UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

Projeto de sinalização em parques urbanos:
sistematização de elementos estruturadores a partir de exemplos no município de São Paulo

RENATO SALGADO

São Paulo | 2013

RENATO SALGADO

Projeto de sinalização em parques urbanos: sistematização de elementos estruturadores a partir de exemplos no município de São Paulo

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Área de concentração: Design e Arquitetura

Orientadora: Profa. Dra. Clice de Toledo Sanjar Mazzilli

São Paulo
2013

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

e-mail: zolsalgado@gmail.com

S164p

Salgado, Renato
Projeto de sinalização em parques urbanos: sistematização de elementos estruturadores a partir de exemplos no município de São Paulo / Renato Salgado. -- São Paulo, 2013.
132 p: il.

Dissertação (Mestrado - Áreas de Concentração: Design e Arquitetura) – FAUUSP
Orientadora: Clice de Toledo Sanjar Mazzilli

1.Comunicação visual 2.Design gráfico 3.Paisagem urbana – São Paulo (SP) 4..Parques – São Paulo (SP) 4.I.Título

CDU 003.6.

Nome: SALGADO, Renato

Título: Projeto de sinalização em parques urbanos: sistematização de elementos estruturadores a partir de exemplos no município de São Paulo

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Área de concentração: Design e Arquitetura

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr: _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr: _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr: _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

dedicatória

A meus filhos,

e aos filhos dos nossos filhos.

Como agradecimento pelo mundo que nos emprestam.

agradecimentos

Agradeço em primeiro lugar à minha orientadora, Profa. Dra. Clice de Toledo S. Mazzilli, pela obstinada convicção e incansável disponibilidade para me acompanhar ao longo deste percurso, qualidades sem as quais eu jamais teria chegado aqui.

Agradeço enormemente aos professores que me acompanharam ao longo do programa de pós graduação e a Chico Homem de Melo e Lucrécia d'Aléssio Ferrara que participaram do meu exame de qualificação enriquecendo minha pesquisa com uma lucidez e generosidade exemplares.

À toda a equipe do programa de pós graduação da FAUUSP, bem como das bibliotecas da graduação e da pós, que sempre deram um suporte eficaz e proativo.

À equipe da administração do parque Ibirapuera, em especial Heraldo Guiaro, que, anos atrás, me sugeriu o tema da pesquisa, e Helena Quintana, pela generosidade em me ajudar nas tramitações relativas aos parques municipais, bem como às equipes dos parques analisados e das Secretarias do Meio Ambiente do município e do Estado de São Paulo.

Alguns agradecimentos hibridamente pessoais são fundamentais. Hibridamente pois advém de relações pessoais que se colocaram ao meu lado me estimulando, provocando e confiando na qualidade de pensamento que um exercício acadêmico exige. Sem a colaboração destes amigos, eu não me tornaria um pesquisador. São eles: Lilian Ana Faversani, Waldemar Zaidler, Renata Lima Aspis, Otavio Dutra de Toledo. E ao Israel Villa Fernandez, pelos plantões em tradução!

Agradeço à Zol Design, empresa que dirijo e que me criou oportunidades de vivenciar na prática as reflexões que alimentaram o desejo desta pesquisa, e a toda a equipe da Zol Design que esteve ao meu lado nestes três anos de pesquisa, especialmente, nestes últimos meses, Carolina Araujo Revite, Lucila Muranaka, Leandro Daniel e Filipe Pinheiro, cuja generosidade, dedicação, comprometimento e bom-humor me permitiram me dedicar à esta dupla jornada, me liberando a esta pesquisa com mais concentração e tranquilidade.

Agradecimento especial insuperável à minha família: Roberto, Maria Helena, Sônia, Silvia, Luciano, Renata e Allan. Pelo carinho e amor incondicional, pela confiança, crença, solidariedade e suporte infinitos para que eu pudesse fazer caber uma pesquisa na minha rotina.

Agradeço a Helena Martins por me ensinar a construir tranquilidade e a Roberta Almeida por ter participado de uma porção importante do tempo que dediquei a esta pesquisa.

Agradeço infinitamente ao Lucas e à Fernanda, que tiveram uma paciência incomensurável comigo neste tempo. E um carinho profundamente alimentador e renovador.

Agradeço ao Carlo Zuffellato por estar perto e me incentivar a seguir concentrado.

epígrafe

Há no Collège International de Philosophie um seminário em que filósofos e arquitetos trabalham em conjunto, porque se tornou evidente que o plano do Instituto deve ser também um empreendimento arquitetônico.
O Collège não pode ter lugar se não for possível encontrar um lugar, uma forma arquitetônica para ele, que tenha alguma semelhança com aquilo que pode ser pensado dentro dele. O Collège deve ser habitável de um modo completamente diferente de uma universidade. Até agora, não temos nenhum edifício para o Collège. Pega-se um espaço aqui, uma sala ali, mas, como arquitetura, o Collège não existe ainda e, quem sabe, talvez nunca venha a existir. Há um desejo informe por uma outra forma. O desejo de um local novo, de novas arcadas, novos corredores, novos modos de morar e de pensar.

Isso é uma promessa. E quando disse que o Collège ainda não existe como arquitetura, quero dizer que talvez não exista ainda a comunidade para tal e, por esse motivo, o lugar não se constitui. É preciso que uma comunidade assuma o compromisso e se empenhe em dar lugar a um pensamento arquitetônico. Começa a esboçar-se uma nova relação entre o individual e o comunitário, entre o original e a reprodução.

Uma arquitetura onde o desejo possa morar.

Entrevista de Jacques Derrida a Eva Meyer in NESBITT, K. (org.), 2006. p. 171

resumo

O campo de sinalização de parques urbanos requer metodologia de desenvolvimento de projetos com procedimentos transdisciplinares e complexos que pedem expertises variadas, desde aspectos objetivos como repertório técnico-construtivo e gráfico, até saberes mais subjetivos tais como a percepção espacial, antropologia do espaço e comunicação. A sistematização dos elementos componentes do projeto de sinalização auxilia na compreensão desta complexidade. A pesquisa elabora, fundamentada em revisão bibliográfica, um apanhado histórico da evolução técnica, de linguagem e dos elementos estruturadores em projetos de sinalização em parques urbanos. A partir deste repertório metodológico, analisa a sinalização em 06 parques no município de São Paulo que, em contextos diferentes, elaboraram respostas práticas a essa complexidade.

Palavras-chave: design gráfico, paisagem urbana, parques , comunicação visual

abstract

Signage in urban parks requires project development methodology with transdisciplinary and complex procedures that demand various types of expertise, ranging from objective aspects such as a technical-constructive and graphic repertoire, to more subjective knowledge such as spatial perception, anthropology of the space, and communication. The systematization of composing elements in the signage project helps understand this complexity. Using a bibliographical revision as a base, this research elaborates a historical overview of the technical evolution, language and structuring elements in signage projects in urban parks. As a response to this methodological repertoire, it analyzes the signage in 06 parks in the city of São Paulo that have offered practical answers to this complexity, according to different contexts.

Keywords: graphic design, urban landscape, parks, visual communication

lista de imagens

fig. 01: Harry Beck em frente ao seu mapa, s.d. © Ken Garland (disponível no site: http://www.tfl.gov.uk/corporate/projectsandschemes/2443.aspx, consultado em 12/02/2013) 49

fig. 02: Mapa do metrô de Londres, s.d. (disponível no site http://25.media.tumblr.com/tumblr_lxhr7rMIz31r54c4oo1_1280.jpg, consultado em 12/02/2013) 49

fig. 03: Desenho de Otl Aicher (in RATHGEB, 2006. p. 116) 74

fig. 04: desenho de exemplo comparativo da importância do ganho de organização no conteúdo decorrente do uso consciente do espaço 'morto' na construção do leiaute.(CALORI, 2007. p. 140) 78

fig. 05: esquema de peças de sinalização implantadas a diferentes distâncias mantendo-se o ângulo visual de 10° acima da linha de olho do usuário.(CALORI, 2007. p. 164) 81

fig. 06: (in GIBSON, 2009. pp. 34-35). tradução nossa. 82

fig. 07: imagem Google Maps Parque Buenos Aires 94

fig. 08: imagem Google Maps Parque da Independência 94

fig. 09: imagem Google Maps Parque Burle Marx 94

fig. 10: imagem Google Maps Parque do Povo 94

fig.11: imagem Google Maps Parque Jardim Herculano 94

fig. 12: imagem Google Maps Parque Villa Lobos 94

fig. 13: foto do acesso ao Parque Buenos Aires [foto do autor] 99

fig. 14: foto do acesso ao Parque da Independência [foto do autor] 99

fig. 15: placa no interior do Parque Buenos Aires [foto do autor] 99

fig. 16: placa no interior do Parque Buenos Aires [foto do autor] 100

fig. 17: placa no interior do Parque Buenos Aires [foto do autor] 100

fig. 18: placa no interior do Parque Buenos Aires [foto do autor] 100

fig. 19: placa no interior do Parque Buenos Aires [foto do autor] 100

fig. 20: foto do Parque Buenos Aires [foto do autor] 101

fig. 21: foto do Parque Buenos Aires [foto do autor] 101

fig.22: foto do Parque Buenos Aires [foto do autor] 101

fig. 23: foto do Parque Buenos Aires [foto do autor] 101

fig. 24: foto do espaço do Parque Independência [foto do autor] 102

fig. 25: foto do Parque Independência. Peça regulatória apresentando restrições à prática de skate [foto do autor] 102

fig. 26: foto do Parque Independência. Peça regulatória apresenta o horário de funcionamento do parque [foto do autor] 102

fig. 27: foto do acesso ao Parque Burle Marx. [foto do autor] 103

fig. 28: foto do acesso ao Parque Burle Marx. [foto do autor] 103

fig. 29. Foto do acesso ao Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 30. Foto do acesso ao Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 31: foto de placa do Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 32: foto de placa do Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 33: foto de placa do Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 34: foto de placa do Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 35: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 36: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 37: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 104

fig. 38: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 105

fig. 39: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 105

fig. 40: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 105

fig. 41: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 105

fig. 42: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 105

fig. 43: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 105

fig. 44: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 106

fig. 45: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 106

fig. 46: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 106

fig. 47: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 106

fig. 48: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 106

fig. 49: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 107
fig. 50: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 107
fig. 51: foto do interior do Parque Burle Marx [foto do autor] 107
fig. 52: foto da placa de identificação no portão 01 do Parque do Povo. [foto do autor] 108
fig. 53: foto da placa de identificação no portão 01 do Parque do Povo. [foto do autor] 108
fig. 54: foto da placa de identificação do gramado principal do Parque do Povo. [foto do autor] 108
fig. 55: foto da placa de identificação do gramado principal do Parque do Povo. [foto do autor] 108
fig. 56: foto da placa do Parque do Povo, de identificação do jardim dos sentidos [foto do autor] 109
fig. 57: foto da placa do Parque do Povo, de identificação do jardim dos sentidos [foto do autor] 109
fig. 58: foto da placa do Parque do Povo, de identificação do jardim dos sentidos [foto do autor] 109
fig. 59: foto da placa do Parque do Povo, de identificação do jardim dos sentidos [foto do autor] 109
fig. 60: foto da placa do Parque do Povo, de identificação do jardim dos sentidos [foto do autor] 109
fig. 61: foto do Parque do Povo, acesso ao sanitário feminino [foto do autor] 110
fig. 62: foto do Parque do Povo, acesso ao sanitário feminino [foto do autor] 110
fig. 63: vista interna do Parque do Povo [foto do autor] 110
fig. 64: vista do Parque do Povo [foto do autor] 111
fig. 65: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 112
fig. 66: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 112
fig. 67: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 112
fig. 68: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 112
fig. 69: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 112
fig. 70: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 112
fig. 71: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 113
fig. 72: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 113
fig. 73: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 113
fig. 74: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 113
fig. 75: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 113
fig. 76: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 113
fig. 77: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 114
fig. 78: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 114
fig. 79: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 114
fig. 80: vista do Parque Jardim Herculano [foto do autor] 114
fig. 81: tótem triangular no portão de acesso principal ao Parque Villa Lobos [foto do autor] 115
fig. 82: tótem triangular no portão de acesso principal ao Parque Villa Lobos [foto do autor] 115
fig. 83: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 116
fig. 84: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 116
fig. 85: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 116
fig. 86: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 116
fig. 87: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 117
fig. 88: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 117
fig. 89: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 117
fig. 90: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 118
fig. 91: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 118
fig. 92: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 118
fig. 93: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 118
fig. 94: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 118
fig. 95: vista do Parque Villa Lobos [foto do autor] 119

Sumário

Apresentação 21

Introdução 23

Design: Relevância, presença, impacto – 'Os designs' no tempo

Capítulo 1: Quadro conceitual do campo genérico pesquisado [design] 35

1.1 Paisagem 35

1.2. Espaço 36

1.3. Paisagem como antropologia do espaço 37

1.4. Parque urbano 40

1.4.1. O parque urbano como equipamento social e elemento de construção de cidadania 40

1.4.2. Resumo histórico dos parques urbanos 43

1.5. Sinalização / wayfinding 46

1.5.1. História 47

1.5.2. Função social 50

1.5.3. Linguagem 51

1.6. Propriedades do design 52

1.7. Os elementos estruturadores do design 56

1.7.1. Ponto 58

1.7.2. Linha 58

1.7.3. Plano 58

1.7.4. Espaço e volume 58

1.7.5. Escala 58

1.7.6. Figura / fundo 59

1.7.7. *Grid* 59

1.7.8. Equilíbrio e ritmo 60

1.7.9. Tempo e movimento 60

1.8. Outros elementos estruturadores / comunicação como intenção 61

Capítulo 2: Elementos particularizadores na elaboração do projeto de design de sinalização em parques urbanos 63

2.1. Elementos intrínsecos ao projeto de sinalização 65

2.1.1. Tipografia 66

2.1.2. Cor 70

2.1.3. Símbolos / pictogramas 73

2.1.4. Forma / leiaute / material 75

2.1.5. Tamanho / escala / implantação 79

2.1.6. 'Linha de olho' 81

2.2. Metodologia de projeto em design: etapas de desenvolvimento 81

2.2.1. O processo de pesquisa e levantamento 83

2.2.2. Desenvolvimento conceitual 86

2.2.3. Detalhamento executivo 87

2.2.4. Execução e implantação 88

2.3. As categorias das peças de sinalização 88

2.3.1. Peças de identificação (identificadores) 89

2.3.2. Peças direcionais 89

2.3.3. Peças de orientação 90

2.3.4. Peças regulatórias 90

2.4. sinalização nas suas dinâmicas e ferramentas de comunicação 91

2.4.1. Redundância 91

2.4.2. Veículo de mensagens institucionais. Quando a sinalização é ferramenta de *Branding* 92

Capítulo 3: Exemplificações 95

3.1. Parque Buenos Aires e Parque da Independência 97

3.2. Parque Burle Marx 103

3.3. Parque do Povo (Mario Pimenta Camargo) 108

3.4. Parque Jardim Herculano 112

3.5. Parque Villa Lobos 115

3.6. Reflexões acerca dos exemplos analisados: projeto, execução e manutenção 119

Capítulo 4: Considerações finais 121

4.1. Função escópica 121

4.2. Escala de horizonte e construção de cidadania 122

4.3. Desdobramentos da pesquisa 123

Referências Bibliográficas **125**

apresentação

O interesse em desenvolver uma pesquisa dedicada à análise dos processos de desenvolvimento de projetos de sinalização com foco específico voltado para o campo de realizações destes em parques urbanos surgiu há alguns anos, em função do meu exercício como profissional de design que atua no mercado em projetos de design ambiental e sinalização.

No exercício desta atividade tive, ao longo do tempo, a possibilidade de desenvolver alguns projetos nos quais essa reflexão foi fundamentadora da estruturação metodológica de desenvolvimento do projeto, e, ao mesmo tempo, formou-se uma percepção, justamente por esse anseio de sistematizar a metodologia, da exiguidade de referências dedicadas à reflexão teórica neste campo específico.

Talvez a experiência mais emblemática neste sentido tenha sido o desenvolvimento do projeto de sinalização do Parque Ibirapuera (desenvolvido entre 1999 e 2008), em São Paulo, que criei e coordenei através do escritório que dirijo, no qual a complexidade decorrente da questão do convívio entre a proposição projetual e os elementos da configuração ambiental foram fatores determinantes para as soluções construídas, seja pelo fato deste parque ter um ambiente controlado (por ser um equipamento tombado) seja pela complexidade de usos que define parâmetros diversos para o tratamento da comunicação visual (pela amplitude de serviços e equipamentos que o compõem e de usuários que o frequentam).

Em função disso, inicialmente, ao ingressar no programa de pós graduação da FAUUSP, o foco da pesquisa era relacionar a complexidade de interlocuções inerentes à construção e gestão da paisagem preservada e, dentro deste campo, como situar a proposição de um projeto de sinalização dentro de seu desafio de ser visível para orientar o usuário, mas não interferir na essência da paisagem tombada.

Contudo, ao longo do desenvolvimento da pesquisa, das disciplinas cursadas e dos atendimentos com minha orientadora, foi ficando claro que, antes (e maior) que isso, a inquietação mobilizadora que gerava a pergunta da pesquisa era centrada no projeto de sinalização, na busca de inferir

como, dentro da disciplina do design, seria possível particularizar os procedimentos metodológicos aplicados ao desenvolvimento de projeto neste campo delimitado.

Esta leitura se reforçava através da percepção do papel estratégico dos parques como equipamento público cada vez mais central na dinâmica da vivência urbana – pelo fato de ser uma das opções de lazer mais acessíveis ao cidadão –, fato constatado, por exemplo, pelo crescimento no número de parques em São Paulo que, em 2005 contava com 34 parques municipais e no ano de 2012 já contava com 90 parques operantes, seguindo a meta para, até dezembro, ter 100 parques abertos ao público. (MORETI et alli, 2012. p. 5).

Com isso, o interesse da pesquisa se redirecionou para buscar referência bibliográfica em sinalização para parques, visando elencar seus elementos estruturadores e, com isso, elaborar uma análise de – através de exemplos – como alguns parques de São Paulo encontraram soluções para estruturar a prestação de serviço que um projeto de sinalização deve realizar.

Para responder melhor a esta questão, fomos buscar, ainda em bibliografia técnica e teórica, explicitar qual é a missão de um projeto de sinalização em um parque urbano.

Com isso, faremos um aprofundamento delimitador dos campos, inicialmente do campo amplo do design, cercando-o, em seguida para delimitar o do design de sinalização, para, após, restringi-lo ao universo dos parques urbanos, e então, finalmente, estudarmos exemplos no município de São Paulo.

Design:
Relevância, presença, impacto – 'os designs' no tempo

Dentro do vasto repertório de atuação do design, nos dedicaremos a analisar o campo do design de sistemas de sinalização. Para contextualizar cada um dos universos específicos desta pesquisa, faremos uma apresentação destes campos com o objetivo de melhor situar as suas particularidades.

Para isso, consideramos oportuno revisitar a trajetória histórica do ofício do design.

Antes, porém, é fundamental estabelecer uma ressalva delimitadora na leitura histórica do design, separando-o da visão na qual a história da comunicação (sobretudo da escrita) se funde com a história do design, como coloca MEGGS (1998) ao sugerir que a história do design se introduz na história da mensagem visual (portanto, na pré-história) e da escrita. De fato, é inexorável que o aspecto comunicacional do design gráfico tem seu eixo formador na linguagem visual e também na escrita, e aprofundar-se em suas trajetórias perfaz um caminho interrelacionado por estes campos.

Contudo, o ponto de vista que interessa a esta pesquisa é o recorte que entende o design como um exercício de abstração intelectual seguindo algumas estruturas lógicas e metodológicas predeterminadas e que resulta na criação de alguma alteração no ambiente,

> Os designers de produto têm que adaptar suas ideias aos métodos produtivos existentes, levando em conta aquilo que as indústrias estão ou não aparelhadas a fazer; têm que analisar se os produtos cumprem sua função da melhor maneira possível; têm que examinar se são fáceis de manusear ou operar; e, por último, mas não menos importante, se são bonitos.

> Seu trabalho consiste em imaginar, criar e encontrar meios de construir novos objetos que sirvam ao ser humano. Mudando o raio de atuação, a definição vale também para os designers gráficos" (BORGES, 2003. p. 16)

Ou seja, o que nos interessa é a leitura do design como tecnologia intelectual formadora (ou "antecipadora") da linguagem, o que justificará nosso quadro teórico, como veremos nos capítulos 1 e 2.

Dedicaremo-nos a elencar os aspectos componentes do design (mais especificamente, do design de sistemas de sinalização ambiental em parques urbanos), bem como da definição do designer enquanto agente cultural, mas sobretudo dos componentes intangíveis que impactam na construção da eficácia do processo de cognição e uso de tal equipamento, notadamente os componentes inerentes a espaço e tempo (deslocamento).

Para isso interessa-nos começar aqui remontando a como – ao longo do tempo – a cultura humana se dedicou a identificar o design: etimologicamente, o verbo e o substantivo "design" vêm do inglês, que, por sua vez, incorporou o termo a partir do latim, significando ***marcar, conceber, escolher, nomear, "a partir de fora*** [de] + ***marcar*** [signare]***".***[1],[2]

Do ponto de vista da compreensão funcional do design como a habilidade intelectual inerente ao ser humano de, a partir da percepção das suas limitações para sobrepujar o ambiente visando ampliar sua experiência de vida, desenvolver artefatos cuja missão é mediar, facilitar e enriquecer sua sobrevivência no ambiente, vimos fazendo 'design' antes da existência dos designers, e já há alguns milhares de anos.

---

1 ***design (v.)*** *1540s, from Latin designare "mark out, devise, choose, designate, appoint," from de- "out" (see de-) + signare "to mark," from signum "a mark, sign" (see sign (n.)). Originally in English with the meaning now attached to designate; many modern uses of design are metaphoric extensions. Related: Designed; designing. design (n.) 1580s, from Middle French desseign "purpose, project, design," from Italian disegno, from disegnare "to mark out," from Latin designare "to mark out" (see design (v.)).* in http://www.etymonline.com/index.php?term=design&allowed_in_frame=0, consultado em 10/01/2013

2 A origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo design se refere tanto à idéia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura (e não apenas de objetos de fabricação humana, pois é perfeitamente aceitável, em inglês, falar do design do universo ou de uma molécula). A origem mais remota da palavra está no latim designare, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que, do ponto de vista etimológico o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica entre um aspecto abstrato de conceber/ projetar/ atribuir e outro concreto de registrar/ configurar/ formar. (CARDOSO, 2004 p. 14)

> A capacidade de planejar e produzir o novo talvez seja a mais excepcional e celebrada característica de nossas mentes. Através de nossas criações mudamos o mundo, mudamos o futuro e mudamos a nós mesmos. A este processo de criação, fundamental e complexo, damos o nome de design. (BEZERRA, 2008 p.11)

Ao longo da história, o desenvolvimento de artefatos, ferramentas, técnicas e tecnologias materializa a construção de intervenções no ambiente, como realização de produtos mediadores/facilitadores de vivência. "(...) design medeia os relacionamentos entre as pessoas e as atividades que elas usam para influenciar ou interagir com seu meio ambiente." (NARDI, B & KAPETLININ, V (2006).[3]

A dedicação do homem à transformação do estado inerte da matéria em algo que possa servir-lhe mais apropriadamente na facilitação de sua existência vem caracterizando-o como artífice (pessoa hábil em determinada arte).

A revolução industrial trouxe, junto com a sistematização de modos de produção de bens de consumo, a estruturação técnico-metodológica do desenvolvimento de projetos, e dentro disso, de projetos de design. É aqui que o design – como o identificamos hoje – começa a se configurar.

> As artes manuais quase desapareceram por completo. A unidade entre design e produção acabou. Anteriormente, um artífice projetava e fabricava uma cadeira ou um par de sapatos, e um impressor se envolvia em todos os aspectos de seu ofício. (...) Contudo, ao longo do século XIX, a especialização do sistema fabril fraturou a comunicação gráfica em componentes separados de design e de produção. A natureza da informação visual mudou profundamente. (...) Este século dinâmico, exuberante e frequentemente caótico testemunhou um desfile impressionante de novas tecnologias, formas imaginativas e novas funções para o design gráfico. (MEGGS, 1998. p. 127)[4]

---

[3] **(n.do a.: tradução livre, não autorizada. Obs.: Os textos em outras línguas serão traduzidos e trarão suas versões originais em notas de rodapé, como procedimento de acessibilização a consulta e leitura)**. *(...) design mediates the relationships between people and activities they use to influence or interact with their environment.* (NARDI, B & KAPETLININ, V, 2006), *Acting with technology: Activity theory and interaction design.* Cambridge, MA: MIT Press, apud DAVIS, Meredith (2008) *Why do we need doctoral study in design?* International Journal of Design, 2(3), 71-79.

[4] *Handicrafts almost completely vanished. The unity of design and production ended. Earlier, a craftsman designed and fabricated a chair or pair of shoes, and a printer was involved in all aspects of his craft. (...). Over the course of the nineteenth century, however, the specialization of the factory system fractured graphic communications into separate design and production components . The nature of visual information was profoundly changed. (...) This dynamic, exuberant, and often chaotic century witnessed a staggering parade of new technologies, imaginative forms, and new functions for graphic design.* (MEGGS, 1998. p. 127)

O conceito de "*craftsmanship*" em inglês não tem correspondente em português, sendo, na nossa língua, traduzido como 'habilidade' ou 'artesanato'. Mas voltando para o latim, encontramos 'artifício'[5], que significa ao mesmo tempo excelência em alguma técnica, mas também 'sutileza', 'astúcia'. Esta aparente dicotomia é explorada por Flusser, que afirma:

> As palavras design, máquina, técnica, *ars* e *Kunst* estão fortemente inter-relacionadas; cada um dos conceitos é impensável sem os demais, e todos eles derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo. No entanto, essa conexão interna foi negada durante séculos (pelo menos desde a Renascença). A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, "duro", e por outro o ramo estético, qualificador, "brando". Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. (FLUSSER, 2007. pp.183,184)

A compreensão metodológica de que a concepção de um artefato é resultado de um processo de elaboração projetual conhecido como 'design' se formaliza no início do século 20, notadamente através da instituição da Bauhaus,

> A história do design começou oficialmente em 1919, quando Walter Gropius inaugurou a Bauhaus. O que havia de novo e específico na escola que hoje é lenda era o fato de pela primeira vez o ambiente humano em sua totalidade ser considerado objeto de design (BONSIEPE, *in BIERUT, HELFAND, HELLER,POYNOR (orgs)*, 2010. p. 171)

que estruturou o ensino e o ofício do designer numa sociedade em transformação (como veremos no capítulo 1), promovendo – através da geração de profissionais formados em suas salas – o embasamento de uma nova linguagem de concepção, produção e realização de design, tanto em seus aspectos metodológicos, quanto comunicacionais, estéticos e ideológicos.

Desde esse marco original, o design se caracteriza, ao longo da sua estruturação formal, como uma expertise transdisciplinar.

[5] **artifício:** ar.ti.fí.cio sm (lat artificiu): 1 Meios com que se consegue fazer um artefato. Var: artimanha. 2 Produto da arte. 3 Expediente, dispositivo ou disposição hábeis ou engenhosos. 4 Habilidade, sagacidade. 5 Astúcia, ardil, disfarce. 6 Simulação, fingimento. 7 Obra pirotécnica. In Dicionário Michaelis Online. Disponível em http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=artif%EDcio. Consultado em 08/02/2013

> (...) As coisas que designers gráficos deveriam saber para promover a venda de biscoitos são muito diferentes daquelas que eles precisam saber para ensinar crianças de cinco anos de idade a ler. Cada vez que um designer gráfico realmente deseja alcançar os objetivos da proposta de comunicação, a natureza interdisciplinar da profissão se torna aparente. (FRASCARA, in MARGOLIN, BUCHANAN, 1995, p 49.) [6]

Mas, ao mesmo tempo, pela sua característica constituinte de operar no território da linguagem, espera-se, em condição ideal, de excelência de exercício, que o design realize a aproximação, a tradução e também a fusão proativa entre outras disciplinas com metas comuns.

> Designers e outros profissionais que lidam com a produção e modificação de espaços urbanos, processos e imagens estão à procura de novas formas de abordar a cultura como definida por valores conflitantes (Buchanan 1998:19). Para compreender a dinâmica 'do comportamento individual e social bem o suficiente para trabalhar de forma eficiente e efetiva em equipes interdisciplinares' exige que os profissionais de design e os teóricos busquem algum entendimento comum das questões sociais e culturais em jogo e aprofundem sua consciência de discursos intelectuais contemporâneos e métodos de pesquisa que possam contribuir para trazer o design, as ciências humanas e as ciências sociais juntos (FRASCARA 2000:120) . (BURNS, A. in FRASCARA, 2002. p. 85) [7]

É necessário para o designer, dentro de seu percurso em busca do estabelecimento de soluções plausíveis para um problema, enveredar por universos de abstrações e simulações, de tentativas e erros e de investigações que passam – para além do aspecto da configuração do produto – por seu aspecto de uso. Por exemplo, o modo como um lápis será empunhado por uma criança em idade de alfabetização pode ser determinante na configuração da secção do produto acabado (triangular ou hexagonal, sem quinas) e da adoção do revestimento de pequenas esferas emborrachadas que o impedem de escorregar das mãos destes pequenos usuários.

---

[6] *(...) the things graphic designers should know to promote the sale of cookies are very different from those they need to know to teach a five-year-old how to read. Every time a graphic designer really wishes to achieve the objectives of the communication proposed, the cross-disciplinary nature of the profession becomes apparent.* (FRASCARA, in MARGOLIN, BUCHANAN, 1995, p. 49)

[7] *Designers and other professionals dealing with the production and modification of urban spaces, processes and imagery are looking for new ways to approach culture as defined by conflicting values (Buchanan 1998:19). To comprehend the 'dynamics of individual and social behavior well enough to work efficiently and effectively in interdisciplinary teams' requires that design practitioners and theorists seek some common understanding of the social and cultural issues at stake and deepen their awareness of contemporary intellectual discourses and research methods that can contribute to bringing design, the humanities and social sciences together* (FRASCARA 2000:120). (BURNS, A. in FRASCARA, 2002. p. 85)

Enfim, do que foi dito, podemos apreender que o design, como outros campos do conhecimento, encontra sua relevância, ao contrário do que possa parecer, não fundamentalmente naquilo que produz – *o produto* –, mas nos processos que cria e de que faz uso para obtê-lo – ou seja, design é uma atividade exclusivamente intelectual – do campo das ideias.

> Enquanto as ciências enxergam o mundo sob a perspectiva da cognição, as disciplinas de design o enxergam sob a perspectiva do projeto. Essas são duas perspectivas diferentes que, oxalá, no futuro, acabem se fundindo (BONSIEPE, 2011. p. 19)

Ao mesmo tempo, o design se expande para além da perspectiva de projeto, para ser entendido também como uma ciência da comunicação. Soma-se ao repertório metodológico objetivo (achar uma solução funcional para determinado problema), portanto projetual, um novo caráter, subjetivo, de como fazê-lo realizar sua missão com vistas ao seu usuário.

> Objetos de uso são, portanto, mediações (*media*) entre mim e outros homens, e não meros objetos. São não apenas objetivos como também intersubjetivos, não apenas problemáticos, mas dialógicos. A questão relativa à configuração poderá, então, ser formulada do seguinte modo: posso configurar meus projetos de modo que os aspectos comunicativo, intersubjetivo e dialógico sejam mais enfatizados do que o aspecto objetivo, objetal, problemático? (FLUSSER, 2007. p. 195)

A comunicação é um vetor de transmissão de conteúdo. Este vetor só consegue se deslocar de dentro da mente de quem o emite para a de quem o recebe através de uma ponte. A partir da necessidade de estruturação de uma forma de se transmitir um conteúdo, que seja reconhecível ao repertório do destinatário, constrói-se a linguagem para fazê-lo. Entendemos a intervenção social que envolve a construção da linguagem como cultura.

> A característica mais valiosa do conceito de cultura é o conceito de diferença, uma propriedade de certas coisas mais contrastiva do que substantiva. Embora o termo diferença se tenha apropriado de um vasto leque de associações (principalmente por causa do uso especial que Jacques Derrida e os seus seguidores lhe deram), a sua principal virtude é ser uma heurística útil, capaz de destacar pontos de semelhança e contraste entre qualquer tipo de categorias: classes, géneros, papéis, grupos e nações. Assim, quando apontamos numa prática, distinção, concepção, objecto ou ideologia, uma dimensão cultural (note-se o uso adjectivo), estamos a sublinhar a ideia de diferença situada, isto é, diferença em relação

> a uma coisa local, com corpo e significado. Podemos resumir isto mesmo da seguinte forma: não vale a pena encarar a cultura como substância, é melhor encará-la como uma dimensão dos fenómenos, uma dimensão que releva da diferença situada e concretizada. Salientar este dimensionamento da cultura em vez da sua substancialidade permite-nos pensar a cultura não tanto como propriedade de indivíduos e grupos, mas como um instrumento heurístico ao nosso alcance para falarmos de diferença. (APPADURAI, 1996. p. 26)

Diante deste cenário, a atuação do designer configura-o como agente cultural, pois ele é o profissional que tem a habilidade de 'olhar' o mundo, 'apreender' nele imperfeições, 'abstrair' rumos para a criação de soluções, 'sistematizar estas abstrações' em procedimentos realizáveis e, por fim, realizar. Tudo isto dentro de procedimentos replicáveis, portanto, metodologicamente estruturados.

Finalmente, a efetivação do ofício do designer se dá através da entrega material do resultado do projeto de design. Projeto de design é uma atividade eminentemente intelectual que produz 'ideias', e a concretização destas ideias é que será a realização do projeto de design e a efetivação do papel transformador (de agente cultural) do designer.

Para isso acontecer, é requisitada ao designer uma visão abrangente de aspectos culturais, comunicacionais, estéticos, técnico-construtivos-executivos das soluções almejadas, e uma interlocução com um universo vasto de agentes, desde clientes, fornecedores, público-alvo, colaboradores, comunidade, governos.

Considerando o universo de intervenções culturais do homem no meio-ambiente que podem ser consideradas design, nos interessa, como objeto desta pesquisa, um recorte específico, que é o campo do design gráfico, e, dentro deste, o campo do design gráfico de projetos de sinalização em parques urbanos (que detalharemos no capítulo 1).

Neste contexto, nos dedicaremos a elencar, a partir da bibliografia específica, o repertório de fatores que estruturam as decisões de projeto formando a relação dialógica com a paisagem. Interessa-nos mais, nesta pesquisa, o modo como o projeto – na dimensão de 'problema' a ser resolvido – instaura perguntas (que pedem respostas) ao designer, e **como** este elabora as respostas. Este processo de elaboração de soluções, que, conforme dito anteriormente, acontece abstratamente no campo intelectual, será nosso campo analítico, mais do que as respostas em si.

As decisões de projeto em si não nos interessam aqui, posto que são inerentes também a repertórios subjetivos nos campos da estética, da cultura entre outros (enfim, de decisões téc-

nicas somadas e interferidas por decisões pessoais do autor) que inviabilizam uma abordagem científica baseada numa análise objetiva.

> O ponto de intersecção da imensa gama de mensagens e produtos que chamamos de design visual é o projeto. Um de seus fascínios é saber que um problema não tem uma única solução, e sim várias. Se solicitarmos a dez designers a solução para o mesmo problema, teremos dez respostas distintas, todas tão boas quanto a qualificação profissional de seus autores. (MELO, 2005. p. 63)

Esta costura da leitura do design a partir de um viés predominantemente estético, que buscaremos evitar aqui, se evidencia através de uma leitura superficial, embora corrente, de relacionar o design gráfico com suas respostas estéticas aos problemas aos quais ele se dedica, como atesta FRASCARA, refletindo sobre a carência de reflexão teórica no campo do design:

> O aspecto do design gráfico que tem atraído alguma discussão é o estilo visual. Mas esta discussão de estilo tem várias falhas:
> · Ela supervaloriza a importância da estrutura visual dentro de um contexto estético.
> · Ela omite problemas de adequação.
> · Ela deixa de fora algumas áreas do design gráfico, tais como sinalização, formulários, tabelas de horário, mapas e material educativo.
> · Ela omite a importância das ideias no processo de comunicação, não distinguindo entre a criação visual e manipulação visual.
> ° Evita problemas de desempenho relacionados à percepção visual.
> ° Ela omite problemas relacionados com o impacto que a comunicação gráfica tem sobre as atitudes do público e ideias. (FRASCARA, in MARGOLIN, BUCHANAN, 1995, p. 44) [8]

Nossa escolha se justifica em função de nosso objeto de estudo: projetos de sinalização em parques urbanos. Neste campo específico, as decisões de projeto se dão, inclusive, com a mediação de leis, regulamentos de órgãos de fiscalização e gestão da paisagem – instância que insere a

---

[8] *The aspect of graphic design that has attracted some discussion is visual style. But this discussion of style has several flaws:*
· It overemphasizes the importance of the visual structure within an esthetic context.
· It omits problems of appropriateness.
· It leaves out certain areas of graphic design, such as signage, forms, timetables, maps and educational material.
· It omits the importance of ideas in the communication process, not distinguishing between visual creation and visual manipulation.
· It avoids problems of performance related to visual perception.
· It omits problems related to the impact that graphic communication has on the public's attitudes and ideas. (FRASCARA, in MARGOLIN, BUCHANAN, 1995, p. 44)

discussão em competências muito além do foco principal (e sustentador) de nosso recorte, que é o design, para projetar a discussão em esferas de discussão de legislação, patrimônio, paisagem e gestão de poder público. Evitaremos esta ampliação de escopo para que o contorno analítico permaneça conciso e focado na disciplina do Design.

Esta pesquisa dedica-se, por outro lado, à análise de soluções existentes em parques brasileiros, com ênfase nos elementos que balizam as respostas projetuais sobre os aspectos componentes do design, o que faremos no capítulo 3, e análise de possíveis lacunas que impactem na eficácia do sistema proposto, objeto ao qual nos dedicaremos no capítulo final.

Serão utilizados como exemplificação parques do município de São Paulo. A escolha por parques de um mesmo município se deu para que, do ponto de vista das normas e legislação, a base comparativa seja a mesma. Embora sua condição metropolitana torne a cidade de São Paulo um exemplo bastante complexo, a existência de legislação de controle e gestão da paisagem (principalmente a Lei Cidade Limpa), e a forte atuação dos órgãos de preservação de patrimônio criam um parâmetro equânime na análise das soluções de situações bastante diversificadas tanto em escala quanto em necessidades e programa de uso, como veremos no capítulo 3, dedicado à apresentação dos parques estudados.

Na apresentação dos parques estudados, teremos inicialmente a análise de dois exemplos que não contém um sistema de sinalização implantado, o que nos permitiu observar a apropriação orgânica da paisagem e das necessidades de comunicar aos visitantes uma série de mensagens, que serão interessantes por demonstrar como a comunidade de usuários, sobretudo de gestores de operação do espaço público, anonimamente se apropria e busca soluções para questões cotidianas – o que vem a confirmar a necessidade de sinalização neste tipo de equipamentos urbanos. Para esta análise, estudamos o Parque da Independência e o Parque Buenos Aires.

Dando continuidade à análise dos parques, estudaremos 4 exemplos que têm configurações bastante diferentes entre si, e, consequentemente, soluções projetuais propostas para a sinalização que buscam responder a diferentes questões, que são o Parque Burle Marx, o Parque do Povo, o Parque Jardim Herculano e, finalmente, o Parque Villa Lobos.

Diferentemente dos esforços que alguns pesquisadores já dedicaram à tarefa de estudar a relação entre sinalização e paisagem através da proposição efetiva de projeto de sistemas visuais no intuito exemplificar ou sistematizar soluções para todas as complexidades referentes a este contexto (vide KOCH, 2009 e RODRIGUES, 2002), o intuito desta pesquisa é sistematizar questões, considera-

ções conceituais, organizar conhecimentos e referências técnicas que devem ser consideradas ao se projetar tais sistemas.

Como toda criação é envolvida de critérios subjetivos subordinados às eleições pessoais de repertório, pretende esta pesquisa se postar aquém, antes destas decisões, apresentando, contudo, pontos conceituais e técnicos que devem pautar o desenvolvimento das soluções propostas.

Nosso interesse aqui é apresentar as perguntas que devem ser respondidas, almejando auxiliar o esforço projetual de designers que, ao consultarem esta pesquisa, deverão respondê-las, à sua própria maneira.

Cada questão, problema ou subproblemas serão iluminados à luz da argumentação teórica e a apresentação dos exemplos entrará no campo da argumentação como exercício de reflexão, não de projeto.

Por fim, este percurso teórico se explica e justifica a partir de uma leitura de trajetória do autor da pesquisa, que, desde que saiu da universidade (em 1987), atua no mercado exclusivamente como designer.

Esta escolha, por um lado, proporcionou a formação de um portfólio que consubstancia uma gama rica de experimentações e realizações práticas no campo do design, por outro, porém – dadas as premissas e compromissos focados na "entrega do projeto", inerentes ao universo de mercado –, resultou, ao longo dos anos, numa lacuna da ordem da reflexão teórica – inerente ao campo acadêmico – que, vem, agora, ser preenchida. Ao final desta leitura, desejavelmente, a maior contribuição desta pesquisa para o campo acadêmico residirá, sob a ótica 'invertida' de quem veio da prática para a teoria, na disponibilização, para o campo teórico, dos conhecimentos amealhados ao longo de anos do universo da *práxis* técnica e profissional.

Em função desta condição de leitura de trajetória, notar-se-á na construção da bibliografia a presença, citação e frequente remissão a um perfil de publicações habitualmente pouco referenciada no campo teórico, que são as publicações de autores especialistas que advêm do mercado e que, testemunhalmente, apresentam sua visão, leitura e ótica do exercício profissional exemplificando, através de projetos diversos, pontos relevantes de suas reflexões.

Cumpre explicitar que lançar mão deste perfil de bibliografia foi uma decisão consciente no curso da pesquisa, basicamente movida por dois motivos: primeiramente pela similaridade de ótica (erigindo a reflexão a partir do aspecto pragmático da realização e análise de exemplos e práticas

metodológicas advindas da vivência cotidiana em projeto) que estes autores compartilham com o autor desta pesquisa, mas, também, por uma carência, percebida ao longo das incursões às bibliotecas para pesquisa, de uma gama de publicações de reflexão teórica especificamente voltada a este campo.

Finalmente, esperamos que esta peça seja mais uma pequena contribuição na construção deste universo de reflexões aproximando o terreno da prática daquele da teoria e disponibilizando o conhecimento de um a serviço do outro.

Capítulo 1

Quadro conceitual do campo genérico pesquisado [design]

Neste capítulo, dedicaremo-nos à revisão bibliográfica dos conceitos fundamentais para o campo delimitado nesta pesquisa segundo o levantamento de dados específicos da sinalização no contexto de parques urbanos.

Aprofundaremos, nesta explanação, a decupagem dos elementos estruturadores para este perfil de intervenção visando elencarmos as propriedades propositivas inerentes à linguagem dos projetos de sinalização.

Para que se evidenciem as particularidades na abordagem deste exercício científico, cumpre apresentar os seguintes conceitos-chave (ou, antes, dentro da gama ampla de possibilidades de acepção conceitual destes termos, quais nos serão mais adequadas e precisas):

1.1. Paisagem

O conceito de paisagem é importante para delimitar e distinguir os contornos tangíveis e intangíveis do campo de inserção estudado. Tangíveis, no que diz respeito à configuração concreta, ambiental, estritamente paisagística, definidora de sua personalidade ambiental. Intangíveis, pelo depositório de camadas historicamente diversas de implementações de tratamentos paisagísticos que resultam num amalgamar de passados no presente.

Contudo, realizaremos melhor esta tarefa recorrendo a fontes de outra disciplina, a geografia, da qual emprestaremos, a partir de Milton Santos, conceitos esclarecedores, conforme segue:

> Paisagem é o conjunto de formas que, num determinado momento, exprimem as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre o homem e a natureza. (...) A rigor, a paisagem é apenas a porção da configuração territorial que é possível abraçar com a visão (SANTOS, 2006. pp. 66, 67)

O autor prossegue especificando,

> A paisagem se dá como um conjunto de objetos reais-concretos. Nesse sentido a paisagem é transtemporal, juntando objetos passados e presentes, uma construção transversal. O espaço é sempre um presente, uma construção horizontal, uma situação única. Cada paisagem se caracteriza por uma dada distribuição de formas-objetos, providas de um conteúdo técnico específico. (SANTOS, 2006. p. 67)

A noção de paisagem é fundamental para nossa abordagem pois sobre ela serão estabelecidos dois eixos de leitura de campo teórico: a noção de ***espaço*** (a ser detalhada a seguir) e a noção de ***horizonte***, entendido como escala relativa entre as perspectivas da paisagem e a percepção da visualidade dos sistemas de sinalização que resulta na sua legibilidade (que será detalhada no capítulo 2, no qual apresentamos os elementos estruturadores da linguagem do projeto de sinalização em parques no seu aspecto dialógico com sua inserção, sua implantação).

1.2. Espaço

A paisagem, à medida que se torna um habitat, um ambiente preenchido de ocupação humana, é moldada segundo essa ocupação, sendo transformada estruturalmente e, ao mesmo tempo, revestindo-se de significados culturais (inerentes à cultura – enquanto cultivo da ocupação humana) de reconhecimento, identidade e uso, o que, justamente, lhe confere o estatuto de espaço, ou seja, passa de ambiente ecológico para ambiente cultural, como apresenta Milton Santos, exemplificando a diferenciação entre 'paisagem' e 'espaço':

> Durante a guerra fria, os laboratórios do Pentágono chegaram a cogitar da produção de um engenho, a bomba de nêutrons, capaz de aniquilar a vida humana em uma dada área, mas preservando todas as construções. O Presidente Kennedy afinal renunciou a levar a cabo

> esse projeto. Senão, o que na véspera seria ainda o ***espaço***, após a temida explosão seria apenas ***paisagem***. Não temos melhor imagem para mostrar a diferença entre esses dois conceitos. (SANTOS, 2006 pp. 67,68)

A diferenciação entre paisagem e espaço é importante, por este último acrescentar valor social à primeira, tirando-a de um contexto estático (ainda que biologicamente mutante) para um contexto dinâmico do ponto de vista das costuras culturais promovidas pelos agentes sociais sobre os elementos inertes da natureza na qual vivem.

> Quando a sociedade age sobre o espaço, ela não o faz sobre os objetos como realidade física, mas como realidade social, forma-conteúdo. Isto é, objetos sociais já valorizados aos quais ela (a sociedade) busca oferecer ou impor um novo valor. A ação se dá sobre objetos já agidos, isto é, portadores de ações concluídas mas ainda presentes. Esses objetos da ação são, desse modo, dotados de uma presença humana e por ela qualificados. (SANTOS, 2006. p. 71)

Este universo da teia sócio-cultural impressa à paisagem introduz o próximo conceito diferenciador da ótica desta pesquisa, a noção de antropologia da paisagem.

1.3. Paisagem como antropologia do espaço

Para além da paisagem entendida como natureza, a relação (desde a percepção até a compreensão) do ser humano sobre o ambiente designará novos significados que transcenderão a transformação da paisagem em espaço, "O espaço é algo mais que uma realidade física e tridimensional" [9] (RAPOPORT, 1978, p. 27), para a instauração de um ambiente antropológico, um espaço com significados vivos, construídos, alimentados, alimentadores e retro-alimentados de significados.

> No contexto da cidade, o reino experimental é composto em grande parte dos lugares e objetos da vida cotidiana. Ruas e quintais, parques e monumentos tornam-se situados, não só nos domínios da arquitetura ou planejamento urbano, mas também no domínio do ambiente humano, onde um objeto distinto, característica ou imagem é dissolvido 'em um

[9] *El espacio es algo más que una realidad física y tridimensional* (RAPOPORT, 1978. p. 27)

> mundo de experiência perceptiva' e pode deixar de ser considerado como um 'local externo, mas como contínuo com a vida humana' (1991:77 Berleant). (BURNS, A, in FRASCARA, 2002. p 84).[10]

A instância de interação entre o universo de referências (e escolhas individuais) do usuário e a paisagem a reposicionará enriquecida de valores culturais.[11]

Esta promoção da paisagem a uma categoria simbólica só surge a partir da dinâmica de construir – mentalmente – o esforço de compreensão e de decodificação do 'ambiente natural' (paisagem) em linguagem captável (espaço) pelo usuário, visando à geração de um vocabulário de apropriação, de pertencimento, enfim, de identidade.

> As imagens ambientais são o resultado de um processo bilateral entre o observador e seu ambiente. Este último sugere especificidades e relações, e o observador – com grande capacidade de adaptação e à luz de seus próprios objetivos – seleciona, organiza e confere significado àquilo que vê. (LYNCH, 1960. p. 07)

O aspecto formador, atuante e transformador da escolha – pelo usuário – de quais elementos da paisagem comporão sua percepção do espaço e construirão o repertório de apreensão deste pelo usuário, processo identificado pelo autor como "construção da imagem" (LYNCH, 1960) estabelecerá um novo espaço, não mais geográfico, mas antropológico.

Constituindo esta dimensão de acepção do ambiente, Lynch relaciona três elementos componentes que, embora identificáveis de maneira autônoma, sempre se manifestam conjuntamente: a identidade, a estrutura e o significado.

---

10 *In the context of the city, the experiential realm is largely comprised of the places and objects of everyday life. Streets and backyards, parks and monuments become situated not only in the realms of architecture or urban planning, but also in the realm of the human environment, where a distinct object, feature or image is dissolved 'into a world of perceptual experience' and can no longer be regarded as an 'external location but as continuous with human life' (Berleant 1991:77).* (BURNS, A. in FRASCARA, 2002. p 84).

11 Adélia Borges sintetiza a questão do convívio entre a natureza e o que resulta, transformado nela após passar pela interação com o componente humano, conforme segue: "há uma expressão curiosa em língua inglesa, para a qual não encontro equivalência em português, pelo menos nenhuma tão sintética. '*man made nature*' se refere à natureza feita pelo homem, ou natureza artificial. Fica mais fácil de entender quando eles dizem '*man made environment*', ambiente feito pelo homem. Penso que um dos desafios do século 21 será afinar o ouvido para ouvir melhor o que a natureza tem a nos ensinar para que a gente construa uma 'natureza artificial' que não brigue, mas esteja em consonância com a 'natureza natural'. (BORGES, 2003. p. 149)

A identidade é a habilidade de se diferenciar de seu entorno que certos objetos apresentam. A estrutura é o primeiro passo da transcendência do objeto rumo à aquisição de significado para o usuário, à medida que aqui se estabelecem relações entre o objeto e o espaço, com suas especificidades, e o significado é a remissão que este objeto desperta a algum indício – pragmático ou subjetivo – pertencente ao repertório de vivências e memórias do usuário.

À medida que a reincidência desta valoração de certos objetos na paisagem se amplifica e se configura numa esfera social (coletiva, agregada de significação cultural), instaura-se o que Lynch denomina a ***imaginabilidade,*** isto é: "a característica num objeto físico, que lhe confere uma alta probabilidade de evocar uma imagem forte em qualquer observador dado" (LYNCH, 1960. p. 11).

Estruturando sua construção conceitual na assimilação de objetos físicos perceptíveis, Lynch identifica cinco tipos de elementos constituintes da paisagem urbana: ***vias*** (estrutura viária das cidades, formadoras do '*grid*' de deslocamento mais rapidamente perceptível ao usuário), ***limites*** (elementos que criam 'barreiras' que, de alguma forma, estabelecem fronteiras entre diferentes áreas da cidade), ***bairros*** (áreas urbanas nas quais conseguimos apreender características ambientais em comum, particularizadoras desta em relação às restantes), ***pontos nodais*** (locais, na teia urbana, onde, por algum motivo, a estrutura da paisagem urbana se tonifica, se destaca) e ***marcos*** (pontos de referência únicos, destacados em seu entorno) (LYNCH, 1960. p. 51 e seguintes).

Rapoport releva a questão da percepção à condição de figura definidora da relação do homem com o meio ambiente.

> Antes que os elementos possam se organizar em esquemas e avaliações têm de ser percebidos. A percepção é o mecanismo mais importante que relaciona os homens com seu meio ambiente.[12] (RAPOPORT, 1978 p. 171)

Diferenciando a 'cognição perceptiva' da 'cognição simbólica', estando a primeira no nível do conhecimento ***do*** meio ambiente e a segunda no conhecimento ***sobre*** o meio ambiente. (GIBSON, 1968, apud RAPOPORT, 1978 p. 171).

A diferenciação entre o universo constitutivo da paisagem enquanto existência material e o aspecto simbólico resultante do uso que o homem faz dela (da codificação simbólica ou-

---

12 *Antes de que los elementos puedam organizarse em esquemas y evaluarse han de ser percibidos. La percepción es el mecanismo más importante que relaciona los hombres con su medioambiente* (RAPOPORT, 1978. p. 171)

torgada a ela por este) permeia ambas as óticas da leitura da paisagem presentes tanto em Lynch quanto em Rapoport.

1.4. Parque urbano

1.4.1. O parque urbano como equipamento social e elemento de construção de cidadania

Aprofundar um apanhado histórico da evolução do tipo de ocupação ambiental urbana que hoje se configura como parques urbanos não faz parte do escopo desta pesquisa, relembrando que nosso foco é design.

Contudo, entender a importância social, na contemporaneidade, desta configuração de equipamentos citadinos destinados à fruição de diferentes atividades qualificadoras do viver urbano nos diz respeito à medida que maximizar a tranquilidade da experiência de vivência nos ambientes nos quais está implantado é uma das missões de um sistema de sinalização.

Assim, daremos alguns passos atrás na régua do tempo, visando apenas entender como se configuram os parques urbanos, para que possamos acessar sua importância no contexto da contemporaneidade – recorte que efetivamente interessa a essa pesquisa.

Faz-se importante definir parques urbanos para que possamos especificar as particularidades de um sistema de sinalização quando destinado a ambientes amplos, externos, públicos e diversificados (tanto no seu perfil de usuário quanto em sua configuração). Entender seu contexto de atuação, seu ambiente de inserção permitirá melhor compreender suas dinâmicas formadoras e diferenciadoras.

Mesmo dentro da esfera dos equipamentos destinados a uso público (que por si só já abrigam características bem próprias e diferenciadoras nas suas sinalizações quando comparados aos equipamentos privados) é diferente sinalizar um parque ou sinalizar uma edificação, mesmo considerando-se construções complexas como um aeroporto ou um estádio.

Podemos ressaltar, por exemplo, uma diferença importante na natureza do uso: pode-se ir a um parque sem um objetivo específico (apenas para 'fruir', espairecer). Em um edifício de uso público ou, mais genericamente, num ambiente fechado, normalmente, vai-se com um objetivo claro (vai-

se a um aeroporto para embarcar ou buscar alguém que chegou de viagem), que pode até mudar, sofrer alterações de decisão ou ser influenciado pelo próprio ambiente, gerando diversidade ou afastamento da proposição inicial (chegando-se ao aeroporto, pode-se tomar um café, ou assistir a aterrissagem das naves), mas o 'roteiro' é claro.

Retomando o conceito apresentado anteriormente, a partir da matriz de 'construção da imagem' (LYNCH, 1960) que amplifica a experiência ambiental com a inserção e participação ativa do usuário, que, embora possa até ser 'previsível' em seus percursos e usos-padrão na etapa de planejamento e levantamento do projeto, seja autônoma e portanto 'não-controlável' estabelecendo o novo espaço para além do geográfico, que estamos chamando de espaço antropológico. Uma característica definidora deste espaço antropológico é a autonomia que ele infere ao visitante/usuário. A escala – e o reconhecimento cidadão desta autonomia – comporá outra diferença marcante entre os parques urbanos e as edificações públicas, como veremos a seguir.

Este reconhecimento de autonomia diferencia o parque urbano no sentido de que neste a construção do diálogo de fruição do espaço junto ao usuário aponta sugestões de uso e conduta, mas aceita uma participação ativa do usuário na consecução de suas escolhas de uma maneira muito aberta (não se 'deve' pisar na grama em um parque, mas se o usuário 'quiser' pisar, nada o impede, além do constrangimento social, ou seja, fisicamente, nada o impede de fazê-lo).

Em edifícios ou ambientes fechados, as interdições são mais claras, os roteiros mais objetivos e as possibilidades de diversificação não controlada de uso são menos negociadas com decisões do usuário. Resumindo: num parque a condição cidadã do usuário é mais reconhecida, clara e estimulada.

Outra diferença, que resulta em outro desafio para o designer, é a questão da escala dos parques urbanos. Normalmente um parque urbano, para demandar a necessidade de um sistema de sinalização, tem, intrinsecamente, um tamanho razoável, uma área física de paisagem que não se apreenda em uma visada ou perspectiva única, ou seja, o usuário, ao adentrar o espaço não consegue ter uma visão do todo, da escala, nem da estrutura dos percursos internos do parque (senão o visitante teria o domínio visual imediato do espaço, não necessitando de um equipamento de suporte à compreensão deste).

Um parque urbano tem uma escala ou complexidade suficientemente grande para que se suscite a necessidade de se lançar mão de um recurso de equipamento de infra-estrutura como um projeto de sinalização para mediar e facilitar a visitação ao usuário, ou seja: garantir a minimização de esforço físico no deslocamento passa a ser um benefício marcante e diferencial para melhorar a

qualidade (em outras palavras, diminuir o cansaço ou estresse físico desnecessário apresentando adequadamente os percursos).

Aqui, a tarefa do projeto de sinalização é 'economizar passos' do usuário para que ele tenha, sob seu controle, a opção de caminhar mais ('flanar' pelo parque) ou empenhar a energia física estritamente necessária para atingir seu objetivo no deslocamento.

> O trabalho do designer de sinalização é apresentar informações em espaços públicos que ajudem a facilitar uma experiência de visitação suave. Em outras palavras, a sequência necessária de movimento deve ser sentida tão sem esforço e simples quanto possível, de modo que dez passos, por exemplo, pareçam requerer apenas dois ou três. (GIBSON, 2009. p. 37)[13]

Contudo, a diferença mais proeminente, e que mais nos interessa, reside no fato de um parque ser um ambiente aberto, sem proteção, seja no que diz respeito à exposição à experiência climática, na qual a relação sensorial com a natureza é direta, seja na percepção não-mediada (no sentido de 'exposta') do usuário com o ambiente.

> Estar perdido é um medo fundamental. É preciso entender o nosso meio ambiente a um nível mínimo para se sentir seguro. Depois de ir devemos pelo menos ser capazes de encontrar o nosso caminho de volta para casa. (...) Precisamos de sinalização, na maioria dos casos, para nos ajudar a encontrar o caminho. Meu palpite é que nós sempre o fizemos, e que os sinais feitos pelo homem para fins de navegação podem muito bem ter precedido o desenvolvimento de sinais para a linguagem escrita. (SMITHSHUIJZEN, 2007. p. 13)[14]

Esta particularidade ambiental complexa potencializa sensações no usuário que podem tornar a vivência altamente prazerosa ou traumática, a diferença entre uma e outra residindo na sensação de conforto que este ambiente gera no usuário. Esta sensação de conforto, por sua vez, advém da sensação de domínio, compreensão e controle do espaço. Não se sentir ameaçado ou intimidado pelo ambiente liberta o usuário para explorá-lo, vivenciá-lo e fruí-lo, qualificando sua experiência.

---

13 *The job of the wayfinding designer is to present information in public spaces that helps facilitate a seamless visitor experience. in other words, the necessary sequence of movement should feel as effortless and simplified as possible so that ten steps, for instance, seem to require only two or three.* (GIBSON, 2009. p. 37)

14 *Being lost is a fundamental fear. We need to grasp our environment to a minimum level in order to feel secure. After going out we should at least be able to find out our way back home. (...) we need signage, in most instances, to help us find our way around. My guess is that we always did, and that man-made signs for navigational purposes may very well have preceded the development of signs for written language.* (SMITHSHUIJZEN, 2007. p. 13)

> A organização simbólica da paisagem pode ajudar a diminuir o medo e a estabelecer uma relação emocionalmente segura entre o homem e seu ambiente total. (LYNCH, 1960. pp. 144-145)

Quanto mais houver indicadores de reconhecimento, apresentação e identidade deste ambiente (quanto menos este ambiente parecer 'ameaçador' ou 'selvagem'), tanto melhor a autonomia de fruição será gerada, e um sistema de sinalização contribui decisivamente para o sucesso desta tarefa.

> A descoberta do caminho é a função primeira da imagem ambiental e a base sobre a qual talvez se tenham desenvolvido as associações emocionais. Mas a imagem é válida não apenas nesse sentido imediato, no qual funciona como um mapa para a orientação do movimento; em sentido mais amplo, pode servir como um sistema geral de coordenadas dentro do qual o indivíduo pode agir, ou em relação ao qual pode associar seu conhecimento. Nesse sentido, ela se assemelha a um conjunto de crenças ou hábitos sociais: é um organizador de fatos e possibilidades. (LYNCH, 1960. p. 142)

Concluindo: um sistema de sinalização implantado num parque urbano particulariza-se (no contexto amplo do design gráfico e ambiental) e o torna um objeto de estudo e reflexão teórica riquíssimo por ser, para além da linguagem gráfica, visual e intervenção na paisagem, um elemento que – quando bem conduzido – dá, embora imperceptivelmente ao frequentador do parque, condições de enriquecimento do exercício de sua experiência cidadã.

> (...) Os parques urbanos proporcionam recreação. As atividades específicas de lazer podem variar de cultura para cultura, mas seguem sendo atividades expressivas. Se vemos os parques que não são usados, deduzimos que algo está errado (Gold 1972) ou deve haver algum indicador simbólico demonstrando que, embora vazio, o parque não se deteriora (Carson 1972). (in RAPOPORT, 1978, p. 35) [15]

1.4.2. Resumo histórico dos parques urbanos

Refazendo um percurso histórico, a ascendência da urbanização a partir do renascimento inicia a configuração da estrutura ambiental urbana em suas necessidades e demandas. As cidades italianas

[15] *(...) los parques urbanos proporcionan esparcimiento. Las actividades concretas de esparcimiento pueden variar de cultura a cultura pero siguen siendo actividades expresivas. Si vemos parques que no se usan, deducimos que algo va mal (Gold 1972) o bien debe existir algún indicador simbólico demonstrando que, aunque vacío, el parque no se deteriora (Carson 1972).* (in RAPOPORT, 1978, p. 35)

e francesas elaboram, de maneiras diferentes, a aproximação da presença da natureza ao repertório urbano, nos jardins das *villas* nas primeiras ou nas perspectivas urbanas ou palacianas nas segundas. Contudo, os parques urbanos contemporâneos têm sua gênese nos parques urbanos ingleses.

> O fato de observar a natureza e entendê-la como um espaço aberto, ilimitado a quem o homem deveria se submeter, fez dos ingleses os pioneiros na idealização e criação dos primeiros parques públicos como hoje os conhecemos. (LOBODA, 2009. P. 128)[16]

A revolução industrial na Inglaterra trouxe, consigo, uma alteração no ambiente, na economia, na cultura e na organização social sem precedentes. Ela alavanca a urbanização, acelerada pela afluência de grandes contingentes humanos desejosos de novas oportunidades de inserção econômica em busca de trabalho, que incham as cidades e ao mesmo tempo começam a receber salários, que geram economia aplicada a novos hábitos, tais como leitura, e um novo conceito de atividade social até então inexistente: o lazer entre as camadas operárias surgentes.

> O anseio de ocupar os momentos de folga deu origem a outra invenção da era moderna: o conceito de lazer popular, que desenvolveu-se em estreita aliança com a abertura de uma infra-estrutura cívica composta por museus, teatros, locais de exposição, parques e jardins. (CARDOSO, 2004. p. 39)

No Brasil, passamos pela onipresença histórica de praças e largos herdados do modelo de urbanização português, passando por alguns exercícios urbanísticos com inspiração de outras matrizes tais como o holandês no séc. XVII em Pernambuco, até a configuração do Passeio Público do Rio de Janeiro em 1779 (LOBODA, 2009), primeiro parque ajardinado do Brasil.

Em relação ao município de São Paulo, o parque da Luz foi o primeiro parque público da cidade, datado de 1789 como horto botânico, mas somente a partir de 1825, aberto ao público como 'Jardim da Luz' (GLUECK et allii, 2008, p. 06).

Contudo, a presença dos parques públicos como espaço de convívio social e repertório de construção da paisagem urbana se desenvolve notadamente a partir da república com seu vetor de urbanização advindo da economia cafeeira, da industrialização e acompanhado pela colonização por

---

16 "Os parques e os jardins públicos afloram nas cidades européias simultaneamente ao aparecimento dos primeiros espaços ajardinados na América a partir do século XVI. Trata-se de uma peculiar forma de urbanização e consolidação dos espaços urbanos, contemporânea ao estabelecimento da ciência moderna e ao surgimento de uma nova sensibilidade, um olhar distinto apreciando a paisagem à luz da redefinição das relações entre o homem e natureza". (SEGAWA,1996, apud LOBODA, 2009 p. 128)

imigrantes que trouxeram suas expertises, dentre as quais os conhecimentos técnicos botânicos e paisagísticos (um exemplo disso foi a formação dos parques públicos urbanos no município de São Paulo, concretizados e mantidos por décadas pela vinda do jardineiro austríaco Antonio Etzel e seu filho Arthur, a partir do final do século XIX, contratados pela prefeitura do município para dirigirem a arborização e manutenção dos parques públicos que começavam a se formar (GLUECK et allii, 2008), a partir dos exemplos paisagisticamente emblemáticos do parque da Luz e da praça da República.

A urbanização desenfreada e não planejada do século XX deteriorou a qualidade da paisagem urbana, e com ela, da constituição ambiental de seus parques.

> (...) recentemente a percepção ambiental ganha status e passa a ser materializada na produção de praças e parques públicos nos centros urbanos. Com a finalidade de melhorar a qualidade de vida, pela recreação, preservação ambiental, áreas de preservação dos recursos hídricos, e à própria sociabilidade, essas áreas tornam-se atenuantes da paisagem urbana. (LOBODA, 2009 p. 131)

Na contemporaneidade, as áreas verdes urbanas brasileiras ocupam um papel importante, conforme preconiza LOBODA:

> Espaços integrantes do sistema de áreas verdes de uma cidade, exercem, em função do seu volume, distribuição, densidade e tamanho, inúmeros benefícios ao seu entorno. Com ênfase ao meio urbano, estas áreas proporcionam a melhoria da qualidade de vida pelo fato de garantirem áreas destinadas ao lazer, paisagismo e preservação ambiental.
> As áreas verdes urbanas são de extrema importância para a qualidade da vida urbana. Elas agem simultaneamente sobre o lado físico e mental do Homem, absorvendo ruídos, atenuando o calor do sol; no plano psicológico, atenua o sentimento de opressão do Homem com relação às grandes edificações; constitui-se em eficaz filtro das partículas sólidas em suspensão no ar, contribui para a formação e o aprimoramento do senso estético, entre tantos outros benefícios. Para desempenhar plenamente seu papel, a arborização urbana precisa ser aprimorada a partir de um melhor planejamento. (LOBODA, 2009 p. 134)

1.5. Sinalização / wayfinding [17]

Dentro do vasto campo do design, a disciplina de sinalização se estruturou mais como uma arte prática e, até recentemente, menos como campo de pesquisa. Praticada no Brasil, em sua grande maioria, por designers transdisciplinares no exercício de sua profissão, fato exemplificado numa consulta ao site da ABEDESIGN (Associação Brasileira de Empresas de Design)[18] no qual a grande maioria de associados cujo campo de atuação inclui projetos de sinalização, esta se apresenta em meio a outras especialidades. Isso torna a sinalização um território ao mesmo tempo fértil na realização de soluções inovadoras, mas também especialidade (salvo algumas exceções) de generalistas no sentido amplo que este adjetivo se adequa aos designers.

> (...) consideramos o design da mesma forma que Barroso Neto (1981), como uma profissão de síntese, como 'uma atividade contemporânea que nasceu da necessidade de estabelecer uma relação entre diferentes saberes e diferentes especializações. Design é o equacionamento simultâneo de fatores sociais, antropológicos, ecológicos, ergonômicos, tecnológicos e econômicos, na concepção de elementos e sistemas materiais necessários à vida, ao bem-estar e à cultura do homem.' (NIEMEYER, 2007. p. 25)

---

[17] O uso da expressão *wayfinding* – no contexto das premissas de configuração, necessidades programáticas, construção de soluções e de projetos ambientais de sinalização voltados para auxiliar um público em seus deslocamentos – não encontra similar na língua portuguesa, por isso foi mantido seu uso na língua original. Contudo faremos aqui uma apresentação referencial do surgimento e de quais usos cunhados a este termo nos interessarão, segundo a bibliografia que adota esta expressão, para que fique clara a delimitação conceitual deste termo:

Três escritores são os grandes responsáveis por popularizar o termo wayfinding, que parece ter ficado como o melhor nome para descrever tanto o processo e profissão dedicada a ajudar as pessoas a navegar. Em 1960, o urbanista e professor Kevin Lynch cunhou o termo em seu livro de referência sobre os espaços urbanos, A Imagem da Cidade. Lynch explica que "wayfinding" refere-se ao processo de formação de uma imagem mental do seu entorno baseada em uma sensação e memória.

(...) Vinte anos depois, Romedi Passini escreveu Wayfinding in Architecture e sondou o assunto com maior profundidade. Em 1992, ele assina a co-autoria de Wayfinding: People, Signs and Architecture com Paulo Arthur, um canadense professor e designer que fez uma missão pessoal a de avançar o campo ao reacender o interesse em observações de Lynch. Além de cunhar o termo signage, Arthur também desenvolveu projetos inovadores de sinalização (wayfinding) e tornou-se membro da Society for Environmental Graphic Design (SEGD)" (GIBSON, 2009, p. 14)

Three writers are largely responsible for popularizing the term wayfinding, which seems to have stuck as the best name to describe both process and profession dedicated to helping people navigate. In 1960, urban planner and teacher Kevin Lynch coined the term in his landmark book about urban spaces, The Image of the City. Lynch explains that "wayfinding" relates to the process of forming a mental picture of one's surroundings based on a sensation and memory.

(...) Twenty years later Romedi Passini wrote Wayfinding in Architecture and probed the subject in greater depth. In 1992 he coauthored Wayfinding: People, Signs and Architecture with Paul Arthur, a Canadian professor designer who made a personal mission of advacing the field by reigniting interest in Lynch's observations. In addition to coining the term signage, Arthur also developed innovative wayfinding projects and became a fellow of the Society for Environmental Graphic Design (SEGD)" (GIBSON, 2009, p. 14)

[18] http://www.abedesign.org.br/Pt/associados/lista-de-associados. Consultado em 02/02/2013.

Nosso esforço agora é traçar uma leitura de trajetória desta disciplina dentro do campo, com o objetivo de apreender seus contornos definidores, suas particularidades como linguagem e seu campo de inserção, para que, nos próximos capítulos possamos relacionar dados e criar novas leituras.

Importante notar que sempre utilizaremos as expressões, em português, "sinalização" e "sistemas de sinalização", preferindo estas à utilização de "*wayfinding*" pelo fato da expressão em inglês, embora profundamente conceituada e justificada por diversos autores, indica, ao nosso ver, um vínculo maior com o procedimento de "buscar [ou encontrar] o caminho" (numa tradução livre)

> *Wayfinding* é o processo de determinar e seguir um caminho ou rota entre uma origem e um destino. É uma atividade intencional dirigida e motivada. (GOLLEDGE, 1999. p. 6)[19]

do que se reportar ao repertório técnico-tecnológico-cognitivo que envolve a disciplina de projetar sinalização como equipamento em si. Nosso foco central é no olhar sobre o equipamento em si, seu sítio de implantação escolhido (parques urbanos) e seus espectros de diálogo e relação por um lado com o espaço e por outro com o usuário em seus aspectos comunicacionais, e nas dinâmicas comportamentais que este pode se inserir como artefato de suporte à fruição de ambientes para o usuário.

1.5.1. História

Remontando à revolução industrial, conforme já vimos, o surgimento do conceito social de 'lazer' criou a possibilidade do desenvolvimento de equipamentos e de infra-estrutura que comportassem essa demanda social, gerando subsídio histórico para o estabelecimento dos parques urbanos como alternativa de ocupação nas horas não dedicadas à produção de mais-valia dentro das fábricas.

Dentro deste novo contexto, com uma massa de cidadãos não necessariamente arraigados ou com vínculos com a paisagem e cidades nas quais acabaram indo morar motivados pela necessidade de trabalho, o desconhecimento da geografia, das referências visuais e dos espaços públicos gerou uma necessidade da busca de soluções de tradução destes ambientes visando facilitar a locomoção e o domínio do espaço para estes.

---

[19] *Wayfinding is the process of determining and following a path or route between an origin and a destination. It is a purposive, directed and motivated activity.* (GOLLEDGE, 1999 . p. 6)

> Todas essas mudanças de comportamento geraram desafios em termos de organização e apresentação das informações. Como sinalizar a geografia da cidade, com seus novos bairros e ruas, para uma população que chegava de fora sem nenhum conhecimento prévio dos lugares em questão? Como ordenar a convivência e o fluxo de transeuntes para minimizar a insegurança atávica provocada pelo confronto com estranhos e com diferenças de cultura e de classe social? (CARDOSO, 2004. p. 39)

Do ponto de vista da estruturação das instituições normatizadoras de procedimentos ou de plataformas de estandardização de sinalização, a primeira organização foi a *International Electrical Comissiona* (IEC), nos Estados Unidos, fundada em 1906, que compreendia o universo de estandardização dos equipamentos elétricos e regrou a normatização de seus signos gráficos. Em 1932, fundou-se a *National Standardizing Associations* (ISA), voltada para "***mechanical engineering***", interrompida durante a segunda grande guerra e reestruturada em 1942 como *United Nations Standard Co-ordination Comitee* (UNSCC). Em 1947 funda-se a *International Organization for Standardization* (ISO). (AICHER, 1979. p. 47).

Atualmente contam-se nos Estados Unidos diversas instituições fomentadoras do conhecimento na disciplina de sinalização, dentre as quais cabe relevar a SEGD *(Society for Environmental Graphic Design)*, data de fundação não divulgada no site da instituição, embora relate atividades desde 1992, a ICOGRADA *(International Council of Graphic Design Associations),* fundada em 1991, a ICSID *(International Council of Societies of Industrial Design)*, fundada em 1957.

No Brasil contamos com a ADG (Associação dos Designers Gráficos do Brasil), fundada em 1989 e com a ABEDESIGN (Associação Brasileira de Empresas de Design), desde 2005.

A crescente organização de sociedades de classe reflete o aumento tanto da importância social, quanto da geração de economia ao redor deste campo, que revela uma indústria próspera, alimentada pelo dinâmico desenvolvimento tecnológico no campo das artes visuais.

No que diz respeito à construção histórica da linguagem da comunicação visual, na sua vertente específica das manifestações da disciplina de sinalização, consideramos um marco quando, em 1933, Harry Beck muda os paradigmas relacionados a processos gráficos de síntese visual quando propõe um novo modelo de mapa de orientação para o metrô de Londres, ao mesmo tempo em que constata, praticamente, a capacidade de adaptação do cidadão comum a novos padrões de abstração.

Seu mapa foi recebido com resistência pelo metrô de Londres e foi rejeitado na sua primeira apresentação por ter sido considerado muito abstrato e, portanto, não compreensível para o público.

Um ano após sua primeira apresentação, o metrô de Londres imprimiu uma tiragem-teste e solicitou um retorno acerca de seu uso pelos passageiros. O sucesso foi imediato, dois meses após a impressão da sua primeira tiragem, já haviam sido distribuídas 850.000 cópias de seu mapa para a população londrina. (HADLAW, 2003, apud VELHO, 2007. pp. 40-41)

O que ele inovava era sua construção geométrica simplificada, resumindo os ângulos e curvas das linhas de metrô a ângulos de 45° e seus múltiplos, ignorava a remissão à escala real das distâncias entre as estações mas mantinha a identificação de linhas por cor, já em uso. Essa linguagem se mantém até hoje no metrô de Londres e se tornou um padrão internacional de representação gráfica de transportes públicos.

> A experiência visual é dinâmica. (...) o que uma pessoa ou animal percebe não é apenas um arranjo de objetos, cores e formas, movimentos e tamanhos. É talvez, antes de tudo, uma interação de tensões dirigidas. (...) uma vez que as tensões possuem magnitude e direção, pode-se descrevê-las como "forças" psicológicas. (ARNHEIM, 1986. p. 4)

fig. 01: Harry Beck em frente ao seu mapa, s.d.
© Ken Garland (disponível no site: http://www.tfl.gov.uk/corporate/projectsandschemes/2443.aspx, consultado em 12/02/2013)

fig. 02: Mapa do metrô de Londres, s.d.
(disponível no site http://25.media.tumblr.com/tumblr_lxhr7rMIz31r54c4oo1_1280.jpg, consultado em 12/02/2013)

1.5.2. Função social

Talvez a sinalização seja, dentro do campo do design, a disciplina que melhor apresenta vocação social, por estar, em sua essência, focada na missão de transmitir, ou antes, assegurar, estabilidade e tranquilidade de percurso, deslocamento e controle do ambiente pelo usuário, ou seja, no seu âmago, a sinalização se destina a um serviço direto junto ao usuário no espaço, não mediando nenhuma relação direta, isto é, imediata de consumo, veiculação, ou ainda, absorção de produto ou mensagem ideológica imediata.

Embora em algumas instâncias a sinalização venha a ser utilizada como suporte de veículos de marca, aproximando-a de uma utilização comercial, sua missão primordial é oferecer autonomia à navegação no espaço. Um exemplo desta relação simbiótica bem conhecido são os projetos de sinalização pública patrocinados pela iniciativa privada através de termos de cooperação, com reciprocidade que permita a visibilidade de marca junto ao equipamento.

No entanto, entendemos que a maneira como a iniciativa privada se utiliza desse serviço para potencializar estratégias de marketing, embora altamente relevantes enquanto discussão do papel da paisagem pública como campo de tensões de forças político-econômicas públicas e privadas, vem a se configurar como outra questão, que transcende os limites de campo estabelecidos nesta pesquisa.

Naturalmente que os ambientes podem (e em muitas vezes o são) atuar como geradores sub-liminares ou explícitos da geração de desejos, e em muitos casos esses desejos induzem ao consumo de algo, contudo, no plano operacional, o design de sinalização presta-se eminentemente a servir ao usuário.

> É somente nos últimos anos que a extensão dos problemas de sinalização de espaços e desorientação, seus incômodos e também os seus custos funcionais e financeiros estão começando a ser reconhecidos. A maioria das pessoas acha que as dificuldades em sinalização de espaços e desorientação são altamente estressantes mesmo nos casos benignos quando o usuário de uma locação está simplesmente confuso ou atrasado. Desorientação total e a sensação de estar perdido pode ser uma experiência assustadora e pode levar a reações emocionais muito graves como ansiedade e insegurança. Auto-estima e juízo de competência também podem ser afetados.
> Dada a dimensão emocional da sinalização, não é de surpreender que as pessoas incluam critérios de sinalização para avaliar e julgar a qualidade geral de um local. Muitas organiza-

> ções que lidam com público se conscientizaram que a displicência ao lidar com sinalização no ambiente afeta a forma como a própria organização é percebida. (PASINI, in FRASCARA, 2002. p. 96) [20]

Na sua qualidade de atenuante de experiências de exposição ao ambiente, a função mediadora do design de sinalização, sobretudo no recorte dos espaços públicos configurados nos parques urbanos, ratifica definitivamente o papel do designer como agente cultural e coloca o projeto efetivamente num espectro de serviço à promoção da cidadania que o configura numa categoria impar dentro do universo das aplicações do design na contemporaneidade.

> O modo como nos mantemos em pé, nos movimentamos, mantemos o equilíbrio, e nos protegemos, reagimos à luz ou ao escuro, ou ainda, a um movimento súbito, são fatores que têm uma relação importante com nossa maneira de receber e interpretar as mensagens visuais. Todas essas reações são naturais e atuam sem esforço; não precisamos estudá-las nem aprender como efetuá-las. Mas elas são influenciadas, e possivelmente modificadas, por estados psicológicos e condicionantes culturais, e, por último, pelas expectativas ambientais. (...) O ambiente também exerce um profundo controle sobre nossa maneira de ver. (DONDIS, 1991. p. 19)

1.5.3. Linguagem

A apresentação da linguagem em sinalização faz, necessariamente, confluir, no exercício projetual, uma diversa gama de expertises. De seu designer, para além da competência óbvia no manejo do ferramental gráfico (domínio técnico e metodologia criativa em planos, cores, tipografia, escala, materiais, linguagem visual etc) é esperada a excelência em visão tridimensional, percepção espacial/ambiental aguçada, abstração afiada no trânsito entre escalas (desde a visão do horizonte de um parque de grandes dimensões, até, por exemplo, a criação da solução do encaixe de um parafuso auto-atarrachante numa placa metálica lisa da carenagem de revestimento de uma sapata estrutural de um totem). Confirmando esta necessidade, podemos notar, no depoimento a seguir,

[20] *It is only in recent years that the extent of wayfinding problems and disorientation, their nuisance and also their functional and financial costs are starting to be recognized. Most people find that wayfinding difficulties and disorientation are highly stressful even in benign cases when the user of a setting is merely confused or delayed. Total disorientation and the sensation of being lost can be a frightening experience and can lead to quite severe emotional reactions including anxiety and insecurity. Self-esteem and assessments of competence may also be affected.*
Given the emotional dimension in wayfinding, it is not surprising to find that people include wayfinding criteria when assessing and judging the general quality of a setting. Many organizations catering to the public have become aware that a poor judgement of wayfinding in the setting affects the way the organization itself is perceived. (PASINI, in FRASCARA, 2002. p. 96)

de Craig Berger, diretor de educação e treinamento profissional para a SEGD (S*ociety for Environmental Graphic Design* dos Estados Unidos), falando sobre os cursos de formação em *wayfinding*, o compromisso na amplitude da formação prévia dos designers que, depois de formados, atuarão no mercado de projetos de sinalização

> Antes de focar em um assunto tão específico como sinalização, os alunos precisam aprender os fundamentos do design de comunicação, particularmente tipografia e identidade de marca, bem como design tridimensional. (...) Os alunos devem ainda aprender desenho com propósito de desenvolvimento de conceitos para serem capazes de explorar ideias de uma forma fluida e conveniente. (Craig M. Berger, Diretor de Educação e Treinamento Profissional para a SEGD, in GIBSON, 2009, p 29.) [21]

1.6. Propriedades do design

Diversos autores organizam seus olhares metodológicos sobre o design a partir de uma taxonomia de seus elementos estruturadores. Esse exercício científico de discriminação e classificação embasará as reflexões e análises futuras, presentes no capítulo 3.

Nosso olhar se aproxima de alguns destes autores, no intuito de elencar os aspectos que definem com maior precisão os elementos que constituem a manifestação particular, dentro do vasto e extenso universo de aplicações do design, do projeto de sistemas de sinalização (*wayfinding*).

Bonsiepe, flagrando uma carência crônica de elaboração teórica no campo do design dentro da contemporaneidade, propõe o que ele chama de 'sete caracterizações ou teses', com as quais busca erigir uma proposição da função social do design para além de seus aspectos estéticos ou sociopedagógicos, conforme segue:

1. Design é um domínio que pode se manifestar em qualquer área do conhecimento e **práxis humana**.
2. O design é orientado ao **futuro**.
3. O design está relacionado à **inovação**. O ato projetual introduz algo novo no mundo.

---

[21] *Before focusing on a subject as specific as wayfinding, students need to learn fundamentals of communication design, particularly typography and branding identity, as well as three-dimensional design. (...) Students should still learn drawing for concept development purposes to be able to explore ideas in a fluid and expedient way.* (Craig M. Berger, diretor de educação e treinamento profissional para a SEGD, in GIBSON, 2009, p. 29)

4. O design está ligado ao corpo e ao espaço, particularmente ao **espaço retinal**, porém não se limitando a ele.
5. Design visa à **ação efetiva**.
6. Design está linguisticamente ancorado no campo dos **juízos**.
7. Design se orienta à **interação entre usuário e artefato**. O domínio do design é o domínio da interface. (BONSIEPE, 1997. p. 15)

Antecipando-se a um eventual juízo apressado destas afirmações, Bonsiepe – comprometido com o papel social de agente cultural do designer – afirma na sequencia a necessidade de olharmos com precaução para possíveis generalizações, cauteloso ao recusar a armadilha na qual possa parecer que ***"tudo é design", (...) nem tudo é design e nem todos são designers.*** O autor avança, definindo:

> o termo "design" se refere a um potencial ao qual cada um tem acesso e que se manifesta na invenção de novas práticas da vida cotidiana. Cada um pode chegar a ser designer no seu campo de ação. E sempre deve-se indicar o campo, o objeto da atividade projetual. (BONSIEPE, op cit, p. 15)

É evidente o compromisso com uma leitura do design como ferramenta de construção de qualidade de vida implícita nas palavras de Bonsiepe, se afastando diametralmente da polêmica leitura crítica-ideológica do design proposta por Papanek ao afirmar que o design é uma profissão danosa à sociedade (PAPANEK, 1971), à medida que se rende – inconsequente e prioritariamente – à produção acrítica de capital e consumo, antes de sua função primordial de construção social, se afastando de sua verdadeira missão de gerador de inovação, criatividade e multidisciplinaridade que responda às reais necessidades do homem (PAPANEK, apud OLIVEIRA, CAMPOS, 2012), visão corroborada por Schreuders ao taxar a profissão de designer de "criminosa" (SCHREUDERS, 1977 *in* BIERUT *et alii,* 2010. p. 283). Retomando Bonsiepe, nos interessa sobremaneira a sua tese de número 4, no que diz respeito ao que o autor denomina "**espaço retinal**". Entendemos a questão "escópica" – eminentemente inerente à percepção e comunicação que se dá através da visualidade – como uma das manifestações mais imanentes ao design de sinalização. O autor explica:

> Podemos dizer que todo design termina finalmente no corpo. O **espaço retinal** ocupa uma posição privilegiada, pois os seres humanos são em primeiro lugar seres viventes com olhos. No

> caso de ferramentas tanto materiais quanto imateriais, a tarefa do design consiste em **acoplar artefatos ao corpo** humano. A este processo se denomina **'acoplamento estrutural'** (Maturana). (BONSIEPE, op cit, p. 16).

Algumas das abordagens metodológicas tradicionais que se dedicam a detalhar os elementos estruturadores do projeto (aplicáveis, portanto, à disciplina do design), focam sua atenção na racionalização de soluções nos processos de produção industrial advindas do campo da engenharia de produção (JONES, 1992), portanto, eminentemente pragmáticas em suas proposições, visando prioritariamente a otimização de esforços na produção, a replicabilidade dos processos e uma predileção pelos aspectos de produção industrial do produto no que tange à geração de lucratividade.

Por outro lado, outros autores apresentam a sistematização destes elementos sob a égide de uma concepção rígida da estética, que não contribui para uma aproximação da semântica do design permeável à subjetividade inerente à sua condição formal como portadora de significado de comunicação e, portanto, de discurso

> O que é estética? Ela tem sido definida como sendo sensível à arte, portadora de bom gosto; ser artística; estar envolvida com o estudo ou a apreciação da beleza. (...) Seria útil para as pessoas (...) e, particularmente, para o engenheiro e artista, se se pudesse descobrir uma fórmula científica ou matemática que descreva a beleza e sua aplicação ao design. Isto seria possível se a beleza fosse uma entidade identificada, externa ao observador. Seus ingredientes fundamentais poderiam ser isolados, analisados e serem atribuídos de valores. (...) Se tal simplificação é possível, ela ainda tem que ser atingida. (BEAKLEY, CHILTON, 1974. p. 127.) [22]

Considerando-se que muitos conceitos não mensuráveis, tanto quanto a estética, fazem parte, ainda assim, de estudos, reflexões e postulados analíticos, portanto não devem ser menosprezados (talvez o exemplo mais inquestionável seja o das discussões acadêmicas acerca da ética) entendemos que a estética deve sim ser entendida como disciplina constituinte da sistematização de processos cognitivos, apenas, talvez, não com essa metodologia advinda estritamente do universo da engenharia de produção, mas de outros paradigmas.

---

[22] *What is aesthetics? It has been defined as being sensitive to art; showing good taste; being artistic; being concerned with the study or appreciation of beauty. (...) It would be useful to people (...) and particularly to engineer and artist, if one could discover a scientific or mathematical formula that describes beauty and its application to design. This would be possible if beauty were a identified entity, external to the observer. Its fundamental ingredients could be isolated, analyzed, and assigned values. (...) If such a simplification is possible, it has yet to be accomplished.* (BEAKLEY, CHILTON, 1974. p. 127)

Ainda neste contexto até chegam a ser elaborados e explanados critérios classificatórios dos elementos mais perceptíveis (ou tangíveis) do design, tais como **linha**, **massa**, **espaço**, **equilíbrio**, **proporção**, **contraste**, **cor** (BEAKLEY, CHILTON, 1974. pp. 129-157), porém a subordinação desta leitura exclusivamente ao campo estético como 'veículo da beleza' deixa as potencialidades subjetivas, comportamentais e semânticas de cada um destes elementos no plano superficial de uma frágil atribuição cosmética, de 'casca' apenas.

Portanto, adotaremos aquela leitura desenvolvida a partir da Bauhaus, que, do nosso ponto de vista, avançou mais, e encontrou melhores respostas, no esforço de compreensão da semântica do design, fazendo-o através da transdisciplinaridade, na qual esta escola trouxe, ao bojo da discussão teórico-prática do design de sua época, vinculando este esforço de compreensão a disciplinas das ciências humanas, notadamente à psicologia da *Gestalt* e à sistematização do aprendizado que estruturou seu **curso básico** – praticada na Alemanha da época nos "jardins de infância (*kindergarten)*", influenciada pela pedagogia de Froebel e Pestallozzi "cujo conceito de educação sensorial era uma aplicação dos idéias iluministas inaugurados por Jean-Jacques Rousseau (1712-78)." (LUPTON, MILLER, 2010. p. 9)

A Bauhaus, desde sua criação em 1918, foi a primeira iniciativa institucional de proposição metodológica na abordagem da construção dos elementos do design. A sua construção pedagógica em um curso básico de formação ampla que tem como centro o eixo do **desenho** em suas aplicações e percepções influencia o olhar e a produção de todas as gerações de designers que lecionaram e se formaram lá, e se espalha pelo ocidente, sobretudo nos Estados Unidos (já desde a década de 1930, e determinantemente alavancada pelo êxodo dos intelectuais da Alemanha devido à perseguição nazista).

Dedicada a constituir uma abordagem científica, afastando de si e de seus seguidores a primazia do veio estético com suas subjetividades, a Bauhaus tabula o conhecimento em design sob novos paradigmas, instaurando uma abordagem de linguagem, a **linguagem visual**, e define seus contornos comparando-a com a linguagem verbal – à época já amplamente discutida teoricamente. O encontro com os preceitos teóricos da *Gestalt* alicerçam a densidade científica que vai diferenciar a sua estruturação do ensino, da percepção, e sobretudo, da metodologia projetual.

> Parte da herança da Bauhaus é a tentativa de identificar uma *linguagem da visão*, (...) os teóricos da Bauhaus descreveram-na como um sistema análogo à linguagem verbal, mas fundamentalmente isolado dela. A forma visual era vista como uma escrita universal e trans-histórica, que falava diretamente à mecânica do olho e do cérebro. (...) a psicologia

> da *Gestalt* tornou-se uma fonte teórica dominante para o ensino básico de design. A partir da II Guerra Mundial, surgiram muitos livros que descrevem a "linguagem" do design como um "vocabulário" de elementos (ponto, linha, plano, cor, textura) arranjados de acordo com uma "gramática" de contrastes formais (claro/escuro, estático/dinâmico, positivo/negativo). (LUPTON, MILLER, 2008. p. 26)

1.7. Os elementos estruturadores do design

Ao longo do século XX, teóricos vêm dedicando uma produção reflexiva crescente acerca do design gráfico, sobretudo a partir da década de 1980, com o surgimento e a popularização em escala mundial de novas tecnologias relativas à produção e divulgação de imagens e conteúdo, sobretudo do *desktop publishing* e seu impacto na produção e fruição de comunicação e imagem, e decididamente a partir da virada do milênio, com a expansão mundial da internet e a instauração da sociedade da informação, ou como melhor define Castells, sociedade em rede

> Frequentemente, a sociedade emergente tem sido caracterizada como sociedade de informação ou sociedade do conhecimento. Eu não concordo com esta terminologia. Não porque conhecimento e informação não sejam centrais na nossa sociedade. Mas porque eles sempre o foram, em todas as sociedades historicamente conhecidas. O que é novo é o facto de serem de base microelectrônica, através de redes tecnológicas que fornecem novas capacidades a uma velha forma de organização social: as redes. (CASTELLS; CARDOSO, 2005. p.17).

A partir de reflexões mais amplas, advindas de campos diversos como a disciplina da percepção da arte, a partir da discriminação dos elementos da imagem pictórica e apreensíveis pela sensibilidade visual humana, autores como Arnheim (ARNHEIM, 1986) e Dondis (DONDIS, 1991) se dedicaram a perscrutar a relação entre a visualidade e a percepção, em busca de tornar este terreno menos árido, mas sobretudo, menos subjetivo e imponderável, baseando suas reflexões em pesquisas (notadamente da área da psicologia e gestalt) de modo a sistematizar a percepção visual em componentes identificáveis a partir dos quais a complexidade da linguagem visual pudesse ser subdividida em peças mais simples e, portanto, mais facilmente analisáveis.

Essas peças mais simples são, de maneira geral, constantes nas leituras propositivas acerca da linguagem visual: linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão, movimento (DONDIS, 1991. pp. 30-31); expandindo para leituras relacionais entre elementos e as forças visuais determinadas

por estes, tais como analisar a influência entre linha e contorno, figura e fundo, vertical e horizontal, luz e sombra (ARNHEIM, 1986), chegando a inserir uma terceira dimensão – profundidade – ainda circunscrita ao espectro de representação imagética, e, finalmente uma quarta dimensão: o tempo, fundamental para a percepção de forças visuais de movimento e ritmo, (estes dois últimos nos interessam sobremaneira por se aproximarem da dinâmica ambiental pela sua característica fundamental de tridimensionalidade e do tempo inerente ao deslocamento no espaço).

Lupton & Philips, contudo, em leitura analítica dos elementos estruturadores do design, vão além e propõem a necessidade de uma transcendência à banalização dos conceitos preconizados pela Bauhaus: *o ponto, a linha, o plano, a textura e a cor, organizados em princípios de escala, contraste, movimento, ritmo e equilíbrio* (LUPTON; PHILIPS, 2008. p. 9), sugerindo uma reflexão que complemente este universo – já canônico – com conceitos surgidos na contemporaneidade, lançando mão do exemplo da 'transparência', usada *para "construir relações temáticas"* , que, somadas ao movimento, podem criar sentidos de ritmo, portanto de – a partir de uma imagem estática – temporalidade e deslocamento. Hoje, esse recurso gráfico se torna linguagem e reinventa a sinestesia[23] (KAWASAKI, 2009) da comunicação graças aos avanços tecnológicos pelos quais passaram os *softwares* de design gráfico.

Adiante as autoras pormenorizam estes conceitos conforme interpretado de seu livro "Novos fundamentos do Design" (registraremos apenas aqueles que se alinham com o universo de uso central de nossa pesquisa).

Não destacaremos alguns que, embora façam parte das coordenadas conceituais proclamadas pelas autoras, interessam menos ao nosso contexto, tais como processos gráficos bidimensionais sob a ótica da programação digital que gera efeitos visuais (como por exemplo, desenhos com códigos e curvas Bézier formados a partir de programação binária), camada e transparências, que se configuram como linguagem visual a partir da tecnologia gráfica e de novas mídias que passam a permitir cada vez mais a construção destes efeitos, ou ainda o modo como as autoras abordam textura, cor, enquadramento, hierarquia, modularidade pouco terão a contribuir na direção desta pesquisa, valendo detalhar estes temas com outras referências mais à frente.

---

[23] **sinestesia:** si.nes.te.si.a sf (sin+estesia) Med: 1 Sensação secundária que acompanha uma percepção. 2 Sensação em um lugar, devida a um estímulo em outro. 3 Condição em que a impressão de um sentido é percebida como sensação de outro. (in Dicionário Michaelis da Língua Portuguesa Online. Disponível em: http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=sinestesia. Consultado em 08/02/2013)

1.7.1. Ponto

O ponto indica uma posição no espaço. (...) Um par de coordenadas *x* e *y*. Ele não possui massa alguma. Graficamente, contudo, o ponto se afirma como um sinal, uma marca visível. (...) Uma série de pontos forma uma **linha**. Uma massa de pontos torna-se **textura**, **forma** ou **plano**. Pequeneníssimos pontos de tamanhos variados criam **tons de cinza.** (...) Em tipografia, o ponto indica uma **parada**. (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 14. grifos nossos)

1.7.2. Linha

(...) Tem comprimento, mas não largura. (...) Conexão entre dois pontos ou trajeto de um ponto em movimento. (...) Onde dois planos se encontram. (...) podem ser retas, curvas, contínuas ou tracejadas. (...) multiplicam-se para descrever volumes, planos e texturas. (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 16)

1.7.3. Plano

É uma superfície lisa que se estende em altura e largura. (...) é o trajeto de uma linha em movimento. (...) pode ser sólido ou perfurado, opaco ou transparente, rugoso ou liso. Uma mancha de texto é um plano feito de pontos e linhas de tipos. (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 18)

1.7.4. Espaço e volume

Um objeto gráfico que comporta espaço tridimensional tem volume. Ele tem altura, largura e profundidade. (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 19)

1.7.5. Escala

O que os designers chamam de escala: A escala pode ser considerada tanto objetivamente quanto subjetivamente. Em termos objetivos, ela se refere às dimensões exatas de um objeto físico ou à correlação exata entre uma representação e a coisa real que ela representa. (...) Subjetivamente, a escala alude à impressão que alguém tem do tamanho de um objeto. Um

> livro ou um cômodo, por exemplo, podem ter uma escala imensa ou ínfima, dependendo da maneira como se relacionam com nossos corpos e com nosso conhecimento de outros livros e outros cômodos. (...)
> Dizemos que "falta escala" a uma imagem ou representação quando não há indícios que a conectem a uma experiência vivida, conferindo-lhe uma identidade física. (LUPTON; Philips, 2008. p. 41)

A noção de escala, como uma tomada de medida referente entre dois (ou mais) objetos ou símbolos tem aspectos objetivos tanto quanto subjetivos. No sentido objetivo, a escala revela a remissão direta da proporção entre a representação gráfica e o objeto original ao qual ela se remete. No sentido subjetivo, a escala denota a adequação com que o objeto em questão se relaciona com sua finalidade, seu usuário ou seu ambiente.

1.7.6. Figura/fundo

No design, mas, sobretudo, no design de sistemas de sinalização, a relação entre um elemento e seu entorno transmite um volume de informações ao leitor/usuário muito maior que apenas o elemento em si.

> Uma figura (forma) é sempre vista em relação ao que a rodeia (fundo) – as letras e a página, um edifício e seu terreno, uma escultura e o espaço dentro dela e em torno dela, o assunto de uma foto e o ambiente à sua volta, e assim por diante. (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 85)

Contextualizando-se este conceito sob o recorte dos parques urbanos, esta relação se intensifica sobremaneira, pois a inserção do equipamento (aqui como 'figura') comentando e sendo incorporado pelo ambiente requalifica a paisagem (aqui como 'fundo') tanto do ponto de vista visual quanto semântico.

1.7.7. *Grid*

O *grid* é uma malha composta a partir da divisão organizadora da modulação componente do campo visual, que pode ser regular ou irregular. As linhas estruturadoras desta malha (guias), concretas e visíveis no momento do projeto, se tornarão uma referência de ocupação do campo

que será apenas percebida pelo usuário, muito embora ele possa não apreender concretamente a construção do *grid*.

> Margens e colunas regulares criam uma estrutura de base que unifica as páginas de um documento, tornando o processo de leiaute mais eficiente. Além de organizar o conteúdo ativo da página (texto e imagens), o *grid* estrutura os espaços brancos, que deixam de ser meros buracos vazios e passivos, e passam a participar do ritmo do conjunto geral. (...) O *grid* oferece um ponto de partida racional para cada composição, convertendo uma área vazia num campo estruturado. (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 175)

1.7.8. Equilibrio e ritmo

> Em design, o **equilíbrio** age como uma baliza para a forma – ele ancora e ativa elementos no espaço. (...) Os designers empregam tamanho, textura, valor, cor e forma contrastantes para contrabalançar ou enfatizar o peso de um objeto, atingindo assim o sentido de equilíbrio dinâmico do acrobata. O **ritmo** é um padrão forte, constante e repetido.
> (...) O **equilíbrio** e o **ritmo** trabalham juntos para criar designs que pulsem com vida, atingindo estabilidade e surpresa. (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 29. grifos nossos)

Ritmo, equilíbrio, pulsar, simetria: recursos para promover, seja pela apresentação gráfica direta seja pela remissão à uma outra dimensão, temporal, a criação de impacto através da 'tonificação' (no sentido de atribuição de tônus, tal qual tônus muscular, que, respondendo a estímulos, se contrai ou distende).

1.7.9. Tempo e movimento

> Tempo e movimento são princípios estreitamente relacionados. Qualquer palavra ou imagem que se move opera tanto espacialmente como temporalmente. O movimento é um tipo de mudança, e toda mudança acontece no tempo. (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 215)

A noção de tempo e movimento, intimamente ligada, no design, ao deslocamento (portanto à espacialidade e percurso) traz um conceito norteador para nossa análise, no próximo capítulo, da relação espaço-tempo-deslocamento através do design ambiental.

1.8. Outros elementos estruturadores / Comunicação como intenção

Além dos já relacionados acima, no exercício de expandir esta listagem (que, relembrando: partiu do 'ponto', unidade primeira, crescendo em relação às unidades estruturadoras da percepção do espaço, incorporando a condição relacional entre elementos até ser expandida para a percepção em outras dimensões (espaço e tempo); vale-nos notar e destacar uma nova dimensão, cognitiva, que é a intencionalidade da comunicação, fundamental, na verdade, fundadora de todo processo de comunicação e linguagem.

> Informação não é um dado, mas uma produção que decorre da capacidade de inferir, da e sobre a realidade, novos conhecimentos suficientes para provocar aprendizado e mudança de comportamento. Inferência, aprendizado e mudança de comportamento são os fatores que caracterizam uma informação. Espaço de informação é aquele ambiente físico, social, econômico e cultural que agasalha um tipo de comportamento decorrente de um modo de vida, um modo de produção (FERRARA, 1999, p. 151).

O esforço de alinhar componentes apontados pelos teóricos nesta leitura taxonômica dos elementos estruturadores do design discrimina partes para que possamos efetivamente reconhecer, na conjunção de todas estas propriedades – e que, afinal, resulta na linguagem própria do projeto de design em sinalização, a sua essência – que, efetivamente a via pela qual o equipamento irá trafegar é a **comunicação**, e, como tal, ela se faz por escolhas.

> Em todo processo de comunicação há um propósito de transformação de uma situação ou estado. Do desconhecimento para o conhecimento, da junção à disjunção e vice-versa. Não há comunicação inocente. (NIEMEYER, 2010, p. 31)

Desde as escolhas das características inerentes a cada uma das propriedades elencadas acima (que, de certa forma são materialmente estruturadoras, e portanto, menos ocupadas com carga simbólica), até a escolha dos significados que o sistema proposto alimentará no usuário (e receberá deste).

Capítulo 2

Elementos particularizadores na elaboração do projeto de design de sinalização em parques urbanos

Apresentados os elementos estruturadores de um projeto de design, dedicaremos este capítulo a analisar a articulação destes elementos na prática projetual específica do campo estudado, visando estabelecer uma leitura sobre como se realizam os projetos de sinalização, do ponto de vista de procedimentos processuais referenciados a partir da bibliografia pesquisada.

O procedimento projetual padrão, considerando que o campo (e a formação dos profissionais atuantes) do design de sinalização é muito próximo daquele da arquitetura, recebe uma estruturação de desenvolvimento similar, no qual se percebem muitos pontos de contato, tais como as etapas de levantamento, pesquisa, estudo conceitual (ou estudo preliminar), ante-projeto, projeto executivo e instalação.

Este *modus operandi* também se justifica a medida em que, de maneira geral, os projetos de sinalização são inseridos no contexto da realização de projetos arquitetônicos ou paisagísticos, e, portanto, são considerados como componentes da família de projetos complementares (tais como elétrica, fundações, bombeiros etc), devendo se articular e integrar com todos eles para que sejam orquestrados os ajustes necessários entre os vários projetos na direção de realizá-los, todos, alinhadamente. Por exemplo: um totem, dependendo de sua escala, porte e peso, pode demandar um ajuste ao projeto de estruturas e fundações, ou, dependendo de seu projeto conter iluminação embutida, resultando numa adequação ao projeto de elétrica, que deverá prover acesso da alimentação de energia ao equipamento.

Para entender melhor a metodologia de desenvolvimento de projetos em sinalização, recorreremos à consulta de bibliografia específica elaborada a partir de quadros técnicos de profissionais atuan-

tes no mercado norte-americano – país que tem se sobressaído na especialização de profissionais, mercado, cursos de formação e entidades de classe nesta disciplina – e que geram, cada vez mais, uma fonte bibliográfica de referências sobre o fazer deste ofício.

Uma demonstração disso são publicações que apresentam projetos desenvolvidos por escritórios norte-americanos com altos níveis de excelência técnica e solução criativa tanto dentro de seu próprio país como em diversos outros países, inclusive em outros continentes. Essa qualidade de 'exportador de *know-how*' destaca a produção deste país, ou, para não se correr o risco de uma perigosa generalização falaciosa, ao menos de seus grandes escritórios, a uma condição impar de divulgação de linguagem e discussão de seus saberes e fazeres. Ou, para corrermos menos risco de precipitação na conclusão, pelo menos este nicho apresenta um mercado crescente de publicações especializadas, alimentando as prateleiras de livrarias, escritórios de design e estudantes de materiais de referência fartamente ilustrados. Ora, se esse mercado é receptivo, podemos arriscar afirmar que possivelmente isso acontece por este assunto ser inspirador e mobilizador de reflexões e do exercício prático de seus fazeres.

Alguns exemplos desta atuação além-fronteiras de escritórios de médio e grande porte norte-americanos são os projetos de sinalização para o Hong Kong Land Property (Hong Kong); Azia Center Office Tower (Xangai, China); Suzhou International Exposition Centre (Suzhou, China), realizados por Calori & Vanden-Eynden / Design Consultants (CALORI, 2007), Kobe Stadium (Kobe, Japão) [24]; Madrid Xanadu (Madri, Espanha) (BERGER, 2009), por Kiku Obata & Company , Olimpíadas da 1968 no México, Metrô da Cidade do México, por Lance Wyman[25], Sistema de sinalização acessível para PNE pedestres para o Aeroporto Internacional Charles de Gaulle (Paris, França), Musée de Beaux-Arts de Calais, Musée de Beaux-Arts de Valenciennes (França), Campo de Golfe Mayan Riviera (México), Bosphorus Swisshotel (Istambul, Turquia), por Coco Raynes Associates Inc.[26], Museu do Louvre (Paris, França), por Carbone Smolan Agency[27], todos estes, embora sediados nos EUA, atuando em ícones de reconhecimento mundial em diversas esferas (tais como o museu do Louvre, as Olimpíadas do México, o Estádio de Kobe).

Nosso interesse aqui reside, fundamentalmente, em compreender, pelas reflexões de quem faz, como se faz, e quais postulados teóricos alimentam decisões práticas na proposição projetual.

---

24 disponível em http://kikuobata.com/category/portfolio/environmental-graphics/. Consultado em 07/02/2013.

25 disponível em http://www.lancewyman.com/. Consultado em 07/02/2013

26 disponível em http://www.raynesassociates.com/. Acessado em 07/02/2013.

27 Disponível em http://www.carbonesmolan.com/. Acessado em 07/02/2013.

Como referenciado acima, de maneira geral, a metodologia de processo do projeto de sinalização é muito similar àquela dos projetos de arquitetura, portanto, vamos detalhar, com base na bibliografia específica citada, notadamente nas referências metodológicas e processuais apresentadas por David Gibson (GIBSON, 2009), designer norte-americano especializado em *"wayfinding design"* que tem se dedicado a promover a disciplina de projeto de sinalização através de sua participação em entidades de classe, produção acadêmica e reflexões[28]. Tomaremos como base uma publicação na qual ele apresenta sua abordagem no desenvolvimento de projetos e, a partir desta ótica, as etapas compreendidas por ele no desenvolvimento do trabalho, detalhando qual a função de cada uma delas no âmbito do projeto de sinalização em ambientes de uso público. Faremos, com base nesta bibliografia, uma adequação de ótica, sempre que houver necessidade, ao campo específico dos parques urbanos.

2.1. Elementos intrínsecos ao projeto de sinalização

> Em relação ao projeto do sistema visual das olimpíadas de Munique, 1972, "(...) Aicher trabalhou com um pequeno número de elementos universais e simples, que se tornaram os blocos de construção da identidade visual: cor, emblema, tipo, formato e grade." (RATHGEB, 2006, p. 83) [29]

Quando se apresenta qualquer disciplina, é fundamental que compreendamos quais mecanismos ela lança mão de modo a atingir seus objetivos. No caso dos projetos de sinalização, as ferramentas da construção de informação são resumidas em texto, imagem, cor e material. A maneira como cada um destes elementos vêm sendo trabalhada na construção deste saber vem crescendo em complexidade a cada nova pesquisa ou tecnologia.

Alguns textos sedimentam o olhar que o designer deve ter para realizar sua tarefa nesta disciplina, dispondo, por exemplo, pesquisa de legibilidade e da interrelação entre tamanho de letra (corpo de fonte, na linguagem *desktop publishing*) e distância de leitura, fontes mais apropriadas e melhores

---

[28] David estudou arquitetura na Universidade de Cornell, participou da *Nova Scotia College of Art and Design* e obteve mestrado em design gráfico pela Universidade de Yale. Ele é um membro da AIGA (*American Institute of Graphic Arts*), a Associação Profissional de Design norte-americana, e serviu no seu Conselho Nacional 2004-2006. Foi presidente da SEGD (*Society for Environmental Graphic Design*) e nomeado membro do conselho da organização em 2009. É autor do livro *The wayfinding handbook: Information Design for public spaces* (Princeton Architectural Press, 2009). Pesquisado em http://www.twotwelve.com/about/people/leadership/david-gibson.html, consultado em 08/02/2013.

[29] *Aicher worked with a small number of universal and simple elements that became the building blocks of the visual identity: color, emblem, type, format and grid.* (RATHGEB, 2006, p 83)

contrastes de cores para garantir legibilidade, tais como a pioneira *A Sign Systems Manual* (CROSBY; FLETCHER; FORBES, 1970), ou *Signage Design Manual* (SMITHSJUIZEN, 2007).

Abaixo elencamos estes elementos intrínsecos.

2.1.1. Tipografia

A matriz de conteúdo escrito (legível no sentido da habilidade de leitura, portanto) é a espinha dorsal do sistema de sinalização pelo fato da maioria do conteúdo informacional transmitido ser composto por palavras, mais do que elementos pictóricos (CALORI, 2007. p. 103).

Embora tenhamos a cada dia que passa os novos modos de comunicação se dedicando cada vez mais – e melhor – ao desenvolvimento de modos de comunicação e linguagem iconográfica, criando pictogramas no intuito de abreviar o tempo de cognição de conteúdos, bem como de universalizá-los, ainda notamos a presença marcante do texto na construção dos projetos de sinalização.

Por isso, a escolha da fonte adequada para o projeto de sinalização é uma decisão estratégica. Ela será responsável por garantir a eficácia de comunicação do sistema junto aos seus usuários, bem como terá uma parcela grande no sucesso da criação – pelo sistema – de um padrão reconhecível de identidade para o equipamento sinalizado. Portanto, ela pode ter dois planos de utilização a serviço do projeto de sinalização, que podem ou não coincidir: por um lado ela é responsável por transmitir o conteúdo (textual) e por outro por transmitir (e reafirmar) a identidade do sistema.

Pode-se escolher famílias de fontes diferentes para cada uso com o intuito de criar diferenciação no projeto de sinalização, ou escolher a mesma fonte para os dois usos diferentes, com o intuito de gerar unidade ou harmonia na estruturação visual.

A próxima escolha divisora de águas – ainda antes da família tipográfica em si – é a escolha entre uma fonte com serifa ou uma fonte sem serifa para veicular as informações. Ambas têm, hoje em dia, um repertório imenso e crescente de opções excelentemente desenvolvidas com propósitos focados na legibilidade, porém, talvez por paradigma histórico (talvez, até mais do que científico), desde a Bauhaus, ratificada por Ulm convencionou-se utilizar letras sem serifa para projetos de sinalização. Esta convenção reinou absoluta durante as décadas de 1950 a 1970. Fontes como Helvetica, Univers, Frutiger eram tidas como fontes de melhor legibilidade (GIBSON, 2009), (CROSBY et allii, 1970), sendo, normalmente, a fonte serifada melhor associada (pela sua remissão arquetípica ao universo do entalhe manual de tipos manuscritos ou esculpidos em pedra desde Roma anti-

ga[30]) à aplicações em textos impressos em papel, para leitura confortável ao alcance das mãos, tais como jornais e livros. Portanto, no âmbito da sinalização, a escolha de fontes com serifa se justifica quando se deseja construir um efeito 'tradicional' versus a vocação 'contemporânea' das fontes sem serifa (CALORI, op cit).

Esta predileção por fontes não serifadas acontece também no Brasil das décadas de 1960 até 1980, fortemente influenciado na sua matriz de desenvolvimento de linguagem de comunicação visual desde a década de 1950 por Ulm e pela Bauhaus. Veja-se a vinda de Max Bill para a 1ª Bienal de São Paulo em 1951, a formação da ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial), no Rio de Janeiro, 1963, IAC/MASP (Instituto de Arte Contemporânea do Museu de Arte de São Paulo), SP, atuante entre 1950-53, e dos primeiros escritórios de comunicação visual na década de 1960, tais como Forminform, de Alexandre Wollner, Karl Heinz Bergmiller, Geraldo de Barros, Ruben Martins e Walter Macedo, fundado em 1958 (WOLLNER, 2003), bem como os de Aloísio Magalhães, Cauduro e Martino, entre outros mestres do design brasileiro (CARDOSO, 2004).

Novamente, com o advento da editoração eletrônica, que permitiu o surgimento de softwares que dessem suporte ao extenso e exaustivo trabalho de projetar fontes, o leque de opções, a partir dos anos 1990 aumenta cada vez mais. Controles sensíveis e delicados ao se desenhar uma fonte são facilitados pelo auxílio destes programas, abreviando enormemente o tempo e o trabalho para diversos tipos de tarefas, tais como a definição da relação de proporções entre caixas altas e baixas, a estruturação de pesos variados para amostragens com espessuras diferentes dentro da mesma família (desde o ***ultra-light*** até o ***ultra-bold)***, bem como o estudo de distâncias entre-letras (***kerning***), que requer a experimentação individual de distanciamento entre todas as vizinhanças possíveis de duplas de letras (até mesmo duplas improváveis como "y" e "q") resultando em 676 combinações de letras maiúsculas-maiúsculas, além da relação maiúsculas-minúsculas e minúsculas-minúsculas. (HOEFLER, Jonathan, apud GIBSON, 2009. p. 79).

---

30 Letras com serifa foram inventadas pelos antigos romanos e (...) podem ser vistas embelezando sítios arqueológicos do império romano. A maioria das letras com serifa também apresenta variações de espessura nos seus traços e pesos dentro de cada tipo de letra. Pensa-se que tanto as serifas como a variação de pesos foram o resultado dos atos de talhá-las em pedra com cinzéis de bico chato e da escrita caligráfica em papel ou peles usando caniços de bico chato como canetas. Alguns dos primeiros tipos de fontes sem serifa, cujo projeto está enraizado em antigas letras romanas esculpidas, datam dos anos 1570.

Serif letterforms were invented by ancient Romans and (...) can be seen gracing the archeological sites of the Roman Empire. Most serif letters also exhibit varying, thick-thin stroke widths within each letterform. It is thought that both serifs and thin-thick strokes were the result of the acts of carving letters into stone with flat-nosed chisels, and of calligraphic writing on paper or skins using flat-nosed reeds as pens. Some of the earliest serif typefaces, whose design is rooted in ancient Roman carved letterforms, date back to the 1570s. (CALORI, 2007. p. 105)

Retomando nosso percurso, definido se o programa de comunicação e o de identidade do projeto requerem fontes com ou sem serifa, o próximo passo é a definição da família (ou famílias) de fontes utilizadas que deverão responder aos critérios estabelecidos pelo projeto. Calori se refere à adequação desta escolha como **critério de adequação formal** *(formal suitability)* (CALORI, 2007. p. 105).

Esta autora sugere ainda dois outros critérios decisivos na escolha das fontes em um projeto de sinalização: a **longevidade estilística** *(stylistic longevity)* que considera que um projeto de sinalização é uma intervenção no ambiente que tem uma tendência a ser de longa duração. Para que isto seja garantido, deve-se evitar a escolha de fontes que estejam 'na moda', mas que corram o risco de, com o tempo (e, sobretudo num curto espaço de tempo), se tornarem 'fora de moda', deixando o projeto datado, e portanto, anacrônico com a passagem do tempo.

Por fim, a autora ressalva o critério de **legibilidade** como sendo o terceiro e último fator crucial para a escolha de uma fonte num projeto, para que este permaneça fiel à sua missão de transmitir informação facilmente e sem esforço. De acordo com pesquisas, fontes com alta legibilidade tendem a apresentar as seguintes características:

- Forma de letras claramente definidas e facilmente reconhecíveis;
- Têm uma altura de caixa baixa alta (x-height);
- Têm peso visual médio, sem traços muito finos nem muito grossos;
- Têm uma largura média, não muito condensadas nem muito expandidas. (CALORI, 2007. pp. 105-107).

Em relação à escolha da composição das palavras, embora possa parecer estranho aos olhos do leigo, palavras *title-case* (isto é, que têm a primeira letra da palavra na sua versão maiúscula e as letras seguintes da palavra em suas versões minúsculas) garantem melhor legibilidade e organizam melhor o modo de leitura para o usuário, além de que, muito frequentemente, o conteúdo de uma indicação em uma placa é composto por uma – ou poucas – palavras.

Importante registrarmos aqui a ressalva que pode sugerir uma reflexão sobre nossos próprios modelos: a autora desta bibliografia é norte-americana e, consequentemente, a organização gramatical desta língua pode operar seu uso hierárquico de letras maiúsculas e minúsculas seguindo regras diferentes das do português, e, com isso, a divisa entre este comentário ter um cunho exclusivamente visual ou misto visual-cultural pode ficar um pouco turva quando o repensamos para a língua portuguesa.

A impressão, errônea, de que palavras compostas somente com letras maiúsculas comunicam melhor se deve ao fato visual de que palavras configuradas assim resultam numa massa visual mais impactante e uniforme. Ocorre que a maior variação do desenho entre as letras minúsculas resulta, para o público padrão que enxerga normalmente, em reconhecimento mais rápido da letra.

Os textos compostos em ***sentence-case*** (isto é, compostos somente com a primeira letra de cada frase em maiúscula, e todas as outras letras de todas as outras palavras em minúscula) se prestam melhor à utilização de placas que contêm textos extensos, tais como placas com conteúdo baseado em texto operacional ou interpretativo.

Raramente se emprega o uso de sinalização com todas as letras em minúscula. E, em contrapartida, a utilização palavras construídas somente de letras maiúsculas (***all caps letters),*** embora menos legíveis ao público sem dificuldade de visão, é utilizada quando o sistema de sinalização deve criar, para o público-alvo, um conceito magistral ou de dominância (e que, de certa forma, remetem arquetipicamente às letras entalhadas da Roma antiga). Para palavras-comando curtas tais como SAÍDA ou PARE, esta solução se aplica bem. Nos EUA, o ADA (***Americans with Disabilities Act)*** , instituição que legisla sobre normatização de sinalização para portadores de deficiência, indica que placas de identificação devem ser compostas em letras maiúsculas visando a acessibilidade para públicos com dificuldade de visão.

A distância entre letras (***kerning)*** e entre-palavras (***tracking***) também tem impacto decisivo na legibilidade das palavras. Um certo consenso entre designers prega que o padrão de ***kerning*** e ***tracking*** com o qual as fontes são desenhadas ajusta-se ao seu emprego em sinalização. Utilizam-se as fontes com distanciamento 'normal' (padrão) ou levemente abertas (um pouco mais afastadas que o padrão).

Considerando-se que o desenvolvimento profissional de fontes é uma expertise altamente qualificada e que seu desenho demanda, como já foi mencionado, um alto grau de complexidade de simulações e estudos, é de se supor que uma fonte de mercado tenha resolvido essas questões, e sua utilização dentro de seus padrões de distanciamento seja apropriada.

Em contrapartida, a utilização de valores negativos ou positivos muito altos de ***kerning*** e ***tracking*** resulta em legibilidade prejudicada devido ao encavalamento visual das letras (no primeiro) ou perda de noção dos conjuntos resultantes dos agrupamentos de letras que formam as palavras (no segundo).

Pela mesma razão relativa ao zelo com o qual os *font designers* se dedicam à sua tarefa, desaconselha-se fortemente a distorção horizontal ou vertical de fontes, que adulteram completamente o delicado equilíbrio entre unidades componentes de uma fonte.

A este inventário construído por Chris Calori (CALORI, 2007), Gibson complementa com um componente importante: o comprimento da linha: em função do estudo, a partir do levantamento em campo e da definição da planilha de conteúdos, o designer terá fácil acesso ao maior texto em um determinado padrão de placa, e com isso em mente, poderá definir a melhor relação entre o corpo do texto e o tamanho da placa, visando otimizar a legibilidade para a distância de leitura que esta tipologia de placas deve empreender.

Quando a tipografia se soma a ícones, como, por exemplo, setas direcionais, o estudo da relação de escala entre a espessura de suas linhas, a distância entre estas e o texto e suas alturas, resultará na melhor interação das informações de identificação (texto) e direção de deslocamento (seta) que, embora o usuário processe conjuntamente, são de ordens conceituais diferentes. A melhor relação entre o ícone e o texto gerará uma assertividade maior ao fornecimento da informação de identidade e deslocamento, e consequentemente um maior controle da informação para o usuário que resultará na diminuição de seu potencial estresse inerente à exposição que sofre no ambiente.

No caso dos parques urbanos, frequentemente o texto fornecerá informações para usuários que terão velocidades de leitura diferentes dos conteúdos, tais como pedestres, ciclistas e eventualmente usuários em carros. Nestas situações, o projeto deve prever uma composição da escala de leitura (tamanho das letras) que atenda à maior gama possível de usuários.

Neste sentido, mais à frente falaremos sobre a altura ideal para a leitura dos conteúdos em função das alturas de visada (linha de olho) de cada perfil de usuário.

2.1.2. Cor

O assunto 'cor' é altamente complexo e multifacetado, merecendo, por si só, um compêndio de pesquisas e reflexões, e de fato assim tem sido, e os corredores das bibliotecas das faculdades de artes, arquitetura e comunicações são boas testemunhas disso. Contudo, não nos estenderemos aqui pelos campos da teoria de cores, nem seus aspectos que advêm da física. Nosso interesse reside em apresentar o uso da cor como ferramenta de elaboração de sistemas de sinalização e as possibilidades que se abrem a partir da compreensão de seus efeitos e particularidades dentro da construção do resultado do projeto.

Segundo Arnheim a capacidade de apreensão visual humana do mundo externo é baseada em duas percepções: cor e claridade.

> Os limites que determinam a configuração dos objetos provêm da capacidade dos olhos em distinguir entre áreas de diferentes claridade e cor. Isto é válido mesmo para as linhas que definem a configuração em desenhos; elas são visíveis apenas quando a tinta difere do papel, na cor. (ARNHEIM, 1986. p. 323).

A cor é elemento primordial no desenvolvimento das diferenciações intrínsecas e extrínsecas de um projeto de sinalização. Ela diferencia níveis de conteúdo ou de hierarquia de interesse dentro do projeto e quando está relacionada ao ambiente, diferencia o projeto do ambiente no qual ele está inserido.

> Variáveis hierárquicas podem ser expressas por meio de tamanho e intensidade, e variáveis distintivas por meio da cor e da forma. (Paul Mijksenaar, apud BAER, 2008. p. 92)[31]

A cor desempenha diversos papéis num programa de sinalização, e pode exercê-los individual ou concomitantemente:

> · Contrastar ou harmonizar com o ambiente;
> · Aumentar o sentido das mensagens da sinalização;
> · Distinguir mensagens umas das outras;
> · Ser decorativa. (CALORI, 2007. p. 125)

No entanto, em algumas situações, a decisão sobre o uso de cores pode ser restrita a normas (por exemplo, a sinalização de segurança, ou sinalização subordinada a ***guidelines*** de uso de marca).

A escolha de cores determina a velocidade de apreensão do conteúdo pelo usuário, portanto, em projetos nos quais existe necessidade de rapidez de leitura das mensagens, a utilização de cores que contrastam entre si e com o entorno garante maior eficácia.

Ao contrário, em situações nas quais se deseja uma fusão entre o projeto e seu entorno, o projeto de design recorre a cores harmônicas com o entorno (CALORI, 2007).

---

31 "*Hierarchical variables can be expressed by means of size and intensity, and distinguishing variables by means of color and form.*" Paul Mijksenaar, (apud BAER, 2008. p. 92)

Esta relação menos contrastada entre as placas e seu entorno requer do usuário um tempo maior para leitura e compreensão. Nos parques, habitualmente, configura-se um cenário de possibilidades de uso do universo da distensão e espairecimento, com isso, existe um espaço de cumplicidade entre o ambiente e o usuário, que permite que este trafegue por aquele em cores harmônicas, e, consequentente, sem pressa, ou no mínimo sem ter, na otimização do tempo, um diferencial definidor da vivência ambiental.

Por exemplo, muitos projetos de sinalização em parques se estruturam utilizando a presença ou predominância da cor verde nas suas placas (como veremos nos exemplos presentes no capítulo 3), que, ao mesmo tempo em que se mimetizam à paisagem – requerendo um pouco mais de dedicação atenta do usuário para localizar uma placa comparativamente a se ela fosse, por exemplo, vermelha – mas, justamente por se harmonizarem com a paisagem, criam para o usuário uma atmosfera de integração, levando-o a consultar o equipamento e dialogar com seu conteúdo sem alterar seu estado de distensão e espairecimento inerentes a este local.

Do ponto de vista simbólico, a carga de conteúdo subordinada à escolha de cor coloca esta decisão como um assunto de alta importância no desenvolvimento do projeto. (GIBSON, 2009).

Posto que os aspectos simbólicos têm origem cultural, a escolha de um fundo de placa em vermelho, por exemplo, para um projeto em São Paulo, pode ter um significado completamente diferente do que teria se este projeto estivesse implantado em Pequim, pelo fato desta cor adquirir significados simbólicos diferentes em cada uma destas culturas.

Além disso, dentro da própria cultura, cores diferentes são associadas a significados simbólicos diferentes e o bom manejo disto fará o equipamento realizar sua comunicação mais rapidamente. (GIBSON, 2007).

Ampliando-se a análise no campo das cores, além do significado que cada cor carrega em si, a sintaxe visual constrói uma via da comunicação importante através dos códigos de cor. "Códigos cromáticos ligam mensagens dadas a cores dadas, visando reforçar a mensagem ou distingui-la de outras mensagens." (CALORI, 2007. p. 129)

Estes significados atribuídos às cores se constroem culturalmente, por um acordo social que relaciona determinada cor a determinado significado, ao longo de um período de tempo suficiente para arraigá-lo, reforçado pelo seu uso reincidente como mensagem (como, por exemplo, relacionar a cor vermelha a interdições).

Naturalmente isso é influenciado por aspectos do campo da psicologia das cores, fazendo que, no exemplo citado, vermelho seja mais facilmente vinculado à mensagem de interdição pelo fato de ser a cor do sangue, uma cor intimamente relacionada à sobrevivência, e, portanto, aproximá-la de usos nos quais, no limite, a sobrevivência é ameaçada, torna-a mais adequada a este fim do que qualquer outra.

Os sistemas de trânsito fazem uso profundo dos códigos de cor somados a símbolos, números e texto para explicitar diferenciações. Percebemos isso na sinalização de estradas, de transportes públicos, como, por exemplo, a identificação de rotas de metrô através da relação entre seus nomes (ou números) e cores, uma convenção praticamente unânime nos metrôs de qualquer cidade.

Atualmente o designer de sinalização tem ao seu dispor paletas de cor estandardizadas, como, por exemplo, as cores puras construídas a partir de proporções controladas de pigmentos, garantindo uma fidelidade de registro cromático bastante confiável, tais como o sistema Pantone® (para cores impressas) ou diversos sistemas de composição de tintas de pintura de praticamente todos os maiores fabricantes do mercado, possibilitando uma gama muito ampla de opções de cor, além de acabamentos, tais como fosco, semi-brilhante, brilhante, metalizado etc.

Além das cores de tinta, as tecnologias de impressão hoje permitem a impressão direta de leiautes sobre diversos materiais, tais como vidro, metais, madeira, plásticos etc, permitindo ao designer uma experimentação em recursos visuais muito grande.

2.1.3. Símbolos / pictogramas

Em 1920, Otto Neurath empreende o primeiro esforço na direção da construção de um sistema de signos gráficos, em uma exposição sobre residências em Viena. Mais tarde, em 1936, publica um sistema gráfico internacional, o ISOTYPE (*International System of Typographic Picture Education*). Neurath acreditava que um pictograma deveria ser compreensível com somente "três olhadas": a primeira percebe as propriedades mais importantes do objeto, a segunda as menos importantes e, a terceira, os detalhes adicionais (AICHER & KRAMPEN, 1979, pp. 98-99)

Cada vez mais a comunicação em escala urbana (e, por consequência, nos parques urbanos) tende a buscar a substituição de textos por símbolos ou pictogramas. Isso se deve, basicamente, a três fatores muito desenvolvidos e discutidos atualmente: a velocidade de compreensão é menor que a leitura de um texto (portanto, agiliza a velocidade de apreensão da comunicação); ajusta-se melhor

a planos de acessibilidade a públicos portadores de necessidades (tanto no âmbito visual, quanto cognitivo); bem como a públicos não fluentes nas línguas em que seriam escritos (estrangeiros).

A figura abaixo, um esquema de Otl Aicher apresenta a crescente facilidade de leitura de símbolos e a consequente primazia destes sobre a presença de textos ao longo do tempo e ilustra o crescimento de sua importância estratégica no nosso estudo:

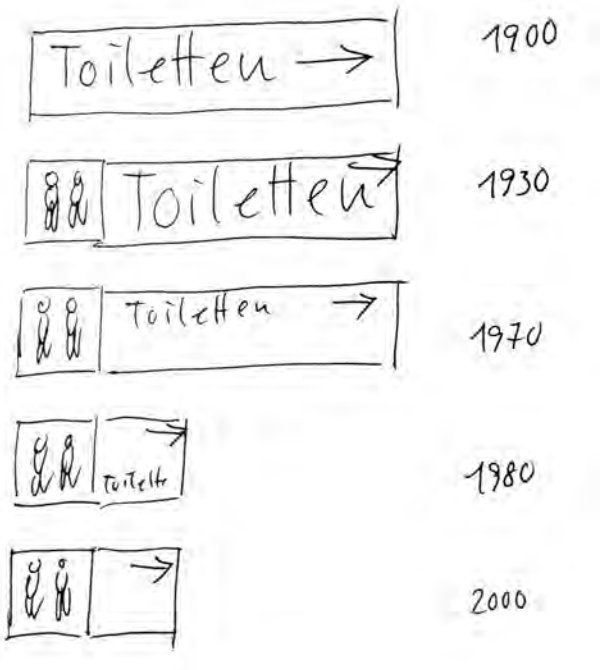


fig. 03: Desenho de Otl Aicher, no qual explica aqui a mudança na comunicação nos símbolos direcionais durante o século passado, e sua visão de um futuro no qual a linguagem escrita será completamente eliminada (in RATHGEB, 2006. p. 116)

Os símbolos constroem um vocabulário próprio no universo do projeto. Desenvolver uma família de pictogramas para um projeto é uma tarefa extensa e delicada devido à premissa de criação de analogia de identidade entre eles. Eles devem formar uma 'família' visual.

Devido a sua natureza de síntese, os pictogramas são normalmente construídos como uma figura que ilustra ou traduz o sentido que ela pretende transmitir, aplicada sobre um fundo chapado de uma cor, ou constante (ao longo de todas as peças similares) no seu tratamento de fundo, e construído sob um grid constante. Seja no formato, seja na proporção e na margem à volta da imagem, o vocabulário se repete e se reafirma. Assim se constrói e se estrutura a comunicação junto ao usuário: a partir de decisões gráficas claras, que se apresentam e que constantemente se referenciam e se confirmam na leitura do usuário ao longo de seu deslocamento.

Setas, diagramas e mapas também se encaixam no universo de aplicações gráficas simbólicas que perfazem o repertório mutuamente convencionado entre o designer, o ambiente e o usuário. Este tipo de material deve sintetizar visualmente uma gama complexa de informações, sejam direções a serem tomadas (setas); esquemas explanatórios de conteúdo (diagramas); ou representação do espaço (mapas). Em qualquer uma dessas situações, mesmo que em níveis diferentes de dificuldade, o designer necessitará da capacidade de abstração do usuário para ler aquela imagem impressa na placa e entendê-la como um signo que representa algo que não está ali (seja a necessidade de virar à esquerda para acessar os sanitários, ou a leitura de que aquela imagem abstrata é uma síntese bidimensional do espaço no qual o usuário se encontra inserido, como nos casos dos mapas, nos parques, com a inscrição "você está aqui").

2.1.4. Forma / leiaute / material

Estes três componentes do design ambiental se apresentam aqui lado a lado pelo fato de estarem, no processo de desenvolvimento, em constante interrelação. As decisões referentes aos elementos componentes do leiaute impacta na forma das peças (por exemplo, o tamanho da mensagem textual, que tem que caber na placa. Se esta for subdimensionada em relação àquela, o resultado pode ser a necessidade da estruturação do texto num tamanho de difícil legibilidade, desvalorizando a própria peça). Da mesma maneira a escolha dos materiais impacta na possibilidade técnica de execução da forma da peça, eventualmente demandando ajustes ao desenho desta para adequá-la ao modo de produção, o que é, inclusive, muito comum.

– forma:

O fato do projeto de sinalização comunicar imerso numa condição ambiental faz da configuração da forma de suas peças a fronteira que define o que é figura e o que é fundo. Seus contornos estabelecem a linha divisória entre a informação e o mundo ao qual a informação se remete. Seu aspecto estético vem somar com essa condição de identificação, reforçando-o à medida que todas as peças se alinham com o mesmo critério formal.

> Por si só, a forma é um meio de identificação melhor do que a cor não somente porque oferece muito mais tipos de diferença qualitativa, mas também porque suas características distintivas são muito mais resistentes às variações do ambiente. (ARNHEIM, 1986. p. 324)

A definição das formas que um sistema visual adquirirá é a matriz do estabelecimento de sua identidade e a diferenciação decorrente desta identidade determinará, por um lado, o apelo estético que o design estabelecerá, e por outro, a habilidade que este sistema sustentará de se destacar (de ser notado) no espaço.

Embora a possibilidade de desenho e composição de formas seja praticamente sem fronteiras, basicamente encontramos quatro tipologias de formas presentes no projeto de sinalização, que se aplicam ao âmbito dos parques urbanos:

- peças auto-portantes, ou montadas no chão: chumbadas no solo;
- peças em modo de fixação 'bandeira': afixadas perpendicularmente à face na qual estão montadas;
- peças em modo de fixação 'parede': afixadas diretamente sobre a face na qual está montada;
- peças aéreas (em modo de fixação 'no teto'): adequadas, no ambiente de parques, à sinalização interna de espaços construídos. (CALORI, 2007. p. 153)

– leiaute:

Na disciplina do design, o desenvolvimento do leiaute é a etapa de processamento de todos os elementos visuais componentes do projeto gráfico de modo a sintetizar – nas peças propostas – todas as premissas conceituais e formais inerentes a ele, através da tipografia, cores e formas escolhidas. "No leiaute o designer dimensiona e arranja estes ingredientes gráficos em formatos que determinam a unidade visual, clareza e estilo do sistema gráfico." (CALORI, 2007 p. 131).

Diferentemente dos projetos em design gráfico destinados a aplicações bidimensionais (i.e. impressos em geral), em projetos de sinalização, as definições da forma das peças, sua organização visual interna dentro dos leiautes e a definição de seus materiais componentes adquirem contornos muito diversos e específicos devido à natureza tridimensional do projeto como resultado construído, bem como da sua relação com a tridimensionalidade do espaço no qual está implantado.

Projetar sistemas de sinalização, informação e comunicação em placas dispostas ao longo do espaço não é, nem de longe, similar a projetar design gráfico bidimensional, sejam livros ou mesmo cartazes, embora nem sempre isso seja claro: às vezes nos deparamos com projetos nos quais o volume de texto inserido numa placa é tanto que um usuário não conseguiria chegar ao final da

leitura sem demonstrar sinais de fadiga, pelo fato de lê-lo em pé, exposto a um ambiente muito diverso daquele no qual se deseja ler um livro.

Neste sentido, para além do impacto resultante da massa visual de um texto grande numa peça de sinalização, a construção conceitual da sua redação deve seguir critérios diferentes. Isto raramente é observado em projetos de sinalização. Aqui, o esforço de síntese deve ter primazia sobre o desejo de fornecer informações minuciosamente.

Isso faz que, por exemplo, o embate entre um designer de sinalização e pesquisadores, num sistema de sinalização em um sítio histórico tombado, seja uma discussão vívida entre o desejo, de um lado, de transmitir informação de uma maneira (e, sobretudo numa escala de volume de informação) que seja assimilável para o usuário, e de outro, o desejo de transferir ao usuário a maior profundidade possível de informações. Nesta questão reside um dilema importante da arte da sinalização subordinada às leis da ergonomia: a capacidade de absorção de conteúdo do indivíduo comum diminui drasticamente à medida que ele se encontra exposto a estados de fadiga.

A questão da fadiga é exaustivamente estudada em relação à construção de medidas de minimização de estresse em ambientes fabris, como mecanismo de aumento de produtividade e diminuição de exposição a acidentes de trabalho. Pode-se fazer uma analogia entre a relação estresse e concentração nestes dois cenários.

A questão da determinante ergonômica num projeto de sinalização é crucial. Relembrando-se, como já foi dito no capítulo 1, uma das missões principais de um sistema de sinalização é mediar a fluência com a qual o usuário trafega pelo espaço, minimizando a insegurança e o estresse inerente a uma eventual sensação de não-domínio do espaço. Contraditório a esta premissa seria criar uma peça na qual a fruição resulte em fadiga (portanto estresse físico) ao usuário.

Uma condicionante importante para a definição tanto do leiaute quanto da forma é a distância de leitura desejável ou necessária a cada tipologia de placa ou peça de sinalização. Em função desta distância, peças devem ter sua escala avantajada ou reduzida, para a manutenção de uma relação harmônica do sistema com o ambiente, ao mesmo tempo que garanta a efetiva transmissão da informação ao usuário. (CALORI, 2007).

O controle do espaçamento, seja entre os elementos componentes do leiaute, seja ao seu redor, interfere diretamente nas proporções e tamanhos. Estes espaços, identificados como 'espaços mortos' (CALORI, 2007), juntamente com os espaços entre letras e linhas na tipografia, compõem

silêncios nas peças; espaços mortos, pois não comportam conteúdo, mas fundamentais para organizá-los, além de assegurar-lhes a legibilidade e clareza.

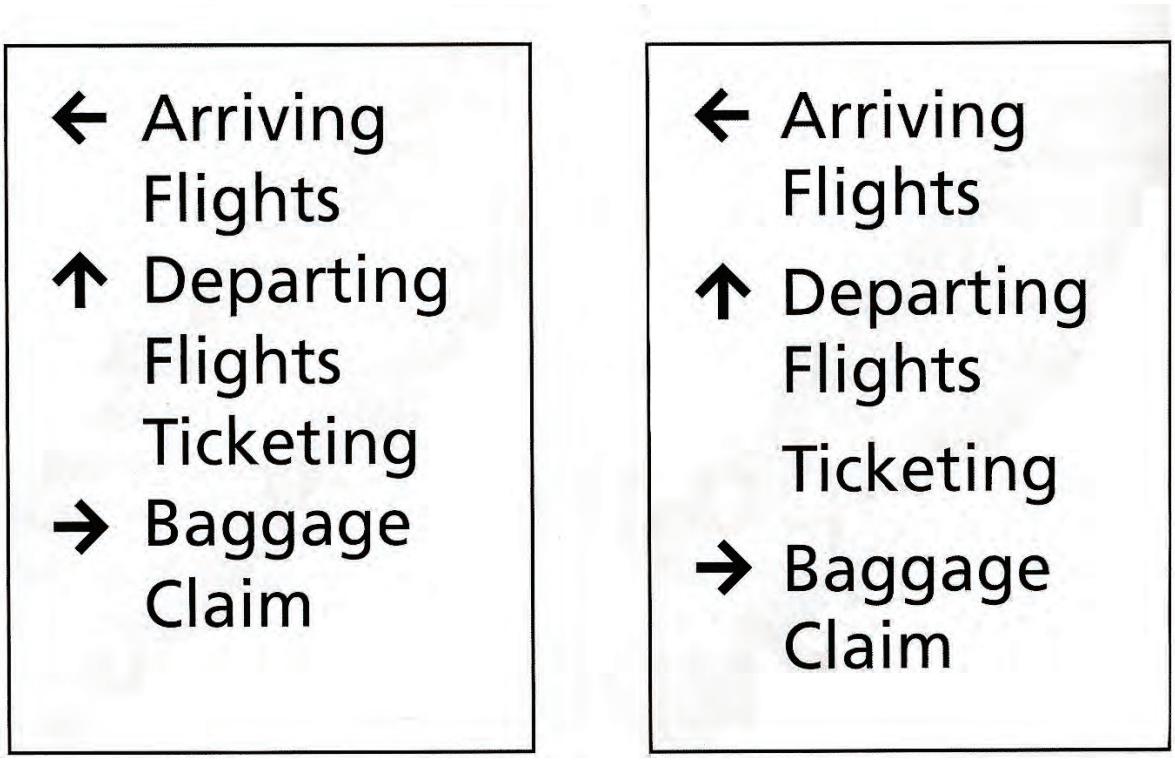


figura 04: exemplo comparativo da importância do ganho de organização no conteúdo decorrente do uso consciente do espaço 'morto' na construção do leiaute.(CALORI, 2007. p. 140)

– material

A escolha de materiais é outra das definições que diferencia o design de sinalização do design gráfico impresso. Na sinalização, a escolha de materiais está intimamente ligada a dois aspectos principais: o primeiro decorrente das definições de leiaute e forma, que permitirá que determinados materiais respondam melhor que outros e o segundo no que diz respeito à sua natureza tridimensional.

Neste segundo aspecto, uma placa, por estar implantada numa condição ambiental, já é tridimensional. Mesmo uma placa plana e chapada, constituída apenas de um tratamento gráfico informativo e estético, já é volume e volumetria. A partir disso, podemos diferenciar níveis de tridimensionalidade, pois as placas podem conter sobreposições tridimensionais em um mesmo material, ou em diferentes materiais. Pode também conter tratamentos gráficos que lhe aufiram relevo, como recortes, baixo-relevos ou desenhos moldados.

Atualmente, o desenvolvimento de tecnologias digitais permite a criação de diversos efeitos na consecução de designs em novos materiais, novos modos de impressão, como, por exemplo, impressão direta sobre os substratos, rigorosos padrões de controle de cor, recortes a *laser* segundo matrizes de arquivo digital vetorial, fazendo com que o campo de desenvolvimento criativo de projetos nesta área se torne cada vez mais um território fértil de experimentações de linguagem e proposição de novas abordagens, tanto do aspecto comunicacional, como no de pesquisa de mídias e suportes.

2.1.5. Tamanho / escala / implantação

– tamanho

O quanto esta identidade irá se contrastar ou se fundir ao seu entorno é uma das decisões que o designer deve medir ao definir as formas. O projeto não pode ser 'engolido' pela paisagem, mas, em contrapartida, não deve sobrepujar-se a ela.

A definição do tamanho das peças, além de subordinada à hierarquia de comunicação considerada no levantamento e definida no estudo preliminar do projeto (como veremos à frente), não é um desenho estático, definido apenas por si só. A deliberação do tamanho da peça será, além da esfera comunicacional e estética, uma decisão subordinada a uma leitura de escala do diálogo que se deseja que esta peça mantenha com o ambiente.

Este diálogo acontece tridimensionalmente e ao longo do tempo que o usuário perfaz o percurso que o leva à sinalização. Esta definição não é matemática nem tangível. Ela é – desejavelmente – inerente a uma percepção da escala de horizonte que o parque tem e da maneira como a peça vai interagir neste horizonte. Isso faz que uma tipologia de peças para um parque com uma determinada escala de visadas e horizontes não necessariamente seja apropriada para uso em outro parque com escalas ambientais diferentes, como veremos com exemplos no capítulo 3.

Podemos indicar até que, dentro de um mesmo parque, condicionantes ambientais diversas gerem escalas diferentes, pedindo a criação de tipologias diferentes de peças de sinalização, ajustadas cada uma a uma condição de diálogo, com as proporções específicas de entorno.

A definição do tamanho deverá comportar todo o volume de conteúdo previsto no programa de comunicação e zelar pela sua assimilação pelo visitante.

– escala

Com isso, complementamos a conceituação de 'tamanho' (entidade estática definidora de medidas das peças) com o conceito de 'escala'. Escala é uma entidade dinâmica definida pela conscientização da interrelação entre a escala do ambiente, seu horizonte, e aquela do sistema proposto, visando gerar um resultado ambiental ao mesmo tempo harmônico e eficaz na comunicação de conteúdo.

> O designer gráfico ambiental também pode manipular a escala do sistema de suportes de sinalização em relação ao ambiente do projeto. A escala das várias peças de sinalização pode ser a ideal para seu entorno, ou a escala de certas tipologias ou todas as peças do projeto pode ser aumentada para criar um impacto visual maior, mais dramático. Em certos ambientes, peças em escala menor podem ser apropriadas para criar um senso suave de elegância, mas elas nunca devem ser tão pequenas que não possam ser facilmente lidas na distância de visualização pretendida (...). (CALORI, 2007. p.168)[32]

– implantação

A escala impulsiona a implantação. A implantação é a definição da localização de instalação de cada uma das peças componentes de um sistema de sinalização e ela é resultante de alguns fatores:

- inserção no exato ponto de 'geração de dúvida' (ponto onde o visitante – sem o suporte do sistema de sinalização – terá dúvidas sobre que direção seguir)
- remeter ao conteúdo que sinaliza (orienta, dirige ou identifica) de maneira clara e direta, sem gerar dúvidas ao usuário;
- relacionar-se com o entorno de maneira que seja percebida (não seja mimetizada ou 'engolida' pelo entorno);
- relacionar-se com o entorno de maneira que não crie ruídos à percepção da paisagem.

---

32 *The environmental graphic designer can also manipulate the scale of the sign hardware system in relation to the program's environment. The scale of the various sign types can be just right for their surroundings, or the scale of certain or all the sign types in a program can be enlarged to create a bigger, more dramatic visual impact. In certain environments smaller scaled signs may be appropriated to create a sense of subdued elegance; but they should never be so small that they cannot be easily read at the intended viewing distance* (...). (CALORI, 2007. p. 168)

2.1.6. 'Linha de olho'

A implantação lida, ainda, com uma dimensão que é, além da situação 'em planta' da instalação da peça, da definição, no desenho, de como os conteúdos vão se relacionar com a ergonomia do usuário, notadamente com o que convencionou-se chamar sua 'linha de olho' (a altura do olho média da população da região onde o equipamento está instalado). O domínio desta variável resulta numa melhor habilidade do projeto comunicar dentro do espectro de visibilidade-sem-esforço do usuário. Ela, normalmente, se estabelece num angulo de 10° a 15° acima ou abaixo da linha horizontal a partir da altura do olho do usuário. (CALORI, 2007. p.164)

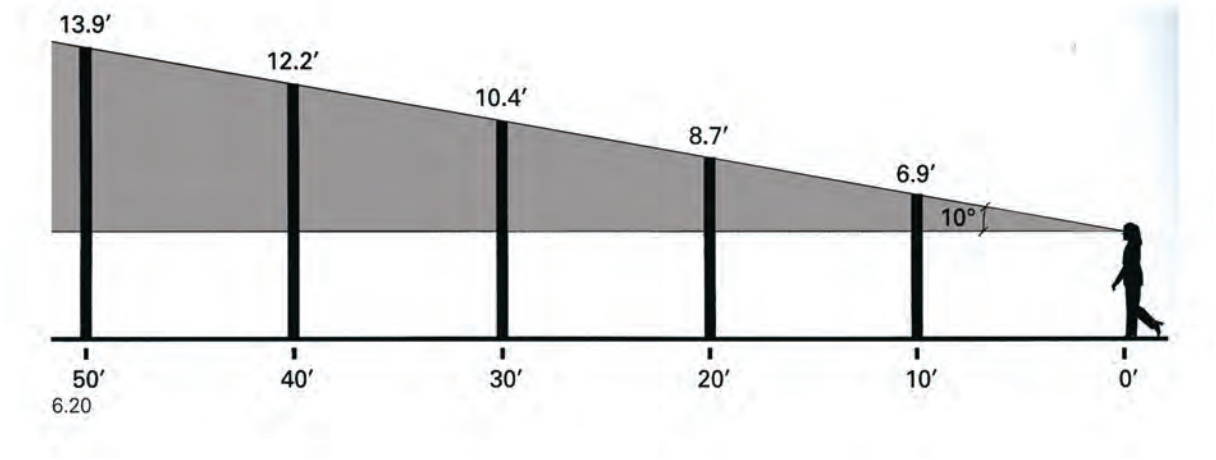


Figura 05: esquema de peças de sinalização implantadas a diferentes distâncias mantendo-se o ângulo visual de 10° acima da linha de olho do usuário.(CALORI, 2007. p. 164)

2.2. metodologia de projeto em design: etapas de desenvolvimento

Apresentaremos aqui as etapas de desenvolvimento do projeto de sinalização, partindo de um referencial que tecnicamente (e historicamente) são similares aos critérios operacionais e conceituais do método de projeto em arquitetura (LAWSON, 2011). Conforme vimos no capítulo anterior, muitos profissionais de design de sinalização têm formação em arquitetura, e, com isso, percebe-se uma proximidade nos modos de estruturação das perguntas às quais o projeto deve responder, bem como aos critérios de elaboração das respostas projetuais a estas perguntas.

Pelo fato da metodologia de projeto de sinalização ser muito próxima daquela exercitada na arquitetura, vamos explicitar aqui suas particularidades. Dentro do tradicional modo de produção do projeto de arquitetura, tabulado basicamente nas etapas de levantamento / estudo preliminar /

O processo de Design

planejamento			design			implementação	
pesquisa & análise	estratégia	programação	desenho esquemático	desenvolvimento de projeto	documentação de construção	suporte à contratação	administração da construção
realizar reunião inicial do projeto, realizar entrevistas com usuários, reuniões com grupos focais e levantamentos no local, para entender os requisitos operacionais e outras demandas que o sistema de sinalização deve abordar. Para cada nova construção, rever os planos arquitetônicos e analisar padrões de circulação previstos. Identificar os fluxos de tráfego exterior de veículos e de pedestres e padrões interiores de pedestres em grupos de usuários-chave. Determinar os padrões e necessidades do usuário para estabelecer a base para o programa de design. Descrever o problema a ser resolvido.	Com base nos resultados da fase de pesquisa-e-análise, propor uma estratégia para o sistema de sinalização. Esta estratégia será o quadro funcional para o sistema, explicando como ele irá fornecer informações e instruções para um lugar e como ele vai lidar com as necessidades dos usuários. Desenvolver um esboço dos tipos de sinais que serão necessários. Estabelecer as metas de design para o sistema de sinalização. Uma estratégia clara e eficaz será a base para sinalização de sucesso.	Com a estratégia de tipologias de sinais estabelecida e as vias de circulação previstas, considerar pontos críticos de decisão e outros locais-chave que requerem sinalização. Marcar a localização de cada sinal em uma planta. Criar um rascunho da base de dados da programação de mensagens com todos os textos das placas inseridos. Utilizar este banco de dados para calcular orçamentos preliminares de fabricação da sinalização. Até o final do projeto - durante seu desenvolvimento ou documentação - mensagens completas podem ser registradas e localização final das peças marcadas.	Selecionar as tipologias-chave e explorar alternativas de design, variando as formas, paletas de materiais, cores, tipografia e conteúdo. Todas as opções devem estar de acordo com a estratégia de sinalização mas investigar diferentes abordagens para o conteúdo e vocabulário visual. Design de identidade e branding podem ocorrer no início do desenho esquemático. Ao final desta fase, o vocabulário de design deve estar estabelecido, e as orientações de projeto aprovadas.	Desenvolver o esquema do projeto aprovado esquema para resolver detalhes de cores, tipografia, materiais, acabamentos e montagem para o programa wayfinding. Finalizar desenhos de cada tipo sinal e obter aprovação do cliente. Coordenar com o arquiteto e engenheiro sobre os requisitos de energia, as questões estruturais e de integração arquitectónica. Rever o orçamento sinal de fabricação, agora que as quantidades sinal são fixos e os detalhes resolvidos.	Criar desenhos de execução para todos os tipos de placa aprovados. Criar layouts finais das placas, elevações e detalhes de fabricação para definir o objetivo do projeto. Escrever as especificações das peças para descrever os padrões de design de intenção e todos os requisitos especiais. Montar ou concluir as planos de localização finais sinal e assinar programações mensagem.	Identificar e contatar fabricantes qualificados. Realizar uma reunião preliminar de concorrência ou chamada de conferência para explicar o projeto, discutir os desenhos de execução, e responder a quaisquer perguntas. Durante todo o processo de licitação, prestar esclarecimentos dos desenhos de execução, se necessário. Uma vez que os fabricantes apresentem suas propostas, ajudar o cliente na avaliação e seleção de um fornecedor com base nas qualificações e cotação de preços.	Participar de uma reunião preliminar sobre a construção para esclarecer os desenhos de execução aos fornecedores. Ao longo do processo, analisar sugestões dos fornecedores e responder quaisquer perguntas relacionadas. Fazer visitas à oficina do fabricante escolhido para aprovar materiais, cores, amostras, etc. Após o processo de fabricação, supervisionar a instalação no local. Inspecionar a instalação final e criar relatórios de correções necessárias e modificações.
entregas							
• cronograma do projeto • relatório da pesquisa e observações no local • Enunciação do problema	• Estratégia de sinalização • metas de design • esboço dos tipos de placas	• Estudo preliminar de implantação • Rascunho da programação de mensagens das placas • orçamento preliminar de fabricação	• Recomendações de identidade e branding • Aprovação da abordagem ao vocabulário de design usando placas selecionadas	• desenvolvimento de detalhes de todas as tipologias de placas • Refinamento da estimativa de orçamento de fabricação	• desenhos de execução • implantação final • programação final de mensagens nas peças • definição das especificações	• lista de fornecedores • revisões	• desenhos complementares de detalhamento • revisões • lista de pendências

figura 06: (in GIBSON, 2009, pp. 34-35). tradução nossa.

ante-projeto / projeto executivo / acompanhamento de execução, temos que a transposição deste *modus operandi* para o terreno do design ambiental de sinalização é similar, com algumas adequações às suas especificidades. Na sinalização as subdivisões das etapas são: levantamento e pesquisa / estudo conceitual / detalhamento executivo / acompanhamento de execução e implantação, conforme veremos a seguir.

2.2.1. O processo de pesquisa e levantamento

Considerando o design como uma atividade eminentemente intelectual e transdisciplinar, entendemos a etapa de levantamento como uma parte capital do projeto, pois é nela que será definido o corolário de resoluções conceituais que darão consistência e propriedade às soluções propostas. Ou seja, esta primeira etapa de desenvolvimento do projeto é a pesquisa focada no levantamento das premissas às quais o projeto deve responder.

Aqui, elencam-se as particularidades da paisagem, do uso, dos perfis de usuários e da natureza das instalações que fazem parte do equipamento, para que se possa definir, por um lado, sua personalidade formal (estrutura, materiais, cores, escala em relação à paisagem) e, por outro, suas características comunicacionais (linguagem e escala em relação ao usuário).

> A maioria dos grandes projetos de design gráfico ambiental começa com pesquisa, quando a equipe de designers de sinalização estuda um local em detalhes para identificar as populações que habitam-no, as vias que eles seguem, todos os obstáculos para uma boa sinalização, e as oportunidades que podem promovê-la. A investigação do local envolve a observação e documentação, andar pelas ruas ou corredores e buscando pontos de referência, caminhos e pontos de encontro. Enquanto explora um espaço, o designer observa suas características físicas e as dinâmicas humanas que ali acontecem. Isso pode incluir estudar padrões típicos de circulação para diferentes populações e que tipo de informação necessitam. (GIBSON, 2009. p. 40) [33]

Esta etapa de levantamento é fundamental por criar subsídios a diagnósticos que superficialmente não necessariamente apareceriam, ou seja, aqui, o designer encontrará o vocabulário de informa-

[33] *Most large environmental graphic design projects begin with research, when the wayfinding team studies a site in detail to identify the populations that inhabit the place, pathways that they follow, any obstacles to good wayfinding, and opportunities that might promote it. The site investigation involves observation and documentation, walking the streets or corridors, and looking at landmarks, pathways, and gathering points. While exploring a space, the designer observes its physical characteristics and the human dynamics that take place there. This may include studying typical circulation patterns for different populations and what kind of information they need.* (GIBSON, 2009. p. 40)

ções técnicas objetivas e subjetivas, que servirão, nas etapas subsequentes, para orientar a assertividade das decisões projetuais sugeridas, identificadas pelo autor como "lógica oculta" (*hidden logic*) (GIBSON, 2009), que só se revelam a partir de um contato profundo e de uma íntima familiaridade do designer com as particularidades ambientais do espaço no qual o projeto acontecerá.

É importante detalhar um pouco além a informação – citada por Gibson de maneira genérica acima – referente à identificação das tipologias (perfis) de usuários. Esta identificação se dá também em dois níveis, contudo Gibson aparentemente considera apenas a do nível estrutural do usuário, discriminando as tipologias de usuário a partir de seu modo de deslocamento – que determinará maneiras e caminhos diferentes na construção da teia de deslocamentos – (pedestres, ciclistas, automóveis, caminhões, portadores de necessidades especiais etc), em busca da apreensão dos percursos e caminhos específicos que cada um destes perfis realiza no mesmo espaço para acessar e fruir os equipamentos.

> Em um campus ao ar livre, o movimento de veículos e pedestres pode ser mapeado separadamente para mostrar as diferentes experiências que cada um comporta. (GIBSON, 2009. p. 42) [34]

Porém, do nosso ponto de vista, complementarmente à discriminação de tipologias relacionada aos perfis de deslocamento apresentada acima, a etapa de levantamento deve discriminar também as tipologias de usuário do ponto de vista da linguagem e de critérios de comunicação – o segundo nível de identificação sobre o qual falamos –, e para isso é preciso conhecer o usuário, como ele pensa, se organiza espacialmente, e, sobretudo, qual linguagem torna o conteúdo do projeto mais compreensível para ele, pois podem haver nuances de comunicação no projeto que não sejam captados apenas na detecção dos modos de deslocamento, mas que, numa análise dos aspectos culturais dos frequentadores, poderão vir à tona.

Por exemplo, se o equipamento é visitado por turistas internacionais, um sistema bilíngue ou construído em linguagem universal, com pictogramas, atenderá melhor às necessidades de comunicação e compreensão deste perfil de usuário sem deixar de atender aos usuários locais, ou, num outro exemplo, se o parque é destinado à um perfil estrito de visitantes, como aqueles dedicados à prática de esportes radicais juvenis, a adoção de uma determinada linguagem visual e textual pode propiciar maior empatia com o equipamento e fruição do ambiente numa melhor qualidade de vivência. À medida que a identidade cultural é influenciada pela inserção socioeconômica do usuário, é fundamental o mapeamento do perfil etnográfico dos frequentadores, bem como suas matizes.

[34] *On an outdoor campus, vehicular and pedestrian movement might be mapped separately to show the different experiences each entails.* (GIBSON, 2009. p. 42)

Tanto mais detalhada esta etapa de levantamento, tanto melhor se estruturará a linguagem para comunicar com seus diversos públicos.

> De acordo com a concepção tradicional, o designer gráfico é, em primeiro lugar um **visualizador**. Este conceito precisa ser revisado, pois na sociedade da informação, trata-se não só de visualizar, mas de organizar a informação. O designer gráfico transforma-se em '**information manager**'. (BONSIEPE, 1997 p. 145)

Para garantir a eficácia da linguagem, para o estabelecimento de códigos reconhecíveis ao usuário, é importante compreender sua identidade cultural. Antes disso, entender que sua identidade cultural é um componente do mapa mental de conceitos com que o projeto precisa lidar e organizar para obter resultados. Perceber o projeto de sinalização como um fenômeno de linguagem inserido numa dinâmica cultural de alimentação recíproca o reposiciona num âmbito de interlocução da esfera das ciências humanas. Isso já percebia a Bauhaus em relação ao design como um todo, e, mais especificamente à disciplina do design de sinalização, bem como também fazia Otl Aicher em Ulm na década de 1950, antecipando um reconhecimento da ICOGRADA a partir da década de 1960, conforme Rathgeb preconiza:

> Aicher e seus colegas da HfG sustentavam que a comunicação formatava a sociedade, e a comunicação visual (estrutura visível e forma das mensagens), dirigiam o comportamento social e ação. Esta definição de comunicação não era novidade, embora, até início dos anos 1960, não havia sido aplicada ao trabalho dos designers da cultura do cotidiano. Sinalização pública bem projetada, como tabelas de horário, placas informativas (por exemplo: "não fumar"), e os sinais de trânsito foram considerados como tendo pouca influência sobre a sociedade porque eles contribuíam pouco para sistemas políticos e econômicos.
> No entanto, durante a segunda metade da década de 1960, a pesquisa em comunicação independente da linguagem aumentou em todo o mundo. Em 1966, em uma sessão especial sobre sinais e símbolos internacionais em transportes e turismo, o Conselho Internacional de Associações de Design Gráfico (ICOGRADA) estabeleceu os seguintes requisitos: Sinais precisam ser inequívocos, significar a mesma coisa para todas as pessoas, serem lidos rapidamente, e postos em prática com facilidade. (RATHGEB, 2006, pp.114-116) [35]

---

[35] *Aicher and his HfG colleagues held that communication shaped society, and visual communication (the visible structure and form of messages) directed social behavior and action. This definition of communication was not novel, although until the early 1960s it had not been applied to the work of designers in everyday culture. Well-designed public signage such as timetables, informative signs (i.e. "No Smoking"), and traffic signs were regarded as having little influence on society because they contributed little to political and economic systems.*
However, during the second half of the 1960s, research on language-independent communication increased worldwide. In 1966, at a special session

2.2.2. Desenvolvimento conceitual

Após a etapa de pesquisa e levantamento, inicia-se a etapa de estabelecimento do **programa da sinalização** [*sign programming*] (GIBSON, 2009. p.56), na qual se gera a base de dados das mensagens, tanto no que tange à definição de seus conteúdos textuais, quanto no modo de aplicação destes (sua relação com a base visual do projeto) sobre os substratos físicos (placas, totens etc) do projeto.

Esta etapa também empreende uma notação, nas plantas de implantação do local, de um registro gráfico do estudo de fluxos de deslocamento de todas as tipologias de usuários. Este estudo de fluxos deflagrará os pontos de dúvida de percurso e os pontos nos quais a compreensão orgânica do ambiente não efetivará uma comunicação intuitiva (não-mediada) com o usuário, o que demandará complementação do discurso da paisagem para fortalecer a compreensão do ambiente, de seus percursos e possibilidades de deslocamento, materializada nas peças do projeto de sinalização.

Esse resultado é construído a partir da análise minuciosa, pelo designer, dos registros na planta de implantação e das visitas de levantamento no local, voltando seu foco à apreensão dos fluxos, percursos, acessos e pontos de decisão. Com o controle destes elementos, o designer estabelece o que o autor denomina de tabela da mensagem (***message schedule*** ou, numa tradução livre mais apropriada, quadro-conceitual da mensagem). Este conceito – **a mensagem** – é a síntese, a tradução da linguagem do projeto de sinalização aplicada às suas decisões estruturais e concretas, e também à organização dos padrões de comunicação, iconografia e imaginabilidade (LYNCH, 1960) que o projeto estabelecerá com o usuário.

Neste momento, em sua fase inicial,identificamos esta etapa como programa preliminar. O trabalho posterior, quando todas as mensagens e localização de implantação de cada peça estiverem confirmadas é identificado como programa final.

Do ponto de vista da interlocução acerca do desenvolvimento do projeto junto aos representantes do cliente, da comunidade ou aos tomadores de decisão, pode ser necessário, neste momento a preparação de material de apresentação esquemática do estabelecimento do programa. Esta apresentação tem como objetivo facilitar a compreensão da **mensagem** estabelecida no programa

---

on international signs and symbols in transports and tourism, the International Council of Graphic Design Associations (Icograda) set out the following requirements: Signs need to be unambiguous, mean the same thing to all people, be read quickly, and acted upon easily. (RATHGEB, 2006, pp.114-116)

de sinalização em toda a sua amplitude e como o sistema de sinalização vai operar, seja conceitualmente, seja formalmente, assim como na esfera de sua realização e de sua implantação.

Isso se dá a partir de plantas de implantação, desenhos esquemáticos, planilhas com identificação de conteúdos, relacionando peça por peça aos seus locais de implantação.

O desenvolvimento dos estudos de implantação e das mensagens que o projeto transmitirá deve responder a questões muito claras acerca do deslocamento (e, consequentemente, do domínio do espaço pelo usuário): aonde as pessoas estão indo? Onde eles necessitam de informação? Como signos verbais podem auxiliar no processo de encontrar os caminhos? (GIBSON, 2009. p. 63). Sejam os componentes destas perguntas simples (como, por exemplo, uma placa de bebedouro) ou complexos (um mapa/diretório de um parque inteiro ou um plano de deslocamento de postes de orientação ao longo de grandes avenidas pietonais em um bosque), o desafio do designer é encontrar soluções que sejam simples, e, para isso, a utilização de linguagem gráfica é uma ferramenta de alta eficácia, seja na construção visual em si (escolha de cores e formas), seja na utilização de linguagens gráficas de síntese, como, por exemplo, uma família de pictogramas desenvolvida em conjunção com os padrões de identidade do projeto.

> O sistema de sinalização do Aeroporto de Frankfurt, de Aicher, foi instalado em 1971. De acordo com normas internacionais, os padrões de sinalização para transportes aéreos se destinavam a facilitar a comunicação visual aplicando determinados princípios de design, tais como a simplificação gráfica e a introdução de um sistema de código de cores. Inicialmente, noventa e cinco peças e setas foram introduzidas por Aicher em Frankfurt. O texto introdutório do catálogo *Piktogramme* (1971) dá a impressão de que os sinais foram baseados em normas internacionais adotadas pela Associação de Aeroportos da Alemanha, no entanto, o projeto de Aicher diferia de suas especificações no propósito, no uso da cor e na forma das tabuletas. (RATHGEB, 2006, p 117) [36]

2.2.3. Detalhamento executivo

Nesta etapa, detalham-se em todos os níveis necessários as informações relativas ao desenho de execução de todas as tipologias de peças previstas no projeto, bem como se analisam todas as situ-

[36] *Aicher's Frankfurt Airport sign system was installed in 1971. According to international standards the signs for air travel were aimed to ease visual communication by applying certain design principles, such as graphic simplification and the introduction of a color-coding system. Initially, ninety-five signs and arrows were introduced by Aicher at Frankfurt. The introductory text of the brochure* Piktogramme *(1971) gives the impression that the signs were based on international standards adopted by the German Airports Association, yet, Aicher's design differed from their specifications in purpose, use of color, and shape of the signboards.* (RATHGEB, 2006, p 117)

ações (bem como as exceções) à sua realização. A partir disto, registra-se em linguagem compatível com a correta compreensão dos futuros executantes do projeto (desenhos detalhados em escala apropriada, planilhas com explicitação individual dos conteúdos de cada peça, análise de protótipos, orientações à execução) todas as instâncias de realização, construção, acabamento, montagem implantação e instalação de cada peça.

2.2.4. Execução e implantação

As etapas de execução e implantação, embora tão importantes quanto as anteriores na consecução do projeto, são etapas nas quais nosso foco de discussão não se apresenta de maneira estratégica, pois todo o cabedal de decisões conceituais, bem como seu rebatimento em simulações do ambiente real, visando checar a assertividade e eficácia destas proposições, já terá ocorrido, e estas etapas cuidarão de realizar e efetivar todas estas proposições para que o projeto saia de sua esfera intelectual e atinja o mundo físico.

Como o que nos interessa é justamente o aspecto do desafio (e, naturalmente, da *práxis*) intelectual envolvido nas dinâmicas de resolução dos complexos problemas que o desenvolvimento de um sistema de sinalização em parques urbanos demanda, julgamos desnecessário avançar na explicitação das etapas posteriores às definições intelectuais. Nesta etapa a função primordial do designer é fiscalizar os serviços e zelar pela compreensão e consecução do que foi projetado, embora, na prática, seja frequente haver revisões de desenho em função de particularidades do campo real que não tenham podido ser antecipadas nas prospecções projetivas. Parafraseando Bonsiepe, neste momento da vinda ao mundo do projeto, o designer deixa de ser gestor de informação e passa a ser gestor de processos.

2.3. As categorias das peças de sinalização

Segundo Gibson, sistemas de sinalização podem ser decupados em várias categorias de peças componentes, segundo a função que desempenham no conjunto de peças componentes do sistema: **identificadores**, **direcionais**, **de orientação** e **regulatórios** (GIBSON, 2009). Estas categorias definirão diferentes tratamentos conceituais, estruturais e de conteúdo, que alicerçarão o programa de identidade transmitido através do sistema de sinalização. A seguir, seu detalhamento de cada um destes componentes (GIBSON 2009).

2.3.1. Peças de identificação (identificadores)

Peças de identificação são a base de um sistema de sinalização. Elas apresentam para o usuário a primeira impressão do sistema. Ao mesmo tempo, têm a missão de conferir identidade ao local que sinalizam, aqui entendida tanto no sentido de individuação, quanto no de diferenciação do entorno, do que 'não é ela'. Com isso, peças de identificação confirmam para o usuário que ele chegou a algum lugar e, se tudo houver funcionado bem na sinalização de orientação, ao lugar aonde ele deseja ir.

> Estas peças são marcadores visuais que mostram o nome ou função de um local ou espaço, seja este uma sala, um edifício ou um portal de um campus (GIBSON, 2009. p. 48) [37]

Este elemento, dentro do âmbito do projeto de sinalização, tem um papel diferencial à medida em que é o responsável por confirmar, ao usuário, que ele chegou ao local que busca, e, através desta identificação, reconhecer esta parte como integrante de um todo, de um repertório maior, composto pela somatória das peças de sinalização e, também, mas sobretudo, pela contribuição do usuário de compartilhar seu repertório cultural na construção do que será reconhecido – socialmente – como a personalidade do sistema de sinalização e deste como índice da personalidade do equipamento parque urbano, como um todo.

2.3.2. Peças direcionais

Constituem o sistema de circulação de um sistema de sinalização pois fornecem as indicações, 'pistas' a respeito do espaço para que o usuário consiga, com autonomia, realizar deslocamentos e percursos rumo aos locais que deseja, de maneira tranquila.

As peças direcionais dialogam com as diversas tipologias de usuários presentes num espaço, localizando-se sempre em pontos de geração de dúvida sobre os percursos (seja em cruzamentos, pontos de tomada de decisão ou pontos onde a visão perspectiva do espaço não acontece ou é impedida, necessitando um reforço que não se encontra na paisagem).

Estas peças têm o desafio de, ao mesmo tempo, se alinharem à personalidade paisagística do local, e destacarem-se desta mesma paisagem, para que sejam percebidas, e, com isso, prestem o

---

[37] *these signs are visual markers that display the name and function of a place or space, whether it is a room, an individual building, or a campus gateway* (GIBSON, 2009. p. 48)

serviço de fornecer as informações que contêm. Se não forem perceptíveis (se forem 'engolidas' pela paisagem) não se destacarão, e, consequentemente, não serão notadas pelo usuário necessitado de suas informações.

Para facilitar sua apreensão, sua mensagem, seu conteúdo deve ser simples e seguir uma estratégia de deslocamento única e alinhada com o todo do sistema de sinalização.

2.3.3. Peças de orientação

Peças de orientação têm a função de mostrar ao usuário uma visão de seu entorno, para que este consiga, através dela, uma apresentação, complementação ou confirmação dos elementos componentes da paisagem ao redor. São basicamente compostas por mapas ou diretórios.

A maioria dos mapas de localização se apresenta para o usuário com uma indicação de "você está aqui", que humaniza a relação do mapa com seu entorno e o auxilia – mesmo que este tenha dificuldades na abstração espacial necessária para ler a bidimensionalização do entorno numa planta ou mapa – a decodificar e compreender a morfologia do ambiente.

A partir deste mapa mental constituído, o usuário terá autonomia para gerar seus próprios percursos e tomar suas próprias decisões acerca dos deslocamentos que deseja realizar.

Estas peças podem ser mapas físicos aplicados a placas e dispostos diretamente no ambiente, ou, dependendo da natureza de uso do equipamento e da necessidade de atualização de suas informações e usos, aplicações com conteúdos digitais – que podem ser atualizadas muito mais facilmente do que peças físicas impressas.

Os mapas devem sempre apresentar visadas na mesma direção que o ambiente, para facilitar a remissão da representação dos equipamentos em sua comparação com a implantação verdadeira destes na paisagem real.

2.3.4. Peças regulatórias

Uma peça regulatória, segundo Gibson, apresenta as regras de uso do equipamento em questão. *Apresentam os 'podes' e os 'não-podes' de um lugar* (GIBSON, 2009. p. 54), com um nível variado de complexidade, desde um "proibido fumar" até placas de regulamento de parques públicos, nas quais um grande volume de conteúdo se apresenta. Por esta função normatizadora, essas peças

frequentemente apresentam ou representam aspectos da legislação de uso do equipamento em questão. Estas peças têm o desafio de informar regras ao usuário de forma clara e inequívoca, e, desejavelmente, fazer isso sem constrangê-lo.

Quando bem resolvidas em suas questões, essas peças acabam se configurando como mediadoras ao uso do equipamento de forma amigável para usuário, em lugar do aspecto repressor que poderiam apresentar.

2.4. Sinalização nas suas dinâmicas e ferramentas de comunicação

2.4.1. Redundância

A partir de uma análise da apresentação dos procedimentos de desenvolvimento do projeto de sinalização apontados por Gibson, percebemos uma instância de comunicação não expressada por ele, porém subjacente às decisões e estruturadora da semântica do projeto, que é a noção de redundância, no sentido da reincidência e reafirmação das instruções contidas no projeto.

Essa redundância atua como um elemento atenuador do estresse inerente à sensação de não-domínio do ambiente pelo usuário. Ao se reafirmar que, por exemplo, os sanitários são à frente, tranquilizam-se as aflições psicológicas decorrentes de eventuais necessidades fisiológicas que podem estar acometendo um usuário que necessita, urgentemente, acessar esse equipamento.

A redundância se manifesta em dois níveis: o primeiro, mais ambientalmente amplo, é a reafirmação da identidade criada pelo sistema de sinalização que subentende, para o usuário, quando este olha com uma visão panorâmica para o ambiente, através das várias peças de sinalização implantadas (placas, totens, postes etc) visíveis ao seu campo de visão desde o ponto no qual se encontra, que todas aquelas peças pertencem ao mesmo propósito e que contêm respostas, espacialmente dispostas, para dúvidas que o percurso eventualmente traga.

A segunda instância é a repetição das mensagens em si a cada cruzamento ou ponto gerador de dúvida, que deve conter uma peça do sistema reafirmando que 'seguindo por tal direção se encontrará tal equipamento'.

De maneira geral, para o designer, no caso de dúvida, é melhor reincidir numa informação do que correr o risco de sua falta para um usuário que tenha, por exemplo, passado pela última placa do

percurso distraído, e pode, com isso, se desviar. Esta 'regra' é complexa, pois em diversas situações (por exemplo, em parques tombados, onde a paisagem deve ser preservada sem interferências visuais) o ambiente ou a legislação controlam ou solicitam a menor intervenção ambiental possível, e, com isso, redundar pode gerar um ruído indesejável.

Qual é a medida justa para redundar informações sem resvalar na geração de ruído na paisagem? A resposta a esta pergunta, por si só, já seria suficientemente complexa para derivar em diversas abordagens e reflexões teóricas, contudo cabe antecipar que a resposta trafega pela discussão acerca da relação de qualificação do ambiente como um todo e das proposições de intervenções, como atesta Chico Homem de Melo "A poluição visual não se resolve eliminando os sinais – ou reduzindo-os ao mínimo, como aceitam os mais tolerantes –, mas desenhando sinais de qualidade. (...) (E a discussão da qualidade, é bom que se registre, passa pelo tripé produção, recepção e crítica)." (MELO, 2005. p. 16)

2.4.2. Veículo de mensagens institucionais. Quando a sinalização é ferramenta de *Branding*

Gibson menciona o "*branding*" como um insumo de linguagem do qual e para o qual o projeto de sinalização deve alimentação recíproca. Ele está correto. Contudo, acreditamos que, na instância dos equipamentos públicos, a questão do valor intangível de marca proposto (e gerenciado) pelo *branding* adquire uma escala complexa pelo fato do círculo de interlocutores ('*stakeholders circle*', definido por GUIMARÃES[38] e GOBÉ, 2001, entre outros estudiosos do *branding*) ser, por um lado, amplo demais (envolve toda a comunidade urbana em questão) e, por outro, não organizado nas suas representatividades de uma maneira equânime.

A gestão do *branding* da cidade, e consequentemente dos seus equipamentos públicos – dentre os quais, os parques –, é muito menos 'voltada para uma visão de mercado' e mais propensa a um

[38] "Marca é uma cultura e uma dinâmica de relações entre a empresa/produto e a comunidade que cria valor para todos os seus públicos de interesse." "Cultura" porque marca são produtos, serviços, processos, procedimentos, ritos etc. que as pessoas adotam no seu estilo de vida. É jeito de comprar e vender, jeito de consumir, de pós consumir, de gerenciar, de pesquisar, de extrair, de transformar, de transportar e distribuir, enfim, jeito de ser e fazer. "Dinâmica de Relações" porque o valor de uma marca só existe em contexto de relacionamento. Dentro da empresa, marca é custo. Fora da empresa marca ganha valor e significado. "Entre empresa/produto e a comunidade" porque a marca corporativa está ganhando mais importância quanto mais competitivo é o mercado e quanto mais o consumidor amadurece (...). "Comunidade" porque pensar só em consumidor e no *trade* é pensar pobre à medida em que não considera outras ameaças e perde oportunidades de criar valor para a marca. "Que cria valor" porque o papel da marca é criar atratividade para reduzir custos de venda, de capital, de recrutamento, de inovação; e para alimentar a lealdade de seus públicos. "para todos os públicos interessados" porque a gestão da marca deve ser feita no seu *stakeholders circle* e não apenas junto ao velho e bom público-alvo do produto. (GUIMARÃES, 2006)

campo de tensões próprio, que a máquina estatal mobiliza, e que não espelha o conceito de 'gestão de marca' que vemos habitualmente nas estratégias de *branding* quando na iniciativa privada.

Bonsiepe se dedica a analisar projetos de *branding* nacionais na América Latina, com um olhar preciso, entendendo que, quando efetivado a políticas públicas de divulgação e fomento à geração de economia, pecam por uma abordagem superficial, antagônica à busca da tangibilização da essência inerente ao conceito central do *branding*.

> É sintomático que países relativamente pequenos da America Latina (Uruguai, Nicarágua, Guatemala, Chile, Equador) se empenhem em posicionar-se internacionalmente, promovendo a renovação de suas identidades mediante tais operações de marketing. Talvez tenham acreditado na idéia de que um *refashioning* visual ou aprimoramento visual de uma logomarca, com o slogan correspondente, seria positivo para promover a identidade. Possivelmente esperam que, mediante um programa de *branding*, um país possa se inserir no grupo dos países dominantes – vale dizer, *branding* nacional servindo como ticket de entrada para o clube internacional de identidades. (BONSIEPE, 2011. p. 58)

Podemos entender aqui que as considerações sobre o impacto do universo do *branding* sobre a linguagem dos projetos de sinalização, embora altamente pertinentes quando aplicadas às instâncias de promoção do estabelecimento e fortalecimento de laços de fidelização entre marca e seus interlocutores (mercado, acionistas, funcionários, fornecedores, governo e comunidade), quando ampliado à dimensão do espectro dos equipamentos públicos perde seu tônus, servindo a objetivos menos eficazes, e, portanto, pouco aplicáveis como ativo estratégico, sobretudo se entendermos a promoção da cidadania e aprimoramento da qualidade de vida numa escala social como o maior ativo estratégico da máquina estatal.

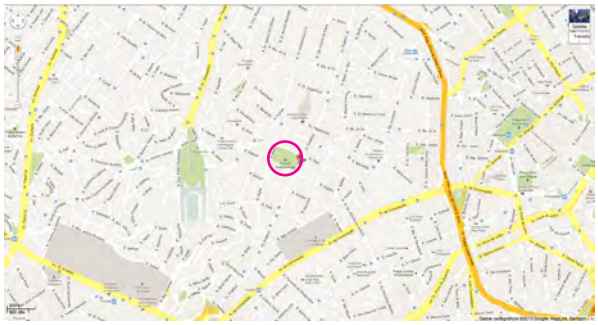


fig. 07: Parque Buenos Aires

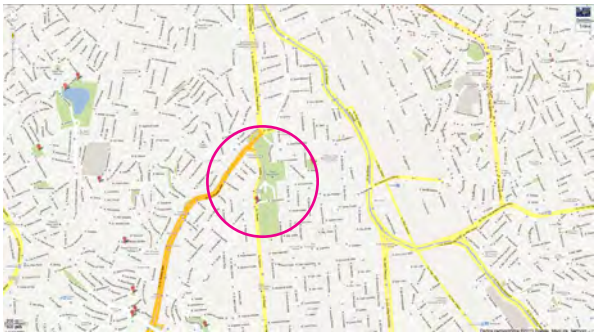


fig. 08: Parque Independência

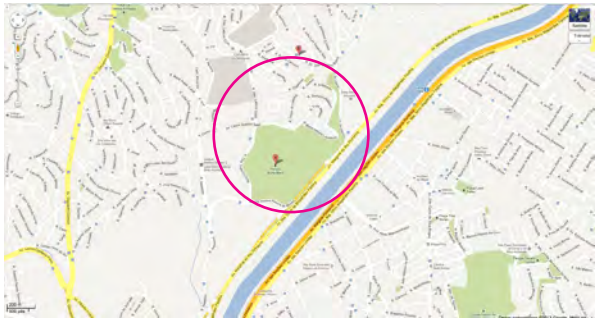


fig. 09: Parque Burle Marx

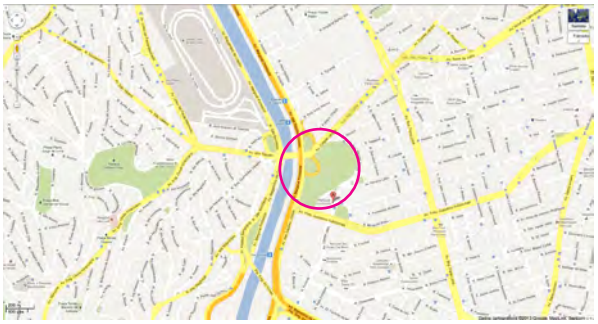


fig. 10: Parque do Povo

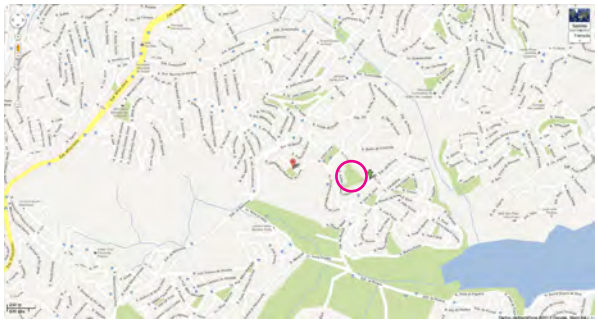


fig 11: Parque Jardim Herculano

fig. 12: Parque Villa Lobos

Esquema comparativo de área dos parques analisados, visando elucidar referências acerca da escala de horizonte de cada um (os mapas apresentam a mesma escala).

fonte: Google Maps (consultado em 18/02/2013): endereços:

Parque Buenos Aires: http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&q=parque+buenos+aires&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=N6wqUdTILJLc8ASMx4CgBg&ved=0CAsQ_AUoAg

Parque da Independência: http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&q=Parque+da+Independência+-+Ipiranga,+São+Paulo&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=k6wqUaHUNon29gTBj4GwBw&ved=0CAsQ_AUoAg

Parque Burle Marx: http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&q=Parque+burle+marx&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=r6wqUeiBMpPS9QTHxIG4BQ&ved=0CAsQ_AUoAg

Parque do Povo: http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&q=parque+do+povo&fb=1&gl=br&hq=parque+do+povo&hnear=0x94ce448183a461d1:0x9ba94b08ff335bae,São+Paulo&cid=0,0,6732976326489901381&sa=X&ei=TqsqUYObFljq9ASN_YCgDw&ved=0CJABEPwSMAE

Parque Jardim Herculano: http://maps.google.com.br/maps?hl=pt-PT&client=safari&rls=en&q=avenida+riviera+2228&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_qf.&bvm=bv.42768644,d.eWU&biw=1350&bih=790&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=8KwqUdy1N4q-8ASft4HwBg&ved=0CAgQ_AUoAg

Parque Villa Lobos: http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&q=parque+villa+lobos&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=FK0qUYzPDZT09gT5hYCIBg&ved=0CAsQ_AUoAg

Capítulo 3

Exemplificações

Como forma de averiguar a efetividade dos elementos analíticos propostos nos capítulos anteriores, realizamos pesquisa em campo, na qual foram investigados 06 parques urbanos no município de São Paulo sob contextos bem diversificados, que são:

Parque Buenos Aires
Parque da Independência
Parque Burle Marx
Parque do Povo
Parque Jardim Herculano
Parque Villa Lobos

A escolha destes parques se deu a partir de características tabuláveis, para que os resultados da análise pudessem ser construídos sobre critérios tangíveis, conforme segue:

1. Primeiramente em relação ao **tamanho**: foram escolhidos parques de tamanhos variados, para que pudéssemos entender se a sinalização pode ou não se comportar de maneira diferente quando consideramos tamanhos diferentes de plano de implantação. Desde parques pequenos, de uso prioritariamente local – com uma abrangência de uso voltada ao seu bairro circundante (Jardim Herculano, zona sul), até parques maiores, de escala de visitação macro-urbana (Parque Villa Lobos, zona oeste).

2. **Contexto de uso**: parques com uma diversidade grande de natureza e quantidade de equipamentos oferecidos ao público, desde parques eminentemente voltados à fruição

da natureza, até parques com um repertório de equipamentos de cultura, esportes, entretenimento e educação ambiental mais desenvolvidos e estruturados, aumentando o volume de mensagens transmitidas através da sinalização.

3. **Perfil de usuário**: foram escolhidos parques que têm – entre si – uma rica diversidade de perfis de usuários e isto se percebe pelo binômio escala / facilidade de acesso. Parques menores e com acessos mais locais, têm perfil de usuários mais restrito e majoritariamente advindo dos bairros de entorno. Naturalmente, parques circundados por artérias de circulação urbana, bem como parques maiores (e que contêm um número maior de atrações), resultam num universo mais variado de perfis de usuários, tanto do ponto de vista de origem socioeconômica, quanto do ponto de vista dos objetivos que os atrai aos parques.

4. **Escala de horizonte**: finalmente, julgamos oportuno introduzir um elemento de configuração presente nos parques analisados que, entendemos, influencia a maneira como ele se relacionará com seus usuários, e, consequentemente, como o sistema de sinalização precisará se comportar para dar suporte a essa experiência.

   Chamamos esta variável de 'escala de horizonte' e ela diz respeito ao modo como a percepção da escala do espaço (o espaço antropológico, como referido no capítulo 1) é captada pelo usuário, resultando, nele, num efeito de apropriação do espaço – e a sinalização será ao mesmo tempo, guia e testemunha desta apropriação – ou, quando a escala do espaço sobrepujar a noção de escala humana no visitante, resultando num efeito de intimidação a este, a sinalização poderá atuar como minimizador deste descompasso. Isto é, em que medida a escala da paisagem cria, no visitante, uma percepção de espacialidade ampla, generosa, acolhedora, constrita ou árida na comparação com sua percepção de sua própria escala humana. Ainda, em que medida o visitante se sente inserido na escala da construção deste espaço.

Dentre os parques visitados, a constituição de perspectivas abertas ou fechadas cria no visitante uma sensação de domínio do espaço muito diferente no Parque Burle Marx, com seu ambiente de mata atlântica reconstituída e trilhas destinadas à prática de atletismo ou espairecimento na natureza, com umidade e sombreamento bastante aprazíveis, se comparado com os grandes horizontes (e perspectivas) planos, com arborização controlada e alta densidade de pisos pavimentados (sobretudo pisos e passeios em concreto) do Parque Villa Lobos, que resultam numa sensação, ao usuário, de menor domínio sobre o espaço, menor acolhimento, maior exposição

(ao sol, ao calor do concreto, à secura atmosférica), escala de horizonte extremamente diversa da encontrada nas grandes perspectivas de jardim palaciano francês que compoem as alamedas do Parque da Independência.

Finalmente, antes de adentrar às análises propriamente ditas, cumpre ressaltar que o objetivo principal desta leitura de exemplos é observar – a partir de realidades construídas – como vimos profissionais e cidadãos buscarem respostas para as necessidades sociais de construção de um espaço coletivo de convívio, e, quando críticas se perfazem ao longo desta análise, elas em momento algum desqualificam o esforço empreendido na busca de soluções ou ignoram a exiguidade de recursos inerente ao manejo dos equipamentos públicos, ao contrário, reconhece estes esforços numa esfera obstinada de buscar qualificar o ambiente com os recursos disponíveis, inclusive, através de muita criatividade e inovação.

Com esta ressalva, buscamos abrir um espaço – construtivo – de leitura crítica, pois, em verdade, não foi objeto desta pesquisa perscrutar – junto às equipes de projeto envolvidas no desenvolvimento dos projetos analisados – os contextos de desenvolvimento de suas pesquisas, ou mesmo as dificuldades encontradas ao longo de seus percursos, que, certamente, impactaram a construção dos resultados, mas que, nós, olhando de fora, só vemos uma parte: o resultado.

3.1. Parque Buenos Aires e Parque da Independência

O Parque Buenos Aires, localizado na av. Angélica, em Higienópolis, está numa categoria de inserção local, devido a seu tamanho diminuto (25.000 m^2), conta com área para apresentações culturais, playground, espelho d'água, aparelhos de ginástica (barras e pranchas) e cercado para cães. Espaço para contemplação, caminhadas e relaxamento, passeio, estares e sanitários (MORETI, FUNGARO et alli, 2012). Foi tombado pelo CONPRESP em 1992.

Apresenta um perfil de usuário relativamente homogêneo, basicamente do bairro, que acessa o equipamento buscando lazer contemplativo, espairecimento, passeio com bebês e animais de estimação e esportes leves, como corrida. Considerando o bairro de elite do entorno (Higienópolis), altamente verticalizado e principalmente de ocupação residencial, nota-se que o parque assume (juntamente com a Praça Villaboim, logo abaixo) o status de principal possibilidade de contato com a natureza e com área ao ar livre disponível. Apesar de ser vizinho da Avenida Angélica, facilitando-lhe o acesso via transportes coletivos, mantém-se visitado majoritariamente por habitantes do bairro.

O Parque da Independência, localizado na av. Nazaré, Ipiranga, zona leste, está numa categoria de inserção metropolitana, devido a seu tamanho, à proximidade da Avenida do Estado e Centro e pela sua importância histórica. Tem 161.300 m^2, configurando-o como um parque de escala intermediária. Conta com praça para eventos, estacionamento, pista de cooper, aparelhos de ginástica, playground, área de estar, sanitários, chafariz com fonte e cascata. Em sua área, está a Casa do Grito (SMC), o Monumento da Independência e Cripta Imperial, o Museu Paulista e, nos limites do parque, o Museu de Zoologia (USP). Tombado pelo CONDEPHAAT, CONPRESP E IPHAN, o parque é um marco histórico nacional. Na Colina do Ipiranga, junto ao Riacho do Ipiranga, D. Pedro I declarou o país independente de Portugal em 1822. (MORETI, FUNGARO et alli, 2012).

Apresenta um atrativo importante pelo fato de fazer parte do complexo do Museu do Ipiranga, tornando-o rota de interesse turístico bem como de estudos escolares. Com isso, convivem cotidianamente, ônibus escolares, jovens praticantes de 'skate' e corredores do bairro. ou seja, o perfil de usuários é mais aberto que o exemplo anterior, e seu espectro de interesse urbano também maior.

Começamos nossa análise, intencionalmente, com estes dois 'não-exemplos'. Ambos (tanto o Parque Buenos Aires, quanto o Parque da Independência), embora tenham inserção histórica importante (ambos são tombados: o Parque Buenos Aires em esfera municipal e o Parque da Independência em esfera municipal, estadual e federal), se localizem em bairros centrais, de acesso amplo, e interesses tanto locais quanto são facilmente acessíveis por artérias da cidade, atribuindo-lhes um potencial de abrangência em escala urbana. Portanto, seriam merecedores da implementação de equipamentos de qualificação à paisagem.

Contudo, em nenhum destes parques citados existe um sistema de sinalização instalado. Entretanto, em visitas aos locais, notamos algumas características constantes que, por chamarem sobremaneira a atenção, substanciaram a menção destes no levantamento.

Embora ambos não contenham um projeto de sinalização instalado, ou seja, não apresentem, em sua paisagem, um mecanismo de sistematização consistente do fornecimento de informações com o objetivo de instrumentalizar a fruição ou domínio da paisagem pelo usuário, percebe-se que, organicamente, a comunidade se apropria desta necessidade e, de maneira não oficial, ou seja não gerenciada nem preocupada prioritariamente com a criação de identidade, se equaciona e se resolve, gerando uma gama de padrões de sinalização pragmática amplíssima – buscando resolver as urgências maiores, e, por incipiente que é, sem assegurar ao usuário a criação de um padrão de relacionamento com o espaço antropológico.

figuras 13 e 14: fotos dos acessos aos Parque Buenos Aires (à esquerda) e Parque da Independência (à direita) [fotos do autor]

A primeira manifestação desta fragmentação de identidade acontece já no acesso aos parques (figuras 13 e 14, acima), nos quais se encontram placas de identificação padronizadas da prefeitura, que, por redundância em outras situações análogas (acessos a parques municipais) cria no usuário, por um lado, a certeza de estar entrando em um parque municipal, por outro, uma expectativa de que este sistema de sinalização siga acompanhando-o depois de sua entrada no espaço do parque. Esta segunda expectativa se frustra imediatamente. Dentro dos parques essa identidade não se mantém.

figura 15: placa no interior do Parque Buenos Aires [foto do autor]

figura 16: placa no interior do Parque Buenos Aires [foto do autor]

Entrando-se em ambos os parques, evidencia-se que, à medida que as necessidades de resposta ao uso vieram surgindo ao longo do tempo, soluções provisórias foram sendo implantadas, de maneira aparentemente anônima, mas que parecem estar sempre vinculadas às instâncias de gestão dos parques, suas administrações ou funcionários, com o intuito de organizar melhor a visitação, a manutenção, o acesso aos serviços e a circulação dentro dos espaços públicos.

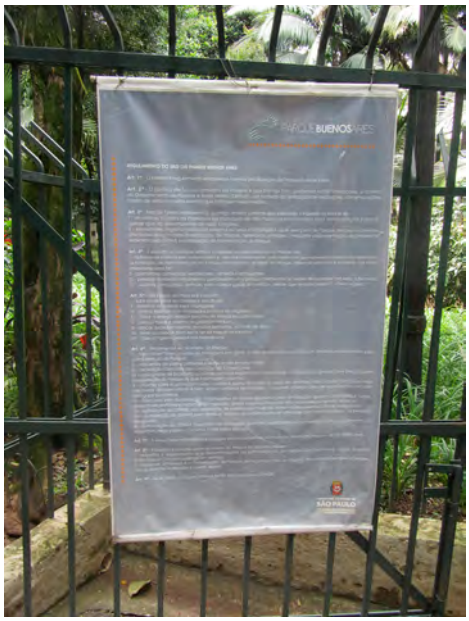


figura 17: banner contendo o regulamento do Parque Buenos Aires, afixado na cerca, ao lado de seu portão de acesso. [fotos do autor]

A foto do regulamento do parque traz em si uma contradição, pois a apresentação do regulamento à entrada do parque é um instrumento de orientação ao uso do parque, mencionando-se suas regras de utilização, e, ao mesmo tempo, uma ferramenta de suporte jurídico para, em situações-limite, ratificar socialmente o arbítrio sobre direitos e deveres dos cidadãos dentro destes espaços públicos. Apresentarem-se estas regras sobre um suporte com uma visibilidade não definitiva (um banner), em condições de manutenção e legibilidade prejudicadas, com uma tipografia num corpo de letra de difícil leitura resulta numa atitude anacrônica à função essencial da peça.

figura 18 (à direita): foto do Parque Buenos Aires. Nota-se aqui a sobreposição de peças de sinalização padronizadas (que se pode comprar em papelarias) para identificar o acesso a portadores de necessidades especiais, com banners e sinalizações feitas mediante necessidades especificas, resultando num ruído à percepção do ambiente.

figura 19: foto de placas existentes no Parque Buenos Aires.

As placas de identificação de árvores têm se tornado um serviço ao usuário muito frequente em parques urbanos. Ao mesmo tempo que ela fornece uma informação técnica, que pode ser de interesse do visitante, ela aufere a este um sentido de apropriação do ambiente ao perceber que aquela árvore, além de um exemplar da flora, é um elemento componente de uma instância de convívio que é da ordem da cidadania como um todo, e, portanto, dever de todos zelarem por ela.

figuras 20, 21, 22, e 23 (no sentido horário):
fotos do Parque Buenos Aires [fotos do autor].

Percebemos a diversidade de suportes, de conteúdos, de usos e de mensagens diferentes dirigidas a diferentes perfis de usuários, por exemplo, na foto 20 acima, uma sinalização regulatória dirigida a visitantes com animais de estimação, na foto 21 acima à direita, uma peça de uso misto, unindo identificação a um conteúdo regulatório.

Na foto 22 acima à direita, uma peça também de uso misto identifica e apresenta um texto de estímulo à cidadania para equipamentos de ginástica e acima à esquerda, na foto 23, uma placa de identificação com uma mensagem e imagem de compreensão bastante específica.

figura 24 (à direita): foto do espaço do Parque Independência.

figura 25 (abaixo): foto do Parque Independência. Peças regulatórias apresentando restrições à prática de skate.

figura 26 (embaixo) foto do Parque Independência. Peça regulatória apresenta o horário de funcionamento do parque.

[fotos do autor]

Estes exemplos apontam para inferências interessantes:

A mais notável, embora óbvia, é que a sinalização em parques é sempre necessária e bem-vinda, e, quando ela não acontece de forma sistematizada ou institucional, o ambiente, através de seus agentes anônimos, se incumbe de suprir os gargalos de transmissão de mensagens.

A segunda é que esta resolução orgânica de problemas de comunicação é fortemente voltada para as instâncias de identificação, regulatórias e de comportamento cidadão, não atinge a esfera da sinalização direcional ou de orientação de percurso, que é inexistente nos dois parques estudados. Ou seja, é fundamental identificar os equipamentos e expressar os códigos de conduta social, mas não é considerado um problema muito grande se o usuário se perder. Isto fica evidente na figura 24 acima, na qual vemos o acesso a uma alameda lateral no Parque da Independência que, no seu final, apresenta um portão gradeado trancado. O visitante só percebe isso ao chegar ao portão, quando tem que voltar um percurso relativamente grande – dentro da escala do parque – para retomar um caminho pelo qual ele consiga acessar o lado de lá deste gradil.

3.2. Parque Burle Marx

Localizado na Marginal Pinheiros, zona oeste, tem área de 138.279 m². Conta com: pista de cooper e caminhada, trilha para passeio pela mata, aparelhos de ginástica, playground, estacionamento, sanitários, orquidário natural, nascentes, lagos, espelho d'água, estares, lanchonete e pergolados (MORETI, FUNGARO et alli, 2012).

figura 27. Foto do acesso ao Parque Burle Marx. [foto do autor]

Nosso primeiro exemplo de parque efetivamente sinalizado se encontra, ainda, numa situação intermediária, com uma sinalização evidentemente focada no usuário, mas com lacunas na acepção de sua estrutura, resultando ainda numa comunicação e numa transmissão de mensagem inconstante e irregular.

Do ponto de vista dos principais elementos estruturantes apresentados no capítulo 2, o resultado da sobreposição de diversos projetos de sinalização não cria um padrão de identidade para o parque, enfraquecendo sua potencial função mediadora ao usuário, e também enfraquecendo o potencial laço de apropriação que poderia gerar com ele, sobretudo em se tratando deste exemplo específico de parque, no qual um projeto exclusivo de paisagismo de autoria de Burle Marx se encontra disponível para visitação, ou seja, seu teor de mensagem cultural e brasilidade é altamente empático.

Desde a chegada, encontramos a placa de identificação padrão dos parques municipais, conforme figuras 27 e 28 (nesta página).

figura 28: Foto do acesso ao Parque Burle Marx. [foto do autor]

figuras 29 e 30: fotos dos acessos ao Parque Burle Marx, mostrando placas regulatórias com o regulamento do parque, informações sobre o estacionamento (foto 29 à esquerda) e um diretório de comunicação de eventos temporários com a comunidade do parque (foto 30, à direita). [fotos do autor]

figuras 31, 32, 33 e 34: fotos de placas do Parque Burle Marx, mostrando placa de conscientização cidadã que faz uso de esquema gráfico para transmitir conteúdo de forma não textual (figs. 31 e 32, tomadas à duas distâncias diferentes para percepção da inserção desta no ambiente. A placa, embora de proporção avantajada, é implantada num nicho de árvores, fazendo-a ser perceptível a quem se interessar em sua mensagem), e placa regulatória com informações sobre a trilha e condicionamento físico (figs. 33 e 34): também tomadas à duas distâncias diferentes.

figuras 35, 36 e 37: fotos do interior do Parque Burle Marx, apresentando peça de orientação – mapa-diretório – em três tomadas de distâncias diferentes para melhor visualização da inserção deste na paisagem. A peça, impressa em dupla-face na mesma escala nas duas faces, tem, na face aparente nas fotos 35 e 36, um tronco de árvore em um gramado à sua frente, dificultando o acesso à consulta. Conta com a legenda "voce está aqui" contudo, no mapa essa indicação não aparece, possivelmente por ter sido adesivada sobre o mapa e ter caído com o tempo.
[fotos do autor]

Ao cruzarmos os portões de acesso, este padrão de identidade novamente não se confirma, e surge uma tipologia diferente de peças regulatórias de sinalização que virão suprir a necessidade de regulamento de uso (foto 29) e informações (foto 30).

figuras 38, 39 e 40: fotos do interior do Parque Burle Marx, apresentando peças de identificação de árvores em três situações diferentes de implantação, resultando em visualidades (e diálogo com o espaço) diferentes. [fotos do autor]

A padronização desta tipologia de peças de comunicação de mensagem não chega a gerar uma percepção de identidade para o usuário, pois só aparece neste formato. Quando a sinalização se dedica a outra instância de informação bastante presente no espaço do parque, que é a de identificação de árvores, o padrão visual e construtivo muda, impedindo alinhamento identitário entre ambas.

figuras 41, 42 e 43: fotos do interior do Parque Burle Marx. Peças de identificação de árvores, detalhes construtivos, de conservação e de implantação. [fotos do autor]

Do ponto de vista dos aspectos gráficos, paleta de cores, uso de tipografia, tanto quanto de aspectos construtivos, as peças têm, entre si, uma identidade, mas as identidades de uma e de outra não são a mesma.

Notamos ainda a presença de placas de identificação das trilhas que seguem a tipologia gráfico-construtivas das peças de identificação de árvores, porém não se apresentam de forma constante, não trazem informações de percurso e se encontram em situações de implantação pouco perceptíveis, correndo um risco grande de não serem notadas pelo usuário que não tenha domínio prévio dos percursos.

figuras 44, 45 e 46: fotos do interior do Parque Burle Marx. Peça de identificação de trilha, vista a 1,5 m., 5,0 m. e 10,0 m. de distância. [fotos do autor]

figura 47 e 48: fotos do interior do Parque Burle Marx, peças regulatórias de orientações de conduta/ restrições de uso

O mesmo cenário se repete quando analisamos peças regulatórias de orientações/restrições de uso: Estas peças, apresentadas nas imagens 47 e 48, contêm uma condição também anacrônica, pelo fato de serem executadas em aço inoxidável, com o texto impresso em preto, dando-lhes um ar mais afeito a peças de sinalização de ambientes internos do que de um espaço aberto. Encontram-se afixadas sobre postes de madeira crua, que não gera um arremate com o aço das placas. Nos seus aspectos de conteúdo, portam a identificação "Jardim Burle Marx" ao invés de "Parque Burle Marx", presente nas outras tipologias da sinalização.

No acesso à sede do parque encontra-se uma placa em vidro com texto em recorte de vinil adesivo, contando a história do parque, que também não conversa com as outras peças de sinalização do parque.

Finalmente, nos sanitários, convivem placas padrão (provavelmente compradas em papelarias) de orientações de uso, e placas de identificação que podem ter sido desenhadas ou compradas prontas, pois a pulverização identitária não permite uma conclusão mais assertiva sobre a origem destas peças.

Do ponto de vista dos processos de projeto e suas consequências sobre a execução e manutenção do equipamento percebemos que as escolhas de materiais não tiveram longevidade como premissa, à medida que fazem uso de plotagens impressas sobre material adesivo, especialmente frágeis para situações de exposição externa, pelo fato de seus pigmentos desbotarem e do adesivo perder a cola quando exposto às intempéries. A frequência de peças enferrujadas denota que a escolha deste material (ou seu tratamento quando da instalação) também não foram muito eficazes.

Do ponto de vista do relacionamento das peças de sinalização com a escala de horizonte do parque não se alcança nenhuma conclusão confiável pelo fato das diversas tipologias de placas se relacionarem com seus entornos em diálogos de escala muito variados, não permitindo uma leitura coesa que seja extensível ao parque como um todo.

Notamos que, embora uma sinalização seja relevante – à medida em que informa ao usuário do parque as instâncias de uso do equipamento – quando não estabelece uma identidade, ela dispersa uma possibilidade potencialmente muito interessante de criar empatia e apropriação do equipamento pelo usuário.

figura 49 (acima): fotos do interior do Parque Burle Marx. Placa de vidro no acesso à administração, conta a história do parque.
figuras 50 e 51 (à esquerda): fotos do sanitário masculino: peça regulatória de uso do equipamento (50) e placa de identificação no acesso ao equipamento (51). [fotos do autor]

3.3. Parque do Povo (Mario Pimenta Camargo)

figura 52 e 53 (acima): fotos da placa de identificação no portão 01 do Parque do Povo. [fotos do autor]

Localizado no encontro da Avenida Cidade Jardim com a marginal Pinheiros, na zona oeste, tem área de 133.547m^2, conta com complexo esportivo, quadras poliesportivas com marcação especial para esportes paraolímpicos, campo de futebol gramado, aparelhos de ginástica de baixo impacto, ciclovia, sanitários, pista de caminhada e trilhas (MORETI, FUNGARO et alli, 2012).

Inaugurado em setembro de 2008[39], teve seu equipamento de sinalização instalado após 2010. Este parque se configura como um equipamento de tamanho pequeno / médio, facilidade de acesso em escala metropolitana (servido de transportes públicos e malha viária de acesso). Sua escala de horizonte (visada para quem entra no parque), porém, é facilitada pela sua relativa planitude e sua pouca diversidade de usos, o que permite um programa de sinalização simples. O usuário terá poucos pontos de dúvida em relação a percursos possíveis e não muitas atividades propostas pelo ambiente.

figura 54 e 55 (acima): fotos da placa de identificação do gramado principal do Parque do Povo. [fotos do autor]

39 informação disponível em http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u449597.shtml, consultado em 12/02/2013

figura 56 a 60 (acima): fotos da placa de identificação do jardim dos sentidos, tomadas por diversas visadas, revelando o convívio desta com a escala de horizonte do parque. [fotos do autor]

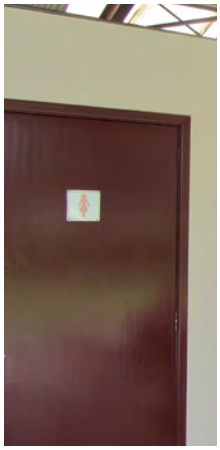
O perfil de usuários deste parque é bastante diversificado devido à sua localização vizinha à artérias de transporte urbano (marginal do Pinheiros, Av. Cidade Jardim e Av. Juscelino Kubistcheck, e próximo à estação Cidade Jardim da CPTM e diversas linhas de ônibus) e, atualmente, faz parte da ciclofaixa aos domingos e ciclovia da Marginal Pinheiros (MORETI, FUNGARO et alli, 2012), resultando num público altamente diversificado – sobretudo aos finais de semana, com uma densidade de visitação bastante grande.

O projeto de sinalização utiliza padrões gráficos, proporções, relações cromáticas e sistemas construtivos já utilizados em parques municipais (vide projeto de sinalização do Parque Ibirapuera, implantado em março de 2008).

É também beneficiado por um mecanismo jurídico de parceria público-privada, previsto na legislação municipal, conhecido como 'termo de cooperação', através do qual alguma entidade da iniciativa privada promove benefícios a equipamentos da esfera pública em troca de contrapartidas, normalmente visibilidade de logotipo.

Diferencia-se no uso de um efeito tridimensional (a utilização de volumetria através de letras-caixa na identificação do parque e dos números dos portões de acesso) que cria vigor visual ao sistema, sobretudo nesta situação de implantação em área aberta.

Dedica-se prioritariamente a identificar as áreas externas (playground, jardim dos sentidos, portões de acesso, gramado principal) e conta com mapas-diretórios com a planta integral do parque.



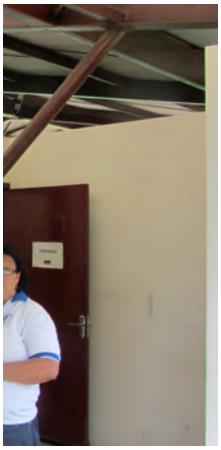


figura 61 a 62 (acima): fotos do acesso ao sanitário feminino, com placas fora do padrão do projeto (61) ou improvisada (62). [fotos do autor]

Carece de dois aspectos importantes dentro do contexto de projetos de sinalização para parques: a sinalização direcional (peças indicativas do caminho de acesso a equipamentos ao longo dos percursos até eles) e peças de identificação de serviços (os sanitários têm placas prontas de mercado e até um impresso em papel afixado sobre a porta de acesso para identificá-los). Ver figs. 61 e 62.

figura 63 (acima): vista interna do parque revelando redundância de placas direcionais somada a uma placa de identificação. [fotos do autor]

No que tange ao estudo de implantação, o projeto contém algumas redundâncias questionáveis (como, por exemplo, dois mapas diretórios de localização dupla-face, um em cada lado de uma via secundária de acesso, em frente a uma placa de identificação de área), carregando esse cruzamento de vias com informações que poderiam não redundar, carregando menos a paisagem de mensagens visuais.

figura 64: vista do parque mostra mapa de orientação. [foto do autor]

Os mapas-diretório têm uma boa síntese do espaço, permitem a visualização fácil da paisagem e o reconhecimento rápido dos equipamentos dispostos espacialmente, porém não apresentam uma ferrramenta muito comum e útil neste tipo de representação espacial: a indicação "você está aqui", que mostra, dentro do mapa, onde o visitante se encontra, o que facilita a percepção do mapa como representação, bidimensionalização gráfica de um espaço (tridimensional) no qual o usuário está inserido, humanizando a abstração que é um mapa para visitantes que tenham maior dificuldade na leitura gráfica espacial.

Outra característica dos mapas-diretório que sugerem uma ferramenta interessante de uso, mas que não encontram consistência fora deles, são as representações cromáticas das 4 trilhas para caminhada dentro do parque, com a indicação do tamanho de cada uma.

Este é um serviço interessante que enriquece a experiência do usuário no parque, mas o fato destas trilhas não estarem identificadas ao longo de seus percursos - somente nos mapas-diretório - faz que o usuário dependa de sua memória visual para seguir na trilha escolhida, ou tenha que encontrar novos mapas-diretório no percurso, que demandarão uma aproximação e um nível de leitura desnecessariamente complexo para fornecer uma informação que uma placa simples (na cor da respectiva trilha com a indicação do ponto, em metros, no qual ela se encontra) resolveria de uma forma mais fácil, compreensível e imediata.

Concluindo, podemos perceber que o projeto de sinalização do Parque do Povo se propõe a criar uma identidade para o parque, lança mão de recursos efetivos para isso, através da consistência na formatação visual, formal e construtiva de suas peças.

Percebe-se também que a escala de suas peças dialoga de maneira interessante com a escala do ambiente, não se sobrepujando a esta, nem tampouco desaparecendo nesta. Contudo, o sistema carece de peças direcionais de percurso, que são necessárias para diminuir a sensação de desconforto advinda da não-compreensão ou domínio espacial pelo usuário.

3.4. Parque Jardim Herculano

figuras 65, 66 e 67: vistas do Parque Jardim Herculano: acesso 01 (65), placa de identificação do estacionamento de bicicletas (66) e dos sanitários (67). [fotos do autor]

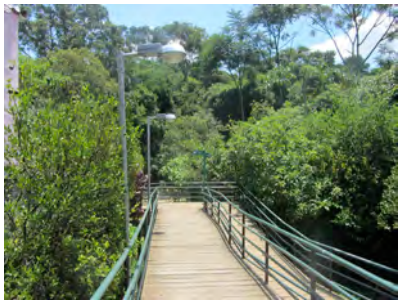
Este parque, de espectro de uso notadamente local, foi inaugurado em 2011[40], tem área de 75.000 m^2, conta com trilha para atividades monitoradas de educação ambiental, equipamentos de ginástica de baixo impacto, estares, sala para atividades de educação ambiental, paraciclo, playground e sanitários (MORETI, FUNGARO et alli, 2012).

figuras 68, 69 e 70: vistas do Parque Jardim Herculano: vias aéreas com um poste direcional integrado ao elemento construído e à paisagem. [fotos do autor]

Tem uma configuração ambiental bem específica, devido à sua implantação, em área de mananciais, sobre uma porção de mata ciliar à beira da represa de Guarapiranga, na zona sul do município, num terreno irregular em declive. O parque apresenta uma solução paisagística bastante feliz de ocupação a partir de vias suspensas em passarelas de madeira. Perfazendo um percurso aéreo numa altura acima da habitual, vêem-se as árvores desde seus troncos e copas, o que provoca uma sensação de percepção inusual ao visitante.

Esta relação ambiental particular é emoldurada por um sistema de sinalização completo (contém peças de sinalização de identificação do parque, de equipamentos e de árvores, postes direcionais, mapas-diretórios de orientação com a indicação "você está aqui", e placas regulatórias, de orientações/restrições de uso, tais como regulamento do parque e estacionamento de bicicletas) e integrado ao espaço numa escala de ambiente harmônica, que comunica sem criar ruído à fruição da natureza, maior atrativo deste parque de poucos equipamentos e tamanho diminuto.

[40] disponível em: http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/meio_ambiente/parques/regiao_sul/index.php?p=31180. Consultado em 05/02/2013.



figuras 71, 72 e 73: vistas do Parque Jardim Herculano: via aérea de acesso ao espaço de educação ambiental (71) área exerna (72) e placa de identificação (73). [fotos do autor]

A função escópica deste equipamento é a melhor resolvida dentre os exemplos analisados até aqui, posto que ele garante identidade ao parque, cria unidade entre todas as peças, gera uma visualidade de horizonte harmônica pela tonalidade azulada do verde escolhido como base para todas as peças, destacando-se da mata atlântica e ciliar de mananciais presente, sem, entrentanto, criar contraste agressivo com o ambiente, explora uma escala de legibilidade das fontes tipográficas bastante bem resolvida do ponto de vista tanto do contraste figura/fundo quanto do tamanho e legibilidade e se utiliza de vinhetas nas placas de identificação dos equipamentos, humanizando e acessibilizando, através de um signo imediatamente reconhecível, suas mensagens de conteúdo.

Do ponto de vista construtivo, uma constante em todos os projetos analisados é a presença de placas construídas em chapas metálicas. No caso deste parque, percebe-se a estrutura das peças em perfis metálicos e as chapas de revestimento de alumínio pintadas, com os textos aplicados em serigrafia e revestimento de verniz para acabamento e proteção das superfícies (possivelmente anti-pichação).

Esta decisão de modo construtivo e de impressão e acabamento são bastante adequados, pois resultam numa longevidade maior ao equipamento exposto às condições climáticas externas.

O Parque Jardim Herculano conta com uma pequena quantidade de equipamentos disponíveis para atividades ao ar livre (apenas uma trilha ecológica – monitorada, portanto acessível apenas através de visitação mediada – , um playground e uma área de equipamentos de ginástica para terceira idade), além de um espaço construído destinado a atividades de educação ambiental.

figuras 74, 75 e 76: vistas do Parque Jardim Herculano: mapa de orientação (74), placa de identificação de árvore (75) e acesso do portão 02 (76). [fotos do autor]

Esta pequena escala de atuação do parque reforça sua vocação como espaço de espairecimento e contato com a natureza, e, dentro desse contexto e, sobretudo, dessa escala, a sinalização comunica, cria identidade, gera sentido de apropriação cidadã, informa e dá suporte para uso do espaço pelo usuário.

É interessante notar, diante deste exemplo do Parque Jardim Herculano, que um projeto de sinalização não requer necessariamente condições complexas de inserção e comunicação para efetivar sua missão. A necessidade mais importante a ser suprida, efetivamente, reside na compreensão correta do programa do espaço, da dinâmica de uso, da tecnologia de execução mais apropriada e, finalmente, de um olhar sensível sobre a escala ambiental proposta pela paisagem. O diálogo resultante desta percepção gerará um sistema capaz de unir, numa plataforma de comunicação única, a mensagem, o serviço, a atenuação do estresse ambiental e possibilitará uma fruição plural e cidadã para seus visitantes.

figuras 77, 78, 79 (acima, de cima para baixo) e 80 (à esquerda): vistas do Parque Jardim Herculano: tótem com conteúdo regulatório (77), detalhe construtivo (78) e placa de identificação de playground (79). [fotos do autor]

3.5. Parque Villa Lobos

Único exemplar de parque estadual dentre os exemplos escolhidos (os anteriores são geridos pela Secretaria do Verde e Meio Ambiente do município de São Paulo), o Villa Lobos tem uma estrutura bem maior e mais complexa.

Localizado no encontro das avenidas Queiróz Filho e Prof. Fonseca Rodrigues, na zona oeste, o parque Villa-Lobos, tem área de 732 mil m^2. Foi inaugurado em 2006, possui ciclovia, quadras, campos de futebol, playground e bosque com espécies de Mata Atlântica. A área de lazer inclui aparelhos para ginástica, pista de cooper, tabelas de "street basketball", um anfiteatro aberto com 750 lugares, sanitários e lanchonete. Estima-se que durante a semana cerca de 5 mil pessoas passem a cada dia pelo Parque. Aos finais de semana, recebe cerca de 20 mil visitantes e, aos feriados, 30 mil[41].

figuras 81 e 82: tótem triangular no portão de acesso principal ao Parque Villa Lobos. Inserido na escala de quem passa de carro, e integrado com a escala do horizonte do parque [fotos do autor]

O parque Villa-Lobos se apresenta como o maior parque dentre os exemplos analisados em todos os aspectos: seu tamanho, sua diversidade de usos possíveis (dentro dos campos do lazer em áreas abertas, cultura, esportes, entretenimento, espairecimento e fruição junto à natureza), sua diversidade paisagística e a diversidade de perfis de usuários.

Seu sistema de sinalização espelha essa complexidade. Ele conta com diversas tipologias de peças com o intuito de identificar o parque na escala urbana das avenidas onde se encontram os portões de acesso, bem como de reforçar sua identidade no seu interior, através da redundância do uso de sua logotipia nas peças internas, acentuando seu programa de identidade.

---

41 disponível em http://www.ambiente.sp.gov.br/parquevillalobos/o-parque-hoje/. Consultado em 13/02/2013.

O programa de sinalização contém as seguintes estruturas de mensagem:

1. peças de identificação: do parque (totens nos acessos), dos equipamentos e de esculturas.

2. Setorização cromática das tipologias de uso. Identificação, através de cores, dos equipamentos de lazer e cultura (salmão), esportes e lazer (amarelo), serviços e infra-estrutura (azul), facilitando o reconhecimento de interesses específicos para o visitante. As peças de orientação aparecem sempre com fundo verde-claro e cada equipamento é identificado com um círculo na sua cor, antes de seu nome.

3. Consistência na padronização tipográfica, que se mantém constante em todas as peças, respeitando a paleta de fontes definida pelo projeto.

4. Consistência no detalhamento formal-construtivo das tipologias das peças, organizadas basicamente em totens, mini-totens, placas de empena de fachada para identificação de equipamentos em edificações (sanitários, 'vila ambiental', quiosques de serviços no acesso principal etc), placas de orientação de uso de equipamentos afixadas nos alambrados das quadras e equipamentos. A presença constante do mesmo padrão de ornamentação (uma barra-chata vertical ondulada numa lateral da peça) reitera o programa de identidade.

5. Complementação da identificação dos equipamentos com numeração. Além da identificação cromática, cada equipamento recebe uma numeração, facilitando a consulta aos mapas-diretórios através do cruzamento das informações cromático-numéricas.

figuras 83, 84, 85 e 86 (nesta página, de cima para baixo): placa de identificação de equipamento (83); placa de orientação – mapa– (84); tótem direcional (85) e pictogramas (86).
figuras 87, 88 e 89 (página seguinte, da esquerda para a direita, de cima para baixo): placa mista de identificação e direcional (87), marcação de piso de orientação (88) e vista panorâmica do parque (89) [fotos do autor]

6. Configuração de família de pictogramas para suporte de identificação dos equipamentos, com escala de inserção nas placas e legibilidade ampliada para identificação de serviços (sanitários, lanchonetes, telefones).

7. Configuração de 4 trilhas de tamanhos diferentes, identificadas com tracejados individuais e cores específicas nas placas de identificação e nos mapas-diretório, além de reforço através de pintura (na própria cor) no piso, quando a trilha acontece em piso pavimentado.

A configuração ambiental bastante ampla deste exemplar de parque urbano coloca-o como contendo a escala de horizonte mais avantajada comparativamente aos outros parques estudados, e, praticamente oposta àquelas perceptíveis no Parque Jardim Herculano e Burle Marx, com sua flora adensada e percursos estreitos perpassando por entre uma mata nativa exuberante. Aqui, o horizonte é plano (devido ao projeto arquitetônico-paisagístico do próprio parque, implantado sobre um antigo lixão), larguíssimo e de uma escala que se relaciona de forma hiperbólica com a escala humana.

figuras 90, 91 e 92: placas implantandas em vistas de horizonte mais aberto (90), e alamedas mais fechadas (91 e 92) [fotos do autor]

Por esta razão, percebe-se que a profusão de peças de sinalização, embora em quantidade superlativa, resulta como um mediador bem-vindo ao usuário para acompanhá-lo no desbravamento da fruição do parque.

De qualquer ângulo possível, percebe-se, na paisagem, alguma peça de sinalização. Elas se dedicam a referendar sempre visualmente (escopicamente) – para o usuário – a escala do parque, a maneira como ele pode se relacionar com ela, o percurso mais enxuto para a consecução de seus deslocamentos desejados, e, emoldurando este arsenal de mensagens, instaurando um plano de comunicação de identidade absolutamente coeso e presente, inspirado na personalidade artística daquele que dá nome ao parque: a ornamentação lateral das peças, um barra chata metálica sinuosa, pode ser entendida – independentemente de juízo de valor estético – como um signo de remissão ao universo musical seja pela similaridade à descrição física de uma onda sonora, seja pela indicação de notação musical estilizada.

figuras 93 e 94: placas regulatórias para quadras (93) e de identificação (94). [fotos do autor]

figura 95: placa regulatória de regulamento do parque. [foto do autor]

A escala das peças de maneira geral explora bem suas visadas relativas à linha de olho do visitante, tendo leitura confortável, mesmo quando contem conteúdos extensos como nos totens de regulamento do parque, que foram melhor explorados que nos exemplos anteriores, apresentando seu conteúdo de maneira sintética e de fácil compreensão.

A utilização de mídia plotada impressa se comporta bem até o momento da visita de levantamento, apresentando pouco desgaste embora exposta ao tempo.

Agora arriscamos entrar num terreno de uma hipótese acerca da densidade avantajada de peças no parque, que, possivelmente pelo fato deste parque não ser tombado, permite o arrojamento da ocupação visual para o sistema de sinalização de uma maneira que sua percepção seja constante, talvez um pouco acima do tom até, porém devido à possível instância de aprovação apenas entre os órgãos de gestão do parque (Secretaria do Meio Ambiente do Estado e conselho gestor do parque), voltados para o interesse de fruição e serviços voltados para o usuário e menos preocupados com a isenção de ruídos à paisagem, tenha permitido a densidade de peças implantadas.

3.6. Reflexões acerca dos exemplos analisados: projeto, execução e manutenção

Dada a alta diversidade dos exemplos analisados, tanto no que diz respeito aos seus tamanhos, configurações, usos, paisagens, usuários, inserção urbana, e, sobretudo, presença (ou não) e eficácia dos sistemas de sinalização implantados, pudemos perceber que três instâncias se misturam no resultado analisado, e, em algumas situações, é difícil separar os efeitos de cada uma (às vezes, até impossível, a menos que recorramos à consulta às equipes que implantaram os sistemas), e às vezes, difícil detectar até onde uma interfere na outra e, finalmente no impacto da eficácia do projeto de responder às suas premissas.

Estas instâncias são 'Projeto', 'Execução' e 'Manutenção'.

Percebe-se claramente a 'mão' do projeto (e da falta dele, nos 2 primeiros parques), nitidamente gerando registro de procedimentos metodológicos, de decisões programáticas e de resultados conquistados em todos os exemplos analisados. O projeto define campos, cores, tipografias, linhas, fundos e figuras, padrões, ritmos, ocupação, densidade, linguagem e mensagem.

Em outra instância, a execução dos projetos atua reafirmando as premissas estabelecidas acima, fortalecendo-as e comunicando-as. Em alguns momentos, nota-se que houve um abismo entre a etapa anterior (ou até já dentro da etapa anterior, de projeto), que gerou algum aspecto da execução que fraquejou, que não conduziu a eletricidade gerada em toda a sua potência no projeto, dissipando seu tônus.

Notamos isso em situações, como, por exemplo, uma peça metálica com fundação direta em solo altamente úmido e sem impermeabilização ou o isolamento de uma sapata, gerando a contaminação de um veio (às vezes bem exposto e danoso) de ferrugem, ou um encaixe de perfil de alumínio exposto num ponto frágil da peça, demonstrando a má escolha de material num ponto que deveria ser resistente a impactos, como uma placa lindeira a uma área de quadras esportivas.

Por fim, em algumas instâncias percebe-se que o projeto estava bem resolvido, a execução apropriada, mas o sistema se instabilizou no percurso do tempo. Ora, isto não é de responsabilidade nem do projeto, nem da execução, mas é previsível , quando da efetivação de estratégias de implantação, e solucionável com a criação de uma dinâmica de acompanhamento que mantenha o projeto coeso ao longo das imponderáveis e imprevisíveis mãos do tempo, tal qual a tão propalada política de manutenção do metrô de São Paulo, que restaura vandalismos em lapsos curtíssimos de tempo, visando intimidar ações de depredação. Reforçando um exemplo positivo, um plano de manutenção consegue manter o equipamento com o sentido de apropriação cidadã que ele deve desenvolver junto à comunidade.

Com isso, percebemos que, em algumas situações, o projeto e a execução estão resguardados, mas uma chuva forte deslocou o peso próprio de uma placa de identificação de árvore, deixando-a inclinada, ou a ação de um vândalo riscou uma placa de identificação de um portão. Também nesta instância o todo é prejudicado, causando uma perda para o sistema inteiro e para a clareza da comunicação da linguagem estabelecida.

Isto ficou evidente na análise dos exemplos, pois foram percebidas situações nas quais cada uma destas instâncias, por motivos variados, desagregou a integridade do sistema, prejudicando sua comunicação.

Capítulo 4

Considerações finais

4.1. Função escópica

Os conceitos preconizados e os projetos analisados reforçam a posição de Bonsiepe, instaurada no capítulo 1 acerca da importância do espaço retinal ou função escópica de equipamentos da natureza dos projetos de sinalização.

Estes projetos realizam a comunicação de suas mensagens, como ficou evidente na análise dos exemplos, eminentemente através da função visual que estabelecem com o usuário, os projetos de sinalização com planos de acessibilidade universal deverão permanecer no plano dos desenvolvimentos futuros a serem sugeridos a seguir, no item desdobramentos futuros. O fato é que, hoje em dia, na maioria dos projetos de sinalização pública de nossa cidade, e, sobretudo, nos exemplos analisados, toda a comunicação acontece pela via escópica. Através da percepção visual do usuário, todo o conteúdo se transmite e a linguagem se instaura.

Quando entendida de maneira dinâmica (maximizada por um deslocamento espacial inerente) esta função escópica ganha vida, alterando-se a cada passo e mudando a categoria de discurso possível com o usuário. O deslocamento agrega espaço (e consequentemente a dimensão do tempo) a uma percepção relacional já ampla do olhar do usuário para a magnitude do ambiente.

As noções de tempo e movimento, intimamente ligadas, no design ambiental, ao deslocamento (portanto, à espacialidade e deslocamento) traz um conceito norteador para nossa análise da relação espaço-tempo-deslocamento através do design ambiental. "O movimento é um tipo de mudança, e toda mudança acontece no tempo" (LUPTON, PHILIPS, 2008. p. 215)

4.2. Escala de horizonte e construção de cidadania

Ao longo desta pesquisa, almejamos elaborar um levantamento da trajetória de um campo pouco estudado no âmbito acadêmico no Brasil, que é o de projetos de sinalização voltados para parques urbanos. Ao longo das explanações nos capítulos 1 e 2, pudemos confrontar conceituações e metodologias de projeto de profissionais profundamente ligados ao exercício deste ofício àquelas dos teóricos em comunicação e design da contemporaneidade, em busca de formarmos uma terceira leitura, na qual estes universos possam dialogar, ainda que de forma inicial.

Desta fusão de óticas diversas, o apanhado conceitual mais substantivo é o de um conceito que chamamos de "escala de horizonte", no qual a escala física do equipamento estabelece um padrão de diálogo com a escala (física e antropológica) da paisagem, resultando num espectro de presença que deve ser considerado quando da etapa de projeto.

Esta presença, este resultado da dialética das escalas, é responsável por gerar uma complementaridade, uma simbiose entre o equipamento-sinalização e o equipamento urbano-parque, resultando na construção de uma ambiência que, quando bem calibrada pelo designer projetista, se torna compreensível para o usuário do parque de maneira harmônica e empática, sem prevalência de um sobre o outro.

Sinalização tem por objetivo, missão, ser perceptível para transmitir seu conteúdo e suas mensagens ao usuário, e paisagem tem por objetivo servir de repertório para o enriquecimento da vivência urbana e cidadã ao usuário.

Do diálogo entre ambas, visando à construção da escala de horizonte, resulta a presença da sinalização sem excessos, sem exacerbações, de modo que a paisagem seja preservada e enriquecida por esta nova instância dialógica que se cria entre a própria paisagem e aqueles que dela se apropriam.

Este equilíbrio não é estático nem fixo. Ele é inerente à percepção das qualidades estruturais e de escala da paisagem, à compreensão de sua personalidade e do léxico que estabelece com seu usuário, que, portanto, é uma entidade (coletiva e plurifacetada) portadora de uma (ou várias) matriz(es) identitária(s) que será interferida e interferirá na qualidade (e na personalidade) da paisagem, transformando-a em espaço antropológico.

A apreensão do espaço antropológico deverá ser entendida como uma condicionante de levantamento conceitual do projeto, para que consigamos compreender os limites dialógicos com esta instância, e compor, com ela, tamanho, discurso, mensagem, aspectos que, ao chegarem ao

usuário, construirão, com ele (e para ele), um percurso que seja enriquecido de vivência que poderíamos chamar de 'cidadã'. Uma vivência que se apropria de um equipamento que, por ser público, lhe pertence e, portanto, se-lhe comunica e infere significados.

Ao iniciarmos esta pesquisa, tivemos a impressão – superficial – de estarmos abordando um tema técnico, sob uma ótica pragmática, buscando sistematizar metodologias. Ao longo de seu desenvolvimento percebemos que, sim, fazíamo-lo, porém, dentro de um espectro de injunções muito mais amplo, ramificado, muito mais sutil, que acredita numa construção complexa de realidade na qual os agentes envolvidos se retroalimentam e se transformam triangularmente, cidadão-designer-poder público, através de quaisquer oportunidades que se lhes apresentem como ponte. Um projeto de sinalização num parque pode adquirir essa condição formadora de cidadania, como meio de transformação social e promoção de conhecimento.

Isto acontece quando se considera, na metodologia de desenvolvimento de projeto, a compreensão de suas condicionantes dialógicas desta maneira triangular: por um lado com a escala (e referência cultural) do visitante e por outro com a escala (e referência cultural) da paisagem.

Por isso nos dedicamos, no capítulo 2, a apresentar as etapas de desenvolvimento de projeto, para oportunizar a percepção sobre quais indícios deste diálogo aparecem em cada etapa, para que estes se deflagrem na escrita do projeto.

4.3. Desdobramentos da pesquisa

Ao realizarmos as visitas de levantamento nos parques que serviram como exemplos, aplicados das reflexões levantadas ao longo dos capítulos 1 e 2, percebemos que, conquanto sejam profundamente necessários e estruturadores da paisagem, a presença e a utilização dos sistemas de sinalização em parques urbanos no município de São Paulo, até o momento, não encontra uma política de tratamento formal, lacuna que é ocupada por iniciativas pontuais que visam equacionar questões e encontrar respostas numa escala local.

Considerando a diversidade de espaços urbanos nos aproximadamente 100 parques que atualmente servem de equipamento urbano para o acesso do cidadão a vivências junto à natureza sem ter que se afastar do centro urbano, e considerando a escala metropolitana desta cidade, com seus mais de 20 milhões de habitantes, percebemos que a falta de uma política

estratégica em relação à criação de identidade dos espaços verdes públicos se apresenta como um ponto importante para reflexão.

Outro ponto nevrálgico da contemporaneidade no espectro dos equipamentos urbanos de mediação, tanto quanto da discussão dos níveis de abrangência da cidadania, que não coube nos limites desta pesquisa e que permanece aqui como sugestão para possíveis aprofundamentos futuros é o olhar sobre este tema tão complexo da sinalização em parques urbanos, acrescentado da questão da acessibilidade deste equipamento a públicos portadores de necessidades especiais. Notamos nos projetos analisados nos exemplos que em nenhum deles havia a menor menção a esta questão, o que nos coloca numa práxis anacrônica de propor equipamentos mediadores promotores de cidadania, mas que promovem uma cidadania excludente.

Referências Bibliográficas

AICHER, Otl; KRAMPEN, Martin. *Sistemas de Signos en la comunicación visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1979.

APPADURAI, Arjun. *Dimensões culturais da globalização: modernidade sem peias*. Lisboa: Editorial Teorema, 1996.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. 3ª edição. São Paulo: Pioneira / EDUSP, 1986.

BAER, Kim. *Information design workbook*. Beverly, MS: Rockport Publishers. 2008.

BEAKLEY, George C.; CHILTON, Ernest G. *Design: serving the needs of man*. New York: Macmillan Publishing Co., 1974.

BERGER, Craig M. *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. Mies. Suíça: Rotovision, 2009.

BEZERRA, Charles. *O designer humilde*. São Paulo: Edições Rosari, 2008.

BIERUT, Michael, HELFAND, Jessica; HEELLER, Steven; POYNOR, Rick (orgs). *Textos clássicos do design gráfico*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BONSIEPE, Gui. (1965). *Educação para o design visual.* in BIERUT, Michael; HELFAND, Jessica; HELLER, Steven; POYNOR, Rick (orgs). *Textos clássicos do design gráfico*. São Paulo, SP: Editora WMF Martins Fontes, 2010..

_____. *Design do material ao digital*. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

_____. *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Editora Blucher, 2011.

BORGES, Adélia (2002). *Designer não é personal trainer e outros escritos*. 2ª edição. São Paulo: Edições Rosari, 2003..

CALORI, Chris. *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2007.

CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. 2ª edição. São Paulo: Editora Blucher, 2004 .

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (orgs.). *A sociedade em rede: do conhecimento à ação política*. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2005.

CROSBY, Theo; FLETCHER, Alan ; FORBES, Colin. *A sign systems manual*. Londres: Studio Vista, 1970.

DONDIS, Donis A. (1991). *Sintaxe da linguagem visual*. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio (1993) *Olhar periférico: Informação, linguagem, percepção ambiental*. 2ª edição. São Paulo: EDUSP, 1999.

FLUSSER, Vilém; org. Rafael Cardoso. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRASCARA, Jorge (ed.). *Design and the Social Sciences. Making Connections*. London: Taylor and Francis Ltd. (CRC Press), 2002.

FRASCARA, Jorge. *Graphic Design: Fine art or Social Science?* in MARGOLIN, Victor; BUCHANAN, Richard (editors) *"The idea of design: A Design Issues reader".* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1995.

GIBSON, David. *The wayfinding handbook. Information design for public places*. New York, USA: Princeton Architetural Press, 2009.

GLUECK, Silvia C., RIBEIRO, Monica C., GIOSA, Célia R., & DIAS, André C. *A Casa do Administrador - Parque Jardim da Luz.* São Paulo: Secretaria Municipal do Verde e Meio Ambiente, 2008.

GOBÉ, Marc. *Emotional branding: The new paradigm for connecting brands to people*. New York: Allworth Press, 2001.

GOLLEDGE, Reginald G. *Human wayfinding and Cognitive Maps*. In GOLLEDGE, Reginald G. (editor). *Wayfinding behavior: cognitive mapping and other spatial processes*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1999.

JONES, John Chris (1970). *Design methods: seeds of human futures* . 2ª edição. New York: John Wiley & Sons, Inc, 1992.

LAWSON, Bryan. *Como arquitetos e designers pensam*. São Paulo: Oficina de tesxtos, 2011.

LYNCH, Kevin (1960). *A imagem da cidade*. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott (orgs.). *ABC da Bauhaus e a teoria do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LUPTON, Ellen; PHILIPS, Jennifer Cole. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MEGGS, Philip B. (1983). *A history of graphic design*. 3ª edição. New York, NY: John Wiley & Sons Inc., 1998.

MELO, Francisco Inácio Homem de. *Signofobia*. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

MORETI, Camila; FUNGARO, Maria Leticia (orgs) et allii. *Guia dos parques municipais de São Paulo – 3ª edição revista e atualizada*. São Paulo: Secretaria do Verde e do Meio Ambiente da Prefeitura do Município de São Paulo, 2012 (disponivel em: http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/meio_ambiente/parques/. Acessado em 12/02/2013).

NESBITT, Kate (org.) *Uma nova agenda para a arquitetura. Antologia teórica 1965-1995*. São Paulo: CosacNaify, 2006.

NIEMEYER, Lucy (2003). *Elementos de semiótica aplicados ao design*. 4ª edição. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2010.

_____. (1997). *Design no Brasil: Origens e instalação*. 4ª edição. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2007.

PAPANEK, Victor. *Design for the real world: Human ecology and social change*. New York: Pantheon, 1971.

RATHGEB, Markus. *Otl Aicher.* London: Phaidon Press, 2006.

RAPOPORT, Amos. *Aspectos humanos de la forma urbana*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

SANTOS, Milton. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção*. 4ª edição São Paulo: EDUSP, 2006.

SMITHSHUIJZEN, Edo. *Signage Design Manual*. Baden: Lars Müller Publishers, 2007.

WOLLNER, Alexandre. *Design visual: 50 anos*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

Artigos:

GUIMARÃES, Ricardo. *O que não é Branding: 1. Marca.* São Paulo: Meio e Mensagem, abril, 2006. Disponível em: http://www.thymus.com.br/cerebro.asp. Acessado em 08/02/2013.

LOBODA, C., DE ANGELIS, B. *Áreas verdes públicas urbanas: conceitos, usos e funções*. AMBIÊNCIA, Guarapuava, PR, v.1 n. 1, set. 2009.
Disponível em: http://revistas.unicentro.br/index.php/ambiencia/article/view/157/185.
Acesso em: 17 Jan. 2013.

NARDI, B & KAPETLININ, V. (2006). *Acting with technology: Activity theory and interaction design*. Cambridge, MA: MIT Press, apud DAVIS, Meredith (2008) *Why do we need doctoral study in design?* International Journal of Design, 2 (3), 71-79.

OLIVEIRA, Fernando Alvarus de; CAMPOS, Jorge Lucio de. *O design responsável de Victor Papanek*. Agitprop: Revista Brasileira de Design, n. 46. 2012. Disponível em: http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios_det&id=103&titulo=ensaios consultado em 25/01/2013.

Dissertações e teses

KAWASAKI, Yuji. *Design gráfico sinestésico*. São Paulo: FAUUSP, 2009. Dissertação de mestrado. Orientadora: Profa. Dra. Clice De Toledo Sanjar Mazzilli.

KOCH, M. B. *Parques urbanos sul-americanos: imaginação e imaginabilidade: Análise comparativa dos parques Metropolitano, de Santiago (Chile), Ibirapuera, de São Paulo (Brasil), Tres de Febrero, de Buenos Aires (Argentina) e El Prado, de Montevideo (Uruguai), para subsidiar a elaboração de diretrizes gerais para projetos de sinalização visual, importante meio de proteção das paisagens naturais e culturais da América do Sul*. São Paulo: FAUUSP, 2009. Dissertação de mestrado. Orientador: Prof. Dr. Issao Minami.

RODRIGUES, F. de F. *Programa de identidade visual para os patrimônios da humanidade no Brasil*. São Paulo: FAUUSP, 2002. Dissertação de mestrado. Orientador: Prof. Dr. Issao Minami.

VELHO, Ana Lucia de Oliveira Leite. *O Design de Sinalização no Brasil: a introdução de novos conceitos de 1970 a 2000*. Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2007. Dissertação de mestrado. Orientador: Prof. Dr. Claudio Freitas de Magalhães.

Sites:

http://25.media.tumblr.com/tumblr_lxhr7rMIz31r54c4oo1_1280.jpg, consultado em 12/02/2013

http://kikuobata.com/category/portfolio/environmental-graphics/. Consultado em 07/02/2013

http://www.ambiente.sp.gov.br/parquevillalobos/o-parque-hoje/. Consultado em 13/02/2013

http://www.ambiente.sp.gov.br/parquevillalobos/files/2011/12/mapa.pdf. Consultado em 13/02/2013

http://www.carbonesmolan.com/. Consultado em 07/02/2013

http://www.etymonline.com/index.php?term=design&allowed_in_frame=0, consultado em 10/01/2013

http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u449597.shtml, consultado em 12/02/2013

http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&q=parque+buenos+aires&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=N6wqUdTILJLc8ASMx4CgBg&ved=0CAsQ_AUoAg. Consultado em 18/02/2013

http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&q=Parque+da+Independência+-+Ipiranga,+São+Paulo&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=k6wqUaHUNon29gTBj4GwBw&ved=0CAsQ_AUoAg. Consultado em 18/02/2013

http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&q=Parque+burle+marx&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=r6wqUeiBMpPS9QTHxIG4BQ&ved=0CAsQ_AUoAg. Consultado em 18/02/2013

http://maps.google.com.br/maps?client=safari&rls=en&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&q=parque+do+povo&fb=1&gl=br&hq=parque+do+povo&hnear=0x94ce448183a461d1:0x9ba94b08ff335bae,São+Paulo&cid=0,0,6732976326489901381&sa=X&ei=TqsqUYObFIjq9ASN_YCgDw&ved=0CJABEPwSMAE. Consultado em 18/02/2013

http://maps.google.com.br/maps?hl=pt-PT&client=safari&rls=en&q=avenida+riviera+2228&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_qf.&bvm=bv.42768644,d.eWU&biw=1350&bih=790&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=8KwqUdy1N4q-8ASft4HwBg&ved=0CAgQ_AUoAg. Consultado em 18/02/2013

http://maps.google.com.br/maps?client=safari&trls=en&q=parque+villa+lobos&oe=UTF-8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&sa=X&ei=FK0qUYzPDZT09gT5hYCIBg&ved=0CAsQ_AUoAg. Consultado em 18/02/2013

http://www.lancewyman.com/. Consultado em 07/02/2013

http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=artif%EDcio. Consultado em 08/02/2013

http://www.raynesassociates.com/. Consultado em 07/02/2013

http://www.tfl.gov.uk/corporate/projectsandschemes/2443.aspx, consultado em 12/02/2013

http://www.twotwelve.com/about/people/leadership/david-gibson.html. Consultado em 08/02/2013

Projeto gráfico: Renato Salgado

Revisão: Lilian Ana Faversani

Esta dissertação foi layoutada em InDesign, utilizando as fontes Rotis Sans Serif, Rotis Semi Sans, Rotis Serif e Milo.

Foram impressos 08 exemplares em papel alta alvura 120 gr. e encadernada em capa dura com plotagem laminada fosca lisa, pela Arrisca Encadernações

Fevereiro de 2013.