



Uma discussão sobre o objeto do design da informação *A discussion about the information design object*

Ravi Passos; Óscar Mealha; Mamede Lima-Marques

design, informação, design da informação, conceitos e teorias

O propósito deste artigo é apresentar uma breve discussão sobre o design da informação no que tange seu artefato resultante em termos de projeto. A partir de levantamento bibliográfico e análise crítica envolvendo história e teorias do design, apresentam-se delimitações sobre conceitos fundamentais a fim de se favorecer a compreensão do que são os elementos da área, bem como suas relações. Como resultado, apresentam-se reflexões teóricas sobre termos que possibilitam alinhamentos e esclarecimento para a área do design da informação no que tange a determinação de características determinantes de seu objeto.

design, information, information design, concepts and theories

The purpose of this paper is to present a brief discussion about Information design regarding the artefact that results from a design project. Using as methodology, critical analysis, literature review from design theories and historical perspectives, the present research introduces fundamental concepts to the understanding of design epistemology. As a result, reflections are delivered in terms of a theoretical contribution to the information design field.

1 Introdução

A acelerada demanda por produtos de consumo em massa iniciada no século XVIII com a Revolução Industrial, assentou o design como instrumento estratégico na produção. Como resultado, observou-se uma distinção qualitativa entre os produtos, além do desenvolvimento das técnicas de produção em vigor, que possibilitaram a elaboração dos mais variados tipos de artefatos de uso para o homem (Heskett, 1997).

Mesmo com a importância que o design assumiu para a sociedade desde então, ainda há muito o que avançar no que tange seus conceitos, teorias e métodos. Como área de estudo, o design é uma disciplina relativamente nova na sociedade contemporânea (Cardoso, 2008; Bürdek, 2006; Löbach, 2001). Apesar das diversas discussões a respeito do significado do termo 'design', para especialistas da área, modo geral, existe uma pluralidade sobre seu significado (Bonsiepe, 1997) que potencializa desacordos não desejados, principalmente, se analisado um contexto multidisciplinar.

Coexistem também neste cenário algumas definições paralelas, associadas às disciplinas diversas, que utilizam o termo design conferindo a ele significados para além da que se refere à atividade de concepção intencional de artefatos, realizada por um sujeito, (Löbach,

2001; Bürdek, 2006) como discutido por Davies e Gregersen (2010) e Hawking (2010), que apresentam o conceito de design em uma relação fundamental com a natureza, e independente do homem. Portanto, o enquadramento de uso do termo design se mostra complexo e requer cautela, pois, não havendo o devido rigor, pode incorrer na situação de limites mal definidos e seus consecutivos usos impróprios.

Esta questão de fundamentação teórica existentes no design é perpetuada para as suas subáreas, como é o caso do design da informação. A utilização do termo remonta a década de 1960, mas apenas ao final da década de 1990 o tema tomou um caráter mais robusto (Bonsiepe, 1997; Jacobson, 1999; Carliner, 2000; Pettersson, 2002).

Assim como o design, que ao longo dos anos vem sendo discutido acerca da sua identidade dentro das áreas disciplinar e científica, o design da informação herda tal pluralidade conceitual, o que acentua a dificuldade do compartilhamento de um conceito geral que elucide seus fundamentos, incorrendo em dificuldades de definições em cadeia, como por exemplo, nos processos metodológicos, na delimitação de habilidades e competências necessárias às atividades daqueles que atuam neste meio, entre outras.

Verifica-se na literatura, que o design da informação ora se conforma como processo de desenvolvimento de mapas, infográficos e demais grafismos correlatos, pautado em fundamentos de linguagem visual, ora se apresenta com processo estrutural de informação, homônimo ao que se denomina de arquitetura da informação (IIID, 2013; Katz, 2012; Pettersson, 2002; Jacobson, 1999; Carliner 2000; Bonsiepe, 1997; SBDI, [S.D.]; IDA, [S.D.]).

Este breve quadro demonstra certa carência e fragilidades em relação à formação de um corpo teórico próprio e convergente para o design e suas subáreas, como o design da informação e, por consequência, evidencia a necessidade do desenvolvimento de fundamentos teóricos. Observa-se que este processo de desenvolvimento terminológico embasado pela condição pluralista de uso e significado, acaba por dificultar uma convergência ou generalização teórica, conceitual e metodológica.

Diante de tais questões, o presente estudo busca identificar, de modo exploratório e pautado em análise crítica da bibliografia, conceitos para o design e para o design da informação, que sirvam como fundamentos teóricos. A proposta de delimitação de tais conceitos vão ao encontro com o desenvolvimento de teorias fundamentais.

Cria-se neste contexto a possibilidade de construção de uma linha de pensamento alternativo ao enquadramento conceitual estruturado essencialmente nas questões históricas relacionadas à atividade do design gráfico, conforme enquadramento discutido por Spinillo (2010), Hollis (2005), Pettersson (2002) e Jacobson (1999), como apresentadas a seguir.

Deste modo, possibilita-se esclarecimento do que é o objeto de atuação do design da informação, enquanto produto de uma disciplina e atividade prático-teórica, o que favorece desdobramentos, como por exemplo a delimitação de abordagens metodológicas utilizadas na configuração de informações em interfaces. Essa delimitação pode ainda embasar os estudos estabelecidos no fenômeno de interação entre o sujeito e a informação, enquanto interfaces de artefatos, no que tange o design da informação.

2 Facetas conceituais

Se apreciada uma análise terminológica, percebe-se que algumas conceituações sobre o design da informação tratam do assunto a partir de uma relação hierárquica que merece discussão. Exemplo disso apresenta-se na definição da Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI (200-) que afirma o design da informação como uma subárea do design gráfico. Percebe-se que há uma hierarquização que estaria historicamente correta, mas que pode tornar-se restritiva ou limitante para expressar a potencialidade do design da informação enquanto agente

de configuração da informação em interfaces diversas, em contextos diversos.

Isto implica em que, ao se tratar o design da informação como subárea do design gráfico, desqualifica-se a relação com outros tipos de informação no contexto de atuação do design, como por exemplo, o som. Vale destacar que um gráfico pode ser considerado como um tipo de informação, assim como um texto ou um som. Sendo assim, entende-se ser mais abrangente organizar o design da informação em primeiro plano hierárquico, em uma retórica que enfatize a questão terminológica, enquanto o design gráfico se enquadraria como caso particular relacionado a um tipo determinado de informação.

Nas subáreas do design, onde existe uma especialização das atividades disciplinares, a questão de definição conceitual se mostra ainda mais complexa, devido à fragilidade de fundamentos primordiais. Em uma discussão relativa ao design da informação, objeto deste trabalho, pode-se aferir como pressuposto que os conceitos relativos à informação são fundamentos epistemológicos para a formação de teorias para o design.

Neste sentido, entende-se como efetiva a compreensão da ‘informação-como-coisa’ trazida por Buckland (1991) e delimitada na relação com o design da informação, onde são estruturados dois níveis de compreensão da informação: um intrínseco ao artefato – relacionados aos registro de documentos e seus elementos constitutivos, outro extrínseco a eles – relacionados aos mentais do homem (Passos, 2014). Tal delimitação possibilita a compreensão sistemática sobre a morfologia do objeto do design da informação, possibilitando assim uma prática projetual consciente e sistemática em cada um dos níveis da informação enquanto artefato.

3 Sobre o design

Em se tratando de uma discussão focada em fundamentos para o design da informação, torna-se imprescindível uma abordagem embasada por um levantamento teórico que possibilite o reconhecimento de propriedades essenciais do design.

A busca de tais propriedades levam às discussões a respeito da natureza do design, que são recorrentes na literatura. Tais discussões explicitam bases epistemológicas, com ênfase nos aspectos terminológicos, conceituais e históricos. Com esta abordagem, é possível formar um escopo que determine, tanto uma compreensão conceitual sobre o design, como também algumas de suas relações associativas, como reconhecimento do “objeto de design”.

Deste modo, torna-se possível o apontamento de propriedades que particularizam o design como disciplina, na medida que se enquadra um corpus teórico composto por um arranjo de conhecimentos particularmente tratados por ele, além de apontamentos sobre o objeto a que o design trata, enquanto produto resultante de sua atividade.

O termo Inglês “design” é derivado do Francês “*dessins*” e do Italiano “*disegno*” – ambos com a acepção de “desenho” (Turner, 1996). Em uma ascendência mais remota, encontra-se no Latim, o termo *designare* (*dēsígnāre*), que significa, em amplo sentido: 1. marcar, traçar, definir; 2. representar, desenhar; 3. indicar, designar, assinalar; 5. ordenar, arranjar, dispor, regular; 6. revelar, mostrar (Dicionário..., 2001; Faria, 1962).

Em ascendência mais atual, o termo Inglês “design”, se refere tanto a um substantivo (*design*) quanto a um verbo (*to design*). Enquanto substantivo é relativo às ideias de: 1. plano ou desenho produzido para mostrar a aparência e função, ou o funcionamento, anterior a consecução de um objeto; 2. propósito, planejamento, ou a intenção que existe ou é pensado para existir por trás de um objeto de ação, fato, material ou: a aparência de design no universo. Enquanto verbo (*to design*), deliberar sobre a aparência e o funcionamento de objetos por meio de desenhos detalhados. (Longman, 1987; Stevenson & Lindberg, 2010)

Como não há um termo próprio, o termo “design” inglês é utilizado formalmente na língua portuguesa e, segundo um apanhado terminológico, tem os seguintes significados: 1. disciplina que visa a criação de objetos conformes aos imperativos de uma produção industrial 2. concepção de projeto ou modelo; planejamento; 3. o produto desta concepção ou planejamento – especificamente no que se refere à sua forma e funcionalidade; 4. forma ou aspecto no âmbito estético e utilitário, e representação de objetos executada para fins diversos (Ferreira, 2010; Houaiss; Vilar, 2009; Michaelis, 1998; Priberam, 2011)

Observa-se que, desde sua origem, no Latim, o termo possui pluralidade em seu significado, característica que é conservada na aceção Inglesa. Observa-se ainda, que o significado amplo do termo se mantém, apresentando a utilização mais recente, um detalhamento maior em relação às ideias de disciplina e atividade, devido ao desenvolvimento histórico e social.

Isso ocorre pois, a partir do século XX, o termo design ganhou um sentido mais amplo ao descrever as características estéticas e funcionais de um objeto, tornando-se cada vez mais identificado com o design de produtos para indústria e produção em massa, sendo visto como uma parte essencial do processo de fabricação, comercialização e venda de bens produzidos em massa. (Turner, 1996)

Cardoso (2008: p. 20), ressalta a ambiguidade aferida na análise terminológica do termo design, destacando a existência de dois aspectos que se sobressaem em seu significado, sendo um aspecto ‘abstrato’ de conceber, projetar, atribuir, e outro ‘concreto’ de registrar, configurar, formar. Para o autor, “trata-se de uma atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos”.

Os aspectos apontados por Cardoso (2008), têm grande afinidade com a definição do IIID – *International Institute for Information Design* (2013: p. 10), na medida em que se pode delimitar a questão intelectual e sua manifestação concreta, conforme segue: “Design é a identificação de um problema e o esforço intelectual criativo de um autor, que se manifesta em desenhos ou planos, incluindo esquemas e especificações”¹.

Partindo de definições formais, Löbach (2001: p. 16) associa o design com: projeto e plano; esboço e desenho, croqui; construção, configuração e modelo. Fundamentado em sua análise terminológica, e aliado a um processo dedutivo, o teórico compreende o design como a concretização de uma ideia em forma de projetos e modelos, mediante a construção e configuração (de objetos), para a solução de algum problema. Nesta linha argumentativa, “o design estaria então realizando o processo configurativo”.

Tal sentido está em pleno acordo com uma definição inicialmente discutida por Löbach (2001: p. 14), sob a ótica do designer, em que o design remete ao “processo de adaptação do ambiente artificial às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade”. De maneira conclusiva, o autor coloca seu ponto de vista traduzindo o conceito de design como configuração.

Em uma análise histórica, Heskett (1997: p. 8) discorre sobre o processo evolutivo do design, destacando seu desenvolvimento orientado pelo estabelecimento de uma dissociação entre a concepção e o ato de fabricação de objetos (artefatos), mantendo uma ênfase utilitária e formal. Destaca ainda a relação do design com a capacidade do homem de controlar e dar forma ao ambiente, embasada pelo “processo criativo e catalítico em que fatores externos interagem com crenças, talentos e habilidades do designer”. Para ele, um artefato, quando fabricado, torna-se tangível para uma realidade física, ganhando aplicação específica em uma sociedade, que condiciona a maneira como sua forma é percebida e avaliada.

Essa afirmação se conjuga com o discurso de Flusser (2007), quando conceitua a

¹ Tradução nossa.

informação como ato de dar forma à matéria (in + formar). Por dedução, em uma linha humanista, tem-se o designer como agente da informação, ou o sujeito que dá forma à matéria, e o design como o processo de configuração, ou ato da transformação entre os estados das coisas.

Retomando a análise histórica, pode-se demarcar o início da atividade de design, como já mencionado, devido a separação entre o processo de criação, invenção e definição, e os meios de produção, o que em tese, o distinguiu do artesanato. Este fato se vincula ao desenvolvimento da industrialização e mecanização, iniciado com a Revolução Industrial, na Inglaterra, por volta de 1770. Os primeiros designs se deram a partir de livros de padrões ornamentais para indústria têxtil, em grandes tiragens e impressos de forma mecânica, e seu significado histórico é que um designer que produzia este tipo de catálogo, ficava afastado de sua aplicação na indústria. (Heskett, 1997)

No final do século XX, o design assumiu o papel integrador de uma nova forma de cultura, relacionando arte e técnica, ou ainda, atuando como uma ponte entre as ciências “duras” (científico, quantificável) e as “brandas” (estético, qualificador), dualidade oriunda de uma brusca separação imposta pela sociedade burguesa. (Flusser, 2007: p. 183).

Por meio de levantamento teórico, Bürdek (2006) apresenta alguns conceitos sobre o design. Neste sentido, considera alguns marcos em sua explanação, como Leonardo da Vinci, uma primeira versão do termo design descrito pelo dicionário Oxford de 1588, além de sucessivos acontecimentos importantes, incluindo a separação entre o projeto do objeto e sua produção, até chegar à pluralidade contemporânea do conceito de design. Em suas várias colocações teóricas, o autor evidencia a relação do design com a configuração de objetos, além dos aspectos funcionais e formais, relacionadas ao projeto. Apresenta-se ainda a relação entre o design e as necessidades geradas pela vida social ou individual.

Em uma vertente histórica, Bürdek (2006) aponta que houve uma apropriação por parte do design das teorias elaboradas por Polião Vitruvius, autor de uma série dos mais antigos escritos sobre a arquitetura, que foram fundamento para a arquitetura clássica. Esses textos (Vitruvius, 2007) versavam, entre outros assuntos, sobre projeto e configuração, determinando que toda construção deveria obedecer a três categorias: *firmitas* (solidez), *utilitas* (utilidade), e *venustas* (beleza). Estas categorias ficaram conhecidas como a tríade vitruviana, que, segundo Bürdek (2006), trouxeram as bases de um conceito do funcionalismo, retomado no século XX, e que determinou o moderno no design. Mijksenaar (1997) também cita a tríade vitruviana em meio a discussão sobre fundamentos e teorias do design.

Acerca da natureza do design, Cardoso (2008: p. 20) faz um discussão detalhada, abrangendo desde questões terminológicas, até suas relações históricas. O autor coloca o design como atividade limítrofe entre engenharia e arquitetura. Estas passagens merecem destaque especial, pois evidencia claramente o ponto de sobreposição teórica entre arquitetura e design, e que permite identificar uma relação transdisciplinar entre ambas as áreas.

De modo complementar aos conceitos de design, que tratam de definições sobre a atividade e o resultado produzido por ela, é importante mencionar a relação específica tratada por Löbach (2001), que discute o objeto de design como produto, caracterizando-o a partir de suas funções (função prática, função estética, função simbólica), sob a justificativa de que o conceito de função colabora na compreensão do mundo para o homem, em relação aos objetos.

Portanto, nesta linha argumentativa, os aspectos essenciais na relação entre sujeito e objeto são determinados por funções deste segundo, às quais os tornam perceptíveis no processo de uso, possibilitando assim a satisfação de certas necessidades. Estas funções são determinadas pelo designer de maneira consciente em um processo configurativo, e atuam de maneira conjunta nos objetos. Porém, há prevalência de uma delas em relação às demais, e que caracteriza a relação entre o sujeito e o artefato.

Considerações sobre design

A discussão apresentada permite observar recorrências no que tange à delimitação do conceito ou da natureza do design. Deste modo, ficam claros os aspectos relativos aos atos de definir, representar, orientar, arranjar, criar, conceber, configurar, planejar e projetar artefatos. Correlata às definições apresentadas, observa-se uma relação biarticulada do design atuando em dois níveis: um 'concreto', relativo à materialidade, e um 'abstrato', relativo à idealização. É destacável ainda o entendimento do design como indissociável da relação entre sujeito e objeto, e da relação de uso deste objeto, que é determinada por funções.

Sendo assim, e fundamentado no levantamento apresentado, entende-se que o 'design' é uma disciplina que atua na idealização de configuração de artefatos, por meio de ações intencionais, orientadas por propósitos estabelecidos e empregando métodos que geram modelos, potencialmente replicáveis, para uso do sujeito em contexto determinado.

Considerando-se o presente contexto, confere-se ao objeto do design dois níveis de compreensão. Um primeiro 'nível intrínseco', relacionado à 'materialidade' ou 'tangibilidade', uma vez que o mesmo necessita ser passível de configuração em uma manifestação concreta, em vista do artefato. E estimando a dualidade existente nos objetos, referentes às suas realidades materiais, e imateriais (Bürdek, 2006), delimita-se um segundo 'nível extrínseco', que considera a intangibilidade relativa ao contexto dos processos mentais envolvidos na significação dos objetos para os sujeitos, e também na idealização que antecede a formalização de um projeto para consecução do objeto enquanto artefato.

Por fim, como discutido por Löbach (2001), pode-se identificar que o objeto do design tem sua relação determinante com o sujeito a partir de funções: prática, estética e simbólica. Tais funções definem as relações com os sujeitos tanto na interação biofísica, quando nos aspectos estético-funcionais e socioculturais. É importante mencionar que a dualidade do objeto do design (intrínseco e extrínseco) é permeada por suas funções.

4 Sobre o design da informação

Após as discussões de conceitos que tratam o design enquanto área disciplinar e seu objeto de atuação, e em vista da sequência ao proposto para o estudo, é possível avançar para as considerações sobre sua subárea, o design da informação, tema central deste estudo.

De acordo com Carliner (2000), o surgimento do designer da informação ocorreu devido a uma demanda do mercado por um profissional multifacetado, capaz de produzir, editar e configurar informações dos mais variados tipos e para as mais variadas finalidades. Suas atividades deveriam considerar o suporte, fosse uma interface impressa ou digital, e o público-alvo que, em determinado momento, começava a ficar mais exigente devido a uma maior proximidade com as novas tecnologias.

Diante deste cenário, e em busca de uma unicidade em relação a estas questões fragmentadas, surgiram profissionais que se auto denominavam 'designers da informação'. Este profissional caracterizava-se por uma relação global e abrangente com projeto, de maneira similar à arquitetura. Sua relação com o projeto passaria a ser interdisciplinar, com ênfase na capacidade de tornar informações complexas mais fáceis de serem entendidas.

Hollis (2005: p. 4) discorre sobre o design da informação no momento em que faz um relato histórico com delimitações conceituais sobre os fundamentos do design gráfico. Nesta linha argumentativa, ele discorre sobre funções básicas que podem ser usadas no design, e relaciona o profissional chamado 'designer da informação' à função de "informar e instruir, indicando a relação de uma coisa com a outra quanto à direção, posição e escala (mapas, diagramas, sinais de direção)".

Pettersson (2002) discute o início do design da informação em relação às áreas de uso da informação, e pelo viés da comunicação de mensagens. O autor diz que em 1979 surgiu o *Information Design Journal* (IDJ) visando a discussão sobre o tema em contexto específico e distinto, contrapondo o uso do design gráfico naquele momento. Pettersson (2002) observa, nas décadas seguintes, um crescente uso do termo design da informação e um foco mais funcional que estético, em contrapartida ao design gráfico, e relaciona este uso com maior credibilidade do uso da informação.

Já a IDA – *Information Design Association* (19--?), de origem britânica, afirma não ser claro quando o termo design da informação surgiu, mas sugere que houve uma publicação cujo o título foi '*Information design*', no ano de 1979, que teria sido um marco da utilização do termo. Porém, infere-se que a associação britânica direciona seu entendimento sobre o termo de uma maneira diferente, quando argumenta que

Certamente tivemos um significado distinto para [Design da Informação] - aplicar processos de design (isto é, planejamento) para a comunicação de informações (seu conteúdo e sua linguagem, assim como à sua forma). Pretendeu-se ser um contraponto à identidade corporativa e gráficos chamativos que pareciam assumir o design gráfico na década de 80. (IDA, [19--?])

Em vista da identificação de um conceito preciso para o design da informação, Carliner (2000) realiza um apanhado com algumas das principais definições existentes na época sobre o design da informação, conforme transcreve-se a seguir :

- O design da informação está focado em fazer a informação acessível e utilizável para as pessoas. (David Sless, 1990, *apud* Carliner, 2000)
- O design da informação é o processo intencional em que a informação relacionada a um domínio é transformada a fim de obter uma representação compreensível desse domínio. (Peter J. Bogaards, 1994, *apud* Carliner, 2000)
- O design da informação é a definição, planejamento e formatação (*shaping*) do conteúdo de uma mensagem e os meios que são apresentadas com a intenção de atingir objetivos específicos em relação às necessidades dos usuários. (ID News, 1999, *apud* Carliner, 2000)
- O design da informação ajuda a explicar as coisas usando linguagem, tipografia, design gráfico, sistemas e processos de melhoria de negócios como suas principais ferramentas. Design de informação está focado no usuários e está empenhado em utilizar a usabilidade e outras pesquisas e testes para descobrir se seus produtos realmente alcançam seus objetivos. (Text matters, 1996, *apud* CARLINER, 2000)

Após este levantamento, Carliner (2000) faz uma explanação que não se encerra na definição de um conceito, mas auxilia na compreensão das atividades envolvidas no processo, provenientes de necessidades relativas à preparação de produtos. Infere-se ainda, devido à similaridade, que esta acepção incorpora uma definição recorrente em publicações sobre o tema, inclusive citada parcialmente pelo autor, que é a definição de Horn (Jacobson, 1999: p.15), que afirma que o design da informação é a arte e a ciência de preparação da informação, possibilitando seu uso pelo homem de maneira eficiente e efetiva.

Uma linha teórica bastante rica em relação aos conceitos inerentes, e principalmente em relação ao contexto deste estudo, é a definição utilizada pela Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI, que diz:

Design da informação é uma área do design gráfico que objetiva equacionar os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos que envolvem os sistemas de informação através da contextualização, planejamento, produção e interface gráfica da informação junto ao seu público alvo. Seu princípio básico é o de otimizar o processo de aquisição da informação efetivado nos sistemas de comunicação analógicos e digitais. (SBDI, [200-.], [S.I.])

Nota-se nesta definição, rigor e coerência, abordando a relação indireta com a informação, na medida em que relaciona o conceito aos sistemas de informação, não à informação diretamente. Também verifica-se, de acordo com os levantamentos apresentados, a retórica relativa à linha histórica para o entendimento do design da informação, que subordina o conceito à subárea do design gráfico, como apontado por Hollis (2005).

Uma das idealizadoras da SBDI, Spinillo (2010), confirma que o conceito apresentado de fato associa-se hierarquicamente ao design gráfico. Ainda diz que os aspectos 'sintático', 'semântico' e 'pragmático' estão relacionados com a comunicação da informação em vista da estrutura gráfica e comunicativa da informação. Nesta construção conceitual a sintaxe remete à representação e está relacionada com os elementos e suas relações gráficas, a semântica está relacionada com o entendimento da representação, ou nos significados desses elementos, e a pragmática está relacionada ao uso da representação, ou o uso desses elementos. Em suma, os aspectos sintático, semântico e pragmático do conceito apresentado pela SBDI seriam relativos, respectivamente à 'estrutura', ao 'significado' e ao 'uso' de sistemas de informação.

Ainda sobre a construção conceitual, Spinillo (2010) diz que o uso da palavra 'sistemas' indica a relação sistêmica em relação à forma de organização da informação, tendo neste contexto uma estrutura, e suas relações. Por fim, o uso das palavras 'analógico' e 'digital' faz menção ao suporte, em vista de ampliar a noção de uso indicando materialidade física (ou manifestação concreta) e também digital.

É interessante observar que a definição da SBDI considera muitos conceitos mencionados em outras definições já apresentadas. A definição do IID (2013: p. 10), também tem afinidade com esta linha argumentativa quando afirma que o

Design da Informação é a definição dos requisitos que regem a seleção, processamento e transmissão de informações com o objetivo de transferência de conhecimento, bem como a otimização das informações em relação a esses requisitos.

No intuito da caracterização conceitual, Katz (2012: p. 17) diz que “o propósito do design da informação é transmitir informações para o usuário”. Ele afirma que:

a tarefa de designers da informação no passado – particularmente cartógrafos – era criar a "informação" onde não existiam dados, e que a tarefa de designers de informação hoje é refinar e reduzir uma superabundância de dados em informações significativas e utilizáveis. Design da informação, quando bem sucedido - seja na mídia impressa, na internet, ou no ambiente – representa o equilíbrio funcional do significado da informação, as habilidades e inclinações do designer, e as percepções, educação, experiência e necessidades do público. (Katz, 2012: p. 18)

Pettersson (2002: p. 19) levanta a dificuldade de definição sobre o design da informação, mas baseado em sua compreensão ligada à comunicação de mensagens, o descreve da seguinte maneira:

Em vista de satisfazer as necessidades do destinatário pretendido, o design da informação engloba análise, planejamento, apresentação e entendimento da mensagem, seu conteúdo, linguagem e forma. Independentemente do meio escolhido, um conjunto de informações bem projetado irá satisfazer estética, econômica, ergonômica, bem como os requisitos sobre o assunto.

Além de colocar sua definição, o autor ainda afirma haver relações multidisciplinares que fundamentam a área, tais como linguagem, arte e estética, informação, cognição e comunicação.

Considerações sobre o design da informação

Considerando o levantamento apresentado é possível verificar, entre outras particularidades, que o design da informação herda conceitos fundamentais apresentados sobre o design, principalmente vinculados à ação de configuração conferida ao objeto, em vista de um sujeito, e tendo esse objeto uma relação de materialidade. Entende-se assim, haver confirmação da existência da afinidade hierárquica do design da informação enquanto subárea do design.

Ainda é possível entender como objeto principal do design da informação, a informação a ser mediada por interfaces. Como objetivo, verifica-se o ato de tornar a informação acessível, compreensível, utilizável e simples, favorecendo assim a compreensão da informação por um sujeito, e em vista de uma finalidade, assim como do processo de interação e/ou comunicação entre sujeitos e/ou entre sujeitos e artefatos.

Uma importante questão a ser observada é a existência do conflito entre definições que ora coloca o design da informação como subárea do design gráfico, ora coloca o design da informação como elemento distinto do design gráfico. Essa discordância existe devido ao repertório contextual que fundamenta cada uma das linhas argumentativas.

Pelo viés histórico, orienta-se o surgimento do designer da informação vinculado às atividades do design gráfico, como uma especialidade ou função, sendo responsável por informar e instruir, de maneira indicativa e relacionada à direção, posição e escala. Já a linha que não utiliza esta hierarquia, fundamenta-se nas questões conceituais e terminológicas relativas ao design e à informação, incluído as relações práticas, e retomando também as questões referentes à estrutura da informação, não restrita à sua apresentação visual.

Conclusivamente, entende-se que o design da informação² é uma subárea do design que atua na configuração da informação em vista da interface, por meio de métodos, a fim de se otimizar questões de estrutura, significado e uso pelo sujeito em contexto determinado, visando a interação com a informação de modo acessível, compreensível, utilizável e simples.

5 Uma delimitação do objeto do design e de suas propriedades

Diante das discussões expostas, e visando um entendimento a respeito dos conceitos relacionados ao design da informação e seus artefatos resultantes, é possível fazer algumas observações a respeito do objeto do design da informação, que é inerente ao objeto do design.

Entende-se que o objeto do design da informação tem uma primeira qualidade suscetível a uma ação material de configuração à sua manifestação concreta. Tem ainda um segundo atributo referente às questões mentais do sujeito em relação ao artefato, de cunho imaterial, não sendo passível de configuração. Este segundo atributo também é indissociável da ação referente à configuração de artefatos, pois normatiza e orienta os parâmetros relativos à intencionalidade da configuração, que é diretamente vinculada às necessidades e aos objetivos do projeto. Sendo assim, é possível caracterizar o objeto do design da informação a partir de duas dimensões ou níveis de compreensão:

- Nível intrínseco, relativo à materialidade do artefato, que é produto tangível do design, seja no âmbito da corporificação de um projeto (planos e modelos) ou na produção do próprio objeto.

² O uso do termo tem origem da tradução '*information design*' para o português. Encontram-se nas traduções para o português tanto o uso do termo 'design da informação' quanto 'design de informação'. Na língua portuguesa, utiliza-se o artigo definido 'a' antes de um substantivo para conferir a este, sentido particular, determinado por um discurso ou circunstância. No caso de existir uma preposição antecedendo o artigo, este forma uma contração: de + a = da. (Faraco & Moura, 2003; Proença Filho, 2003). Assim, entende-se que o uso do termo 'design da informação' é mais apropriado pois implica na existência do artigo definido 'a' antes da preposição 'de' em vista da demarcação de que o substantivo 'informação' remete a um significado individual e determinado. O uso do termo 'design de informação', por usar apenas a preposição 'de', leva à generalização do termo informação, implicando em todo e qualquer tipo de informação, o que no contexto deste estudo, incorreria em equívoco, uma vez que utiliza-se um conceito determinado de informação que é objeto do design, e detentor de propriedades particulares, conforme delimitado em Passos (2014).

- Nível extrínseco, relativo às questões mentais do sujeito. Relaciona-se ainda à idealização intencional do artefato, no que tange sua configuração orientada por necessidades, o que é materialmente intangível.

Considera-se que o nível extrínseco atua nos processos de design, ou no uso posterior do artefato, após sua produção, e é de extrema importância enquanto parte da estrutura conceitual para a delimitação de parâmetros para o objeto do design, porém é intangível como matéria a ser configurada e deve ser considerado de maneira instrumental como meio e, não como finalidade a ser tratada pelo design.

De acordo com esta análise, é possível destacar duas propriedades do objeto do design da informação. A primeira propriedade é a 'configurabilidade', ou seja, o objeto tem como característica elementar ser passível de configuração. Considerando-se a necessidade de ser passível de configuração, em vista de artefatos, e ainda sua relação de manifestação concreta, atribui-se ao objeto do design uma segunda propriedade, a 'tangibilidade', pois na ação do design, a articulação da configuração só pode ocorrer por meio deste acesso direto.

Ainda com o foco nas referências teóricas sobre design e design da informação, compreende-se haver a existência de uma intencionalidade na ação do design, que está intrínseco a um processo. Estando então o objeto do design da informação existencialmente relativo a uma ação e um processo, implica-se a necessária existência de um determinado tempo e um determinado espaço como propriedades.

Conclui-se então que são propriedades do objeto do design da informação, a configurabilidade, a tangibilidade, a temporalidade e a espacialidade. Considerando-se a temporalidade e a espacialidade propriedades universais e atribuíveis a qualquer objeto, distinguem-se como propriedades preponderantes a configurabilidade e tangibilidade, e são esses os critérios que possibilitam a distinção do conceito de informação pertinente ao presente construto teórico, considerando assim a informação como objeto do design e do design da informação.

6 Considerações finais

Conclusivamente, conforme objetivo proposto para o trabalho, de identificar conceitos que fundamentem linhas alternativas de compreensão do design da informação de modo não restritivas em relação à tipologia de informação, observa-se neste trabalho um conjunto de fundamentos, seja por meio de marcos históricos ou terminológicos, que sustenta uma delimitação sistemática relativa à compressão de suas propriedades.

O construto realizado permite um entendimento sobre conceitos que possibilitam alinhamentos e esclarecimento para a área do design da informação no que tange o apontamento de características determinantes de seu objeto de atuação para além do design gráfico, de modo integrado e colaborativo, a partir de afinidades e sobreposições teóricas, e que possibilitam uma prática projetual sistemática.

Vale destacar que este trabalho pode se integrar a discussões outras, referentes ao desenvolvimento teórico e metodológico na área do design da informação (e do design), assim como no embasamento para investigações pragmáticas que validem a discussão realizada, seja a partir de novos construtos teóricos, seja na realização de projetos práticos. A compreensão de características primeiras dos objeto do design da informação permite, sobretudo, a realização consciente do trabalho de designer.

Referências

- BONSIEPE, G. 1997. *Design do material ao digital*. Florianópolis: FIESC/IEL.
- BUCKLAND, M.K. 1991. *Information as thing*. *Journal of the American Society for Information Science (JASIS)*, v.45, n.5, p.351-360.
- BÜRDEK, B. E. 2006. *Design: história, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Blücher.
- CARDOSO, R. 2008. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Blücher.
- CARLINER, S. 2000. Physical, cognitive, and affective: a three-part framework for information design. *Technical communication*, v. 47, n. 4, p. 561-576.
- DAVIES, P. & Gregersen, N. H. (Pub.). 2010. *Information and the nature of reality*. New York: Cambridge University Press.
- DICIONÁRIO de Latim-Português. 2001. 2. ed. Porto: Porto.
- FARACO, C. E. & MOURA, F. M. 2003. *Gramática nova*. São Paulo: Ática.
- FARIA, E. (Org.). 1962. *Dicionário: latino-português*. 3. ed. Brasília: MEC.
- FERREIRA, A. B. H. 2010. *Dicionário Aurélio da língua portuguesa*. 5. ed. Curitiba: Positivo.
- FLUSSER, V. 2007. *O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação*. São Paulo: Cosac Naif.
- HAWKING, S. 2010. *The grand design*. United States: Bantam Books.
- HESKETT, J. 1997. *Desenho industrial*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- HOLLIS, R. 2005. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes.
- HOUAISS, A. & VILAR, M. S. 2009. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- IDA – *Information Design Association*. [S.l.]: IDA, [19--?]. Disponível em: <<http://www.informationdesignassociation.org.uk/>>. Acesso em: 27 maio 2013.
- IIID – *International Institute for Information Design*. Brochure 2013. [S.l.]: IIID, 2013. Disponível em: <<http://www.iiid.net/PDFs/IIID-Brochure.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2011.
- JACOBSON, R. (Ed.). 1999. *Information design*. Cambridge: MIT Press.
- KATZ, J. 2012. *Designing Information: Human factors and common sense in information design*. New Jersey, USA: Wiley.
- LÖBACH, B. 2001. *Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgard Blücher.
- MICHAELIS, H. 1998. *Michaelis: moderno dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos.
- MIJKSENAAR, P. 1997. *Visual function: an introduction to information design*. Rotterdam: 010 Publishers.
- MUNARI, B. 1998. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- LONGMAN dictionary of contemporary English. 1987. 2nd ed.. Essex, England: Longman.
- PETTERSSON, R. 2002. *Information design: an introduction*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins.
- PRIBERAM. 2011. *Dicionário Priberam da língua portuguesa*. Lisboa: Priberam. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/>>. Acesso em: 08 jun. 2012.
- PROENÇA FILHO, D. 2003. *Noções de gramática em tons de conversa: língua portuguesa*. São

Paulo: Editora do Brasil.

SBDI – *Sociedade Brasileira de Design da Informação*. [S.l.]: SBDI, [200-]. Disponível em: <<http://www.sbdI.org.br>>. Acesso em: 15 jun. 2011.

SPINILLO, C. 2010. *Conceitos fundamentais sobre o design da informação e a criação da SBDI*. Conferência on-line. Entrevista semiestruturada concedida à Ravi Passos com uma das fundadoras da SBDI, a Professora Dra. Carla Spinillo, da Universidade Federal do Paraná – UFPR.

STEVENSON, A.; LINDBERG, C. A. (Ed.). 2010. *New Oxford american dictionary*. 3rd ed. New York: Oxford University Press.

TURNER, J. (ed.) 1996. *The Dictionary of art*. England: Macmillan Publishers.

Sobre os autores

Ravi Passos, PhD, UFG, Brasil <ravipassos@ravipassos.com>

Óscar Mealha, PhD, UA, Portugal <oem@ua.pt>

Mamede Lima-Marques, PhD, UnB, Brasil <mamede@unb.br>