

Design da informação: aspectos históricos, teóricos e metodológicos

Esta edição da InfoDesign reúne artigos selecionados a partir dos trabalhos aceitos para o 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D 2016, realizado no início de outubro em Belo Horizonte. O Comitê Científico do evento em conjunto com as editorias da InfoDesign identificaram os artigos com as melhores avaliações submetidos em dois eixos temáticos – “História, Teoria e Crítica do Design” e “Práticas do Design: Design da informação”.

Decorrente dos diferentes temas, formou-se um grupo de artigos centrados na história e outro convergente para teorias e métodos em design da informação. Os três primeiros artigos estão relacionados à história de técnicas da impressão como a cromolitografia, a tipografia gráfica artesanal, e a relação do design com a memória gráfica, cultural e social, em diferentes épocas e regiões no país: Rio de Janeiro, Recife e Belo Horizonte. No outro grupo, destacam-se mais três estudos que tratam de métodos de análise de diferentes linguagens – parâmetros para a análise das narrativas gráficas de artefatos como comics e os livros ilustrados, um estudo sobre a contribuição sintática na construção da informação em ilustrações científicas, e outro na análise dos livros didáticos para os jovens para a consolidação do “design da leitura”.

O primeiro artigo **Rótulos cromolitográficos brasileiros: efêmeros, memória gráfica, cultura material e identidade nacional** é de autoria de professores e alunos da Esdi/UERJ e PUC-Rio, Helena de Barros, Washington Dias Lessa, Guilherme Cunha Lima e Edna Cunha Lima. A técnica da cromolitografia é primeiro processo de impressão colorida em escala industrial, praticado a partir de 1837. O estudo apresentado e discutido se baseou em rótulos cromolitográficos de produtos brasileiros, com ênfase nas estratégias técnico-projetuais adotadas em sua realização. Foram levantados acervos que preservam esse tipo de artefato na Fundação Biblioteca Nacional e Arquivo Nacional. Desse material foi feita uma seleção de 100 espécimes, com base em sua maior elaboração gráfica, a qual constitui o corpus da pesquisa, os quais identificados a partir de dois conjuntos: rótulos e embalagens para consumo de luxo e para consumo popular. A embalagem, nessa época, era o principal meio de propaganda junto ao consumidor reunindo os elementos narrativos, que atualmente estão nas campanhas de publicidade. A partir desses enquadramentos foram desenvolvidas análises preliminares das características, com ênfase na construção da cor e das estratégias iconográficas. Destaca-se a presença de elementos iconográficos brasileiros nos rótulos para consumo popular, em contraposição aos temas europeus nos rótulos para consumo de luxo, o que reforça que os recursos gráficos e

iconográficos funcionam como estratégias de distinção, identificação entre grupos de consumo e classes sociais.

O segundo artigo aqui apresentado intitula-se **Análise e histórias produzidas a partir da observação da ilustração sequencial “Infaustas aventuras do Senhor Pancrácio”**, de alunos e professores do Programa de Pós-graduação em Design da UFPE - Íkaro Santhiago Câmara Silva Oliveira, Flávio Barbosa da Silva, Eva Rolim Miranda, Solange Galvão Coutinho e Hana Luzia de Abreu Leite. Entre 1875 e 1879, circularam 195 números da publicação “O Diabo a Quatro”, sendo que o presente estudo foi focado em uma ilustração que ocupou as páginas centrais da edição de número 17 de 31 de outubro de 1875. Trata-se de uma divertida historieta em quadrinhos de autoria de Antônio Vera Cruz, composta de 20 quadros com o título: “Infaustas aventuras do Sr. Pancrácio”, na qual é contada a visita de um senhor de engenho, do interior de Pernambuco, ao Recife para negociar a venda de sua produção. Criando algumas situações o ilustrador demonstrou a estranheza, causada entre alguns membros da sociedade tradicional, com as inovações tecnológicas e culturais que tomavam conta do Recife na época. A pesquisa consistiu na realização de entrevistas com sujeitos, na qual cada participante criou histórias a partir da observação da ilustração. Posteriormente as narrativas expressas pelos participantes foram analisadas, com o objetivo de verificar as impressões que emergiram pelo olhar contemporâneo a partir da observação desta sequência do século XIX. Mesmo que em outro contexto histórico, o estudo resultou em uma pluralidade de histórias com um enredo semelhante e próximo do original. Foi possível observar que a multiplicidade nos detalhes das interpretações nas narrativas está associado ao repertório pessoal do participante, ou seja, suas experiências e senso comum de alguma forma refletiram e influenciaram na criação das mesmas.

O próximo artigo é de autoria do designer mineiro Rafael Neder (FUMEC e SENAC) e Gisela Belluzzo de Campos (Universidade Anhembi Morumbi), intitulado **Dos livros aos tipos: um inventário gráfico da Tipografia do Zé**. A pesquisa é parte da dissertação de Neder que analisa a produção de designers brasileiros que se utilizam da impressão tipográfica de modo a explorar suas possibilidades expressivas. Os autores destacam um caso de estudo, a Tipografia do Zé, uma editora de livros artesanais formada pelo designer e professor Flavio Vignoli, por considerá-lo parte importante e desconhecida da história recente do design gráfico mineiro. A produção de Vignoli evidencia como a manifestação tardia da impressão tipográfica se utiliza de uma estratégia pluralista, condizente com os questionamentos e anseios do design gráfico contemporâneo. Os autores constataram a riqueza visual e verbal de muitos dos projetos analisados e concluem que pensar o design contemporâneo envolve compreender a sua complexidade, onde antigos paradigmas são confrontados. O designer, mais do que um solucionador,

transforma-se em um formulador de problemas tornando-se autor, editor e financiador de seus próprios projetos.

O quarto artigo **A narrativa gráfica enquanto médium**, é de autoria do mestrando Eduardo Antonio Souza e dos professores orientadores Eva Rolim Miranda e Gentil Porto Filho, também do Programa de Pós-graduação em Design da UFPE. Embora os livros ilustrados e os comics sejam artefatos distintos, eles compartilham dos mesmos parâmetros para contar uma história. O que varia é o modo como são empregados esses parâmetros e os transformam em procedimentos, trazendo alguns para o primeiro plano como significante na narrativa e deixando outros submetidos a ele. Desse modo, conforme definidos nesse artigo, esses parâmetros são vagos o suficiente para se moldar aos objetos de análise, priorizando o que cada obra traz de singular para o médium e para o leitor. A categoria dos artefatos é menos importante. Se uma convenção social determina essa categoria, a análise feita seria de outra natureza, a partir de outros parâmetros. As considerações formais e interpretativas, como a artrologia, a multimodalidade e a ordem pictórica das narrativas gráficas, são aspectos fundamentais e passíveis de significação do médium.

As autoras Tatiana de Trotta e Carla Galvão Spinillo, da UFPR desenvolvem o quinto artigo **Ilustração científica: a informação construída pela sintaxe visual**. A ilustração científica possui compromisso com a verdade, e deve manifestar em aparência e configuração a representação visual do tema estudado. Sendo assim, é necessário compreender e usar corretamente os recursos visuais para sua construção. A sintaxe visual é um recurso no desenvolvimento de imagens que contribui para se obter o conteúdo visual desejado. O objetivo do estudo aqui apresentado é identificar os recursos sintáticos que contribuem no desenvolvimento da ilustração científica. Foram analisadas algumas ilustrações científicas a fim de revelar onde os elementos sintáticos se localizam. Os diagramas podem servir como um check-list, ajudando o ilustrador a não se esquecer de nada na coleta de dados. Também pode contribuir no pensar sobre questões pertinentes à ilustração no momento certo e assim conduzir o desenvolvimento da ilustração científica com maior acerto comunicacional e informacional. Além de possibilitar uma produção sistemática das ilustrações científicas, as autoras acreditam que esse estudo possa contribuir para a qualidade comunicativa das ilustrações científicas, como também na capacitação dos ilustradores, que por meio da identificação da sintaxe visual na geração da informação científica, possibilite uma produção sistemática das mesmas.

Por fim, o sexto artigo fecha a edição **Uma proposta de design na leitura: reflexões sobre sujeitos, objetos-livro e políticas públicas para a formação do leitor**, de Maíra Gonçalves Lacerda e Jackeline Lima Farbiarz, ambas da PUC-Rio. Segundo as autoras, em um processo editorial convencional os agentes produtores do objeto-livro não se comunicam. As tarefas se desenvolvem de forma separada e

sequencial: o escritor escreve, o ilustrador ilustra, o designer une todo o material produzido ao dar forma ao objeto, e o editor publica. Esse trabalho realizado de forma fragmentada não aproveita o potencial de diálogo que permeia o objeto-livro, possibilitando que se estabeleça um processo comunicacional entre seus diversos criadores e seus variados leitores, isto é, não alcança o “Design na Leitura”. A partir da apresentação desse conceito e da reflexão a respeito dos lugares ocupados pelo design nos livros de literatura voltados para crianças e jovens cancelados pelas políticas públicas, o estudo procurou avaliar as relações existentes entre sujeitos leitores, objetos-livro e políticas públicas para a formação do leitor. As autoras destacam o papel exercido pelo design na construção de significado, em que a experiência do leitor é valorizada quando o objeto-livro é composto mediante uma atividade projetual capaz de integrar as diversas linguagens constituintes - texto, ilustração e design gráfico, pondo em diálogo conteúdo verbal e conteúdo icônico. Com a formalização do conceito de design na leitura e a compreensão da articulação possível entre a fruição do texto e o lugar social do leitor, as autoras esperam contribuir para modificar o paradigma instaurado no mercado editorial contemporâneo e recomendam a incorporação do conceito de design na leitura aos critérios de avaliação de livros didáticos pelos órgãos públicos. Por fim, considerar em seu projeto a fruição do jovem leitor, acredita-se ser possível alcançar um acervo que aproxime o jovem da experiência literária. Assim, de forma mais efetiva, pode-se também ultrapassar a experiência de fruição pessoal, atingindo a formação de uma sociedade leitora hábil na compreensão do texto e da imagem.

Os enfoques abordados pelos diferentes autores nessa pequena seleção de textos submetidos e aprovados pelo P&D 2016 somam-se e se completam nessa rica edição da revista infoDesign. Agradecemos a todos os autores que colaboraram com esta publicação e convidamos o leitor a refletir conosco sobre aspectos históricos, teóricos e metodológicos do design da informação. Boa leitura.

Regina Álvares Dias

Comitê científico de P&D 2016

Coordenação de publicações