

PROPOSTA DE UMA FAMÍLIA DE PICTOGRAMAS PARA MUSEU ANTROPOLÓGICO DIRETOR PESTANA

Rafael de Siqueira Fischer¹
Fabricio de Souza²
Katyusse Gabert Machado³

Palavras-chave: Linguagem visual; Pictograma; Design de Sinalização.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Spà (1992), em seu trabalho sobre a relação histórica dos pictogramas com os Jogos Olímpicos, os define como *linguagem icônica, informativo e sistemático* e que busca uma compreensão universal. Esta forma de comunicação visual sintética é de grande utilidade dentro da programação visual gráfica, como por exemplo, dentro dos sistemas de sinalização, de advertência ou da infografia.

A partir disto, podemos traçar a história dos pictogramas dentro do design moderno até chegarmos ao trabalho do filósofo, sociólogo e economista político austriaco, Otto Neurath (1882-1945), logo após o término da Primeira Guerra Mundial. O sistema de linguagem pictórica ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education), desenvolvido por ele em seu *International Picture Language*, pretendia ser uma ferramenta que auxiliasse na educação (LIMA, 2008).

O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma família de pictogramas desenvolvida para o Museu Antropológico Diretor Pestana – MADP (mantido pela Fundação de Integração, Desenvolvimento e Educação do Noroeste do Estado – Fidene) na cidade de Ijuí/RS. Projeto desenvolvido dentro da disciplina de Projeto de Sinalização, do Curso de Design, da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUI, durante o segundo semestre de 2017.

¹ Rafael de Siqueira Fischer. Egresso do Curso de Design da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: rafael.fischer@sou.unijui.edu.br.

² Fabricio de Souza. Egresso do Curso de Design da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: fabricio00016@hotmail.com

³ Katyusse Gabert Machado. Discente do Curso de Design da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: katyusse.machado@sou.unijui.edu.br.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste trabalho foram utilizadas metodologias científicas e a projetual. Da científica, partiu da pesquisa aplicada, com elementos exploratórios e descritivos, através da pesquisa bibliográfica e da documental.

Como metodologia projetual, foi utilizada a metodologia de desenho de pictogramas de Ravi Poovaiah, que, conforme exemplificada por D’Agostini e Gomes (2010), consiste em: definição das áreas de mensagens, ou seja, o que deverá ser comunicado pelo pictograma; na geração de alternativas, se utilizando de propostas do próprio designer, dos usuários e daquilo que já existe para representar tal mensagem; e por fim, nas subseqüentes avaliações e redesenhos necessários, aplicações de padrões sintáticos para se chegar a um desenho final, que deverá ser validado pragmaticamente (cf. Figura 1).

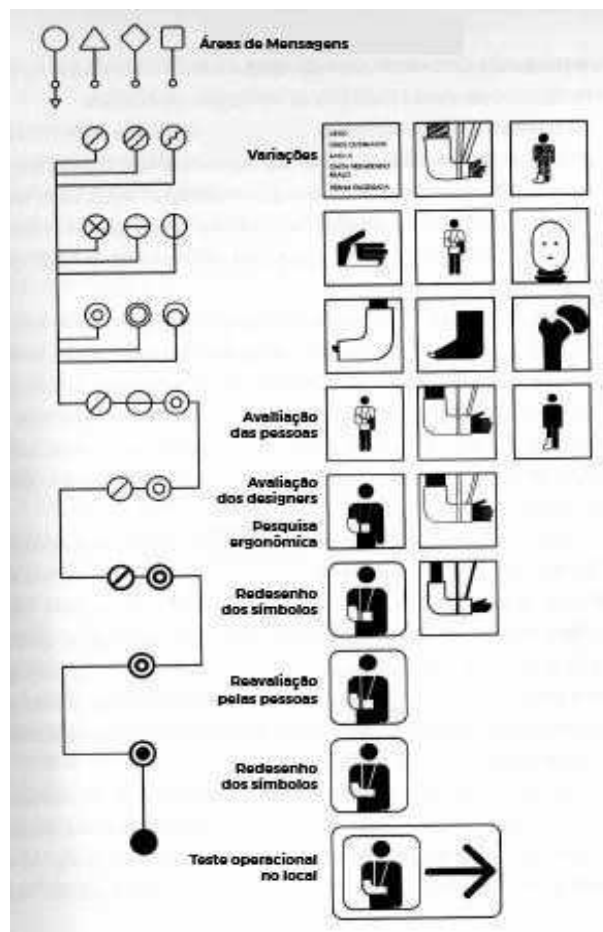


Figura 1: Metodologia para desenho de pictogramas de Ravi Poovaiah.
Fonte: Adaptado de D’Agostini e Gomes (2010)

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O Museu Antropológico Diretor Pestana - MADP, um importante espaço de investigação e reflexão, também considerado um local de salvaguarda, possui uma história ligada a preservação da memória regional durante os seus 56 anos de existência. Fundado em 25 de maio de 1961, sobre o qual Marques (1984, p. 62) destaca um “esforço de reconstrução do passado e identificação das raízes históricas das situações vividas”.

Estruturalmente, o museu se divide em dois grandes espaços expositivos: o espaço de exposição de longa duração na qual retrata aspectos da presença humana em Ijuí e na região noroeste, e o de exposições temporárias. A estrutura do espaço expositivo de longa duração se divide nos seguintes núcleos expositivos: arqueologia, índio, agricultura, imigrantes, indústria, missões, negro cabloco, comércio, profissionais e a de lazer/esporte. A partir disto, foram escolhidos os cinco primeiros para se desenvolver as propostas iniciais de pictogramas.

Definidas as áreas de mensagem, foi solicitado a funcionários do MADP que fizessem esboços representando sinteticamente, em um único desenho, os vocábulos, e, em seguida, foram produzidos raffles pelo autor com o mesmo intuito. Por fim, para finalizar a parte de geração de alternativas, foram consultadas as alternativas já existentes. As figuras 2 e 3 exemplificam o processo no caso do núcleo “indústria”.

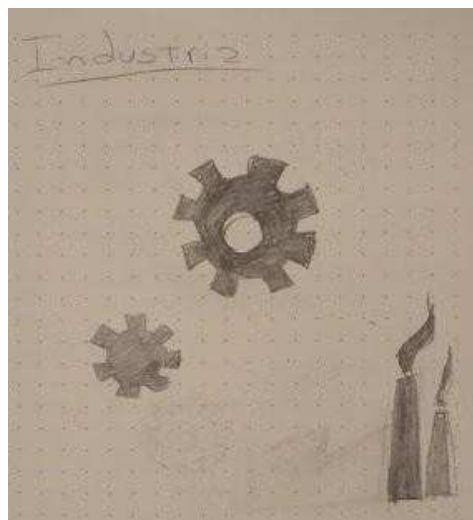


Figura 2: Raffles com a temática “indústria”.

Fonte: Os autores.

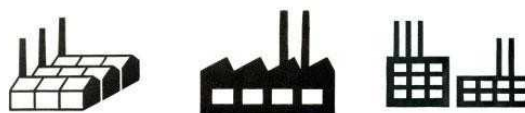


Figura 3: Pictogramas de Gerd Arntz para o sistema ISOTYPE com a temática “indústria”.

Fonte: Gerd Arntz web archive

Após a escolha das alternativas, dentre os desenhos, para se produzir os pictogramas finais, foram feitos os refinamentos e redesenhos necessários para adequar a ideia ao formato coerente com a linguagem pictórica, tendo enfoque na clareza e na sinteticidade. Foram definidas também as seguintes regras sintáticas para a construção de uma malha construtiva (figura 4), a qual tem objetivo de servir como base para a construção do senho final já refinado: Sintaxe visual: (1) o grid base deve ser um quadrado equilátero, dividido em 50 partes iguais, vertical e horizontalmente, definindo assim o módulo básico; (2) os pictogramas são formados por linhas, a qual deve ter sempre a medida de 1/4 do módulo básico; (3) os cantos devem ser arredondados, com raio igual ao de um círculo subscrito dentro do módulo básico; (4) a distância mínima entre linhas, que formam objetos diferentes, deve ser a de uma linha.

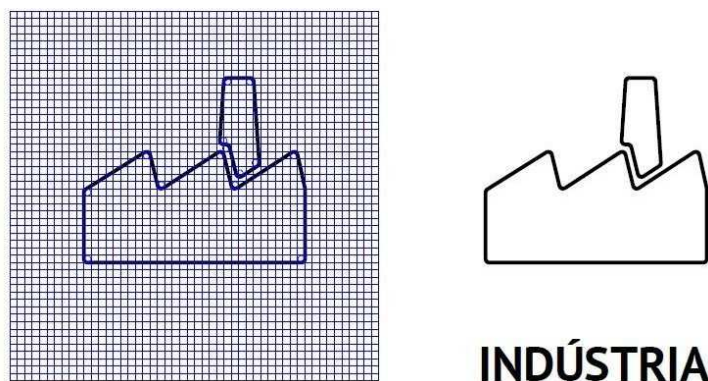


Figura 4: Malha construtiva e pictograma final para o vocábulo indústria.

Fonte: Os autores.

Na figura 5 pode-se conferir o resultado final, para todas os vocábulos, após aplicar-se o exemplo supracitado.

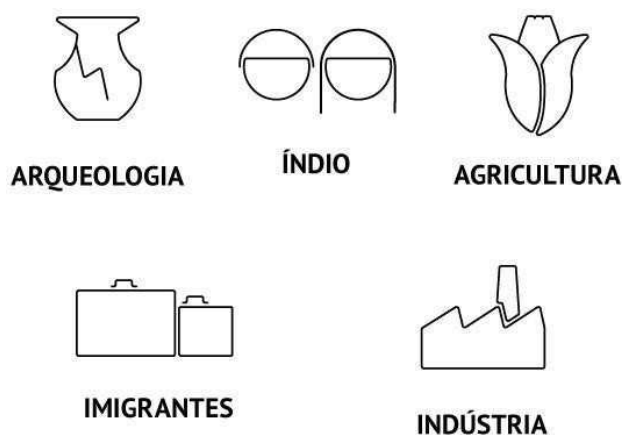


Figura 5: Proposta de família de pictogramas para o MADP.

Fonte: Os autores.

A família de pictogramas proposta pode vir a ser de grande utilidade dentro da comunicação visual do MADP, sendo utilizada no sistema de sinalização, materiais impressos e digitais, servindo como uma ferramenta de auxílio, não só estético, mas extremamente funcional. Pois, como Twyman (1980 apud LIMA, 2008, p. 1) afirma, sobre o trabalho de Neurath e o ISOTYPE:

[...] Neurath deixa claro em seus escritos que não pretendeu criar uma linguagem pictórica universal que substituísse a representação tipográfica da linguagem falada. Neurath considerava o ISOTYPE uma linguagem adicional. Para ele certas coisas não poderiam ser ditas apenas com palavras, com o auxílio da linguagem pictórica essas proposições poderiam ser configuradas com mais clareza.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, os pictogramas se mostram como uma grande ferramenta auxiliar da comunicação verbal, através da síntese visual, universalizando, na medida do possível, a informação. Após sua possível aplicação, ainda será possível uma validação pragmática da sua funcionalidade e realizar os ajustes necessários.

Este trabalho, portanto, vem agregar na difusão do conhecimento sobre essa linguagem visual, somando na sua consolidação como prática projetual.

5 REFERÊNCIAS

ARNTZ, Gerd. **Gerd Arnt Web Archive.** Disponível em: <http://www.gerdarntz.org/isotype>. Acesso em: 29 de março de 2017. D'AGOSTINI, Douglas; GOMES, Luiz Antonio Vidal de Negreiro. **Design de sinalização: planejamento, projeto e desenho.** Porto Alegre: Ed. Uniritter, 2010.

LIMA, Ricardo Cunha. Otto Neurath e o legado do ISOTYPE. **Infodesign: Revista Brasileira de Design da Informação**, São Paulo, v. 5, n. 2, p.36-49, 2008. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/54>>. Acesso em: 05 jul. 2018.

MARQUES, Mário Osório. **Universidade Emergente: o ensino superior brasileiro em Ijuí (RS), de 1957 a 1983.** Ijuí: FIDENE, 1984.

SPÀ, Miquel de Moragas. **Los pictogramas en la historia de los Juegos Olímpicos de Tokio'64 a Barcelona'92.** 1992. Disponível em: <http://olympicstudies.uab.es/pdf/wp011_spa.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2018.