



anais

II SEMINÁRIO DE PESQUISA

PPGDesign

UFPE2022

DESIGN

[em fronteira]

22—26AGOSTO2022

Blucher Open Access



Amlton Arruda
Eva Rolim Miranda
Fábio Campos
Germanya D'Garcia de Araújo Silva
Gonçalo André Moço Falcão
Guilherme Ranoya Seixas Lins
Hans da Nóbrega Waechter
Helena de Cássia Nogueira
Hilma de Oliveira Santos Ferreira
Huilton Chaves
Janaína Freitas Silva de Araújo
Janielly Barbosa
José Adilson da Silva Júnior
Juliana de Fátima Figueiredo Mendonça de Assis
Juliana Lotif Araújo
Kátia Medeiros de Araújo
Laura Bezerra Martins
Leopoldina Mariz Lócio
Letícia Lima de Barros
Lia Paletta Benatti
Lourival Lopes Costa Filho
Luana Alves de Oliveira
Maira Pereira Gouveia Coelho
Manoel Deisson Xenofonte Araujo
Maria Alice V. Rocha
Maria Izabel Rego Cabral
Marianne Cristina Lindoso Araújo
Marina Pessoa Gomes de Oliveira
Max Andrade
Ney Dantas
Oriana Maria Duarte Araujo
Plácido Fernandes Caluete Neto
Rosiane Alves
Rosiane Pereira Alves
Samaryna Estevam de Barros
Sheila Rodrigues de Albuquerque
Sílvia Matos
Simone Grace de Barros
Solange Galvão Coutinho
Virginia Pereira Cavalcanti
Vivianne Ferreira Gonçalves
Walter Franklin Marques Correia
Wanderlayne Fernandes do Amaral
Yasmin van der Linden Remigio Leão

**Dados Internacionais de Catalogação
na Publicação (CIP) / Angélica Ilacqua
CRB-8/7057**

Landescient ut porat. Sed molo
volland la sus rectium ex esequasin
ressequamus, utent. Idunt versped
molorro cum que pro.
-- São Paulo : Blucher, 2022.
522 p. (ea dist ut venis aut
evendaestius)

Bibliografia

ISBN 978-65-5550-206-0 (impresso)

ISBN 978-65-5550-207-7 (online)

1. Desenho industrial - Ensaios

22-6288 / CDD745.2

**Índices para catálogo sistemático: 1.
Design - Ensaios**

DESIGN DA INFORMAÇÃO

EXPERIÊNCIA DE LEITURA
NA COLEÇÃO DE LIVROS
IMAGINÁRIO GÓTICO 12

Letícia Lima de Barros / UFPE

Guilherme Ranoya Seixas Lins / UFPE

A XILOGRAVURA CARIRIENSE
SOB A ABORDAGEM
DA MEMÓRIA GRÁFICA 60

Manoel Deisson Xenofonte Araujo / UFPE

Solange Galvão Coutinho / UFPE

DESIGN DA INFORMAÇÃO
E JORNALISMO:
O QUE É E O QUE PODE SER 32

Juliana Lotif Araújo / UFPE-ULisboa

Eva Rolim Miranda / UFPE

Gonçalo André Moço Falcão / ULisboa

ESTRATÉGIA METODOLÓGICA
EM PESQUISA DE MEMÓRIA
GRÁFICA E HISTÓRIA DO DESIGN
QUE ENVOLVAM PIONEIROS 78

Leopoldina Mariz Lócio / UFPE

Hans da Nóbrega Waechter / UFPE

A COMUNICAÇÃO ATRAVÉS
DO "SOM" EM MANGÁS
BRASILEIROS UMA NOVA
PROPOSTA DE CLASSIFICAÇÃO
PARA ONOMATOPEIAS 46

Janaina Freitas Silva de Araújo / UFPE

Eva Rolim Miranda / UFPE

MESA-REDONDA 94

23/ago/2022—14h

MESA-REDONDA



RAFAEL
ANCARA



EVA
ROLIM



BARBARA
EMANUEL



GUILHERME
RANOIA
mediador

DESIGN DA INFORMAÇÃO VISUALIZAÇÕES E SENTIDOS

assista ao vídeo no youtube @SeminarioPPGDesignUFPE

Boa tarde todes, todas e todos,

Boa tarde a todos, todes, todas. Eu sou Guilherme Ranoya, professor adjunto do departamento de Design da UFPE e membro do laboratório de visualização e sentidos, o VISSE. Hoje tenho a honra de mediar a mesa redonda da linha de pesquisa em Design da Informação como tema Design da Informação, Visualização e Sentidos, que é parte do segundo seminário de pesquisa do PPGDesign da UFPE, que também está sendo transmitido pelo canal do Laboratório de Práticas Gráficas, o LPG.

Desde já queria agradecer a presença das professoras doutoras Bárbara Emanuel e Eva Rolim Miranda, e o professor doutor Rafael [de Castro Andrade] Ancara que recentemente aceitaram o convite e vão enriquecer o nosso evento com as suas contribuições.»



Bem-vindos. Eu vou já apresentá-los:

Professora doutora Eva Rolim Miranda, é designer e mestre em Design pela Universidade Federal de Pernambuco, é doutora em Arts, Sciences des Arts et Design (2013) pela Paris I Panthéon-Sorbonne, pós-doutora em Design pela Université de Nîmes (2014) e pela Universidade Federal de Pernambuco (2015). Professora adjunta do curso de Design da FAU/UFAL e professora permanente do Programa de Pós-graduação em Design da UFPE. Vice-líder do Grupo de Pesquisa IDEA FAU/UFAL e professora orientadora da Batuque Empresa Jr. de Design FAU/UFAL. Suas áreas de interesse são o Design da Informação, Ciências Cognitivas e Cultura, atuando principalmente nos seguintes temas: desenho e visualização, produção e leitura de artefatos gráficos comunicacionais por crianças e adultos.

A professora doutora Bárbara Emanuel é designer, pesquisadora e professora na Universidade Federal Fluminense, a UFF. É doutora em Design pela ESDI/UERJ, e Master of Arts in Integrated Design na Hochschule Anhalt. Pesquisa design, comunicação e educação, e os encontros entre todas estas áreas; e ela também tem um Instagram, muito conhecido, que é o Vizooalizando. Para quem não conhece, deveria conhecer.

O professor doutor Rafael de Castro Andrade, mais conhecido como Ancara, é professor da Escola de Comunicação e Design da Universidade Positivo em Curitiba. Seus interesses são pelos temas de infografia, Design da Informação e pensamento visual, em cursos de graduação e pós-graduação. Ele é cofundador do projeto de ensino e pesquisa de infografia Pensar Infográfico. Foi

um dos fundadores do podcast AntiCast, e atualmente é host do podcast Visual+mente, que é direcionado em muitas partes a divulgação do conhecimento na área do Design.

Os nossos convidados irão fazer apresentações de vinte minutos cada, e na sequência das apresentações nós vamos abrir a mesa para perguntas e debate. Então eu gostaria agora de passar a palavra para a professora Eva Rolim Miranda para ela iniciar sua apresentação:

.....
Eva Rolim Miranda

Olá querides boa tarde, espero que vocês estejam bem, e seguimos na maratona que iniciou-se esta manhã com a sessão técnica. Fico muito feliz e honrada de estar com vocês, sobretudo com Barbara Emanuel e Rafael Ancara para essa conversa, com a mediação muito afinada de Guilherme Ranoya e o apoio técnico de Erimar Cordeiro.

Minha fala hoje será um passeio sobre algumas questões que se relacionam com o tema da mesa 'Design da Informação: visualizações e sentidos' e quem me conhece sabe que eu falo muito, às vezes me perco, mas termino achando meu prumo no final. Trago hoje alguns pontos sobre a perspectiva do Design da Informação e de suas práticas de ensino, porque é a linha de pesquisa que me encontro no PPGDesign. Fui egressa desta linha em duas situações no mestrado e no pós-doutorado, e depois voltei pra colaborar com os meus mestres, o que pra mim é uma felicidade muito grande. Sendo cria da UFPE, a maneira que aqui se trabalha o Design da Informação me influenciou e influencia muito, e por essas proximidades continuamos cola-

borando além de acolher pessoas novas como Guilherme, Bárbara e Ancara membros do VISSE – Laboratório de Visualização e Sentidos, que nos reúne e do qual falaremos bastante hoje.

Nesta conversa sobre visualização eu vou falar das minhas práticas de ensino e das minhas experiências, experiências não no sentido de acumulação ao longo dos anos, mas das coisas que foram me atravessando nas diversas disciplinas e situações em que a gente mobiliza a visualização para algo. Refletindo sobre isto e ao mesmo tempo estando na organização do evento, e finalizando esta apresentação tarde da noite, eu me lembrei de um livro bem querido de Paulo Freire (que comemora seu centenário este ano 2021-2022), *Pedagogia da Autonomia (1996)*, um livro bem pequenininho, onde ele propõe práticas pedagógicas necessárias à educação.

Eu segui algumas propostas que reverberam em mim¹, para observarmos as discussões que temos sobre práticas de ensino, abordagens, métodos ou metodologias, têm uma maneira, talvez um pouco mais intuitiva e natural, de serem trabalhadas com o conhecimento que os alunos de design na graduação já tem, ou com os alunos da pós-graduação, que não necessariamente são designers, mas que tem uma capacidade reflexiva e que rapidamente se adequam ao exercício de fazer visualizações pela perspectiva do Design da Informação.

Começo aqui falando das minhas experiências **(1) pela autonomia das pessoas**, tudo começa assumindo que não sei tudo, então o que sabemos cada um individualmente? E o que

1 As mesmas aparecerão no texto numeradas e em negrito.

podemos saber e fazer juntas? O segundo passo é termos **(2) consciência do inacabamento das coisas**, no tempo limitado que temos, quando nos propomos a fazer uma visualização, baseada num tema e com um objetivo específico, o processo será interrompido em algum momento, o que é certamente uma fonte de frustração mas também de aprendizado, a máxima 'antes feito do que perfeito' vale para estas situações. Quando nos dispomos a mediar o aprendizado, sabemos que é um processo e exige tempo e reflexão para pensarmos no artefato produzido, sobretudo nas dinâmicas destas disciplinas onde os alunos deveriam coletar e selecionar seus dados. Disto derivam dois aspectos: tanto é importante o processo quanto o resultado final, porém este último é em muitas situações superestimado em algumas áreas do saber, dentre elas o Design.

Focarei aqui no processo, pois me interessa compreender como as pessoas lidam com as dificuldades e que estratégias elas mobilizam para responder às suas questões no campo das visualizações e dos dados. Em todas as experiências que serão apresentadas aqui havia a prerrogativa do **(3) reconhecimento e respeito dos saberes do grupo**, a comunidade de aprendizado não é uma tabula rasa, onde chegamos cheio de teorias e metodologias para preencher os espaços vazios. É necessário entender o que já se sabe e se a teoria e metodologias que eu possa trazer e mobilizar interessa ao grupo: às vezes interessa a mim, mas não aos alunos, e às vezes interessa demais aos alunos e não a mim, é uma balança de prazeres onde cada um deve achar sua conta no final. Estamos falando aqui do nosso ponto de partida.

O meu ponto de partida é Recife, e a partir deste lugar de mundo trarei algumas possibilidades de aventuras dentro do tema de visualizações. Trago a (4) **liberdade** de Morgan, se o ponto de partida é um convite à liberdade, esse convite nos questiona qual nosso lugar no mundo, para onde queremos ir, que tema nos interessa, o que queremos fazer? Morgan foi nossa aluna numa disciplina chamada *Big Data (2016)* mobilizada por mim, Eduardo Souza e Gabriela Araújo, que são muito conhecidos, queridos e amados de nós da mesa, do curso e atuais doutorandos do PPGDesign.

Nesta disciplina, nós três começávamos perguntando o que os alunes queriam fazer, Morgan trouxe o que a interessava: games. Morgan enquanto mulher trans se interessava pelas questões de gênero e jogos, na busca de compreender o que havia para públicos específicos, não-binaries, trans, cis, dentro das plataformas de jogos coletivas da oferta de games. A partir do levantamento de dados que envolvia fóruns de jogadores, ranking de lançamento de jogos, reportagens e relatórios, ela começou a selecionar os dados para construção de sua narrativa e ao mesmo tempo escolher uma forma adequada para eles, durante o processo Morgan explorou vários caminhos para forma, navegando entre visualização de dados típicas, infografia e linguagens híbridas não facilmente classificáveis. A partir do uso dos repertórios verbais, pictóricos e esquemáticos, os alunes evoluíam muito intuitivamente sem que nós ‘os professores’ entrássemos em discussões de certo ou errado, ou indicássemos tipografias, cores, arranjos em específico. Nossa estratégia era de apresentar ao grupo para gerar um momento de discussão sobre a produção individual de cada

um. A discussão em grupo, que se estabelecia como um espaço de colaboração e criticidade, é uma etapa determinante dentro do projeto em Design e das visualizações. Porque não tem a ver apenas com a forma, mas sim com o conteúdo, com a narração, com o viés da comunicação e com o argumento que estabelecemos na junção da linguagem gráfica com os dados, conectando este processo com a Retórica, que é um campo cara à esta mesa e ao VISSE.

Então Morgan, desenvolveu vários cruzamentos de informação aliados à busca de forma adequada tais como: o gênero dos jogadores; a quantidade de jogos produzidos para homens, mulheres ou sem características de gênero; o que vende mais; a plataforma de jogo; entre outros. Dentro desse processo, que é iterativo permitindo modificações durante o processo, a partir das escolhas projetuais tais como cor, tipografia, os colegas contribuem, validam, discordam, levando os autores à atualizações constantes do artefato. Os alunos tinham essa possibilidade porque o que era levado em consideração não era a entrega do resultado final, mas o processo: o quanto se engajou, o quanto procurou, a motivação e se teve prazer em fazê-lo. A perspectiva do processo, é uma maneira interessante para os professores, porque nos evita territórios de pouca elaboração dentro dos sistemas de aprendizado, que podem se estabelecer na relação de responder ao que foi solicitado, entregar o que foi pedido e tem-se uma nota. Neste ponto o currículo do Curso de Bacharelado em Design da UFPE, por sua abertura permite essas explorações que currículos fechados como o do Curso de Design da UFAL não conseguem abraçar.

Continuando com as propostas de Paulo Freire, para além de liberdade é preciso paixão, neste caso paixão **(5) pela assunção da identidade cultural**. Ao assumir nossa identidade cultural estabelecemos outras conexões que não se concentram em campos isolados e herméticos, trabalho, amigos, interesses, mas sim num processo relacional rico e complexo. As pessoas com as quais eu colaboro, estão presentes em situações que não apenas profissionais, e isso também acontece em sala de aula onde laços e afetos são criados durante e depois, e que podem nos levar a longas caminhadas, e é bonito ver os que um dia foram alunos, continuarem sua formação e se tornarem professores, como também aconteceu comigo.

A paixão nos ajuda a manter acesa **(6) a convicção de que a mudança é possível**, porque sem ela não tem paixão, nem avanço e saímos da esfera do aprendizado. Trago aqui a paixão de Cintia Notaro, ela é nossa mestranda no PPGDesign e foi aluna de alguns desta mesa, tem formação em letras e gestão atuando profissionalmente na Secretaria de Planejamento do Estado de Pernambuco. Cintia trabalha com a Teoria da Mudança, que vem do campo da Administração e que os serviços públicos de planejamento utilizam quando querem atuar na mudança de hábitos e circunstâncias dentro de um grupo e/ou esfera social.

Na disciplina *Design da Informação e Visualização de dados para Pesquisa (2021)* onde estávamos juntas eu e Solange Galvão Coutinho, a proposta de Cíntia foi o de achar uma maneira de criar uma visualização para aplicação da Teoria da Mudança apoiada pelos respectivos autores de referência. No levantamento de dados de Cíntia ela se deparou com várias visuali-

zações da Teoria da Mudança do tipo fluxograma, em preto e branco ou poucas cores, pouca diferenciação tipografia, onde não era possível identificar as mudanças no sistema, tornando difícil a visualização do antes e depois da aplicação da Teoria da Mudança. Cintia começou listando os autores que pontuavam características importantes para avaliação da mudança no sistema, dentre eles, Silva (2020) que traz pressupostos que devem ser respondidos pela teoria da mudança. A partir dele ela estabeleceu parâmetros para análise dos pressupostos cruzando com a forma e averiguando se havia uma consistência na cadeia de valor, identificando como é representado por exemplo: a descrição do problema; as ações intermediárias; o tempo; os atores; os objetivos alcançados, entre outros. Se utilizando de um código de cor para cada uma das 4 faixas (0 a 25, 25 a 50, 50 a 75, 75 a 100) ela conseguiu classificar os índices de efetividade nas representações.

Para dar suporte teórico no processo de sua visualização ela trouxe autores como Bueno, Padovani & Smythe (2017), Mayer (2007), que através da representação gráfica de sínteses pontuam a possibilidade de utilização de representações lógicas, metafóricas e configuracionais que auxiliam na representação de conceitos abstratos. Assim como uma tipologia das representações gráficas propostas por Fischer & Scrivener (1990). A partir da junção destas análises e autores, Cintia chega no momento que é a identificação do que está ausente nessas visualizações da Teoria da Mudança, identificando alguns critérios importantes para figurarem numa representação de aplicação da Teoria da Mudança: discriminação de cor, elaboração perceptível do tempo, ordem e direcionadores de leitura, eixo de

atuação, equipe, dentre outros. Este percurso foi interessante de acompanhar pois colocava em movimento uma necessidade dela e de sua pesquisa, mobilizadas pela paixão e que pôde ser respondida através de uma visualização.

Para visualizar nossa paixão através da pesquisa, e todos os desdobramentos disto, precisamos num primeiro momento **juntar**. A etapa de seleção de dados e de suporte teórico são fundamentais e no campo do Design da Informação (falo dele porque é meu lugar de partida), a pesquisa se dá em diversas esferas que são constantemente alimentadas pelos esforços de nossa comunidade, para citar alguns: Periódicos da Capes, CIDI, InfoDesign, Anais do CIDI, P&D e Estudos em Design. São igualmente relevantes para nós, o banco de dados do VISSE² onde Rodrigo Medeiros mapeou toda a bibliografia sobre visualizações através de uma revisão sistemática, e o Guilherme Ranoya produziu uma visualização deste mapeamento, e o Fronteiras do Design³ que é a vitrine do nosso PPGDesign e consiste numa série de livros publicados anualmente que está em sua segunda edição indo para a terceira.

Depois de uma pesquisa ativa, é preciso **selecionar**, nas disciplinas que falo aqui, existe uma parte de manualidade como

2 <https://www.ranoya.com/public/visse/>

3 Fronteiras do Design: [in] formar novos sentidos <https://openaccess.blucher.com.br/article-list/978655500431-483/list#undefined>

<https://openaccess.blucher.com.br/article-list/978655500431-483/list#undefined>

Fronteiras do Design 2: [in] formar novos sentidos https://www.blucher.com.br/in-formar-novos-sentidos-vol-2_978655501087

https://www.blucher.com.br/in-formar-novos-sentidos-vol-2_978655501087

Fronteiras do Design 3: [in] formar novos sentidos <https://openaccess.blucher.com.br/article-list/978655502183-594/list#undefined>

<https://openaccess.blucher.com.br/article-list/978655502183-594/list#undefined>

elemento preponderante do processo, tudo se inicia com rascunhos, sketches, anotações, post-its, desenhos com lápis, caneta e marcadores. Essa manualidade faz parte do processo de seleção, porém toda seleção exclui algo ou alguém, é política e é também visão de mundo. Somos extremamente afetados pelos nossos problemas, de vida e de pesquisa, assim como Morgan, Cintia e eu. Quando selecionamos algo fica de fora, o que não é um problema em si, problemático é não ter consciência disto. Dentro do campo das visualizações, é preciso ter consciência que toda educação, teoria e práxis dentro do Design é ideológica, e assumir que não existe neutralidade e imparcialidade nos processos, ações e resultados é fundamental.

Outro posicionamento é o de assumir o designer da informação como coautor, pela sua maneira de decompor, articular, ampliar informações a partir de seu posicionamento enquanto cidadão e na lida de juntar e selecionar dados, somos sempre coautores seja pelo conteúdo, seja pela forma ou pelos dois, deixando as marcas de quem somos no que fazemos, ou como Paulo Freire afirma, a educação deve vir pela **(6) ética e pela estética, com decência e boniteza**. Precisamos de comprometimento e rigor na organização dos dados, pois elas se inserem em campos e temáticas que atravessam nossa cidadania, como é o caso do campo político neste ano de eleição, onde temos uma miríade de visualizações que não são pertinentes, verdadeiras, rigorosas, nem decentes. Assumir que tudo o que fazemos será percebido como verdade nos dá o Norte para a escolha de que verdade iremos apresentar e qual os jogos políticos e sociais que ela articula, para além de como o envolvimento pessoal com as temáticas pode ser um fator de mobilização neste processo.

Na disciplina de *Big data (2016)*, os alunos escolhiam os temas relevantes para eles individualmente, e começavam a organizar os dados aliados à procura de uma forma conveniente, num primeiro momento usando apenas preto e branco. Mateus Fernandes propôs uma visualização que se perguntava onde estão os indígenas em Pernambuco, trazendo a presença no território e quantos são hoje em dia, baseado em dados do IBGE, FUNASA e associações que trabalham com o direito e proteção dos povos indígenas, mapeando a população e a partir do pertencimento a determinada tribo era possível perceber a quantidade de indivíduos e sua localização no estado de Pernambuco.

Dayvid e Natercia, em 2016, quando não tínhamos ainda passado pela pandemia do COVID, já se questionavam sobre o SUS e seu desmonte. O levantamento de dados já indicava que o uso do SUS para tratamento de saúde, comparando rede pública e privada, atende a maioria dos acessos nas regiões Norte e Nordeste, diferentemente das regiões sul, sudeste e centro-oeste. Indicando que, em determinadas regiões os serviços médicos e de cuidado, a qualidade do sistema público é fundamental. Os dados utilizados foram de 2013/2015 se atualizássemos para o cenário atual as discrepâncias seriam sem dúvidas mais expressivas.

Com a narrativa da visualização encaminhada, eles iniciaram a busca por uma forma, focando nas questões da linguagem gráfica e representação, e fatalmente vem a pergunta para 'os professores': que tipo de forma poderia ser usada nesta circunstância, gráfico de barras, textura, hachura? A resposta era: o que você usaria? Depois da surpresa de uma pergunta res-

pondida com outra, se estabelecia um espaço com a comunidade onde cada um apontava sua estratégia para a representação daquela informação. Seguia-se o projeto com escolha de cores e tipográficas, sempre aberto a modificações após apresentação aos pares, pensando na melhor forma de fazer visualizar algo para dar suporte ao argumento inicial.

Chrisley, nosso atual discente de mestrado, fez uma visualização para a disciplina *Design da Informação e Artefatos sequenciais (2021)* onde estávamos juntas eu e Solange Galvão Coutinho, sobre a semiologia do banheiro, numa tentativa de compreensão sobre como funciona a escolha do banheiro numa perspectiva de gênero para o público cis e trans, motivado por uma publicidade chamada Pirataria é crime. Um exemplo interessante de como este artefato serve como espaço de articulação do pensamento teórico, através de uma situação comum: a partir do meu posicionamento de gênero, com o que eu me confronto quando eu vou ao banheiro? Nesta publicidade, feita por uma agência, divulgada num outdoor no ABC paulista no dia Internacional de Luta pelo Direito das Mulheres em 2017, vemos uma mulher trans usando um mictório num banheiro e a frase 'Pirataria é crime'.

A proposta de Chrisley era fazer uma pesquisa sobre a percepção desta publicidade, com 37 pessoas, 26 julgaram que a publicidade incentivava atitudes preconceituosas e discriminatórias, 18 julgaram que este tipo de publicidade não deveria existir, 15 que deveria implicar em criminalização e punição, 11 que nega acessos e 4 que não implica em nada. A visualização serviu neste caso para apresentar o processo semiológico teórico com uma tenta-

tiva de elaboração do comportamento e a opinião das pessoas.

Nesta disciplina, somos confrontadas a diversos temas dos discentes envolvidos como Gabriel Dimas, nosso discente de mestrado que pesquisa no campo da memória gráfica e fez uma análise do jornal *A República*, do Rio Grande do Norte, fundado em 1889 e atuante até 1997. O objetivo dele era compreender a configuração gráfica do jornal de acordo com as sessões existentes, começando a análise pelos anos iniciais do jornal, 1889, 1890 e 1891 e a partir de Bardin (2015) ele estabelece categorias para o conteúdo: informacional, opinativo, oficial, comercial, institucional e entretenimento, atribuindo cores a cada uma delas. Na análise de cada ano, cada uma dessas sessões era aplicadas à cor da categoria a qual pertenciam, criando manchas gráficas que quando colocadas uma ao lado da outra, nos permitiam visualizar a expansão ou contração de cada uma das sessões do jornal ao longo destes três anos, criando pesos visuais.

Após esse tratamento ele consegue estabelecer pesos e hierarquias, baseado no modelo de Paul Mijksenaar (1997), cruzar os atributos da tipografia, o desenho da face do tipo, o tamanho, peso do tipo, entrelinha, os atributos do texto e dos símbolos, com a presença destas características nas diversas páginas que compõem uma edição e também ao longo dos três anos analisados. O processo de Gabriel é mais um exemplo de que as visualizações para além de um resultado final, podem ser um caminho de pensamento e de elaboração prático-teórica que auxiliam e instrumentalizam a análise e o desenvolvimento da pesquisa. Elas podem auxiliar no entendimento de múlti-

plos fatores que neste caso se relacionam com as demandas de publicação, com os usos e costumes, com as tecnologias disponíveis e com a evolução do jornal em seus anos iniciais, estabelecendo conexões evidentes entre o que inicialmente parecia isolado.

Retornando a Paulo Freire, ele traz o conceito da boniteza que eu adapto aqui para a boniteza da manualidade, e ele pontua que no ensinar devemos ter **(7) curiosidade**, e eu acrescento também experimentação. No campo das visualizações de dados, existe uma prerrogativa do uso do digital como um caminho óbvio desde as etapas iniciais dos projetos até sua finalização. Na experiência destas disciplinas, e se considerarmos a visualização como instrumento de mediação do pensamento, a manualidade pode ser o lugar de início, meio ou fim durante o processo, aliada ou não ao uso do computador quando se faz desejado e necessário. Essa manualidade impõe uma organização prévia e uma gestão mais precisa do tempo como apresentaremos nos próximos exemplos.

Anderson Acioli e Adailson Filho fizeram uma visualização majoritariamente manual sobre a presença dos transgênicos no Brasil e o seu uso nas plantações de soja, algodão e milho entre os anos de 2010 e 2015. A coleta de dados deles se baseia no Relatório da Céleres, que é uma empresa de consultoria especializada em análise do agronegócio. A partir de uma foto feita no jardim do CAC com a terra aparente, usando chumaço de algodão e grãos de soja e milho, eles fizeram uma visualização que cruza os anos e a evolução de uso dos transgênicos nas plantações, assim como a porcentagem dos mesmos na produção nacional,

a conclusão é preocupante 94% de toda soja, 83% de todo milho e 73% de todo algodão plantados em território nacional são transgênicos. A visualização deles consegue de maneira clara e coesa, após um fino tratamento de dados e da construção de uma narrativa impactante, mostrar o cenário nacional e sua utilização de organismos geneticamente modificados.

Dentro da mesma temática dos OGMs, Milena Fernandes, que gostava de bordar e também interessada pelo uso das sementes transgênicas, criou uma visualização bordada à mão onde a narrativa principal se estabelecia em todo do seguinte argumento: onde os transgênicos de algodão, soja e milho são utilizados e de que maneira isso está presente em nosso cotidiano e no que consumimos, seja de maneira direta ou indireta. Ela consegue demonstrar os lugares improváveis onde encontramos os transgênicos, como no salmão que se alimenta de ração à base de soja, sendo uma maneira interessante de explorar o processo de criação de uma visualização que acontece em grande parte manualmente e que deve, em seu planejamento prever os espaços necessários para a intervenção digital.

Numa disciplina de *Infografia (2015)*, Danielly Barros e Gabriel Felipe Fesan a partir de um desafio lançado que era: o de escolher um tema, reunir os dados necessários através da etapa de juntar e selecionar, tirar uma foto que pudesse dar suporte a narrativa, e em cima dessa foto criar as visualizações de dados. O tema deles era sobre os buracos nas vias urbanas, os que conhecem Recife sabem de seus buracos e da péssima qualidade da nossa pavimentação, para foto eles foram numa rua onde param a maioria dos ônibus que servem à UFPE, atrás do

Centro de Artes e Comunicação – CAC, onde está fisicamente o Curso de Design.

Com o freio frequente dos ônibus, nesta via existem inúmeros buracos e a foto foi feita num dia de chuva com o asfalto craquelado e água para utilizar a imagem como suporte dos dados previamente selecionados: trazendo informações sobre a quantidade de carros, de transeuntes, do investimento público na pavimentação, e dos índices de deficiência que temos neste quesito nas rodovias do estado de Pernambuco. A manualidade nesta e nas situações anteriores, impunha um planejamento prévio e preciso para responder a dificuldade de chegar num resultado satisfatório para os graduandos em Design, exigindo foco, clareza e organização, resultando num tempo de projeto mais curto justamente porque previamente elaborado. E ao contrário, dentro dessas experiências, a facilidade de correção dos meios digitais, o planejamento pode ser feito durante o processo que termina por favorecer um tempo de projeto longo, com muitas idas e vindas, versões abandonadas ou modificadas ao extremo. As duas possibilidades podem ser espaços de práticas projetuais ricas para o grupo, mas é interessante notar as dinâmicas e comportamentos que se convidam nesses dois caminhos, na manualidade observamos mais coesão entre as equipes e nos processos digitais como o processo era distribuído resultava em menos coesão.

Como dito anteriormente, chega um momento em todas as disciplinas, tanto na graduação quanto na pós-graduação, que é o pitaco, o momento de discussão em grupo sobre o andamento de todos os projetos. Paulo Freire propõe que as práticas pedagógicas devam acontecer: através da **(8) criticidade**; do **(9) sa-**

ber escutar; e da **(10) disponibilidade para o diálogo**. Dentro do espaço participativo da sala de aula e utilizando o pitaco como prática didática do pitaco, é preciso criticidade em relação a si e também aos outros, entendendo as particularidades e personalidade de cada uma das pessoas no momento de contribuir com os projetos, evitando que haja rispidez, ironia e agressão. Quando isto acontece a dinâmica do grupo é alterada e inibe a contribuição individual para o coletivo. A criticidade, a escuta e a disponibilidade para o diálogo passam pela **(11) tomada consciente de decisões**, a partir do que eu falo, do que eu ouço e do que eu posso fazer, abre-se a possibilidade de alterar o posicionamento, a narrativa, o viés e o argumento de comunicação, o que é válido também para como essas alterações influenciam na forma escolhida e nos elementos da linguagem gráfica.

Este é o caso de Ana Caroline que durante seu processo alterou significativamente suas escolhas projetuais, apaixonada por vulcões, iniciou mapeando os diversos vulcões, locais, ano de erupção, potência do vulcão, com uma organização da informação se dava de forma circular e orgânica com o título no centro. Ela evoluiu para uma versão colorida e fez sua primeira apresentação para os colegas, e a partir das considerações feitas que sugeriam a experimentação de outro tipo de organização para que o sentido de leitura fosse mais bem conduzido, além da inserção de um mapa que conectasse cada vulcão ao seu lugar de origem. Ana Caroline depois das alterações, apresenta sua versão organizada verticalmente, no formato retrato e com uso intenso de elementos esquemáticos.

Após uma segunda apresentação para os colegas, avançou

para uma terceira versão mais simples, sem o mapa, sendo uma junção de características da versão primeira e segunda versão. Não necessariamente a versão atual dos projetos são as que eu acho mais interessante em termos de forma e organização, uso das cores, tipografia, escolha de modos de representação dos dados, porém, na dinâmica estabelecida minhas considerações são apenas mais uma diante de todos os membros, o que nos coloca numa posição saudável de mediação e de respeito aos saberes e preferências do grupo.

Nos encaminhando para o fim deste passeio, e trazendo algumas reflexões metodológicas sobre essas diversas experiências, Paulo Freire pontua a necessidade da **(12) reflexão crítica sobre a prática**, e eu amplio também para os modos de fazer, quando escolhemos metodologias e as apresentamos para os alunos, independente do nível de formação, eles criam uma expectativa de que se todas as etapas metodológicas forem seguidas a risca o resultado será certo.

Atravessada por tudo o que vimos aqui, onde eu como mobilizadora desta relação de aprendizagem escolhi me colocar de outra maneira e não iniciar pela teoria ou pela escolha dos modos de fazer do grupo, estabelecendo uma relação horizontal onde o processo é guiado pela decisão em grupo. Este caminho ladrilhado de erros e acertos, me levou a refletir e algo se desenhava nessa trajetória, quando iniciamos o percurso numa comunidade de aprendizado me parecia fundamental entender o que já sabem e como fazem e o que ainda não sabem. Nesta perspectiva me interessa quebrar o processo tradicional, e sobre isso não existe uma originalidade de minha parte,

Paulo Freire nos mostra todo caminho, reconhecço, entretanto, que embora não seja original a perspectiva hierárquica e de controle ainda é presente nos ambientes de aprendizado. A partir da consciência e confiança no processo, me senti livre para me deslocar para outro lugar, um lugar onde começamos a partir de nossas necessidades. Às vezes a necessidade era teórica, às vezes de ordem prática, ou ainda uma limitação de repertório que implicava na dificuldades de que forma escolher para representar o que queriam, a discussão em grupo foi e é fundamental, porque em grande parte das situações às questões e dificuldades são respondidas entre eles mesmo criando um ambiente de confiança e coesão.

A partir deste posicionamento, eu abandonei de alguma forma as metodologias, de modo que quando me dizem que eu trabalho com visualizações me sinto receosa, pois não pratico e utilizo metodologias preditivas sobre como fazer, ou que usar para representar determinados dados, ou cores indicadas para cada caso. Os paradigmas do código não fazem sentido dentro da minha prática, porque não estou inserida no campo da cartografia, que dá apoio para a visualização tradicional. Nestes espaços o que fazemos não obedece às regras cartográficas e sua precisão, se assumindo neutro (embora saibamos que não), herméticos de certo modo à cultura e suas manifestações. A precisão cartográfica, pode também ser um mito, um dogma, em que aceitamos aquilo como verdade, de toda forma ela nos obriga a aprender o código para entender a representação. Todas essas questões sobre regras, precisões e códigos devem igualmente ser colocadas no campo da visualização, a partir de uma perspectiva humana e inserida em nossa identidade cultural.

O que temos feito, eu, diversos professores parceiros e muitos alunos, se insere no campo da cultura e da comunicação, se faz sentido para aquelas pessoas, possivelmente fará sentido para mim, embora possa fazer sentido em Recife e não no sul do país, os campos da cultura e da comunicação assumem que somos diferentes e que não existe universalidade, logo não há imparcialidade e neutralidade. O interesse pelo outro e como ele se constitui culturalmente é um caminho obrigatório no que temos desenvolvido nestas experiências. Paulo Freire de maneira muito linda coloca que no ensino há de se **(13) querer bem**. Existe uma dimensão do amor e dos afetos que é negligenciada pelas metodologias, que se colocam como frias, tão frias que um robô poderia fazer o que fazemos. Como se não fossemos influenciados e não nos atingissem os dias tristes, felizes e nossas vontades, como se as nossas questões existenciais e do cotidiano não fossem partes importantes do nosso processo. Paulo Freire complementa que para ensinar e aprender temos que ter **(14) alegria** e **(15) esperança**, sem achar que tudo vai mal e não tem mais jeito, a esperança é própria dos ambientes de aprendizado, de que podemos alterar a realidade, nós todos desta mesa e muitos do lado de fora, todos os dias levantamos da cama para tentar mudar algo neste país, porque água mole em pedra dura tanto bate até que fura, em outubro a gente vira o Brasil⁴.

E aí trago um trabalho para finalizar, que é a visualização do amor, do querer bem, da alegria e da esperança que fizemos todos juntos eu, Guilherme Ranoya e com Solange Galvão Coutinho que

4 Sim, Luis Inácio Lula da Silva foi eleito presidente do Brasil pela 3ª vez em 30/10/2022.

foi um mapeamento dos egressos e atuais discentes da linha de Design da Informação do PPGDesign da UFPE. Eu fiquei tão orgulhosa desse álbum de família, e confesso foge ao que trouxe para este debate, mas também diz muito sobre esta história, e sobre todas as pessoas que a fizeram e a fazem, cada uma delas levam um tanto e deixam um tanto, viram relações profissionais, amigos, e tantas outras coisas, e para nossa maior felicidade continuam orbitando ao nosso redor. Meu muito obrigada.

.....
Guilherme Ranoya

A gente que agradece. Eva falando por nós do laboratório como um todo.

Algo que a gente já queria fazer a muito tempo: colocar o Paulo Freire na parada. Porque a gente precisa disso. Vou passar a palavra agora para o Ancara:

.....
Rafael de Castro Andrade

Bom, a minha fala aqui vai ser um pouco sobre experiências de ensino em infografia, vou tentar ser breve. Tenho a tendência de me estender, então se eu passar muito do tempo, por favor levantem a mão, me cortem, podem me tirar da tela se necessário.

Então, boa tarde pessoal, meu nome é Rafael de Castro Andrade, também me chamam de Ancara que é um acrônimo do meu sobrenome, porque Rafael de Castro Andrade é um nome muito comum. Enfim, moro em Curitiba, mas sou formado em Design Gráfico no interior do Paraná pela Universidade Estadual de Londrina, já o mestrado e doutorado foram na Universidade Federal do Paraná aqui em Curitiba. Atualmente eu sou profes-

tor da Universidade Positivo e também leciono em uma pós-graduação da Universidade Estadual de Londrina, onde me formei. Na parte de pesquisa, sou integrante do VISSE (UFPE), do LabDSI (UFPR), e do Memoráveis (UFPE).

Além da atuação acadêmica eu também me mantive no mercado, apesar de não gostar muito desse termo, fui sócio de um estúdio de design chamado Pedro Pastel & Besouro e agora tenho uma produtora chamada Foite. Além disso, estou ligado a associações de classe fazendo parte da atual gestão da SBDI, a Sociedade Brasileira de Design da Informação, como secretário. Na divulgação em conhecimentos de design, tenho o podcast Visual+mente e também tenho o Pensar Infográfico um projeto de ensino sobre o qual vou falar mais à frente.

Após essa breve apresentação, vamos voltar lá pra dois mil e doze, um pouco antes. Essas são as frases que geralmente quem trabalha com infografia ouve.

“Então bota um desenho aí nesse texto.”

“Então eu preciso infográfico para resumir essa tese de quinhentos páginas que eu levei quatro anos fazendo... e agora eu preciso de uma imagem A4 para resumir”

“Então eu tenho uma lista dos endereços para um mapa no Word e daí eu fui dando espaço para deixar a lista certinha assim para você gerar esse mapa”

Ou então:

“preciso desse infográfico pra ontem”

Ou melhor, você faz um infográfico de saúde no qual tem um esqueleto, então o cliente fala: “Tem como virar esse esqueleto de perfil?”

Esses são exemplos quotidianos e, claro, tem as nossas reações a isso e tem a maturidade da carreira. No começo, ali, há dez anos atrás, talvez fosse alguma coisa que eu ficasse muito nervoso e xingando as pessoas por causa disso. Mas são coisas comuns que vários designers passam, e também quem produz infografia sofre bastante com isso.

E de certa forma isso sempre me motivou a procurar técnicas para evitar passar por esse tipo de situação principalmente na infografia. Essa busca fez parte da minha formação, na iniciação científica, no trabalho de conclusão de curso e depois mestrado. Mas eram poucas as fontes na literatura, antes dos anos dois mil e dez, dessas mais teórico práticas para design de infográficos eram bem raras, tinha muita coisa sobre infográficos no campo da comunicação social, do jornalismo, mas poucas tratando sobre como fazer o design daquilo.

Isso sempre me deixou muito curioso e eu queria achar uma abordagem que falasse de design, mas porque há necessidade de uma abordagem de design? E essencialmente de design gráfico? Porque o design é “a curva de rio onde deságua e emergem os principais problemas da infografia”. Se as informações de um infográfico não foram coletadas direito ou então,

se elas não estão representadas de uma maneira interessante, é na hora de formalizar visualmente esse infográfico que esses problemas vão aparecer. Aquelas perguntas que eu mostrei anteriormente são decorrentes desses problemas.

Um estudante de mestrado que veio a se tornar um grande amigo, o Fabiano de Miranda, tinha as mesmas indagações, quando ingressei no mestrado na UFPR a gente conversava muito sobre esses problemas. Ele trabalhava em um jornal daqui de Curitiba e passava pelas mesmas coisas que eu como freelancer, a gente ficou pensando que o ideal seria se quem pedisse os infográficos entendesse minimamente de Design de Informação para não fazerem pedidos tão sem noção assim.

Nós dois fomos inspirados por uma abordagem de Design da Informação para a infografia do Ricardo Cunha Lima, talvez um dos primeiros textos em português que abordam infografia sob o viés da linguagem gráfica e isso muda uma perspectiva para se entender a infografia de uma forma que eu não tinha visto/encontrado ainda. Então aqui coloquei só um print do sumário da dissertação do Ricardo, para exemplificar, porque ela tem vários fundamentos e o principal, um vocabulário que se pudesse explicar melhor os infográficos, que conseguisse descrever melhor um infográfico que não fosse só uma descrição dos elementos.

Então eu e o Fabiano, a gente tinha essa conversa e daí decidimos montar um curso para ensinar um pouco dessa abordagem voltada para a infografia. Isso em dois mil e catorze, muito inspirado no projeto do Henrique Nardi, o Tipocracia. Que ali

nos anos dois mil queria disseminar o conhecimento da tipografia para todas as universidades e alunos de universidades no país a fora. Eu e o Fabiano fomos alunos do Henrique na graduação. Fabiano, aqui em Curitiba, e eu lá em Londrina e a gente ficou muito inspirado por isso e vendo o impacto desse curso a longo prazo, achamos que seria legal algo nesses moldes: Dar cursos para os alunos de graduação sobre a infografia.

A gente via que os alunos de design geralmente se sentiam seguros para fazer um infográfico, mas na hora de executar começavam a se debater porque faltavam alguns tipos de conhecimento muito específicos, que só a prática de infografia, de lidar ali no dia a dia trazia.

Bom, daí a gente montou o *Pensar Infográfico* que virou esse projeto de disseminação da infografia por meio de ensino, pesquisa, produção e reflexão. Para nossa surpresa, os alunos de graduação nunca foram muito interessados no curso. Por mais que a gente se esforçasse, demos muitas palestras, cursos e bolsas para os alunos em diversos cantos do país, mas a presença dos alunos de graduação nos cursos sempre foi baixa. Mas por outro lado o mercado corporativo meio que começou mostrar muito interesse pelo curso, chamavam a gente para dar cursos internos para as empresas.

A gente meio que tinha uma ideia de juntar alguns conhecimentos de jornalismo que o Fabiano trazia da experiência que ele tinha de trabalhar no jornal e um pouco da pesquisa de infografia jornalística que tinha desenvolvido também então a gente usou isso como base do conteúdo, tudo que estou

mostrando para vocês, é uma forma de comunicar com outros públicos que não designers. Então tem alguns termos que não são muito precisos, são meios estranhos assim, mas era para ser mais didático. E aí a gente chegou nesse grande núcleo de conteúdo que a gente condensou todo o conhecimento que a gente tinha sobre infografia com essa perspectiva, de Design da Informação, no curso *Infografia: teoria e prática*.

Esse curso tinha dois dias, dezesseis horas. O conteúdo era dividido em: 1) Antecedentes históricos para gente compreender porque as pessoas ao longo do tempo buscaram usar infografia, visualização de informação em geral, porque essa necessidade das pessoas explicarem as coisas; 2) os fundamentos de Design da Informação; 3) Abordagens sobre cognição e percepção, que foram alguns temas que eu acabei pesquisando mestrado, achei que era uma interface interessante, tem algumas questões que são legais para principalmente para cursos livres e rápidos. São dispositivos didáticos interessantes e 4) a prática que tomava todo o segundo dia, onde a gente passava um exercício e desenvolvia um rascunho completo de um infográfico, bem acompanhado passo a passo. A gente fez desde 2014, agora não tenho certeza, mas acho que foram vinte turmas entre cursos livres e cursos sob demanda. A gente atendeu várias empresas, daí treinando executivos e tal para lidar com publicar infográficos assim que são alguns resultados que teve dos exercícios do curso até então.

E esse conteúdo ele virou a base desses cursos livres que a gente dá como *Pensar Infográfico* que tem um público variado desde curioso por infografia, professor de ensino fundamental

e profissionais que trabalham em jornais ou alguma coisa da área e os treinamentos sobre demanda, que geralmente eram para áreas executivo, secretários, equipes de venda, comunicação e equipes de edição de vídeo etc.

Essa forma que eu mostrei aqui o conteúdo é a mais recente, mas ela foi bem modificada ao longo dessas vinte edições. A gente ia modificando pequenas coisas, percebendo o que os alunos iam comentando, ou dificuldades que a gente percebia. Uma das maiores dificuldades que notamos logo era que nos cursos livres a maioria das pessoas não tinham familiaridade com o uso de imagens para se comunicar.

Então, como essa pessoa vai produzir um infográfico essencialmente visual? Percebemos que não podíamos só dar o conhecimento teórico, que seria útil ia servir pra ele saber contratar alguém e executar, mas seria legal também ele conseguir fazer alguma coisa. A gente começou a usar ferramentas gratuitas ou mais comuns, então o grande lance era a gente ensinar eles a fazer, por exemplo, um infográfico, usando power point ou a ferramenta que ele tivesse acesso da empresa. Isso foi uma coisa que fez a gente acrescentar no segundo dia prático. Pensar muito nesse contexto de como esses alunos iam aplicar esses conhecimentos no dia a dia nos fez começar a entender quais eram dificuldades que não eram nem faladas, mas a gente percebia nos resultados dos exercícios, por exemplo, quando usar texto, quando usar imagem, como saber identificar informações... E por aí vai, aí a gente começou a trabalhar com conteúdos que ajudassem a chegar nisso.

Eu queria chegar logo nesse ponto da minha fala aqui, porque acho que é um resumo interessante que vai trazer o meu ponto para essa discussão. Paralelamente ao *Pensar Infográfico* eu e o Fabiano começamos nossas carreiras de professores de graduação em Design. O Fabiano é professor e coordenador da Uninter aqui em Curitiba e eu leciono na Universidade Positivo.

Esse conteúdo que a gente começou com os treinamentos e os cursos livres foi base para ementas de disciplinas de graduação e pós-graduação, ministrei disciplinas tanto aqui em Curitiba, em São Paulo, em Londrina e em Passo Fundo Rio Grande do Sul em pós-graduações *lato sensu*. O Fabiano também lecionou em algumas outras pós-graduações, partindo do mesmo conteúdo.

É claro que o conteúdo era adaptado para a disciplina de pós, que geralmente têm algo em torno de trinta horas onde a gente pesava mais na parte teórica, geralmente pessoal de pós-graduação *lato sensu*, estava buscando repertório teórico para produzir alguma coisa que tivesse esse suporte mais acadêmico.

Na graduação, sempre que tenho oportunidade, leciono a disciplina de infografia. Então, aí vai quase sete anos que tenho lecionado esse mesmo conteúdo. Para públicos de alunos diversos, calouros, veteranos quase se formando, alunos de universidades privadas e públicas, turmas no período noturno, no período matutino, turmas de Design, de Jornalismo e de Publicidade. Então tenho, digamos, uma amostra grande de resultados da aplicação desse conteúdo.

Mas antes gostaria de aprofundar um pouco a questão do repertório teórico que a gente chegou para explicar a infografia que foi consolidada ao longo desse período dos cursos livres. A linguagem gráfica, esse vocabulário, que eu comentei ali, para a gente conseguir descrever e articular os elementos da infografia da forma mais tangível.

Então, quando eu mostrava o diagrama em árvore sobre linguagem, canais e modos do Twyman as possibilidades dos elementos da infografia começavam a ficar um pouco mais claros para os alunos. Então aquela pergunta: “o que tem em um infográfico?” deixa de fazer sentido, porque em um infográfico pode ter qualquer coisa, a gente vê que tem um mapa, que tem desenho/ilustração, tem texto, nos animados a gente pode ter um vídeo e tal. Quando a gente começa pela linguagem gráfica, nós começamos a organizar as coisas de outras formas e temos outras preocupações com esses elementos, por exemplo faz mais sentido pensar em como percebemos ou que informação esses elementos nos trazem. Isso foi bem útil nos cursos livres por causa do tempo limitado que temos, outro ponto é que por serem pessoas de outras áreas, a precisávamos de algo que ancorasse uma linha de raciocínio, algo como um método, com começo, meio e fim. Então pegamos conteúdos de Design da Informação que tivessem caminhos estruturados, para isso nos inspiramos no modelo proposto por Sless e adaptamos para um processo de produção de infográficos.

Hoje em dia eu faria diferente algumas coisas, mas esse processo é muito útil para explicar e dar a noção de quais as ativi-

dades que eu tenho que fazer na produção de um infográfico. Nós sempre avisamos que este processo pode ser seguido como uma sequência ou pode funcionar mais livre, mas que serve mais como um guia para saber que em algum momento aquelas atividades teriam que ser feitas.

Essa noção de processo é um pouco distante para pessoas de fora da Comunicação ou Design. Além disso, outros conhecimentos que são quase que automáticos da prática do dia a dia de quem trabalha com isso precisavam ser explicados e detalhados também. Coisas como: “que tipo de representação uso pra explicar isso aqui? Isso é melhor ser apresentado em texto ou imagem?” e etc. Para isso, a gente utilizou uma indicação do Ricardo Cunha Lima, uma presença muito influente no curso, que era o livro *Back of Napkin* do Dan Roam, e daí de lá extraímos uma técnica a <6><6>.

Na verdade, achamos semelhança dessa técnica com as de outras áreas, como no jornalismo onde tem as perguntas do lide, a grande sacada do Roam foi dar respostas visuais para essas perguntas. Essa forma de explicar ajudou pessoas que não tinham domínio nenhum de uso de imagem a começar a pensar em alguma visualidade, usando como apoio um banco de imagens ou de ícones.

Somado a isso tínhamos também o referencial de uma pesquisa da Professora Stephania Padovani e da Professora Juliana Bueno da UFPR sobre representação gráfica de síntese. Nas referências desta pesquisa tinha o material do Dave Grey que vai propor esses alguns esquemas e elementos fundamentais para

comunicar com desenho.

Tudo isso, na verdade, era um artefato a ser didático que utilizamos para as pessoas se sentirem capazes de se expressar com imagens. E funciona bastante para os não designers.

Por último, começamos a notar que as pessoas ficavam muito ansiosas porque elas não conseguiam botar montar um infográfico de fato finalizado. Sabiam de toda a parte teórica, como representar as informações, mas não sentiam que conseguiam fazer de fato um infográfico. Então, recorremos a ferramentas e recursos online gratuitos de visualização de dados. Por exemplo, o *Dataviz Catalogue* que é um repositório de tipos de gráficos e o *Raw Graphs* que é uma ferramenta para criar visualizações. É claro que as turmas de designers desenvolviam em outros softwares também, porque dominavam ferramentas comuns ao design. Mas para quem não tinha nenhum domínio, isso daqui era o básico, mas dava a sensação de que conseguiam materializar algo e compreender melhor a partir da prática.

Bom beleza, apresentado tudo isso vamos para a pós *lato sensu*. Tivemos resultados muito interessantes nas turmas que ministramos o curso, alguns geraram artigos publicados no Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI). Assim como nos cursos livres os resultados eram bem bacanas.

Aí chegamos na graduação, que era onde tínhamos uma grande expectativa, porque a ideia inicial do curso era para esse público, criamos o curso pensando em nós enquanto alunos de graduação, o que gostaríamos de ter visto. Sempre pensamos

que a graduação fosse o lugar ideal para a infografia por causa das características da graduação, de ter um tempo maior e um acompanhamento mais próximo dos alunos, de uma inclinação dos alunos a ficarem empolgados com produção de materiais onde eles ficassem mais livres e pudessem exercitar outros conhecimentos que fossem de interesse deles como ilustração.

A gente sempre tentava propiciar um ambiente bem livre. Pelo menos quando fui professor desta disciplina. Nas primeiras experiências eu tive um tempo longo, disciplinas de trinta a quarenta e cinco horas ao longo de um semestre. Então, por tempo suficiente para o aluno ir e vir, aprimorar, refinar era coisa que no curso livre de dois dias não dava tempo. Eu conseguia detalhar cada um dos tópicos do curso livre, pelos quais eu passava muito rápido pela natureza compacta do curso. Cabe ressaltar que ministrei a disciplina de infografia pela primeira vez presencialmente em dois mil e quinze e mais quatro vezes, sendo a última vez, presencialmente em dois mil vinte e dois recentemente, em universidades diferentes. E aí, quais foram os seus principais desafios do *Pensar Infográfico* como disciplina na graduação?

Me interessava muito o processo que os alunos atravessavam e não tanto o resultado. Apesar de ter alguns resultados muito bons, mas eu percebia que o aluno não tinha atravessado o processo, que ele não estava pensando como um designer de informação poderia pensar sobre aqueles problemas, de como comunicar melhor aquelas informações.

Então, vou compartilhar algumas impressões que eu tive. A mais

marcante foi conhecimentos muito incipientes em lidar com a informação. De uma forma geral, tinham uma dificuldade de organizar, filtrar e agrupar as informações. É claro que o que estou falando é uma comparação ingloria, e não correta do ponto de vista metodológico de pesquisa. Mas o que é interessante para esta apresentação, é que algumas turmas eram mistas e são de anos diferentes. Tem turmas de primeiro semestre, tem turma de último semestre, e nas turmas mistas, tinha alunos de Design, Design de produto, Design de moda, Jornalismo e Publicidade. Era bem notório que, por exemplo, os jornalistas, eles lidavam melhor com esses tratamentos de informações, mas não sabiam o que fazer com elas, tinham muita dificuldade em fazer algo sem uma quantidade de texto muito grande.

Outra impressão, os alunos que tinham habilidade de desenho. Era visível os que sabiam ilustrar fantasticamente, mas não sabiam fazer um desenho explicativo, que atendesse a necessidade de uma explicação visual, ou seja, usar essa habilidade para a infografia. Ele queria desenhar do jeito e estilo que ele sempre desenhou, o que geralmente adicionava informações que não precisavam ter. Estou usando a ilustração como exemplo, mas em diversos recursos da infografia acontecia a mesma coisa.

Outras impressões eram dificuldades de fazer as aproximações teóricas. Então às vezes a parte teórica estava muito distante por causa dos termos e difícil de aproximar da vivência dele.

Eles tinham dificuldade de lidar com o volume informacional, como eu deixava bem livre o tema do infográfico que eles produziram, eu os incentivava a pesquisarem algo que fosse do

interesse deles, a hora que eles começavam a pesquisar e viam que tinha um universo todo de informações tinham dificuldade de fazer um recorte. Queriam atacar em todas as frentes, tudo ao mesmo tempo. No fim, eles acabavam mais frustrados quando nas orientações eu falava que teria que cortar algo, entender que o recorte faz parte da coisa era muito desmotivador, e vários acabavam largando o trabalho inacabado, então tinha essa dificuldade de lidar com essa economia informacional e o pouco tempo para digerir aquela base teórica.

Apesar da graduação ter aulas mais espaçadas e um tempo maior para trabalhar, os alunos achavam pouco tempo para trabalhar os exercícios, para eles entenderem como articular a linguagem gráfica. É claro, que nesse meu recorte aqui eu inevitavelmente acabo comparando com a pós e os cursos livres que tiveram sempre resultados melhores, e também tem um componente do professor que sempre teve uma expectativa muito alta com a graduação. Tiveram sim projetos que ficaram muito legais, mas no volume era mais frustração e abandono de disciplina (risos).

Nas universidades que lecionei tinham as disciplinas de Design da Informação como componente curricular em algum momento, então parte da disciplina de infografia conectava com esses conteúdos. Isso me levou a pensar em algumas provocações: 1) os componentes curriculares para formação de designer de informação na graduação precisam atravessar o currículo como uma competência e não como uma disciplina. Porque, por exemplo, se eles precisassem explicar um acidente em um infográfico, eles tinham dificuldade de tratar e lidar

com a informação. Para produzir eu já precisava que eles meio que dominassem isso. A outra provocação era 2) a necessidade de um suporte teórico de visualização de informações oriundas ou emergentes do conhecimento de Design. Porque na busca por referencial teórico a gente ia pegar conhecimento de outras áreas, por exemplo, da computação e os alunos não conseguiam lidar com os termos e a lógica de pensamento da computação.

Enquanto no design a gente tem algumas outras estratégias, mas muitos saberes tácitos a gente não tinha como apresentar para eles para fazer sentido de uma forma mais institucionalizada. Bom era isso, quero deixar essas provocações pra gente retornar nessas questões depois.

Então, obrigado. Eu sei que foi uma apresentação meio desabafo, de um professor frustrado. Mas eu acho que essas discussões são interessantes, pelo menos pensando que aqui está assistindo serão futuros pesquisadores e professores, acho que tem várias soluções de que o que a Eva comentou que a gente pode expandir pra pensar isso.

Como as ideias do Paulo Freire, que podem mostrar um outro caminho muito possível para resolver algumas agonias.

.....
Guilherme Ranoya

Obrigado você, Ancara. Eu também carrego inúmeras frustrações dos resultados das minhas disciplinas. As vezes é por uma expectativa muito alta. Mas eu tenho uma certa convicção de que também é um pouco por essa questão da competência. A

gente precisa de múltiplas competências já estabelecidas para articular todas elas. Agora a Bárbara eu acho que ela não tem tanta frustração como a gente porque ela acaba tirando sarro das frustrações; ela pega as coisas bizarras que ela vê, e ela publica; ela tem um caminho de extravasar isso.

Bárbara, fique à vontade. É sua vez de falar:

.....

Bárbara Emanuel

Nossa, que vontade de ficar assistindo, que papos bons, tantas coisas que eles falam... Muito obrigada pelo convite, é uma delícia estar com esse povo. Vou falar várias coisas que eles já falaram, mas vou tentar não me repetir, porque a gente pensa muita coisa parecida — cada um com as suas visões.

Para quem não me conhece, eu sou a Bárbara, e antes de falar o que eu faço e o que eu não faço, o que eu fiz e o que não fiz, uma coisa que eu acho importante contar sobre mim é que eu sou três-em-um, digamos assim. Primeiro, eu me formei em Comunicação, depois eu me formei em Design e, quando eu comecei a dar aula, foi na área de Educação, em formação de professores, depois é que eu fui dar aula na minha área, o Design, na graduação. Mais tarde, em uma universidade pública onde eu dava aula em Design, eu também lecionava na graduação em Gastronomia, e depois fui para outro lugar onde eu dava aula para Design Gráfico, Moda, Games, Publicidade, Fotografia, tudo. Hoje em dia, eu faço parte do departamento de Comunicação Social, então a minha vida é uma mistura da minha formação, ensino e pesquisa — eu estou sempre misturando Comunicação, Design e Educação. Isso influencia tudo o

que eu faço, não tem jeito.

Hoje, eu sou professora na UFF, a Universidade Federal Fluminense. Para quem não conhece: ela fica em uma cidade chamada Niterói. Quem já foi no Rio ou já viu na televisão, sabe que tem uma baía grande aqui, a Baía da Guanabara, que de um lado tem o Rio de Janeiro e do outro lado tem Niterói, e tem a ponte Rio–Niterói, que une as duas cidades. Eu moro no Rio e trabalho lá na UFF em Niterói, então tenho esse privilégio, de ir para o trabalho de barca, então eu vou pelo mar, com o Pão de Açúcar, as ondas... É realmente uma delícia. Eu trouxe aqui a marca da UFF, porque eu acho que tem muito a cara da universidade. Eu acho essa marca muito legal, tanto que passam as décadas e ela não muda.

Lá, eu sou professora do Departamento de Comunicação Social, do Instituto de Artes e Comunicação Social, que tem o curso de Jornalismo e o curso de Publicidade. Na UFF também tem curso de Design, mas é Desenho Industrial, mais voltado para projeto de produto mesmo, não tem uma habilitação em Comunicação Visual. Até existem algumas disciplinas, mas funcionam mais como suporte para a parte de produto. Então eu costumo abrir vagas também, nas minhas disciplinas, para alunos de Design que queiram alguma coisa de comunicação visual. As minhas disciplinas costumam, então, misturar alunos dos três cursos: Jornalismo, Publicidade e Design.

Eu estava até conversando com o Ranoya, o Ancara e a Eva sobre a diferença entre os alunos desses três cursos e o que cada um traz nas minhas disciplinas de Design de Informação. O que

eu reparo é que os alunos de Design têm uma preocupação com a forma, com o tipo de gráfico, uso de cores, a organização visual, o que é muito legal. O pessoal do Jornalismo fica preocupado com a narrativa, com a precisão, o respeito aos dados, que não haja distorção, coisas que o Ancara comentou agora há pouco. Eles querem contar uma história, apurar os fatos.

E eu lembro que, falando isso entre nós quatro, alguém brincou comigo e falou “e os de Publicidade estão preocupados em enganar os outros”. Eu fiquei assim: Peraí, eu, como publicitária, vou me defender. Tem uma história que eu conto, de quando eu estudava Publicidade e, no último ano, já comecei o primeiro ano de Design na Esdi, no Rio de Janeiro. Eu cheguei e uma das primeiras coisas que eu escutei foi “O Design de Informação é neutro. Se tiver qualquer persuasão, não é design, é publicidade”. E eu, vindo da publicidade, pensei logo “imagina, nada é neutro, comunicação nunca é neutra, na comunicação a gente sabe disso”. Isso vinha do espírito modernista que tinha na Esdi naquela época (não é mais assim, isso foi há vinte anos). Eu acabei fazendo mestrado e doutorado sobre retórica para mostrar que não era bem assim.

E, sobre os meus alunos de Publicidade, o que eles trazem é muita coisa sobre como fazer as visualizações ficarem interessantes. Eles se preocupam em a pessoa querer olhar para aquela visualização, se interessarem. Fazer isso influenciar a pessoa de alguma maneira, conscientizar para algo, o que é superimportante. Então, eu olhando, de maneira geral, como esses três cursos trabalham com visualizações, eu vejo que tem a forma, tem a precisão e tem a retórica. E a que conclusão a

gente pode chegar? Tudo isso também é do Design. Para fazer Design de Informação, a gente precisa dessas três coisas. Precisamos fazer visualizações que façam sentido, que experimentem com a forma, que sejam precisas, que sejam éticas, que tenham uma narrativa interessante e que as pessoas se emocionem com elas, que se interessem por elas. Então eu vejo que é muito legal para mim, ver esses alunos juntos. Nós três falamos aqui de turmas mistas, o que eu acho um ganho enorme. Uma coisa que eu penso sobre a minha graduação na Esdi é como era isolada mesmo. Agora tem Arquitetura também, mas, na minha época, nem podia um aluno de outra graduação se matricular em uma disciplina da Esdi, ou seja, a gente era totalmente isolado. Acho que teria sido bem diferente a minha formação, se tivesse de outros cursos lá com a gente e se pudéssemos ter feito disciplinas fora também.

Vou falar um pouco então das minhas práticas de ensino, pensando nesse tripé, digamos assim, de forma, retórica e precisão. Uma coisa que eu começo sempre pedindo aos alunos é fazer análises, olhar pros gráficos que são feitos, para as visualizações, outras peças, para prestarmos atenção aos problemas. Eu gosto de mostrar uns exemplos bem bizarros, para eles ficarem atentos e entenderem rapidamente o problema, como um gráfico de pizza em que a soma dá mais de 100%, ou com efeito tridimensional... Sobre isso eu já digo logo que tem coisas que a gente pode escolher fazer ou não, mas gráfico de pizza 3D não pode — não façam e desconfiem de quem faz! Por que, se está distorcendo, já não é mais visualização de dados: é uma ilustração, fazendo alusão a dados. Também vemos gráficos de coluna que não começam do zero, e outros exemplos reais, que eu mostro, e

eles demoram um tempo, às vezes, para perceber os problemas, mas quando percebem, eles ficam de olho para sempre.

Os gráficos eleitorais (a Eva já falou um pouco sobre isso) são parte de uma pesquisa que eu estou fazendo esse ano, coletando gráficos usados tanto pelos partidos e candidatos, quanto pela imprensa, principalmente sobre pesquisas de intenção de voto. Eu acho interessante observá-los, para ver os recursos visuais retóricos que são utilizados, porque todos são peças publicitárias, mesmo os da imprensa, de certa forma. Eles têm várias distorções, o que é um problema, mas também servem para a gente identificar os objetivos daquele veículo de imprensa. E tem as bizarrices como os candidatos que publicam gráficos com enormes distorções de barras e colunas. Essas distorções acontecem o tempo todo e eu, coletando os gráficos agora, vejo algumas que eu penso “nossa...”. Outro dia até me perguntaram, quando eu estava contando sobre isso em um grupo de pesquisa, se esse tipo de coisa é só do pessoal da direita e o pessoal da esquerda faz gráficos que respeitam os dados. Mas não é assim, tem exemplos dos dois lados, porque isso independe de ideologia política — se a gente prestar atenção, vai ver isso em todo canto.

Então é muito importante que a gente preste atenção e que ajudemos a desenvolver esse senso nos alunos. E eu achei muito legal que, esse ano, há pouco tempo atrás, eu estava mostrando gráficos com esse tipo de problemas para os alunos e, na mesma época, estava tendo eleição para a reitoria da universidade. Durante uma aula, os alunos disseram “Professora! Professora! Você viu esse gráfico?”. O candidato à reeleição (ou

seja, o reitor) postou na internet um gráfico bem bizarro, onde os 40% de votos neles estavam numa coluna que era três vezes maior que a de 30% do oponente. Ou seja, eles estão reparando, o que me deixa feliz porque, mais do que produtores de conteúdo de infografia, eles são cidadãos. Então, é muito importante a gente se conscientizar para isso.

E então, depois dessa fase de pensar sobre e de analisar, desenvolver esse lado mais crítico, sobre como podemos fazer nossas visualizações serem mais compreensíveis e mais precisas, vem a parte de criação. Uma coisa que eu gosto muito de fazer com os alunos é a criação longe do computador (também já falamos sobre isso hoje). Em algumas disciplinas minhas, eles até fazem tudo no computador ou no celular, e tudo bem, mas tem uma disciplina na qual eu digo que nada pode ser feito no computador, tem que ser tudo na mão. E tem vários motivos para isso. Um deles é que, na pandemia, eles estavam sem laboratórios, sem acesso aos computadores da faculdade, então foi preciso democratizar — nem todo mundo tem computador com Illustrator ou que consiga acessar um Datawrapper da vida, para fazer as coisas online. Então é mais democrático ser na mão, já que todo mundo tem acesso a um papel e a uma caneta. Outro aspecto é que é bom envolver o corpo mesmo, as mãos, os materiais, isso traz a gente para o trabalho de uma maneira diferente, que eu creio que traz uma sensibilidade para eles na hora em que eles estão fazendo, que há um envolvimento maior. E é muito importante também para mim que, longe do computador, eles têm que tomar as decisões. Todas. Quando a gente usa um site para fazer visualizações, ou mesmo nos Illustrators da vida, tem lá os defaults, os modelos — você não sai do zero. Você põe algo

para acontecer e lá já tem uma maneira de fazer acontecer, que você pode até modificar, mas tem muitas decisões ali que não são tomadas por nós. Eu gosto que eles façam na mão, porque daí absolutamente tudo depende das decisões deles. Quando passam por este processo, desenvolvem essa competência.

Outra coisa legal desses trabalhos são os temas. Eu costumo pensar em temas que tenham algum componente lúdico e também emocional para que eles consigam se colocar ali naquele trabalho, para eles conseguirem se engajar e comunicar algo de si mesmos para a turma através das visualizações.

O primeiro tipo de visualização que eu peço para eles fazerem é de processos, de narrativas. Precisam pegar um filme, uma série, uma novela, um livro, uma história em quadrinhos, alguma coisa que tenha uma narrativa que eles visualizem. E aí tem várias coisas envolvidas, como deixar bem claro o que acontece sequencialmente e o que acontece ao mesmo tempo, a distância entre os eventos... Se passa muito tempo entre um evento e outro, é diferente de algo que acontece logo na cena seguinte. Como a gente mostra isso visualmente? Muita gente escolheu mostrar histórias de relacionamentos, como na série Gossip Girl (não sei se os mais novos conhecem tanto, talvez seja mais da minha geração) ou em High School Musical (essa sim, os mais novos adoram).

Vemos também a parte da retórica. Como que, nessa visualização da narrativa, eu coloco alguma coisa desse filme, dessa série? O que eu coloco nessa narrativa visual que tenha a cara dessa história? O que eu posso usar para que a pessoa que as-

sistiu à série vá entender e quem não assistiu também entenda? Precisa ter informação ali para que todos consigam entender o que você está contando. Uma visualização contou os amores de Michael Scott, da série The Office. Ali, era preciso que, mesmo quem não viu a série conseguisse entender a natureza desses relacionamentos. Outra, por exemplo, mostrou a força de Lord Voldemort ao longo da saga Harry Potter. Em cada filme, a força do vilão varia, de fraco a médio, depois forte e muito forte, até que ele morre (spoiler: o Voldemort morre). Na visualização, a aluna incluiu então elementos do filme que remetem àquela narrativa, como varinha, caldeirão e chapéu de bruxo, em vez de fazer algo “seco”. Outra visualização trouxe “As muitas mortes dos irmãos Winchester”, da série Supernatural (eu até brinco com os alunos que fazer sobre Supernatural já garante o dez, porque é a série favorita da professora...). Ela mostrava que os personagens morrem várias vezes e voltam de alguma forma sobrenatural, e a aluna botou várias manchas vermelhas, como se fosse sangue, porque tem algumas mortes violentas, e a gente consegue ver quantas vezes cada um morreu por temporada. Teve uma que me deixou chocada e encantada, mostrando uma história da Turma da Mônica, chamada A Batalha de Umbra, que eu não conhecia. Tem a ver com terror, então a aluna simulou um papel antigo, queimou as bordas, para ficar mais assustador (tem uma parte em que a Magali é possuída, então quando eu vi isso, pensei “preciso achar essa história para ler!”). Ela incluiu vários desenhos, com estilo de terror (inclusive da Magali possuída), ajudando a gente a imaginar a história.

Outro trabalho, sobre Gideon Falls, lidou com o tempo a partir de círculos concêntricos, mostrando passado e futuro. Quanto

mais distante do centro, mais distante no passado, com personagens viajando entre um tempo e outro, e realidades paralelas. Então vemos que há narrativas que são mais complexas e outras menos complexas. Como a gente visualiza isso de uma maneira que as pessoas consigam acompanhar?

O segundo tema que eu passo para eles é de visualização cartográfica, ou seja, fazer mapas. É claro que eu não vou esperar que eles criem mapas com precisão geográfica para as pessoas se orientarem a partir deles. Eu peço que eles façam um mapa persuasivo, ou seja, um mapa para convencer pessoas a irem visitar esse lugar, como se fosse um mapa turístico, tipo “Venha visitar o Japão”.

E eu falo para eles: “não pode ser um lugar onde vocês já foram e não pode ser um lugar que não interessa para vocês”. Eu falo que tem que ser o lugar dos sonhos de cada um. Então é um lugar que eles sonham em conhecer. Por quê? Primeiro, porque, se é um lugar sobre o qual eles já se interessam, é muito mais fácil de fazer a pesquisa, eles provavelmente já sabem várias coisas, porque aquele é um lugar dos sonhos. Eles já sabem o que tem lá que interessa a eles — para comunicarem esse desejo deles para o público nessa visualização. Além disso, lidar com o lugar dos sonhos é importante, principalmente no momento pandêmico em que ninguém estava podendo ir para lugar nenhum, todo mundo preso em casa, era uma chance de a gente viajar no coração, na imaginação. Eles, fazendo o trabalho, poderiam viajar na mente para aquele lugar, saindo um pouco da situação de caos em que a gente tem vivido. Tem que ter um pouco de fantasia na vida, não é?

Em relação à precisão, o que eu pedi para eles foi fazer sentido, ter coerência. As coisas que são mais para o norte ficarem no Norte, as do sul ficarem no sul e assim por diante. Não podiam trocar o lugar das coisas. Não era para as pessoas se orientarem, mas precisavam ter uma ideia do que é perto do que, então devia haver uma certa precisão.

Na forma e na retórica visual, eles deveriam pensar “o que eu posso colocar ali que tem a ver com o lugar, que representa aquela cultura?”. Pensar também sobre o que pode ser destacado, ou seja, num mapa do Peru, tinha uma lhama, no mapa da Terra do Fogo, botaram pinguins. Outro, bem diferente, mostrou bares e cafés temáticos no bairro de Botafogo, no Rio de Janeiro. Nesse mapa, fazia sentido usar as marcas de cada estabelecimento, e a estética de cada um, para passar a ideia de variedade. Mais do que o espírito de Botafogo, era importante passar o espírito de cada um desses bares. Era preciso também pensar no uso de cores e texturas. Em um mapa que representa um tour gastronômico pelo Brasil, por exemplo, a área do Brasil e o mar em volta estão em branco, para valorizar as cores e texturas dos pratos típicos que a aluna desenhou em algumas cidades. O principal argumento retórico para convencer o público a fazer essa viagem eram os pratos típicos e, com alimentos em geral, é muito importante usar cores e texturas. É olhar pro bolo de rolo e querer ir para Recife, olhar para o açaí e querer ir pro Pará.

A terceira visualização que eu passo é de dados. Falo para eles tratarem de assuntos pessoais, então a atividade chama-se “Meus Dados”. Eu peço que eles usem os próprios dados, coisas da sua vida, que eles possam contabilizar. Então, mes-

mo que eles também tratem de outros aspectos, algum deles deve ser contável — tem que ser cinco, oito, 75, 210, etc. Mesmo que também tenha medição de intensidade misturada, algo ali deve ser sobre quantidades.

Eles deveriam então voltar-se para si mesmos e contar algo sobre eles. Uma visualização, por exemplo, mostrou dados sobre o sketchbook da aluna, como a quantidade de desenhos sobre cada tema e a frequência. O lado de narrativa, de retórica, do trabalho era envolver as pessoas no seu tema, usando elementos que fossem visualmente coerentes com ele. Um gráfico, chamado “Meus Pets”, contava sobre os animais de estimação que a aluna já tinha tido em casa. Ela fez tudo bem fofo, para mostrar o lado afetivo em relação aos bichinhos. Afinal, são seres vivos que ela ama ou amou. Eu pedia também para eles destacarem alguma parte desses dados, como algo da história em que a gente devesse prestar mais atenção. Nesse, por exemplo, foram destacados que, dos seis cachorros, três foram poodles pretos; dos cinco ratos, dois tinham nome de cerveja; e um dos coelhos comia carregador de celular. A ideia era puxar algo de dentro dos números que ajudasse a contar uma história, que trouxesse curiosidades dentro de quantidades. Na visualização “Minha vida degustando drinks”, a aluna mostrou quantos e quais drinks diferentes ela provou na vida (pensei sobre a beleza da juventude, porque, na minha idade, seria impossível lembrar de uma coisa dessas). Os destaques são importantes para embarcar nesta história, descobrindo, por exemplo, que a margarita deixou ela mais doida; que dos oito moscow mules que ela bebeu, quatro foram feitos por ela; que dois mojitos deixaram ela muito mal. Ela destaca também

qual foi o mais caro, o preferido, o melhor bar, e destacou até mesmo uma bebida vencedora, dando uma medalha para o gin.

Eu achei legal que eles combinaram várias camadas de leitura em cada visualização. Por exemplo, em “Minhas compras em brechós”, a aluna mostrou a quantidade de cada tipo de roupa em colunas feitas com ícones empilhados. Com a cor de cada ícone, ela mostrou a frequência de uso (“uso com frequência” / “uso às vezes” / “já revendi”). Nos que foram revendidos, ela usou formas geométricas envolvendo os ícones para contar o motivo da revenda (círculos indicavam que a peça era muito larga ou apertada, triângulos para peças que foram muito usadas e ela enjou, e quadrados marcavam as peças que ela deixou de usar porque seu gosto para roupas mudou). Então são várias camadas de leitura em um gráfico que parece supersimples. Em outra visualização, “A história das minhas tatuagens” (acho que em todas as turmas, alguém fez sobre tatuagens, o que eu acho legal porque é bem pessoal, é a própria pele), tem quantas tatuagens ela fez em cada ano, em colunas. Além disso, tem a intensidade da dor de cada uma, no padrão de preenchimento, e tem o tipo de tatuagem, frase ou desenho, nas cores. Os destaques ajudam a contar a história, como indicações de que algumas precisaram de retoque.

Teve uma que eu achei bem interessante, sobre como a economia de elementos visuais pode ter a ver com o tema. Os alunos usaram muitas texturas e desenhos, mas, na visualização “Tempo com a minha família”, a aluna preferiu ter apenas um gráfico de linha simples, e algumas anotações textuais. Ali, ela contou como foi o ano de 2020 para ela, que morava em Niterói

e trabalhava no Rio de Janeiro, enquanto a família morava em Duque de Caxias, uma cidade na Baixada Fluminense. Durante o período de quarentena e home office, ela foi para a casa dos pais e passou o tempo todo com eles. A linha do gráfico que media esse tempo despencou quando o home office acabou, mostrando a ruptura da rotina de tempo com a família. Foi interessante observar isso com uma abordagem visual extremamente técnica, uma maneira de contar essa história sem o apelo emocional óbvio.

É interessante observar, nesses trabalhos todos, que juntando a forma, a retórica e a precisão, a gente está falando ali de pessoas. Estamos falando de emoções. Vemos que o Design de Informação é feito por e para pessoas. A gente cria para pessoas, já que são peças para serem lidas e serem entendidas por pessoas. Quando é uma máquina fazendo para outra máquina, será que aquilo é Design de Informação? Eu acredito que é design quando tem gente. É importante a gente lembrar também que o design é feito por pessoas. As visualizações, os gráficos, são feitos por pessoas que têm preferências, sentimentos, repertórios, contextos culturais. Então, quando tem gente envolvida, isso faz uma diferença.

E também quero trazer uma questão que tem sido muito discutida na área: Design de Informação é uma área de pesquisa. Pensemos em como isso foi definido, no trabalho de mulheres maravilhosas, pioneiras como Solange Galvão Coutinho, Carla Spinillo, Edna Cunha Lima, Priscila Farias, tudo o que elas fizeram para formar esse campo, essa área de pesquisa aqui no Brasil e no mundo. E, hoje em dia, vemos coisas como o P&D

Design (maior congresso de pesquisa em design do país) de 2022 eliminar o eixo de Design de Informação / Comunicação Visual. Puxa, quem pesquisa isso participa como então? A organização do evento respondeu “ah, vocês têm que combinar suas pesquisas com temas dos outros eixos”. Então a gente deixou de ser uma área de pesquisa para o P&D Design. Isso me bateu muito. No Cidi (Congresso Internacional de Design de Informação) de 2021, eu fui co-chair do eixo de Comunicação, junto com o Ricardo Cunha Lima, e vi que, em muitos trabalhos, os autores tentavam puxar para o lado da ergonomia, da tecnologia, indo para outras áreas e saindo do seio do Design de Informação como uma área de pesquisa em si mesma. Isso me preocupa. Acho que o baque do P&D me fez pensar “isso agora está sério”. A gente precisa voltar a trabalhar para fortalecer nossa área como uma área de pesquisa.

E, mais do que uma área de pesquisa, é uma área de pesquisa linda. É comunicação entre as pessoas. É a gente compreender o mundo e comunicar esse mundo de uma maneira que seja precisa, que seja clara, que seja compreensível, que seja atraente, que seja emocionante.

Eu fiquei muito feliz aqui vendo a Eva e o Ancara falando, aprendi muito. Muito obrigada a vocês! Agora, vamos conversar, né!

»

.....
Guilherme Ranoya

Nem todos do VISSE estão presentes, mas assumimos que tudo, absolutamente tudo, que foi falado aqui por todos os três,

são grandes bandeiras que a gente tem no nosso laboratório hoje, a gente defende essa ideia, reforça a ideia de que o Design da Informação é retórico, é uma perspectiva; que tem muita subjetividade presente. Não temos que negar essa subjetividade, normalmente temos que falar que isso é subjetivo, é um ponto de vista. A gente fala muito também que não existe neutralidade, o Design da Informação é político, sobretudo político. É uma postura, é uma posição sobre as coisas, é uma maneira de você enxergar o mundo e outras coisas, como, por exemplo, para que a gente precisa ficar importando fundamentos, o conhecimento de outras áreas, e de autores estrangeiros, quando temos Paulo Freire para orientar o que a gente faz (Eva: e ainda é pernambucano!). Para que a gente precisa ficar trabalhando com coisas que são tão estranhas e estrangeiras, tendo coisas tão boas aqui. Quem nunca ouviu falar do nosso laboratório (o VISSE) que é muito recente, nosso intuito neste laboratório, inclusive, é reforçar e defender essas bandeiras.

Para começarmos esse debate queria que vocês falassem um pouco de uma questão que está entremeada com essa questão da retórica que é uma das competências das mais difíceis para a gente conseguir construir junto com as diversas outras competências da visualização de dados. Tem que trabalhar com dados, tem que saber representar, tem que saber dominar a linguagem, fazer tudo isso. E aí, quando a gente encara o Design da Informação como uma coisa bem retórica, a gente entende que uma das questões retóricas importantes, que a gente tem que ter essa competência e que não é tão trabalhada no Design, é a narrativa.

A gente tem que ser capaz de contar uma história e de uma certa maneira contar uma história nunca foi (sabemos que é), nunca foi um grande protagonista dentro do Design, nunca foi um elemento de grandes preocupações, como quase que dizendo: existe toda uma outra área da comunicação que é responsável por isso, não é grande preocupações nossas, eles que façam esse trabalho. Eu acho que a narrativa ela entra tanto numa interface com a Comunicação, como ela entra mais fácil junto ao audiovisual, cinema, a construção de roteiro, isso tudo são interfaces e Arte, sobretudo a Arte. Que a gente se distanciou, ou às vezes até negamos. Como tem sido essa relação de vocês com esse campo? Esses campos narrativos, como tem sido trabalhar isso com Design?

.....
Eva Rolim Miranda

Eu acho que é um campo super importante, o termo narrativa eu acho que rolou um desgaste dele, eu acho uma pena, porque eu acho que continua sendo importante. E acho também que existe uma tendência do Design assim contemporâneo, mas é um contemporâneo que já têm aí uns vinte anos, de querer simplificar demais as coisas, que justamente isso, um foco muito grande no artefato, nesse produto final, desprezando o processo e a mística desse processo, que não é uma coisa fácil de se explicar, Não é uma coisa fácil de se ensinar e muito provavelmente não é fácil de aprender. No geral as graduações em Design, e as pessoas que foram meus professores foram formados para a serem designers, e aí você ser professor de Design te coloca numa outra postura.

Então, acho que tem uma coisa na narrativa que tem um autor

da psicologia chamado Bruner tem um livro lindo chamado o cérebro narrativo onde ele diz assim, que o ser humano do dia que nasce até o dia que morre, tudo é uma narrativa pra ele, é assim que a gente percebe o mundo. Aí eu acho muito estranho o designer achar que ele não está contando a história.

No meu tempo da Europa eu dei aula em um monte de canto e a formação deles tem uma coisa que achava muito bonito do projeto que era assim se você pode fazer uma identidade visual, você tinha que contar uma historinha qual é a história que você tá contando através dessa identidade visual? Eu acho que a gente faz isso em alguma medida, mas eu acho que a gente está um tanto distante os campos da comunicação, como o campo da comunicação também está distante da gente, e aí tem um trabalho Juliana Lotif e eu nesta manhã falou sobre isso, essa distância entre o jornalismo e o Design. Mas que a gente não consegue ter um pensamento, uma prática da crítica e interessante, comprometida, rigorosa e cidadã, se a gente não leva essas questões para o debate. Como fazer é uma outra questão, porque nós três aqui, quatro contigo (Guilherme Ranoya), temos experiências diferentes e que cada um fazendo e colocando seus temperinhos. Mas eu acho que os alunos têm consciência de que aquilo que estão fazendo não é pra eles, é para outras pessoas, e aí as pessoas estão entendendo? Que no geral é quando rola o momento de frustração dentro da aula, porque eles vão lá apresentar todos orgulhosos, e aí a turma começa: Eita não gostei disso, daquilo, não tou entendendo, não gostei da tipografia não da pra ler, e começam aqueles pitacos técnicos. E aí a gente vai vendo a pessoa que vai diminuindo aos poucos atrás do datashow, e aí a gente diz

segura ai, segura, força na peruca e que a gente vai sair daqui pra um lugar melhor. Então essa ideia do eureka, não tem, né? Não faz parte da vida real: Ah! eu tive uma super ideia e vai ser um projeto lindo, perfeito e sem retoque. Tem gente que faz até uma coisa muito linda, mas é como Ancara tava dizendo, você não tem a impressão que a pessoa mergulhou no processo, que a pessoa experimentou várias coisas, porque eu acho que quebrar a cara também é isso, você vai experimentando coisas diferentes e nesse seu experimentar você vai retrabalhando sua narrativa. Porque se você escolhe representar alguma coisa através de um pictograma, desenhando, fazendo uma ilustração ou tirando uma foto, são comunicações diferentes, você não pode dizer que é tudo igual, que aí é essa maneira meio que sintética que eu encontrei nas coisas que eu fiz, tcc, mestrado, tese, e continuei é que no geral o designer é muito impregnado por essa ideia de síntese: eu tenho que ser sintético. E pra mim o ser sintético vai na direção oposta do que é a narrativa.

.....
Rafael de Castro Andrade

Eu gosto muito de dar aula, mas não do ato em si, sei que vai soar estranho, de estar em sala de aula. Assim eu gosto de pensar sobre o que eu estou tendo que passar para os alunos e a reação deles ao que eu estou passando, uma coisa bem particular. E daí tem uma conexão com isso que Eva falou a falar de narrativa. Acho que a das primeiras vezes que me atentei para quem é Eva Rolim, acho que Rosangela Vieira, o Paulo Cunha e Eva, escreveram um artigo a gente apresenta na mesma sessão no CIDI em dois mil e dezessete, que era sobre a narrativa dos infográficos. E eu lembro que tinha uma coisa que me chamava atenção que foi como vocês escreveram sobre o que era a narrativa do infogrâ-

fico, que de fato é uma coisa que eu não trato, porque para mim, porque pra mim parece uma coisa automática e daí eu falo que eu preciso comentar, começar a pensar sobre isso.

Porque se a gente pensar em design, tipo design gráfico, escolha tipográfica: a coisa mais design da face da Terra. A simples escolha de uma fonte muda o sentido do conteúdo, então cola um subtexto ali, beleza. E isso pros designers gráficos é ser pleno e natural, é se a gente pensar tem esses elementos que a gente vai utilizando para contar a história, e o que eu estou fazendo para os alunos é que às vezes a gente está distanciando um pouco desse pensamento que é tão sutil, ali né. Dai eu achei muito legal os exercício que a Barbara faz, a partir daí ele vai ver aqui o mecanismo, se eu mudar uma fonte aqui, voltar dizendo outra coisa. Então, se eu fizer esse mapinha de tal forma, vamos dar outra informação. Eu acho que isso ajuda a criar essa noção dessa narrativa. E a gente está descolando isso em várias coisas.

Uma outra coisa que eu fiquei pensando é esse momento Eureka, que a Eva comentou, onde eu percebo que isso é difícil, né deles, pelo menos pela minha dificuldade de conseguir passar para os alunos, é de reduzir essa ansiedade e confiar no que você está fazendo. Por exemplo, em dois momentos eu dou aula de superfície, a gente trabalha com serigrafia e eles não acreditam que a tela de serigrafia, que o desenho vai grudar na tela enquanto não revela a tela, daí eu falo que é um exercício de fé. A gente fez o processo certo fotográfico, vai sair ali, é muito engraçada a cara deles na hora que revela a tela, nossa sai né? Sim, a gente seguiu o processo técnico e químico.

E ai eu lembro que graduação e na minha prática profissional do estúdio que a gente tinha, a gente trabalhava muito com desenho em papel vegetal, de fazer, refazer. Porque essa noção do vegetal de você, continuando, construindo esses tijolinhos, parece que é importante no processo de construção de design. Tudo isso que eu falei, eu acho interessante porque são esses pensamentos que surgem dessa prática de design, e de novo, elas estão localizadas aqui por exemplo, aqui em Curitiba, deixando esse recorte, porque nas outras turmas são diferentes, eu faço apresentação de trabalho, ninguém fala nada, ninguém comenta o trabalho do outro, eles ficam com muito medo de serem julgados. É uma questão mais cultural, pelo menos nos temas que relaciona e talvez até do próprio ambiente que eu acabo criando enquanto o professor, mas dos cursos que eu dava, por exemplo, em São Paulo, os alunos falam eu não entendi porque você fez isso sem achar que é uma ofensa, que está sendo perseguido.

Achei engraçada também essas questões e como que isso lá no VISSE a gente tem falado muito do Paulo Freire, mas eu acho que para o pessoal de Pernambuco, ele meio natural, que ele está fluindo aí na Universidade é impossível pensar sem passar e atravessar por ele. Mas eu acho que a gente precisa dessas aproximações para ela ficarem mais claras, como o que transforma, por exemplo, a prática da Bárbara, pelo menos para mim ficou muito evidente, mesmo ela não citando diretamente como que ela está partindo dos alunos, do repertório de vocês como que isso flui, e eu fico pensando não só na gente ensinar design, mas também na forma de produzir design. Se a gente pensar em algumas das pontas que a gente tem ali, da teoria inglesa do De-

sign da Informação que fundamenta muito da minha prática, tem umas pontas ali que se eu entender isso pela perspectiva brasileira Paulo Freire me ajuda a conectar com algumas coisas que eu consigo trazer. Então eu fico pensando muito nisso, como que a gente consegue fazer essas aproximações da maneira maior. Eu acho que a narrativa, esse lado, de contar história ao lado de aproximar, sei também queria, saber mais coisas aí.

.....
Bárbara Emanuel

Eu posso complementar falando que, além de narrativa, uma coisa importante quando a gente fala de retórica é falar de emoção, falar de sentimento mesmo. Como a Eva falou, a gente no design fica muito preocupado com a síntese, como a comparação entre Edward Tufte e Nigel Holmes — se o gráfico tem muita coisa, é *chartjunk* (ver livros do Edward Tufte), então você deve tirar tudo e ficar com o essencial; ou tem que fazer ilustrações como o Nigel Holmes faz. Isso me lembra Aristóteles, porque meu mestrado e meu doutorado foram sobre retórica (retórica no design gráfico, no mestrado, e retórica na interação, no doutorado), então li muito sobre o que ele dizia. Quando a gente lê o *Arte Retórica*, com os textos dele, é sobre emoções. Então, para explicar a retórica, tem a parte sobre a amizade, a parte sobre o amor, o ódio, como isso tudo está dentro da arte retórica.

E isso faz parte do design de informação. Quando a gente fica tentando negar isso, querendo fazer uma coisa super técnica, um *dashboard big data*, sem levar as emoções em consideração, a gente está tirando as pessoas do processo. Por que todo mundo que vai ler aquele negócio tem emoções. Quando as pessoas estão lendo um *dashboard de business intelligence*,

elas estão tensas, estão com medo, estão mexendo com o dinheiro dos outros. Como a gente leva isso em consideração na hora de fazer essas visualizações? Quando a gente está falando de saúde, as pessoas estão confusas, assustadas, vulneráveis, estão tratando de um assunto que é novo para elas e é a vida delas que está ali no meio. Precisamos levar as emoções em consideração. Então me incomoda um pouco quando a gente trata do design como uma coisa muito seca, muito precisa, muito técnica, e esquece que pessoas estão envolvidas e pessoas têm medo, tem fome, tem sede e riem, e amam.

.....
Eva Rolim Miranda

Tem uma coisa que tem muito a ver aí nessa conversa, que é a perspectiva freireana que é muito linda. Ela é uma pedagogia através da vida, pela vida você dá às coisas e aí quando a gente fica nesse discurso do Design da Informação como uma coisa técnica, cheia de metodologia e que eu sigo as etapas, é como se você que vai tirando todo componente humano disso, mais aí para a gente não se sentir muito culpado, a gente diz que é pro usuário ou pro destinatário, só que na verdade não é, aí tu já se tirou do caminho, vai sobrar quem? Porque eu não conheço nada que a gente consiga se tirar da vida. Somos pessoas encarnadas, então a partir dessa história que também tem a ver com Milton Santos, que é geógrafo e contemporâneo de Paulo Freire, ele diz que o mundo começa em mim. É a partir da compreensão de quem eu sou eu estabeleço as minhas relações com o mundo, e nesse espaço, que é um espaço muito sagrado, que o lugar da sala de aula, seja ela que aparência for, onde pessoas se juntam para aprender qualquer coisa, eu estou tentando ser bem ampla aí, e não

necessariamente design.

Se você não tem interesse pelas pessoas e se você acha que já sabe o que as pessoas sabem, e você chega lá, Deus onipotente, eu vou dar o conhecimento a vocês, plim! Não funciona nem um pouco. E aí, eu, na minha história de aluna e professora eu sempre lidei com professores que compartilham dessa visão. Então, eu nunca me senti, por exemplo, amedrontada pelos meus professores, sempre foi um ambiente de muita segurança e muito amor.

Bom, quando a gente pensa, eu tenho um filho pequeno que tem três anos, quase quatro e outro mais velho, então eu acompanhei duas infâncias, tem uma coisa que eu acho fantástico que é: você não precisar teorizar as coisas. Andar de bicicleta por exemplo, você pode tentar, teimar, explicar bota o pé, pedala, e menino não vai. Um belo dia você tá olhando pra outro lado e ele diz mae, pedalei. Veja, primeiro ele passa pela prática que é o equilíbrio, a gravidade, o pé no chão, o ritmo, o movimento das pernas. E aí no Design eu acho que a gente quer explicar pedalar na bicicleta tudo pela física, olha tem a gravidade, tem que pedalar na antropometria de 90° e tal, etc, e quando você fizer isso tudo você vai pedalar, só que na realidade não é assim.

Então acho que a gente foi evoluindo nas nossas práticas docentes e de aprendizado no geral, que são necessárias e que a gente reconhece o todo esse caminho feito porque tudo é muito Tateando, vai testando aqui se vai dando certo, mas a gente chegou num lugar que eu acho um tanto estéril, porque

é como se a universidade fosse aquele lugar que precisa ter uma formação para arranjar um emprego, o que já é um pensamento um tanto problemático. O fato de fazer universidade, ter diploma, não vai te dar emprego, e as relações não são diretas. Pode acontecer, e a gente fica feliz quando acontece. A universidade não é a formação em si, meus alunos dizem muito isso: eu passei quatro anos na universidade e não aprendi isso, e eu digo que o design é muito grande pra ser apreendido em quatro anos, não tem como.

É ter a consciência de que as coisas vão estar sempre inacabadas, que você no seu caminho vai continuar e que não adianta ficar nessa coisa do estéril, compartilho de Ancara e Bárbara, vamos deixar uma coisa seca dura e tal, para ver se a gente se tira da reta, mas é porque? Por que não podemos ser totalmente comprometidos e compromissados com o que fazemos? Acho que isso faz parte de virtude eticamente mesmo, que é você assumir o que estamos fazendo, a visão de mundo que estamos jogando aí.

E que é uma visão, vocês Guilherme e Ancara e possivelmente Bárbara também, que trabalham com interfaces, é uma visão muito dos digitais, da digitalidade, que é assim as coisas que eu faço são neutras, todo mundo pode usar, todo mundo vai entender. A gente sabe dos grandes problemas que esse pensamento tem, então eu tô cada vez mais rudimentar, tou achando mais interessante quando o processo é longo, é lento, é devagar, eles falam mais do que propriamente eu. Quando eu comecei a dar aula eu não dormia a noite fazendo slide, eu tenho uma aluna assim Rafa, que começou a dar aula e ta fazendo

slide. Hoje eu não tenho slide de nada eu sento e eu falo, e aí eu me lembrei que as minhas melhores foram assim, o professor sentava e falava.

.....
Guilherme Ranoya

Mentira que você passou madrugadas comigo e com Solange fazendo slide para apresentação da SBD!

Eva: Sim, mas é porque é online, não tem jeito, mas eu acho que a gente vai chegar num momento online onde vão chamar a gente só pra discutir. Mas aí tem uma coisa que é isso de você falar, e de não ficar na teoria de tipografia, alinhamento grid, etc. que é o momento presente que você tá dando pra aquelas pessoas, e aquela pessoa tá dando pra você, porque só funciona nos dois sentidos. Porque se você tá lá toda disponível e a turma tá lá discutindo o último episódio de Supernatural, ou você entra na onda ou a coisa não funciona. Então tem uma coisa que tá faltando na nossa prática no geral do Design da Informação no Brasil, e compartilho de Barbara aí da retirada de nossa área do P&D 2022, que eu acho que é uma área muito linda, e alguém perguntou, que é fundamental pro futuro, pro futuro que começa amanhã, que a gente mude essa perspectiva, que a neutralidade e nosso arcabouço teórico que vem do norte do globo. Quando temos tantas coisas aqui que poderiam ecoar com nossa situação, porque quando a gente passa a pensar nessas metodologias, são todas europeias, feitas por homens, para um mundo que não é o Nordeste por exemplo, que é um lugar de pouca industrialização. As metodologias do que era Desenho Industrial. Eu me pergunto como é que a gente faz com isso aqui, onde temos um monte de artesão? É uma aberração muito grande. E eu acho que existe esse pensa-

mento crítico muito grande no curso da UFPE, eu passei por ele e isso me construiu e me constrói ainda. Mas acho que precisa ser dito alto, precisa ter espaço de negociação e debate pra gente dizer assim, bom esse é o caminho que queremos seguir.

.....
Guilherme Ranoya

Bárbara aproveitando o que você falou do Aristóteles, e que Gabi também trouxe do Larossa que é a questão da experiência, meu orientador falava uma coisa lindíssima que o sentido vem daquilo que te afeta, e aquilo que te afeta são os afetos, a construção dos sentidos passa pelos afetos. Isso é fundamental para a gente perceber. A Silvia pediu aqui pra gente se vocês tem material sobre esses processos de materialidade, na construção e na concepção, indiquem que ela está interessada, não só ela, mas todo mundo que esteja depois de ver os inúmeros exemplos. E se vocês ainda não tem, a gente tem que tentar escrever essas coisas e publicar, junto com mais outros quinhentos mil artigos que temos que publicar, é fundamental que isto esteja documentado.

.....
Bárbara Emanuel

No meu caso, já está publicado. Essa disciplina, especificamente, e essas experiências eu apresentei no Cidi de Curitiba, de 2021. Está lá o artigo, apresentado no eixo de Educação, que se chama “Técnicas de visualização: educação online em tempos difíceis”. Está publicado nos anais do Cidi 2021.

.....
Guilherme Ranoya

E a Carolina Menezes fez uma pergunta que eu acho legal, é bom, e é uma boa reflexão. Onde vocês pensam que os infografistas

vão estar nos próximos anos; e eu diria mais... vou complementar a pergunta dela: a gente está formando Designers da Informação para fazer exatamente o que? Onde vocês imaginam que os Designers da Informação vão estar nos próximos anos?

.....
Bárbara Emanuel

Olha, eu posso falar onde eu *espero* que estejam, onde eu gostaria que estivessem, porque a gente não tem bola de cristal. O que eu gostaria muito é que os designers de informação estivessem traduzindo, comunicando o mundo, para melhorar a vida das pessoas. Me incomoda muito, por exemplo, comunicação governamental ou institucional onde as pessoas não têm acesso às informações porque elas não têm como compreender a maneira que as informações são comunicadas. O design de informação pode mudar a vida das pessoas *mesmo*. Desde “onde eu consigo esse documento para matricular meu filho na escola?” até “onde eu consigo o remédio?”, onde conseguimos qualquer coisa a qual temos direito. As pessoas não acessam os direitos porque elas não sabem que têm e não conseguem saber como realizar. Então, design de informação, no sentido de consciência pública e de cidadania, de ajudar nesse sentido, é muito importante. Informação bancária, por exemplo. Agora, com o auxílio emergencial, uma quantidade enorme de gente no Brasil que estava fora do sistema bancário teve que entrar para receber. As pessoas podem estar completamente perdidas de como elas pegam o dinheiro, por exemplo. São coisas do dia a dia das pessoas — “Como eu consigo gás? Como eu consigo luz?” — que o design poderia mudar. Está tendo agora uma área de design de informação junto ao Direito — *legal design* que chama, né?

.....
Rafael de Castro Andrade

Visual law

.....
Bárbara Emanuel

Isso, *visual law*, que facilita a compreensão dos contratos. Nossa, que legal se, além de facilitar os contratos das grandes empresas, a gente facilitasse a vida de todo mundo com esse tipo de design de informação. Então, eu gostaria muito que os designers de informação fossem para essa área, desde os serviços públicos até a imprensa, comunicação, para facilitar a vida das pessoas. Acho que a gente está facilitando muito pouco ainda.

.....
Rafael de Castro Andrade

Eu enxergo, na verdade, eu gostaria que ele tivesse assumindo os lugares que ele sempre assumiu. Na verdade, muito disso que a Bárbara falou, se for ver vários trabalhos do Rob Waller, algumas coisas são trabalhos voltados para o serviço público. Enfim, vocês que trabalham em universidades públicas, sabemos o monte de informação e como essas informações circulam na universidade, é um tipo de organização bem difusa. Só que o que a gente vê é uma desconexão entre esses conhecimentos, a gente conseguir aplicar a eles de fato, as pessoas que lá circulam outros tipos de saberes que procuram os designers do que necessariamente esses. E a gente relega essa capacidade de comunicação.

É bem o que a Bárbara falou, o simples fato da gente relegar um

pouco de lado que a questão de persuasão é uma questão de design, já tira a gente do jogo de um monte de coisas. Eu trabalhei e trabalho bastante para propostas comerciais ou coisas que são documentos técnicos que não vou colocar o portfólio, não tem como colocar, porque, enfim, trata de outras coisas, sendo que a gente consegue fazer alguém de uma equipe de vendas vender ou fechar um contrato porque estava mais bem explicada a proposta. São coisas muito pequenas, é claro, estou falando uma coisa muito trivial, mas a gente vê que as formações, às vezes, não estão dando conta de desses alunos articularem essas coisas. É como a Eva comentou, o Design é muito grande e parece que ele está crescendo muito mais, e as graduações estão reduzindo em menos tempo de aula e tem muito mais coisa para saber.

Então em Design da Informação a gente está vendo isso, e aí claro, as técnicas e métodos e etc., ajudam a gente a cortar alguns atalhos assim, mas eu acho que daí tem um pouco do que a Eva falou qual o contexto que essa técnica ou esse método foi pensado, ele tem um background a gente tem que pensar que tem um jeito que ele foi feito, e a gente traz ele pra cá, beleza. Olhar como é feito num lugar e começar a fazer, acho ótimo, mas a gente tem que trazer para dentro da nossa maneira de pensar.

Então, vocês estavam falando disso do aprender Design e ter que passar pelo fazer, que é muito da prática da Eva, da gente conversando em off sobre datavis e tal, que ela ensina pros alunos que ela joga os alunos ali para fazer, eles vão descobrindo, que é o que ela tava falando do filho dela. Tem o Senet que

fala do artífice, eu vejo muito a relação do aprendizado de Design nisso, porque tem várias coisas que é na vivência mesmo, e a gente precisa valorizar muito esse tempo de vivência ali dá aula para conseguir ensinar.

Então isso é uma coisa que também acabo entendendo com os alunos, o fato de eu viver na mesma comunidade, no momento deles ali eu fazer junto com eles alguma coisa, isso também ensina às vezes muito mais do que a gente fica tentando aplicar algo. Ou então ser muito sincero eu fazer uma coisa e errar na frente dos alunos, o errar junto com eles ou falar uma coisa errada pedir desculpa da técnica, de mostrar que eu tou relembrando porque eu não vou lembrar de tudo, tem que fazer o tempo todo e acho que isso também é importante assim. Essa camada humana do Design, a gente vê que ela é retirada quando a gente coloca que tem uma meta, tem algo certo, uma coisa neutra nesse sentido, pois existe uma ideia primordial que tem que ser alcançada. Eu acho que a gente aceitar mais os deslizes, tipo, não deu muito certo, eu queria ensinar isso aqui pra vocês mas não lembro como faz, vamos tentar achar de outro jeito e isso fazer parte da aula e não ser nenhum incômodo. Então quando o aluno vem, faz uma pergunta que desconcerta, e acho que isso é legal e faz muito parte de design, eu me sinto estimulado assim. E acha que para os alunos isso vira elemento persuasivo, eles lembram da aula, ah professor teve aquela aula que você falou um negócio errado, e eles vão usando isso.

E na prática de Design da Informação eu vejo que esse joguinho de saber que eu não posso usar um gráfico de pizza para

representar 50 variáveis, mas nesse ponto eu vou colocar esse gráfico de pizza com 50 variáveis para mostrar como é absurdo esse tipo de dado, então a gente consegue fazer isso. A Carla Spinillo, minha orientadora de mestrado e doutorado e grande amiga, ela tem uma frase, uma máxima que eu levei pra vida e que devia estar impresso aqui na parede que é: Em Design a gente consegue fazer tudo, só não pode chutar o balde.

Então eu acho que a gente precisa que o designer da informação nesses novos futuros, ele consegue se entremear em quase todas as unidades, pensar onde os designers trabalha, seja em produto com os designers de produto seja com serviço, seja com a experiência de usuário, a informação tá ali, só precisa ser transmitida. Acho que a gente só, talvez, ainda não consiga dar essa segurança quem tem a formação em Design da Informação pra falar, eu sou capaz de dar essas coisas.

.....
Guilherme Ranoya

Só para também dar o meu pitaco – usar o termo que a Eva levantou aqui – eu espero, torço muito para que os designers de informação no futuro, eles estejam em áreas estratégicas; em posições estratégicas; porque a gente tem uma competência muito boa para juntar essas coisas, as questões, a enxergar as coisas, mais do que isso, o designer é sobretudo um transformador; uma pessoa que encontra meios de transformar.

Quando nos deixam fazer transformações, a gente transforma. Eu acho que os designers eles deveriam... deveriam não... eu gostaria muito de ver os designers em locais e em posições

estratégicas para poder operar essas transformações.

Pessoal, se deixar a gente vai ficar falando aqui até meia noite, que é o nosso hábito.

.....
Bárbara Emanuel

Temos que encerrar porque apareceu um dos gatos do Ancara ao fundo. Eu já tinha avisado que, se aparecesse um gato, eu não ia conseguir mais me concentrar.

.....
Guilherme Ranoya

Quando a gente começa a conversar em nossos encontros, não tem hora para acabar. Chega uma hora que alguém diz: "encerra aí, porque, senão, a gente vai longe".

Vou reforçar aqui algumas mensagens da Solange [Coutinho] que falou assim: "se inscreve no canal, dá o like aí se você está curtindo, compartilha", então, se inscrevam no canal do seminário para receber as informações, compartilhem e deem like se vocês gostaram.

O segundo seminário de Design não terminou aqui. A gente ainda tem vários dias de evento. Estão todos convidados para participar.

Amanhã nós vamos ter, às nove horas da manhã, sessão técnica de Artefato, Gênero e Território. Esperamos todos vocês amanhã, na próxima sessão técnica, e nas conversas que temos durante a tarde.

Pessoal, a gente gostaria de ficar aqui o resto do dia. Fiquem to-

dos bem, todos com saúde, e nos vemos aí no resto do evento.

.....
Eva Rolim Miranda

Eu queria agradecer, porque eu acho uma delícia ouvir vocês, Bárbara as experiências maravilhosas, adoro a visão de Ancara e Guilherme excelente mediador. Foi uma delícia com delicia em cima, agradecendo a todos que nos assistiram.

.....
Bárbara Emanuel

Quero agradecer também a presença de todos. É sempre uma delícia falar com esse pessoal — e o pessoal do chat também, um monte de gente maravilhosa. Nossa, que presenças. Eu queria falar também que quem quiser continuar o papo comigo me segue lá no Instagram, no @vizoalizando, manda mensagem, comenta, que a gente continua o papo por lá também.

.....
Rafael de Castro Andrade

Também queria agradecer muito, sempre, Como o Guilherme falou várias vezes a gente poderia ficar horas aqui. Eu coloquei o link da pesquisa da Bárbara do artigo aí no chat, não sei se apareceu aí. Deem uma olhada mas é só procurar no processo como os anais do CIDI 2021, além do site da Blucher que se acha facinho, Bárbara Emanuel, é um artigo bem interessante vale a pena ler, e é isso gente senão eu vou me estender mais ainda.