

substituindo totalmente o alfabeto escrito. Segundo Frutiger [2] a escrita alfabética não é mais suficiente na transmissão e no registro das ideias, portanto, a orientação e comunicação são inviáveis sem signos pictóricos.

Esse estudo se articula de modo exploratório e descritivo, por meio de revisão bibliográfica, com consulta aos principais autores, a fim de demonstrar os principais parâmetros e recomendações necessárias para a criação e desenvolvimento de símbolos gráficos. Visa também à aplicação prática dos conhecimentos teóricos na discussão e no entendimento da simbologia gráfica presente nas etiquetas de manutenção e conservação têxtil.

2. DESCRIÇÃO DOS PRINCIPAIS TERMOS

Faz-se necessário a princípio uma abordagem terminológica dos termos utilizados (signo, símbolo, ícone e pictograma) a fim de conceituar seus significados e suas relações. Devido à divergência encontrada em tais terminologias por parte dos teóricos que abordam o assunto, a padronização dos conceitos e a utilização correta dos termos se tornam dificultosas.

Santaella [3], baseada na teoria semiótica de Pierce, esclarece que "signo é uma coisa que representa outra coisa: seu objeto." Complementa ainda que a representação do signo através de um objeto só se dá por intermédio de um intérprete, construindo assim uma relação triádica que se estabelece entre o signo, objeto e intérprete.

O conceito de signo abordado dentro das teorias de sistemas da informação¹ abrange seu significante (parte física da mensagem) e seu significado (parte decodificável da mensagem) através das relações estabelecidas entre emissor e receptor, bem como seus repertórios [5]. Nessa dinâmica da linguagem comunicacional é importante que tanto emissor quanto receptor tenha conhecimentos prévios sobre os assuntos referentes à mensagem para que a constituição da representação seja feita de forma eficaz.

O ícone se estabelece como uma categoria apresentada na segunda de três principais tricotomias da divisão do signo – a relação do

signo com seu objeto dinâmico. Conceitua-se como uma forma de representação através da aproximação formal do signo com o objeto representado [6]. Diferentemente dos conceitos piercianos, nas interfaces gráficas e nos dicionários da área de computação e informática, ícone é a representação de um arquivo de programa executável e faz menção a qualquer elemento expresso de modo visual, susceptível de ativação ou acionamento, em associação com uma tarefa específica.

Também presente como uma categoria na mesma tricotomia do ícone se encontra o símbolo. Este está relacionado com o signo de modo representativo, ou seja, o símbolo determina que o signo represente seu objeto, não em virtude do caráter de qualidade ou por conexão com algum fato, mas sim seu poder de representação [3]. Divergentemente da semiótica, o símbolo pode estar relacionado com a comunicação verbal por meio de sons e letras ou comunicação não verbal através de palavras, objetos ou conceitos [5].

Dentro dessa classificação não verbal, pictogramas são símbolos que se assemelham a imagens. Conceituam-se como desenhos esquemáticos, abstratos e autoexplicativos representativos de um objeto correspondente a uma informação ou ação de maneira clara e rápida. O pictograma é uma forma efetiva e eficaz de transmissão de uma informação que pode ser entendida imediatamente e intuitivamente e que supostamente não necessita de repertório ou conhecimentos prévios por parte do receptor.

A fim de estabelecer uma padronização terminológica na exposição dos conteúdos a serem apresentados e não causar confusão ou divergências em relação aos conceitos vistos anteriormente, convencionou-se nesse estudo o uso do termo 'símbolo gráfico' para designar qualquer pictograma ou ícone (em interfaces gráficas) que num vasto universo identificam ações, estados ou direções representativas visualmente de forma abstrata ou figurativa.

Tal determinação se justifica pela especificação do termo 'símbolo gráfico' (*graphic symbol*) pela *International Organization for Standardization* (ISO) em conjunto com a *International Electrotechnical Commission* (IEC).

¹ Informação é o que precisamos quando precisamos fazer uma escolha, é o que serve para modificar o comportamento do receptor em relação à mensagem recebida [4].