

Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

SINAIS INVISÍVEIS

Projeto de sinalização urbana
do morar na rua em Brasília

Ana Carolina Pacheco Lobo Loureiro

Brasília, junho de 2008.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

SINAIS INVISÍVEIS

Projeto de sinalização urbana
do morar na rua em Brasília

Ana Carolina Pacheco Lobo Loureiro

*Monografia apresentada como requisito
parcial para obtenção do título de Bacharel
em Desenho Industrial – Habilitação em
Programação Visual*

Orientador

Professor Christus Menezes da Nóbrega

Brasília, junho de 2008.

Agradecimentos

Agradeço à minha família, primeiramente, pelo apoio, carinho e compreensão nesse momento de densa procura por significados e sentidos no design gráfico e na minha vida.

Agradeço ao meu orientador Christus Nóbrega, por dividir comigo seus conhecimentos acadêmicos, sua capacidade criativa única e por construir comigo esse projeto.

Agradeço pelo apoio dos professores Evandro Perotto e Nayara Moreno, membros da Banca Examinadora.

Agradeço ao meu grande pequeno companheiro Daniel, por ter me acompanhado e me inspirado nessa jornada de conhecimento, descobertas e crescimento.

Um agradecimento especial às minhas queridas amigas, Clara e Ludmila, e aos Nerds Velhotes, pelos momentos de alegria.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS 6

RESUMO 8

ABSTRACT 9

1. INTRODUÇÃO 10

1.1 Contextualização 11

1.2 Objetivos 11

1.2.1 Objetivo Geral 11

1.2.2 Objetivos Específicos 11

1.3 Justificativa 12

1.4 Metodologia 12

2. REFERENCIAL TEÓRICO 14

2.1 O design gráfico comprometido com questões sociais 14

2.2 O protesto gráfico 18

2.2.1 Atelier Populaire 18

2.2.2 Século XX e XXI: Ações individuais 21

2.2.2.1 Design e intervenção urbana 25

2.2.2.2 Sinalização urbana como protesto 26

2.2.2.3 O protesto gráfico e os moradores de rua 30

2.3 Sinalização: identificação no espaço 34

2.3.1 A linguagem visual da sinalização urbana 34

2.3.2 Elementos gráficos da sinalização 37

2.3.3 Desenvolvimento de projeto de sinalização urbana 41

3. CRIANÇAS E ADOLESCENTES QUE MORAM NAS RUAS: UMA SITUAÇÃO DE RISCO 42

3.1 O espaço público: um lar 43

3.2 Morar nas ruas de Brasília 44

3.3 A incorporação à vida de rua 46

3.4 Invisíveis, eles são 49

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 51

4.1 Conceituação 51

4.2 Geração de alternativas 53

4.2.1 Tempestade de palavras-chave em *post-its* 53

4.2.2 Construção de Painéis de Contextualização Visual 54

4.2.3 Tempestade de representações visuais 56

4.2.4 Determinação do discurso/mensagem 65

4.3 Desenvolvimento 70

4.3.1 Placa I: Mendicância 70

4.3.2 Placa II: Comer do lixo 73

4.3.3 Placa III: Dormir na rua 75

4.3.4 Placa IV: Uso de drogas 77

4.4 Finalização 79

4.4.1 Detalhamento técnico 79

4.4.2 Mecanismo de fixação das placas 80

4.4.3 Definição dos locais de fixação das placas 81

5. CONCLUSÃO E PERSPECTIVAS DO PROJETO 84

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 85

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Figura 1: Poster Che Guevara, Andy Warhol, 1962. **15**

Figura 2: Manifesto First Things First, 1964. **16**

Figura 3: Capa do livro produzido pelo Atelier Populaire para divulgação da manifestação, 1969. **19**

Figura 4 e 5: Posteres produzidos pelo Atelier Populaire em 1968. **20**

Figura 6: Marca “I love NY”, 1976. **22**

Figura 7: “I love NY more than ever”, 2001. **23**

Figura 8: Publicação no jornal New York Times, 20 de Setembro de 2001. **23**

Figuras 9 e 10: Escultura inflável representativa dos gastos globais em assuntos militares. **24**

Figuras 11 e 12: Esculturas infláveis que fizeram parte do projeto “Move Our Money”. **24**

Figuras 13, 14 e 15: Exemplos de intervenções urbanas. **25**

Figura 16: “Mulheres trabalhando”, cartaz de placa de trânsito, Estados Unidos, 1970 a 1971. **26**

Figuras 17 e 18: “Controle seu instinto animal”, 1986 e “Você é um homem ou um rato”, 1988. **27**

Figura 19: Placa de trânsito “Proibido sons de assobios e beijos”, 1988. **27**

Figura 20: Cartaz “Caution: Children at War”, Pentagon, 1999. **28**

Figuras 21 e 22: Intervenção nas placas, Via Saragozza e Viale Carlo Pepoli, Bolonha, Itália, 2003. **29**

Figura 23: *Outdoor* “Sua Mensagem Aqui”, 1990. **30**

Figuras 24 e 25: “Removing me won’t solve the problem”, Mike Newton, 2007. **31**

Figuras 26 e 27: *Graffitis* afixados com cola em Brasília por Mello, 2006. **32**

Tabela 1: Classificações da sinalização por Adrian Frutiger. **36**

Tabela 2: Classificações da sinalização pelo Código de Trânsito Brasileiro. **37**

Figura 28: Os formatos de placas existentes na sinalização urbana. **38**

Figura 29: As cores utilizadas em placas existentes na sinalização urbana. **38**

Figura 30: O uso de palavras e símbolos em placas existentes na sinalização urbana. **39**

Figura 31: O menino abandona o lar para dormir nas ruas. **43**

Figura 32: Menino dormindo na parte inferior da Rodoviária do Plano Piloto. **44**

Figura 33: O trânsito de pessoas na Rodoviária do Plano Piloto e um jovem catando lixo. **45**

Figura 34: Meninos de diversas idades reunidos na Rodoviária do Plano Piloto. **46**

Figura 35: Meninos que moram na rua pedindo dinheiro. **47**

Figura 36: Crianças fazendo uso de drogas (fumando e cheirando). **48**

Figura 37: Post-its com palavras-chave colados no ambiente de trabalho. **53**

Figura 38: Primeiro Painel de Contextualização Visual. **55**

Figura 39: Segundo Painel de Contextualização Visual. **55**

Figura 40: A criança e o jovem que moram nas ruas não possuem renda. **56**

Figura 41: Representações visuais do ato de mendicância. **57**

Figura 42 e 43: Personagem Cascão, Turma da Mônica e Personagem Pig Pen, Peanuts. **58**

Figura 44: Tentativas de representação da falta de asseio consideradas não inteligíveis **58**

Figura 45: Representação exagerada da falta de asseio. **59**

Figura 46: Representação da exalação de odor desagradável. **59**

Figura 47: Representação de odor desagradável e falta de asseio. **59**

Figura 48: Experimentação de representações do conceito de lar e casa. **59**

Figura 49: Composições do pictograma humano com pictograma do lar em contorno. **60**

Figura 50: Composições do pictograma humano com pictograma do lar com preenchimento. **60**

Figura 51: Composições do pictograma humano com pictograma do lar em contorno único. **60**

Figura 52: Composições do pictograma humano com pictograma do lar em preenchimento. **60**

Figura 53: Pictogramas padronizados mundialmente para sinalizar o conceito de “dormir”. **61**

Figura 54: Desconstrução do pictograma padrão. **61**

Figura 55: Processo final de desenvolvimento do símbolo da criança e do jovem. **62**

Figura 56: Elementos que representam situações de desproteção. **62**

Figura 57: Elementos que representam situações de impropriedade da rua. **62**

Figura 58: Elementos que representam situações em que a criança procura o que comer no lixo. **63**

Figura 59: Desenvolvimento de pictograma a partir do pictograma adulto. **64**

Figura 60: Desenvolvimento a partir do pictograma obtido. **64**

Figura 61: Comparação de proporções entre pictogramas. **64**

Figura 62: Estudos de linguagem corporal da criança na rua. **65**

Figura 63: Geração de alternativas com mensagem regulamentativa/proibitiva. **66**

Figura 64: Geração de alternativas com mensagem indicativa. **67**

Figura 65: Geração de alternativas com mensagem de advertência. **68**

Figura 66: Desenvolvimento de pictograma de criança pedindo esmola. **71**

Figura 67: Desenvolvimento de placa de criança pedindo esmola. **71**

Figura 68: Placa I: Mendicância. **72**

Figura 69: Análise da composição da Placa I: Mendicância. **73**

Figura 70: Desenvolvimento de placa de criança comendo do lixo. **73**

Figura 71: Placa II: Comer do lixo. **74**

Figura 72: Análise da composição da Placa II: Comer do lixo. **75**

Figura 73: Desenvolvimento de placa de criança dormindo na rua. **75**

Figura 74: Placa III: Dormir na rua. **76**

Figura 75: Análise da composição da Placa III: Dormir na rua. **77**

Figura 76: Experimentação de representações do uso de drogas pela criança que mora na rua. **77**

Figura 77: Placa IV: Uso de drogas. **78**

Figura 78: Análise da composição da Placa IV: Uso de drogas. **78**

Figura 79: Detalhamento técnico da Placa I: Mendicância. **79**

Figura 80: Placa I: Mendicância produzida em recorte em vinil e colada em placa de PVC. **80**

Figura 81: Placa a fixada com aramese indicação dos furos na placa. **80**

Figura 82: Simulação de fixação da Placa I: Mendicância em semáforos. **81**

Figura 83: Simulação de fixação da Placa II: Comer do lixo próximo à lixeiras. **82**

Figura 84: Simulação de fixação da Placa III: Dormir na rua próximo à pontos de ônibus. **82**

Figura 85: Simulação de fixação da Placa IV: Uso de drogas próximo à escolas. **83**

RESUMO

O presente projeto de graduação apresenta o estudo do papel do design na sociedade e sua inserção no espaço urbano como transformador social. Por meio da linguagem pictórica da sinalização urbana, o trabalho busca denunciar a banalização da realidade marginal e de exclusão social em que vivem crianças e adolescentes que moram nas ruas.

Neste documento encontra-se toda a pesquisa teórica referente ao tema, a geração de idéias e a determinação de uma alternativa a ser produzida e afixada nas ruas. O desenvolvendo de quatro placas, com forte teor crítico e irônico, abordam quatro questões essenciais dessa situação social

ABSTRACT

This present dissertation presents the study of the social role of design and its insertion in the urban environment as social changing. Using pictorial language of street signs, this work denounces the trivialization of the social exclusion lived by street children.

In this project you can find all my research about this subject, the brainstorm and creative conception, and the definition of the designs to be used in the project. The enrolment of the four signs, with high ironic and critical content, addresses four essential questions about this social problem.

1. Introdução

O presente projeto foi desenvolvido para a disciplina de Diplomação em Programação Visual do Curso de Desenho Industrial com Habilitação em Programação Visual do Departamento do Desenho Industrial do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

O objetivo desse trabalho é desenvolver um projeto de sinalização urbana, que busca a sensibilização e a denúncia à banalização da situação de exclusão social sofrida por crianças e jovens moradores de rua do Distrito Federal. A linguagem gráfica utilizada é a pictórica da sinalização urbana. Esta escolha se justifica por ser uma forma irônica de inseri-los no espaço urbano como pessoas e trazer à reflexão dos transeuntes sobre essa condição marginal.

1.1. Contextualização

De acordo com estatísticas pela Secretaria Especial dos Direitos Humanos - SEDH, existem, aproximadamente, 8 milhões de crianças e jovens em alto risco pessoal e social no Brasil. Em Brasília, uma cidade de 2,5 milhões de habitantes, esse número chega a 1.500.

Esses indivíduos sofrem das mais diversas formas de desrespeito, violência, abuso e exploração, o que geralmente resulta na desconstrução de seus sonhos e de suas perspectivas de crescimento e desenvolvimento.

As condições miseráveis em que vivem desconfiguram sua identidade como cidadãos possuidores de direitos e deveres, marginalizando-os da sociedade. Sem voz no espaço social, desprovidos de seus direitos e deveres legais, esses indivíduos vivem no anonimato social, em uma sociedade que vive alheia à situação e em que a única possibilidade de mudar suas vidas são políticas públicas ou ações sociais.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um projeto gráfico de sinalização urbana, que aborde as questões de exclusão social de crianças e jovens que moram nas ruas, sensibilizando para a conscientização da sociedade sobre a situação em que vivem os moradores de rua.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Utilizar o design gráfico como ferramenta visual para emissão de mensagem de cunho social e humanitário no espaço urbano;
- Contextualizar o design gráfico em uma problemática social, desvinculando-o da atividade de consumo;

1.3 Justificativa

As crianças e jovens que moram na rua vivem em situação de risco, desprovidas de condições básicas de sobrevivência (moradia, família, alimentação, higiene, etc.) e expostas a perigos que caracterizam a rua. Marginalizados e excluídos socialmente, essas crianças e jovens possuem poucas expectativas de futuro.

O design gráfico, como comunicação visual, é capaz de atuar como transformador social, pela manifestação de idéias e protesto por direitos por meio de recursos visuais.

“O bom design é uma boa cidadania”. Esta é uma afirmação frequente feita pelo designer gráfico Milton Glaser. Se o bom design adiciona valor à sociedade, auxiliando o desenvolvimento dessa e mantendo o *status quo* em um alto nível, então o design gráfico e a cidadania devem andar de mãos dadas (HELLER, 2006: 26).

O papel social do design é um amplo campo a ser explorado, e é bastante discutido desde a década de 1960, por diversos designers famosos mundialmente. O projeto busca fomentar essa discussão e produzir novas abordagens visuais a partir do tema.

1.4 Metodologia

1.4.1 Proposta do tema

Projeto de sinalização urbana que busca a reflexão acerca da condição de abandono e exclusão social em que vivem crianças e/ou adolescentes que moram nas ruas.

1.4.2 Delimitação do projeto

Optou-se por desenvolver a linguagem gráfica informativa, simbólica e pictográfica característica da sinalização urbana, a fim de combinar a significância da sinalização, como meio de identificação do espaço e do ser humano no espaço público, com a reapropriação da linguagem que o Estado utiliza para formalizar sua legislação no espaço urbano para denunciar suas negligências perante a legislação da criança e do adolescente no mesmo espaço urbano.

O conteúdo imagético da sinalização serão elementos visuais pictogramas que representem a condição de exclusão e pobreza dessas pessoas.

1.4.3 Coleta e análise de dados

Investigação teórica embasada nos seguintes temas: o papel social do design gráfico, as manifestações sociais do design gráfico, sinalização urbana e crianças e jovens que moram nas ruas.

1.4.4 Conceituação do projeto

Definição dos temas a serem abordados na linguagem pictórica da sinalização urbana a partir dos dados obtidos na investigação teórica.

1.4.5 Geração de alternativas

Será utilizada a técnica de *brainstorming*, inicialmente com palavras-chave, que terão como objetivo familiarizar o projeto com a gravidade da situação. Após essa tempestade de palavras-chave, serão construídos Painéis de Contextualização visual, a fim de contextualizar a linguagem pictórica como representação do espaço urbano, cenário do projeto.

Após essas etapas, segue a tempestade de representações visuais, em que serão desenvolvidas soluções gráficas para as representações pictóricas da sinalização urbana. Quando decididas os símbolos a serem utilizados, será produzido um modelo de uma das placas.

1.4.6 Desenvolvimento do Projeto

Será realizado o detalhamento técnico da placa a ser produzida e definido o mecanismo de fixação das placas no espaço urbano. Cada placa será destinada a um local no espaço urbano preferencialmente, e a última etapa da metodologia é a definição desses locais e a simulação por meio de montagem fotográfica da fixação das placas no espaço urbano de Brasília.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O design gráfico comprometido com questões sociais

Desde o surgimento do termo design gráfico são inúmeros os significados e as funções atribuídos para a atividade. Para Alice Twemlow (TWEMLow, 2006: 6) o design gráfico

“é um tipo de linguagem utilizado para a comunicação. Utiliza-se para dizer a um indivíduo ou um grupo de indivíduos uma determinada mensagem cujo assunto de que esse(s) indivíduos necessitem, considera-se que necessitem, ou que outro indivíduo considere que necessitem”.

Segundo Twemlow, é possível listar as atuações do design gráfico mais especificamente: vender produtos e idéias para a obtenção de lucro, mas também criticar tais comportamentos; tornar informações claras e objetivas - possivelmente salvando vidas -, como também enriquecer o cotidiano, adicionando complexidade, nuância e subjetividade. O design gráfico auxilia indivíduos a encontrarem seus caminhos e compreenderem informações e dados, e também pode ajudá-los a se perderem em novas idéias, narrativas ou paisagens, e a questionarem e contestarem a informação apresentada (TWEMLow: 6).

Essa definição defende o conceito de design gráfico como atividade não necessariamente associada a uma necessidade mercadológica ou funcional, mas que também se relaciona com o público de maneira mais subjetiva e pessoal. Esse será o conceito de design gráfico explorado no presente projeto: *meio ou ferramenta cuja função é transmitir uma idéia a um indivíduo ou a grupo de indivíduos, cuja interação indivíduo-linguagem gráfica caracterize-se pelo envolvimento pessoal, moral e até mesmo sentimental.*

Com este projeto pretende-se despertar nos indivíduos reflexões, sentimentos e questionamentos em relação à estrutura social e às relações sociais por meio do design gráfico. A partir da temática da exclusão social sofrida por crianças e jovens que moram nas ruas, serão exploradas linguagens que instiguem os indivíduos (transeuntes e moradores de rua) a refletirem sobre a banalização dessa situação de abandono.

A busca pela inserção social do design iniciou-se na década de 1960, momento de transição dos interesses modernistas para as inquietações pós-modernas. A época caracterizou-se (DENNIS, 1999: 196) pela formação de uma nova consciência mundial do papel do design, resultante de preocupações como a contra-cultura, o meio ambiente e a auto-

nomia de países do Terceiro Mundo (DENNIS, 1999: 181).

No período de 1960 a 1970, existiram vários movimentos relacionados a contra-cultura, como a Pop Art, que exploravam visões contestadoras dos valores característicos das escolas modernas. Suas manifestações de contestação e rebeldia foram apropriados pela mídia, transformadas em ícones e revendidas como mercadorias, ao produzir um efeito contrário ao desejado: uma contestação à cultura de consumo, emergente na época. Por exemplo, a imagem do líder guerrilheiro Ernesto Che Guevara (figura 1), cuja morte, segundo Dennis “deslanchou não a revolução esperada, mas uma verdadeira indústria de camisetas e cartazes”. (DENNIS :181)

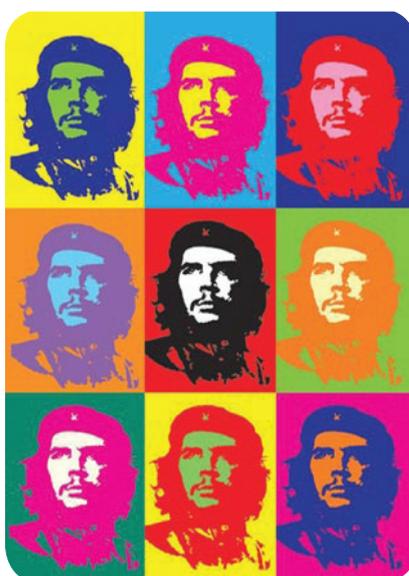


Figura 1: Poster Che Guevara, Andy Warhol, 1962.

A discussão acerca da responsabilidade social do designer foi divulgada por meio de várias publicações em nível mundial. Destacaram-se dois best-sellers, *Design for the Real World* (1971), de Victor Papanek, e *Small is Beautiful* (1973), de E. F. Schumacher.

Papanek critica a visão tradicional do design diante das preocupações sociais e ambientais vigentes. Ele propõe que o design priorize a solução de problemas sociais em prol de um bem comum, em vez de estimular o consumismo e o caráter autoral do design.

O discurso de Schumacher, mais radical, afirma que o design deve adotar a distribuição igualitária dos benefícios da tecnologia existente e abandonar a busca desenfreada pelo avanço tecnológico. Schumacher defende a democratização do conhecimento aplicado e

argumenta que a sociedade necessita do que chama de “tecnologia intermediária”, por meio do uso responsável dos recursos e da mão-de-obra.

Outra publicação importante do período foi o Manifesto “First Things First”; em 1964, escrito pelo designer gráfico britânico Ken Garland, assinado por outros 21 designers e fotógrafos. O Manifesto (figura 2) defendia que o design gráfico voltasse sua atenção e energia para causas sociais, em vez de usar suas habilidades para ditar as regras da sociedade de consumo (TWEMLOW: 46).

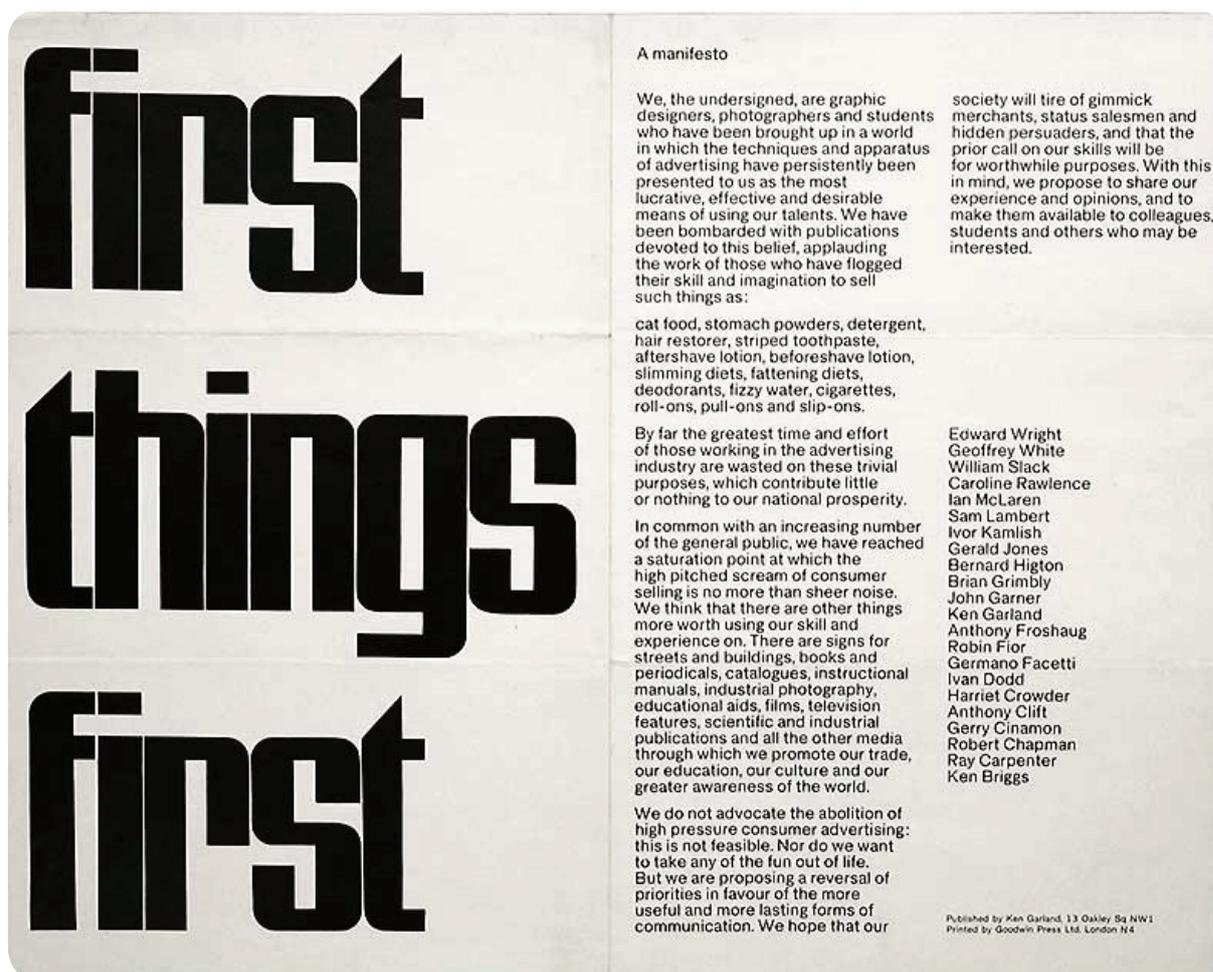


Figura 2: Manifesto First Things First, 1964.

No Manifesto os designers gráficos declaram que “muitos de nós estamos cada vez mais desconfortáveis com essa visão de design. Designers que devotam seus esforços primordialmente na propaganda, no marketing e no desenvolvimento de marcas estão apoiando, e implicitamente endossando, um ambiente mental tão saturado de mensagens comerciais que está mudando o modo que os cidadãos consumidores falam, pensam,

sentem, respondem e interagem [...]. Nós propomos [...] uma mudança de mentalidade que se afaste do marketing do produto e busque a exploração e a produção de um novo tipo de significado. O consumismo segue solto. Ele deve ser desafiado por outras perspectivas, expressas em parte através das linguagens visuais e dos recursos do design” (First Things First 2000, 1999).

Segundo Julie Baugnet (TWEMLOW: 96), existem várias problemáticas no design gráfico atual. O manifesto apela por propósitos no design e convida os designers a questionarem-se sobre essas problemáticas. Convida-os também a observarem sua cultura e suas comunidades, não limitando-se à obtenção de lucro, mas buscar maneiras de costurar um fio mais sólido na trama de tecido que é a nossa sociedade.

Portanto, o manifesto sugere a mudança de atuação do design gráfico em marketing de produto para a exploração de um novo tipo de propósito. Na tentativa de despertar novamente os designers para esse problema, o manifesto foi atualizado e republicado mundialmente, em 2000, em revistas especializadas.

O manifesto é peça-chave deste projeto, porque clama pela responsabilidade do design gráfico perante a sociedade, ainda pouco explorada, e pela crítica à função mercadológica atribuída ao design, como fruto da sociedade de consumo.

A discussão sobre o consumismo abrange uma parcela ínfima da sociedade brasileira, pois o Brasil possui muitos problemas sociais. Portanto o projeto segue como resposta ou apoio ao manifesto e adequado ao contexto social brasileiro, pela observação da sociedade, definição de problemática social - as crianças e jovens que moram nas ruas - e experimentação da linguagem visual e dos recursos do design gráfico nesse contexto social, na tentativa de expôr a sociedade à idéias, questionamentos e reflexão sobre a condição desses indivíduos.

2.2 O protesto gráfico

Na história mundial as mudanças sociais foram acompanhadas por peças gráficas como protesto visual. Imagens impressas, poster, outdoors, campanha em jornais e revistas etc, tornaram-se ícones de eras e marcaram períodos de mudanças históricas.

O design gráfico foi uma ferramenta política e social nas revoluções e na reconstrução das sociedades socialistas (União Soviética, Cuba e China), nos movimentos liberais da década de 1960, e atualmente é meio fundamental para o movimento popular e organizações sociais.

Esses protestos gráficos influenciam até hoje as atitudes, opiniões e comportamentos da sociedade, encaminhando-a para a luta pelos seus ideais e, ainda, geram inovações gráficas durante as décadas.

Nesse contexto surge a noção da rua como símbolo de domínio público, um fórum ou arena para as declarações de protesto da sociedade. Os designers e artistas gráficos utilizam as ruas como suporte para afixarem seus produtos e propagarem suas críticas e questionamentos.

Como base para o desenvolvimento do projeto, foram analisadas peças gráficas criadas para o protesto e a manifestação de idéias, críticas e questionamentos no domínio público. A análise aborda a linguagem gráfica das peças - estilo, simbolismo, tipografia, cores etc - e sua forma ou formato, que carrega a mensagem ou a imagem gráfica. O formato e a linguagem gráfica trabalham juntos para definir o tamanho e o alvo - e ultimamente o impacto - do protesto gráfico.

2.2.1 Atelier Populaire

A década de 1960 e 1970, como citado anteriormente no primeiro capítulo, é um ponto de partida social e gráfico para a análise, pois as revoluções sociais que ocorreram no período moldaram o comportamento da sociedade contemporânea.

Em um período de turbulência e revoluções sociais, um grupo intitulado Atelier Populaire, formado por estudantes, artistas e trabalhadores operários, produziu cartazes contra a situação social em que se encontrava a França, em maio de 1968.

O grupo manifestou a insatisfação quanto ao governo do general de Gaulle, ao sistema educacional tradicionalista e às condições trabalhistas da época. O Atelier Populaire (MCQUISTON, 1995: 25) rejeitava a cultura burguesa e defendia o desenvolvimento de uma cultura mais popular, que estivesse a serviço da sociedade.

O Atelier Populaire realizou passeatas e invadiu universidades, inclusive a Escola de Belas Artes. O grupo invadiu suas instalações e realizou workshops de produção de posters. Havia assembleias gerais para discussões relacionadas ao design e ao *slogan* dos posters, como também aos assuntos políticos e sociais da época.

Os posters (MCQUISTON: 25) foram produzidos em serigrafia, litogravura e stencil, e distribuídos por Paris pelos estudantes e representantes trabalhistas. Os workshops e os posters desenvolvidos pelo Atelier Populaire, com uma vitalidade crua, inspirou estudantes, designers de posters e workshops pelo mundo, e seu exemplo de ação direta influencia estudantes e professores de arte e design até hoje.



Fig. 3: Capa com símbolo de fábrica do livro produzido pelo Atelier Populaire (1969) para divulgação da manifestação e para o encorajamento de futuras manifestações.

Eles acreditavam que seus posters

“(...) são armas a serviço da luta e são parte inseparável dela. Seu lugar correto é nos centros do conflito, isto é, nas ruas e nas paredes das fábricas. Usá-los para motivos decorativos, mostrá-los em lugares burgueses da cultura ou considerá-los como objeto de interesse estético é depreciar tanto sua função quanto seu efeito. [...]. É por isso que estes trabalhos não devem ser considerados como um resultado final da experiência, mas como um estímulo para suscitar, através do contato com as massas, novos níveis de ação, tanto no plano cultural quanto político”

(ATELIER POPULAIRE, 1968).

O importante a destacar no Atelier Populaire é a natureza do movimento, constituído por estudantes, artistas e operários, e sua produção de cartazes exclusivamente para o ativismo gráfico. O Atelier Populaire é um grande exemplo da inserção social do design gráfico, como modificador social.

A linguagem gráfica dos posteres era bastante simples, com o uso de uma ou duas cores, imagens e palavras de efeito que ilustravam seus ideais e as condições da época que questionavam e criticavam.



Fig. 4 e 5: Posterres produzidos pelo Atelier Populaire em 1968.

As imagens dos cartazes (figuras 4 e 5) possuem pouco detalhamento, como símbolos, porém as composições, bastante expressivas, equilibram os cartazes, de modo que, tanto a representação da mensagem, quanto sua leitura e compreensão, são objetivas e eficientes.

Essa linguagem simbólica quase pictográfica é muito utilizada em peças gráficas que são afixadas no espaço público, para destacarem-se diante da poluição visual do espaço urbano, possibilitando fácil assimilação da mensagem.

2.2.2 Século XX e XXI: Ações individuais

Atualmente, designers gráficos ou escritórios/grupos de designers criam e divulgam, individualmente, peças gráficas para manifestarem seus ideais e suas críticas. Com criatividade, exploram as mais diversas mídias e ambientes, adicionando ao ambiente urbano novas linguagens visuais.

O século XX caracteriza-se, em matéria de protesto, pela participação, interatividade e ativismo. Os papéis das formas de comunicação *mainstream*¹, tradicionalmente baseados na distância e na autoridade, se redefinem no envolvimento e na participação.

Novos formatos gráficos se popularizam como suporte, a exemplo do *button*, da camiseta, do *sticker*, do *graffiti*, do *stencil*, da *internet*, entre outros, e os formatos anteriormente utilizados - cartazes, *outdoors*, folhetos - também fazem parte do cenário.

A Internet, com sua explosão nos anos 90 que perdura até os dias de hoje, é um meio bastante utilizado para esse objetivo, pois oferece aos designers inúmeras maneiras de defenderem as causas em que acreditam e criarem formas efetivas de protesto. Além disso, a Internet é um meio de distribuição de baixo custo, comparado a meios impressos e outros. Por meio de sítios, designers disponibilizam seus posters e stencils para que os usuários possam imprimí-los e distribuí-los em suas cidades, auxiliando na divulgação do protesto.

Um interessante exemplo de ação individual é a do designer Milton Glaser, que alia o cotidiano profissional, como designer, ao cotidiano pessoal, como cidadão, manifestando-se em diversos acontecimentos sociais e políticos. Seus trabalhos possuem soluções formais simples e forte apelo coletivo.

MILTON GLASER

O designer gráfico Milton Glaser, responsável pela criação de vários projetos gráficos conhecidos musicalmente, como a marca “I love NY” (figura 6), decidiu ser mais ativo na sua vida cívica. Em um discurso na Conferência do Instituto Americano de Artes Gráficas, em 2005, ele disse: “Como designers, estamos preocupados com o nosso papel na

1 *Mainstream* é o pensamento corrente da maioria da população. Este termo é muito utilizado relacionado às artes em geral (música, literatura, etc). A cultura *mainstream* é fortemente influenciada pela mídia (Wikipedia, acesso em 27/05/2008).

sociedade há um bom tempo. É importante lembrar que até o modernismo teve como princípio básico reformas sociais, mas a necessidade de ação nos dias de hoje me parece mais importante do que nunca” (TWEMLOW: 26).



Figura 6: Marca “I love NY”, 1976.

Glaser enfatiza também a importância do design gráfico atual como intervenções pessoais, em que o designer possui a certeza de que foram vistas pelos indivíduos da sociedade, ou como afirmou em seu discurso, em 2005: “como meio de entrar na corrente sanguínea da cultura”.

O designer já desenvolveu diversas peças gráficas como suas próprias intervenções, nos mais diversos meios. Um importante trabalho foi realizado por Glaser após o ataque terrorista ao World Trade Center, em onze de Setembro de 2001. Com a necessidade de manifestar uma resposta à tragédia, Glaser revisou a marca originada em 1976 “I love NY” (eu amo Nova Iorque) - desenvolvida, originalmente, para propaganda turística - ao adicionar um gradiente negro na parte inferior do símbolo do coração e as palavras “more than ever” (mais do que nunca) (figura 7).

Segundo Glaser, o gradiente negro representa a área em Manhattan atingida pelo ataque terrorista, que se localiza no lado inferior esquerdo do coração, mesma localização do World Trade Center em Manhattan. O redesign da marca foi reproduzido em jornais (figura 8), recortados e colados em toda a cidade, em janelas, postes e paredes do metrô e, também, foram reproduzidos em posters.



Figura 7: "I love NY more than ever", 2001.

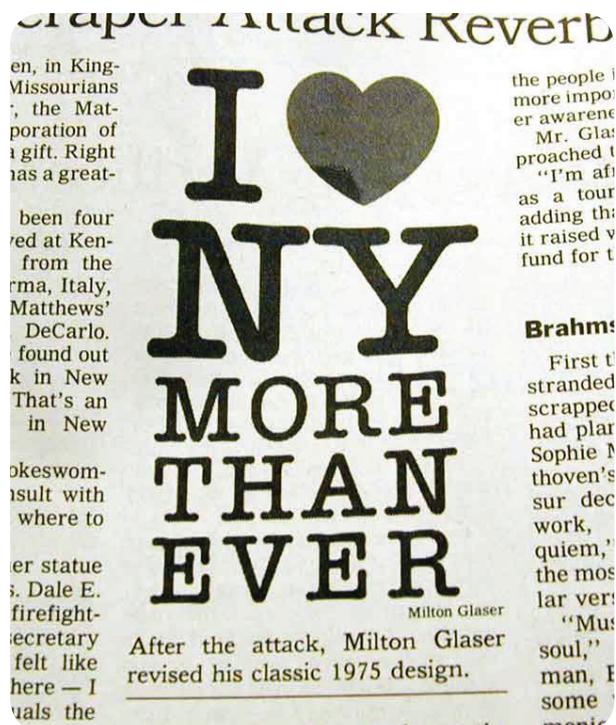


Figura 8: Publicação no jornal New York Times, 20 de Setembro de 2001.

PENTAGRAM

Os designers americanos Sagmeister e Karlsson desenvolveram, em 1999, o projeto "Move Our Money" (Movimento Nosso Dinheiro). O projeto foi encomendado por Ben Cohen, proprietário da empresa de sorvetes "Ben & Jerry", que criou a iniciativa "Business Leaders for Sensible Priorities" (em português, "Líderes de Negócios para Prioridades Sensíveis" (GLASER, 2005: 194).

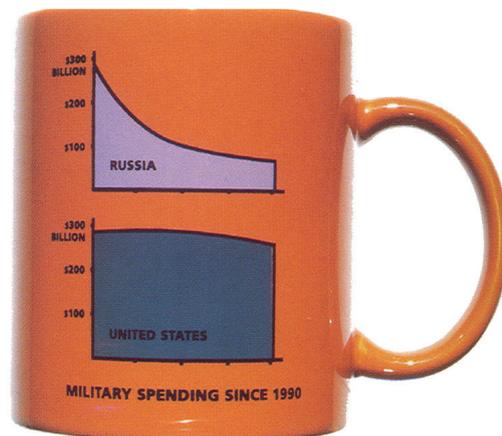
O objetivo da iniciativa é protestar pela movimentação de quinze por cento dos gastos militares do governo para a educação e a saúde. O interessante da iniciativa é a diversidade de suportes, como as esculturas infláveis que representam, a partir de gráficos, os gastos governamentais dos Estados Unidos, e como camisetas, canetas e canecas (figura 12) com gráficos estampados. Essa variedade de suportes implica no investimento na divulgação do protesto.

O uso das esculturas infláveis (figuras 9, 10 e 11) foi totalmente adequado, pois foi uma forma de representar essas quantidades em valores percentuais, tridimensionalmente,

que, provavelmente, causaram bastante impacto visual, situando o observador na problemática de uma maneira diferente do gráfico em duas dimensões. O uso da tridimensionalidade enfatiza visualmente os gastos do governo americano, e dá mais destaque à problemática e causa ao protesto.



Figuras 9 e 10: Escultura inflável representativa dos gastos globais em assuntos militares, em que o gráfico vermelho representa os Estados Unidos, o verde a Rússia, o azul a China e o preto em os adversários em potencial.



Figuras 11 e 12: Esculturas infláveis que fizeram parte do projeto “Move Our Money” e caneca com gráficos comparativos de gastos militares dos governos russo e americano desde 1990.

2.2.2.1 Design e intervenção urbana

A *street art* é qualquer tipo de arte desenvolvida em espaços públicos - ou seja, em ruas (*streets*, em inglês), e faz referência também à arte de natureza ilícita, ao invés de patrocinada por iniciativas governamentais. Esse termo inclui diversas modalidades de arte, como o *graffiti* (figura 13), o *stencil* (figura 14), o *sticker* (adesivo) (figura 15), posters, intervenções artísticas, *flash mob*, entre outros. O termo em português equivalente para *street art* é intervenção urbana (WIKIPEDIA, acesso em 16/05/2008).

Esse tipo de arte caracteriza-se pela efemeridade, subversão, invasão; pelo inusitado. Busca interferir no meio urbano, por meio da expressão artística nas ruas, e estabelece uma relação direta e cotidiana com a sociedade, utilizando a cidade como pano de fundo.



Figuras 13, 14 e 15: Exemplos de intervenções urbanas: *graffiti* por Os Gêmeos², *stencil* por Banksy³ e *stickers* colados nas ruas de Amsterdam.

Como as motivações e os objetivos do presente projeto gráfico são semelhantes às das intervenções urbanas, utilizar o espaço público para expressão e manifestação de idéias, pode-se classificá-lo como tal.

2 http://www.lost.art.br/osgemeos_01.htm/

3 <http://www.banksy.com/>

2.2.2.2 Sinalização urbana como protesto

A linguagem visual de placas de trânsito são frequentemente utilizadas (figura 16) como referência para protestos, provavelmente porque a meta de sua linguagem gráfica é a clareza e a comunicação imediata, e porque são universalmente compreendidas (GLASER, 2005: 56).

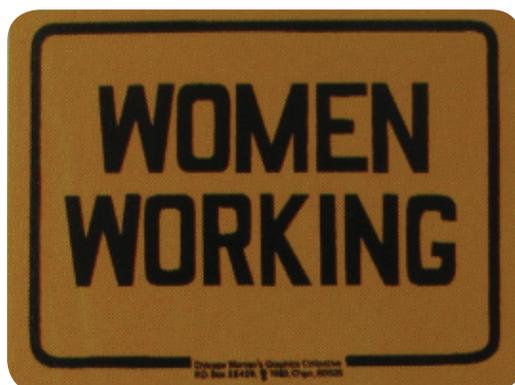


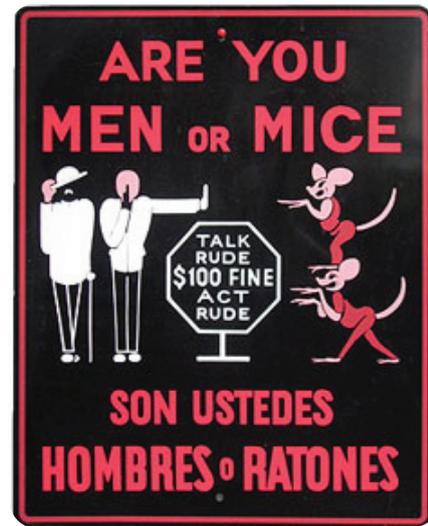
Figura 16: “Mulheres trabalhando”, cartaz de placa de trânsito pelo Coletivo Gráfico das Mulheres de Chicago, Estados Unidos, 1970 a 1971.

ILONA GRANET (ESTADOS UNIDOS)

A série de placas Emily Posters (figuras 17, 18 e 19) foram criadas de 1985 a 1988 pela artista novaiorquina Ilona Granet como expressão dos direitos femininos para interagir com pedestres mulheres em certas áreas de Nova Iorque. Fixadas durante seis meses em ruas escolhidas de Manhattan, as placas foram impressas em serigrafia em metal e eram bilíngues - em língua inglesa e espanhola - para beneficiar a audiência novaiorquina.

Granet aponta a dominação do comportamento sexista nas ruas e traz à tona “boas maneiras”. A linguagem gráfica utilizada nas placas constitui-se de representações estilizadas de indivíduos, outros símbolos que remetem à restrição e proibição.

O conteúdo textual é composto por frases imperativas direcionadas a indivíduos do sexo masculino, ordenando-os a controlarem as abordagens sexuais a mulheres nas ruas e questionando sua humanidade por tal comportamento.



Figuras 17 e 18: Placas de trânsito “Controle seu instinto animal”, 1986 e “Você é um homem ou um rato”, 1988.



Figura 19: Placa de trânsito “Proibido sons de assobios e beijos”, 1988,

As placas, exemplificadas acima, possuem alto teor de crítica e reação a um comportamento social da época, e uma linguagem agressiva, como possível resposta à agressividade das abordagens masculinas às mulheres nas ruas.

PENTAGRAM (ESTADOS UNIDOS)

Em 1999, o escritório de design novaiorquino Pentagram produziu cartazes com a linguagem gráfica de placas de trânsito para uma iniciativa da Anistia Internacional de abolir mundialmente o uso de crianças como soldados (figura 20).



Figura 20: Cartaz “Caution: Children at War”, Pentagram, 1999.

A linguagem do cartaz foi inspirada pelas tradicionais placas de trânsito “Cuidado: Crianças Brincando”. A imagem possui dois conceitos-chave: guerra e infância. A infância é representada pelo pictograma da criança, com suas proporções particulares, e pela gangorra, que remete às atividades lúdicas, que fazem parte da infância. A guerra é representada pelas armas, pelos capacetes e pela base da gangorra, a silhueta de uma bala.

A ironia da imagem é acentuada pela adição dos elementos que remetem aos soldados e à guerra no contexto da brincadeira infantil. A placa de advertência, caracterizada pela cor e formato, chama a atenção do público para essa questão social problemática.

SWEZA SWEZINSKY (SUÍÇA)

Em 2003, o artista gráfico suíço Sweza Swezinsky estudava em Bolonha, na Itália; nesse mesmo ano começou a guerra contra o Iraque, que, segundo Swezinsky (<http://www.sweza.com>, acesso em 04/05/2008), é “o período da estúpida guerra contra o terrorismo”.

Sweza manipulou, aproximadamente, quarenta e duas placas de trânsito “Atenção Trabalhadores” (figuras 21 e 22), transformando as imagens pictóricas dos trabalhadores em coveiros por meio de um simples stencil. Ele adicionou as palavras “grazie Bush lavoro per tutti” (obrigado Bush por criar empregos para todos).

“O público italiano era totalmente contra a guerra, e isso foi demonstrado pelo fato de um milhão de pessoas em Florença e três milhões de pessoas em Roma afixarem em suas janelas bandeiras de paz”.

Swezinsky



Figuras 21 e 22: Intervenção nas placas, Via Saragozza e Viale Carlo Pepoli, Bolonha, Itália, 2003.

2.2.2.3 O protesto gráfico e os moradores de rua

Diversas são as manifestações relacionadas à crítica social centrada no desemprego, sistemas de saúde deficientes e a crescente criminalidade. Muitos protestos gráficos tentam providenciar ao morador de rua uma identidade cidadã e humana, por meio de ações individuais ou de organizações e instituições relacionadas ao tema.

O projeto de intervenção urbana “Your Message Here” (“Sua Mensagem Aqui”) (figura 23) foi criado em 1990 por Greg Boozel e Sara Fredrickson, para a União dos Moradores de Rua nos Estados Unidos. A forma utilizada foi o outdoor, que continha a frase “Nós não possuímos casas mas possuímos nomes e nós moramos aqui também”, seguida várias assinaturas de moradores de rua.



Figura 23: *Outdoor* “Sua Mensagem Aqui”, 1990.

O *outdoor* é um meio eficaz para o uso de um protesto, pois se destaca no espaço urbano e proporciona grande visibilidade à mensagem. A mensagem do outdoor evoca a exclusão social sofrida pelos moradores de rua, e a necessidade do reconhecimento desses como indivíduos pertencentes à sociedade.

Outro projeto que aborda o tema do morador de rua é o “Removing me won’t solve the problem” (figuras 24 e 25) (“Removendo-me não resolverá o problema”), produzido pelo artista Mike Newton, em 2007. Newton imprimiu imagens em tamanho real de moradores de rua e fixou-as nas paredes da rua Wooster, em Nova Iorque. Esse projeto é uma exposição da condição de vida desses indivíduos e como eles são tratados pela polícia

local, fazendo um paralelo à maneira como os policiais tratam os artistas que trabalham com graffiti.

“Eu notei que a polícia remove os moradores de rua de uma rua a outra e porta a porta pela cidade. Isso me inspirou para minha última peça “Remover-me não resolverá o problema”, assim como acontece com a remoção do graffiti”.

Mine Newton



Figuras 24 e 25: “Removing me won’t solve the problem”, Mike Newton, 2007.

O perfil de moradores de rua varia de acordo com o país e a cultura em que vivem: nos países desenvolvidos, em que as taxas de desemprego e a desigualdade social são menores, os moradores de rua geralmente são adultos, enquanto nos países menos desenvolvidos, como o Brasil, existem moradores de rua de várias faixas etárias, mas, principalmente, crianças e jovens.

Esse perfil é confirmado em várias intervenções semelhantes à de Newton, representações realistas de moradores de rua adultos. Um exemplo da representação do perfil do morador de rua no Brasil, como sendo principalmente infantil, é o trabalho do artista Mello (figuras 26 e 27).

Mello realiza intervenções gráficas há dez anos em São Paulo e Brasília. Começou com o estilo de graffiti chamado pixação, e hoje em dia utiliza a técnica de stencil, aplicando-o diretamente em muros ou em pedaços de papel recortados.

Para chamar a atenção da sociedade para a exclusão social de meninos e meninas que moram nas ruas, Mello criou imagens realistas desses jovens, deitados ou sentados em caixas de papelão.

Sua linguagem corporal representa o abandono que essas crianças e jovens sofrem, a falta de segurança que existe em suas vidas, em um ambiente sujo e não-convidativo que é a rua.



Figuras 26 e 27: Graffitis afixados com cola em Brasília por Mello, 2006.

Os protestos gráficos, em suas diversas naturezas e períodos, trazem à sociedade um tipo de manifestação que não depende da presença física de indivíduos, e sim de suporte para a afixação de mensagens visuais. O design gráfico cada vez mais se volta às questões sociais, ocupando a cada dia novos espaços e suportes.

“Pode ser que a maneira mais comum de protesto seja invisível. Não finalizar projetos ou não se comprometer em trabalhos que sejam considerados anti éticos, os designers asseguram seus escritórios e educam seus clientes. Essa forma de protesto é de difícil documentação, pois seu sucesso se baseia na ausência de erros cometidos, papel utilizado e esforço gasto.”

Provavelmente essa protesto diário é o mais puro, pois não possui reconhecimento - premiações não são feitos a trabalhos não realizados. Ainda,

recusar-se a fazer o mal pode ser uma poderosa força para o bem”.

Alice Twemlow

“O bom design é uma boa cidadania”. Esta é uma afirmação frequente feita pelo designer gráfico Milton Glaser. Se o bom design adiciona valor à sociedade, auxiliando o desenvolvimento dessa e mantendo o *status quo* em um alto nível, então o design gráfico e a cidadania devem andar de mãos dadas (HELLER, 2006: 26).

Ao designer gráfico, portanto, cabe fazer uso de suas particulares habilidades e talentos para encorajar outros indivíduos a refletirem sobre determinado aspecto da vida social e participarem de alguma forma na mudança, reestruturação e no questionamento dos aspectos dessa sociedade.

Contempla-se a idéia de familiaridade entre o design gráfico e o cotidiano do indivíduo, numa relação baseada em valores morais, humanos e sociais, ao invés da ausência ou imposição de valores, principalmente, os valores de consumo.

Diante da discussão sobre o papel social do design, geralmente é no desenvolvimento de produtos que encontram-se maneiras de aplicá-lo, devido a aspectos como avanço tecnológico, a vida do produto, o uso de recursos sustentáveis etc. No campo do design gráfico, abordam-se questões sociais por meio de organizações que possuem esses valores ou entidades que trabalhem nessa área. Nessas situações, o design gráfico não é um transformador social por si só, é somente um instrumento.

Procura-se no presente projeto explorar o design como transformador social, independente de uma organização, entidade, ou de alguma campanha institucional que possua os valores humanitários e sociais. Enfatiza-se na experiência o design gráfico como transformador social exclusivamente por meio da linguagem e recursos gráficos.

O projeto descarta como propósito delimitar a responsabilidade social do design, mas explorá-la como campo de atuação do design gráfico e produzir resultados e conhecimento para posteriores projetos que possuam interesse na sua inserção social, como ferramenta para o questionamento na sociedade.

2.3 Sinalização: identificação no espaço

Decorrente do rápido crescimento, em larga escala, das cidades e a conseqüente sensação de desorientação dos indivíduos perante o espaço em que se situam, a sinalização foi uma ferramenta fundamental para guiar os indivíduos no espaço e a confirmar o sentimento de pertencer a ele (DUGDALE, 2005: 18).

A noção espacial do mundo moderno (DUGDALE: 23) “caracteriza-se pelo fim das fronteiras físicas entre os territórios, o que gera no indivíduo o desejo de compreender o mundo que cresce e se desenvolve ao seu redor”. Com o surgimento da internet e com o advento da globalização, o espaço urbano, cada vez mais, é ocupado e vivenciado por um grupo heterogêneo de indivíduos, caracterizado pela diversidade étnica, social e linguística.

Ao transitar nessa paisagem urbana, o indivíduo está exposto a diversos estímulos, principalmente visuais; e, devido a seu acelerado ritmo de vida. Portanto, a sinalização possui papel fundamental para situar e identificar o indivíduo nesse ambiente desorganizado, em que a clareza, a simplicidade e a economia na linguagem visual tornam-se elementos cruciais para o design de sinalização no ambiente urbano. Por meio de suportes, sinais e mensagens de conteúdo variado, a sinalização impõe-se na paisagem urbana em que o indivíduo se encontra, quase contra sua vontade.

Segundo Adrian Frutiger (1999: 315), além de simplesmente comunicar, a sinalização busca também produzir uma reação no observador. Ora indicando, proibindo, instruindo ou identificando, o sinal materializado é um componente essencial e quase inevitável do ambiente visual em que vivemos. Várias são as situações em que a sinalização se aplica (figura 28) no trânsito, no espaço urbano, em parques, museus e exposições, eventos, edifícios, sistemas de transporte, hospitais, corporações, universidades, banheiros públicos, etc.

2.3.1 A linguagem visual da sinalização urbana

Ao longo do desordenado crescimento urbano e à necessidade de identificação e localização nesse ambiente, se desenvolveu a linguagem visual da sinalização. Essa linguagem visual é caracterizada pelos elementos que a constituem, como: o formato do suporte da mensagem (no caso, a placa), o uso das cores, o uso de imagem, seja ela escrita ou pictórica; a escolha desses elementos possibilita que a sinalização transmita mensagens diversas.

Frutiger classifica as mensagens (FRUTIGER: 315) que a sinalização transmite em seis tipos (tabela 1):

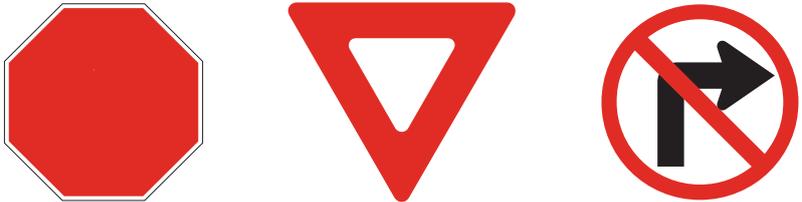
<p>1. Proibição absoluta: sinais de “mão única”, “pare”, “proibido estacionar”, etc.</p>	
<p>2. Proibição limitada: sinais de “exclusivo para deficientes físicos”, “exclusivo para moradores”, etc.</p>	
<p>3. Proibição explicativa: sinais de “proibido virar à direita”, “contorne a rotatória”, etc.</p>	
<p>4. Sinalização instrutiva: sinais de “faixa única”, “velocidade máxima”, etc.</p>	
<p>5. Sinalização informativa: sinais de “cruzamento”, “curva perigosa”, etc.</p>	

<p>6. Sinalização indicativa: sinais de indicações de estacionamento, distância, escolas, pedestres, direção, etc.</p>	
--	--

Tabela 1: Classificações da sinalização por Adrian Frutiger.

O Código de Trânsito Brasileiro - CTB, por sua vez, classifica as mensagens em três tipos:

- **Regulamentação:** têm por finalidade informar os usuários sobre condições, proibições, obrigações ou restrições no uso da via. Suas mensagens são imperativas e o desrespeito a elas constitui infração.
- **Advertência:** têm por finalidade alertar os usuários da via sobre condições potencialmente perigosas, indicando sua natureza.
- **Indicação:** têm por finalidade indicar as vias e locais de interesse, bem como orientar os condutores de veículos quanto a percursos, destinos, distâncias e serviços auxiliares, podendo também ter como função a educação do usuário. Suas mensagens possuem caráter informativo ou educativo.

<p>1. Regulamentação</p>	
<p>2. Advertência</p>	

3. Indicação	
--------------	--

Tabela 2: Classificações da sinalização pelo Código de Trânsito Brasileiro.

2.3.2 Elementos gráficos da sinalização

O FORMATO E O TAMANHO DAS PLACAS NA SINALIZAÇÃO URBANA

O formato das placas de sinalização são de grande importância na construção da linguagem visual (figura 28). Cada um desses formatos (FRUTIGER: 316) possui uma intensidade visual distinta, conscientemente ou inconscientemente.

Os formatos utilizados na sinalização urbana são o círculo, o triângulo, o triângulo invertido com a ponta para baixo, o quadrilátero e o octógono. Cada formato possui uma leitura visual, logo transmitem mensagens distintas.

Segundo Frutiger (1999: 316), as placas redondas geralmente são utilizadas para instruções que devem ser seguidas, obrigatórias ou proibitivas. As placas quadriláteras - quadradas e retangulares - geralmente são utilizadas como sinalização indicativa, pois não se destacam na paisagem urbana: suas formas são semelhantes às formas presentes nessa paisagem, como as formas de edifícios.

As placas triangulares com a ponta voltada para cima transmitem a mensagem de advertência, assim como as losangulares, enquanto as placas triangulares, apoiadas sobre uma das pontas, transmitem a mensagem de ordem ou comando.

Os tamanhos padrões de placas de trânsito, segundo a Organização Internacional de Padronização - OIP, são: triângulos equiláteros de 38, 64 e 114 centímetros de lado; círculos de 50, 100 e 200 centímetros de diâmetro.



Figura 28: Os formatos de placas existentes na sinalização urbana.

O valor de área negativa ou de fundo ao redor da mensagem escrita ou imagética para a leitura é tão importante como o tamanho da placa. Segundo Berger (2005: 45), é necessário assegurar que haverá um espaço negativo suficiente ao redor do conteúdo do sinal, mesmo que esse envolva na diminuição do conteúdo do sinal, implicando em sua simplificação, devido à pequena área disponível.

O USO DE CORES NA SINALIZAÇÃO

O uso de cores é “o recurso mais simples e eficiente para melhorar a legibilidade de sinalização”. A cor é um elemento tão importante quanto a imagem, a mensagem e os demais elementos que compõem a sinalização (BERGER: 39).



Figura 29: As cores utilizadas em placas existentes na sinalização urbana.

As cores mais utilizadas são (figura 29): preto, branco, amarelo, vermelho e o azul. A cor primária vermelha vale para indicar proibição, instrução e perigo. Na paisagem, o vermelho só aparece em pontos isolados, nunca em áreas extensas, como nas flores, e sempre em forma de cor primária. O azul é utilizado apenas em situações de convocação ou in-

dicação (FRUTIGER: 317). No trânsito, a cor amarela significa atenção e a cor vermelho significa perigo (IIDA, 2005: 299).

Segundo Berger e Bosio (2005: 124), possivelmente, qualquer cor funciona bem em sinalização, desde que possuam contraste com o espaço urbano, assegurando a legibilidade. Berger sugere o uso de no máximo três a quatro cores em sinalização, a fim de não comprometer a simplicidade do projeto.

O contraste figura/fundo (letra e/ou símbolo claros em fundo escuro ou vice-versa) é fundamental para a visibilidade na sinalização. O melhor contraste, segundo Iida (IIDA: 297) é conseguido com as cores preto e branco.

AS IMAGENS VISUAIS: AS PALAVRAS E OS SÍMBOLOS

Em sinalização, há duas maneiras básicas para comunicar-se os objetos (figura 30), ações e sensações na sociedade: as palavras e os símbolos. Cada uma dessas maneiras possui suas peculiaridades e limitações de comunicação.



Figura 30: O uso de palavras e símbolos em placas existentes na sinalização urbana.

Os símbolos (BERGER: 56) representam uma abreviatura essencial de uma idéia ou mensagem no projeto de sinalização. Geralmente as organizações desenvolvem padrões de símbolos para um projeto de sinalização, de acordo com o contexto da informação dos sinais. Padrões de símbolos são utilizados geralmente em aeroportos, estações de trem e metrô, projetos urbanos e de trânsito, eventos internacionais, como os jogos olímpicos, entre outros.

O pictograma é um símbolo (BERGER: 125) que busca a representação de um objeto material para transmitir significado. O uso de pictogramas é cada vez maior em sinalização; uma das razões é o espaço otimizado que ocupam nas placas. Por ocupar menos espaço

em uma placa do que várias frases ou palavras, os pictogramas não influenciam tanto como o texto na dimensão das placas.

A segunda razão para o uso crescente dos pictogramas é (BERGER: 125) a sua linguagem particular. As redes de estradas e ferrovias, além das linhas aéreas e de navegação, ultrapassam quaisquer fronteiras territoriais, linguísticas e étnicas.

Segundo Wyman e Berger (WYMAN & BERGER, 56), as palavras, por sua vez, são mais efetivas ao comunicar idéias mais complicadas, nas quais os símbolos falham.

Durante muito tempo utilizou-se somente letras em caixa alta em projetos de sinalização, por sua reprodução ser mais simples do que a das letras em caixa baixa. Nos dias de hoje as letras em caixa alta são utilizadas para hierarquizar as informações em placas, em títulos e em informações de emergência. Geralmente, combina-se as letras de caixa baixa e alta nas placas, para aumentar a legibilidade das palavras e para otimizar o espaço da mensagem na placa (BERGER, 25).

Segundo Berger (2005: 124), num projeto de sinalização urbana deve-se utilizar letras com no mínimo 76 mm de altura e preferencialmente letras de 76 a 102 mm de altura. A fonte escolhida deve ser simples, com poucos rebuscamentos e um espaço entre as letras relativo à sua altura. Fontes como a Helvetica, a Clearview e Garamond são comumente utilizadas.

IIDA recomenda (IIDA: 296) o uso de letras simples, para facilitar a leitura da mensagem; e o uso de letras em caixa alta somente para inícios de frases, nomes ou títulos. IIDA recomenda, ainda, utilizar fontes sem serifa para as situações de uso de letras de caixa alta, como a Arial, a Helvetica e a Century Gothic.

Quanto à dimensão das letras, o autor afirma que essas dependem da distância visual. A altura da letras em caixa alta deve ser de $1/200$ da distância. Recomenda-se que a proporção entre a largura e a altura das letras que a largura para letras em caixa alta seja 60% da altura, variando entre 50 a 75%. No caso de letras como o “i” e o “l”, mais estreitas, essa proporção é de 20%; enquanto para as letras “m” e “w”, mais largas, é de 80%. A entrelinha deve ser proporcional ao comprimento da linha, de pelo menos $1/30$ do comprimento. (IIDA: 297)

2.3.3 Desenvolvimento de projeto de sinalização urbana

Em seu livro “Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigation Systems”, Craig Berger enuncia vários fatores importantes no desenvolvimento de projeto de sinalização urbana.

Segundo Berger (2005: 120) a leitura, a visibilidade, a clareza e a objetividade são fundamentais para a eficiência de um projeto de sinalização. O indivíduo ser capaz de ler a mensagem das placas é crucial para o sucesso da sinalização. Logo os sinais devem possuir simplicidade formal, de maneira que seja compreendida o mais rápido possível.

Para o fácil reconhecimento dos símbolos esses devem ser compreendidos por praticamente todos os indivíduos da sociedade. As padronizações de símbolos criam um vocabulário de imagens que tornam-se familiares aos indivíduos e auxiliam na aprendizagem e na pregnância do sinal.

É importante que o projeto de sinalização possua uma identidade gráfica, que seus símbolos sejam graficamente e estilisticamente semelhantes, sendo identificados como um grupo de símbolos interrelacionados.

3. CRIANÇAS E ADOLESCENTES QUE MORAM NAS RUAS: UMA SITUAÇÃO DE RISCO

De acordo com estatísticas da Secretaria Especial de Direitos Humanos - SEDH, no ano 2000 existiam aproximadamente oito milhões de jovens em alto risco pessoal e social. Em Brasília, uma cidade que possui uma população de dois milhões e quinhentos mil habitantes, o número de jovens morando nas ruas chega a mil e quinhentos.

Como se não bastassem as condições de sobrevivência e de miséria em que vivem nas ruas, esses indivíduos também sofrem com a exclusão social, o desrespeito, a violência, o abuso e a exploração. Essas situações inibem o potencial desses indivíduos para um saudável crescimento e desenvolvimento intelectual, emocional, físico e social.

Segundo Márcia Acioli (1995: 12) o termo “meninos de rua” surgiu na academia no final da década de 1970. A necessidade de um termo que especificasse a situação de meninos e meninas que, no momento, encontravam-se morando nas ruas.

“...o termo refere-se explicitamente às crianças marginalizadas que não se encontram internadas em instituições e vivem seu cotidiano nas grandes cidades.(...) os meninos de rua teriam uma trajetória comum: o abandono da família e da escola em troca de uma vida em “bandos” no espaço público das ruas e das casas.

(ALVIM E VALADARES; 1988; 11)

Apesar da conceituação apresentada acima ser objetiva e clara, o projeto não utilizará o termo “menino de rua”. A autora considera o termo pejorativo, pois estigmatiza a identidade do indivíduo, denotando o significado de que sua realidade é uma condição ou estado permanente, e não uma situação provisória em que ele vive.

Nesse contexto radical em que os direitos humanos desses indivíduos são violados diariamente, é necessário compreender os elementos que compõem suas vidas, os ambientes em que circulam e habitam e a questão da própria identidade, desestruturada pelas condições de abandono e exclusão social.

3.1 O espaço público: um lar

“...habitar o invisível dá em habitar-se”.

João Cabral de Melo Neto.

Segundo Márcia Acioli (15) o processo de instalação na rua inicia-se geralmente na negação das suas condições de vida de seu contexto familiar, na busca de libertar-se de experiências dolorosas, físicas ou simbólicas, como agressões verbais, físicas, sexuais, ou condições miseráveis, como fome.

Esse indivíduo abandona seu lar - seja ele uma casa, um barraco, um cortiço - para viver nas ruas, em busca de uma vida melhor, mesmo que essa decisão tenha consequências tão ou mais dolorosas. O vínculo familiar permanece, mínimo que seja, porém a rua torna-se a referência principal de moradia e das relações afetivas.



Figura 31: O menino abandona o lar para dormir nas ruas.

O conceito da infância também transforma-se: dos cinco aos doze anos a criança se encontra na condição de autonomia total. Ao sair de casa essa criança, apta ou não, será responsável pela sua sobrevivência.

“(...)a família é também um grupo social composto de indivíduos diferen-

ciados por sexo e idade, que se relacionam cotidianamente, gerando uma complexa e dinâmica trama de emoções; ela não é uma soma de indivíduos, mas um conjunto vivo, contraditório e cambiante de pessoas com sua própria individualidade e personalidade.” (BRUSCHINI: 1993; 77)

Após essa ruptura o indivíduo passa a ser da rua, e constrói sua identidade a partir da natureza subversiva e transgressora de seu novo papel social. Nas ruas ele passa a viver de acordo com outras regras de convivência social, novos valores, uma cultura complexa muito particular desse ambiente.

3.2 Morar nas ruas de Brasília

Brasília foi encomendada pelo presidente Juscelino Kubitschek (de 1956 a 1961) e inaugurada em 1960, com projeto urbanístico de Lúcio Costa. A cidade foi projetada para uma população de 500.000 habitantes, porém Brasília possui, segundo o Censo 2007 do IBGE, mais de 2 milhões de habitantes.

A explosão populacional que vem à Brasília em busca de oportunidades modifica a paisagem urbana da cidade e causa o surgimento das cidades satélites, anteriormente direcionadas aos operários responsáveis pela construção da cidade, tornam-se moradia da população excedente da capital, cujo plano urbanístico não consegue comportar tal número de pessoas.



Figura32: Menino dormindo na parte inferior da Rodoviária do Plano Piloto.

Transitam nas várias direções dos espaços da cidade, com o sentimento da rua como lugar do qual deseja se escapar, jamais como lugar para se estabelecer (ACIOLI: 47).

“Além de ser o ponto zero do sistema cartesiano que é Brasília, ligando eixos e asas, é ponto de confluência de todas as cidades satélites que ainda têm no Plano Piloto sua maior fonte de trabalho e esperança. Portanto, é um local de alta tensão, conflito e confronto social.” (ACIOLI, 39)

A Rodoviária do Plano Piloto, local de maior densidade demográfica da cidade durante o dia e a noite, é centro de cidades satélites e de toda a cidade e o principal lugar em que as crianças e os jovens buscam suprir suas necessidades vitais.

O fluxo das crianças e jovens que moram nas ruas é intenso na Rodoviária, devido ao movimento diário de pessoas dos mais variados grupos sociais, como trabalhadores, estudantes, funcionários públicos, além de outros grupos marginalizados e mendicância. A presença desses indivíduos aumenta a chance de sobrevivência das crianças e jovens que moram nas ruas, seja por mendicância, roubos, etc.



Figura 33: O trânsito de pessoas na Rodoviária do Plano Piloto e um jovem catando lixo.

O próprio planejamento urbano de Brasília, caracterizado pela organização setorizada em áreas de atividades sociais comuns (residencial, hospitalar, de escolas, comercial etc) acentua o contraste da realidade em que esses jovens moram e a exclusão social sofrida por esses indivíduos.

Em Brasília existem diversas entidades que lutam por esta causa social, das quais se destacam a Associação dos Amigos e Meninos e Meninas de Rua do DF (AMMER), uma ONG que possui um espaço no CONIC e promove atividades recreativas com esses jovens, todos os dias da semana, durante à tarde; a Casa Aberta, um abrigo onde esses jovens que

moram na rua podem fazer sua higiene pessoal e dormirem em camas, proibidos de usar drogas no recinto; e a Escola dos Meninos e Meninas do Parque, localizada no Parque da Cidade, direcionada especificamente à crianças e jovens que moram na rua, onde podem concluir o primeiro grau, fazerem refeições e a higiene pessoal.

3.3 A incorporação à vida de rua

“Há uma ocupação social e política que quer fazer entender a determinado público, aquele que não teve acesso ao bem privado, que não há seu lugar no mundo. Sua batalha pela conquista desse lugar torna-se então mais árdua e complicada, até porque sua ocupação é transgressiva por condição.”

Márcia Acioli



Figura 34: Meninos de diversas idades reunidos na Rodoviária do Plano Piloto.

A faixa de idade em que vão morar na rua varia entre cinco e doze anos, e muitos deles nascem na rua, com o surgimento de gerações de famílias que moram nas ruas. A infância acaba sendo inexistente, pois desde cedo estabelecem contato direto com várias experiências de vida sem qualquer mediação.

As crianças e jovens, após se desligarem de sua referência familiar, cuja ligação ocupa agora sua memória, exploram o espaço público para construírem espaços simbólicos, coexistindo com novos grupos e espaços, para ter domínio sobre seu novo lugar na sociedade. Segundo Acioli (ACIOLI: 79), a rua deixa de ser compreendida por eles como não lugar e passa a ser compreendida como propriedade que conquistaram.

Traçam as fronteiras de um lar invisível, que variam entre toda a cidade, a uma caixa de papelão, uma camiseta, um banco público, entre outros, nas quais ele busca recriar o sentido de espaço particular no espaço público. Como Acioli (ACIOLI: 64) denomina, surge a “casa invisível”, cujos limites são as relações sociais de cada indivíduo e dos grupos.

A incorporação à vida na rua é gradual, ao espaço e à cultura desse novo universo. Ao se inserir a esse universo o indivíduo incorpora pouco a pouco novos comportamentos, valores e atividades sociais. A esse espaço atribuem o lugar no mundo a que lhes pertence e a que têm direito.

Geralmente, delimitam seu espaço com caixas de papelão e cobertores. Esse ato significa que ocuparam esse espaço e que, de certa maneira, lhes pertence. Para dormir, procuram locais seguros, mais escondidos, em que estejam menos vulneráveis aos agentes externos das ruas.

Sua rotina não possui horários determinados: dormem em algum momento da noite ou da madrugada em grupos, se alternando para vigiarem uns aos outros. Quando não possuem um local seguro para dormirem, ficam em vigília, e acabam dormindo durante o dia, quando há o grande movimento de pessoas e estão mais protegidos (ACIOLI: 86).



Figura 35: Meninos que moram na rua pedindo dinheiro.

Ao acordarem começam a seguir em busca de comida: pedem esmolas a passantes ou comida às lanchonetes e restaurantes. Em situações extremas, procuram o que comer em lixeiras de quadras residenciais e comércios de restaurantes, supermercados e lanchonetes. Algumas refeições conseguem realizar pela caridade de religiosos ou até mesmo de indivíduos da sociedade.

Durante o dia-a-dia, suas atividades resumem-se a mendicância, roubos e pequenos furtos, uso de drogas, brincar e namorar, e poucos frequentam a Escola de Meninos e Meninas do Parque e as atividades da Associação de Meninos e Meninas de Rua do DF. Sua frequência à escola e às atividades da ONG são inconstantes, devido à própria inconstância da vida na rua.

Usam variados tipos de drogas, como a cola de sapateiro, o thinner, esmalte, maconha, merla e crack. A aquisição da droga não é difícil, pois a maioria desses jovens se relacionam com traficantes.

O uso de drogas é uma atividade casual e cotidiana, para eles fugirem da consciência de uma vida totalmente excluída socialmente e para gastarem o excesso de tempo livre que possuem, devido à falta de compromissos em sua rotina. A droga (ACIOLI: 163) desloca a criança e o jovem da sua realidade cruel para lugares fantásticos.

Além dos riscos que o uso abusivo das drogas causam à saúde desses indivíduos, como o thinner, cujo uso excessivo pode causar cegueira, põe em risco sua integridade física: ao transitar no espaço público muitos sofrem atropelamentos, entre outros acidentes.



Figura 36: Crianças fazendo uso de drogas (fumando e cheirando).

Se situam no tempo de maneira confusa: após sua inserção nas ruas, perdem a noção de sua idade, conscientemente ou inconscientemente, perdem seus documentos de identidade, e permanece uma idéia vaga de quantos anos possuem. Nas ruas a idade não é relevante, e muitos mentem sua idade para poderem continuar a ter os privilégios de menores perante a lei.

Desde cedo esses indivíduos possuem contato direto com a violência, pois precisam conquistar o espaço e se impor nele. A violência (ACIOLI: 56) ocorre a qualquer hora e local, em uma situação de total banalização. O roubo é o ato transgressor mais recorrente. No papel de transgressores sociais, as crianças e jovens

As crianças e jovens iniciam sua vida sexual bastante cedo, geralmente (ACIOLI: 145) no lar que abandonaram, por familiares ou amigos, de maneira violenta e com o uso da força física. Na rua a atividade sexual é desenfreada, com a consequente contração de doenças venéreas e gravidez indesejadas.

A família do lar abandonado é substituída pela família da rua, que possui papéis muito semelhantes aos da antiga família. As crianças e jovens vivem em grupos, como em um convívio familiar, e possuem regras de convivência e até mesmo hierarquias e diferenciações por gênero. Na vida desses jovens (ACIOLI: 83), “excetuando-se o próprio grupo, todo o resto da sociedade representa inimigo em potencial.”

A convivência dessas crianças e jovens com o mundo que os cerca é bastante conflituosa, tanto com os inimigos sociais quanto com o grupo. São recorrentes as agressões físicas ou simbólicas, as humilhações, a violência, o desrespeito, a exclusão etc.

3.4 Invisíveis, eles são

“Diz-se que há um muro entre nós e os outros, mas é um muro que fazemos juntos: cada qual coloca a sua pedra no vão deixado pelo outro” (MERLEAU-PONTY: 1991;19).

Diante da sociedade, a criança e o jovem tentam traçar identidade e categoria social, e encontram na rua a possibilidade de construção de uma identidade. Outros fatores que influenciam na construção dessa identidade é (ACIOLI: 136) a falta de ação política e o olhar das classes dominantes para eles, que torna sua categoria circunstancial em definitiva. É importante destacar que esses fatores determinantes de sua identidade são externos à sua pessoa.

Esse olhar das classes dominantes deve-se ao fato de que morar na rua implica na constante exposição diante de um grande e variado público. Esse público em movimento constante é amplo, composto de variados grupos sociais, que utilizam o espaço público para realizar as atividades sociais do seu cotidiano, como compras, trabalho, entretenimento, deslocamento etc.

Camuflados na sujeira característica do espaço urbano esses jovens e crianças estabelecem um mundo próprio, praticamente imperceptível para o resto da sociedade. Universos separados por um abismo social que coexistem em suas disparidades.

O contato (ACIOLI: 52) entre essas realidades é constante e não-intencional, e cria um diálogo coletivo, independente de interação ou não das realidades justapostas. Os transeuntes geralmente estão apressados, e evitam qualquer interação com outras pessoas; no ritmo acelerado do seu dia-a-dia, o transeunte seleciona as interações que deseja realizar.

Diante desse público, esses jovens moradores de rua são transgressores da ordem social, pois ocupam um espaço público para suas necessidades. Além de serem vistos como invasores, eles também são a personificação das mazelas da sociedade, como a miséria, a violência, a fome, a imundície, que a sociedade não quer ver, pois mostram o desequilíbrio da ordem social.

Essa reação da sociedade acaba por banalizar a situação de abandono e exclusão social dessas crianças e jovens e torna essa realidade normal aos olhos. Esse comportamento pode ser considerado uma agressão a esses indivíduos, excluídos de uma sociedade que lhes diz que não há lugar para eles no mundo.

A relação entre a criança/jovem e o transeunte varia de acordo com inúmeras variáveis, mas, basicamente, se baseia no medo, na culpa, na compaixão, na aversão, na repulsa, na rejeição, entre outros. Os dois universos (ACIOLI: 148) temem-se, reciprocamente, embora publicamente o agressor seja a criança, o indivíduo que ameaça a propriedade do outro, a vítima da relação.

O temor recíproco cria uma esfera de ameaça também recíproca, em que (ACIOLI: 138) a criança e o jovem que moram na rua ameaçam a segurança dos transeuntes simplesmente com sua presença, enquanto a classe dominante ameaça os jovens pelo comportamento discriminatório. Trata-se de um ciclo vicioso, em que a criança ameaçada pela discriminação social responde ao mundo esse ato violento da classe dominante, e incorpora o papel a ela atribuído.

Interagir com esse comportamento banalizador da sociedade perante a realidade de vida desses indivíduos, transitória e invisível, é o que o presente projeto busca, com o objetivo de questionar, afirmar e criticar esse ciclo vicioso.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

4.1 Conceituação

O design gráfico, como comunicação visual e conseqüente transformador social, tem o poder de se inserir na problemática social da criança e do jovem morador de rua, em busca da reflexão do assunto pela sociedade no espaço urbano.

No espaço público o design gráfico é representado pela sinalização urbana em caráter informativo de leitura dinâmica. O observador lê o símbolo sem muita opção e o identifica rapidamente, sem a necessidade de uma explicação acerca do significado do signo.

A imagem da criança e do jovem que moram nas ruas pode pertencer ao espaço público, misturando-se à paisagem urbana. Como o morador de rua é invisível aos olhos da sociedade, a sinalização os torna mais visíveis e daria voz à sua condição de abandono. No presente projeto serão abordados graficamente os seguintes elementos visuais da sinalização: uso de cor, uso de símbolos, formato e tamanho da placa.

Definiu-se como requisito para o projeto o uso da linguagem pictórica, tão presente em projetos de sinalização.

Os pictogramas serão desenvolvidos com base em padrões universais de símbolos, por serem imagens mais familiares à sociedade. Essa padronização também faz referência à igualdade de todos os indivíduos perante à lei, cidadãos de mesmos direitos e deveres, dignos de respeito.

Reapropria-se da linguagem e do discurso utilizados pelo Estado e devolve-lhe algumas de suas negligências perante sua própria lei que envolve crianças e jovens, o Estatuto da Criança e do Adolescente. O contraste entre as determinações da lei e suas negligências causa margem para análises críticas por parte da sociedade.

O Estatuto possui vários artigos que defendem a integridade e a dignidade da criança e do jovem, e destacam-se os seguintes artigos para o projeto:

Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento

físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Art. 5º Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais.

A solução formal e a composição com símbolos devem ser resolvidas de maneira simples, com a finalidade de assegurar a legibilidade da informação apresentada. A quantidade de símbolos é outro fator de extrema importância, e será limitada quando for alcançado um nível de compreensão satisfatória da informação. Evita-se o uso excessivo de símbolos, pois esse uso prejudica a legibilidade da informação. Os símbolos deverão possuir alguma semelhança visual para conferirem ao projeto gráfico identidade visual e unidade como grupo de símbolos.

Os indivíduos, ao lerem um símbolo na sinalização, transpõe-se e identifica-se com o pictograma que representa o ser humano. Ao deparar-se com o projeto gráfico desenvolvido, deseja-se que o indivíduo seja instigado a questionar e refletir sobre sua relação com o tema abordado na placa.

O formato e a proporção das placas serão semelhantes aos das placas utilizadas na sinalização de trânsito, com possível modificação no tamanho dessas. Enquanto a sinalização urbana preza pela economia do espaço utilizado e pela legibilidade rápida, o presente projeto busca também causar impacto visual no ambiente urbano.

O uso de cores também será semelhante ao utilizado em placas de sinalização urbana; pois é familiar ao imaginário coletivo, assim como o formato e a proporção das placas.

O segundo elemento é a fixação desse projeto de sinalização, cuja linguagem é institucionalizadora e padronizada, no ambiente urbano. Esse ato anônimo cria o questionamento da identidade responsável pela fixação das placas, simulando como responsável o Estado, como reflexo e metáfora da aceitação dessa realidade por ele. Perante a possibilidade desse ato, o Estado estaria aceitando e formalizando essa situação social.

4.2 Geração de alternativas

4.2.1 Tempestade de palavras-chave em *post-its*

A etapa metodológica posterior à delimitação dos requisitos básicos para o projeto e sua conceituação é a geração de alternativas. O desenvolvimento dessas alternativas baseia-se no referencial teórico anteriormente apresentado.

O primeiro passo para a geração de alternativas foi a realização de um *brainstorming*, cujo objetivo foi listar palavras que fazem, de alguma maneira, referência aos seguintes temas: criança e jovem, morador de rua, o ambiente urbano, a exclusão social, etc.

Listaram-se cerca de 150 palavras, que foram escritas individualmente em *post-its*, coladas em folhas de papel e fixadas na parede do ambiente de trabalho do projeto (figura 37). A função dessas palavras-chave é de orientação e inspiração para a próxima etapa, o *brainstorming* das alternativas visuais.

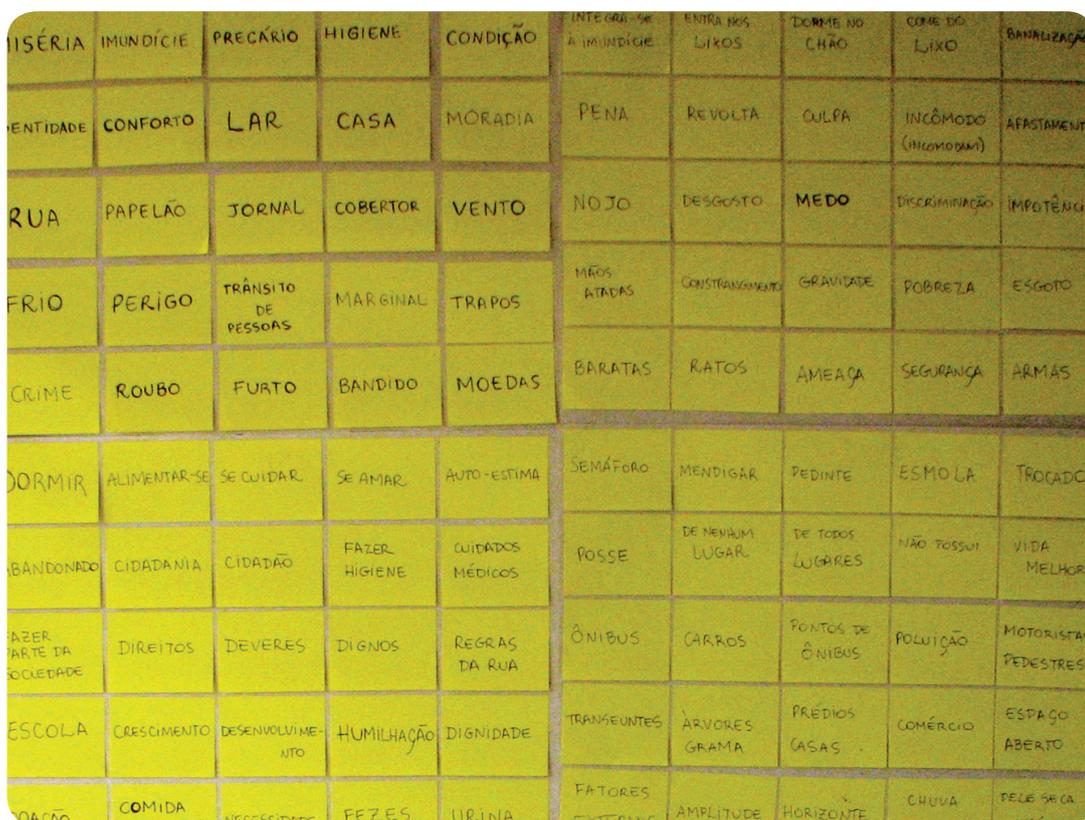


Figura 37: *Post-its* com palavras-chave colados no ambiente de trabalho.

O brainstorming de palavras-chave mostrou-se essencial para a compreensão do problema abordado e para maior contextualização e aprofundamento do problema no projeto. A fixação dessas palavras-chave na parede foi de grande auxílio para a geração de alternativas, por refrescarem os elementos do universo tão próprio que é a situação social abordada.

4.2.2 Construção de Painéis de Contextualização Visual

O próximo passo foi a contextualização visual (figuras 38 e 39): com o auxílio das palavras-chave, ilustrou-se por meio da linguagem pictórica elementos visuais representativos desse universo, com a função de levantamento de dados visuais, contextualização visual do projeto e sua familiarização com tal perspectiva. Utilizou-se como referência visual algumas palavras-chave, fotografias e experiências próprias do espaço urbano.

O primeiro painel (figura 38) de contextualização visual representa os elementos que caracterizam os espaços urbanos. Nesse painel são representadas idéias como: população, grupos de indivíduos, pedestres, motoristas, transportes, carros, ônibus, bicicletas, trânsito de carros, trânsito de indivíduos, intensa e constante movimentação, poluição ambiental, poluição sonora, diferentes emissores sonoros, rua, asfalto, faixa de pedestres, semáforo, ponto de parada de ônibus, lixo etc.

O segundo painel (figura 39) de contextualização representa outros elementos que caracterizam os espaços urbanos, referentes à fatores externos naturais, ao conceito de vizinhança como convívio familiar e pessoal e à arquitetura da cidade. Nesse segundo painel são representadas as seguintes idéias: dia, sol, calor, clima quente, noite, lua, estrelas, sereno, clima úmido, vento, chuva, clima frio, prédios de pilotis, casas, vizinhança, vizinho, morador, barulho, animais silvestres, animais domésticos etc.

Assim como no painel anterior, destaca-se a presença do jovem morador de rua e a tentativa de retratar sua interação com esse ambiente, que faz parte de sua vida cotidiana e do seu convívio diário com esses elementos.



Figura 38: Primeiro Painel de Contextualização Visual.



Figura 39: Segundo Painel de Contextualização Visual.

4.2.3 Tempestade de representações visuais

A próxima etapa foi o desenvolvimento de representações visuais referentes ao brainstorming de palavras-chave. Representou-se por meio da linguagem pictórica outros aspectos dessa realidade social, situados no ambiente urbano pictórico desenvolvido nos painéis de contextualização.

A seguir, uma seleção das representações visuais consideradas mais relevantes para o projeto. Buscou-se representar as atividades que caracterizam a criança e o jovem que moram nas ruas e características físicas que diferenciam esses dos outros indivíduos da sociedade, que não se encontram na mesma realidade social.

DINHEIRO - ESMOLA - MENDICÂNCIA

Duas palavras-chave que destacam-se na lista foram “dinheiro” e “esmola”. A relação da criança e jovem que moram nas ruas é cotidiana, pois esses possuem somente fontes de renda que abrangem o roubo, o furto e a mendicância (figura 40).

No cotidiano desse jovem essa atividade é diária, pois na maioria dos casos esse dinheiro possibilita parte de sua alimentação, entre outros. A relação da criança e do jovem abandonado com o dinheiro (figura 40) é a falta, a não-possesão.



Figura 40: A criança e o jovem que moram nas ruas não possuem renda. Sua fonte de renda principal é a mendicância.

Desenvolveram-se representações visuais (figura 41) para o contexto de mendicância da criança que mora nas ruas, com o uso de símbolos que representem a criança, a mendicância, o semáforo e o carro.

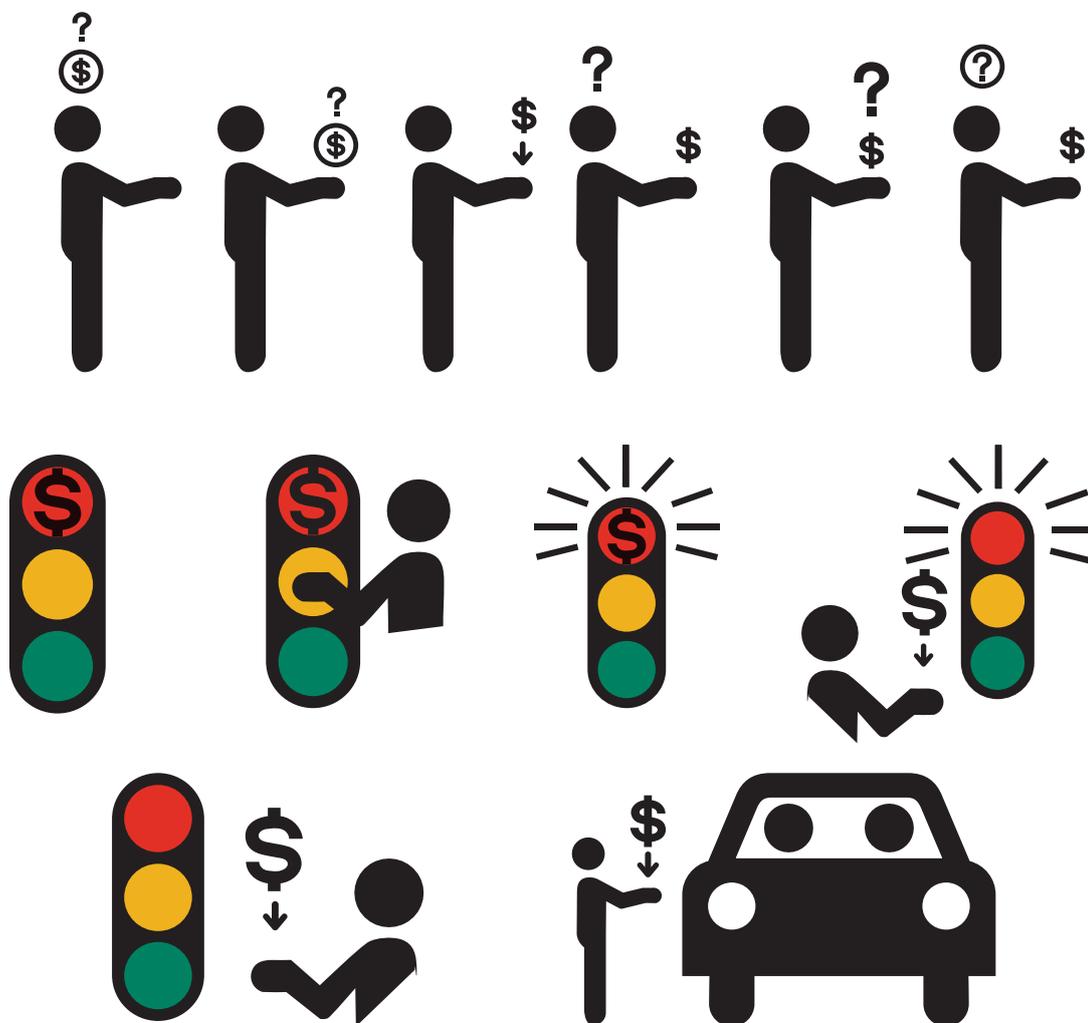


Figura 41: Representações visuais do ato de mendicância.

SUJEIRA - IMUNDÍCIE

O indivíduo que mora na rua se encontra em uma situação de total exposição. No ambiente urbano esse jovem está em contato direto e constante com a sujeira, pois nesse espaço ele se deita para dormir, se senta para descansar, faz suas refeições, pisa com os pés descalços, etc. O espaço urbano é repleto de poluição, gerada, principalmente, pelos meios de transporte; com o lixo, ora por procurar comida nas lixeiras, ora pelo lixo jogado no chão; e ainda com a poeira, folhas, entre outros.

Morar na rua também implica na dificuldade em fazer a higiene pessoal: sem ter um banheiro privado para fazer uso, e desestimulados pelo ambiente sujo em que moram e por suas condições de vida, a criança e o jovem se asseiam esporadicamente.

É marcante na imagem do jovem morador de rua a imundície dos seus trajes em trapos, rosto, corpo, e principalmente dos pés, mãos e unhas. Além do aspecto não asseado, esse indivíduo exala o odor desagradável, proveniente da falta de asseio.

Como referência visual para a representação do estado desasseado em que estes se encontram, foram selecionados dois personagens de revistas em quadrinhos que possuem como característica de sua personalidade, a falta de asseio: o personagem Cascão (figura 42), da Turma da Mônica, e o personagem Pig Pen (figura 43), do Peanuts.



Figura 42 (à esquerda): Personagem Cascão, Turma da Mônica.

Figura 43 (à direita): Personagem Pig Pen, Peanuts.

A representação de sujeira como excesso de traços no personagem (figura 44) não produzirá um resultado visual na linguagem pictórica satisfatório, por não permitir tal leitura da informação. Optou-se pela representação mais exagerada (figura 45), em que a sujeira é representada por pontos, que caem do corpo do indivíduo, representado por linhas em movimentos ondulados. Considerou-se a leitura representação (figura 47) da falta de asseio e do odor exalado confusa visualmente.

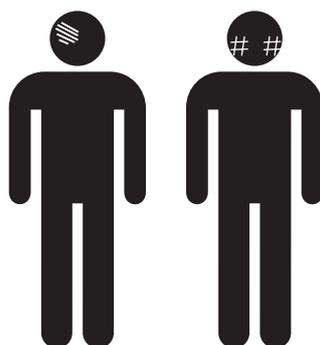


Figura 44: Tentativas de representação da falta de asseio consideradas não inteligíveis

Uma opção considerada adequada para representar o odor resultante do estado de falta de asseio é o uso de linhas em movimentos ondulados acima do pictograma humano, transmitindo a idéia de exalação. O uso de elementos como moscas auxilia no entendimento do conceito (figura 45).



Figura 45 (à esquerda): Representação exagerada da falta de asseio.

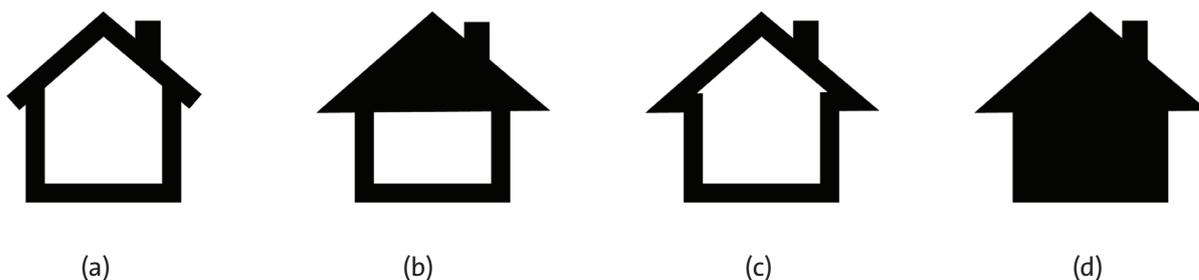
Figura 46 (ao centro): Representação da exalação de odor desagradável.

Figura 47 (à esquerda): Representação de odor desagradável e falta de asseio.

LAR - CASA

A criança e o jovem moradores de rua não possuem um lar físico. Realizou-se experimentações de representação dessa característica particular desses indivíduos, cuja função principal seria diferenciar os pictogramas dos moradores de rua diante dos outros pictogramas na mesma placa.

Estudou-se possíveis alternativas para a representação de um lar (figura 48), com experimentação de preenchimento (figura 48 b e 48 d), contorno (figuras 48 a e 48 c) e estilo - preenchimento do teto com cor preta (figura 48 b) e teto como contorno separado da casa (figura 48 a) ou integrado à casa (figura 48 c).



(a)

(b)

(c)

(d)

Figura 48. Experimentação de representações do conceito de lar e casa.

Combinou-se as alternativas visuais desenvolvidas de lar com o pictograma humano, buscando trazer a idéia de que ele não possui um lar, retratando uma das várias condições de vida da realidade do morador de rua. Buscou-se experimentar composições visuais (figuras 49, 50, 51 e 52), que representem a interação do pictograma humano com o pictograma do lar.



Figura 49: Composições do pictograma humano com pictograma do lar em contorno (figura 48 a).

Figura 50: Composições do pictograma humano com pictograma do lar com preenchimento (figura 48 b).



Figura 51: Composições do pictograma humano com pictograma do lar em contorno único (figura 48 c).

Figura 52: Composições do pictograma humano com pictograma do lar em preenchimento (figura 48 d).

Considerou-se as soluções de composição de maior legibilidade (figuras 51 e 52) as que fazem uso do pictograma do lar em único contorno e em preenchimento, pois essas formas possibilitam uma leitura simples.

DORMIR - CHÃO - JORNAL - CAIXA

Ao morar na rua o jovem não possui espaço privado para realizar com privacidade e segurança suas atividades íntimas. O ato de dormir é uma dessas atividades de alto nível de privacidade, em que o indivíduo descansa seu corpo e sua mente, totalmente desprotegi-

do. Na rua os locais utilizados para dormir são bancos públicos e, principalmente, o chão, geralmente coberto por uma caixa ou acompanhado de uma coberta improvisada.



Figura 53: Pictogramas padronizados mundialmente para sinalizar o conceito de “dormir”.

A partir da referência dos padrões universais de símbolos, utilizou-se como referência o símbolo representativo do conceito “dormir” (figura 53) para fazer experimentações visuais (figura 54) e desenvolver um símbolo que represente especificamente a situação da criança e do jovem que moram na rua (figura 55).



Figura 54: Desconstrução do pictograma padrão.

Desconstruindo o pictograma padrão, primeiramente, retirou-se o símbolo da cama (figura 54), e foram geradas duas alternativas para enfatizar o contexto de dormir na rua: a representação de um jornal como cobertor e a representação do pictograma com os pés para fora do cobertor, remetendo à improvisação e desconforto. A representação do jornal foi considerada inadequada para o projeto, por não transmitir com clareza a imagem de um jornal; enquanto a representação do pictograma com os pés para fora foi considerado adequado por transmitir a idéia de desconforto, visto que é muito semelhante ao pictograma padrão, trazendo rápida comparação com este, que é mais familiar no imaginário coletivo. O elemento jornal, por sua vez, insere um elemento pictórico não familiar ao observador.

A partir do pictograma considerado mais adequado para o projeto, ainda era necessário acentuar a idéia do local onde esse indivíduo dorme, o chão. A estilização do cobertor facili-

ta a sua identificação e simula a tridimensionalidade da continuação do cobertor no chão.



Figura 55: Processo final de desenvolvimento do símbolo da criança e do jovem que dorme na rua.

Na geração de alternativas para a representação do ato de dormir na rua, foram representadas algumas situações (figuras 56 e 57) e condições de dormir, a fim de acentuar a problemática e absurda realidade. Elementos como (figura 56) a lua, o sol, o floco de neve (frio), nuvens e chuva transmitem a idéia de desproteção; e elementos como (figura 57) carros, ônibus, pessoas e som transmitem a idéia de desconforto, de local totalmente inadequado para descansar e dormir



Figura 56: Elementos que representam situações de desproteção.

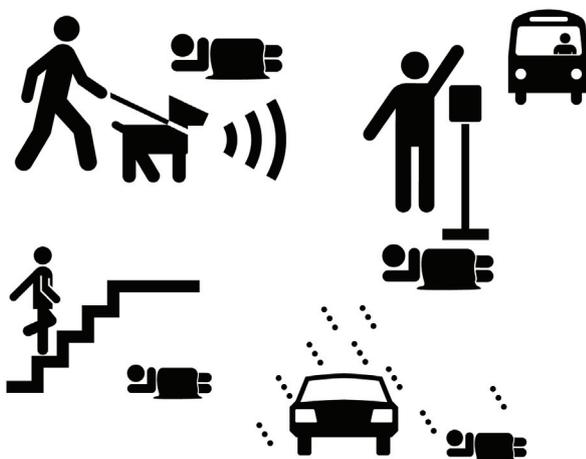


Figura 57: Elementos que representam situações de impropriedade da rua como ambiente para dormir.

COMER DO LIXO - COMER RESTOS

Uma das maneiras que as crianças e jovens encontram para alimentarem-se é procurarem nas lixeiras do espaço urbano pelos restos de comida. A partir do pictograma clássico de “jogar lixo no lixo” desenvolveu-se outros símbolos (figura 58) que pudessem ser relacionados com o contexto do tema. A idéia de que a criança se alimenta do lixo jogado pelo indivíduo da sociedade foi considerada bastante impactante. Analisou-se o uso de símbolos que representassem alimentos perecíveis (peixe e maçã) e *fast-food* (hambúrguer e refrigerante em copo plástico descartável com canudo).



Figura 58: Elementos que representam situações em que a criança passa fome e procura o que comer no lixo.

MAGREZA - ENCOLHIDO - DESPROTEGIDO

Buscou-se, durante a geração de alternativas, atribuir personalidade ao pictograma da criança e do jovem de rua, de modo que ele fosse distinto dos demais pictogramas, evitando o uso de esteriótipos e preconceitos.

A criança e o jovem que moram nas ruas não se desenvolvem de maneira saudável, como as outras crianças e jovens. Destituídos de uma alimentação completa, geralmente apresentam o porte bastante magro e a postura curvada.

A partir dessas características, desenvolveu-se um pictograma específico (figuras 59, 60 e 61) para essa criança, de modo a trazer mais impacto à composição visual. As proporções foram baseadas em proporções de pictogramas adultos e infantis, e como resultado final optou-se por retratá-lo somente como pictograma de uma criança, a fim de enfatizar a gravidade da situação. Segue o desenvolvimento desse pictograma, a partir da modificação de proporções dos pictogramas adulto e infantil, buscando representar seu desenvolvimento físico precário e sua postura humilhada na sociedade.



Figura 59: Desenvolvimento de pictograma a partir do pictograma adulto.

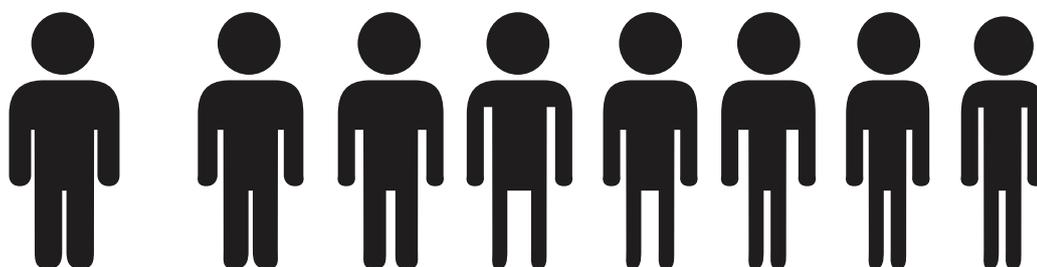


Figura 60: Desenvolvimento a partir do pictograma obtido.

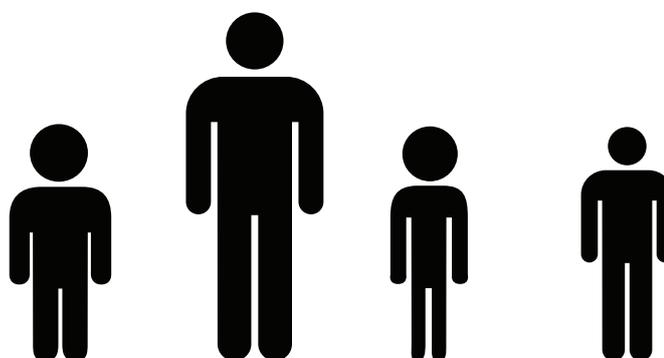


Figura 61: Comparação de proporções entre pictogramas da criança normal, do adulto, da criança que mora na rua e da diminuição proporcional do adulto.

Outra característica interessante observada durante o projeto é a linguagem corporal da criança que mora na rua. Geralmente sentada ou deitada no chão, ela geralmente se encontra encolhida, seja por sentir frio ou até mesmo desprotegida. Essa expressão corporal (figura 62) distingue-o dos outros indivíduos que transitam no espaço urbano.

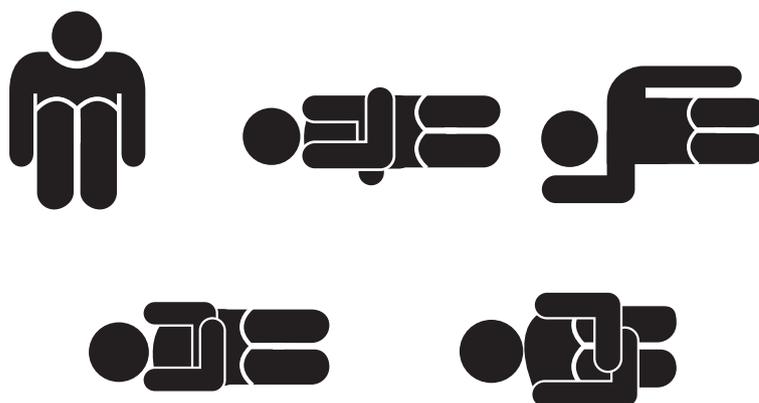


Figura 62: Estudos de linguagem corporal da criança na rua.

4.2.4 Determinação do discurso/mensagem

Com a geração de alternativas obteve-se como resultado uma biblioteca de signos que contextualiza e representa a realidade das crianças que moram na rua. Outros elementos importantes a serem determinados no projeto são o formato e o uso das cores nas placas, que, juntamente com os signos desenvolvidos, transmitirão a mensagem desejada.

Experimentou-se alternativas visuais a partir das três classificações de placas de trânsito do Código de Trânsito Brasileiro: regulamentação (placa de forma redonda com o uso de vermelho, branco e preto, com a função proibitiva); indicação (placa de forma quadrada com o uso de cores de pouco contraste, com o o azul e o verde, com a função orientativa); e advertência (placa de forma losangular com o uso das cores preto e amarelo, com a função de alertar o observador sobre algum assunto).

O resultado dessa experimentação é a definição do tipo de discurso do projeto (proibir, indicar ou alertar), o formato das placas e as cores a serem utilizadas.

DISCURSO REGULAMENTATIVO / PROIBITIVO

O conteúdo do discurso de proibição foi gerado a partir da idéia de respeito à criança que mora nas ruas, pois apesar dessa criança se encontrar em uma realidade humilhante e

indigna para um ser humano , é tratada com falta de respeito pela sociedade.

Os discursos desenvolvidos focaram-se no contexto da criança dormindo na rua, e as ações dos indivíduos diante dessa situação. Procurou-se mostrar ao indivíduo a existência da criança dormindo na rua e proibí-lo de perturbar o sono/descanso dessa criança.

As placas foram desenvolvidas para o público que transita nos locais onde essas crianças dormem ou descansam. As alternativas (figura 58) transmitem a informação de que não se deve enquanto a criança dorme na rua: pisar na criança, jogar cinzas de cigarro, emitir sons e jogar lixo.



Figura 63: Geração de alternativas com mensagem regulamentativa/proibitiva.

DISCURSO INDICATIVO

O discurso indicativa foi desenvolvida a partir do conceito de enfatizar a presença da criança que mora na rua para o transeunte. Sua função de indicar a presença da criança realizando suas atividades cotidianas em condições subumanas seria uma tentativa de trazer ao transeunte a reflexão sobre como se relaciona com o fato dessa criança existir.

O transeunte, em vez de ignorar a existência dessa criança, leria a informação da placa e seria instigado a ter consciência da situação de abandono em que esse indivíduo se encontra.

As placas foram desenvolvidas, também, para o público que transita nos locais onde es-

As crianças realizam suas atividades particulares. As informações transmitidas seriam: crianças dormem na rua, crianças se alimentam de lixo, crianças mexem no lixo e crianças usam drogas.



Figura 64: Geração de alternativas com mensagem indicativa.

DISCURSO DE ADVERTÊNCIA

A geração do conteúdo de advertência baseou-se na idéia de perigo, alerta da situação em que essas crianças vivem. Sua função seria transmitir à sociedade que ocorre determinada realidade e que é alarmante, que deve-se ter atenção sobre essa situação.

O transeunte, acostumado com a presença desse tipo de placa, daria atenção à informação transmitida para ele, pois esse temeria algum motivo para ser alertado.

As placas seriam direcionadas para a sociedade em geral, sem a necessidade de fixação dessas placas nos locais onde essas crianças vivem. Essas placas transmitem as mensagens de: atenção, mendicância infantil no semáforo; atenção, abordagem infantil mendicante; atenção, criança suja; atenção, criança dormindo no meio da rua.



Figura 65: Geração de alternativas com mensagem de advertência.

ANÁLISE DOS TIPOS DE DISCURSOS DESENVOLVIDOS

Na análise da experimentação dos signos desenvolvidos com os tipos de discursos transmitidas por meio dos conceitos de regulamentação/proibição, indicação e advertência, foram levantados os prós e os contras de cada alternativa.

TIPO DE DISCURSO	PRÓS	CONTRAS
REGULAMENTATIVA/ PROIBITIVA 	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia a situação; • Possui teor irônico; • Visualmente atraente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Possui teor moral; • Comparando com as outras mensagens, sua linguagem é mais agressiva; • Há possibilidade de aumentar a tensão da relação entre o indivíduo e a criança; • Posicionamento no local em que as crianças moram pode causar reações inadequadas por parte da sociedade e das crianças, como humilhação, constrangimento, etc.

<p>INDICATIVA</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia a situação; • Possui teor irônico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualmente não atraente; • Comparando com as outras mensagens, sua linguagem é menos impactante; • Posicionamento no local em que as crianças moram pode causar reações inadequadas por parte da sociedade e das crianças, como humilhação, constrangimento, etc.
<p>ADVERTÊNCIA</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia a situação; • Possui teor irônico; • Visualmente atraente. • Isento de teor moral; • Comparando com as outras mensagens, sua linguagem é mais equilibrada e adequada aos objetivos do projeto. • O posicionamento não é obrigatório em locais onde as crianças vivem, direcionando a informação para a população. 	

Tabela 3. Análise comparativa do tipo de mensagem a ser utilizada.

Conclui-se que a alternativa de mensagem de advertência é a mais adequada para os objetivos do projeto. Após essa delimitação o projeto segue para a próxima etapa da metodologia, o desenvolvimento.

A etapa do desenvolvimento constitui na determinação dos signos desenvolvidos a serem utilizados, com o conteúdo de advertência.

4.3 Desenvolvimento

Após o desenvolvimento da biblioteca de signos e a determinação do tipo de discurso a ser transmitido, a etapa seguinte da metodologia é a determinação dos conceitos a serem abordados.

A partir de uma análise do capítulo três da pesquisa bibliográfica, referente à realidade das crianças e jovens que moram nas ruas, e aos artigos do Estatuto da Criança e do Adolescente, considerados mais relevantes para o projeto, determinou-se quatro temas a serem abordados nas placas.

O critério de escolha desses temas foi o caráter representativo da situação da criança e do jovem que mora na rua, a fim de atribuir ao projeto, além de concisão e unidade, facilidade e rapidez de compreensão pela sociedade.

Os conceitos definidos fazem referência ao modo de vida dessa criança, e a realidade de abandono, humilhação e marginalidade em que se encontra. São as seguintes atividades: mendicância, alimentação de sobras de comida (do lixo), o ato de dormir na rua e o uso de drogas.

Definiu-se que como representação gráfica da personalidade da criança que mora na rua somente o uso de proporções diferenciadas e a linguagem corporal. As outras representações (imundície e sem lar) foram consideradas inadequadas pelo excesso de elementos visuais. Sua personalidade será representada pela sua linguagem corporal, proporções e pela atitude na composição.

A linguagem visual se caracterizará pela simplicidade formal e pela economia de elementos. Como estilização e acabamento, será feito uso de pictogramas retilíneos.

As placas possuirão proporção de 40x40 cm e serão feitas em recorte de vinil aplicado a uma placa de pvc.

4.3.1 Placa I: Mendicância

O conceito de mendicância é essencial no projeto: é por meio deste recurso que a criança se projeta na sociedade como indivíduo carente de recursos para sobreviver. Para representar a mendicância, buscou-se a situação de maior ocorrência dessa situação: a criança

pedir esmola em semáforos, para indivíduos que estejam dentro de seus carros, durante o sinal vermelho.

Primeiramente, estilizou-se o pictograma da criança (figura 66) e do menino de acordo com a geração de alternativas relacionada à sua identidade, a partir de um pictograma padrão desenvolvido para o conceito de mendicância.

Desenvolveu-se a partir desse pictograma alternativas de placas (figura 67) referentes à essa situação, experimentando-se em aspectos visuais como composição, signos, proporções, etc.



Figura 66. Desenvolvimento de pictograma de criança pedindo esmola.



Figura 67. Desenvolvimento de placa de criança pedindo esmola.

Considerou-se a alternativa que possui o signo do carro mais eficaz. O uso do signo representante do semáforo não posiciona a criança diante da sociedade, enquanto a alternativa que possui o signo do carro provoca a confrontação entre a criança e o indivíduo dessa sociedade. Como alternativa final, desenvolveu-se a partir da alternativa desenvolvida com o signo do carro a placa demonstrada na figura 68.



Figura 68. Placa I: Mendicância.

A composição (figura 69) traz a criança, encurvada e pequena em referência à situação humilhante, esguia pela falta de alimentação regular, pedindo esmola - representada pelo cifrão e pela seta - a passageiros de um carro. No carro é representado o universo contrastante ao da criança, o da família, que possui uma vida digna; universo ao qual a criança que mora na rua nunca pertencerá.

A criança representa conceitos de abandono, desproteção, humilhação e exclusão, contrários aos conceitos representados pela família no carro: grupo, proteção, conforto. A criança, desprovida de propriedade material, é representada pela seta e o cifrão, e a família, possuidora dessa propriedade, é representada pelo carro.

O pictograma do carro também situa o acontecimento, que é a rua e o espaço urbano. O pictograma do carro foi considerado mais apropriado do que o do semáforo pois possui a significação da família, e a resultante comparação do contraste social.

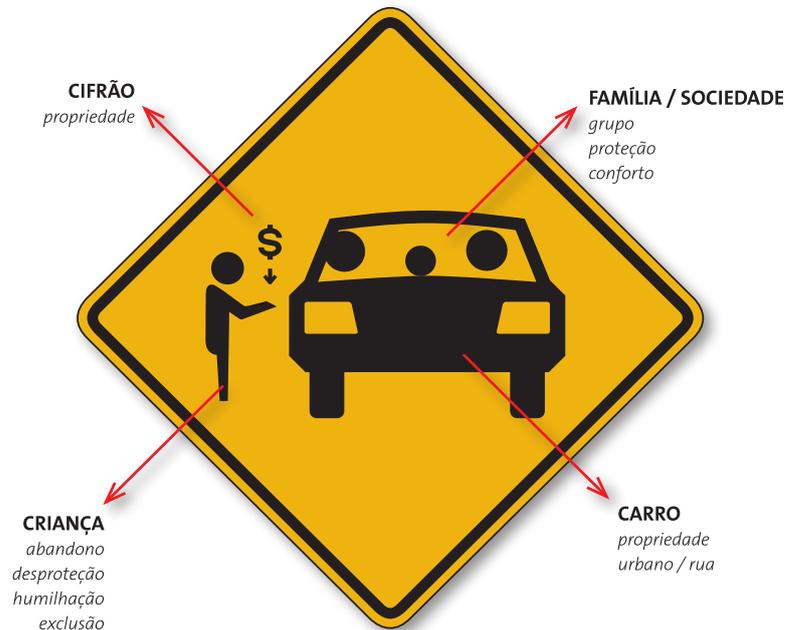


Figura 69. Análise da composição da Placa I: Mendicância.

4.3.2 Placa II: Comer do lixo

O ato de comer sobras de comida dos outros indivíduos e ir ao lixo em busca de comida é recorrente também no cotidiano da criança, e representa a marginalidade e a humilhação que sofre na sociedade.

Esse conceito foi desenvolvido (figura 70) a partir do uso do pictograma do lixo, muito utilizado em sinais para indicar lixeiras no espaço público, e o uso do pictograma humano do indivíduo que joga o lixo fora. Experimentou-se alternativas de composição e signos.

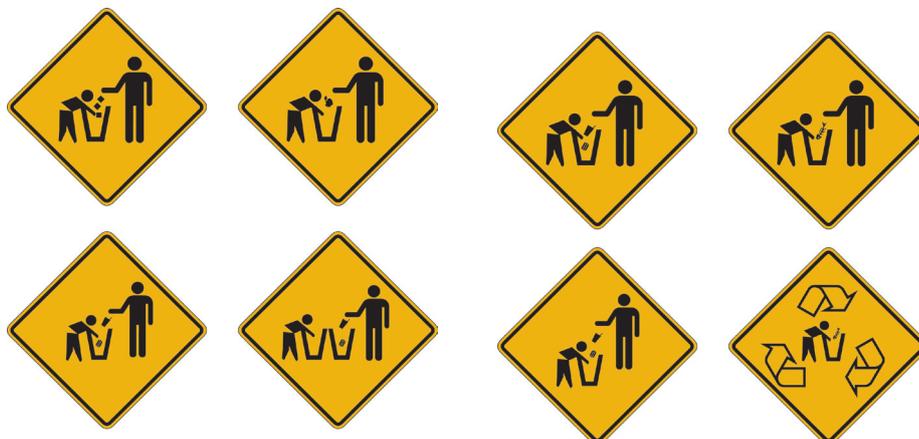


Figura 70. Desenvolvimento de placa de criança comendo do lixo.

Considerou-se mais representativo o uso de uma unidade de pictograma de lixeira, o uso de signos de alimentos como frutas e carne, que transmitem a idéia de comida estragada., e a presença do pictograma de outro indivíduo, responsável pelo lixo, que representa a sociedade em geral.

Enfatizou-se a situação de humilhação e desespero da criança pelo seu posicionamento pendurado no lixo, com os pés inclinados, enfatizando o caráter infantil do pictograma e a sua carência por comida. Sua proporção em relação ao outro pictograma, o adulto, confirma o caráter infantil do pictograma da criança

O indivíduo adulto, representando a sociedade, joga o lixo na lixeira e observa a criança mexendo no lixo. Essa composição representa a banalização do abandono sofrido pelas crianças que moram na rua, em que a própria sociedade e o Estado têm ciência dessa realidade.

O peixe enfatiza o caráter de repugnância perante a sobra de comida, em que são representados os ossos, e a maçã mordida - símbolo da empresa multinacional Apple - faz referência e crítica ao sistema capitalista, instigando ao questionamento da relação da realidade da criança com o capitalismo.



Figura 71: Placa II: Comer do lixo.



Figura 72. Análise da composição da Placa II: Comer do lixo.

4.3.3 Placa III: Dormir na rua

O conceito de dormir na rua transmite idéia de falta de segurança, em que a criança está exposta a todos os perigos do espaço urbano. No desenvolvimento desse conceito foram abordados diversos aspectos de perigo ou desconforto do espaço urbano. (figura 73)



Figura73. Desenvolvimento de placa de criança dormindo na rua.

Considerou-se o período da noite mais representativo da falta de segurança e da exposição, já que a maioria dos indivíduos encontram-se em suas casas. Optou-se por fazer uso dos signos da lua e estrelas para representar essa situação.

Essa placa transmite uma mensagem mais simples do que as outras, logo pode-se optar pelo uso de menos elementos, possibilitando que os signos tenham maiores proporções.



Figura 74: Placa III: Dormir na rua.

O fato da composição da Placa III: Dormir na rua (figura 75) possuir bastante espaço negativo e a ausência de outro pictograma além do que representa a criança que mora na rua faz referência à idéia de solidão e de que a rua é um local inadequado para um indivíduo dormir: enquanto a criança dorme nas ruas, os outros indivíduos dormem em seus lares.

Essa inapropriação do local também é representada pelo símbolo do ponto de ônibus e pela ausência de transeuntes e transportes. O ponto de ônibus situa o local em que acontece tal realidade, a rua, enquanto os símbolos das estrelas e da lua fazem referência à exposição ao céu aberto e ao frio em que a criança se encontra.

A ausência de um símbolo que represente alguma superfície em que o pictograma durma encima enfatiza a idéia de desproteção e desconforto.

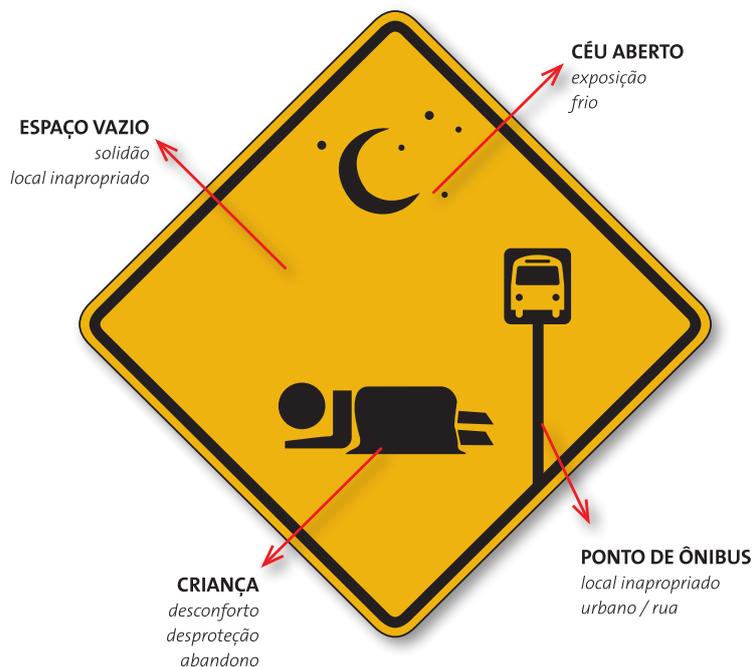


Figura 75: Análise da composição da Placa III: Dormir na rua.

4.3.4 Placa IV: Uso de drogas

Crianças que moram nas ruas fazem uso de drogas, constantemente. Sem orientação de uma família ou de pessoas adultas, cada vez mais aumentam a dose, sofrendo de vários problemas de saúde.

Considerou-se adequado retratar uma postura retraída da criança, sobre os efeitos da droga, excluída da sociedade. Inicialmente, realizou-se a composição do adulto olhando para a criança drogada (figura 76), mas posteriormente considerou-se mais adequada a composição (figura 77) do adulto puxando a criança, fugindo do menino.



Figura 76: Experimentação de representações do uso de drogas pela criança que mora na rua.



Figura 77: Placa IV: Uso de drogas.

O uso do pictograma da criança encolhida representa sua posição constrangida perante a sociedade, com as latas de cola ao seu redor, sobre os efeitos das drogas, representados pelos símbolos de asteriscos e pela espiral, enquanto os indivíduos da sociedade transitam pelo espaço urbano. Uma família, composta por um adulto e uma criança, transitam próximo à criança drogada, parecendo andar em passos rápidos, por medo. A comparação entre o pictograma da criança de rua e da outra criança acompanhada enfatiza o teor de exclusão de sua realidade.

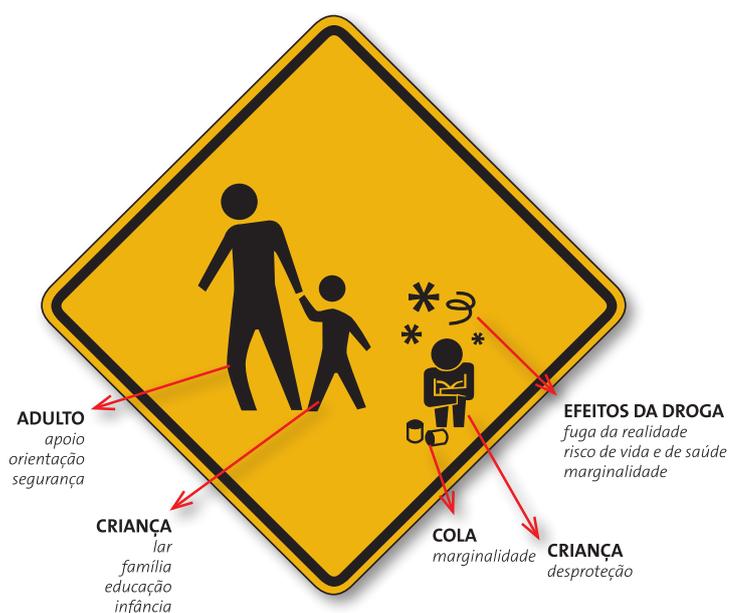


Figura 78: Análise da composição da Placa IV: Uso de drogas.

4.4 Finalização

4.4.1 Detalhamento técnico

Após o desenvolvimento, realizou-se um detalhamento técnico (figura 79) em que são definidas as medidas e proporções das placas para sua produção. Devido à escassez de recursos financeiros do projeto, produziu-se uma das placas desenvolvidas. A placa escolhida foi a Placa I: Mendicância, pois foi considerada a opção mais representativa do projeto.

A produção foi realizada em recorte em vinil, e posterior fixação em uma placa rígida de PVC. A placa foi produzida em proporção 1:1, tamanho real, e o custo de sua produção foi de cinquenta reais.

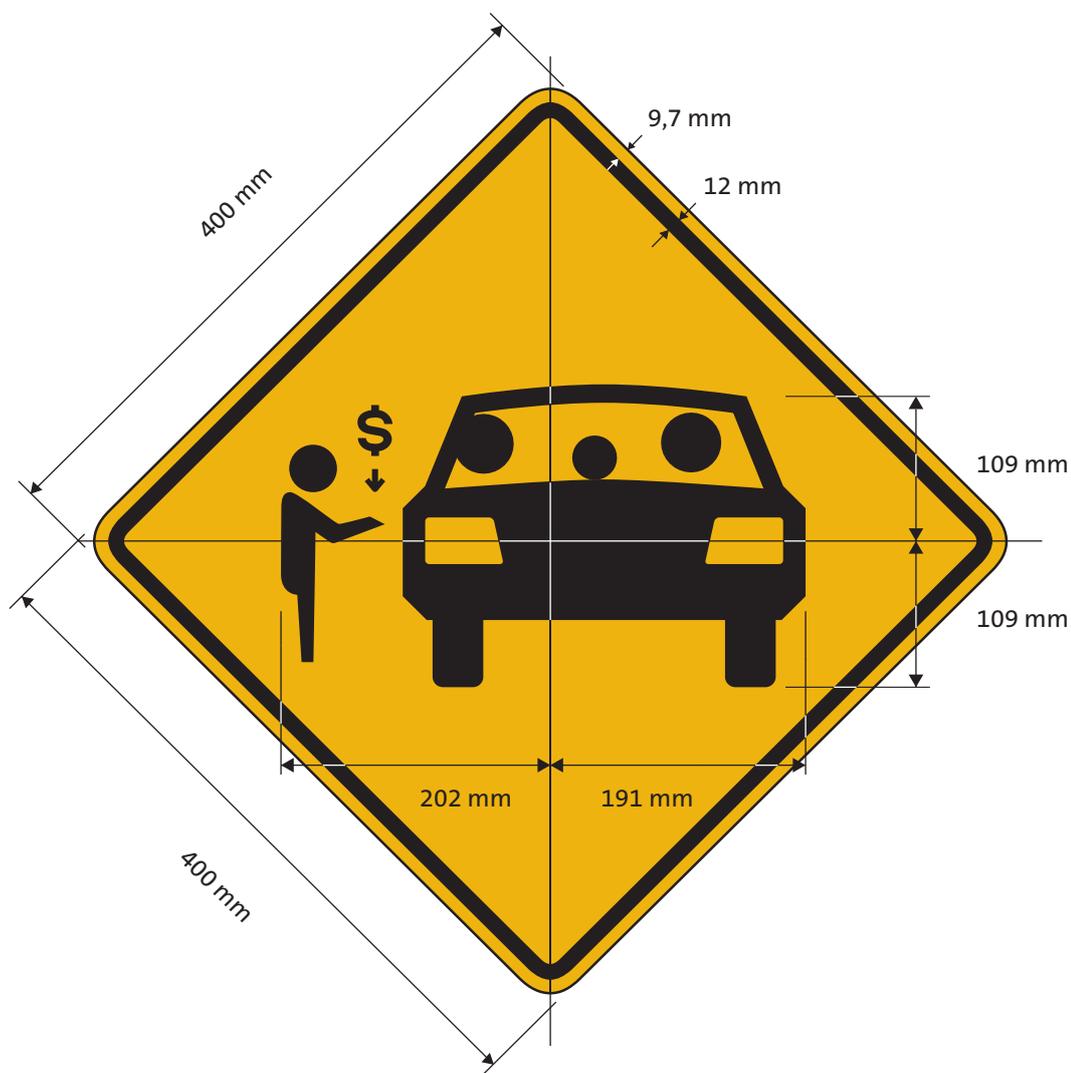


Figura 79: Detalhamento técnico da Placa I: Mendicância.



Figura 80: Placa I: Mendicância produzida em recorte em vinil e colada em placa de PVC.

4.4.2 Mecanismo de fixação das placas

Em cada placa serão feitos quatro furos, como representado na figura 81, em que serão passados fios metálicos (arame). Esses fios metálicos fixarão a placa aos locais do espaço urbano em que as placas serão fixadas. Esse mecanismo de fixação foi encontrado em diversas placas no espaço urbano (figura 80), e foi escolhido por ser facilmente realizado.



Figura 81: Placa encontrada no espaço urbano de Brasília fixada com arames. e indicação dos furos na placa em que passarão os fios de arame.

4.4.3 Definição dos locais de fixação das placas

Os locais em que as placas serão fixadas foram definidos de acordo com a temática abordada pela placa. Essa definição busca estabelecer uma relação de familiaridade entre as atividades que caracterizam esses locais e as placas. Num aspecto geral, serão fixadas em postes no cenário urbano.

As placas de mendicância serão afixadas (figura 82) na própria estrutura metálica dos semáforos ou em postes de luz próximos à semáforos. Deseja-se grande impacto dessa placa no local seja grande, devido à grande ocorrência da mendicância nos semáforos.



Figura 82: Simulação de fixação da Placa I: Mendicância em semáforos.

As placas do ato de comer do lixo (figura 83) serão afixadas preferencialmente nos postes elétricos e postes de iluminação próximos à lixeiras, nas quadras comerciais e residenciais, à supermercados, restaurantes, padarias e estabelecimentos, onde os indivíduos adquiram alimentos. Esses locais foram escolhidos porque deseja-se que, ao sair desse estabelecimento, o indivíduo reflita sobre sua alimentação e a alimentação de uma criança que mora na rua.



Figura 83: Simulação de fixação da Placa II: Comer do lixo próximo à lixeiras.

As placas do ato de dormir na rua (figura 84) serão afixadas nos postes elétricos e postes de iluminação dentro de quadras comerciais e próximos à pontos de ônibus. A fixação em áreas residenciais se deve à desejada reflexão por parte do observador sobre suas condições de conforto e as condições das crianças que dormem nas ruas.



Figura 84: Simulação de fixação da Placa III: Dormir na rua próximo à pontos de ônibus.

As placas do ato de usar drogas (figura 85) serão afixadas nos postes elétricos e postes de iluminação próximos à escolas e dentro de quadras comerciais e residenciais. Essa placa, como possui grande crítica à falta de orientação e apoio familiar na vida da criança que mora na rua, deve ser afixada em locais de trânsito de famílias e crianças.



Figura 85: Simulação de fixação da Placa IV: Uso de drogas próximo à escolas.

5. CONCLUSÃO E PERSPECTIVAS DO PROJETO

Desde o início do processo buscou-se desenvolver um projeto gráfico de expressão das idéias e conceitos que causasse grande impacto visual no ambiente urbano. A opção do cartaz foi a primeira a ser analisada, por sua grande repercussão.

Após a pesquisa sobre o design gráfico voltado para questões sociais, descobriu-se vários suportes que a atividade pode utilizar para comunicar, visualmente, esses ideais e conceitos. A sinalização foi o caminho encontrado para trazer à sociedade um material gráfico, comum ao cotidiano da sociedade no espaço urbano, mas transmitindo imagens e idéias totalmente inusitadas.

A representação por pictogramas, de fácil e rápida leitura, facilita o sucesso do projeto. O teor crítico e irônico foi obtido por meio de diversos aspectos do projeto: a reapropriação de um discurso do Estado, que utiliza-o para formalizar sua legislação, para trazer ao espaço urbano as negligências do Estado perante à legislação do Estatuto da Criança e do Adolescente; o anonimato da responsabilidade de fixação das placas, o que gera questionamento da sociedade de quem é a responsabilidade por tal sinalização; uso de linguagem informacional e simples para representar uma realidade social complexa.

A sinalização, ao inserir os símbolos desenvolvidos para o projeto nos padrões de símbolos pré-existentes, oficializa a realidade da exclusão social abordada no tema.

A presença ou ausência do pictograma que representa o indivíduo e a sociedade em todas as placas foi considerado essencial para o sucesso do trabalho, pois sua presença cria uma leitura comparativa da realidade da criança que mora na rua com realidade da sociedade, e enfatiza a idéia do abismo de desigualdade social entre esses dois universos.

Deseja-se que o presente trabalho instigue a sociedade sobre esse tema, tão difícil de ser abordado e compreendido.

E deseja-se, também, que o projeto traga outros designers gráficos à reflexão sobre o design gráfico e seu papel na sociedade, e que sirva como estímulo para utilizarem seus conhecimentos e criatividade para manifestarem-se no espaço público a que pertencem e em que transitam todos os dias.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACIOLI, Marcia Hora. Da casa invisível a escola inevitável : Um estudo sobre os movimentos simbólicos dos meninos e meninas de rua da rodoviária de Brasília. Brasília, 1995. 211 p.

ALVIM & VALADARES, Rosilene & Lucia. Infância e Sociedade no Brasil: uma análise da literatura. BIB- Boletim Informativo e Bibliográfico de Ciências Sociais.n.26. 1988.

ATELIER POPULAIRE. Atelier populaire presente par lui-meme. Paris: Usines Univ Union 95 p, 1968.

BAUGNET, Julie. The Weaving of design and community. in: Citizen Designer perspectives on design responsibility. 1. ed. New York: Allworth Press, 2003. 256 p.

BERGER, Craig M. Road and other external signs. The need for environmental graphic design. In: BERGER, Craig. M. Wayfinding. Designing and Implementing Graphic Navigational Systems. Rotovision: 2005.

BERGER & BOSIO, Craig & Jon. Urban Systems. In: BERGER, Craig. M. Wayfinding. Designing and Implementing Graphic Navigational Systems. Rotovision: 2005.

BRUSCHINI, Cristina. Teoria crítica da família. In: AZEVEDO, Maria Amélia (org). Infância e violência doméstica: fronteiras do conhecimento. São Paulo: Cortez, 1993.

DÊNIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blücher, 2004. 238 p.

DUGDALE, Juanita. What is environmental graphic design? In: BERGER, Craig. M. Wayfinding. Designing and Implementing Graphic Navigational Systems. Rotovision: 2005.

FIRST THINGS FIRST 2000. Vancouver: Adbusters, novembro 1999.

FRUTIGER, Adrian. Sinais e Símbolos: Desenho, projeto e significado. São Paulo, Martins Fontes: 1999.

GLASER & ILIC, Milton & Mirko. The Design of Dissent: Socially and Politically Driven

Graphics. New York: Rockport Publishers, 2005, 240 p.

HELLER & VIENNE, Steven & Veronique. Citizen Designer perspective on design responsibility. 1. ed. New York: Allworth Press, 2003. 256 p.

IIDA, Itiro. Ergonomia: Ergonomia: Projeto e Produção. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 4ª ed., 1997.

MARTINS, Bianca. Fundamentos, propostas e perspectivas para o design comprometido com questões sociais. Tese de Mestrado em Design - PUCRIO.

MCQUISTON, Lis. Graphic Agitation: Social and Political Graphics since the Sixties. Londres: Phaidon Press, 1993.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. Com design, além do design: o design gráfico com preocupações sociais. P&D 2006.

TWEMLOW, Alice. What is graphic design for?. 1. ed. Rotovision, 2006. 256 p.

WYMAN & BERGER, Lance & Craig. Symbols and universal design. In: BERGER, Craig. M. Wayfinding. Designing and Implementing Graphic Navigational Systems. Rotovision: 2005.

<http://www.designboom.com/eng/interview/glaser.html>

<http://www.miltonglaser.com>

<http://www.sweza.com/>

<http://www.designofsignage.com/>

<http://www.banksy.com/>

http://www.lost.art.br/osgemeos_01.htm

ANA CAROLINA PACHECO LOBO LOUREIRO

SINAIS INVISÍVEIS

Projeto de sinalização urbana do morar na rua em Brasília

Brasília, 2008.