

O Design da Informação em Guias, Manuais e Cartilhas

Information Design in Guidebooks, Handbooks and Primers

Guimarães, Natalie; designer gráfica; Universidade Positivo
natalie.guimaraes@gmail.com

Mello, Luiz Felipe de Macedo; designer gráfico; Universidade Positivo
luizdesign@gmail.com

Resumo

Este artigo é parte de uma pesquisa maior feita para um trabalho final de graduação. Apresenta uma introdução ao design da informação e analisa vários aspectos do design em materiais gráficos (guias, manuais e cartilhas) que têm como objetivo, explicar ou ensinar um determinado assunto, para um determinado público-alvo.

Palavras Chave: design da informação, guias, manuais.

Abstract

This article is part of a bigger research, which was made for a final graduation work. It shows an introduction to information design and analyses many aspects of design in graphic materials (guidebooks, handbooks and primers) that have as objective, explain or teach a certain subject to a determined public.

Keywords: *information design, guidebooks, handbooks.*

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Design da Informação

Os meios de comunicação sempre estiveram em constante evolução. A medida que os meios de comunicação foram evoluindo, a quantidade de informação foi aumentando. Tanto na pré-história quanto nos dias de hoje, o homem sempre precisou se comunicar de maneira adequada, ou seja, quando uma pessoa quer transmitir alguma coisa a outra pessoa, essa mensagem precisa ser entendida por seu receptor. Para que o receptor receba ou perceba a mensagem ele precisa conhecer os códigos que o emissor utilizou. Por sua vez, o emissor precisa conhecer a mesma linguagem que o receptor conhece, para que possa transmitir a sua mensagem de maneira que o receptor entenda.

Atualmente, percebe-se uma gama enorme de informações que estão presentes em todas as partes, mas não são todas assimiladas por seus observadores. O excesso de informação presente no dia-a-dia acaba virando ruído, não passando mensagem alguma, mudando seu propósito principal (que é o de informar), para o estado de poluição visual. Com esse excesso de informação acaba-se ignorando uma série delas.

O design da informação é uma vertente do design gráfico, onde o designer busca a melhor maneira de apresentar visualmente uma informação.

A importância do design gráfico, se considerarmos este aspecto, reside na transmissão eficaz da informação. O designer é o profissional habituado com a manipulação de elementos visuais (imagens, textos, pictogramas entre outros), com o intuito de transmitir mensagens de maneira adequada. No caso do design da informação, essa mensagem geralmente tem que ser clara e direta. Além de atrair o seu público-alvo, o designer preocupa-se principalmente em transmitir uma mensagem. Em 1922, Edward Tufte (TUFTE, apud MIJKSENAAR, 2001, p. 17) concluiu, que a estética é um efeito secundário da apresentação visual da informação.

Isso não quer dizer que o designer não se preocupa com a parte estética do seu trabalho, mas ele dá prioridade à informação. O lado estético do trabalho, também pode auxiliar para uma informação ser eficaz, tornando a leitura mais fácil e agradável, enaltecendo a mensagem.

A informação, sendo conhecida como ‘comunicação do conhecimento’ (ASSOCIAÇÃO DOS PROFISSIONAIS EM DESIGN DO RIO GRANDE DO SUL, 2004, p. 114), é processada e transmitida pelos designers. Todos os dados presentes na informação são fundamentais para o entendimento da mesma.

Segundo o INSTITUTO INTERNACIONAL DE DESIGN DE INFORMAÇÃO (2006), a vantagem de um projeto de design informacional é tornar a informação atraente, de fácil entendimento, interativa, ‘multi sensorial’ e apropriada à mídia escolhida. É cada vez mais difícil captar a atenção do receptor, pelo excesso de informação presente nos mais diversos meios de comunicação. Ao mesmo tempo o trabalho do designer não consiste em apenas atrair a atenção das pessoas, mas também reter o interesse do público e transmitir a mensagem de forma objetiva (e também subjetiva em alguns casos), fazendo com que ela seja assimilada pelo seu observador.

No caso da mensagem objetiva, a linguagem utilizada pelo designer deve ser de fácil acesso ao seu público-alvo, deve-se utilizar uma tipografia de alta legibilidade e leiturabilidade, imagens que correspondam ao conteúdo da mensagem, frases de fácil entendimento, entre outros aspectos, sendo essa a melhor forma de linguagem para materiais como guias, manuais e cartilhas.

Infografia

Um dos segmentos do design da informação é a infografia que retrata uma quantidade muito grande de informação desconhecida, concentrada numa única imagem. É bastante utilizada em materiais que precisam orientar, explicar processos, montagens ou acontecimentos. A infografia transforma a complexidade de uma informação em uma imagem, deixando a mensagem mais dinâmica e didática. ‘A boa infografia deve transformar a complexidade em clareza e os dados abstratos em elementos visuais. O bom design deve combinar os recursos, elementos visuais e palavras, de modo que se possa ler para entender’ (SCARPELLINI, 2002, p. 27).

As infografias são utilizadas em diversos meios de comunicação, como as revistas, jornais, sites e televisão. Com a tecnologia do computador, fez-se inclusive infografias tridimensionais e com movimentos. Muitas vezes, quando a mensagem passada não é compreendida somente pela forma verbal, a informação é passada rapidamente com a ajuda da infografia, mesmo sendo um assunto de desconhecimento do receptor da mensagem. A infografia é um meio de expressão que trabalha com textos e imagem simultaneamente. A imagem referencia o texto e ajuda na compreensão do mesmo.

Pictograma

Outro elemento utilizado no design da informação é o pictograma. O pictograma é a simplificação de uma imagem de forma abstrata. É muito utilizado por sua universalidade, podendo ser entendido por pessoas de diferentes culturas. Paul Mijksenaar (2001) diz que os pictogramas se referem de maneira sucinta e imediata, à conceitos ou funções. Podemos perceber os pictogramas na maioria dos projetos de sinalização de ambientes complexos como museus, hospitais e aeroportos, que por serem um tipo de imagem, se tornam uma linguagem quase universal, pela rapidez e objetividade da sua interpretação.

Tipografia

A tipografia é fundamental no design da informação. O estilo de letra é de vital importância na informação, pois cada estilo já carrega conceitos agregados. O designer então, também deve ser um especialista nos estilos das letras, se é com ou sem serifa, cursiva, gótica entre uma série de outros estilos, além é claro, de saber trabalhar com letras em itálico, negrito ou sublinhado. A tipografia, também induz a maneira como o observador lê o texto. Pode ressaltar partes do texto e deixar partes em segundo plano. Ou pode ser usada para “linkar” a imagem com o texto.

Guias, Manuais e Cartilhas

Existem diferentes tipos de materiais que têm por finalidade explicar ou ensinar um determinado assunto para um determinado público. Alguns destes materiais são os guias, manuais e cartilhas, que foram escolhidos por obterem uma similaridade na forma de apresentação e objetivo final do material.



Figure 1: Peças gráficas

Na definição do Dicionário Aurélio (1994), define-se como guia, ‘livro ou publicação de instruções acerca de algum ramo especial de serviço ou de qualquer outro assunto’. Define-se que guia é também uma publicação destinada a orientar um determinado público. Os manuais estão presentes em grande maioria dos produtos operacionais, na qual é necessária a ação do usuário. É definido pelo Aurélio como um ‘livro que contém noções essenciais acerca de uma ciência, de uma técnica’. Já a cartilha tem caráter mais didático, geralmente é mais compacta que os manuais e guias, apresentando seu conteúdo de forma objetiva. O Aurélio define a cartilha como ‘livro para aprender’.

Para analisar como o design da informação se insere no universo de guias, manuais e cartilhas, foram selecionadas 125 peças gráficas, dentre elas: 45 guias, 65 manuais e 15 cartilhas. As áreas dos materiais são em sua maioria de eletrônicos (35%), de turismo (18%) e de serviços (10%). Foram analisadas mais de dez áreas diferentes. A maioria dos materiais analisados é recente, sendo 63% datados no período de 2001 a 2006.

Analisando a parte de diagramação dos materiais, tem-se como resultado que apenas 25% utilizam pictogramas como forma de organizar e auxiliar a informação. Em relação à tipografia, a grande maioria (75%) utiliza fontes sem serifa e o texto é em grande parte alinhado à esquerda (60%). A imagem que é um elemento forte para auxiliar a compreensão e a transmissão de informações, é utilizada por 98% dos materiais, sendo 46% ilustração, 38% foto e 14% pictogramas. A infografia é um recurso bastante utilizado nos manuais eletrônicos, explicando suas montagens e funcionamentos, 33% dos materiais analisados usam este recurso.

O público-alvo à que se destinam os materiais é variado e percebem-se públicos abrangentes como turistas, motoristas e usuários e públicos mais específicos como produtores gráficos e arquitetos. No levantamento de dados sobre os acabamentos das peças, obteve-se que 29% utilizam 2 grampos, 26% vincos e dobras e apenas 15% utiliza lombada quadrada. Acabamentos especiais como relevo, verniz, laminação e hot stamping são pouco utilizados. Dentre os acabamentos especiais, o mais utilizado é a faca especial (12%).

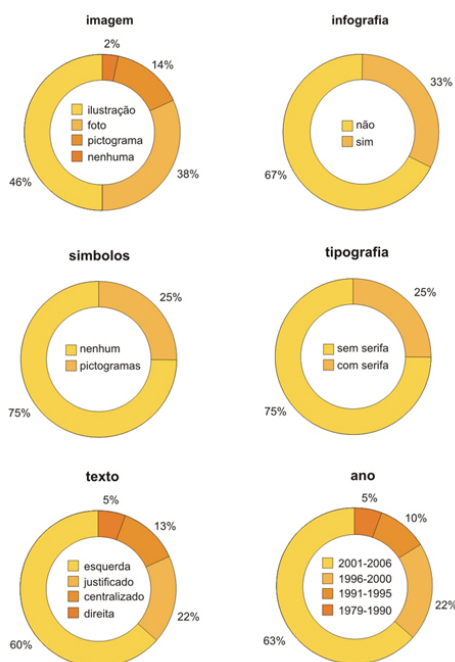


Figure 2: Gráficos da análise

A cor é um elemento que auxilia a organização da informação, destacando ou dividindo partes da mesma. Na análise foi observado que ela é bastante utilizada na parte interna das peças, sendo 43% 4x4 e 36% 1x1. O suporte tátil da informação (o papel), nos materiais analisados, transmite conceitos e linguagens diferentes, que se relacionam com a mensagem a ser transmitida. Os papéis mais utilizados na capa são o couche brilho (36%) e o papel offset (20%). Já no miolo, o papel mais usado é o offset com 36%, e o couche brilho com 34%.

Os diferenciais encontrados nos guias, manuais e cartilhas, foram: faca especial (6%), plastificação da capa (6%), bolso (4%), verniz e/ou laminação (3%), entre outros. Grande parte dos materiais (64%) não utiliza nenhum acabamento especial.

Foram analisados, nas peças gráficas selecionadas, aspectos como: ano de publicação, área, público-alvo, quantidade de páginas, formato, papel, cor, acabamento, diferencial, tipografia, alinhamento do texto, imagem e símbolo. A partir da análise, pudemos observar que a maioria dos materiais possui um bom design da informação. Mas ainda existem muitos materiais com deficiências, que poderiam ser aprimorados.

Os elementos visuais auxiliam na transmissão eficaz da mensagem, organizando-a e fazendo com que ela não seja ignorada por seus receptores. Na elaboração de guias, manuais e cartilhas, o designer deve se preocupar com o conjunto e a hierarquia da mensagem. O uso de pictogramas pode facilitar o acesso à determinada informação, o uso de cores diferentes pode separar e organizar a mensagem, as imagens podem auxiliar a compreensão do texto e a tipografia (estilo, corpo, alinhamento, espaçamento, fonte) pode facilitar a legibilidade. O designer deve estar atento a todos os elementos que compõem o material gráfico, desde a fonte escolhida até o papel utilizado, pois todos interferem na transmissão da informação.

Referências

ASSOCIAÇÃO DOS PROFISSIONAIS EM DESIGN DO RIO GRANDE DO SUL. **Pensando Design**. Porto Alegre: UniRitter, 2004.

CARSON, David et al. **The Book of Probes**. Corte Madera: Gingko Press, 2003.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Básico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

FRASCARA, Jorge. **Diseño Gráfico y Comunicacion**. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais & Símbolos: Desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GORDON, Bob; GORDON, Maggie (Ed.). **O Guia Completo do Design Gráfico Digital**. Cambridge: Livros e Livros, 2003.

INTERNATIONAL INSTITUTE FOR INFORMATION DESIGN. **International Institute For Information Design**. Disponível em: <<http://www.iiid.net/FrameSet.htm>> Acesso em: 18 abril 2006.

LEDESMA, María; LÓPEZ, Mabel (Comp.). **Comunicación para Diseñadores**. Buenos Aires: Fadu, 2004.

LEITE, Ricardo de Souza. **Ver é Compreender: Design Como Ferramenta Estratégica de Negócio**. 1º ed. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2003.

MEGGS, Philip B.. **Type & Image: The Language of Graphic Design**. New York: J. Wiley & Sons, 1992.

MIJKSENAAR, Paul. **Una introducción al diseño de la información**. Naucalpan: Gustavo Gili, 2001.

PERROTTA, Isabella. **Tipos e Grafias**. Rio de Janeiro: Viana & Mosley, 2005.

PIGNATARI, Décio. **Informação Linguagem Comunicação**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

SANCHO, José Luis Valero. **La Infografía: Técnicas, análisis y usos periodísticos**. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2001.

SCARPELLINI, Vincenzo. O design a serviço da informação. **ADG: Revista da Associação dos Designers Gráficos** / Brasil, São Paulo, n. 24, p. 26-27, jan. 2002.

SPINILLO, Carla G.; COUTINHO, Solange G. (Ed.). **Selected Readings of the Information Design International Conference 2003**. Recife: SBDI, 2004.