

Evento: XXV Seminário de Iniciação Científica

DESIGN DE INFORMAÇÃO - PICTOGRAMAS E FORMAS PARA A APROFEIRA¹
DESIGN OG INFORMATION - SHAPES AND PICTOGRAMS FOR THE APROFEIRA

Bruna Gabriela Costa Do Amaral², Mariana Borges Martins³, Diane Meri Weiller Johann⁴

¹ Projeto de pesquisa realizado no curso de Design da Unijuí

² Aluna do curso de Design da UNIJUI, brudoamarall@gmail.com

³ Aluna do curso de Design da UNIJUI, bmartins.mariana@gmail.com

⁴ Professora do curso de Design da UNIJUI, diane.johann@unijui.edu.br

INTRODUÇÃO

O design de informação é uma vertente do design gráfico bastante presente no dia a dia. Presenciamos-lo de diversas formas, na sinalização de espaços, na composição de mapas, diagramas, catalogo etc. Sua abrangência dá conta de questões que envolvem a comunicação e percepção visual, semiótica, pictogramas, sinaléticas e textos.

Assim como diz o nome, design de informação, a sinalização, uma de suas formas de representação, tem por objetivo comunicar, informar as pessoas sobre algo relevante , “Seu princípio básico é o de otimizar o processo de aquisição da informação efetivado nos sistemas de comunicação analógicos e digitais.” (SBDI, 2006). A sinalização auxilia na organização de espaços, facilitando a compreensão das pessoas sobre o local, indica, adverte e alerta sobre algo através de sinais, símbolos, cores, etc.

Neste contexto, buscou-se esclarecer o significado e importância de elementos específicos que compõem a sinalização, os pictogramas e formas. Que de maneira genuína comunica de forma universal, é capaz de ser percebida e interpretada por qualquer individuo independente de sua instrução, idade ou língua. Os pictogramas rompem barreiras, levando acessibilidade à informação.

METODOLOGIA

Para a estruturação e composição do trabalho foram realizadas pesquisas exploratórias, bibliográficas e entrevistas de abordagem qualitativa.

Godoy (1995, p.58) explica algumas das principais características de uma pesquisa de abordagem qualitativa:

Considera o ambiente como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento chave; possui caráter descritivo; o processo é o foco principal

Evento: XXV Seminário de Iniciação Científica

de abordagem e não o resultado ou o produto; a análise dos dados foi realizada de forma intuitiva e indutivamente pelo pesquisador; não requereu o uso de técnicas e métodos estatísticos; e por fim, teve como preocupação maior a interpretação de fenômenos e a atribuição de resultados.

Sobre a pesquisa bibliográfica, GIL (2008, p.44) considera que “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.”.

Assim, a partir dessas pesquisas, buscou-se compreender um pouco mais a importância dos pictogramas na utilização em projeto de sinalização de ambiente comercial.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com a Sociedade Brasileira do Design de Informação (SBDI), o design de informação trata-se de:

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, 2006).

A Sinalização, uma das formas de expressão do design de informação, utiliza-se de sinais, símbolos, marcas, tipografia, cores para comunicar as pessoas. A sinalização transmite significados, esta estreitamente relacionada ao ambiente a que ela serve, expressa além dos dados a serem comunicados a identidade do espaço que representa. No desenvolvimento de projetos de sinalização, vários elementos são utilizados em sua composição, sempre com o intuito de aperfeiçoar o processo de aquisição de informação, assim como mencionado pela SBDI. Um grande exemplo de elemento que facilita, agiliza e unifica este processo, são os pictogramas.

Os pictogramas são representações gráficas de objetos ou conceitos, são elementos gráficos extremamente simplificados, que fornecem informações através de desenhos, o que torna possível a compreensão de tal material por todos, independente da idade ou mesmo instrução, os pictogramas ultrapassam inclusive barreiras linguísticas, são uma espécie de - alfabeto universal (Arty, 2009). Esses elementos têm como principal função servir como canal de comunicação, desta forma eles orientam, informam, divulgam e passam instruções ao público.

Evento: XXV Seminário de Iniciação Científica

Na era moderna, os primeiros pictogramas desenvolvidos, foram resultados de uma pesquisa científica social do sociólogo e economista austríaco Otto Neurath (1928). Responsável pelos primeiros estudos que originaram o importante sistema ISOTYPE, Internacional System of TYpographic Education, o cientista tornou-se um pioneiro do design gráfico contemporâneo através de seu trabalho de modernização da representação pictórica. O legado de Neurath é uma significativa contribuição para a sociedade bem como para a área de design gráfico, seu trabalho hoje serve de referência para o desenvolvimento de pictogramas em sinalizações dos mais diversos tipos, é a modernização pictórica provando sua eficiência em informar com excelência a todos.

A utilização dos pictogramas para a sinalização se torna uma necessidade, a partir do momento em que a padronização de formas e tamanhos é exigida no ambiente a ser aplicado o projeto. Além dos fatores, de limitação de tamanhos e diversidade de linguagens, há também a questão de ainda existirem no mundo, cerca de 781 milhões de adultos não alfabetizados (ONU, 2015).

Porém, não há apenas uma maneira de utilizar pictogramas na sinalização. Frutiger (2001) destaca três principais tipos de informação pictórica, sendo a primeira os sinais derivados de imagens, onde geralmente são utilizadas silhuetas do objeto real, tornando o entendimento da informação imediato; A segunda, os diagramas, mais complexos, não propiciam a compreensão imediata e exigem certo esforço mental, pois são criações feitas para dar significado à sinalização, como por exemplo, o sinal de entrada e saída, onde vemos um quadrado aberto com uma flecha apontando para o interior do quadrado indicando entrada e para o exterior do quadrado indicando saída, nesse caso é preciso uma concentração maior para entender a informação. Conferimos o exemplo na Figura 1:

Figura 1 - Pictograma Entrada e Saída



Autor (2017)

Ainda, segundo Frutiger (2001), há uma terceira forma de se valer dos pictogramas, os sinais abstratos, que requerem um aprendizado correto, pois uma vez compreendidos pelo subconsciente, a informação é transmitida espontaneamente. Um exemplo são os sinais de “pare, espere e siga” de um semáforo.

No processo de cognição humana, as formas, ou símbolos, são o primeiro elemento a ser percebido independente do meio de comunicação. São elementos poderosos, que podem comunicar diversos conteúdos de diferentes formas, sempre através de sua característica pictórica. “Símbolos são veículos de significados, quanto mais são usados e mais as pessoas

Evento: XXV Seminário de Iniciação Científica

entendem o que representam, mais poderosos se tornam. Eles são a forma de comunicação mais rápida à nossa disposição.” (Wheeler, 2012).

O projeto de sinalização desenvolvido para a APROFEIRA (Associação dos Produtores Feirantes de Ijuí) baseou-se na nova identidade da marca, que carrega em seu conceito a variedade de produtos, a mão-de-obra familiar e a união entre os feirantes. As linhas curvas e angulares da marca serviram de base para composição morfológica das placas, bem como dos pictogramas. Na figura 2 conferimos a composição da marca atual, na imagem 3, as placas e pictogramas derivados da proposta da marca.

Figura 2 - Proposta de Marca



Fonte: Acadêmicos Design Unijuí, 2017

Figura 4



Fonte: Acadêmicos Design Unijuí, 2017

CONCLUSÕES

O uso de pictogramas nos sistemas de sinalização tem grande eficácia tendo em vista seu principal objetivo, facilitar o processo de aquisição de informação. Além de ser rapidamente interpretado, os pictogramas são uma espécie de linguagem universal, pois, todos são capazes de interpretar imagens, desde que tenham acesso a elas, de acordo com o contexto de Neurath apud Lima (2008), em seu método ISOTYPE, é importante levar acessibilidade das informações a todos,

Evento: XXV Seminário de Iniciação Científica

independente de suas características pessoais.

Além disso, o estudo permite-nos perceber a importância do estudo aprofundado de campo para desenvolvimento de pictogramas, devidamente aliados à identidade visual da empresa a qual o serviço será prestado, isso porque, toda a circulação de pessoas pelo espaço só é possível através de um sistema de comunicação eficiente, desenvolvido a partir dos princípios do design de informação, quais sejam, a facilidade de aquisição e compreensão da mensagem, bem como sua acessibilidade para o público-alvo.

PALAVRAS CHAVE

Design de informação; sinalização; sinais; símbolos; pictogramas.

REFERÊNCIAS

ARNTZ, Gerd. **Gerd Arnt Web Archive**. Disponível em: <http://www.gerdarntz.org/isotype>. Acesso em: 29 de março de 2017.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos: Desenho, projeto e significado**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 2001, 2ª Edição

GODOY, A. S. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. In: Revista de Administração de Empresas. São Paulo: v.35, n.2, p. 57-63, abril 1995.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LIMA, Ricardo. **Otto Neurath e o legado do ISOTYPE**. Rio de Janeiro, 2008.

PUC-Rio. **Os principais conceitos do design de sinalização**. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/11097/11097_4.PDF. Acesso em: 29 de março de 2017.

Universia Brasil, Notícias - **Dados da Unesco apontam ligeira queda no número de adultos analfabetos no mundo**. Disponível em: . Acesso em 02 de abr de 2017.

WHEELER, Alina. **Designs de identidade da marca**. São Paulo: Bookman, 2012.