

A narrativa sequencial por meio de infográficos orientados através do Design

Sequential narrative through design-oriented infographics

ARAÚJO, Janaina Freitas Silva de; Mestre; UFPE

janaina.saraujo@ufpe.br

MIRANDA, Eva Rolim; Doutora; UFAL

eva.miranda@fau.ufal.br

COUTINHO, Solange Galvão; Doutora; UFPE

solange.coutinho@ufpe.br

Ao analisar os gráficos explicativos de Nigel Holmes (2001), Lima (2019) destacou como os elementos visuais que compõem a narrativa da informação apresentada não são meros ornamentos, mas componentes da metáfora visual proposta pela composição. A narrativa sequencial será aqui observada em infográficos, através da articulação dos componentes da linguagem gráfica, como proposto por Twyman (1979). Assim como Fonseca, Gomes e Campos (2016) propõe a análise gráfica através de um estudo de caso realizado no recorte de artefatos gráficos, o presente estudo busca aplicar os conceitos dos autores anteriores para a validação de um formato de análise gráfica para narrativas sequenciais através da combinação entre os componentes da linguagem gráfica (traço, cor, movimento e escala); e o contexto da criação dos infográficos criados pela designer, colaboradora deste artigo, Amélia Paes, que fez parte do editorial da revista Abril, em 2011.

Palavras-chave: Design da Informação; Narrativa sequencial; Infográficos.

When analyzing the explanatory graphics by Nigel Holmes (2001), Lima (2019) highlighted how the visual elements that make up the narrative of the information presented are not mere ornaments, but components of the visual metaphor proposed by the composition. The sequential narrative can be present through the same components of an infographic, coming from the language proposed by Twyman (1979). Just as Fonseca, Gomes e Campos (2016) proposes graphical analysis through a case study carried out in the cut of graphic artifacts, the present study seeks to apply the concepts of previous authors for the validation of a graphical analysis format for sequential narratives through the combination between the components of the graphic language (trace, color, movement and scale); and the context of the creation of the infographics created by the designer, who contributed to this article, which was part of the editorial of Abril magazine, in 2011.

Keywords: Information Design; Sequential narrative; Infographics.

1 A metáfora pictórica e esquemática

De acordo com Lima (2019), a infografia e a visualização de dados servem para explicar fenômenos de forma compreensível para o público, de modo geral. O autor defende o ponto de vista de **Nigel Holmes** (2001) que sugere a mudança da denominação do termo infográfico para gráficos explicativos. Lima (2019) concorda com Holmes (2001) porque, para ambos, o objetivo de um gráfico explicativo é que a informação que precisa ser comunicada chegue ao leitor, mesmo que este seja leigo. Portanto, ainda que a informação envolva um conteúdo que não seja da área de expertise do leitor, o conteúdo precisa estar apresentado de tal maneira que o mesmo possa compreendê-lo.

Lima (2019) destaca que a abordagem literal pode ser uma das melhores formas para assegurar a compreensão da mensagem. Porém, o autor também constata que, por muitas vezes, ao tentarmos explicar de forma descritiva, literal, um fenômeno, este tipo de abordagem não chega a ser suficiente para cativar o leitor e fazê-lo compreender a mensagem da forma como desejamos. Para que este processo se torne mais eficiente, é necessário o emprego de **analogias e metáforas**.

Ao analisar o conteúdo produzido por Nigel Holmes para a revista Time, Lima (2019) destacou como Holmes utilizou do humor como forma de cativar o leitor para a leitura de dados que não eram familiares à realidade deste. A forma da linguagem gráfica utilizada por Holmes tornou-se, portanto, atrativa ao público da revista e de outros jornais que passaram a adotar a mesma estratégia.

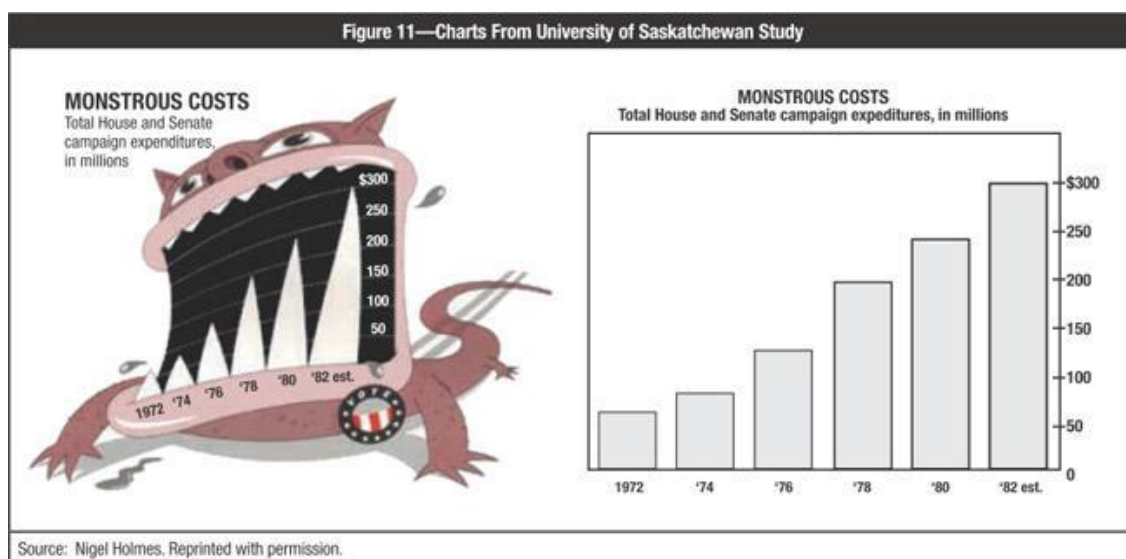
Lima (2019) também critica o distanciamento entre os estudos acadêmicos e a profissão do designer, ao destacar como o trabalho de Holmes foi recebido com críticas pela área, sendo diminuído a **desenhos animados informativos**. Para os acadêmicos da época, o autor estava mais preocupado em criar uma **imagem humorística** que de fato apresentar os dados estatísticos, a informação principal da publicação. Tufte (1990), por sua vez, além de considerar a abordagem gráfica de Holmes como irresponsável, também a caracteriza como parte integrante do que ele mesmo defende ser **chart junk**. O termo é oposto ao que Tufte (1990) trata como o núcleo da informação, ou **data ink**, o que não é redundante em meio a informação esquemática apresentada, que não é apenas um embelezamento superficial dos dados. Para este autor, o que Nigel Holmes fazia não agregava nenhum valor informacional ao conteúdo das revistas. Neste ponto, Lima (2019) aponta que a ideologia da **neutralidade** na linguagem gráfica não considera estudos de retórica ou de filosofia da linguagem, que defendem que a neutralidade é impossível de ser alcançada, quase uma utopia.

Os princípios que reforçam a neutralidade, partem de uma abordagem gráfica livre de ambiguidades e de ruídos no processo de comunicação, mesmo que isto não seja possível em termos práticos. Entretanto, como foi possível observar também no **processo metodológico** apresentado por Fonseca, Gomes e Campos (2016), a profundidade do contexto dos artefatos não necessariamente é reconhecida pelos acadêmicos, fazendo-se necessária uma pesquisa inicial para investigar e classificar o conteúdo. Desta forma, considerando o emprego da neutralidade no processo metodológico de análise dos artefatos gráficos, destacamos a importância sobre a investigação do contexto de criação destes artefatos. O processo de criação e apresentação dos artefatos gráficos ao público, leitor, espectador, é um caminho de comunicação. Sendo assim, no decorrer do processo comunicativo, é inocente considerar que todo leitor, terá exatamente a mesma interpretação dos dados apresentados pelo artefato. Este tipo de compreensão e transformação do sentido da informação depende não só do contexto de criação e divulgação destes artefatos, mas também do nível de especialização do leitor sobre o conteúdo que lhe é apresentado.

Para Fonseca, Gomes e Campos (2016), é o **Design da Informação** que faz com que o trabalho de tabulação e de visualização dos resultados seja possível de forma eficiente. Antes de iniciar o processo de obtenção de dados, faz-se necessário investigar a natureza destes dados e seu contexto social, histórico, econômico, político, enfim, quais são as variáveis que podem ser encontradas nas obras gráficas de maneira a classificá-las em um acervo. A fim de tornar claro o processo metodológico abordado, Fonseca, Gomes e Campos (2016) propõem algumas representações gráficas que são mais familiares ao leitor. Como, por exemplo, utilizar gráficos de linhas para representar uma linha do tempo de determinada variável encontrada nas obras do corpus. Este tipo de apresentação pode ser mais clara e abrangente para o público, de modo geral, tornando o acesso à informação dentro da equipe de pesquisa mais democrático, considerando que não são apenas designers que constituem esta equipe (SCHÖN, 2000).

Este tipo de aproximação com o público, de modo geral, pode ser realizado através de metáforas, manifestadas em diferentes canais e modos de simbolização, não apenas através da linguagem verbal (TWYMAN, 1979). O autor cita o exemplo da barra de um gráfico como uma aproximação metafórica com um conceito que é capaz de representar visualmente qualidades, sendo a representação de algo concreto (Figura 1).

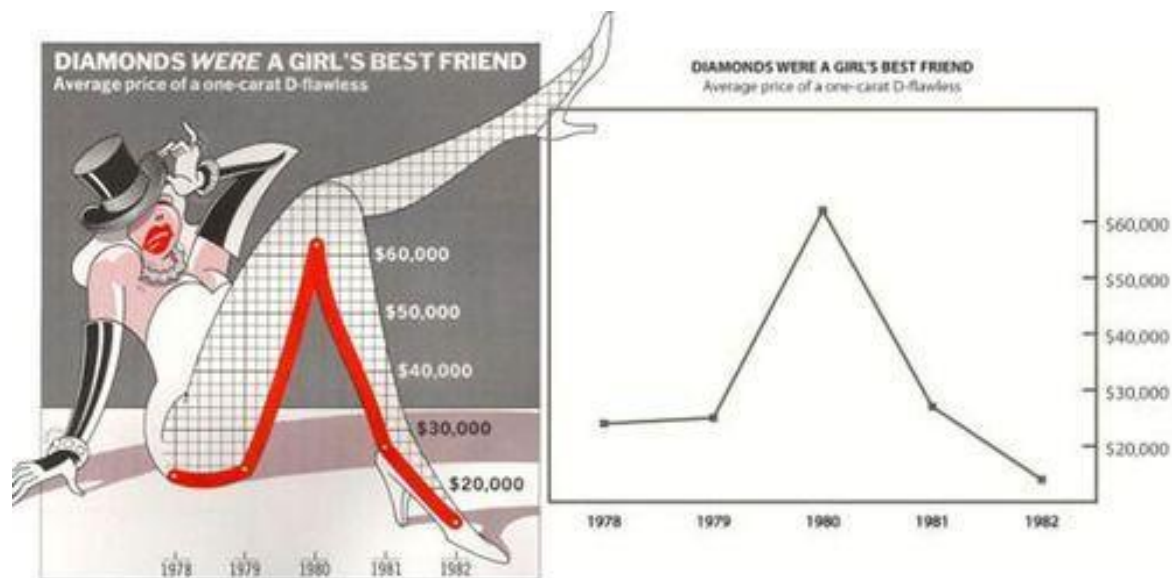
Figura 1 - Gráfico pictórico-esquemático criado por Nigel Holmes. À direita, uma versão do mesmo gráfico sem os elementos pictóricos criado pela equipe de Bateman.



Fonte: Bateman, 2010; in Lima, 2019.

A **metáfora pictórica**, por sua vez, depende do que ela está representando visualmente e do conhecimento prévio do público, o leitor. Lima (2019) faz uma comparação entre as metáforas que são apenas pictóricas e aquelas que são esquemáticas, sendo estas últimas aquelas que permitem uma aproximação maior entre o que está sendo representado visualmente e o conhecimento prévio do leitor (Figura 2).

Figura 2 - Gráfico de Nigel Holmes e, à direita, uma versão do mesmo gráfico sem os elementos pictóricos.



Fonte: <nigelhomes.com> in Lima, 2019.

Além das **metáforas pictóricas** e **esquemáticas**, Lima (2019) apresenta o conceito de **metáforas ontológicas**, ou seja, aquelas que são criadas através do processo de personificação de objetos inanimados, por exemplo. O autor usa o exemplo que encontramos em nosso dia-a-dia, a declaração de que a bateria do celular “morreu”, comparando a existência do objeto inanimado a de um ser vivo para evidenciar que a energia deste se esvaiu. Este tipo de metáfora é comum devido a prática humana de estabelecermos relações com o ambiente em que vivemos por meio de nossas relações corpóreas, estabelecendo experiências com objetos e/ou substâncias.

A forma como estas metáforas ou analogias pictórico-esquemáticas podem surgir em infográficos são norteadoras para a compreensão dos dados apresentados através da narrativa apresentada. O presente estudo busca analisar esta aproximação da linguagem visual através dos modos de simbolização propostos por Twyman (1979) em composições gráficas no formato de infográficos a fim de identificarmos o mesmo registro da metáfora apontado por Lima (1979). Nosso intuito é propor um método de análise que, assim como o de Fonseca, Gomes e Campos (2016), permite a visualização dos componentes gráficos (DONDIS, 2015; LUPTON; PHILIPS, 2018; ARAÚJO, 2021) na construção narrativa presente nos infográficos analisados, produzidos pela designer colaboradora desta pesquisa, Amélia Paes.

É pertinente destacar, todavia, que a interpretação dos dados presentes nas representações gráficas abordadas por Lima (2019) ao tratar sobre metáforas também dependem do contexto referencial do leitor. Assim como ao interpretar a metáfora enquanto figura de linguagem, o leitor realiza conexões com o que já possui em seu repertório, o mesmo ocorre quando este se depara com a informação visual pela representação gráfica da metáfora. No caso da análise proposta neste artigo, a interpretação ocorre através dos modos de simbolização dos infográficos, sejam eles de natureza verbal, pictórica e/ou esquemática (TWYMAN, 1979).

2 A análise através da linguagem gráfica

De acordo com Schön (2000), a formação profissional de artistas pode influenciar na maneira como estes representam suas composições, apresentando um processo de crítica particular ao conhecimento do porquê estão usando linhas para representar um caminho e não outro componente gráfico, por exemplo. Tal modo de encarar a produção artística também pode ser estendida para a produção de um designer produtor de infográficos, considerando a experiência deste com o fazer artístico e processual.

Ao tratarmos da análise visual dos pressupostos infográficos através de princípios adotados pelo Design, observou-se como a Linguagem Gráfica proposta por Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018) podem auxiliar neste processo de decomposição da informação visual a fim de identificarmos os elementos que compõem a composição gráfica. A análise foi realizada considerando este processo de separação dos elementos visuais inicialmente e, posteriormente, com a interpretação do conjunto presente nos infográficos produzidos por Amélia Paes, contrapondo as informações obtidas a partir de entrevista com a autora, a fim de esclarecer o contexto que permeou a criação dos infográficos gráficos analisados.

A Linguagem Gráfica proposta por Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018) apresenta alguns componentes que podem ser analisados separadamente de acordo com sua aplicação na composição visual. São eles: o ponto, a linha e o plano; a escala; a textura; a cor; a figura/fundo; o enquadramento; a hierarquia; as camadas; a transparência; a modularidade; o grid; a padronagem; o diagrama; o tempo e o movimento. Contudo, como estamos realizando a análise dos infográficos com enfoque na **narrativa** a fim de identificarmos semelhanças e possíveis diferenças entre a representação gráfica visual desta em infográficos e em narrativas sequenciais, por exemplo, utilizaremos apenas alguns dos elementos citados: **o traço**; **a escala**; **a cor**; e **o movimento** (ARAÚJO, 2021). O traço é a união proposta entre o ponto e a linha que, de acordo com Derdyk (2020), é capaz de expressar a informação gráfica de forma particular à técnica adotada pelo criador da composição. O traço de uma caneta não é o mesmo que o traço obtido pelo uso de um pincel, por exemplo.

A fim de avaliar o contexto da criação dos infográficos analisados, realizamos uma entrevista semiestruturada com a designer Amélia Paes, autora dos infográficos. Solicitamos à designer que escolhesse entre os infográficos que a mesma já produziu, três exemplares que foram mais significativos para ela, sendo selecionados os infográficos: **“O caminho da dor”**; **“Árvore d’água”**; e **“GAP Lemann”**. Os três possuem contextos distintos de criação de acordo com a demanda e a forma como a informação está organizada para criar uma narrativa.

Ao abordarmos o contexto de criação de cada um dos infográficos analisados, destacamos também a influência que o recorte dos dados possui para o leitor ser passível de interpretá-los. De acordo com Postema (2018), ao analisarmos uma obra gráfica, conseguimos nos deparar com as **camadas da linguagem**. O que a autora aborda como camadas são os diversos níveis de informações que podem ser acessíveis conforme o leitor apresenta diferentes tipos de repertório visual e/ou linguístico.

Neste estudo consideramos importante a participação da designer no processo de análise do próprio trabalho, pois esta discussão se deu durante da disciplina **Novas Perspectivas do Design da Informação** ministrada pela Prof.^a Dr.^a Solange Galvão Coutinho no semestre de 2021.2 no Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, pela facilidade no acesso à mesma, visto que a designer participa da mesma pós-graduação que as autoras deste artigo, apresentando formação na área de Design. As análises foram guiadas através de

entrevistas semiestruturadas realizadas durante o período de desenvolvimento da referida disciplina.

3 A narrativa nos infográficos

Ao analisarmos os infográficos selecionados pela designer, a mesma destacou que, através de sua própria experiência, o processo de criação dos infográficos, de modo geral, dependia de reuniões entre os responsáveis pelo editorial da publicação na qual o infográfico seria aplicado. Segundo a designer, as reuniões, principalmente no caso do primeiro infográfico analisado, consistiam em:

“Jornalista, editor, designer, revisão de pauta, é produzido um layout que é mostrado na reunião. É produzido um rafe do que deve ser apresentado para a produção do infográfico. Existe um sistema de edição em que a informação deve seguir o que foi acordado na reunião. [...]” (Relato da designer, Amélia Paes, obtido em 29 de novembro de 2021, durante a disciplina de Novas Perspectivas do Design da Informação, da Pós-Graduação em Design da UFPE).

No caso da designer, Amélia Paes, a produção do infográfico é validada por diferentes profissionais, o que pode aumentar a probabilidade de se perceber algum equívoco no projeto.

Ao tratarmos sobre narrativas sequenciais, um dos tipos mais comuns são as histórias em quadrinhos (BRAGA JR., 2019). Entretanto, as histórias em quadrinhos possuem elementos próprios que caracterizam a linguagem gráfica delas. Entre estes elementos, encontramos os balões, as onomatopeias e os quadros. A narrativa presente nos infográficos, porém, não precisa apresentar estes elementos e, comumente, não os apresenta. Destacamos, todavia, como o processo de acompanhamento editorial pode influenciar na representação gráfica da narrativa, tanto em infográficos como em histórias em quadrinhos. A produção de narrativas sequenciais, quadrinhos independentes no Brasil, apresenta uma maioria de profissionais que produzem suas histórias sem o auxílio formal de uma equipe editorial. A prática de possuir uma equipe editorial que acompanha o projeto, no entanto, é comum em outros países onde a produção de histórias em quadrinhos já possui consolidação apoiada em percurso de formações específicas (BRAGA JR., 2019; MIRANDA, 2013). Buscamos investigar, portanto, como alguns elementos que compõem a linguagem gráfica (escolha tipográfica, composição cromática e disposição hierárquica das formas) nos infográficos analisados estão organizados em composições distintas da designer Amélia Paes, a fim de transmitir os dados ao leitor. A narrativa presente nos infográficos analisados corresponde, principalmente, à forma como a hierarquia dos dados é apresentada ao leitor, permitindo a organização destes em uma ordem de interpretação visual.

O primeiro infográfico que foi analisado foi intitulado *O caminho da dor* (Figura 3) que foi produzido e publicado em 2011 na revista *Saúde é Vital* (impressa e digital). O corpo humano presente no infográfico foi criado pela ilustradora Erika Onodera a pedido da equipe editorial que orientou como a ilustração deveria atender às necessidades visuais do infográfico produzido por Paes, designer entrevistada pelas autoras. Segundo a designer:

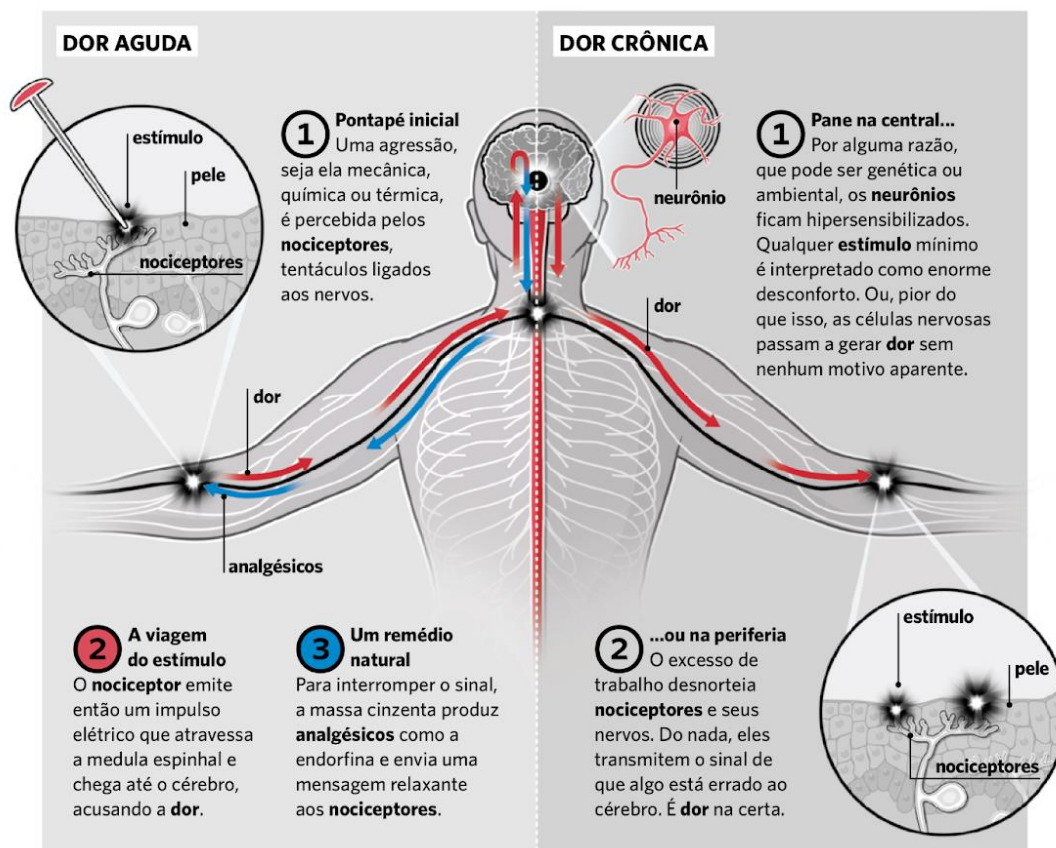
“[...] No caso do corpo, havia o problema de muita coisa precisar ser apresentada pela matéria e pouco espaço. Dependendo do tamanho do infográfico, ele deve levar mais de uma reunião. As fotos da matéria foram produzidas por um estúdio. Havia outra pessoa responsável pelo tratamento de imagem.” (Relato da designer Amélia Paes, obtido em 29 de novembro de 2021).

As fotos que são mencionadas pela designer são fotografias referentes ao mesmo tema abordado pelo infográfico, mas que estão disponíveis no decorrer da matéria da revista.

Figura 3 - Infográfico *O caminho da dor*.

O caminho da dor

Apesar de parecer imediata, a sensação dolorosa só fica perceptível após uma sequência de ações



Fonte: Disponível na revista *Saúde é Vital*, dezembro de 2011.

Ao analisarmos o infográfico (Figura 3), observamos que a numeração das etapas apresentadas podem causar alguma confusão quanto a ordem que deve ser seguida para sua leitura. Se considerarmos apenas os elementos representativos como os círculos que evidenciam a numeração e as cores adotadas para estes, podemos confundir a hierarquia da informação da numeração na parte esquerda do infográfico (Figura 3) com a numeração na parte direita do mesmo. Entretanto, a numeração (2) e (3) representadas à esquerda apresentam as cores vermelha e azul, respectivamente, por conta destas estarem sendo aplicadas a fim de sinalizar as setas que estão na ilustração do corpo humano e que denotam o sentido da dor e dos analgésicos. Ao conversarmos com a designer, a mesma informou que, apesar de haver duas numerações (2), cada uma destas está relacionada a um tipo de dor representada no infográfico (a dor aguda e a dor crônica). A numeração (2) em vermelho está relacionada ao processo da dor aguda, enquanto que a numeração (2) em cinza está relacionada à dor crônica.

Amélia Paes explicou que, devido à identidade visual da revista, a liberdade criativa da designer ao representar graficamente a informação foi delimitada ao emprego deste sistema, tipografia

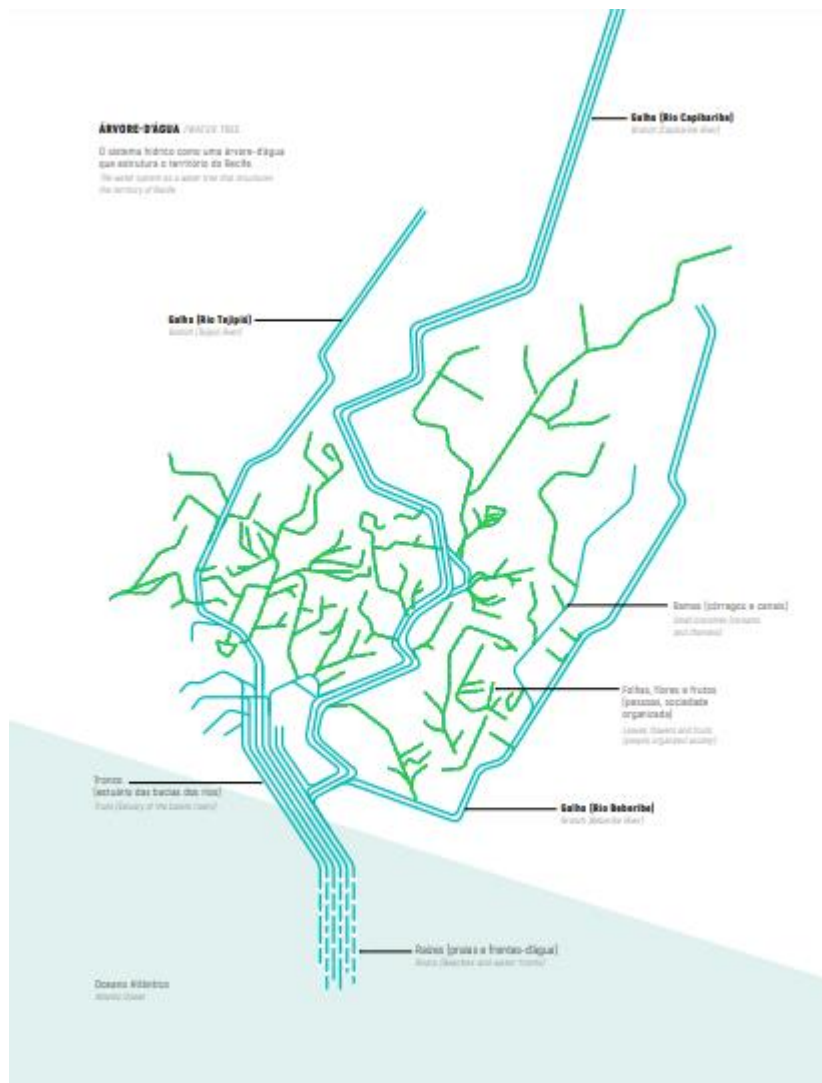
e cores. Esta observação é interessante, pois, no exemplo posterior, este tipo de limitação não ocorre.

Através da análise dos componentes visuais presentes no infográfico *O caminho da dor* (Figura 3), observamos como estão apresentados os componentes gráficos, oriundos da literatura apresentada por Derdyk (2020), Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018). O **traço** observado no infográfico contrasta entre a linha mais fina da ilustração de Erika Onodera e a linha contínua mais densa dos elementos esquemáticos aplicados pela designer colaboradora, como os círculos dos números e as setas. A **cor** é aplicada para diferenciar o sentido da dor (vermelho) e dos analgésicos (azul). O elemento de maior **escala** na composição do infográfico é a ilustração ao centro. Os números nos círculos coloridos, devido ao tamanho similar aos outros círculos de cor cinza, podem causar confusão na interpretação. O **movimento** é determinado pelo sentido de leitura que é separado entre a parte esquerda e à direita da ilustração central do corpo humano. O movimento também é indicado pelas setas que estão no corpo humano.

Em pesquisa realizada por Araújo (2021), observamos como estas mesmas características gráficas (traço, cor, escala e movimento) são empregadas para sinalizar qual o sentido das onomatopeias no centro da narrativa sequencial que é uma história em quadrinho. Ao analisarmos, entretanto, pelo conceito de metáfora pictórica e esquemática proposta por Lima (2019), também nos deparamos com a impossibilidade de comparação, visto que a figura anatômica humana do infográfico “O caminho da dor” não é proposta com a finalidade de provocar o leitor, seja pelo humor ou ironia.

Considerando a produção descrita por Amélia Paes, na produção do infográfico “O caminho da dor”, a mesma não produziu as ilustrações do conteúdo sozinha, logo, a produção gráfica não possui apenas a visão dela na representação dos dados. Ao abordarmos conteúdos relacionados à saúde como trata este infográfico analisado, é comum encontrarmos representações anatômicas que são preconizadas através de uma representação gráfica mais técnica e menos simplificada como nos infográficos que veremos a seguir. Deste modo, podemos considerar que a representação da figura humana, musculatura e sistema neurológico, fazem parte do esperado pelo leitor ao se deparar com este conteúdo, o que facilita a sua compreensão e conexão com o tema do infográfico (POSTEMA, 2018).

Figura 4 - Infográfico *Árvore d 'água*.



Fonte: Amélia Paes, 2017.

No infográfico *Árvore d'água* (Figura 4), a designer apresentou um infográfico para a representação visual do parque Capibaribe, localizado em Recife, Pernambuco. Este infográfico foi criado para um formato impresso e digital. Inicialmente, percebemos algumas divergências entre o processo de interpretação da narrativa visual criada e proposta por Amélia Paes com a leitura sem o auxílio da explicação da mesma. Observamos como a categorização deste infográfico como esquemático é passível de debate, visto que, ainda que a designer tenha feito uso de linhas e variações destas em uma versão mais simplificada do desenho de uma árvore, é possível reconhecer a representação pictórica desta. Além disso, este infográfico também é uma representação próxima da prática cartográfica, visto que, apesar de não representar o mapa de Recife, registra o caminho fluvial dos rios Capibaribe, Tejo e Beberibe. Esta informação só é possível de ser aferida com a leitura do elemento verbal registrado pela tipografia na cor preta, não serifada, sinalizada por setas e compostas por algumas legendas que fazem uso da mesma tipografia em uma versão *light*, regular.

A leitura da narrativa apresentada pela ordem dos componentes gráficos presentes no infográfico *Árvore d'água* (Figura 4) foi um dos pontos de debate com a designer, pois, o sentido comumente empregado na leitura ocidental é aquele que guia o olhar do leitor do ponto

superior esquerdo para o ponto inferior direito. Contudo, o sentido de leitura da “árvore” representada no infográfico pode ser interpretado da forma oposta, principalmente pela representação simplificada adotada pela autora com linhas tracejadas que se completam em linhas cheias e, depois, em linhas com a sobreposição de traços em uma cor diferente, verde e azul. Outra interpretação possível é guiar o olhar do leitor no sentido em que a árvore cresce, a partir das raízes até o topo. Um dos detalhes que foi destacado na entrevista com a designer é a presença da sinalização do Oceano Atlântico pela cor azul na parte inferior do infográfico no formato de trapézio, o que auxilia na interpretação da árvore, além da cor azul presente nas linhas, como uma *Árvore d’água* oriunda de um mapa fluvial. As linhas azuis são representações dos rios e o verde tracejado são seus afluentes. Estas leituras podem ser subjetivas na forma como organizamos os componentes gráficos presentes no infográfico e com o contexto do mesmo, e todas são possíveis. A designer destaca este trabalho como um dos favoritos dela por conta da liberdade criativa que a mesma recebeu para criar o infográfico e organizar a informação.

Através da análise dos componentes visuais presentes no infográfico *Árvore d’água*, observamos como os componentes gráficos estão apresentados, oriundos da literatura apresentada por Derdyk (2020), Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018). O **traço** observado é mais fino quando se trata da sinalização pelos elementos verbais e mais denso quando se trata da representação pictórica-esquemática das linhas coloridas (azul e verde) que compõem a árvore. O traço também possui variações entre completo, tracejado e sobreposto com tracejado de cor verde. A **cor** é aplicada para identificar a associação semântica da árvore com o mapa fluvial dos rios que o compõem. O uso do verde é aplicado para indicar quais são as áreas verdes do parque Capibaribe que encontram os rios. A **escala** da árvore é maior que a dos elementos verbais que servem com o sentido de legenda para identificar quais são os ramos que representam os rios de Recife no infográfico. O **movimento** pode ser interpretado tanto pelo sentido de leitura da parte superior para a inferior como vice-versa, a interpretação do movimento é subjetiva pela associação sobreposta entre o mapa fluvial e a “árvore”.

O infográfico *Árvore d’água* é exemplo de como a análise de Lima (2019) pode ser aplicada, considerando a analogia que a designer faz ao representar os veios fluviais até estes desaguiarem no mar em um mapa como uma estrutura de “árvore”. Entretanto, apesar da multiplicidade de possibilidades para a hierarquia dos dados apresentados no infográfico, o nível de simplificação na representação gráfica e da ordem múltipla de como estes são apresentados não pode ser interpretado como uma proposta de narrativa sequencial. Porém, destacamos que, neste exemplo, há predominância de elementos esquemáticos e pictóricos (TWYMAN, 1979) ao invés de verbais como no primeiro caso, “O caminho da dor”.

Ao considerarmos a predominância destes elementos, destacamos que, para o leitor, de modo geral, a interpretação dos dados por meio desta linguagem visual costuma ser mais objetiva que com o suporte de elementos verbais. Este fenômeno ocorre com frequência em mapas ou representações visuais espaciais, de posicionamento. A metáfora pictórica abordada por Lima (2019) está na representação com duplicidade de interpretação enquanto árvore e enquanto mapa fluvial.

Figura 5 - Esquema de análise dos componentes gráficos presentes no Infográfico *GAP Lemann* da designer Amélia Paes.



MÓDULO



MÓDULO



MÓDULO



MÓDULO



MÓDULO



MÓDULO

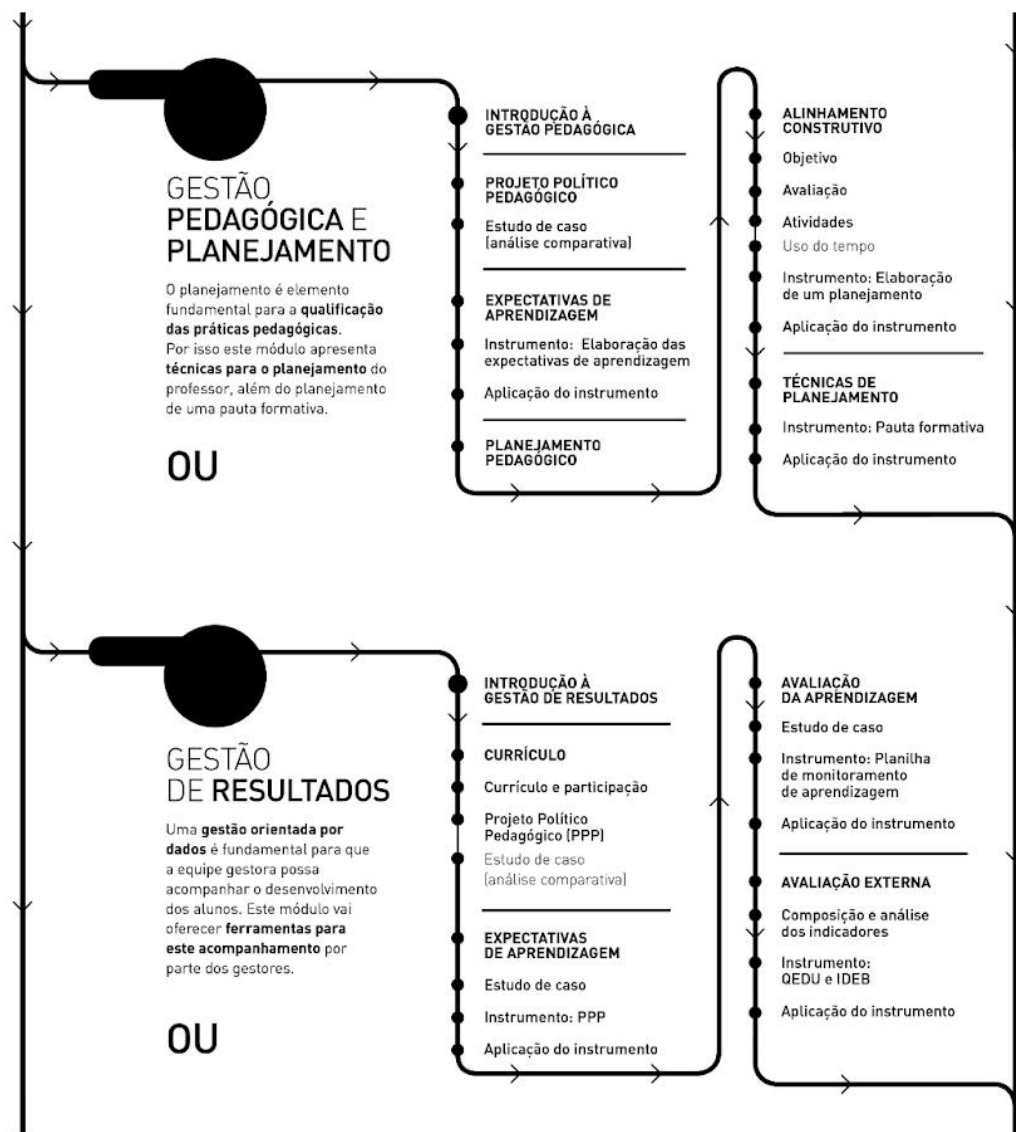


GESTÃO PEDAGÓGICA E FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Os gestores são os responsáveis pela **formação continuada dos professores** na escola.

Neste módulo apresentaremos a **metodologia de observação de aulas** como uma **estratégia formativa** para auxiliar nesta tarefa.





Fonte: Amélia Paes, 2021.

O infográfico acima é intitulado *GAP Lemann*, sigla para Gestão para a Aprendizagem da Fundação Lemann (Figura 5). Durante o processo de análise deste artefato gráfico, observou-se divergência na denominação da mesma enquanto infográfico ou organograma, considerando o modelo mais tradicionalmente encontrado da organização do passo a passo do processo de gestão da instituição atendida pela designer. Contudo, assim como os infográficos apresentados anteriormente, consideramos este artefato gráfico como passível de ser encaixado na categoria de infográficos visto que, assim como nos dois primeiros, a informação visual presente nela está disposta enquanto elementos componentes da linguagem gráfica (DONDIS, 2015; LUPTON; PHILIPS, 2018), ainda que seguindo um processo de passo a passo tradicional, guiado por linhas

de cor cinza, apresenta uma sequência de leitura da narrativa característica de plataforma digital, visto que o material foi utilizado para apresentação do modelo de gestão para o aprendizado de uma fundação educacional de forma *online*.

Através da análise dos componentes visuais presentes no infográfico *GAP Lemann*, investigamos como estes correspondem aos elementos da linguagem gráfica da literatura apresentada por Derdyk (2020), Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018). O **traço** é constante e sobreposto por setas. A linha de densidade contínua é separada e agrupada em diversos momentos da narrativa, reforçando ao leitor o passo a passo do infográfico. A **cor** é aplicada para diferenciar as etapas do processo de gestão da aprendizagem, sendo os tons quentes predominantes na composição por apresentar o contexto do infográfico. A **escala** nos elementos verbais é utilizada para diferenciar os títulos das etapas com o restante do texto. O **movimento** é determinado pelas linhas cinzas que guiam o leitor pelas etapas sequenciais e lineares do processo de gestão da aprendizagem.

Uma das características que costumamos não dar a devida atenção quando estamos analisando o processo narrativo promovido por componentes gráficos em determinados artefatos é o modo de exibição para a qual esta foi desenvolvida. O mesmo infográfico que foi criado para o formato de uma revista impressa - como é o caso do infográfico *O caminho da dor* (Figura 3) - possui um sentido de leitura que é influenciado pelos limites impostos pela dimensão da folha impressa. O infográfico que é produzido para uma plataforma digital geralmente considera o sistema de barra de rolagem em um sentido de leitura prioritariamente vertical. Este formato também influencia na escala dos elementos quando tentamos analisar o infográfico seguindo o sentido de leitura horizontal. Neste caso, foi necessário separar os elementos da composição gráfica da apresentação geral do infográfico. Em uma visão geral, os elementos compositivos sofrem diminuição de escala, comprometendo a leiturabilidade e a legibilidade da informação.

No que tange às escolhas tipográficas de Amélia Paes, é recorrente o uso de tipografia sem serifa nos infográficos analisados. Apesar de não sermos capazes de identificar as famílias tipográficas utilizadas, observamos que são sem serifa, e que não foram manipuladas pela designer quanto à escala e a cor. O texto, ou modo verbal, como classifica Twyman (1979), é alterado em relação ao tamanho do corpo da tipografia e as partes mais importantes, de acordo com a designer, foram destacadas em negrito.

A fim de sintetizar a discussão construída através da análise dos infográficos selecionados por pela designer, analisamos, separadamente, como cada um dos elementos gráficos pode ser observado nos infográficos da designer (traço, cor, escala e movimento) (DONDIS, 2015; LUPTON; PHILIPS, 2018). Destacamos, todavia, que diferentemente do que ocorre com a maioria dos produtores de narrativas sequenciais no formato de histórias em quadrinhos, não identificamos, a priori, um estilo pessoal repetido pela designer que fosse capaz de identificar os infográficos como sendo de sua autoria. Este distanciamento pode ocorrer devido à prática que leva o designer a buscar se distanciar de um estilo único, e adotar de técnicas e estratégias que possibilitem adequar a proposta gráfica à resolução do problema, oriundo da necessidade das pessoas. É comum entre os artistas de histórias em quadrinhos, por outro lado, denominar a repetição na maneira de abordar suas composições como fazendo parte de um estilo gráfico pessoal, que seria a possibilidade de ser reconhecido em diferentes artefatos. Supõe-se que, devido ao processo ser acompanhado e validado por outros profissionais, como é no caso do Infográfico 1, *O caminho da dor* (Figura 4), a liberdade criativa limitada da designer não prevê que seu estilo pessoal, enquanto autor das composições, seja capaz de promover a identificação dela através de sua obra.

Como podemos observar através dos elementos compositivos analisados, estes podem ser aplicados de diferentes formas a fim de nortear a narrativa para o leitor do infográfico. Um dos elementos que se repete nos infográficos e que pode ser um dos componentes do estilo pessoal da colaboradora enquanto designer, é o uso de tipografias sem serifa, com variação de pesos entre o *light*, regular e negrito. Contudo, neste caso não nos parece suficiente associar o estilo pessoal da designer ao uso da tipografia, principalmente quando se trata de um trabalho realizado por um designer que necessita seguir as diretrizes do projeto, solicitadas pelo leitor ou equipe editorial a qual este se reporta.

A presença da narrativa pode ser analisada através da decomposição dos componentes gráficos dispostos nos infográficos, entretanto, a interpretação destes só pode ser realizada com o complemento do contexto. Sem a aproximação dos elementos gráficos que compõem o infográfico com o contexto para o qual este foi criado, considerando o leitor que este busca alcançar, a análise destes componentes torna-se “neutra”. A neutralidade, discutida por Lima (2019), nos parece um conceito inalcançável, pois todo artefato, seja ele um infográfico ou outro tipo de narrativa sequencial, é criado em detrimento de um contexto e mediado por este, sendo necessário um olhar atento a fim de compreender os sentidos envolvidos na sua criação e interpretação.

Ao analisarmos a proposta de metáforas de Lima (2019), observamos como o infográfico *Árvore d'água* é o que mais se aproxima da categoria ontológica, considerando a duplicidade de interpretação entre o mapa fluvial pernambucano e a representação gráfica de uma árvore. A metáfora proposta por Lima (2019) também tem o intuito de provocar o leitor à interpretação visual do contexto, o que o infográfico *GAP Lemann* e *O caminho da dor* não fazem e não são propostos para tal. Por se tratar de um material voltado para a abordagem temática do processo promovido pela matriz curricular do curso de Gestão Pedagógica e Formação de Professores, o infográfico, ainda que originalmente bastante colorido, utiliza as cores como sinalizador de segmentos. É possível que um leitor alheio à temática do infográfico faça outras interpretações sobre o mesmo, contudo, este não foi o objetivo da designer ao criar o material gráfico. É sobre a capacidade do leitor realizar interpretações e correlações de contexto com o próprio repertório que Postema (2018) disserta. Ainda que o conteúdo tenha um público-alvo e seja produzido de acordo com o que se espera da temática, da linguagem visual de material similar, não é possível aferir que todo o leitor fará a mesma leitura das informações.

4 Considerações Finais

Lima (2019) defende uma abordagem mais crítica sobre conceitos básicos que envolvem a prática do design gráfico, conceitos como literalidade e neutralidade. O autor destaca que, com o crescimento da visualização de dados, faz-se necessário compreender mais profundamente sobre como o leitor, lida com estes artefatos, inclusive pela interpretação de metáforas, para que exista mais consciência na produção de artefatos que sejam capazes de transmitir de maneira mais assertiva as informações levando em consideração a subjetividade dos grupos de leitores que buscamos atingir.

Este tipo de conhecimento mais intrínseco à realidade do artefato gráfico e como este é interpretado pela sociedade também é um ponto trazido por Fonseca, Gomes e Campos (2016). Os autores Fonseca, Gomes e Campos (2016) apontam que, para criar uma ficha de análise das peças gráficas de um corpus faz-se necessário, por meio do Design da Informação, investigar como as peças foram criadas, por onde e por quais pessoas passaram, qual o contexto de sua criação, o recorte temporal ao qual ela faz referência, entre outros aspectos. A partir da escolha do posicionamento de pesquisa, seja uma análise qualitativa, quantitativa, ou ainda dos instrumentos de coleta de informações tais como revisão sistemática ou assistemática, as

escolhas dos instrumentos para o levantamento de dados aplicada ao objeto de análise de cada um dos artefatos possui **um propósito**. Este, geralmente, sendo o de evidenciar como algo que parece subjetivo dentro do processo de comunicação dos artefatos gráficos (seus elementos gráficos como traço, cor, escala e movimento, por exemplo), pode ser analisado de forma objetiva se conseguirmos alcançar um nível de conhecimento mais profundo sobre este. Este nível de aprofundamento sobre os dados aos quais conseguimos obter contato também é observado por Postema (2018), pesquisadora de narrativas sequenciais em histórias em quadrinhos, quando esta aborda o termo **camadas da linguagem**. Para a autora (POSTEMA, 2018), cada artefato gráfico possui níveis de dados que podem ser compreendidos por diferentes grupos de leitores a depender do nível de conhecimento prévio adquirido por estes.

Deste modo, através do estudo de caso dos infográficos produzidos pela designer Amélia Paes, objetivamos acompanhar como a análise do contexto da produção gráfica é capaz de influenciar como os componentes gráficos são ajustados à narrativa, e de que modo a informação é levada ao leitor. Os infográficos, enquanto gráficos explicativos, como sugere Lima (2019), se constituem a partir dos modos de simbolização da linguagem gráfica segundo Twyman (1979), mas igualmente podem ser compreendidos pela perspectiva de Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018). Nos apoiando em três aspectos, as metáforas, a análise gráfica e a narrativa, nos foi possível compreender melhor o contexto da criação, baseada na entrevista semiestruturada com a designer nos infográficos, as limitações impostas pela característica de cada produção, além das estratégias utilizadas em termos de retórica, linguagem gráfica e narrativa. Consideramos que, entrecruzando olhares e perspectivas diferentes, e ao mesmo tempo nos distanciando da neutralidade, estes aspectos podem proporcionar um maior entendimento da práxis contemporânea do designer da informação.

5 Referências

- ARAÚJO, J. **A onomatopeia como elemento gráfico no mangá brasileiro “Eruvê: O conto da dama de vidro”**. Dissertação. Programa de Pós-Graduação de Design. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2021.
- BRAGA JR., A. X. **Desvendando o Mangá Nacional**. Maceió: Edufal, 2011.
- _____. **Histórias em Quadrinhos Japonesas: História, representação gráfica e Impactos Sociais**. Núcleo de Educação a Distância da Faculdades EST. São Leopoldo, RS. 2019.
- DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho: desenvolvendo o grafismo infantil**. 3ª ed. São Paulo: Editora Panda Educação, 2020.
- DONDIS, A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Editora Martins Fontes. 2015.
- FONSECA, L. P., GOMES, D. D. & CAMPOS, A. P. Conjunto Metodológico para Pesquisa em História do Design a partir de Materiais Impressos. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação / Brazilian Journal of Information Design**, v. 13, n. 2, 2016, p. 143 – 161.
- LIMA, R. C. **Metáforas nas visualizações de dados de Nigel Holmes**. Anais do 9º CIDI e 9º CONGIC. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI, 2019.
- LUPTON, E.; PHILIPS, J. C. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2018.
- MIRANDA, E. R. **Étude de la production et de la lecture des Artefacts Graphiques Communicationnels** en Séquence par les enfants et les adultes spécialistes et non-spécialistes. Approche cognitive et Design de l’Information. Thèse. Paris: Paris I Panthéon-Sorbonne, 2013.

POSTEMA, B. **Estrutura narrativa dos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos.** São Paulo: Peirópolis, 2018.

SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem.** Penso Editora, 2000.

TUFTE (1990) apud LIMA, R. C. Metáforas nas visualizações de dados de Nigel Holmes. Anais do 9º CIDI e 9º CONGIC. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI, 2019.

TWYMAN, M. A. Schema for the Study of Graphic Language. In: KOLERS, P. A.; WROLSTAD, M.E. & BOUMA, H. **The Processing of Visible Language.** Nova York: Plenum, 1979.