

Estrelas Solitárias – os ídolos do Botafogo através de infográficos *Lonely Stars – Botafogo legends through infographics*

Christiano Benicio Pinto

infografia, visualização de dados, esportes, futebol, botafogo

O propósito deste artigo é documentar o processo de criação por trás do protótipo de livro “Estrelas Solitárias – os ídolos do Botafogo através de infográficos”, trabalho de conclusão de curso do autor. A relevância deste livro se dá na utilização maciça do discurso da infografia, com o intuito de oferecer um produto editorial inédito e atraente para o público que se identifica com o assunto e que consome literatura esportiva. No projeto em questão, o produto final consiste em um livro que reúne dados como biografias, fichas técnicas, lances marcantes, linhas do tempo, estatísticas e curiosidades em infográficos sobre alguns dos jogadores mais marcantes na história do Botafogo de Futebol e Regatas, que também fizeram história na seleção brasileira. Desta forma, este projeto propõe a disseminação do discurso da infografia para além do mundo dos jornais, atuando como uma vantagem competitiva de mercado e como uma ponte para leituras mais aprofundadas sobre o tema, dada a força que a retórica visual possui sobre o cérebro humano, o poder de facilitação/simplificação da informação e de torná-la mais atraente.

infographics, data visualization, sports, football, botafogo

The purpose of this paper is to document the creation process behind the book prototype “Lonely Stars – Botafogo legends through infographics”, which is the author’s final graduation project. The relevance of this book relies on the massive usage of infographics in order to offer an original editorial product for its audience and sports literature readers. In the present project, the final product is a book that unite data such as biographies, technical sheets, remarkable plays, timelines, statistics and curiosities about some of the most legendary players of Botafogo de Futebol e Regatas history, whom also made history in the brazilian national team. Thus, this projects aims to disseminate the infographics discourse apart from the newspapers niche, acting as a market advantage and as a bridge for deeper readings about the theme, in view of infographics visual rhetoric strength in the human brain, the power to simplify information and make it more attractive.

1 Introdução

De acordo com a última pesquisa do mercado editorial realizada pela FIPE - Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas, em 2017 o mercado editorial brasileiro teve um decréscimo real de 4,76% de faturamento em relação ao ano anterior. Neste mesmo ano, foram lançados 393.284.611 exemplares (-7,43% em relação à 2016) dos quais apenas 835.467 (0,2%) são relativos ao segmento de esporte (FIPE, 2018). É possível citar diversos outros números que apenas reafirmariam um fato: o brasileiro lê pouco. E se o brasileiro lê pouco, os interessados por futebol menos ainda.

Tendo em vista este cenário, é preciso pensar em ferramentas que possam convidar mais pessoas à leitura. Há mais ou menos trinta anos, as redações dos jornais brasileiros começaram a se familiarizar com a palavra “infografia”, um conceito trazido por teóricos espanhóis da Universidade de Navarra. A infografia foi apresentada como um discurso oriundo da junção indissociável entre discurso verbal e discurso não verbal, a fim de explicar informações de natureza complexa de uma forma mais fácil de ser compreendida.

Partindo desta premissa fundamental da infografia, o livro “Estrelas Solitárias – Os ídolos do Botafogo através de infográficos” justifica-se pelo impacto potencial que a informação visual possui sobre a mente humana e, utilizando o discurso da infografia, apresenta-se como um produto inédito para o seu público, um compilado histórico sobre os craques alvinegros jamais

Anais do 9º CIDI e 9º CONGIC

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Belo Horizonte | Brasil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

Proceedings of the 9th CIDI and 9th CONGIC

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Belo Horizonte | Brazil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

feito antes. Além de ser um produto editorial em si, o livro em questão almeja se tornar um convite para os torcedores do Botafogo conhecerem a história do seu clube e se aprofundarem mais na mesma, através de uma leitura clara, objetiva e visualmente atraente. Por fim, o processo utilizado no projeto em questão advoga em favor de uma apropriação maior deste discurso por designers e pela disseminação desta área de estudos nos centros de formação destes profissionais no país.

2 A relevância da informação visual

Numa sociedade que há muito tempo é chamada de “visual”, utilizar infográficos parece um caminho óbvio e natural. De acordo com Bradford (2011), os teóricos dos métodos de aprendizagem afirmam existir uma variação no modo como as pessoas absorvem, processam e fazem remissões ao que lhes são ensinados. De acordo com o autor, aprendizagens visuais constituem 65% da população, ou seja, a maior parte das pessoas utiliza mais ativamente o sentido da visão durante o seu aprendizado. De fato, o melhor aprendizado se dá quando há um equilíbrio no uso dos estilos de aprendizagem, no entanto, é inegável a predominância do sentido da visão no processo.

Uma pesquisa do MIT de 1996 também corrobora com estas estatísticas. De acordo com o Prof. Mriganka Sur do Departamento de Ciências Cognitivas e do Cérebro do MIT, metade do cérebro humano é dedicado direta ou indiretamente à visão (MIT, 1996).

Dado o embasamento científico supracitado, dentre outros não mencionados neste artigo, a criação de comunicações visuais eficientes se mostra um assunto importante e o impacto visual da infografia surge como uma alternativa que, no Brasil, se faz mais necessária ainda, uma vez que 44% da população, ou seja, quase metade, não lê (IBOPE, 2016).

3 O mercado

Segundo os registros feitos pelo bibliotecário do Centro de Referência do Futebol Brasileiro (CRFB), do Museu do Futebol de São Paulo, Ademir Massayoshi Takara, entre os anos de 1903 e 2013 foram publicados apenas 3.040 títulos sobre o esporte, uma quantidade relativamente pequena dado o intervalo de tempo. Dentre os 3.040 livros, destacam-se como mais publicados os de clubes (nacionais ou estrangeiros), os de literatura (crônica, ficção, poesia e infantil) e as biografias (de jogador, técnico, jornalista ou dirigente) (Piazzzi, 2016).

Ainda que seja um problema e uma característica geral do brasileiro ler pouco, há uma janela de oportunidade editorial para a infografia, dado o potencial do seu discurso. A partir desta reflexão surge o projeto “Estrelas Solitárias”, um compêndio de infográficos sobre os maiores craques do Botafogo de Futebol e Regatas e da seleção brasileira. Além de demonstrar um caráter inédito ao utilizar a infografia como discurso, este livro representa também um grande esforço de pesquisa e documentação da história do clube, materializado de forma concisa, objetiva e de fácil compreensão.

4 O produto e os fundamentos do design aplicados no processo

Advogando em favor de uma maior apropriação da infografia por estudantes de design, a produção dos infográficos foi refletida e embasada sob os “Novos fundamentos do design”. Segundo Lupton e Phillips (2008), existem dezesseis fundamentos:

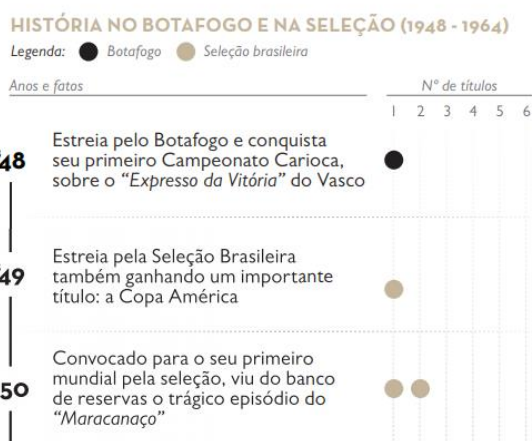
1. Ponto, linha, plano;
2. Ritmo e equilíbrio;
3. Escala;
4. Textura;
5. Cor;
6. Figura e fundo;
7. Enquadramento;
8. Hierarquia;

9. Camadas;
10. Transparência;
11. Modularidade;
12. Grid;
13. Padronagem;
14. Diagrama;
15. Tempo e movimento;
16. Regras e acasos.

Ainda que tais fundamentos sejam inatos do processo de construção de infográficos para os designers da informação, nos exemplares do projeto buscou-se fazer um uso consciente destes fundamentos a fim de demonstrar o alto grau de complexidade projetual de um infográfico. A seguir, recortes das peças produzidas neste trabalho são analisados sob esta perspectiva, na qual é possível exemplificar parte significativa dos fundamentos supracitados, tais como:

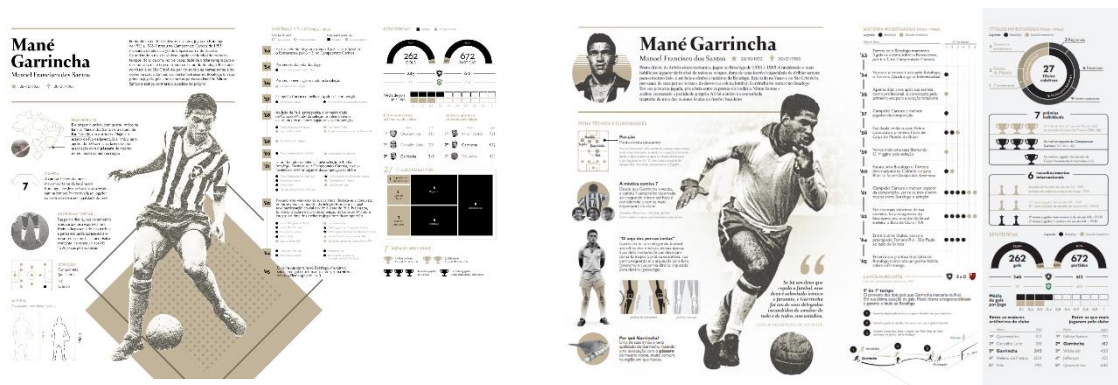
- **Ponto, linha, plano (Figura 1):** estes fundamentos se fazem presente, por exemplo, na linha do tempo dos jogadores. Uma linha do tempo nada mais é do que a coesão de blocos distintos de tempo através da interligação de pontos (indicação/marca visível de tempo/espaco) através de uma linha (série infinita de pontos) sobre um plano (a própria superfície do infográfico).

Figura 1: Recorte de linha do tempo.



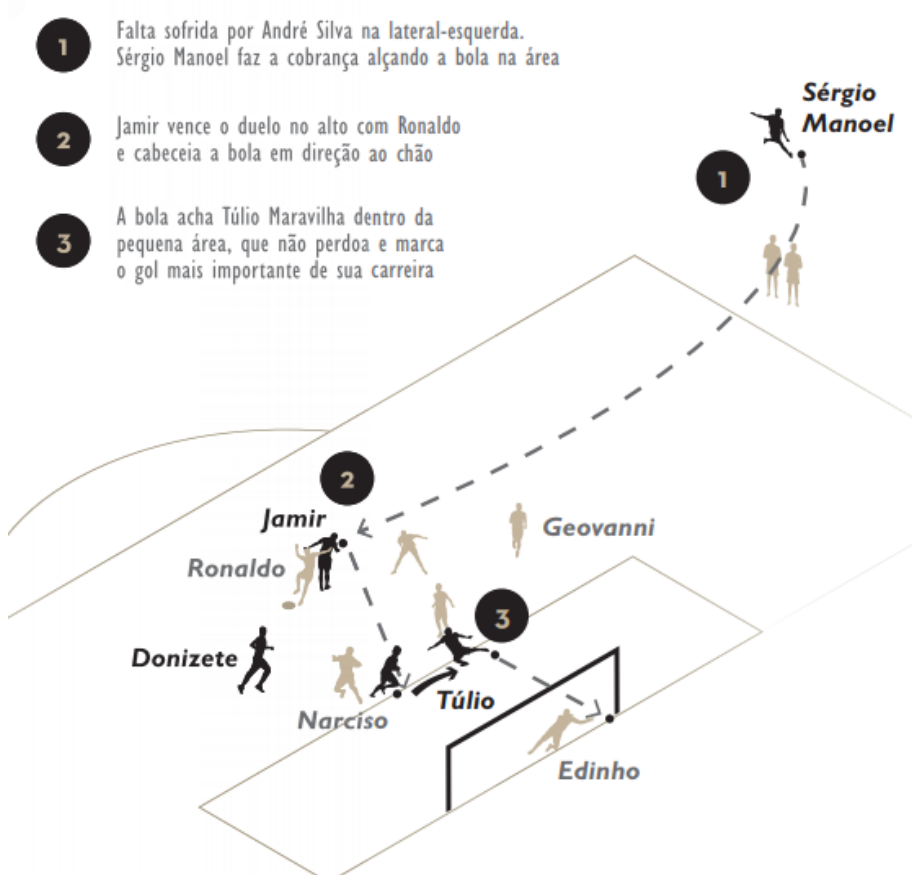
- **Ritmo e equilíbrio (Figura 2):** Estes dois princípios se fazem presentes não apenas nos infográficos individualmente, mas no projeto como um todo. A ilustração central de cada dupla é responsável por toda a dinâmica da diagramação das páginas, é o elemento que exerce o papel de baliza para todas as manchas de textos, disposição e redistribuição de seções do infográfico na página.

Figura 2: Comparação entre o infográfico de Nilton Santos (esq.) e Jefferson (dir.). Nota-se aqui como, em prol do equilíbrio dinâmico da diagramação, elementos comuns aos dois jogadores são arranjados de forma completamente diferentes e até mesmo propicia o surgimento de informações inéditas, tal como o gráfico de barras no canto inferior esquerdo do infográfico do goleiro Jefferson.



- **Escala (Figura 3):** O princípio de escala é determinante para tornar a visualização da reconstituição de jogadas possível e, no caso do infográfico do goleiro Jefferson, criar uma comparação tangível com outro jogador e com a altura da trave (valores referenciais). É comum em infografia utilizarmos referenciais de escala para exprimir dimensão e profundidade a um fato.

Figura 3: Recorte da reconstituição de jogada de Túlio Maravilha. Nestes diagramas, a noção de escala deve ser fidedigna à realidade, caso os jogadores parecessem desproporcionais em relação às medidas do campo, esta seção passaria pouca credibilidade.



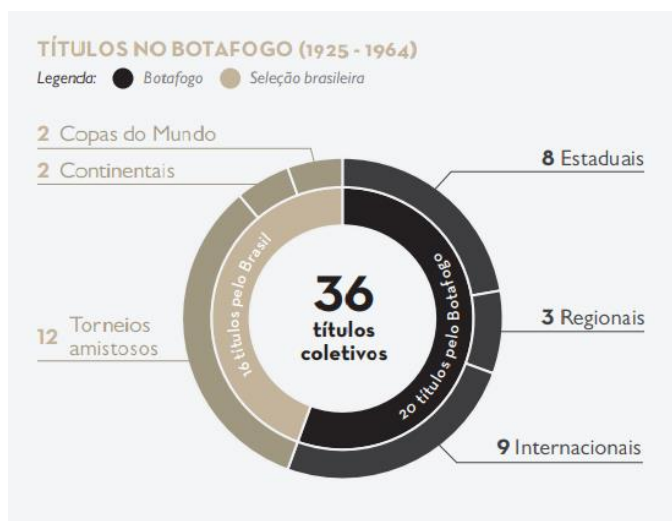
- **Textura (Figura 4):** O projeto de identidade visual dos infográficos é pautado no viés clássico, histórico e minimalista relacionado ao Botafogo de Futebol e Regatas. Portanto, a função visual das texturas — ou da ausência das mesmas — neste projeto é reforçar tais qualidades/sensações. Assim, é predominante o uso de cores chapadas e de pequenas gradações de linhas, texturas sutis que exprimem qualidades clássicas e sofisticadas do projeto.

Figura 4: Detalhe da textura de litogravura aplicada no tratamento de imagens do projeto.



- **Cor (Figura 5):** A concepção de um projeto de infográfico passa obrigatoriamente por uma escolha consistente, simbólica, atraente e funcional de cores. Neste projeto gráfico, a escolha de cores foi fundamental para reforçar qualidades, diferenciar dados, agrupar informações e agregar valor simbólico.

Figura 5: Detalhe do gráfico *sunburst*, onde a cor exerce não só seu papel estético, mas também um papel informativo importante ao diferenciar estatísticas relativas à seleção e ao Botafogo.



- **Hierarquia (Figura 6):** Na construção de um infográfico, a hierarquia tipográfica é uma das mais importantes, porém, não é a única. Outro tipo de hierarquia presente nos infográficos é a da ordem dos próprios blocos de informação. Já a hierarquia do projeto como um todo se faz presente através da linha do tempo do clube, ou seja, são apresentados primeiro os craques do início da história do clube até os mais recentes.

Figura 6: Detalhe do infográfico sobre Garrincha. Percebe-se uma hierarquia tipográfica nítida entre a seção biográfica e o bloco de informação comum abaixo, no qual ocorre uma mudança de família tipográfica.



- **Camadas e transparência (Figura 7):** No sentido gráfico mais usual dos conceitos de camadas e transparência, é possível identificar seus usos na seção “Lances

marcantes”, onde, no exemplo abaixo, a sobreposição de camadas e o uso de transparência no mesmo plano servem para mostrar mais de um lance e hierarquizá-los também. Nos gráficos de reconstituição, a transparência é aplicada nas setas de movimento, ou seja, a progressão de opacidade indica movimento, etapas.

Figura 7: Detalhe da seção “Lances Marcantes” do goleiro Jefferson. Através do uso de camadas e transparência, é possível demonstrar no mesmo plano lances distintos protagonizados pelo jogador.

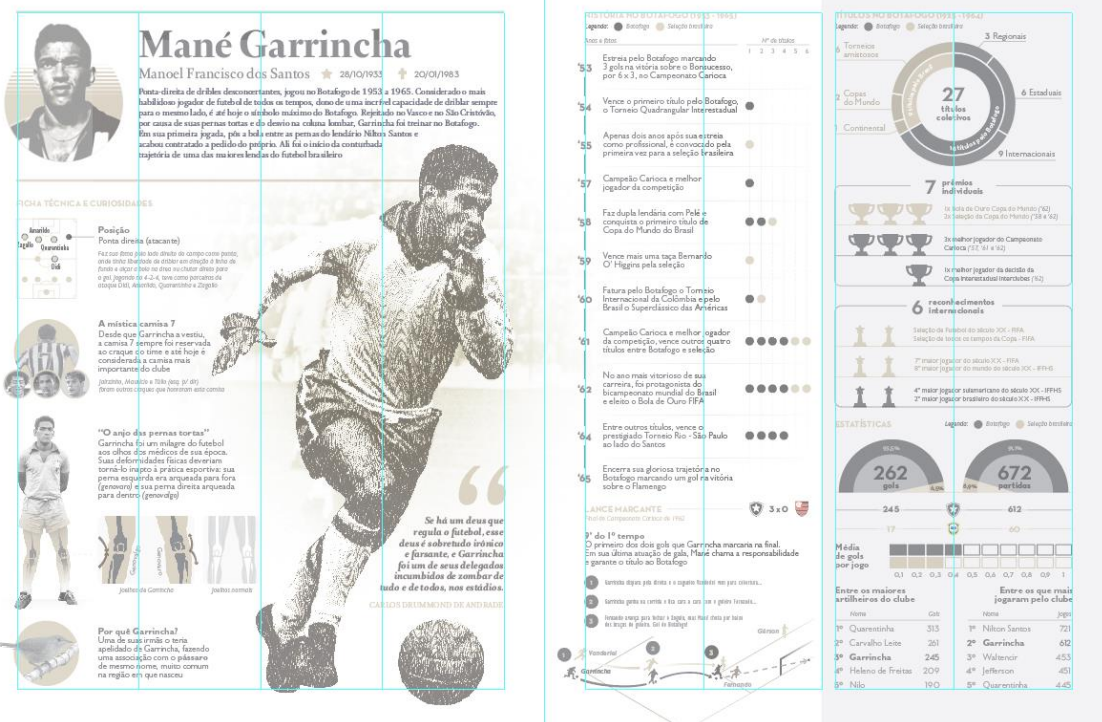
LANCES MARCANTES

Jefferson já agarrou **21 pênaltis** entre Botafogo e seleção brasileira. Dentre estes, alguns grandes craques já sucumbiram diante do ídolo alvinegro, sendo o **pênalti cobrado por Adriano** na final do Carioca de 2010, o mais importante de sua carreira



- **Modularidade e grid (Figura 8):** Nos infográficos deste projeto, a modularidade é um fator essencial de coesão entre os mesmos. Embora haja mudanças de informações, ordem e posições das mesmas de acordo com as especificidades de cada jogador, a modularidade dos blocos reforça a coesão gráfica. A modularidade se dá através da mesma hierarquia tipográfica, cores e tipos de gráficos. Além da modularidade de visualizações de dados, há também a modularidade formal do projeto: o grid.

Figura 8: Grid modular de oito colunas. A base de todos os infográficos do projeto.



- **Diagrama:** O diagrama é basicamente o princípio de todo infográfico ou visualização de dados. Nos infográficos deste projetos, os diagramas são empregados na representação do campo com a indicação da posição do jogador, nas reconstituições de lances marcantes, na estrutura da linha do tempo, entre outros.

4 Resultados e considerações finais

Tendo em vista as vantagens competitivas de um discurso multimodal com uma narrativa objetiva, facilitadora e visualmente atraente, a infografia pode mais uma vez se posicionar como uma porta de entrada para leituras mais profundas. Ainda que a falta do hábito de leitura do brasileiro seja um problema a ser combatido, há uma janela de oportunidade editorial para a infografia.

Aliando o potencial do discurso da infografia com a paixão pelo Botafogo e o desejo de fazer seus ídolos terem seus feitos cada vez mais reconhecidos pelo público, o livro “Estrelas Solitárias” se propõe a ser uma porta de entrada para o torcedor alvinegro conhecer sua história, orgulhar-se da importância do seu clube no cenário nacional e a ser um convite para o torcedor se interessar por conteúdos mais aprofundados sobre o Botafogo e, por que não, sobre o futebol nacional em si. Embora a infografia futebolística seja utilizada nos jornais há tempos, ela pouco foi utilizada em livros sobre o assunto. Desta forma, o presente projeto é também pioneiro ao utilizar o discurso da infografia neste tipo de publicação.

Além de ressaltar o potencial papel social da infografia, o processo de produção dos infográficos revela o alto grau de complexidade em termos de design dentro de cada peça. Portanto, é urgente que a cultura da infografia se difunda pelos cursos superiores de design do país. Afinal, trabalhar as diversas capacidades e habilidades pertinentes a um designer em uma única peça gráfica, naturalmente cria profissionais mais versáteis, agrega a eles conhecimentos multidisciplinares e, sobretudo, os capacita a criar soluções gráficas para o mundo real.

Em tempos em que *Human Centered Design* não é simplesmente uma nova corrente dentro do design, mas sim uma regra, comunicar visualmente a informação de forma eficiente e imparcial é imprescindível. Sob esse ponto de vista, a infografia é em essência o design democrático, que não é projetado para buscar aprovação de outros designers dentro da academia, mas sim para prestar um serviço aos consumidores de informação: torná-los capazes de compreender e assim formar suas próprias opiniões e convicções.

Referências

- FIPE – Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas. (2018). Produção e vendas do setor editorial brasileiro. Disponível em: <http://pesquisaeditoras.fipe.org.br/Home/Download/c7da54b8-b048-406a-96fa-4977f007da91>. Acesso em 21 de julho de 2019.
- Bradford, W. C. (2011). Reaching the visual learner: Teaching property through art. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/abstract=587201>. Acesso em 19 de julho de 2019.
- MIT. (1996). Brain processing of visual information. Disponível em: <http://news.mit.edu/1996/visualprocessing>. Acesso em 19 de julho de 2019.
- IBOPE. (2016). Pesquisa Retratos da Leitura. Disponível em: http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf. Acesso em 18 de julho de 2019.
- Piazzzi, G. (2016). O nicho editorial dos livros de futebol: Esporte também para ser lido. Disponível em: <https://www.ludopedio.com.br/arquibancada/esporte-tambem-para-ser-lido-o-nicho-editorial-dos-livros-de-futebol>. Acesso em 18 de julho de 2019.
- Lupton, E., Phillips, J. C., & Borges, C. (2008). *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify.

Sobre o autor

Christiano Benicio Pinto, Bacharel, UFRJ, Brasil <christianobenicio@gmail.com>