instruções à equipa; e, por último, o momento em que este reflete sobre as táticas e apresenta a equipa. Por fim pensamos no grupo dos adeptos, que melhor se representa por um momento no campo, onde em euforia festejam um golo ou animam a sua equipa.

Depois desta seleção dos momentos foram esboçados cenários e ideias de como elaborar estas imagens e anotados prós e contras de cada situação, presente nos anexos, fazendo por fim a seleção definitiva dos cenários escolhidos para captação. Na totalidade foram escolhidos oito momentos: uma fotografia pré-jogo com os jogadores a equiparem-se, uma fotografia de o jogador a olhar-se no espelho antes do jogo, um momento de jogo, um momento de treino, o treinador a montar o exercício de treino, o treinador a desenhar as táticas no seu quadro ou a explicar as mesmas e por fim uma fotografia dos adeptos a apoiar a equipa.

Com as oito imagens fotográficas definidas é necessário perceber como as realizar, sendo que nos encontrávamos novamente numa situação de confinamento e o campeonato mantinha-se interrompido, surgindo assim a ideia de usar o mesmo modelo em todas a fotografias. Como estas iriam ser captadas com diversos momentos é possível usar sempre o mesmo modelo em cada uma das ações, reforçando a mensagem de que todos são iguais, sentem o mesmo e que um representa todos.

Após este processo de seleção é necessário reunir uma lista do material para a caracterização necessária das fotografias, como o equipamento de futebol, objetos utilizados normalmente por um treinador, entre outros. É também necessário pedir uma autorização à utilização do espaço para a realização das fotografias, sendo escolhido um ambiente de futebol amador “pelado”, um campo de terra batida e sem bancadas, tendo uma maior proximidade dos adeptos; e com balneários simples, de modo a conseguir realçar a humildade do desporto. Isto, almejando a identificação do público com o futebol amador, clarificando possíveis comparações a uma categoria semiprofissional ou profissional.

3.4- Execução– fotografia

Neste capítulo é feita uma descrição de como esta parte do projeto foi desenvolvida, descrevendo o material, detalhes da execução, seleção, edição e de como foi procedida a montagem final do mesmo.

3.4.1 – Material

O material utilizado para a realização das imagens fotográficas, foi uma máquina fotográfica Nikon D3400, uma câmara reflex, com o objetivo de ter um maior controlo dos aspetos técnicos da imagem, algo que com uma câmara compacta não seria possível. Com esta é também possível a mudança de objetiva podendo escolher a mais adequada ao tipo de fotografia que iria realizar.

Haviam disponíveis três objetivas para utilizar, uma objetiva de 18-55mm com abertura de f/3.5-5.6, outra objetiva de 70-300mm com abertura de 4/5.6 e a última uma objetiva de 50mm fixa com abertura mínima de f/1.8. Devido ao tema e contexto das fotografias a escolha da objetiva ficou entre a primeira objetiva, a de 18-55mm, e a última de, 50 mm fixa, pois, a objetiva de 70-300mm não se iria adequar a um tipo de foto reportagem, que era o procurado tendo em conta que iria ser feita a montagem para um cenário que demonstra a vida quotidiana de jogadores de futebol. Nesse sentido, foram escolhidas objetivas entre 35-70mm que é o ideal segundo Santos (2012, p. 148), para a realização de fotografias tipo reportagem. Devido às condições climáticas no momento das fotos e devido a algumas destas serem realizadas no interior em espaços pequenos e escuros, com pouca luminosidade, foi optado por usar a objetiva fixa de 50mm, já que não iria ser necessário recorrer a nenhuma aproximação durante a sessão, ou o oposto, uma vez que a câmara iria estar estática, a mesma iria,

também, possibilitar um maior espaço de manobra em relação à abertura, tendo, assim, maior abertura.

Para uma maior estabilidade e devido a natureza deste ensaio fotográfico, onde várias fotos iriam ser realizadas do mesmo local sem possibilidade de mover a câmara foi necessário o auxílio de um tripé.

3.4.2- Definições da câmara

Sendo a essência destas fotos de reportagem, foi procurada uma profundidade de campo maior, isto é, procuramos que o maior número de espaço da fotografia se encontrasse focado. Para isso foram usadas aberturas de diafragma pequenas (grandes no sentido numérico) na câmara, porque “quanto menor for a abertura, maior será a profundidade de campo”(Santos, 2012, pp. 43 - 48).

Como as fotografias foram encenadas à semelhança do que acontecia antigamente nas fotografias de desporto, como já foi previamente referido, não foi dada grande importância ao congelamento do movimento, tendo em conta também a finalidade das mesmas, onde cada elemento da foto, sem ser o fundo, irá ser transformado numa espécie de “espírito”, usando assim velocidades de obturação relativamente baixas.

3.4.3- Caracterização das personagens e cenários

Para a realização das fotografias foram utilizados quatro cenários distintos e nove personagens diferentes (presentes nos anexos). Os cenários utilizados foram o balneário, o campo de futebol, o banco de suplentes e a margem do campo, sendo que estas duas fazem também parte do campo de futebol.

A caracterização de cada personagem foi pensada e elaborada de acordo com os recursos existentes. Com o intuito de parecerem personagens diferentes foram usadas roupas e acessórios distintos. O jogador de “casa” apresenta uma camisola/ meias brancas e calções azuis, já o jogador adversário ostenta uma camisola/ meias azuis e calções pretos. O jogador suplente, sendo este a figura de um jogador de casa, foi-lhe somente introduzido um colete e calças característico da personagem que representa. A mensagem do guarda-redes em campo é transmitida por um simples equipamento de guarda-redes, fornecido pelo clube, complementado por um colete na personagem de guarda-redes suplente. Os treinadores, por sua vez, são pouco diferenciados tendo

como características em comum um casaco e umas calças de fato treino e como distinção uma braçadeira de treinador no pulso e capa de apontamentos.

Para a representação dos jogadores em treino foram usadas umas *t-shirt* normais, uns calções de treino e meias de futebol. Foi também introduzido um casaco em algumas fotografias para que houvesse distinção dos jogadores, sendo que nestas equipas de distrital, na sua maioria, não é fornecido equipamento de treino, levando a que cada jogador use o seu próprio equipamento. E, por fim, falta referenciar o adepto que foi caracterizado de diversas formas com: casaco, boné e cachecol alusivos ao clube.

3.4.4- Realização das fotografias

Na realização das fotografias foi crucial seguir com o esquema previamente planeado, onde foi decidido quais fotografias executar primeiro, de modo que as mudanças de roupa e de acessórios fossem rentabilizadas e ocorressem o mínimo de alterações climáticas para que o processo fosse mais eficiente.

Durante a mesma foi necessário fazer um enquadramento da cena a fotografar onde se executava uma encenação prévia da mesma, bem como os gestos que cada personagem iria efetuar. Quando se encontrava uma harmonia na cena era marcado, com algo que não fosse visível na câmara, o local onde se iria posicionar cada personagem da fotografia. Concretamente, no campo eram desenhadas marcas no terreno, já no banco de suplentes foi usado um objeto de dimensões pequenas a marcar o local onde a personagem anterior se tinha sentado. Foi também importante repetir as fotos mais do que uma vez, de modo que, na presença de alguma falha, pudesse haver outra imagem em melhores condições.

3.4.5- Edição e Seleção

Após a realização das fotografias foi necessária uma seleção criteriosa das mesmas, retirando a que melhor transmitia a mensagem desejada desse momento. A fotografia de uma ação de jogo foi particularmente difícil de selecionar, pois queríamos trazer o melhor do momento de ação de forma que parecesse o mais realista possível. Deste modo procurando, de acordo com a movimentação dos personagens, o que fizesse sobressair melhor a ação do conjunto final.

Após a escolha das imagens fotográficas finais prosseguiu-se para a edição das mesmas usando o *software* Adobe Lightroom. Esta edição foi bastante básica e regular. Procuramos selecionar uma imagem dos conjuntos que iriam fazer parte da montagem

final que incluísse o maior número de elementos possíveis na fotografia. Seguindo-se a correção da cor, ajuste de brilhos, sombras e pretos e brancos, de modo a proporcionar uma autenticidade da imagem capturada. Posteriormente, a edição empregue nessa imagem era copiada e aplicada em todas as outras imagens do mesmo conjunto. Sendo esta ação justificada por uma necessidade de homogeneização da tonalidade de cor e uniformização da montagem final como uma só imagem e não várias peças distintas.

3.4.6- Montagem

Nesta fase foi usado o *software* Adobe Photoshop e foram realizados dois métodos díspares para a composição das imagens finais dependendo do número de fotografias que iriam ser utilizadas para o produto final.

O primeiro método, sendo este o mais simples, foi usado para todas as imagens finais que foram compostas apenas com duas fotografias. Este procedimento consistia em colocar as duas imagens no ficheiro do Adobe Photoshop tendo a primeira camada a fotografia de fundo, que corresponde à imagem inalterada, representativa do agora. Por outro lado, a camada superior incluía a segunda fotografia, ou seja, a imagem que diz respeito ao passado. De seguida, era aplicado na barra de edição um alinhamento automático das duas camadas para que, caso houvesse qualquer turbulência ou alteração da imagem no momento que foi captada, esta não coincidissem completamente com a seguinte. Foi de extrema importância conferir alinhamento a todos os elementos de fundo em ambas as camadas. Após o alinhamento seguiu-se a redução da transparência da segunda camada para 50 a 60 por cento, de acordo com o necessário para produzir o efeito desejável. Isto é, não existir um desvanecimento acentuado dos elementos, nem demasiada nitidez, como se pode observar na figura 49. Este método foi aplicado nas imagens das figuras 55, 58 e 59 apresentadas no seguinte tópico.

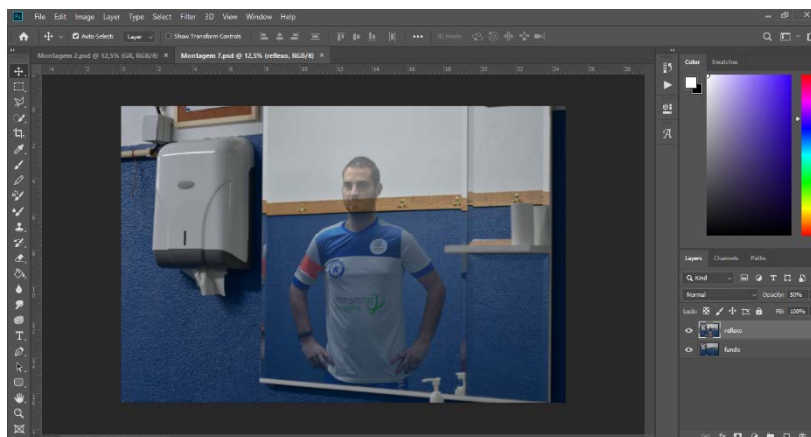


Figura 49 - Printscreen do Photoshop do efeito sobre duas fotografias

O segundo método foi mais complexo pela elevada quantidade de fotografias que compunham a imagem final. Tendo em conta a presença de várias camadas na composição fotográfica houve a necessidade de impedir a sobreposição de umas em detrimento das outras, ficando dessa forma muito longe do resultado pretendido. Este novo método inicia-se exatamente como o referido anteriormente colocando todas as imagens em camadas, sendo que a primeira se mantém como fundo, representando o presente, e as seguintes o passado. Estas foram ordenadas de acordo com o ângulo de visão, isto é, algo mais próximo do local de captura encontra-se na camada superior, pelo contrário o que é sobreposto por esta está numa camada inferior. Após corrigida a ordem de cada camada foi recorrido mais uma vez à barra de ferramentas de edição para fazer um alinhamento automático. Em seguida, tendo em conta que o problema do método número um era a sobreposição das imagens posteriores, foi necessário recortar os elementos de interesse em cada fotografia. Para isso foi usada a ferramenta *pentool*, onde foram selecionadas as personagens uma a uma, em cada camada, criando uma máscara. Por fim, recorreremos ao processo utilizado para as outras imagens onde baixamos a transparência entre 50 a 60 por cento de acordo com o necessário de modo a obter o resultado esperado, como demonstra a figura 50. Este método foi utilizado nas figuras 51, 52, 53, 54, 56 e 57 que podem ser visualizadas no próximo tópico.

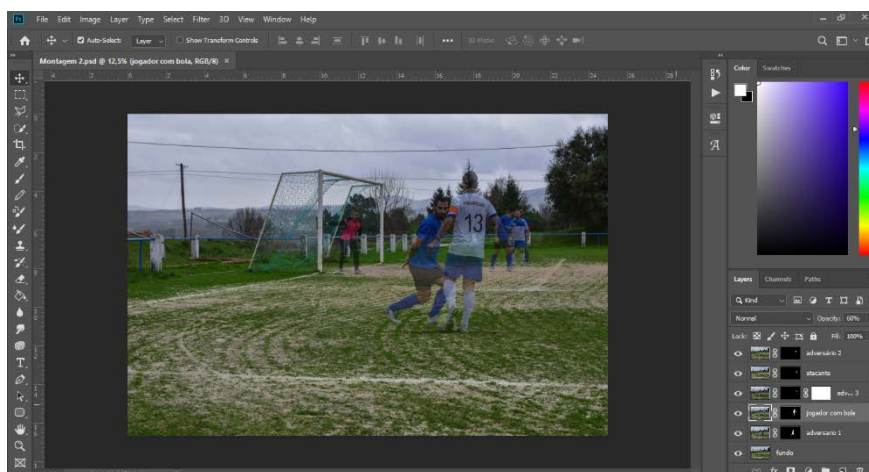


Figura 50 - Printscren do Photoshop do efeito sobre várias fotografias

3.5- Resultado - Fotografia

Abaixo podem ser observadas o conjunto de imagens realizadas nesta fase do projeto, no qual se podem distinguir nove imagens diferentes, figuras 51 a 59, sendo que duas delas têm apenas um elemento modificado.



Figura 51 - Montagem no balneário



Figura 52 - Montagem no balneário versão 2



Figura 53 - Montagem de situação de jogo



Figura 54 - Montagem de banco de suplentes



Figura 55 - Montagem de treinador a preparar treino



Figura 56 - Montagem de treino



Figura 57 - Montagem de adeptos



Figura 58 - Montagem de balneário 2



Figura 59 - Montagem de táticas

3.6- Análise - Fotografia

Depois de realizar todas as imagens e as observar minuciosamente é possível verificar que algumas apresentam melhor composição que outras. Sendo estas fotografias fruto de montagens que teriam sido previamente idealizadas é natural que nem todas obtenham os resultados esperados. Estas são somente a matéria-prima que irá sofrer uma seleção para ser utilizada na próxima fase, pelo que a não obtenção dos objetivos predelineados não traz consequências. Um dos fatores que influenciou o resultado foi a impossibilidade de ter mais do que uma pessoa como personalidade a ser captada nas fotografias. Isto deve-se ao confinamento imposto no país pelo estado de emergência Covid-19. Tendo em conta que as competições foram mais uma vez canceladas, a utilização de apenas uma pessoa como modelo fotográfico foi uma necessidade durante a realização deste projeto, minimizando contactos de risco e possíveis contágios.

Desta forma, como mencionado acima, a composição viu-se afetada, já que a necessidade de marcação dos locais onde a personagem se iria localizar foi acentuada, tentando idealizar uma cena onde não era possível ver a olho nu o resultado final. Por outro lado, em termos de caracterização é evidente o uso constante do mesmo calçado e objetos pessoais porque, mais uma vez, devido à Covid-19, o uso de outros objetos/peças de roupa/ calçado estava muito limitado.

Outro problema surgiu na própria edição. Inicialmente era planeado fazer montagens através de duas imagens, que aconteceu em alguns casos, onde o necessário era apenas baixar a opacidade de imagem da camada superior. No entanto, as composições tornaram-se mais ricas e compostas o que fez com que algumas imagens fossem constituídas por diversas fotografias, tornando esse tipo de edição para a montagem impossível. Foi-se tentando, posteriormente, diferentes técnicas como a técnica usada para a criação de fotografias HDR (*High Dynamic Range*), onde o próprio Adobe Photoshop tem uma ferramenta automática que deteta os diferentes elementos em diversas imagens e tenta obter, numa só imagem, o máximo possível de informação. Contudo, essa técnica não foi fiável tendo em conta que havia sobreposições em diversas imagens de personagens, levando a perda de informação. Com todas estas adversidades foi decidido, por fim, como já referido previamente, adotar a seleção de cada personagem em cada camada, um modo mais complicado e que levaria mais tempo, mas que a longo prazo teria melhores resultados.

Apesar das adversidades e de nem todas as imagens terem ficado com o aspeto que foi idealizado, acreditamos que, mesmo assim, tenham sido composições interessantes e

que idealizem uma representação vaga da realidade transmitido, através das transparências, a ideia de ausência e o antes e depois da Covid-19.

3.7- Definição de objeto– Design Gráfico

Nesta parte específica do projeto, é pretendido que as montagens realizadas no capítulo anterior sejam usadas como “matéria-prima” na construção de um objeto de design gráfico, que possa enaltecer a realidade trazida pela Covid-19 ao futebol amador.

Primeiramente, é necessário decidir que objeto dentro do design gráfico irá ser realizado, de modo a realçar as montagens e complementando-as, transmitindo eficientemente a mensagem e o sentimento que é pretendido alcançar. Dentro dos objetos possíveis para a transmissão da mensagem que se pretende poder-se-ia realizar um *flyer*, cartazes, ou um pequeno livro que poderia incluir as montagens. Destes três possíveis objetos o que mais se adequa serão os cartazes, mais precisamente um conjunto de cartazes que possam ser colocados em vários locais de um estabelecimento, de uma cidade, com alguma ligação entre eles, conduzindo o público à história por de trás dos mesmos. A escolha dos cartazes deve-se ao facto de estes conterem uma maior visibilidade e leitura rápida, sendo este projeto um veículo de protesto, de exploração especulativa da ausência do futebol amador e de como esta afeta a sociedade e os atletas amadores em questão. Os cartazes serão a opção mais viável pelo facto de o público-alvo deste projeto absorver o seu conteúdo mais facilmente traduzindo-se no impacto esperado. Se fosse criado um livro ou um *flyer* estes necessitariam de uma revisão mais pormenorizada, com maior tempo de raciocínio e vontade por parte do público. Por outro lado, um cartaz exposto apresenta-se como um método mais simples e com maior visibilidade das imagens/texto, causada pelo tamanho, cores, organização estrutural do mesmo.

O intuito destes cartazes é serem apresentados individualmente, contendo as montagens realizadas na parte fotográfica do projeto mescladas com elementos gráficos de modo a conseguir uma melhor projeção e interpretação da mensagem. Mas, ao mesmo tempo, que funcionem como um todo com o objetivo de que o público visualize cada cartaz de forma singular, mas que reconheça as semelhanças deste quando observar outro semelhante, fazendo uma ligação de raciocínio e compreendendo a mensagem como um todo. A finalidade destes cartazes é que possam ser expostos em locais/estabelecimentos públicos onde possam ser visualizados individualmente pelo mesmo público-alvo, ou atingindo maiores dimensões como uma cidade/ país.

3.8- Conteúdo– Design Gráfico

O conteúdo presente nos cartazes que irão ser realizados será a fusão de montagens efetuadas durante a parte fotográfica com elementos gráficos, isto é, elementos tipográficos e textuais que irão complementar e melhor significativamente a transmissão da mensagem.

Como referido anteriormente, é necessário perceber que elementos complementares devem ser usados em conjunto com as montagens realizadas anteriormente, neste caso específico o complemento tipográfico, para realçar, ainda mais, a mensagem mostrada nas imagens.

Para isso, foi elaborado um *brainstorming*, presente nos anexos, onde foi escolhida como palavra central Covid-19 e foram escritos canais de ligação com as primeiras palavras que surgiam relacionadas com a anteriormente escrita. No final, foi realizada uma lista das palavras que mais transmitem a Covid-19 e a realidade vivida através dela, sendo as escolhidas: o Vazio, já que locais como os campos e estádios ficaram desocupados, bem como lojas, restaurantes ou até as próprias ruas; a Ausência, que foi a palavra de ordem de todo o projeto, uma vez que a pandemia causada pela Covid-19 trouxe ausência a vários níveis, por exemplo, a ausência de família, amigos, de trabalho, do convívio, do desporto amador, entre outras; o Afastamento, nomeadamente da família que não podemos visitar, dos amigos, colegas, e social; o Isolamento, constantemente mencionado nos *media*, nas regras impostas pelo governo, o isolamento em casa, da sociedade, da própria família; a Prisão, pelo facto de muitos acharem-se presos a casa, controlados por uma falta de liberdade para a realização das suas atividades habituais; o Controlo, escolhido pelo facto de ser necessário avaliar a temperatura para aceder ao local de trabalho ou a outro estabelecimento; o Medo, talvez o sentimento mais predominante durante a Covid-19, visto que inicialmente esta doença era algo desconhecido não havendo vacinas/ tratamento específico e assustou a população pois qualquer um pode carregar o vírus sem saber contagiando as pessoas mais frágeis; o Sedentarismo, esta palavra foi escolhida pelo facto de o projeto estar associado ao desporto, mais precisamente ao futebol amador, tendo sido agravado pelo confinamento obrigatório, impedindo caminhadas e corridas; a Transmissão foi escolhida pelo facto da Covid-19 ser transmitida com facilidade e ser essa a maior preocupação da sociedade; o Contágio, tal como a transmissão, são palavras muito marcantes com a chegada da Covid-19; o Desespero vivido pelos profissionais de saúde, de famílias com membros doentes e sem emprego/ rendimentos; a Luta constante contra a doença e por um regresso à normalidade; o Sofrimento, muito presente nesta

realidade da Covid-19; o Virtual, escolhido por ser o novo modo de comunicação, trabalho e ensino; o Imprevisível, selecionado pela incerteza no planeamento do futuro a curto/ longo prazo perante a realidade vivida.

No total foram escolhidas quinze palavras, agrupadas em grupos por semelhança de significado, presente nos anexos. Vazio, ausência, afastamento, isolamento e prisão estão relacionadas, remetendo para o facto de estarmos confinados em casa. As palavras transmissão e contágio interligam-se porque ambas remetem para a propagação da Covid-19. O desespero, luta e sofrimento foram agrupadas porque todas se referem à infelicidade trazida por esta doença. De forma isolada encontra-se o controlo, medo, sedentarismo, virtual e imprevisível.

3.9- Estudos de Design – Design Gráfico

Ao longo deste tópico são efetuados estudos de design utilizando o conteúdo definido nos tópicos anteriores, procurando obter a mensagem pretendida. É efetuada uma análise detalhada de todo o processo de obtenção de cada um dos estudos.

Nesta fase começamos por tentar perceber como se poderiam conjugar as imagens/montagens previamente realizadas com as palavras que foram obtidas através do *brainstorming*. Primeiramente, foi ponderada a ligação das palavras com as imagens, tentando que aquelas transmitissem o oposto destas. Exemplificando: se a imagem tem um momento feliz, por mais que seja uma memória (parte desvanecida da imagem), a palavra conjugada deve ser sofrimento ou desespero, de modo que esta possa ter um maior impacto no público. Assim, na imagem veremos as “memórias” de algo feliz do passado e o agora remete-nos ao oposto.

Após a atribuição de cada palavra a cada montagem, foram realizados alguns testes de possíveis designs. O primeiro teste (fig. 60) partiu da ideia de a palavra formar a imagem no qual foi feito um *clipping mask*. No entanto, o resultado não foi o esperado, a imagem fica reduzida ao espaço da tipografia, sendo que para aumentar a tipografia, de modo a conseguir colocar mais conteúdo visual, esta perdia a sua essência.



Figura 60 - Primeiro teste de design

O segundo teste de design, foi tentar manter a imagem no interior da tipografia, porém, desta vez, a imagem não está integralmente dentro da tipografia, esta só cobre a parte superior da mesma (fig. 61). Nesta tentativa, já existe uma maior visibilidade da imagem e não há deformações da tipografia, contudo não alcança o esperado.



Figura 61 - Segundo teste de design

O terceiro teste surge no seguimento do segundo. Foi, então, mantido os elementos que pareciam estar corretos e feita tentativa de realçar com o que está em falta. Pela primeira vez, o cartaz foi colocado na vertical contrariando o sentido original da imagem e acrescentando significados da palavra escolhida, de modo a ter um maior impacto na palavra em si, porque, por vezes, lemos ou escutamos uma palavra, mas temos tendência a não lhe dar importância ou o impacto que esta merece (fig. 62).

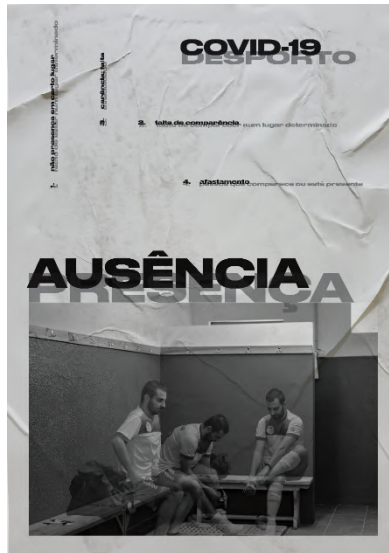


Figura 63 - Quarto teste de design

O quinto teste de design tem apenas uma mudança significativa para o anterior, que é o acréscimo de cor nas palavras e significados referentes ao passado, isto porque, de certo modo, nestes testes de design o projeto carecia de cor, estava pouco chamativo, dificilmente alguém notaria a presença dos elementos visuais do mesmo (fig. 64). Depois de uma análise mais exaustiva percebeu-se que este estava confuso, que continha demasiada informação, estava a perder a essência e objetivo inicial que era ser um design simples, que provocasse uma reação do público, com fácil leitura e análise.

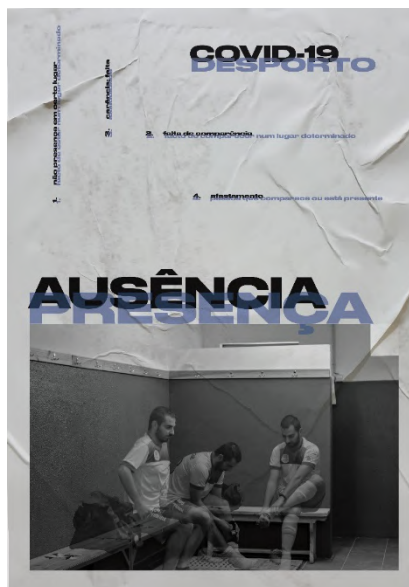


Figura 64 - Quinto teste de design

3.10- Execução do Design Final – Design Gráfico

Neste tópico é feita uma análise detalhada à execução do design dos cartazes finais, sendo este um seguimento do tópico anterior.

O design escolhido para a elaboração dos cartazes finais é uma conjugação de todas as ideias elaboradas, referidas anteriormente, no qual alguns fatores estão presentes e outros se perderam ou foram melhorados. A ideia consiste em fazer um *clipping mask* da imagem sobre as letras, à semelhança do primeiro teste, porém este não se faz diretamente na palavra escrita. Previamente, as letras são decompostas e esticadas vertical ou horizontalmente, sendo que, maioritariamente, a letra se encontra em baixo ou no lado direito, no caso de serem esticadas vertical ou horizontalmente, respetivamente. Com esse efeito, podemos verificar que no caso vertical a parte superior da letra se encontra no topo da página criando linhas verticais. No caso horizontal verifica-se que parte da letra esquerda se encontra no lado esquerdo, fazendo linhas horizontais até ao lado direito onde se localiza a restante parte da letra. Para criar este efeito houve a necessidade escrever a palavra e colocá-la no tamanho correto e, posteriormente, foi necessário desagrupar as mesmas de modo a ficarem objetos separados. De seguida, foram criados *outlines* das letras de modo a poder mexer nos pontos, “âncoras”, dos objetos individualmente. Depois, foram selecionados os pontos âncora do objeto de modo que, quando este for esticado, forme linhas vertical ou horizontalmente. Após este processo ser efetuado em todas as letras, estas são selecionadas e forma-se um *compound shape* para seguidamente se aplicar o *clipping mask*.

Para facilitar o *clipping mask*, com o intuito de obter uma maior informação e verticalidade do cartaz, as montagens previamente realizadas foram todas recortadas de modo a poder apenas utilizar-se os elementos mais importantes de cada e fazendo com que esta tenha um maior destaque e uma melhor estrutura em todo o cartaz. A ideia de manter a imagem no interior da tipografia é para criar a ilusão que a imagem está a “sair de dentro da palavra”, que se forma dentro da mesma. Utilizando o exemplo dado anteriormente: a uma imagem desvanecida feliz une-se a palavra sofrimento, dando a ideia de que aquela imagem desvanecida é o sofrimento atual.

Para além do *clipping mask* sobre a tipografia outra característica mantida foi a de colocar o significado da palavra escolhida. Este é colocado no cimo do cartaz, com uma tipografia menor, de modo a ser uma pequena informação extra, no qual, em certas palavras, é essencial pois com o efeito criado das letras, é impossível colocar acentos, o que pode levar ao erro por parte de quem a interpreta. Para que isso não aconteça,

todas as palavras têm um pequeno asterisco colocado no significado da palavra, onde esta aparece escrita na sua forma integral, com acentos, e com o seu significado à frente, isto é, os diversos significados que esta pode ter selecionados a partir do site de dicionários Porto Editora, Infopédia.

Outro aspeto mantido no design dos cartazes foi o termo “Covid-19 no Desporto” onde lhe foi acrescentado o “no”, pois, anteriormente, estes termos apareciam separados, onde um era referente ao passado e outro ao futuro, e agora mantêm-se os dois na mesma instância que são a ponte de ligação entre todos os cartazes, sendo este colocado ao fundo do cartaz com o ano adjacente ao mesmo, orientado temporalmente os observadores do cartaz.

Para a organização de todos os componentes abordados acima foi usado um *grid*, dividido em oito colunas verticais e oito colunas horizontais, de modo a haver uma maior estruturação de cada elemento, pois este ajuda a organizar o conteúdo ativo de uma página e estrutura os espaços “brancos”, de modo a que estes não passem apenas de espaços vazios, mas façam parte do ritmo geral do conjunto (Lupton & Phillips, 2008, p. 174).

Por fim, foi colocado um toque mais desgastado aos cartazes acrescentando alguns efeitos de dobragem ou vincos e um pouco de efeito de desgaste do papel, isto para lhe dar um efeito de lixo, de velho, de presença à algum tempo, levando em conta que boa parte da população ignora esta realidade, uma vez que, continuam a não cumprir as normas, ou a desprezar estes novos vocábulos que vieram substituir os antigos: a presença pela ausência, a felicidade pelo sofrimento, e outros que tendem a pensar que tudo isso é passado. Assim, esse cartaz é a verdade que muitos amarrotaram e deitaram fora, ou que está numa parede há tanto tempo e decidiram ignorar. Na figura 65 pode ser verificada uma legenda de um dos cartazes com os locais de cada informação que foi descrita acima.



Figura 65 - Legenda de exemplo de cartaz

3.11-Definição de Linguagem– Design Gráfico

A linguagem utilizada nestes objetos de design gráfico, os cartazes, é visual e tipográfica, pelo facto de estes serem compostos por imagens, as montagens realizadas, e a tipografia induzida nessas imagens, bem como os outros elementos tipográficos apresentados também em todo o cartaz.

O formato de cada cartaz apresenta um tamanho A3, um tamanho padrão, de fácil impressão para uma maior facilidade de propagação, no entanto estes podem ser impressos em tamanhos maiores dependendo da visibilidade que se pretende. Sendo que

estes foram criados como cartazes de um manifesto, não como *outdoors*, pelo que não devem ser impressos num tamanho superior a A0.

Em relação à tipografia foram usadas duas tipografias sendo estas a “Promesh Regular (fig. 66), e a “Bebas Neue”(fig. 67), ambas no seu formato regular, sendo que a “Promesh Regular” é a tipografia usada na palavra em “cliping mask” e a “Bebas Neue” a usada no texto complementar, título, a ano e os significados.

PROMESH REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Figura 66 - Exemplo de tipografia Promesh Regular

BEBAS NEUE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Figura 67 - Exemplo de tipografia Bebas Neue

No entanto, para chegar à escolha destas duas tipografias foi preciso um estudo para perceber qual se adequava mais ao que se pretendia. Para a tipografia da palavra principal era necessária uma tipografia com características específicas devido ao efeito que era preciso executar (esticar as letras) e carecia de uma tipografia retilínea, isto é, uma tipografia menos arredondada, e com serifas, porque, quando esticada, precisava de linhas retas e paralelas. Se a tipografia fosse curvilínea iria formar diagonais o que não tornava um aspeto agradável (fig. 68). Já as serifas são necessárias para letras

como o “I” já que se este for sem serifa iria ser apenas um traço e esticado não iria ter leitura. Depois de alguma pesquisa e procura foram selecionadas sete tipos (fig. 69), sendo estas, pela ordem da imagem, Geo, ITC Oficina Sans Std Bold, Orbitron, Rockwell, Rubik, Russo One e a Promesh Regular, a palavra escolhida para o teste foi ausência, porque esta palavra apresentava as letras mais complicadas como o A, o S, o I, o “A” pelo seu formato em pirâmide, o “S” pelas suas curvas e o “I” pelas razões já mencionadas, no qual este perde visibilidade. De todas as tipografias a que preenchia melhor os requisitos, foi a Promesh Regular, no entanto, um problema persistia que era no “S”, apesar de este ser mais retilíneo que nas outras tipografias continuava a formar diagonais quando esticado (fig. 70). Para corrigir essa falha, foi feita uma alteração no “S” recorrendo mais uma vez aos pontos âncora do objeto formando assim um “S” dentro dos padrões da tipografia que ao esticar não formasse diagonais (fig. 71).

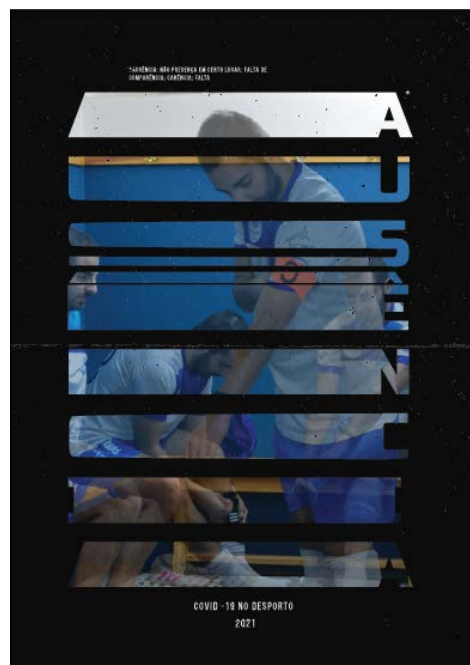


Figura 68 - Exemplo de cartaz com tipografia não retilínea



Figura 69 - Tipos selecionados para testar



Figura 70 - Cartaz com problema no “S”



Figura 71 - “S” Modificado na esquerda e “S” original na direita

Para o texto complementar era necessária um tipo de letra de fácil leitura, mas que ao mesmo tempo tivesse uma boa conjugação com a “Promesh Regular”. A “Bebas Neue” foi a escolhida por esta ser uma tipografia sem serifas, de fácil leitura e, ao mesmo tempo, uma tipografia retilínea à semelhança da “Promesh Regular” e com as letras em letras capitais, tal como o resto do estilo do cartaz.

Já em relação à paleta de cores dos cartazes, em termos de design são usadas apenas duas cores o preto como código de cor #0e0e0e e o branco com o código de #e5e5e5 (fig. 72). Sendo que outras cores são apresentadas, mas estas estão inteiramente ligadas com as fotografias realizadas anteriormente, no qual não foi efetuada nenhuma manipulação de cor, podendo assim afirmar que não foram escolhidas com um intuito específico. Já o branco e o preto foram pensados como fundo para os cartazes ou para o seu texto complementar, significado ao cimo do cartaz e o título e ano ao fundo do mesmo, sendo que quando o fundo é branco o texto é preto e quando o fundo é preto o texto é branco. As cores da mesma foram inteiramente escolhidas pelo facto de serem cores neutras, de modo a puderem ter uma maior concordância nas diferentes cores apresentadas nas imagens, também, de modo, a apresentar um maior contraste para as mesmas, dando por sua vez uma maior leitura das palavras embutidas na imagem, sendo estas num tom o mais neutro e menos brilhante possível de modo a dar um maior realce do resto.



Figura 72 - Código de cores

3.12- Resultado– Design Gráfico

No total foram elaborados cinco cartazes seguindo a estrutura acima descrita. Nestes existem variações do texto principal, palavra selecionada (se esta é apresentada na vertical ou na horizontal), diferenças da cor de fundo sendo esta preta ou branco, de acordo com o que se adequava mais para as cores da imagem usada, e alterações na cor do texto complementar, título, ano e significado, onde esta varia de acordo com a cor de fundo de modo a ter visibilidade.

3.12.1- Cartaz Ausência

Este cartaz é constituído pela montagem efetuada no balneário que representa uma união de equipa, concentração, um espaço acolhedor e onde se nota uma maior presença do plantel, o local onde dificilmente se pode sentir solidão ou isolamento. E, por isso, foi escolhida a palavra Ausência, de modo a contrastar com todo esse sentimento e representar a atualidade onde o balneário se encontra vazio. O fundo deste cartaz é preto devido ao facto de a parte superior da parede e da parte maioritária dos equipamentos serem brancos, o que iria causar pouco contraste no caso de ser utilizado o branco como cor de fundo.

*AUSÊNCIA: NÃO PRESENÇA EM CERTO LUGAR; FALTA DE
COMPARÊNCIA; CARÊNCIA; FALTA



COVID -19 NO DESPORTO
2021

Figura 73 - Cartaz Ausência

3.12.2- Cartaz Contágio

Neste cartaz pode verificar-se o uso da fotomontagem do banco de suplentes, onde em norma é um momento de união e proximidade, existe sempre uma grande concentração por parte dos jogadores no que o resto da equipa faz em campo e sofrem os sentimentos de dentro e fora de campo juntos. Por essa razão, a palavra atribuída foi Contágio pelo facto de num lugar onde havia união, não havia espaço para o isolamento demonstrando assim a contrariedade procurada. Por outro lado, o contágio também era algo que já existia nesse momento, mas, era um contágio diferente, era a transmissão de emoções e de sentimentos não de uma doença, o que dá um fator extra para esta palavra ser a escolhida para o cartaz. O fundo deste cartaz é preto pelo facto de a presença da cor branca na imagem, nomeadamente no banco de suplentes e caracterização dos personagens, ser recorrente.

* CONTÁGIO: TRANSMISSÃO DE DOENÇA POR CONTACTO MUITO OU IMEDIATO; TRANSMISSÃO DE VÍCIOS; QUALQUER DOENÇA CONTAGIOSA; EPIDEMIA; ANEIAÇÃO



COVID -19 NO DESPORTO
2021

Figura 74 - Cartaz Contágio

3.12.3- Cartaz Medo

O cartaz Medo é constituído pela imagem que representa o jogo, o momento que os jogadores estão no seu auge a colocar em prática o que treinaram a semana toda. Num instante onde não existe medo, onde são audazes, corajosos e a ousadia predomina. Por isso escolhi o medo, o maior receio de qualquer jogador: o de não poder entrar em campo. Ao contrário dos outros cartazes este apresenta um fundo branco de modo a poder contrastar com o fundo térreo que é escuro, sendo que, por essa razão, o texto complementar encontra-se a preto de forma a contrastar com o fundo.

*MEDO: SENTIMENTO DE INQUIETAÇÃO QUE SURGE COM A IDEIA DE UM PERIGO REAL OU APARENTE;
TERROR; SUSTO; RECEIO; TEMOR



COVID -19 NO DESPORTO

2021

Figura 75 - Cartaz Medo

3.12.4- Cartaz Sedentarismo

Este cartaz é marcado pela imagem do treino, a atividade que combate o sedentarismo da maioria dos jogadores, já que nem todos acabam por jogar nos jogos, por isso nenhuma palavra poderia contrastar melhor do que o sedentarismo. Neste cartaz, é possível verificar também o uso do fundo branco pela mesma razão do anterior, com o fundo térreo e a vegetação abundante na parte superior da imagem tinham pouca visibilidade com um fundo preto, levando a que o texto complementar se encontre a preto.

*SEDENTARISMO-QUALIDADE DE SEDENTÁRIO; MODO DE VIDA NÃO MIGRATÓRIO OU NÔMADA; MODO DE-VIDA
CARACTERIZADO PELA FALTA DE ATIVIDADE OU DE EXERCÍCIO FÍSICO; INATIVIDADE



COVID -19 NO DESPORTO

2021

Figura 76 - Cartaz Sedentarismo

3.12.5- Cartaz Sofrimento

Neste cartaz pode-se verificar algo diferente dos anteriores, outros elementos para além dos jogadores e staff, pode-se visualizar a imagem dirigida aos adeptos, a imagem onde, provavelmente, existe mais felicidade, convívio e festejo. Os adeptos torcem e animam as suas equipas de início ao fim do jogo, mesmo que a equipa perca. Sendo esta uma modalidade amadora, o convívio e o entretenimento é o mais valorizado. E, por essa razão, foi atribuída a palavra Sofrimento, o oposto do que se pode encontrar numa bancada durante um jogo. O fundo deste cartaz é preto, mesmo tendo vegetação na parte inferior à semelhança do que acontecia no cartaz prévio, esta é mais clara que a anterior e é apresentado um poste branco no lado direito da imagem o que com um fundo branco tornava-se de difícil leitura e visualização, colocando por essa mesma razão o texto complementar a branco.

*SOFRIMENTO: ATO OU EFEITO DE SOFRER; DOR FÍSICA; DOR MORAL, MÁGOA, TRISTEZA, INFELICIDADE; EXPERIÊNCIA EXTREMAMENTE DESAGRADÁVEL, GRANDE MAL, DESGRAÇA



COVID -19 NO DESPORTO
2021

Figura 77 - Cartaz Sofrimento

3.13- Análise– Design Gráfico

Na realização destes cartazes houve uma clara dificuldade na conjugação das imagens com a parte tipográfica, pois ora havia demasiado destaque por parte da imagem ora havia mais destaque da tipografia e o objetivo era encontrar um balanceamento onde ambas fossem complementos uma da outra. O facto de recortar as imagens na vertical para aproveitar mais a verticalidade do cartaz ajudou imenso na conjugação, pois, deixara de existir o problema de alinhamento da imagem com os outros elementos, esta poderia ter um destaque mais centralizado junto com a tipografia.

Outra dificuldade apresentada foi a seleção das imagens para este trabalho, pois algumas eram repetitivas, como os dois referentes treino, ou não apresentavam a qualidade que se procurava para a realização do cartaz. O mesmo aconteceu com as palavras seleccionadas do *brainstorming*. Foi crucial realizar uma escolha das palavras mais adequadas para cada imagem obtida. Como tal, foi feita uma seleção recorrendo ao intelecto e analisando as imagens individualmente de modo a conseguir uma melhor conjugação.

Mesmo com as dificuldades apresentadas os cartazes obtiveram as expectativas esperadas, transmitem as ideias supostas, tendo uma linha de design entre eles para que funcionem como um todo.

Conclusão

Chegados a este momento, cumpre-nos apresentarmos as principais conclusões que retiramos deste trabalho académico. Ao longo deste projeto foi possível obter um conhecimento mais vasto nas áreas abordadas, a fotografia, o desporto e o design gráfico e a ligação entre estas, aprofundar o conhecimento sobre a fotografia, que é, já há muito tempo, uma paixão minha. No entanto, todos os meus trabalhos realizados até ao momento não envolviam o desporto e a fotomontagem o que me deu um novo panorama nessa mesma área. No design gráfico foi possível explorar de outro modo a imagem e a conjugação tipográfica e procurar perceber melhor como criar uma harmonia entre ambas.

A nível teórico houve uma melhor aprendizagem e perceção sobre cada uma das áreas mencionadas, de modo a obter bons resultados a nível prático. Foi aprofundado o conhecimento histórico da ligação entre cada uma das áreas exploradas no projeto, retirando diversas aprendizagens sobre processos antigos que ajudam a melhor perceber as técnicas utilizadas na atualidade. Essa aprendizagem comportou a aparição da fotografia, de como esta se relacionou com o desporto e se tornou uma área fotográfica; de como foi a evolução do design gráfico desportivo, desde a investigação dos primeiros cartazes até à evolução atual analisando, por exemplo, os cartazes dos jogos olímpicos; e, por fim, de como a fotografia e o design gráfico se relacionaram ao longo da história fazendo uma exploração na área da fotomontagem. Para além da exploração histórica foi também elaborada uma investigação atual de como estas áreas se relacionam no presente. Como tal foi feita uma reflexão sobre alguns fotógrafos da área da fotografia desportiva e de como estes se relacionam com esta. Na área do design gráfico desportivo foi também abordado a sua perspetiva atual e de como os clubes e associações desportivas procuram o design para agradar as suas massas de fãs. Concluindo com uma análise aos cartazes olímpicos mais recentes, anos 2000, e confrontando com os que os antecederam. Por último, foi investigada a relação atual da fotografia com o design gráfico analisando trabalhos e artistas atuais que envolvem estas duas áreas.

Na parte de projeto, mais precisamente a primeira parte, a fotográfica, apesar de ser fotografia desportiva esta passou muito pela encenação e planeamento, o que foi algo que trouxe uma grande aprendizagem, pelo facto de, por norma, me debruçar sobre trabalhos mais espontâneos e menos planeados. Isto, levou a que este projeto tivesse

um maior rigor e planeamento tanto do material, como do próprio enquadramento das fotografias.

Ainda no que concerne à parte do projeto relativo à fotografia, mais precisamente a fotomontagem foi desenvolvida uma maior capacidade técnica na utilização das ferramentas do *software* e de como agilizar alguns dos processos adquirindo, assim, novos conhecimentos da área. Apesar de já ter realizado alguns trabalhos nesta área da fotografia, não é usual a vertente da fotomontagem, sendo este um dos primeiros contactos que tive com esta.

Na realização do cerne do projeto, durante a junção de todos os seus componentes, foram aprimoradas competências a nível do design gráfico, de composição, alinhamento, estrutura e hierarquia. Foi melhorada a abordagem face a problemas encontrados e como sintetizar eficazmente as qualidades a partir dos testes de design elaborados.

Durante o projeto surgiram diversos problemas, sendo que alguns deles foram permanentes e sem solução aparente. Na parte fotográfica, devido ao cancelamento do futebol amador pelo agravamento dos casos de Covid-19, foi impossibilitada a realização das fotografias com mais do que um elemento, pelo facto de ser recomendado o distanciamento social e incentivada a restrição do contacto com membros fora do agregado familiar. Assim, viu-se impedida a captura de imagens com elementos da equipa de futebol o que, por sua vez, trouxe consequências na parte da fotomontagem.

Havendo possibilidade de seguir a linha de pensamento inicialmente delineada seria possível fazer uma encenação numa única fotografia. Deste modo, iria tornar a fotomontagem apenas uma diminuição da transparência na foto encenada sobre a foto vazia. Contudo, utilizar apenas um elemento exigiu um maior planeamento, pelo facto de esse ter de ocupar todas as posições. Assim, teve de se recorrer a um método de fotomontagem mais trabalhoso, já que foi necessário recortar esse elemento em todas as posições e colocar a mesma transparência em todas elas. Outro impasse ocorreu na parte fotográfica, visto que o isolamento profilático imposto dificultou o acesso ao local onde as fotografias iriam ser captadas. Esta limitação impediu uma disponibilidade constante do local, estando pendente das condições climáticas presentes. Visto que esta parte do projeto foi realizada em fevereiro e, uma elevada porção das imagens captadas foram ao ar livre, a chuva/ vento restringiu a possibilidade de repetição da captação das fotografias e, conseqüentemente, atrasou a restante parte do projeto. Por

outro lado, na parte do design gráfico não houve problemas irreversíveis, não afetando o início tardio da mesma.

Em suma, apesar dos problemas encontrados e das suas adversidades, todos estes foram solucionados ou contornados, podendo apresentar um projeto que atende às expectativas e que cumpre o seu objetivo. Ao mesmo tempo, adquirindo ainda maior conhecimento sobre as áreas abordadas e uma aprendizagem de novos âmbitos de trabalho, aprimorando as minhas capacidades de trabalho na área da fotografia do design gráfico.

Numa perspetiva futura, seguindo o mesmo estilo e tema de trabalho, seria interessante realizar um projeto sobre a transição do desporto amador pós-pandemia, de modo a aferir as alterações que a pandemia trouxe no futuro deste tipo de modalidade. Isto é, procurar numa linguagem similar a transição entre os dois mundos: momento de pandemia 'Covid-19' e a realidade pós-pandemia. E, assim, obter uma perceção dos efeitos que a pandemia trouxe não só no presente, mas também a longo prazo no desporto amador.

Bibliografia

- Ades, D. (1976). Photomontage. *Society*, 14(1), 13-18.
- Amar, P.-J. (2007). *História da Fotografia* (V. Silva, Trans. 2ª ed.). Lisboa: Edições 70.
- Barber, N. (2016). Is Leni Riefenstahl's Olympia Nazi propaganda – or the greatest film about sport ever made? Nicholas Barber takes a look. Retrieved from <https://www.bbc.com/culture/article/20160810-how-leni-riefenstahl-shaped-the-way-we-see-the-olympics>
- Barbosa, H. (2020). Portuguese sport posters: a view through design between 1882-1991. *InfoDesign-Revista Brasileira de Design da Informação*, 17(1), 1-17.
- Barnett, D. Celebrities or Athletes? The future of sports endorsements. Retrieved from <https://www.influencerintelligence.com/blog/KF/celebrities-or-athletes-the-future-of-sports-endorsements>
- Bastos, A. R. S. (2013). Design foto-tipo gráfico. *Convergências: Revista de Investigação e Ensino das Artes*.
- Britannica, T. E. o. E. (2021). Alexey Brodovitch, 2. Retrieved from Britannica website: <https://www.britannica.com/biography/Alexey-Brodovitch>
- Clarke, A. (2019). Inspired Design Decisions With Alexey Brodovitch. Retrieved from Smashing Magazine website: <https://www.smashingmagazine.com/2019/09/inspired-design-decisions-alexey-brodovitch/>
- Culture, G. A. (2017). The Art of Sports Photography: From prints to images (1835 - 2017). Retrieved from <https://artsandculture.google.com/exhibit/the-art-of-sports-photography-from-prints-to-images-1835-2017/MwKStrCJtolhKg>
- Dvorak, E. (2007). Maximize Your Sports Photography. *PSA Journal*, 73(2), p30-32. 33p. 33 Color Photographs.
- Editora, P. Infopédia Dicionários Porto Editora. Retrieved from <https://www.infopedia.pt/>
- Fernandes, M. (2012). A Fotomontagem no Século XIX: da mecânica narratologia. *REVISTA RH^ETORIK^E cG MAIO 2012*, 37, 76.
- Ferrari, F. (2020). Book Review: Haunted Bauhaus: Occult Spirituality, Gender Fluidity, Queer Identities, and Radical Politics by Elizabeth Otto: University of California Press.
- Frank, R. (2019). *Good days quiet*: Steidl.
- Gil, I. M. d. O. C. (2011). *Literacia visual: estudos sobre a inquietude das imagens*: Edições 70.
- Heller, S. (2004). *Design literacy: Understanding graphic design*. New York: Allworth Press.

- Hollis, R. (1997). *Graphic Design: A Concise History*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Hurlburt, A. (1985). *Diseño foto/gráfico. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.*
- Jaster, R. (2006). *Studio Dumbar* Retrieved from <https://romanjaster.com/work/studio-dumbar-zine/>
- Kim, E. (2017). Alexey Brodovitch: ASTONISH ME. Retrieved from <https://erickimphotography.com/blog/2017/07/27/alexey-brodovitch-learn-from-the-masters/>
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions: Cengage Learning.*
- Langford, M., & Bilissi, E. (2011). *Langford's Advanced Photography: The Guide for Aspiring Photographers (8º Ed.)*. Kidlington, Oxford: Elsevier Ltd.
- Lewer, D. (2014). *John Heartfield and the Agitated Image: Photography, Persuasion, and the Rise of the Avant-Garde Photomontage: Taylor & Francis.*
- Lund, C. (2020). *Brodovitch Before Bazaar.*
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2008). *Graphic design: The new basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Marfil-Carmona, R., Puertas-Molero, P., Zurita-Ortega, F., & González-Valero, G. (2018). Photography and sport: Study of the didactic value of reference images in photojournalism, analysis of the winning photos of the World Press Photo in 2017.
- Martin, B. Um campeão do desporto: Bob Martin. Retrieved from <https://www.sony.pt/alphauniverse/stories/champion-of-sports-bob-martin>
- McCoy, K. (1988). Graphic design: Sources of meaning in word and image. *Word & Image*, 4(1), 116-130. doi:10.1080/02666286.1988.10436227
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design (5ª ed.)*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Moholy-Nagy, L. (2005). *Pintura, fotografía, cine (G. V. y. C. Zelich, Trans.)*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Moreira. (2013). *Jogos Olímpicos Londres 2012*. Retrieved from <https://hcdfbaul.wordpress.com/2013/12/24/jogos-olimpicos-londres-2012/>
- Museum, T. O. Olympic Games Posters. Retrieved from https://stillmed.olympic.org/Documents/Olympic_Museum/Education/School%20Ressources/teaching_resources/ENG_Olympic_Games_Posters.pdf
- Nead, L. (2011). Stilling the punch: boxing, violence and the photographic image. *Journal of visual culture*, 10(3), 305-323.
- Nicholson, L. Lucy Nicholson Photographer. Retrieved from <https://www.lucynicholson.com/about>

- Noble, I. (2005). *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- O'Mahony, M. (2019). The art and artifice of early sports photography. *Sport in Society*, 22(5), 785-802.
- Preston, S. (2014). David Carson: A designer of renown.
- Santos, J. (2012). *Fotografia-Luz, Exposição, Composição, Equipamento*. Famalicão, Portugal: Centro Atlântico, Lda.
- Sougez, M.-L. (2001). *História da Fotografia* (L. Pereira, Trans. 1ª ed.). Lisboa: DinaLivro.
- Sudhalter, A., & Roldán, D. L. (2012). *Photomontage Between the Wars, 1918-1939*: Museo Fundación Juan March.
- Umansky, V. (2015). *Duane Michals, le storyteller: petite histoire du rapport fluctuant entre texte et image*: Filigranes.
- Walker, J. (2012). Olympic ghosts in a former warzone: what the legacy of 1984 means for Sarajevo today. *Visual Studies*, 27(2).
- Walker, S. (2017). Research in Graphic Design. *The Design Journal*, 20(5), 549-559. doi:10.1080/14606925.2017.1347416

Fontes de Figuras

Figura 1. Notman, W. (1984). Harvard vs. McGill Football Match. McCord Museum, Montréal, Quebec, Canada . Em https://en.wikipedia.org/wiki/File:McGill_v_harvard_football_game_1874.jpg

Figura 2. Scottish, D. & Scottish R. (1843). Mr Laing or Laine. Em <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/60622/mr-laing-or-laine>

Figura 3. Hoepker, T. (1966). Muhammad Ali prays before the first round of the title fight . London, England. Em <https://www.magnumphotos.com/shop/collections/fine-prints/muhammad-ali-prays-before-the-first-round-of-the-title-fight-london-england-1966/>

Figura 4. Muybridge, E. (1887). Animal Locomotion, Plate 626. National Gallery of Art, Washington D.C. Em <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-eadweard-muybridge-moving-image>

Figura 5. Marey, E. (1896). Movement in sport. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://artsandculture.google.com/exhibit/the-art-of-sports-photography-from-prints-to-images-1835-2017/MwKStrCJtolhKg>

Figura 6. Rübelt, L. (1936). Men's Long Jump - Berlin 1936. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://artsandculture.google.com/exhibit/the-art-of-sports-photography-from-prints-to-images-1835-2017/MwKStrCJtolhKg>

Figura 7. Meyer, A. (1889). Fencing match at Zappeion Hall - Athens 1896. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://artsandculture.google.com/exhibit/the-art-of-sports-photography-from-prints-to-images-1835-2017/MwKStrCJtolhKg>

Figura 8. Riefenstahl, L. (1936). Dive from the 10-metres-tower. Artnet. Em <http://www.artnet.com/artists/leni-riefenstahl/dive-from-the-10-metres-tower-berlin-bwiM5pIVKcoYYIX37RsdtQ2>

Figura 9. Martin , B. (1992). Tracey Miles - Barcelona 1992. Getty Images. Em <https://twitter.com/bobmartinphoto/status/1103218161137213440>

Figura 10. Duffy , T. (1968). Bob Beamon - Mexico City 1968. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://thecuriousastronomer.wordpress.com/tag/mexico-city-1968/>

Figura 11. Anónimo. (1882). Bargossi. Empreza Litteraria, Lisboa. Em <https://comjeitoarte.blogspot.com/2019/09/o-passeio-publico-em-lisboa.html>

Figura 12. Hjortzberg, O. (1912). Stockholm 1912 Olympic Games official poster reproduction. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://sportsposterwarehouse.com/collections/1912-stockholm/products/stockholm-1912-olympic-games-official-poster-reprint-olympic-museum>

Figura 13. Anónimo. (1915). Max Fredo . Lith. Salles, Lisboa. Em https://www.researchgate.net/figure/Anonym-1915-Max-Fredo-78-1-cm-X-110-5-cm-Poster-printed-at-the-Lith-Salles_fig2_347857789

Figura 14. Rovers, J. (1928). Amsterdam 1928 Summer Olympic Games official poster reproduction. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://sportsposterwarehouse.com/collections/1928-amsterdam/products/amsterdam-1928-summer-olympic-games-official-poster-reprint-olympic-museum>

Figura 15. Herz, W. (1948). London 1948 Summer Olympic Games official poster reproduction. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://sportsposterwarehouse.com/collections/1948-london/products/london-1948-summer-olympic-games-official-poster-reprint-olympic-museum>

Figura 16. Aicher, O. (1972). Munich 1972 Summer Olympic Games official poster reproduction. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://sportsposterwarehouse.com/collections/1964-tokyo/products/tokyo-1964-summer-olympic-games-official-poster-reprint-olympic-museum>

Figura 17. Kamekura, Y. (1964). Tokyo 1964 Summer Olympic Games official poster reproduction. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://sportsposterwarehouse.com/collections/1964-tokyo/products/tokyo-1964-summer-olympic-games-official-poster-reprint-olympic-museum>

Figura 18. Rauschenberg, R. (1984). Los Angeles 1984 Summer Olympic Games official poster reproduction. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://sportsposterwarehouse.com/collections/1984-los-angeles/products/los-angeles-1984-summer-olympic-games-official-poster-reprint-olympic-museum>

Figura 19. Rejlander, O. (1857). Os dois caminhos da vida. Em <http://magocg.blogspot.com/2009/08/foto-montagem-de-oscar-gustav-rejlander.html>

Figura 20. Kárász, J. (1931-1932). The evil spirit. Em <https://news.artnet.com/art-world/forgotten-women-of-the-bauhaus-1500265>

Figura 21. Moholy-Nagy, L. (1927). Lucia. Em <https://www.jasminedirectory.com/blog/the-modern-self-laszlo-moholy-nagy/>

Figura 22. Moholy-Nagy, L. (1925). The Law of Series. Em https://www.moma.org/collection/works/54364?sov_referrer=art_term&art_term_id=75

Figura 23. Heartfield, J. (1932), Adolf The Superman: Swallows Gold And Spouts Junk. Em <https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/john-heartfield-art/famous-anti-fascist-art/heartfield-posters-aiz/adolf-the-superman-hitler-portrait>

Figura 24. Matter, H. (1934). Schweiz - Winterferien - doppelte Ferien. Em <https://www.emuseum.ch/objects/20849/schweiz--winterferien--doppelte-ferien>

Figura 25. Brodovitch, A. (1948). Capa de Harper's Bazaar de julho 1948. Em <https://www.iconofgraphics.com/Alexey-Brodovitch/>

Figura 26. Brodovitch, A. (1954). This Spring, páginas de Harper's Bazaar. Em <https://www.smashingmagazine.com/2019/09/inspired-design-decisions-alexey-brodovitch/>

Figura 27. Brodovitch, A. (1958). The Ultra Violets, páginas de Harper's Bazaar. Em <https://silentperiod.wordpress.com/2014/05/01/the-innovator-alexey-brodovitch/>

Figura 28. Brodovitch, A. (1958). Capa de Harper's Bazaar de 1958. Em <https://www.design-is-fine.org/post/106416461864/alexey-brodovitch-cover-design-for-harpers>

Figura 29. Brodovitch, A. (1938). If you don't like full skirts, páginas de Harper's Bazaar de março de 1938. Em <https://www.smashingmagazine.com/2019/09/inspired-design-decisions-alexey-brodovitch/>

Figura 30. Brodovitch, A. (1941). Tips in Your Fingers, páginas Harper's Bazaar de abril de 1941. Em <https://www.rit.edu/carycollection/alexey-brodovitch#lg=10&slide=0>

Figura 31. Frank, R. (2019). Good Days Quiet. Steidl. Em <https://collectordaily.com/robert-frank-good-days-quiet/>

Figura 32. Martin, B. Em <https://www.sony.pt/alphauniverse/stories/champion-of-sports-bob-martin>

Figura 33. Martin, B. Em <https://www.sony.pt/alphauniverse/stories/champion-of-sports-bob-martin>

Figura 34. Nicholson, L. (2017). Karsten Warholm of Norway reacts after winning the final of the men's 400m hurdles at the World Athletics Championships, London, England Em <https://www.lucynicholson.com/sports>

Figura 35. c. The Flying Bulls Aerobatics Team, Czech Republic Em <https://www.redbullcontentpool.com/premium/photography/photographers/daniel-vojtech/AA-23ZX3GG7S2111>

Figura 36. Manchester, U. (2020). Wallpaper para smartphone Mason Greenwood. Em <https://www.manutd.com/en/imagegallery/detail/united-wallpapers-for-mobile-background>

Figura 37. Wuang, M. (2008). London 2012 Summer Olympic Games official poster reproduction. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://sportsposterwarehouse.com/collections/2008-beijing/products/beijing-2008-summer-olympic-games-official-poster-reprint-olympic-museum>

Figura 38. Ollins, W. (2012). London 2012 Summer Olympic Games official poster reproduction. IOC The Olympic Museum, Lausanne, Suíça. Em <https://www.europeana.eu/pt/blog/tracing-120-years-of-summer-olympic-games-poster-design>

Figura 39. Carson, C. (1987). Cartaz do Festival REC em Espanha. Em <http://www.davidcarsondesign.com/>

Figura 40. Dumbar, G. (1987). Cartaz do Festival Holland. Em <https://medium.com/dutch-design-heroes/dutch-design-heroes-gert-dumbar-17cde989261d>

Figura 41. Corral, R. (2010). Páginas de livro Decoded. Spiegel & Grau. Em <http://rodrigocorral.com/>

Figura 42. Corral, R. (2013).Capa de livro Wonder Woman: Sex, Power and the Quest for Perfection. Farrar, Straus and Giroux. Em <http://rodrigocorral.com/>

Figura 43. Manchester, U. (2020). Wallpaper para smartphone United are the team for me!. Em <https://www.manutd.com/en/imagegallery/detail/united-wallpapers-for-mobile-background>

Figura 44. Manchester, U. (2020). Wallpaper para smartphone Ice Man. Em <https://www.manutd.com/en/imagegallery/detail/united-wallpapers-for-mobile-background>

Figura 45. Michals, D. (2000). Who is Sidney Sherman?. Henry L. Hillman Foundation, Carnegie Museum of Art, Pittsburgh. Em <https://www.lensculture.com/articles/duane-michals-storyteller-the-photographs-of-duane-michals-2>

Figura 46. Ueltzhoeffler, R. (2008-2009). Kate Moss. Em <https://www.yatzer.com/Text-portraits-by-Ralph-Ueltzhoeffler>

Figura 47. Otto, E. (2019). Páginas de Haunted Bauhaus. Mit Press LDA Em <https://twenty-six.design/haunted-bauhaus>

Figura 48. Design elaborado pela autora - *Moodboard* (ordem de referência: da esquerda para a direita, de cima para baixo):

- Figura de *moodboard* 1. Coulter, D. R. A. Dikey. The New Yorker Magazine. Em <https://www.dylancoulter.com/Archive/Multiple-Exposure/37/caption>

- Figura de *moodboard* 2. Poster Swag. Em <https://www.pinterest.pt/pin/63402307232464120/>

- Figura de *moodboard* 3. Curtis, C. (2020). Em https://www.instagram.com/p/CAYIOLLPeA/?utm_source=ig_web_copy_link

- Figura de *moodboard* 4. Anónimo. Em <https://br.pinterest.com/pin/703756176075263/>

- Figura de *moodboard* 5. apgarcia. Dupla exposição. Em <https://olhares.com/dupla-exposicao-foto9312253.html>

- Figura de *moodboard* 6. IStock. Doctor working in New York during the COVID-19 pandemic. Em <https://www.istockphoto.com/pt/foto/doctor-working-in-new-york-during-the-covid-19-pandemic-gm1222230669-358575424>

- Figura de *moodboard* 7. Tongdee, V. Coronavirus word cloud. Double exposure portrait. Em <https://www.dreamstime.com/coronavirus-word-cloud-double-exposure-portrait-covid-related-combined-image182359794>

- Figura de *moodboard* 8. Angyalosi, B. Deer. Em <https://www.shutterstock.com/blog/photographers-multiple-exposure-secrets>

- Figura de *moodboard* 9. Jbgraphicdesign. Poster 247- 'Baller 2'. Em <https://www.instagram.com/p/CF42xNVhdAC/>

Figura 49. Printscreen de Adobe Photoshop do processo da realização do projeto

Figura 50. Printscreen de Adobe Photoshop do processo da realização do projeto

Figura 51. Montagem elaborada pela autora

Figura 52. Montagem elaborada pela autora

Figura 53. Montagem elaborada pela autora

Figura 54. Montagem elaborada pela autora

Figura 55. Montagem elaborada pela autora

Figura 56. Montagem elaborada pela autora

Figura 57. Montagem elaborada pela autora

Figura 58. Montagem elaborada pela autora

Figura 59. Montagem elaborada pela autora

Figura 60. Design elaborado pela autora

Figura 61. Design elaborado pela autora

Figura 62. Design elaborado pela autora

Figura 63. Design elaborado pela autora

Figura 64. Design elaborado pela autora

Figura 65. Design elaborado pela autora

Figura 66. Design elaborado pela autora

Figura 67. Design elaborado pela autora

Figura 68. Design elaborado pela autora

Figura 69. Design elaborado pela autora

Figura 70. Design elaborado pela autora

Figura 71. Design elaborado pela autora

Figura 72. Design elaborado pela autora

Figura 73. Design elaborado pela autora

Figura 74. Design elaborado pela autora

Figura 75. Design elaborado pela autora

Figura 76. Design elaborado pela autora

Figura 77. Design elaborado pela autora

Figura 78. Observador. (2021). Covid-19: cancelados jogos de modalidades e futebol Amador no fim de semana. Em <https://observador.pt/2020/10/30/covid-19-cancelados-jogos-de-modalidades-e-futebol-amador-no-fim-de-semana/>

Figura 79. Noticias, S. (2020). Covid-19: cancelados jogos de modalidades e futebol Amador no fim de semana. Em <https://sicnoticias.pt/especiais/coronavirus/2020-10-30-Covid-19.-Cancelados-jogos-de-modalidades-e-futebol-amador-no-fim-de-semana>

Figura 80. Noticias, D. (2020). Cancelamento do futebol não-profissional divide emblemas históricos. Em <https://www.dnoticias.pt/2020/4/8/59633-cancelamento-do-futebol-nao-profissional-divide-emblemas-historicos>

Figura 81. Jogo, O. (2020).Covid-19: Associações de futebol suspendem todos os jogos em Portugal. Em <https://www.ojogo.pt/futebol/noticias/covid-19-associacoes-de-futebol-suspendem-todos-os-jogos-em-portugal-11926551.html>

Figura 82. Alentejo, T. (2021).Covid-19 e futebol: Portalegre, Évora e Beja suspendem competições. Em <https://www.tribunaalentejo.pt/artigos/futebol-covid-19-portalegre-evora-beja-suspendem-competicoes>

Figura 83. Notícias, D. (2020).29 clubes já abdicaram de competir no campeonato de Portugal e nas distritais. Em <https://www.dnoticias.pt/2020/9/19/74104-29-clubes-ja-abdicaram-de-competir-no-campeonato-de-portugal-e-nas-distritais>

Figura 84. A. F. C. B. (2020). Página de documento oficial de Associação de Futebol de Castelo Branco sobre alterações no regulamento das provas de séniores de futebol 11 . Em <http://afcastelobranco.fpf.pt/Associacao/Documentacao/Comunicados>

Figura 85. A. F. C. B. (2021). Página de documento oficial de Associação de Futebol de Castelo Branco sobre alterações de provas devido a estado de emergência . Em <http://afcastelobranco.fpf.pt/Associacao/Documentacao/Comunicados>

Figura 86. A. F. C. B. (2021). Página de documento oficial de Associação de Futebol de Castelo Branco sobre adiamento de provas devido a estado de emergência. Em <http://afcastelobranco.fpf.pt/Associacao/Documentacao/Comunicados>

Figura 87. A. F. C. B. (2021). Página de documento oficial de Associação de Futebol de Castelo Branco sobre interrupção de provas devido a estado de emergência. Em <http://afcastelobranco.fpf.pt/Associacao/Documentacao/Comunicados>

Figura 88. A. F. C. B. (2021). Página de documento oficial de Associação de Futebol de Castelo Branco sobre cancelamento de provas devido a estado de emergência. Em <http://afcastelobranco.fpf.pt/Associacao/Documentacao/Comunicados>

Figura 89. Imagem da autora

Figura 90. Imagem da autora

Figura 91. Imagem da autora

Figura 92. Imagem da autora

Figura 93. Imagem da autora

Figura 94. Imagem da autora

Figura 95. Imagem da autora

Figura 96. Imagem da autora

Figura 97. Imagem da autora

Figura 98. Imagem da autora

Figura 99. Imagem da autora

Figura 100. Imagem da autora

Figura 101. Imagem da autora

Anexos

Anexos 1 - Manchetes de jornais sobre competições de futebol amador durante a pandemia da COVID-19



Figura 78 - Manchete de jornal Observador sobre cancelamento de jogos ao fim de semana



Figura 79 - Manchete de Sic Noticias sobre o cancelamento de jogos ao fim de semana

DESPORTO

Cancelamento do futebol não-profissional divide emblemas históricos

Agência Lusa 09 abr 2020 23:18



Figura 80 - Manchete de Diário de Notícias sobre cancelamento de futebol amador

Início / Futebol

Covid-19: Associações de futebol suspendem todos os jogos em Portugal

PARTILHAR NO FACEBOOK

Redação com Lusa
13 Março 2020 às 16:10



PUBLICIDADE

DETETAMOS QUE PODE TER UM ADBLOCKER LIGADO

Apoie o jornalismo, desative o seu ad blocker para o nosso site.

Obrigado **O JOGO**

NÃO PERCA

FC PORTO
FC Porto fecha contratação de Giorgi Abuashvili

Figura 81 - Manchete de jornal O Jogo sobre suspensão de provas de futebol amador

Tribuna
Alentejo

INÍCIO SOCIEDADE ALENTEJO LAZER INTERNACIONAL CULTURA TECNOLOGIA SAÚDE COLUNISTAS NEGÓCIOS CIÊNCIA

HOME > SOCIEDADE > COVID-19 E FUTEBOL: PORTALEGRE, ÉVORA E BEJA SUSPENDEM COMPETIÇÕES 9 Janeiro 2021 15:12

Covid-19 e futebol: Portalegre. Évora e Beja suspendem competições



Redação
www.tribunaalentejo.pt
4024 artigos

O Tribuna Alentejo é o site noticioso atualizado diariamente, em língua portuguesa, absolutamente comprometido com o Alentejo.



PUBLICIDADE

Clique na imagem e junte-se ao Fórum Alentejo no Facebook.



PUBLICIDADE

Figura 82 - Manchete de Tribuna do Alentejo sobre a suspensão de provas de futebol amador

DESPORTO

29 clubes já abdicaram de competir no Campeonato de Portugal e nas distritais


Associações distritais alargam início dos campeonatos seniores até Novembro

Agência Lusa 19 set 2020 11:09




Figura 83 - Manchete de Diário de Notícias sobre desistência de clubes em competições amadoras

Anexos 2- Documentos oficiais de Associação de Futebol de Castelo Branco sobre alterações e cancelamento de época desportiva






ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE CASTELO BRANCO
FUNDADA EM 20 DE MARÇO DE 1916 | FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL
AFCB - COMUNICAÇÃO



COMUNICADO OFICIAL N.º 31

Para conhecimento de todos os clubes filiados, órgãos de comunicação social e demais interessados, divulga-se o seguinte:




ALTERAÇÕES AO REGULAMENTO DE PROVAS OFICIAIS DE SENIORES FUT.11

Como é de conhecimento público, e atendendo ao Algoritmo para a Estratificação de Risco das Modalidades Desportivas consagrado na Orientação nº036/2020 emanada, no passado dia 25 de agosto de 2020, pela Direção-Geral de Saúde, o Futebol foi classificado como modalidade de médio risco relativamente à possibilidade de contágio por SARS-CoV-2. Neste sentido, e em respeito pelo Princípio do Gradualismo, a referida Orientação nº036/2020 apenas permitiu – com efeitos imediatos – que a retoma da atividade desportiva em contexto de treino pré-competição e contexto competitivo se processasse, no que às modalidades de médio risco diz respeito, nos escalões Seniores.

Sendo assim, foram preparadas por esta Associação de Futebol todas as ferramentas indispensáveis à retoma segura de atividade neste escalão por parte dos diferentes Clubes, seguindo rigorosamente os procedimentos indicados pelas instâncias superiores. No conjunto de materiais reguladores das atividades sob a égide da AFCB, encontram-se os Regulamentos de Provas Oficiais e o Regulamento COVID-19 para a Retoma da Prática Competitiva, salvaguardando nomeadamente particularidades derivadas da situação excecional que vivemos. Nesse sentido, vem expresso no RPO para o Futebol Sénior, no artigo 82º, ponto 4, que “Durante a época 2020/21 pode ser alterado o formato das competições dependendo de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição.”

Atendendo à situação de incerteza que temos vindo a atravessar, que acarreta prejuízos para todos os participantes, mas com especial impacto em contextos particulares, e na tentativa de defender até ao limite do razoável todos os intervenientes das Provas, por se considerar que a possibilidade de participação é um desígnio a preservar até onde a manutenção de equilíbrio seja possível, foi por esta Direção deliberada a seguinte alteração ao RPO de Futebol Sénior:



Tel.: 272 342 236 | Telex.: 362 321 534 | E-mail: geral@afcastelobranco.pt | Cruz Montalvão, nº17 A/O-ão Das, | 6000-050 Castelo Branco




Figura 84 - Primeira página comunicado sobre alteração de competição devido à Covid-19



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE CASTELO BRANCO
FUNDADA EM 22 DE MARÇO DE 1916 | FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

AFCB - COMUNICADO



COMUNICADO OFICIAL N.º 37

Para conhecimento de todos os clubes filiados, órgãos de comunicação social e demais interessados, divulga-se o seguinte:



ESTADO DE EMERGÊNCIA REALIZAÇÃO DE PROVAS 9 E 10 DE JANEIRO DE 2021

Na sequência das deliberações enunciadas no Comunicado Oficial nº 285 da Federação Portuguesa de Futebol, de 4 de janeiro de 2021, cujo conteúdo faz uma referência expressa à prorrogação das determinações consagradas no Comunicado Oficial nº 238, do passado dia 10 de dezembro de 2020, - as quais, por seu turno, encontram suporte legal nas normas orientadoras provenientes do Decreto nº 11/2020, de 6 de dezembro de 2020, que regulamenta a aplicação do Estado de Emergência decretado pelo Exmo. Senhor Presidente da República, designadamente quanto às limitações impostas à realização de provas a nível nacional e a nível distrital - vem a Direção da Associação de Futebol de Castelo Branco comunicar que estatuiu alterar todos os jogos das diferentes provas por si organizadas, durante os dias 9 e 10 de janeiro de 2021, para horários compatíveis com as indicações emanadas (10h00), tal como poderá ser consultado no mapa de alterações publicado.

Não obstante, cumpre referir que a resolução supramencionada não inviabiliza a possibilidade de os Clubes poderem mudar, de comum acordo e respeitando as limitações governamentalmente impostas, a data e hora dos jogos nos quais sejam intervenientes, devendo a formalização da alteração dar entrada nos serviços da AF Castelo Branco de acordo com as diretrizes regulamentarmente estipuladas.

Esta decisão surge justificada pelo entendimento de que se torna adequada e apropriada a continuidade de uma política de atuação que vise a adoção de um conjunto de medidas preventivas que minimizem o risco de exposição e transmissão do vírus SARS-CoV-2.

Contamos com a colaboração e empenho de todos.

Castelo Branco, 4 de janeiro de 2021

A Direção da AF Castelo Branco

Tel.º: 272 341 236 | Tel.º: 362 321 524 | E-mail: geral@afcastelobranco.pt | Cruz Montalvão, nº17 A/2ºão Esq. | 6000-080 Castelo Branco



Figura 85 - Comunicado de alteração de provas devido a estado de emergência



COMUNICADO OFICIAL N.º 40

Para conhecimento de todos os clubes filiados, órgãos de comunicação social e demais interessados, divulga-se o seguinte:



**ESTADO DE EMERGÊNCIA
PROVAS OFICIAIS DISTRITAIS
ADIAMENTO DOS JOGOS PREVISTOS PARA
9 E 10 DE JANEIRO DE 2021**

Considerando que:

- Através do Decreto do Presidente da República n.º 6-A/2020, de 6 de janeiro de 2021, foi renovada a declaração do Estado de Emergência, o qual foi, na mesma data, aprovado pela Assembleia da República através da Resolução da Assembleia da República n.º 1-A/2021;
- O Governo decidiu, em consequência, através do Decreto n.º 2-A/2021, as medidas concretas que regulamentam a aplicação do Estado de Emergência no período que se inicia às 00h00 do dia 8 de janeiro de 2021 e cessa às 23h59 do dia 15 de janeiro de 2021;
- Entre tais medidas, foi determinada, em todo o território nacional continental, a proibição de circulação entre concelhos entre as 23h00 do dia 8 de janeiro e as 05h00 do dia 11 de janeiro de 2021, salvo por motivos de saúde, de urgência imperiosa ou outros especificamente previstos;
- O Governo decidiu igualmente estender, durante os dias 9 e 10 de janeiro, aos concelhos em risco elevado a proibição de circulação na via pública a partir das 13h00;

Vem por este meio a Direção da Associação de Futebol de Castelo Branco informar – e no cumprimento cabal das medidas excecionais agora conhecidas – que não se realizarão os jogos agendados para os dias 9 e 10 de janeiro de 2021 em todas as competições organizadas pela Associação de Futebol de Castelo Branco.



Figura 86 - Primeira página de comunicado sobre adiamento de provas devido ao estado de emergência



COMUNICADO OFICIAL N.º 42

Para conhecimento de todos os clubes filiados, órgãos de comunicação social e demais interessados, divulga-se o seguinte:



RENOVAÇÃO DO ESTADO DE EMERGÊNCIA INTERRUPÇÃO DAS PROVAS OFICIAIS DISTRITAIS

Considerando que:

- Através do Decreto do Presidente da República n.º 6-B/2021, de 13 de janeiro de 2021, foi renovada a declaração do Estado de Emergência, o qual foi, na mesma data, aprovado pela Assembleia da República através da Resolução da Assembleia da República n.º 1-B/2021;
- O Governo decidiu, em consequência, através do Decreto n.º 3-A/2021, de 14 de janeiro de 2021, as medidas concretas que regulamentam a aplicação do Estado de Emergência no período que se inicia às 00h00 do dia 15 de janeiro de 2021 e cessa às 23h59 do dia 30 de janeiro de 2021;
- Entre tais medidas, o despacho governamental - através da redação do n.º1 do art. 3.º - deixa bem patente que "apenas é permitida a atividade física e o treino de desportos individuais ao ar livre, assim como todas as atividades de treino e competitivas profissionais e equiparadas, sem público e no cumprimento das orientações da DGS."
- Da mesma forma, ficou determinado, no n.º 2 do preceito normativo supramencionado, que "(...) são equiparadas a atividades profissionais as atividades de atletas de alto rendimento, de seleções nacionais das modalidades olímpicas e paralímpicas, da 1.ª divisão nacional ou de competição de nível competitivo correspondente de todas as modalidades dos escalões de seniores masculino e feminino, as que participem em campeonatos internacionais a atividade de acompanhantes destes atletas em desporto adaptado, bem como as respetivas equipas de arbitragem."
- Além disso, a Federação Portuguesa de Futebol, conforme o que se encontra consagrado no Comunicado Oficial n.º 301, de 14 de janeiro de 2021, enunciou, de forma taxativa, quais as Provas que não sofreriam qualquer interregno, referindo, de igual modo, que os jogos agendados para o período em referência nas demais competições por si organizadas não se realizariam e que, por inerência, os clubes seriam oportunamente informados das novas datas.

Figura 87 - Primeira página de comunicado sobre interrupção de competição devido ao estado de emergência



COMUNICADO OFICIAL N.º 50

Para conhecimento de todos os clubes filiados, Órgãos de Comunicação Social e demais interessados, se divulga o seguinte:



LIGA ASSOCIADA

CANCELAMENTO DAS PROVAS OFICIAIS DE FUTEBOL SÉNIOR

Considerando que:

- Através do Decreto do Presidente da República nº 6-B/2021, de 13 de janeiro de 2021, foi renovada a declaração do Estado de Emergência, o qual foi, na mesma data, aprovado pela Assembleia da República através da Resolução da Assembleia da República nº 1-B/2021;
- O Governo decidiu, em consequência, através do Decreto nº 3-A/2021, de 14 de janeiro de 2021, as medidas concretas que regulamentaram a aplicação do Estado de Emergência no período que se iniciou às 00h00 do dia 15 de janeiro de 2021 e cessou às 23h59 do dia 30 de janeiro de 2021;
- Entre tais medidas, o despacho governamental - através da redação do nº1 do art. 34º - consagrava que "*apenas é permitida a atividade física e o treino de desportos individuais ao ar livre, assim como todas as atividades de treino e competitivas profissionais e equiparadas, sem público e no cumprimento das orientações da DGS.*"
- Da mesma forma, ficou determinado, no nº 2 do preceito normativo supramencionado, que "*(...) são equiparadas a atividades profissionais as atividades de atletas de alto rendimento, de seleções nacionais das modalidades olímpicas e paraolímpicas, da 1.ª divisão nacional ou de competição de nível competitivo correspondente de todas as modalidades dos escalões de seniores masculino e feminino, os que participem em campeonatos internacionais a atividade de acompanhantes destes atletas em desporto adaptado, bem como as respetivas equipas de arbitragem.*";
- Nesta sequência, e após sucessivas renovações do Estado de Emergência, no dia 11 de março de 2021, o Governo apresentou o Plano de Desconfinamento da sociedade, o qual prevê, e no que concerne às modalidades de risco médio (onde se enquadra o Futebol, de acordo com o anexo da Orientação nº 36/2020 da DGS), a possibilidade de retoma competitiva para o escalão sénior a partir do dia 19 de abril de 2021;
- A propósito deste mesmo Plano de Desconfinamento, foi assumida claramente pelo Governo a possibilidade de retrocessos na abertura de determinadas áreas de atividade mediante a evolução da situação pandémica no nosso país;



Figura 88 - Primeira página de comunicado que informa o cancelamento das provas oficiais de futebol de seniores

Anexos 3- Rascunhos e esboços do projeto

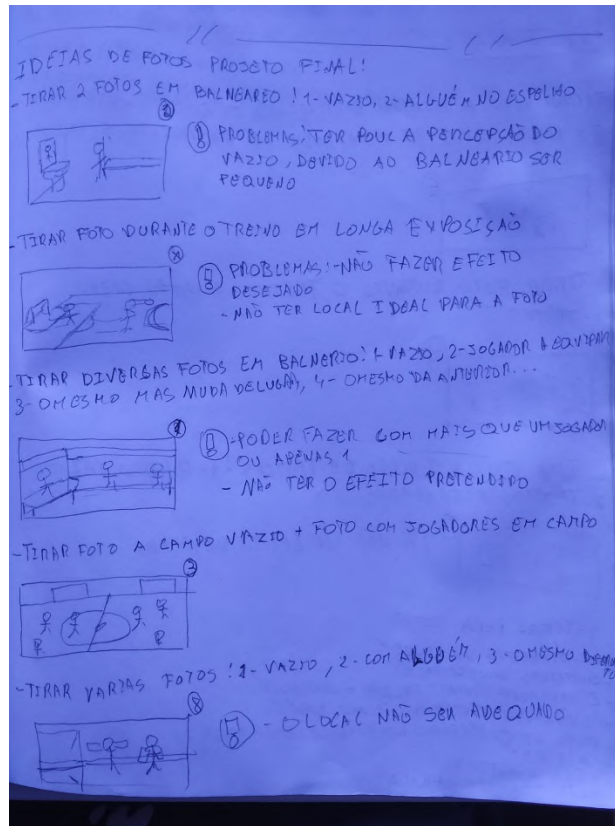


Figura 89 - Esboço de fotografias 1 com prós e contras

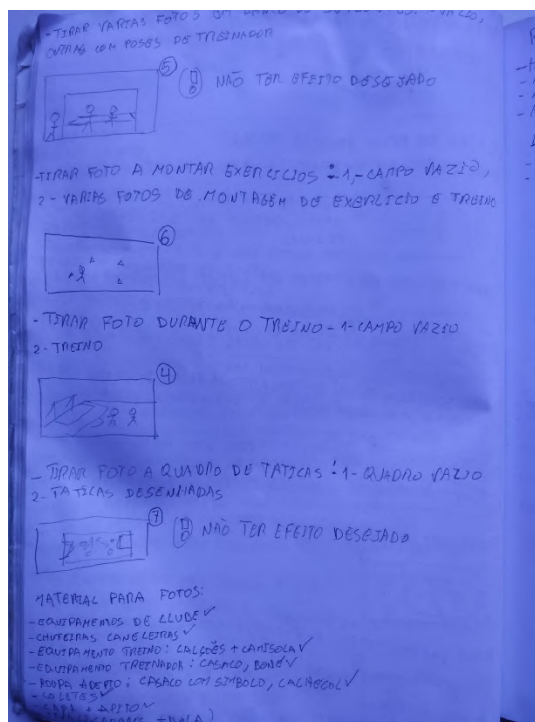


Figura 90 - Esboço de fotografias 2 com prós e contras

Anexos 4- Caracterização das personagens das fotografias



Figura 93 - Caracterização de Guarda-Redes



Figura 94 - Caracterização de jogador em treino 1



Figura 95 - Caracterização de jogador em treino 2



Figura 96 - Caracterização de adepto



Figura 97 - Caracterização de jogador da equipa da casa



Figura 98 - Caracterização de jogador suplente



Figura 99 - Caracterização de jogador adversário



Figura 100 - Caracterização de treinador



Figura 101 - Caracterização de treinador-adjunto

*AUSÊNCIA: NÃO PRESENÇA EM CERTO LUGAR; FALTA DE
COMPARÊNCIA; CARÊNCIA; FALTA



COVID -19 NO DESPORTO

2021

* CONTÁGIO: TRANSMISSÃO DE DOENÇA POR CONTACTO MEE, TO OU IMEDIATO; TRANSMISSÃO DE VÍCIOS; QUALQUER DOENÇA CONTAGIOSA; EPIDEMIA; ANE AÇO



CONTÁGIO

COVID -19 NO DESPORTO

2021

*MEDO: SENTIMENTO DE INQUIETAÇÃO QUE SURGE COM A IDEIA DE UM PERIGO REAL OU APARENTE;
TERROR; SUSTO; RECEIO; TEMOR



COVID - 19 NO DESPORTO
2021

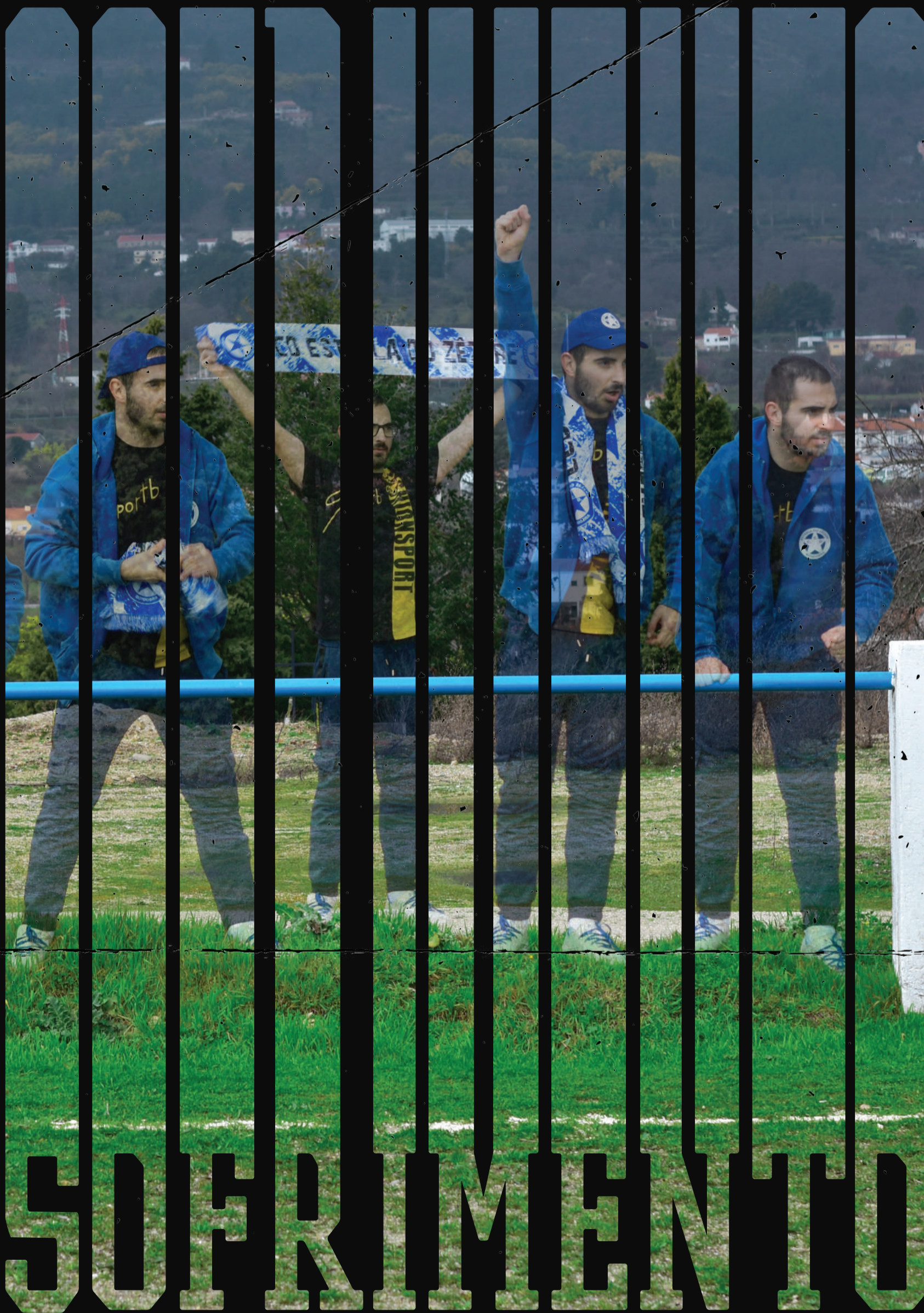
*SEDENTARISMO: QUALIDADE DE SEDENTÁRIO; MODO DE VIDA NÃO MIGRATÓRIO OU NÓMADA; MODO DE VIDA CARACTERIZADO PELA FALTA DE ATIVIDADE OU DE EXERCÍCIO FÍSICO; INATIVIDADE



COVID -19 NO DESPORTO

2021

*SOFRIMENTO: ATO OU EFEITO DE SOFRER; DOR FÍSICA; DOR MORAL, MÁGOA, TRISTEZA, INFELICIDADE; EXPERIÊNCIA EXTREMAMENTE DESAGRADÁVEL, GRANDE MAL, DESGRAÇA



COVID -19 NO DESPORTO

2021