

## ENTRE O OBJETO E O PROCESSO: O INFOGRÁFICO NAS ARTES VISUAIS

Adriane Cristine Kirst Andere de Mello / Doutoranda PPGAV – UDESC

### RESUMO

Neste artigo relata-se parte de uma pesquisa de doutorado em andamento, que estuda o infográfico como objeto/processo nas Artes Visuais. Portanto, percebe-o como Arte e também como forma de organização de processos e conteúdos na formação de artistas/professores. Nesse sentido, em um primeiro momento, apresentam-se as bases do estudo que parte das propostas de George Maciunas e suas “máquinas de aprender”; em seguida, discorre-se a respeito do objeto de investigação (o infográfico), a definição na qual o estudo está baseado e algumas características nele presentes; em um terceiro momento, relata-se como alguns artistas fazem uso desse dispositivo, que ganha cada vez mais espaço na atualidade.

### PALAVRAS-CHAVE

artes visuais; infográfico; ensino/aprendizagem; artista/professor; tempo/espaço.

### ABSTRACT

This paper report part of a doctoral research, which studies the infographic as an object / process in Visual Arts. The study understand it as art and as a form of organization processes and issues in the formation of artists / teachers. In this sense, at first, is presented the study bases that begins with the proposals of George Maciunas and his “learning machine”; then it talks about the research-object (infographic), the setting in which the study is based and some features present in it; in a third step, it is reported how some artists make use of these devices who earning more space today

### KEYWORDS

visual arts; infographic; teaching/learning; artist/teacher; time/space.

## Visualizando os dados

O estudo do infográfico como objeto/processo nas Artes Visuais inicia-se no desejo em adensar articulações do pensamento crítico, reflexivo, com base em uma ferramenta que servirá de meio/recurso para o processo criativo de artistas/professores. Em decorrência do desenvolvimento das tecnologias digitais, tem-se o excesso de informação, os infindáveis bancos de dados e a fragmentação do conhecimento. Assim, ocorre uma intensificação do uso de dispositivos de sínteses visuais, em todas as áreas adentrando a cultura popular por meio de revistas, redes sociais, *sítes*, entre outros. Nos infográficos, o Design de Informação e as Artes Visuais aproximam-se, e nesta pesquisa os que interessam como objeto de investigação são os produzidos por artistas. Na Arte o infográfico torna-se meio para coleta, organização e produção, justamente pelo artista perceber o tempo/espaço atual, no qual, os excessos e a velocidade de informações perturbam a compreensão e a reflexão. Dentro dessa produção estão presentes abordagens com diferentes pontos de vista político ou social, relações de conteúdos sobre o campo da Arte, ou ainda construções e instruções para inúmeras coisas e fatos.

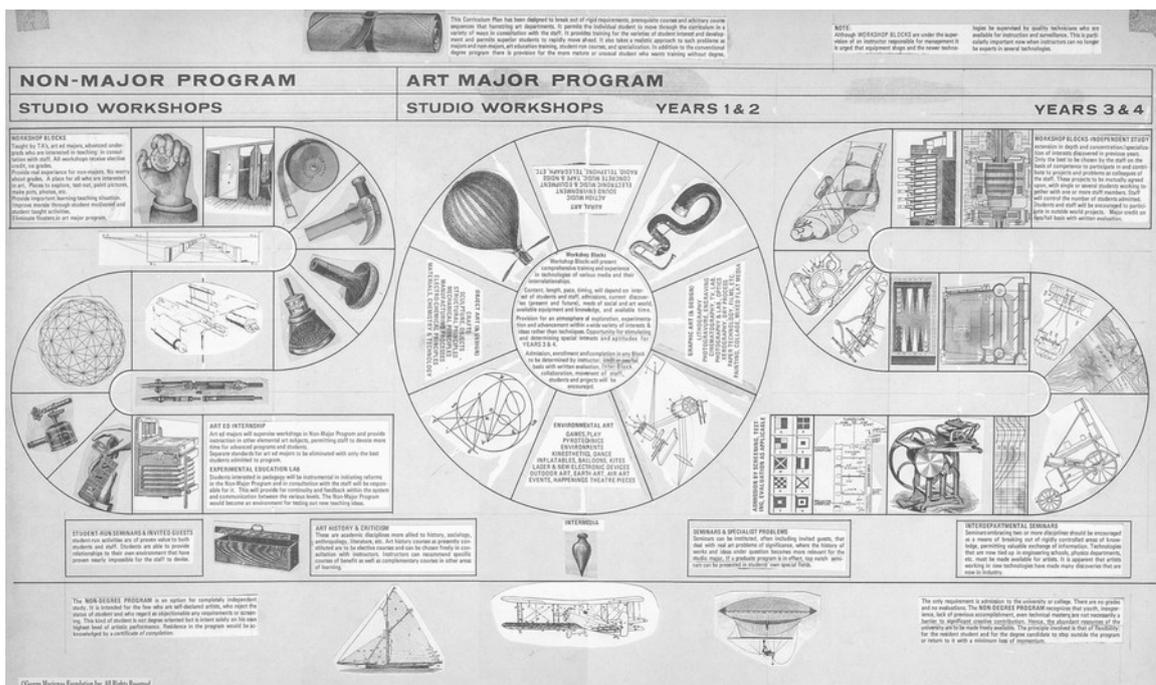
A partir de George Maciunas<sup>1</sup>, um dos fundadores do grupo Fluxus<sup>2</sup>, o estudo analisa alguns dos aspectos pedagógicos presentes nos infográficos. Antes mesmo de produzir suas “máquinas de aprender”, Maciunas, enquanto estudante, já se utilizava de esquemas/diagramas para facilitar a organização de conteúdos, a fim de apresentar a complexidade dos fatos de maneira mais clara e objetiva, e então, dar significado a tudo o que estudara. Segundo o artista, por meio desses esquemas visuais, o conhecimento adquirido pode ser manipulado e visualizado. Com base nisso, propôs estratégias que envolvessem formas de aprender com textos visuais.

Em *Preliminary proposal for a 3-D system of information storage and presentation*, de 1968/69<sup>3</sup>, Maciunas construiu uma crítica à Educação. No texto pontua a ineficiência ocasionada pela especialização prematura e pela lentidão da narrativa linear nos meios de informação, dentre eles os livros, as aulas, a televisão, os filmes e a memória do computador, para comunicar o essencial de um conhecimento, que está em constante expansão, em um tempo cada vez mais limitado. Para o artista, a falta de uma compreensão geral leva os estudantes a uma especialização aleatória que acaba refletindo na insatisfação e desinteresse pelo conhecimento. Uma

maneira de reverter essa situação seria:

[...] repor milhões de publicações e outras mídias de informação com economia de tempo, em formas rapidamente compreensíveis, como nos gráficos, em um sistema para armazenar informação em formas de apresentação aos que vão aprender em 3 dimensões [tradução nossa].<sup>4</sup>

Ainda, segundo Maciunas, o ideal seria articular uma educação integrada e não fragmentada, e que só gradualmente fosse sendo levada para uma especialização. Para demonstrar o que pretendia em sua proposta de currículo, desenvolveu também o infográfico *A Preliminary Proposal for a 3-Dimensional System of Information Storage and Presentation*, para ele a questão era tão séria que a proposta é visualizada dentro das iniciais SOS.



“A Preliminary Proposal for a 3-Dimensional System of Information Storage and Presentation”,  
 In: Proposals for Art Education from a Year Long Study Supported by the  
 Carnegie Corporation of New York 1968–1969.

Ao ler este infográfico, percebe-se que, de forma concisa e visual, o autor nos apresenta um currículo claro e complexo. Trata-se de uma proposta para um curso de formação de artista, com espaço para a experimentação em vários âmbitos, na qual se prevê pesquisa e liberdade para formar-se e descobrir-se artista. Ele estava atento ao desenvolvimento do conhecimento e da tecnologia que levaria a tempos de excessos. Sua formação em *design* também contribuiu para a proposta de

visualização de conteúdos. Conscientes ou não dos diagramas de Maciunas, é fato que os modos de expor dados, ou seja, conteúdos visualmente, aumentaram de forma considerável nos últimos tempos.

Pontua-se que a intenção deste estudo não é dar continuidade ou averiguar as ideias de Maciunas, mas ter nelas uma direção para outras reflexões que se apresentam. O que se procura é verificar se os artistas, na construção de seus infográficos, ou seja, na organização, na relação e na demonstração visual de seus percursos, estabelecem níveis mais profundos de compreensão de seus próprios processos. A investigação equilibra-se entre o exercício e a experiência, entre estratégias e experimentações no fazer dos infográficos. Mapear, investigar pragmaticamente, mas ao mesmo tempo, e ainda que contraditoriamente, devanear poética e esteticamente. Partindo das concepções de Maciunas e suas máquinas de aprender, percebe-se a atualidade das propostas para a educação, visto que esse modo de apresentar dados, sejam estes conteúdos ou processos, estão cada vez mais populares hoje.

### **Definindo o objeto**

Mas, afinal, o que são infográficos? Do que estamos falando? Por que não chamá-los de mapas, ou diagramas, ou simplesmente gráficos? A palavra é uma abreviação para o termo 'gráficos de informação'. Adota-se este termo por seu caráter multi, que abarca mapas, digramas, gráficos e visualizações. Outro fator é que, contar uma história ou apresentar dados visualmente, tem se tornado algo cada vez mais experimental, podendo até ser algo tridimensional, como fora a intenção, não concretizada, de Maciunas, e que, todavia, é materializada na visualização de Chis Burden, *All the Submarines of the United States of America*, uma instalação de 1987.



Chris Burden  
*All the Submarines of the United States of America*, 1987.

Até o momento, os profissionais que têm estudado mais sobre o assunto são jornalistas, cientistas e *designers* de informação, contudo, acredita-se ser relevante para todas as áreas do conhecimento. Como consequência, muito do que se tem escrito sobre isso é na perspectiva desses profissionais, como nas fundamentações teóricas que se seguem, e que se apresentam relevantes nesta investigação para compreender o objeto de estudo. Todavia, pondera-se que alguns conceitos e visões, principalmente sobre Arte e estética, diverjam em alguns aspectos dos presentes no campo próprio da Arte.

Os infográficos ganham destaque no contexto atual, seja por facilitar a compreensão de algo complexo, ou para ilustrar, apresentar e reforçar uma ideia. Segundo Steele (2010), Ilinsky (2010), Christianson (2012), Katz (2012), Rendgen e Wiedemann (2012) e Miller e Casey (2012), esses dispositivos estão presentes no cotidiano, esbarra-se neles o tempo todo. Contudo, pode-se não dar conta de que se tratam de infográficos. Estão nos desenhos das pedras desde os tempos das cavernas, nos estudos de artistas, nos mapas, na arquitetura, nos experimentos científicos, nas revistas, nos manuais; contribuindo para o desenvolvimento de teorias, nos modos de dispor estatísticas; revelando situações e acontecimentos. Enfim, foram citados apenas alguns dos meios/modos nos quais os infográficos estiveram e estão presentes.

Christianson (2012) cita alguns de seus criadores: Euclid, Leonardo da Vinci, Galileu Galilei, Charles Darwin, Florence Nightingale, Sigmund Freud, Alexander Graham Bell, Thomas Edison, Albert Einstein e James Watson. Muitos outros são menos famosos, artistas anônimos, escribas, navegadores, que deixaram diagramas seminais que, de alguma maneira, mudaram a História. Esses dispositivos de comunicação são formas de transmissão de estudos e conceitos utilizados por diversas áreas.

Para Smiciklas (2012), um gráfico de informação é um tipo de imagem que mistura dados e *design*, com o intuito de auxiliar indivíduos e organizações a comunicar uma mensagem complexa de modo claro e enxuto. Podem ser categorizados e expor estatísticas, processos, ideias, cronologias, geografias, anatomias, hierarquias, relacionamentos e personalidades.

Um dos fatores para o crescente interesse por gráficos de informação, segundo Rendgen (2012), é que os dados são o novo material cru, isto é, atualmente grandes quantidades de informações podem ser obtidas rapidamente. Contudo, saber ler e organizar os conteúdos acessados tem se tornado difícil. Para o autor “[...] o profissional que trata do gerenciamento de dados e informações será a ferramenta cultural central nas décadas que se seguem” (p. 9; tradução nossa). Como consequência, muitas áreas como o Jornalismo, a Ciência, a Arte, o *Design* e o *business* têm produzido formas de visualizações de dados, e assim, os infográficos penetraram também na cultura popular.

Para a construção de um infográfico, Ilinsky (2010) parte de quatro elementos: a estética, o roteiro (texto, história, narração), a informação (os dados, as fontes) e a comunicação da mensagem. O roteiro especifica o modo como se vai olhar para os dados, com o objetivo de tornar a leitura estimulante ao público, conseqüentemente, para que resulte em um novo nível de entendimento sobre o objeto em questão. Outra característica é que seja informativo, proporcionando acesso a conteúdos para que o leitor ganhe conhecimento. Considerações contextuais, de perspectiva e cognitivas também estão presentes no processo, ressaltando a necessidade de pensar na intenção da mensagem e no contexto que serão usados.

Assim, a comunicação deve ocorrer de forma direta e efetiva, ter um objetivo claro,

uma mensagem ou uma perspectiva particular sobre a informação/conteúdo/processo que irá cobrir. O acesso ao conteúdo deve ser rápido, contudo, deve haver o cuidado para que não se sacrifique a complexidade que o tema exige. A estética é fundamental na construção, e deve levar em consideração aspectos existentes no *layout* e nos eixos, na forma, nas cores, nas linhas e na tipografia. Para o autor, o uso apropriado desses elementos é essencial para guiar o leitor, para dar significado à comunicação, revelar relações e realçar conclusões.

## Os infográficos nas Artes Visuais

Parte-se do fazer e do ler os infográficos fundamentados na experiência, compreendida como um acontecimento, algo que nos passa, não algo que se passa, mas aquela que marca e transforma. Larrosa (2016) e Dewey (2010) a percebem como algo que se dá em ato e é algo particular de cada um. Para Larrosa, é por meio da palavra que se dá sentido a quem somos e o que nos ocorre, e desse modo, o significado da palavra experiência está naquilo:

[...] que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece. Dir-se-ia que tudo o que se passa está organizado para que nada nos aconteça. (LARROSA, 2016, p. 2)

Em um mundo onde se passam tantas coisas, a experiência fica cada vez mais rara e, para o autor, é porque estamos vivendo com um excesso de informação. Contudo, o fato de saber sobre coisas, não é o suficiente para termos uma experiência, e ainda, a informação por si só deve estar separada da experiência. O excesso de opinião e de trabalho, aliados à falta de tempo, impulsionam a velocidade, que por sua vez formam um sujeito estimulado e agitado, mas que nada lhe acontece.

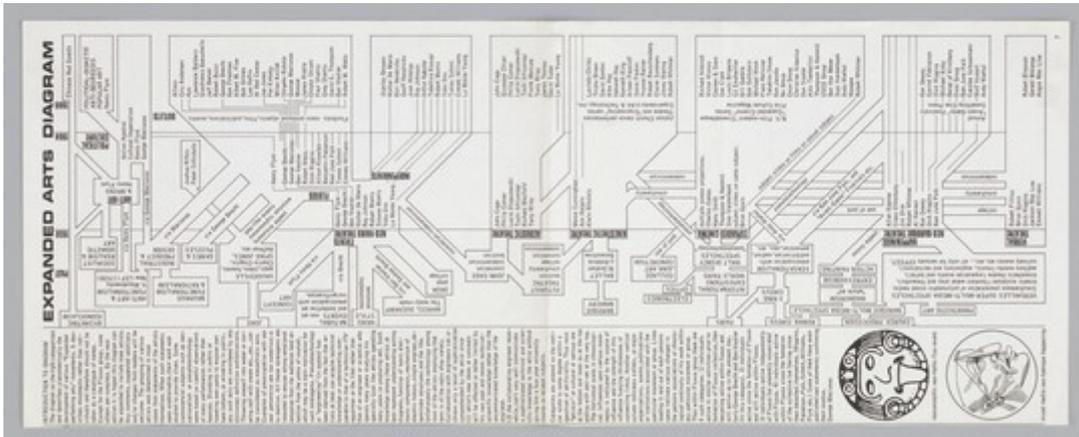
O sujeito da experiência é aquele que se expõe, que desacelera, olha, cala, escuta, presta atenção nos detalhes, dá o tempo e o espaço necessário. Para Larrosa, “[...] o sujeito da experiência seria algo como um território de passagem, algo como uma superfície sensível que aquilo que acontece afeta de algum modo, produz alguns afetos, inscreve algumas marcas, deixa alguns vestígios, alguns efeitos” (2016, p. 5). Esse sujeito abre-se para transformações e para paixões, deixa-se cativar, é dominado pelos sentimentos. O modo como uma experiência acontece pertence a cada um, é qualidade existencial, que confere seu caráter único e concreto.

Para Dewey (2010), a experiência está imbricada com o próprio processo de viver, na interação do indivíduo, suas emoções e ideias, com o mundo, fazendo emergir uma atuação consciente. No entanto, muitas experiências vividas são banais, passam despercebidas, ou nelas ocorrem interrupções, distrações, “[...] o que observamos e o que pensamos, o que desejamos e o que obtemos discordam entre si” (p. 109). Esse tipo de experiência ocorre por interrupções externas ou pela letargia interna do indivíduo.

Em contraste com essa experiência, temos uma experiência singular quando o material vivenciado faz o percurso até sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências. Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um problema recebe sua solução; um jogo é praticado até o fim; uma situação, seja a de fazer uma refeição, jogar uma partida de xadrez, conduzir uma conversa, escrever um livro ou participar de uma campanha política, conclui-se de tal modo que seu encerramento é uma consumação, e não uma cessação. Essa experiência é um todo e carrega em seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de uma experiência. (DEWEY, 2010, p.110)

É na arte/vida que essa experiência singular acontece de modo mais expressivo. Na Arte as experiências aproximam-se cada vez mais da vida, e vem para questionar, confundir, perturbar, tirar do conforto, do silêncio da sala de exposição, da certeza, para perder-se no acaso. Experimentar, apropriar, invadir outros campos, qualquer um, sem limites. Por outro lado, sem cair no vazio, a não ser que este seja o propósito. Na complexidade das coisas mais simples, Arte e vida passam da representação para a comunicação<sup>5</sup>, para na era chamada de pós-moderna misturar e triturar tudo junto agora.

Disso entendiam bem os artistas Fluxus e suas práticas multimídias, dentre eles, Maciunas, que organizou em alguns diagramas os acontecimentos propostos por seu grupo, juntamente com os desdobramentos que seguiram. Sabia que muitas coisas não iriam estar presentes nos livros de história, muito menos caberiam em um parágrafo em meio a muitos outros. O registro, a forma de inventariar, de mostrar/guardar dos diagramas, demonstram a riqueza das ações do grupo.



George Maciunas  
*Expanded Art Diagram*, from *Film Culture – Expanded Arts*, no. 43, 1966.

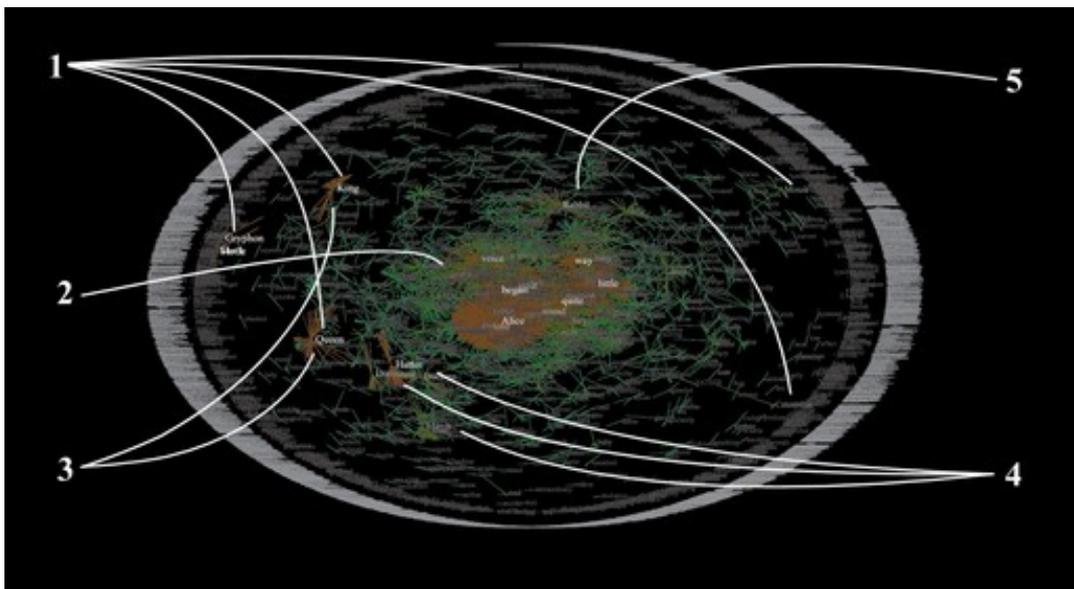
Bem antes, Leonardo da Vinci demonstrava, por imagens e palavras, suas investigações. Seus desenhos de trabalho representavam descobertas mecânicas e estudos anatômicos.



Leonardo da Vinci  
*Studies of embryos*, 1509–1514

Atualmente, artistas utilizam o gráfico de informação como linguagem e meio de expressão de seu trabalho, tornando-se objeto artístico. A Arte digital está intimamente relacionada à tecnologia e à ciência; a *database* Arte é uma variação do *software* Arte. Seu material são dados que podem ser criados para o trabalho, ou o artista pode se apropriar de bancos já existentes, além de outras variações e formas híbridas que existem atualmente.

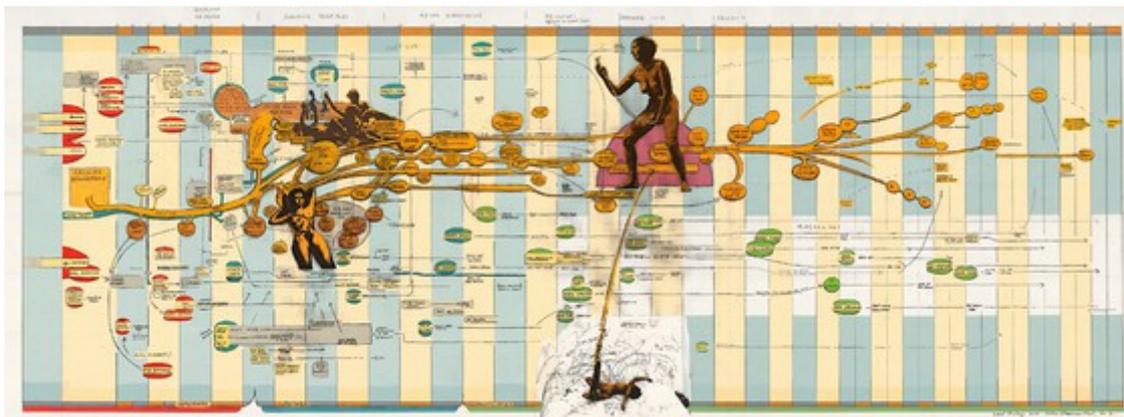
Rush (2005), ao tratar das novas mídias em Arte, discorre a respeito da velocidade com que o século XX conectou eletronicamente o planeta, refletindo também na produção das representações. Em decorrência disso a imagem tornou-se informação. *TextArc*, de 2002, do artista W. Bradford Paley, trata-se de um *postscript*, ou seja, uma linguagem de programação para a visualização de informações, na qual o artista analisa o livro de Lewis Carroll, *Alice no país das maravilhas* (WANDS, 2007, p. 183).



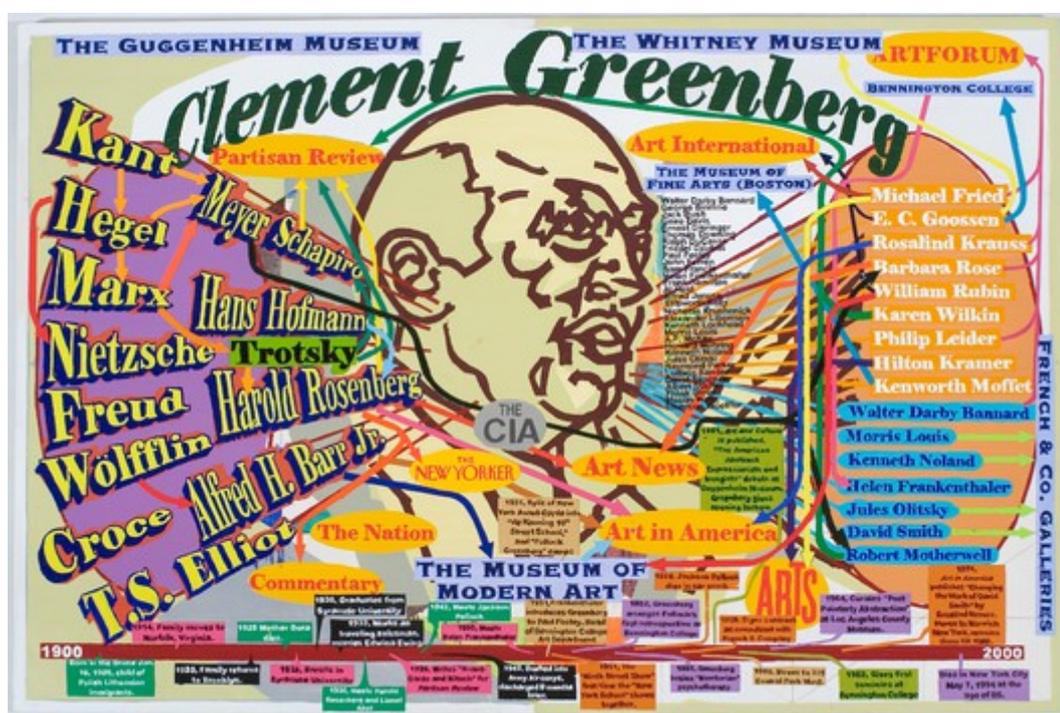
TextArc  
Projeto *Alice's Adventures in Wonderland*, 2002

O excesso de informação transborda nos bancos de dados digitais disponíveis em qualquer *site* e instituição, mas, por outro lado, existem também os bancos de dados particulares, formados pelas coletas individuais. Artistas como Ward Shelley e Loren Munk produzem, a partir de seus bancos de dados, infográficos sobre o campo das Artes Visuais. Diferentemente dos artistas que se apropriam das tecnologias digitais e seus programas, para materializar seus gráficos de informação, Shelley e Munk o

fazem por meio da pintura.



Ward Shelley  
 Carolee Schneemann Chart, ver. 2, 2006



Loren Munk  
 Clement Greenberg, 2005-2006

O caráter multi presente no infográfico evidencia a complexidade desses dispositivos que organizam, relacionam, destacam e fazem ver modos de pensar. Além disso, podem ser um meio para projetos artísticos que tratam das mais diversas questões, como as do próprio campo da Arte.

### O processo do objeto

Organizar, estabelecer relações e apresentá-las de modo a serem rapidamente

acessadas, para ter uma noção de um todo sobre algo, como havia proposto Maciunas, parece ter se tornado uma questão atual em um tempo em que sobra informação. Tudo pode ser representado em infográficos: receitas de bolos, como cortar o cabelo, os hábitos das pessoas de sucesso, os vestidos usados pelas ganhadoras do Oscar de melhor atriz em cada ano, a vida inteira de um artista, as relações dos empresários de grandes empresas, as estatísticas amorosas de uma cidade, como plantar algo, uma fórmula química, o manual de um produto, um modo de inventariar coisas, referências, demonstrar o processo de trabalho do artista e do professor, um meio de refletir, abordar assuntos diversos, interações e experiências do ser com o mundo.

Portanto, os infográficos são visões, escolhas, percursos, que demonstram perspectivas sobre alguma coisa, um *start*, nunca um fim. Dispositivos de síntese, pois abordam temas que, depois de dominados, tornam mais acessível a especialização. Permitem um entendimento sobre algo, contudo, nunca são a única forma de compreender. Enfim, o estudo que neste texto foi parcialmente apresentado encontra-se em processo, em uma etapa de descobertas e dúvidas, fase de fertilidade, sem respostas ou conclusões, menos ainda certezas.

## Notas

<sup>1</sup> Artista nascido na Lituânia e naturalizado norte-americano, George Maciunas (1931–1978) é mais conhecido como o fundador e coordenador central do Fluxus, de 1962 até seu falecimento em 1978. Disponível em: <<http://fluxusfoundation.com/about/>>. Acesso em: maio 2016.

<sup>2</sup> Fluxus foi um coletivo global de artistas, músicos e estilistas conectados por seus experimentalismos e produção intermedia. Disponível em: <<http://fluxusfoundation.com/about/>>. Acesso em: maio 2016.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://georgemaciunas.com/wp-content/uploads/2011/02/Binder1.pdf>>. Acesso em: mar. 2016.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://georgemaciunas.com/wp-content/uploads/2011/02/Binder1.pdf>>. Acesso em: mar. 2016.

<sup>5</sup> CAUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea, uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

## Referências

CAIRO, Alberto. *The Functional Art: an introduction to information graphics and visualization*. California, New Readers, 2013.

CHRISTIANSON, Scott. *100 Diagrams that changed the world: from the earliest cave paintings to the innovation of the iPod*. London: A Plume Book, 2012.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EVERS, Bernd. *Maciunas' Learning Machines: from Art History to a Chronology of Fluxus*.

New York: The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection/Vice Versa Verlag, 2005.

ILIINSKY, Noah. On Beauty. In: STEELE, Julie; ILIINSKY, Noah. *Beautiful Visualization: looking at data through the eyes of experts*. Canada: O'Reilly, 2010.

KATZ, Joel. *Designing Information: human factors and common sense in information design*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2012.

LARROSA, Jorge. *Pedagogia profana: dança, piruetas e mascaradas*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

LARROSA, Jorge. *Tremores: escritos sobre experiência*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

RENDGEN, Sandra; WIEDEMANN, Ed. Julius. *Information Graphics*. Italy: Taschen, 2012.

RUSH, Michael. *New media in Art*. London: Thames & Hudson, 2005.

SMICKLAS, Mark. *The Power of Infographics: using pictures to communicate and connect with your audiences*. Indiana: QUE, 2012.

STEELE, Julie; ILIINSKY, Noah. *Beautiful Visualization: looking at data through the eyes of experts*. Canada: O'Reilly, 2010.

### **Adriane Cristine Kirst Andere de Mello**

Cursa doutorado em Artes Visuais, linha de pesquisa Ensino, no Centro de Artes (CEART), na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), com orientação da Profa. Dra. Jocielle Lampert. É membro do Grupo de Pesquisa Entre Paisagem (UDESC/CNPq) e Grupo de Estudos Estúdio de Pintura Apotheke (UDESC/CNPq). (<http://www.apothekeestudiodepintura.com>)