

PUC/RJ
Departamento de Artes e Design
Programa de Pós-Graduação em Design
Narrativa Visual
Prof. Luiz Antonio L. Coelho
Aluna: Patrícia Duarte
A apresentação gráfica da linguagem pictórica.

Em seu trabalho, *The Visual Graphic Language*, Michael Twyman procura chamar atenção para que ele denomina de “elemento gráfico da linguagem”.

Por elemento da linguagem na comunicação gráfica, Twyman define a relação entre o conteúdo da informação e sua apresentação visual.

Neste trabalho Twyman pretende mostrar como a interpretação e/ou absorção, de determinada mensagem pode ser alterada de acordo com a sua apresentação - levando em conta, claro, os usuários e sua relação com as circunstâncias de uso desta mensagem.

Para exemplificar a alteração de conteúdo, Twyman demonstra dois exemplos de periódico, ambos do século XIII/XIV, que possuem o mesmo conteúdo, mas que foram organizados de formas distintas: um em fora de lista e outro em simples tabela. Estas diferenças de configuração demonstraram que de acordo com a organização do documento podem ressaltar as partes mais importantes e menos importantes de um texto.

Desta forma inicia-se nos temas referentes à configuração e aos avanços tecnológico.

Com relação a esta questão Twyman nos joga a pergunta: “Como estamos usando os desenvolvimentos tecnológicos em relação às linguagens das mensagens que precisam ser comunicadas?”.

Com a intenção de esclarecer os vários aspectos da linguagem com relação à comunicação gráfica, Twyman formula três novos modelos, para distinção da linguagem falada para linguagem escrita.

Em um primeiro modelo básico Twyman aponta para os elementos de recepção da mensagem, ao invés de somente ressaltar a forma que a mensagem foi transmitida. Neste modelo nomeado como Linguagem verbal gráfica, o autor separa, “Aural” (referente ao canal auditivo) de um lado e “Visual” de outro. A extensão do visual é dividida em “gráfico” e “Não-Gráfico”. Importante ressaltar que o significado da palavra gráfico esta relacionada aqui à escrita ou desenho. A extensão visual é dividida em três: Visual, Pictorial e Esquemático – nesta última categoria estão abarcados todos os termos que não cabem nas duas categorias anteriores que se divide em “Feita a Mão” e “Feita a Máquina”.

Seu segundo modelo, procura identificar as principais opções abertas aos usos da linguagem gráfica. Assim o autor faz uso de uma matriz que comporte os principais meios e opções capazes de se organizar a linguagem gráfica. A configuração desta matriz estabelece o conceito de “linearidade pura” à esquerda, se dirigindo a uma “não linearidade” à direita. Entre estes dois extremos estariam intercessões. Mais à esquerda relativo a uma maior linearidade e mais à direita relativo a uma menor linearidade.

Apesar deste modelo abarcar muitas possibilidades de usos para as linguagens gráficas, o autor esclarece que nem todas as linguagens gráficas têm necessariamente que se encaixar entre uma ou outra célula definida pela matriz. Este sugere apenas que para cada situação em que a linguagem gráfica é usada devemos fazer uso de um método de configuração ou de simbolização. Há sempre que se estar atento às escolhas relativas ao uso da linguagem gráfica e de sua melhor atuação. Neste aspecto, as tecnologias vão ser muito determinantes para o sucesso da mensagem.

Com este raciocínio, Twyman esperava contagiar os demais projetistas, a fim de que as projeções se tornassem mais conscientes de suas capacidades de atuação e transmissão de suas mensagens.

Em seu terceiro modelo, o autor faz distinção entre a chamada característica intrínseca e extrínseca da linguagem verbal gráfica (LVG). Por Intrínseco o autor se refere às características da LGV que residem nos próprios caracteres, mas especificamente, em seu sistema (o sistema seria as características particulares entorno dos caracteres, tais como itálico, negrito, pequenas letras maiúsculas, tamanho, e estilo, entre outros). As características extrínsecas da LGV seriam as composições estruturais formadas a partir das características intrínsecas, tais como cor, formatação, ordenamento e alinhamento.

A intenção do autor ao apresentar estes diferentes modelos é fazermos pensar um pouco mais em relação aos mecanismos que dispomos antes de começarmos a projetar. Estes mecanismos de linguagem em união com a escolha da tecnologia a ser aplicada, seriam determinantes ao resultado da informação que se deseja ser repassada e apreendida pelo espectador.

Twyman ressalta também que apesar das questões financeiras serem muito determinantes no processo de produção, é possível burlar estas questões se consolidado um sistema de comunicação efetivo, onde nossas necessidades não sejam previamente determinadas.

A nós pesquisadores do Design, os apontamentos realizados por Twyman permitem-nos pensar com mais clareza a produção de nossos trabalhos e as formas que melhor podemos realizar-los de forma mais consciente.

A pesquisa de como chegamos forma de projetar atual e as transformações decorrentes das novas formas de tecnologia nos mais variados veículos de informação, se torna hoje de grande importância para entendermos a como chegamos a nossa forma de projeção atual.

Assim, a educação no projetar seria forma de tornas consciente e se pensar melhor o Design.

Qual a melhor forma de realizarmos se não o resgate ao nosso passado? A fim de buscar um panorama que nós de possibilidades de ver melhor o presente e nos faça capaz de responder com mais clareza as perguntas e as questões, propostas por Twyman. Que em nosso curso de mestrado em Design na puc-rio nos atemos a temas de pesquisa referentes ao nosso passado projetual, as atual formas de projeção e possível soluções uma projeção mais consciente.

