



Representações pictóricas em Olimpíadas: estudo das relações sintáticas, semânticas e pragmáticas

Pictorial representations in the Olympic games: a study of the syntax, semantics and pragmatics relations

Nicolli Schwartz Mognon, Michelle Pereira de Aguiar

pictogramas, pictografia olímpica, teoria dos signos, design da informação

Este artigo apresenta resultados parciais do Projeto de Iniciação Científica, que consta da análise da representação pictórica em Olimpíadas, a partir dos níveis semióticos da Teoria dos Signos. Busca-se no referencial teórico, o estudo dos elementos presentes nas formas resultantes da representação gráfica da informação, direcionando a pesquisa acerca dos aspectos sintático-semânticos. Para uma análise pragmática, consultam-se autores que refletem acerca dos elementos de ergonomia visual. A pesquisa ainda contempla seleção de amostras a partir de exemplares estudados e redesenhados na disciplina de Design Informacional da Universidade Positivo, em 2014. O material coletado compreende um recorte das Olimpíadas de 1964 a 2012. A partir destas amostras, seleciona-se uma para realizar a análise preliminar da relação sintático-semântica, cujos resultados parciais são aqui relatados.

pictograms, olympic pictograph, theory of signs, information design

This article presents the partial results obtained in Scientific Initiation Project, which consists of the analysis of the pictorial representation in the Olympic games, from the semiotic levels of the Theory of Signs, by Charles William Morris (1901-1979) (cited Noth, 1996). The theoretical framework is searched, as well as the study of these elements in the forms resulting from the graphical representation of data, directing research on the syntactic-semantic aspects. For a pragmatic analysis, authors consulted that reflect about the visual ergonomics elements are consulted. The research also includes the selection of samples from specimens studied and redesigned in the discipline of Informational Design Universidade Positivo in the year 2014. The collected material comprises a cutout of the 1964 Olympics to 2012. From these samples, selected to perform a preliminary analysis of the syntactic-semantic relationship whose partial results are reported here.

1 Introdução

No âmbito do Design da Informação (SBDI, 2015), as representações pictóricas correspondem a um sistema de informação que pode ser interpretado, analisado e equacionado a partir dos níveis semióticos da Teoria dos Signos. Este artigo relata o estudo da representação pictórica em amostras desenvolvidas na disciplina de Design Informacional, presente no currículo do curso de Design Visual da Universidade Positivo. Tais exemplares resultam da análise e redesenho de pictogramas utilizados nas Olimpíadas de 1964 a 2012, executados pelos alunos da disciplina em 2014. Este projeto dá continuidade a outras pesquisas sobre assuntos correlatos, anteriormente expostos por Aguiar (2013) e Munhê & Aguiar (2014).

Para compor a análise, identificam-se na pesquisa bibliográfica a contextualização e o levantamento de dados. Abordam-se definições, aspectos projetuais e conceituais, universalização da linguagem gráfica, síntese e integração semântica, aspectos pragmáticos e abordagem histórica dos pictogramas em Olimpíadas. Fundamentando-se em levantamento bibliográfico e comparativo sobre o que outrora se apresenta nestes eventos, apresenta-se uma reflexão acerca dos resultados obtidos pelos alunos da referida disciplina. Como o projeto ainda encontra-se em andamento, apresenta-se análise preliminar de uma amostra apenas, visando comparar resultados preliminarmente.

2 Abordagens da representação pictórica

Tipos de símbolos e sintaxe gráfica

Com base em Twyman (1985) e Frutiger (2007), por representação pictórica entende-se que a informação pode ser codificada graficamente para representar ícones, ações, conceitos etc. Para Lindwell (2010), a representação icônica caracteriza-se por imagens pictóricas que facilitam o processo de encontrar, reconhecer, aprender e memorizar ações, objetos e contextos.

Para Twyman (1985), os canais visual e auditivo apresentam linguagem implícita na maneira como tipógrafos e designers gráficos trabalham a linguagem visual. Esta linguagem envolve diferentes modos de representação: gráfico e não gráfico. Na linguagem visual gráfica, Twyman subdivide os modos de representação da informação em três categorias: verbal, **pictórico** e esquemático. O autor determina fatores não gráficos de certa relevância para as dimensões do problema da utilização da sintaxe gráfica da linguagem pictórica: **objetivo, conteúdo da informação, configuração, modo de representação, meios de produção, recursos, usuários e circunstâncias**.

Lindwell (2010) relaciona quatro tipos de representação icônica: **semelhante** (imagens visualmente análogas), **exemplo** (imagens de objetos), **simbólico** (imagens em nível elevado de abstração) e **arbitrário** (imagens precisam ser aprendidas). Lindwell conclui que a otimização da representação ocorre quando ícones são rotulados e quando apresentam motivo visual comum, como **estilo e cor**.

Para Frutiger (2007), o indivíduo percebe a representação pictórica e, inconscientemente, esquematiza interpretações. O contexto confere valores simbólicos à imagem. Frutiger entende que tais valores não dependem da perfeição formal da representação, 'mas da disposição interna do observador de depositar sua convicção' sobre determinado símbolo. O autor relaciona os seguintes tipos de símbolos: **figurativos e abstratos**. Para definir os aspectos compositivos de um símbolo, elenca estes elementos: **ponto e linha**.

Segundo Formiga (2001), existem inúmeras vantagens em usar símbolos na representação de uma informação. A autora aponta que a *Norma International Standard Organization (ISO) 7001* trata especificamente de símbolos para informações públicas, considerando os seguintes elementos estruturais básicos: **símbolo, fundo e moldura**.

Easterby (1969, apud Formiga, 2011) sugere que a percepção e o reconhecimento do símbolo dependem de: **boa definição de contorno, estabilidade entre figura e fundo, integração visual dos elementos e alta discriminação**.

Semântica e retórica visual

Quando a representação sintática infere significado, configura-se em persuasão e evoca retórica (Santos & Pazmino, 2011). Para os autores, a retórica conduz o indivíduo a crer em algo verdadeiro ou não, com a representação pictórica. Assim, relacionam retórica à "arte da oratória como disciplina que versa o conhecimento", sugerindo que figuras retóricas podem apresentar-se como 'suporte teórico para sustentar projetos gráficos'. A identificação e compreensão das

figuras de linguagem associam-se à retórica visual presente na composição da representação pictórica.

Para Niemeyer (2003), as qualidades expressivas e representacionais de um produto são aspectos centrais da dimensão semântica. Esta dimensão agrega aspectos de referência à dimensão sintática, relacionando o que o produto representa, como o objetivo do produto é expresso e a que ambiente o produto parece pertencer. Segundo a autora, os motivos não são só pragmáticos e materiais, mas uma questão de representação, visto que o modo como um produto se expressa é diferente mesmo quando sua função prática é a mesma, pois são descritos de maneiras distintas.

Pragmática e ergonomia visual

A barreira existente na comunicação entre pessoas de diferentes culturas é a linguagem (Iida, 2005). De acordo com Iida, algumas atividades humanas buscam apresentar símbolos universais para superar tal barreira, como ocorre na música, matemática etc.

Segundo Niemeyer (2003), a dimensão pragmática de um produto é analisada sob outro ponto de vista de uso, ergonômico ou sociológico. É preciso analisar diferentes tipos de uso do produto. A autora afirma que o uso desses produtos inclui o uso prático, social e estético. Para Niemeyer, a utilização prática de um produto compreende toda a sua existência, do planejamento à destruição, reuso ou reciclagem, também incluindo o conhecimento do usuário e seu impacto sobre o ambiente, negócios e produção.

A sintaxe desenvolvida por Otto Neurath (1882-1945) expressa ideais modernistas de minimalismo, funcionalismo, design, universalidade, neutralidade, autonomia relativa e estabilidade, cumprindo com o resultado visual capaz de permitir a adequada interpretação do receptor, independentemente de suas referências culturais (Lima, 2008).

Entretanto, diversos fatores podem provocar divergência na interpretação dos símbolos, como diferentes repertórios, níveis de instrução, cultura etc. (Iida, 2005). Da proposta ISOTYPE, Iida destaca existir inúmeras tentativas de padronização de símbolos em nível mundial. Para tanto, exige-se que a compreensão seja mínima de 66%, quando testados em 6 países diferentes.

Representação pictórica em Olimpíadas

Na constante necessidade de renovação e inovação, os sistemas de pictogramas das Olimpíadas alternam-se entre variadas formas, estilos e cores, cada vez mais pautados pela identidade visual de cada evento. Percebem-se resgates e inovações em sua construção, percebidos entre as Olimpíadas de Tóquio 1964 e Londres 2012, principalmente. Em breve análise visual, Rosa (2010) e Aguiar (2013) destacam as relações visuais e projetuais da representação pictórica presente nestes eventos, de 1964 a 2012, as quais foram exaustivamente analisadas pelos alunos da disciplina de Design Informacional, em 2014.

3 Estudo da representação pictórica

Na disciplina de Design Informacional

Considerando o estudo de Rosa (2010), a disciplina propôs aos alunos (turma de 2014) uma análise sintático-semântica para identificar aspectos a serem melhorados sintaticamente nos pictogramas dos eventos olímpicos. Foram organizados grupos de 2 a 5 alunos, cujos eventos foram sorteados para desenvolver o trabalho, resultando em 12 equipes. Cada aluno deveria escolher três pictogramas do evento sorteado por sua equipe. Cada pictograma selecionado foi submetido ao modelo proposto por Aguiar (2013), para embasar a análise dos alunos. Após a

interpretação dos resultados, que também incluiu questionário online, cada aluno propôs um redesenho do pictograma, submetendo-os à nova pesquisa (questionário online).

Os trabalhos apresentados à disciplina consistiram de um relatório descritivo e do redesenho dos pictogramas. A partir do relatório de cada equipe, este projeto procedeu às etapas subsequentes de pesquisa.

Seleção e análise preliminar da amostra

Para viabilizar a análise proposta, relacionam-se amostras considerando os trabalhos entregues à disciplina de Design Informacional. Para proceder à seleção, considerou-se como protocolo inicial os melhores trabalhos relatados e o sistema original que mais apresentou problemas projetuais.

Para este artigo, seleciona-se como amostra o pictograma da modalidade 'ginástica artística' (Figura 1), redesenhado a partir do sistema de Sidney (2000)

Figura 1: Pictograma original e redesenho para 'ginástica artística', Olimpíadas de Sidney 2000 (usado com permissão dos alunos).



Do referencial teórico consultado e da comparação dos resultados (Figura 1), percebe-se que o redesenho apresenta sintaxe gráfica mais próxima do significado real. No entanto, foge da proposta relacionada à identidade do evento, desconfigurando o bumerangue (que relaciona-se à identidade) na integração da figura humana. Preliminarmente, conclui-se que a relação semântico-pragmática é resolvida por assemelhar-se mais ao referente real do que o seu original, facilitando a interpretação da forma. No entanto, a relação sintático-semântica desvincula-se do sistema ao qual pertence, visto que não cumpre a função do estilo descrita por Lindwell (2010).

4 Considerações finais

Até o momento, realiza-se o levantamento dos sistemas de representação pictórica analisados e redesenhados pelos alunos de Design Informacional. No entanto, ainda se conclui a análise proposta integralmente, pois o fechamento deste projeto de iniciação científica deve ocorrer apenas no final de junho de 2015. Importante destacar que, somado a este protocolo inicial, uma análise preliminar do sistema de sinalização dos jogos olímpicos deve ser realizada, considerando os aspectos sintáticos já identificados no referencial teórico deste projeto. Espera-se também, em projetos futuros, propor o redesign dos pictogramas analisados, fundamentos pelos conceitos estudados durante a pesquisa.

Referências

- AGUIAR, M. P. 2013. Representação pictórica nas Olimpíadas de Londres 2012: análise sintática, semântica e pragmática. In: *Anais do 6º Congresso Internacional de Design da Informação*. Sociedade Brasileira de Design da Informação. Recife: UFPE.
- FORMIGA, E. 2011. *Símbolos gráficos: métodos de avaliação de compreensão*. São Paulo: Blucher.
- FRUTIGER, A. 2007. *Sinais e Símbolos: desenho, projeto e significado*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- IIDA, I. 2005. *Ergonomia: projeto e produção*. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Blucher.
- LIMA, R. C. 2008. *Otto Neurath e o Legado do Sistema Isotype*. In: *InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação*, v. 5, n. 2.
- LINDWELL, W. 2010. *Princípios universais do design*. Porto Alegre: Bookman.
- NIEMEYER, L. 2003. *Elementos da semiótica aplicada ao design*. Rio de Janeiro: 2AB.
- ROSA, C. 2010. *Pictografia Olímpica: história e estilo gráfico*. AOP. Lisboa.
- SANTOS, A.; PAZMINO, A. V. 2011. A retórica visual como técnica emocional no design gráfico: um manual de consulta. In: *Desenhando o Futuro 2011 – 1º Congresso Nacional de Design*. Bento Gonçalves. Disponível em <http://www.desenhandoofuturo.com.br/anais> - acesso em 01 mar. 2014.
- SBDI 2015. About SBDI. In: *Home: Sociedade Brasileira de Design da Informação*. Disponível em: <http://www.sbd.org.br/> - acesso em 18/4/2015.
- TWYMAN, M. 1985. Using pictorial language: a discussion of the dimensions of the problem. In: T. M. Duffy and R. Waller (eds.). *Designing usable texts*. Orlando, Florida: Academic Press, p. 245-312.

Sobre os autores

Nicolli Schwartz Mognon, Universidade Positivo, Brazil <nicollischwartz@hotmail.com>

Michelle Aguiar, MSc., Universidade Positivo, Brazil <michelle.aguiar@up.com.br>