

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa
Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes
Secção de Design de Comunicação

Linha de Investigação em Design de Informação

Investigador responsável: Emílio Távora Vilar

Áreas de referência:

- Design de comunicação
- Literacia visual
- Visualização de dados
- Arquitectura de informação
- Acessibilidade da informação
- Design de interacção

Áreas de aplicação:

- Interfaces gráficas
- Sinalética (pictogramas, orientação, sistemas)
- Diagramática
- Infografia
- Legendagem/rotulagem
- Instruções

Destinatários:

A linha favorece os projectos de investigação que se enquadrem no campo do design de informação ou que reportem a alguma das suas áreas de influência.

1. Apresentação e objectivos

A linha de investigação em design de informação pretende contribuir de forma sistemática para o alargamento do corpo conceptual na área do design de comunicação, em particular no que respeita à representação visual de informação em contextos comunicacionais complexos ou não estruturados e onde a dimensão interactiva se assume como factor crítico (produtos, serviços e sistemas).

A linha tem por objectivo o aumento da produção teórica na sua área de influência, mas ambiciona também constituir-se num efectivo suporte à prática projectual, orientando os seus projectos de investigação para o desenvolvimento de instrumentos que permitam resolver problemas específicos ou sustentar decisões no domínio do design de informação.

O acesso generalizado a cada vez maiores quantidades de informação, num tempo marcado pelo paradigma das redes e da interacção, coloca às pessoas dificuldades acrescidas na selecção, processamento, interpretação e retenção do que é visualmente transmitido. Por outro lado, para quem tem responsabilidades no tratamento da informação, esta realidade cria também problemas novos em termos da escolha, organização e síntese do que se quer comunicar.

Para procurar dar resposta a estas questões, o design de informação dedica-se a tornar a informação inteligível, a facilitar o seu acesso e utilização e a melhorar a sua eficácia nas situações em que a tradução visual do seu conteúdo e significado apresenta alguma vantagem comunicacional face a outras formas de expressão.

Enquanto actividade projectual, ao contribuir para uma mais fácil e rigorosa interpretação da informação e dados, o design de informação promove o conhecimento, a segurança e a melhoria da qualidade de vida das pessoas. Ao considerar o contexto - cultural, social, económico, tecnológico - em que a comunicação ocorre, o design de informação assume uma metodologia centrada no utilizador e adopta uma abordagem interdisciplinar que convoca saberes de outras áreas de conhecimento como a psicologia, a linguística ou a estatística. O designer de informação é responsável pela interacção utilizador/informação através da concepção de dispositivos e sistemas tão diversos como mapas e gráficos, horários e diagramas, ilustrações e infografia, sistemas sinaléticos e aplicações interactivas.

2. Breve caracterização histórica

A disciplina de design de informação surge nos anos de 1970 como uma subárea do design gráfico, para se afirmar como área autónoma a partir de 1979 com a publicação do "Information Design Journal". Tem como figura de referência Edward Tufte [1942: estatístico, designer, economista, político] que, ainda durante os anos de 1970, inicia um curso de grafismo de estatísticas com John Tukey [1915-2000: químico, matemático, estatístico], um pioneiro no campo do design de informação. Da experiência do curso resulta a obra seminal do design de informação: "The visual display of quantitative information", auto-publicado em 1982 por Tufte.

Desde então, a evolução registada no domínio das tecnologias de informação e comunicação suscitou um debate crescente sobre a eficiência e eficácia da comunicação, particularmente no que se refere à conversão de dados (de natureza física ou abstracta) em informação passível de ser compreendida e utilizada. Peter Wildbur e Michael Burke, na obra "Information Graphics" de 1998, identificam três categorias de projecto que caracterizam o domínio do design de informação: 1) A representação de factos ou dados na qual o utilizador encontra informação que necessita face ao contexto de utilização e de que são exemplos os mapas, as tabelas horárias ou os sistemas sinaléticos; 2) A representação de informação que o utilizador explora no sentido de compreender uma situação ou processo e de que são exemplos os gráficos, os diagramas ou os manuais de instruções; 3) A concepção de sistemas de controle que permitem manusear um dispositivo e de que são exemplo todas as interfaces gráficas de utilização, do computador pessoal ao automóvel.

Não obstante encontrar-se associado à 'era da tecnologia', o design de informação contemporâneo – de que o movimento "Gapminder" de Hans Rosling (2005-) é hoje paradigma – encontra os seus

princípios orientadores numa série de documentos históricos seus precursores: os modelos gráficos de William Playfair (c. 1780), os mapas de pontos com a indicação das origens do surto de cólera em Londres (John Snow, 1850); os gráficos de Florence Nightingale (c. 1850), o diagrama da campanha de Napoleão na Rússia em 1812 (Charles Joseph Minard, 1861); mais recentemente, o sistema pictográfico “Isotype” de Otto Neurath (c.1930), o mapa do metro de Londres de Harry Beck (1931-) e a “Information Landscapes” de Muriel Cooper/Visible Language Workshop (1975).

3. Bibliografia de referência

Bertin, Jacques (2011 [1967]), *Semiology of Graphics: Diagrams, Networks, Maps*, Redlands: ESRI Press.

Cairo, Alberto (2013), *The Functional Art – An introduction to information graphics and visualization*, Berkeley: New Riders.

Jacobson, Robert (ed.) e Richard Saul Wurman (2000), *Information Design*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Lima, Manuel (2011), *Visual Complexity - Mapping Patterns of Information*, New York: Princeton Architectural Press.

Tufte, Edward R.(1983), *The visual display of quantitative information*, Cheshire, Connecticut: Graphics Press.

Wurman, Richard S. (2001), *Information Anxiety 2*, Indianapolis: Que.