



# Introdução ao Planejamento Visual

# Linguagem Gráfica

Parte 1

Versão de 30.08.2012



# Revisando a aula anterior: “Design”

- ✓ O que vimos sobre o conceito de Design? O que é Design?  
O que ele tem em comum com a arte e a engenharia?
- ✓ Quais as áreas de atuação mais populares em Design?  
Qual a nossa?
- ✓ Quais as três lentes do Design Centrado no Usuário?
- ✓ Em que fase do processo de Design Centrado no Usuário  
está o Design Visual?
- ✓ O que é um artefato digital, quais os dois tipos e o como  
podemos classificá-los?

rio





em ipsum dolor sit amet, consectetur  
piscing elit. Pellentesque viverra con-  
nunc. Nam sed nisl nec elit suscipit  
llamcorper. In leo ante, venenatis  
utpat ut, imperdiet auctor, enim.  
avida. Suspendisse molestie sem.  
present a lacus vitae turpis consec-  
mper. Integer porta. Donec sit am-  
æsent a eros. In hac habitasse pli-  
ctumst. Suspendisse fermentum.  
em ipsum dolor sit amet, consectetur

# Rio



<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=408985202449881&set=a.124486140899790.24501.115987058416365&type=1&theater>







o que vemos

vem antes da palavra

e a maneira que vemos

é afetada pelo que sabemos

nós só vemos o que olhamos  
e olhar é uma escolha

# Analisamos para compreender melhor algo

Requer desconstrução

Uma boa análise se define em primeiro lugar por seus objetivos

Serve a um a um projeto

Para construir um modelo/método é preciso classificar e categorizar o objeto de estudo



# linguagem

s.f. Linguagem é qualquer e todo sistema de **signos** que serve de meio de **comunicação** de ideias ou sentimentos através de signos convencionados, sonoros, gráficos, gestuais etc

1. fala.
2. linguajar, palavreado, vocabulário.
3. estilo, língua, modo.



# gráfico

adj.

1. Relativo à grafia.
2. Diz-se de tudo o que se refere à arte de representar os objetos por linhas ou figuras.
3. Relativo à arte de reproduzir pela tipografia, gravura, estereotipia, etc.



**linguagem**  
veículo de comunicação

**gráfico**

desenhado ou feito visível em resposta  
a decisões conscientes

# Linguagem Gráfica

**Marcas** produzidas a mão e/ou por máquinas  
com o intuito de **comunicar** uma mensagem.



## Analisar a Linguagem Gráfica

A partir dos estudos de **Twyman** [1979, 1982, 1985, 2002] e **Walker** [1982, 2002, 2005] a Linguagem Gráfica (LG) passou a ser estudada no campo do Design da Informação.

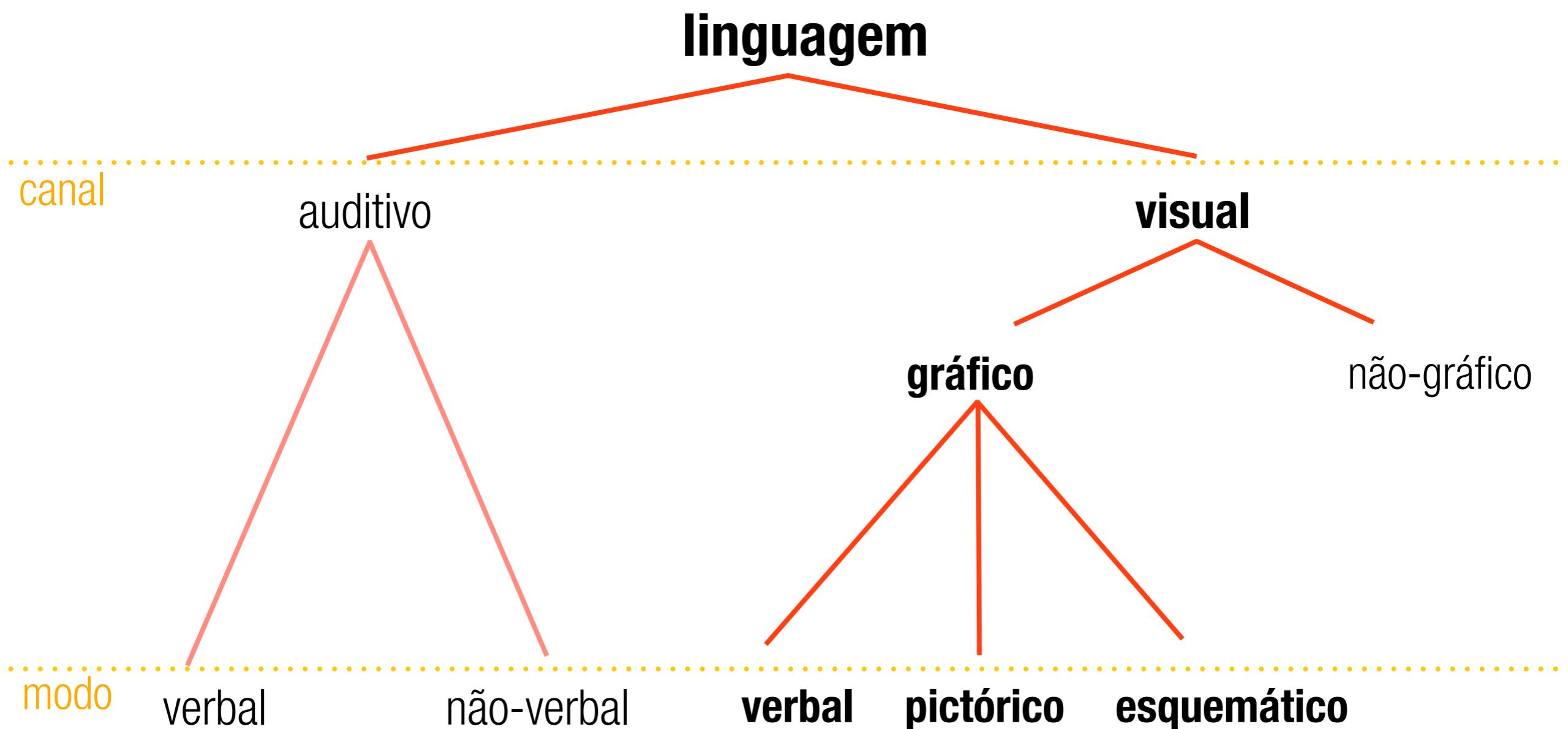
Em seus trabalhos, a LG foi observada considerando todos os meios de produção: letreiramento, inscrito, manuscrito, caligráfico, datilográfico, impresso e digital, de forma a encontrar os aspectos comuns de uso da LG.

Ambos enfatizam o desenvolvimento dos métodos que utilizamos para articular a LG.

# Designer gráfico

“Aquele que **planeja** a linguagem gráfica”

# Modelo de Twyman que acomoda a abordagem linguística e gráfica em relação à linguagem



# A Matriz de Twyman para o estudo da LG

# A Matriz de Twyman para o estudo da LG

O esquema proposto por Twyman [1979, 2002] é um instrumento para dirigir o pensamento e **não um meio para a definição** da Linguagem Gráfica.

Ele decompôs a linguagem e deteve-se apenas nos aspectos **estáticos** (ignorou o cinema, a tv, e multimídia).

A matriz de Twyman é utilizada para **ilustrar a grande variedade de caminhos abertos** para o uso da Linguagem Gráfica.



## Métodos de configuração

Modos  
de simbolização

	Linear puro	Linear interrompido	Lista	Linear ramificado	Matriz	Não-linear dirigido	Não-linear aberto
Verbal Numérico	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
Pictórico & Verbal Numérico	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
Pictórico	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>
Esquemático	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>



## Métodos de configuração

Indicam de que forma a informação é organizada espacialmente e determinam as estratégias **do leitor** de procurar / ler / olhar.

## Modos de simbolização

Indicam de que forma a linguagem é simbolizada  
**verbal | numérico | pictórico | esquemático**



# Observar: Modo verbal-numérico

Todos seus métodos de configuração corresponde ao primeiro item da linguagem gráfica, e é denominado

**VGL** | *verbal graphic language* ou

**LGV** | *linguagem gráfica verbal*

O uso das palavras e dígitos em todas as tecnologias

**manuscrita** | **impressa** | **digital**



# 1 | Verbal-numérico / Linear Puro

De um modo geral, a lineridade do texto costuma ser interrompida nas margens do suporte. Mas alguns exemplos, como o Disco de Faistos (Creta, cerca de 1.700 A.C.) mostram a escrita se desenrolando continuamente em espiral, de dentro pra fora.





## 2 | Verbal-numérico / Linear Interrompido

É a maneira mais comum de tratamento de textos, dividindo a linha de palavras e números de acordo com o espaço da página. **O texto deste slide (organizado à esquerda) é um exemplo.** Mas basta abrir uma página de uma revista para verificarmos que, em contato com imagens, os textos se adaptam às margens daquelas em inúmeras possibilidades.



# 3 | Verbal-numérico / Lista

As listas se caracterizam pela apresentação em cada linha de “unidades semântica separadas”

Atualizações

Conteúdos

Amigos

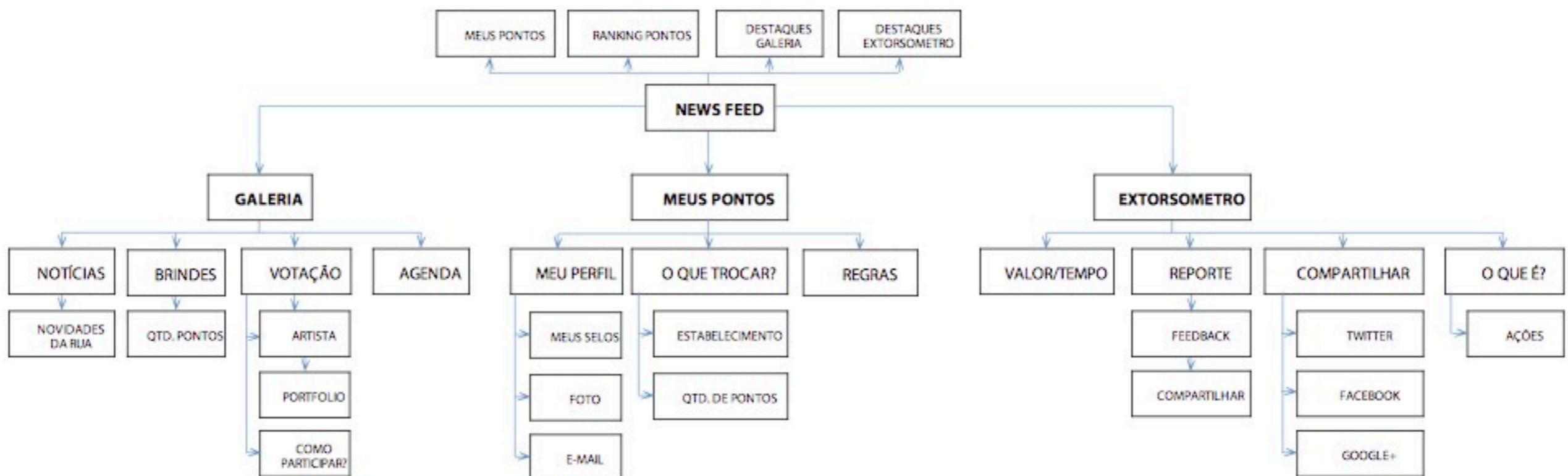
Informações

---

Solic. de amizade

# 4 | Verbal-numérico / Linear Ramificado

Um dos exemplos mais tradicionais dessa célula são as árvores genealógicas ou organogramas.



## 5 | Verbal-numérico / Matriz

Nas matrizes, as células se relacionam entre si na vertical e em linha horizontal. Twyman chama atenção para as tradicionais tabelas de resultados de jogos de futebol, cujo conteúdo é numérico

Grupo G		SELEÇÕES	PG	J	V	E	D	GP	GC
1	Brasil								
1	Brasil		7	3	2	1	0	5	2
2	Portugal		5	3	1	2	0	7	0
3	Costa do Marfim		4	3	1	1	1	4	3
4	Coreia do Norte		0	3	0	0	3	1	12

PG pontos ganhos | J jogos | V vitórias | E empates | D derrotas | GP gols pró | GC gols contra | SG saldo de gols

## 6 | Verbal-numérico / Não linear dirigido

As fronteiras entre as células 6 e 7 são indefinidas, sendo uma questão bastante **subjetiva**. A publicidade costuma usar recursos como tipos em negrito para encaminhar o olhar do leitor para partes do texto, embora a configuração deste seja linear interrompido.





# 7 | Verbal-numérico / Não linear aberto

Não há uma quebra precisa, o que tem sido explorado pela poesia concreta.

sem um numero  
um numero  
numero  
zero  
um  
o  
nu  
mero  
numero  
um numero  
um sem numero

# Considerar na análise da LG

As variações gráficas devem ser consideradas em cada célula da matriz

**dimensão | tonalidade | textura | cor | forma**

A fronteira entre células é tênue, portanto o nosso pensamento deve ser flexível e algumas configurações podem ser de natureza mista.



# Considerar na análise da LG

**Algumas células são muito utilizadas por consumidores raramente como originadores**

*“poucas pessoas produzem imagens, mas quase todas fazem uso dela”*

**Outras são usadas frequentemente por especialistas mas raramente por não-especialistas**

É o caso da célula 26 | matrizes esquemáticas



## Métodos de configuração

**Modos  
de simbolização**

	Linear puro	Linear interrompido	Lista	Linear ramificado	Matriz	Não-linear dirigido	Não-linear aberto
Verbal Numérico	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
Pictórico & Verbal Numérico	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
Pictórico	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>
Esquemático	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>



+ 3 respostas positivas



1 ou 2 respostas positivas

O maior indício de uso da linguagem gráfica está contida na **célula 2: verbal/numérico linear interrompido**

Tanto para especialistas como não-especialistas e como originadores ou consumidores

**Célula 4: verbal/numérico linear ramificado**

É mais usada por especialistas como originador e raramente usada por um não-especialista como originador ou consumidor



**5 | verbal/numérico linear matriz**

**27 | esquemático não-linear dirigido**

**28 | esquemático não-linear aberto**

são consideradas como só originadas por especialistas, mas na verdade são produzidas por não-especialistas em forma de **mapas e tabelas**



## 9 | pictórico e verbal/numérico linear interrompido

é muito utilizada para entretenimento como em HQs  
(produzida por especialistas para não-especialistas)

# Algumas conclusões

Há uma associação clara do modo **verbal com a linearidade** e do modo **pictórico e esquemático com a não-linearidade**

**A matriz demonstra o grau de flexibilidade da linguagem gráfica e o pouco uso que fazemos como originadores**



:-)

# Perguntas?



:-)

# Obrigado!

professor@rodrigomuniz.com