

Educação ambiental no território: representação da Mata Atlântica em um hospital dia, desenvolvimento de sistema de sinalização e o papel social do design gráfico

Environmental education in the territory: representation of the Atlantic Forest in a day hospital, development of a signage system and the social role of graphic design

DORNELLES, Gabriela; Acadêmica; Universidade de Passo Fundo

182115@upf.br

CONFORTIN, Daniel; Mestre; Universidade Passo Fundo

confortin@upf.br

O presente artigo trata do design gráfico como ferramenta de desenvolvimento da educação ambiental e de objetos sociopedagógicos. Exemplificando a prática através do projeto de criação de murais e artes pontuais em andamento em um hospital dia na cidade de Passo Fundo - RS, o projeto visa, através da representação da fauna e da flora da Mata Atlântica criar espaço para conscientização acerca da conservação da mata e de referências artísticas e de design no cotidiano de crianças e adultos. Além das artes, a ação também desenvolveu projeto de sinalização através do sistema *Wayfinding* o que deve trazer mais eficiência nos processos e conforto aos usuários do centro de saúde. Todo o trabalho foi desenvolvido de forma voluntária e convidou os participantes a refletir sobre a responsabilidade social do designer gráfico e a diferença que pode promover no mundo.

Palavras-chave: design; mata atlântica; wayfinding.

This article deals with graphic design as a tool for the development of environmental education and socio-pedagogical objects. Exemplifying the practice through the project to create murals and occasional arts in progress in a 12h care hospital in the city of Passo Fundo - RS, the project aims, through the representation of the fauna and flora of the Atlantic Forest, to create space for awareness about the conservation of the forest and artistic and design references in the daily lives of children and adults. In addition to the arts, the action also developed a signage project through the Wayfinding system, which should bring more efficiency in the processes and comfort to the users of the health center. All the work was developed on a voluntary basis and invited participants to reflect on the social responsibility of the graphic designer and the difference he can make in the world.

Keywords: design; Atlantic Forest; wayfinding.

1 Introdução

A percepção visual é desenvolvida pelo ser humano, junto do olfato e do tato, ainda muito cedo, sendo fundamental nos âmbitos cognitivo, afetivo, motor e perceptivo da criança. Berger (1987) diz que “a vista chega antes das palavras. A criança olha e vê antes de falar”. A percepção visual é primária mas ainda possui aspecto amplo, é onde se comprehende a totalidade através de partes distintas, Dondis aponta que “a experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele; a informação visual é o mais antigo registro da história humana” (DONDIS, 1991, p. 7).

A importância e o impacto da comunicação visual é cada vez maior, já que em muitos contextos somente a escrita não é capaz de atravessar barreiras que o idioma e a cultura estabelecem, não alcançando todos que hoje ocupam seu raio de alcance muito alargado pelo fenômeno da globalização, coube ao Design gráfico, como um organismo vivo, acompanhar essas mudanças relacionais da sociedade ao promover o “questionamento da ordem vigente (...) e de encararmos (...) o papel do designer como um formador de opinião com um discurso ativo na produção de contribuições significativas à sociedade”. (COUTO & MARTINS, 2006)

As linguagens são recursos expressivos de representação da realidade e de comunicação. Elas funcionam como veículo para o intercâmbio de ideias e forma de interlocução. Portanto, é ilusória a exclusividade da linguagem verbal como forma de linguagem e meio de comunicação privilegiados. Essa ilusória exclusividade se deve muito intensamente a um condicionamento histórico que nos faz crer que as únicas formas válidas de conhecimento e interpretação do mundo são aquelas veiculadas pela língua, na sua manifestação como linguagem verbal, oral e escrita, e que essa linguagem é o meio mais apropriado para se chegar a uma forma de pensamento superior. O saber analítico que a linguagem verbal permite conduziu à legitimação consensual e institucional de que essa é a linguagem de primeira ordem, em detrimento e relegando para uma segunda ordem todas as outras linguagens, as linguagens não verbais (COUTO, 2000, p.11-12).

O design como profissão moderna surge, a partir do Movimento *Arts and Crafts* inglês, já com forte cunho social, quando questiona as péssimas condições de trabalho no *modus operandi* fabril. Contudo, Braga (2011), ao introduzir a obra Papel Social do Design, coloca que o profissional da área respondeu, historicamente, a produção de bens de consumo em larga escala e a visão mercadológica do que é o sucesso, ocupando cada vez mais das suas ferramentas para a efetiva entrega de mensagens publicitárias, mesmo que alheio ao que estas estavam comunicando.

Em seu livro *Design and Democracy* 2006, Gui Bonsiepe, aponta uma preocupante falta de questionamento sobre a atividade de design e vê a universidade como um lugar aberto ao debate de questões profissionais que normalmente não são discutidas no mercado de trabalho. Aponta, ainda, que para parcela dos profissionais da área da comunicação visual, “o design se tornou um evento midiático – e temos um número considerável de publicações que atuam como guias desse processo”. Bonsiepe também aponta a necessidade da classe buscar a produção de objetos sociopedagógicos como modo de sobrevivência moral, dando início ao movimento “*Good Design*”.

Já na obra *Good Design (2009)* David B Bernan assinala razões, perspectivas e possibilidades para a renovação do design quanto profissão, para ele o designer deve assumir seu papel social, ou seja, sua responsabilidade social pelas mensagens que propaga, impregnando seu trabalho de ética e transmitindo mensagens construtivas que possam acrescentar no desenvolvimento da sociedade. Diferentes meios de concepção são usados na tentativa de construção de objetos sociopedagógicos e essa é uma forma muito comum de buscar exercer o papel social do design. O design gráfico domina uma gama de ferramentas de valor para propósitos educativos e sociais já que a linguagem visual tem grande raio de alcance, mas ele foi, na mesma medida ou ainda mais, contaminado pelo utilitarismo do mercado.

Será o design gráfico tão somente um diferencial competitivo entre as empresas? O manifesto *First Things First 2000*, que reafirmou o primeiro manifesto de 1964, propôs em seu texto que se possa transcender esse propósito do design como ferramenta da publicidade e aplicar os conhecimentos em ações de melhoria social, impregnando nas atividades dos designers princípios e ideais éticos. A ocupação primeira da profissão, como ferramenta de mudanças em painéis sociais corruptíveis tais como relações de trabalho, educação ambiental e questões de representatividade e de expressão se dá pelo seu caráter multidisciplinar latente.

A vida da maioria das pessoas não é mais imaginável sem o Design. O Design nos segue de manhã até a noite: na casa, no trabalho, no lazer, na educação, na saúde, no esporte, no transporte de pessoas e bens, no ambiente público – tudo é configurado de forma consciente ou inconsciente. Design pode ser próximo da pele (como na Moda) ou bem afastado (como no caso do uso espacial). Design não apenas determina nossa existência (...), mas neste meio tempo nosso próprio ser (...) (Bürdek, 2006:11).

Para Schneider (2010) “o design deve ser uma forma de visualização criativa e sistemática dos processos de interação e das mensagens dos atores sociais, das diferentes funções de objetos, do uso, e das adequação às necessidades dos usuários ou aos efeitos sobre os receptores”. Vincular o design à educação, a divulgação de conhecimento científico e a questões socioambientais, além de promover e divulgar ações para a conscientização é fazer bom uso dos artifícios e do apelo visual aprendido durante o exercício da profissão.

Além de trazer alterações no intuito primeiro da profissional de design, o alto consumo de bens vem trazendo significativos impactos negativos nos mais diversos ecossistemas. De acordo com a WWF Brasil (2015), a estrutura de consumo e as relações de poder da sociedade humana vem alterando os ecossistemas da Terra nos últimos 50 anos mais do que em qualquer outro momento da história humana, mesmo que , a conservação da biodiversidade esteja diretamente relacionada à manutenção da vida humana e do planeta.

A cidade de Passo Fundo - RS tem, segundo o Ministério das Cidades, 100% do seu território dentro do bioma mata Atlântica, porém, somente 5% desse bioma se encontra preservado dentro do território, isso equivale a 4,3 mil hectares, que eram, em 2005, 15,6 mil hectares. Os dados alertam para a necessidade urgente de um novo olhar da população e dos poderes públicos para com o ritmo acelerado do desmatamento na região, desmatamento este que resulta em perda significativa também na fauna local.

Durante a primeira Conferência Intergovernamental sobre Educação Ambiental convocada pela Unesco (1977) dentre outras questões o papel da educação no enfrentamento dos

desafios dos problemas ambientais. As questões discutidas e soluções apontadas ainda cabem na realidade após meio século, o que reafirma a importância do tema.

A educação ambiental é um processo ao longo da vida e não deve ficar confinado no sistema formal. A integração do meio ambiente e novas abordagens de educação, em particular com a educação sobre o ambiente educacional, para o aluno na escola, o trabalhador na fábrica ou no campo, e para o consumidor em seu entorno, e com educação relacionada com o desenvolvimento econômico, representa uma necessidade urgente. Seu tema deve permear todas as partes de programas formais e não formais e constituem um mesmo e contínuo processo orgânico em que nenhuma das fases essenciais para integração deve ser esquecida.” (Conclusão 2)

Através do desenvolvimento de espaços sociopedagógicos e da linguagem visual se pode educar e conscientizar. Foi identificada a oportunidade de praticar o papel social do design, enquanto profissional paramentado sob o domínio da linguagem visual, no projeto presente que se propõe a realizar oito murais, artes pontuais e a sinalização dos espaços de um centro de saúde local. Por se tratar de um projeto grande, foi necessário foco principal na organização das demandas.

Design significa ter e desenvolver um plano, um projeto, significa designar. É trabalhar com a intenção, com o cenário futuro, executando a concepção e o planejamento daquilo que virá a existir. Criar, desenvolver, implantar um projeto – o design – significa pesquisar e trabalhar com referências culturais e estéticas, com o conceito da proposta. É lidar com a forma, com o feitio, com a configuração, a elaboração, o desenvolvimento e o acompanhamento do projeto. (MOURA, 2003, p.118)

O Hospital Dia da Criança se encontra em fase final de reforma, contará com uma área de aproximadamente 650 metros quadrados, sendo uma nova ala instalada na estrutura do Hospital Beneficente Dr. César Santos, este, localizado na Cidade de Passo Fundo - RS. Hospitais Dia são espaços destinados ao atendimento e acolhimento de pacientes que necessitem permanecer sob atendimento por no máximo 12h, uma característica marcante desse modelo de centro de saúde é o trabalho realizado para que a sinalização seja a mais adequada possível o que agiliza os atendimentos e torna os processos fluidos.

A nova geração é público alvo da ação já que o hospital vai atender crianças de até 12 anos incompletos, com expectativa de atender de 150 a 200 crianças/dia com capacidade máxima para 6000 crianças/mês. Por se tratar de um serviço municipal de atendimento 100% via Sistema Único de Saúde (SUS), esse usuário, que de acordo com dados da Pesquisa Mundial de Saúde PNAD 2003 é predominantemente de pretos e pardos, com baixa escolaridade e que apresentam vulnerabilidade socioecononomicamente latente poderá ser beneficiado pela exposição a referências artísticas.

A segregação urbana ou ambiental é uma das faces mais importantes da desigualdade social e parte promotora da mesma. À dificuldade de acesso aos serviços e infra-estrutura urbanos (transporte precário, saneamento deficiente, drenagem inexistente, dificuldade de abastecimento, difícil acesso aos serviços de saúde...) (MARICATO, 2003, p.152)

O intuito, a partir dessa expressão cultural da educação ambiental, é estimular as crianças a gostarem das manifestações da natureza, a compreenderem os biomas e as relações constituintes da ecologia local. Para tanto, faz-se necessário não só dominar as ferramentas do design mas principalmente compreender que o processo educativo, para estabelecer laço de afeto, necessita proporcionar às crianças experiências marcantes, positivas e identificatórias nas crianças (SIMMONS, 1994).

Além da construção das ilustrações para os murais e artes pontuais, o projeto também tomou para si o desenvolvimento do sistema de sinalização, este deve estar adequado às funções e atividades desempenhadas, ao ambiente e às necessidades dos pacientes e dos profissionais de saúde ambiente, às funções e às necessidades do profissional de saúde. Graficamente a sinalização se dá através de um conjunto de placas que devem estar alinhados com os princípios de eficiência, conforto visual e durabilidade, para isso, alguns pontos são especialmente vistos como legibilidade e contraste e particularidades dos materiais.

Já acerca do sistema de sinalização Joaquim Redig, em seu artigo "Não há cidadania sem informação, nem informação sem design" (2004), relaciona a crescente importância do design de informação ao aumento do caráter essencial da própria comunicação. Nesse contexto, o design torna-se facilitador das relações cotidianas quando promove a organização espacial, facilita o entendimento entre os agentes sociais, torna simples o trato de orientações e favorece o clima de tranquilidade e segurança nas organizações.

O design cumpre função essencial na promoção de experiências positivas aos usuários dos ambientes, Oliveira e Souza (2014) se referem a esse sentimento positivo como "ambiência", caracterizando-o como a criação de um sistema integrador, que proporciona maior conexão entre equipe, usuário e ambiente. A sensação de estar localizado no ambiente hospitalar vai de encontro a esses sentimentos quando garante que o usuário tenha acesso às informações de logística de forma autônoma, o que não se tem de forma funcional em hospitais antigos. Ainda de acordo com Oliveira e Souza (2014) "Algumas [pessoas], acostumadas ao "hospital anterior", podem sentir certa dificuldade para adaptar-se à nova estrutura e encontrar os setores aos quais têm que se dirigir para seus tratamentos e procedimentos."

A falta no que tange o design de informação significa desperdício de potencial e recursos. Em um centro de saúde a necessidade de um sistema de sinalização eficiente tem caráter essencial ao bom exercício daquilo que o espaço se propõe. O desenvolvimento do sistema de orientação requerido deu-se, nesse projeto, em favor do Design de informação fazendo uso de um sistema de Wayfinding eficiente.

Wayfinding inclui o processo de encontrar o caminho no ambiente geográfico ou construído; isto é, ser capaz de identificar o seu presente localização e saber como chegar ao destino pretendido. A orientação foi o assunto de crescente foco para especialistas nas áreas de meio ambiente e comportamento e, neste contexto, é descrito como "a influência do ambiente físico sobre o desempenho dos indivíduos em encontrar seu caminho sob várias condições." (FEWINGS, 2013, p.177)

Itens desenvolvidos com expertise, com clareza e bem posicionados pode ser a diferença entre usuários satisfeitos ou precariedade no atendimento e na comunicação. Aqueles que buscam acessar um hospital estão em momento delicado, acometidos por dores o que coloca o corpo em estado de estresse. Mora, Aveia e Marziano (2014) apontam que a capacidade de promover o encontro de caminhos oferecido pelo Wayfinding se mostrou eficaz na redução do

estresse e frustração nos visitantes e desencadeou uma maior relação de confiança no trabalho que vinha sendo desenvolvido nos complexos hospitalares em Santiago, no Chile.

2 Material e método

O filósofo Blaise Pascal, principal nome do racionalismo moderno no século XVII, defendeu que não se pode conhecer as partes sem conhecer o todo, nem conhecer o todo sem conhecer as partes. Edgar Morin usa dessa premissa para promover o conhecimento hologramático, conhecimento este que considera equivalente a visão do todo à das partes e as coloca em igual nível de importância, ele usa dessa óptica quando desenvolve suas teorias do desenvolvimento sustentável.

Na medida em que são mal percebidas, subvalorizadas, separadas umas das outras, todas as crises da humanidade planetária são, ao mesmo tempo, crises cognitivas. Do modo como nos foi inculcado, do modo como foi impregnado na mente, nosso sistema de conhecimento conduz a importantes erros no autoconhecimento. Nossa forma de conhecimento subdesenvolveu a aptidão de contextualizar a informação e integrá-la em um conjunto que lhe dê sentido. Submersos na superabundância de informações, para nós, fica cada vez mais difícil contextualizá-las, organizá-las, compreendê-las. A fragmentação e a compartmentalização do conhecimento em disciplinas não comunicantes tornam inapta a capacidade de perceber e conceber os problemas fundamentais e globais. A hiperespecialização rompe o tecido complexo do real, o primado do quantificável oculta a realidade afetiva dos seres humanos. Nossa forma de conhecimento fragmentado produz ignorâncias globais. Nossa forma de pensamento mutilador conduz a ações mutilantes. [...] A reforma do conhecimento exige a reforma do pensamento (MORIN, 2013, p.183-184).

O grupo de estudo, junto dos idealizadores do local, decidiu por usar o espaço para representar a biodiversidade da mata atlântica. O intuito era fugir do convencional, dos desenhos infantilizados e com animais exóticos, para isso usou-se da visão do todo através da transdisciplinaridade e do pensamento complexo. Definida a temática, o desenvolvimento do trabalho seguiu criando caminhos de estilo e conceito das artes e sinalizações a serem aplicadas. Nessa etapa o grupo de estudo dividiu-se em duas frentes: 1. murais e artes pontuais e 2. sistema de sinalização, num esforço para preservar a transdisciplinaridade as reuniões seguiram sendo conjuntas e o processo compartilhado criando propostas coletivas ainda que emancipatórias.

2.1 Murais e artes pontuais

Executados em 8 paredes, as artes dos murais serão impressos em adesivo vinílico e fixadas nos locais estabelecidos pela direção do hospital. Em reunião envolvendo todos os responsáveis pela criação, tanto dos murais quanto do sistema de sinalização, se buscou chegar a um tema específico dentro da temática maior da representação da fauna e da flora da Mata Atlântica, houveram muitas contribuições a que se destacou foi a ideia de representar a fauna e a flora em determinadas pelos períodos históricos e para isso dividir as murais nesses períodos (conforme quadro 1).

Quadro 1 - Elementos principais

Mural	Plantas	Animais
Período Jurássico	Araucária (<i>Araucaria angustifolia</i>), Hera (<i>Hedera helix</i>)	Bagualossauro (<i>Bagualosaurus agudoensis</i>)
Período Cretáceo	Bromélias Bromeliaceae Juss, Samambaias (<i>Adiantum capillus-veneris</i>)	Tigre-d'água (<i>Trachemys dorbigni</i>), Cáca-gado-de-barbicha (<i>Phrynops geoffroanus</i>)
Era cenozóica	Brinco de Princesa (<i>Fuchsia hybrida</i>), Ipê (<i>Handroanthus albus</i>), Pata de Vaca (<i>Bauhinia forficata</i>)	Cutia (<i>Dasyprocta</i>), Beija-flor (<i>Trochilidae</i>), Zorrilho (<i>Conepatus chinga</i>)
X	Butiá (<i>Butia capitata</i>), Jerivá (<i>Syagrus romanzoffiana</i>)	Mico-leão-dourado (<i>Leontopithecus rosalia</i>), Cágado-da-serra (<i>Hydromedusa maximiliani</i>)
Y	Araucária (<i>Araucaria angustifolia</i>), Araçazeiro (<i>Psidium cattleianum</i>), Ipê (<i>Handroanthus albus</i>)	Veado campeiro (<i>Ozotoceros bezoarticus</i>), Bugio (<i>Alouatta</i>), Macaco-prego (<i>Sapajus xanthosternos</i>)
Z	Anjico (<i>Anadenanthera macrocarpa</i>)	Lobo-guará (<i>Chrysocyon brachyurus</i>), Quero-quero (<i>Vanellus chilensis</i>)
Tradicionais	Mandioca (<i>Manihot esculenta</i>), Abóbora (<i>Cucurbita</i>), Milho (<i>Zea mays</i>)	Porco do mato (<i>Tayassu pecari</i>), Sabiá (<i>Turdidae</i>)
Colonizadores	Vaca (<i>tta taurus</i>)	Trigo (<i>Triticum</i>), sorgo (<i>Sorghum bicolor</i>)

Fonte: O autor 2022.

Os murais tiveram como ponto de partida, em relação à temática específica, a evolução da mata, a pretensão era de que o espectador pudesse também desenvolver o olhar sobre o processo. Usamos referências históricas em conjunto ao valor de significado para a cultura regional (quadro 01). As plantas e animais podem ser elementos principais de um mural fazer parte de outros

A partir da Era Cenozóica (nos murais X,Y,Z) foi adotado um sistema que faz alusão às plantas referências do estado, e os últimos dois murais resgatam a cultura dos povos originários (trazendo plantas cultivadas desde antes da colonização) e dos colonizadores e escravizados, trigo quanto aos europeus e o sorgo, herança deixada pelos escravizados africanos. São algumas licenças poéticas a destacar e ilustrar o método usado na organização o mural que apresenta o brinco de princesa, usado para ilustrar a Era Cenozóica, conhecida como das Era das Flores, mesmo que não haja registros da flor no período, uma vez que ela é uma flor com destaque na região.

Dois conceitos principais foram desenvolvidos, um deles (figuras 01 e 2) segue uma linha voltada ao *flat design*, estilo minimalista que teve o nome cunhado pelo mercado de desenvolvimento de softwares para se referir a uma nova abordagem no design de interfaces (BURMISTROV, 2015). Neste, as formas se sobrepõem como recortes de papel dando a ideia de profundidade mesmo que com estética arraigada ao bidimensionalismo.

Figura 01 - Proposta Flat Design (Mata Atlântica)



Fonte: O autor (2022)

As camadas que se sobrepõem estão na seguinte ordem: como pano de fundo o céu, na sequência as montanhas, seguidas das pertencentes ao cenário e a frente a árvore nativa principal, no caso desse painel ficou definido como a araucária. A fauna vem interagindo com os elementos da flora a frentes destes, os animais, no mural específico o veado campeiro e macaco bugio seguido de plantas complementares, a bromélia e cipó lmbé vem cumprindo esse papel de fechamento.

A paleta de cores foi composta por tons suavizados usados comumente no desenvolvimento de materiais para crianças uma vez que remetem à alegria e ao aconchego. O verde predomina por se tratar da representação de vegetação, pontualmente surgem o amarelo e o marrom. O pano de fundo é o céu em azul claro que traz respiro entre os objetos principais retratados à frente.

Figura 02 - Proposta Flat Design (Período Jurássico)



Fonte: O autor (2022)

Além dos elementos visuais, haverá uma tag acompanhando os murais com informações sobre os animais e plantas retratadas. Um QR code fará parte dessa tag, e através desse código de barras de resposta rápida será possível acessar ainda mais informações referentes a espécie, a conservação e links que levem o usuário às redes de ONGS que trabalham com a preservação

das espécies em questão. A ideia de fazer uso do QR code se dá pela necessidade dessas informações estarem disponíveis, mas que isso não se dê em detrimento do conteúdo visual.

O segundo conceito (figura 03) emprega o uso da aquarela digital. A aquarela é uma técnica de pintura antiga e muito usada no universo da ilustração, ela tem potencial de criar afeição no olhar já que remete ao que é orgânico e natural devido a ausência de limites e delicadeza dos traços. Nessa proposta a aquarela vem sobreposta e mimetizada em alguns pontos às nuvens, ela age como um uniformizador visual, trazendo conforto ao olhar.

As cores trazidas nessa proposta são lúdicas usando da licença a abstração da qual o restante da arte também faz uso. O azul e o rosa criam contraste, contudo, pela característica da aquarela digital de não existir uma linha divisória definida entre as cores, há a sensação de leveza e dinamismo nessa transição. Uma atmosfera de sonho é criada deixando grande margem para que o espectador construa seus próprios enredos e narrativas se usando do cenário.

Figura 03 - Proposta Aquarela



Fonte: O autor (2022)

As camadas sobrepostas foram: o céu como fundo, a flora, no caso do exemplo a araucária. Na sequência a aquarela e a frente da aquarela então as silhuetas do animal que no caso remete a ave quero-quero. Um dos pontos chave dessa proposta é o animal retratado em sequência de desenhos, o intuito é criar movimento remontando esse movimento através de frames do mesmo, isso trouxe dinamismo à arte. Além disso, haveria uma breve caracterização da fauna retratada.

Ambas as propostas foram de concepção coletiva, as ideias e elementos partilhados foram reunidos, conforme demonstravam afinidades, nestas duas grandes propostas. O passo seguinte foi expor ambas para representantes do hospital, trazendo nessa apresentação as motivações por trás dos elementos, o processo de criação e as referências utilizadas durante o processo. Esse momento é importante porque enfim o papel do espectador é preenchido e é a partir daí que a arte de fato faz sentido.

2.2 Sistema de sinalização

Como já apontado, por se tratar de um sistema de alta complexidade devido ao tamanho do projeto, a sinalização seguiu o sistema *Wayfinding* de informação de naveabilidade do usuário. De acordo com esse sistema todos os elementos devem estar em sincronia, e os *inputs* desenvolvidos podem contar com imagens e texturas que facilitem o diálogo das peças

com o usuário final, no projeto aqui descrito as cores foram utilizadas. Com o sistema de sinalização é possível saber onde se está, para onde se pode ir e como fazer esse movimento.

As *inputs* requeridas tiveram todos o mesmo trabalho gráfico, se usou das cores em tons pastel e formas geométricas derivadas da proposta para os murais número 01 (figura 04). As fontes utilizadas foram a Chalkboard e a Kabouter, ambas em formato regular. No livro O Herói e O Fora da Lei de Margaret Mark e Carol S. (2003) Pearson definem fontes para representar 12 das emoções humanas, nesse projeto foram escolhidas fontes do arquétipo inocente que, de acordo

Esse arquétipo envolve conceitos de bondade, simplicidade e pureza. O inocente busca adequar seu estilo de vida a um modo mais natural e simples, de modo que possa exercer a sua plenitude e vivenciar o paraíso. Ele quer ser livre para ser ele mesmo, sem as convenções da sociedade e nem rótulos. Ele tem muita disposição e a esperança de retornar à sua vida quase infantil, pura, sem as preocupações da vida moderna. (MARK; PERSON, 2003, p.78)

As setas também constituem papel fundamental já que são elas que irão indicar os caminhos, o desenvolvimento das setas se guiou pelo desenho das fontes e se prezou para que elas fossem o mais nítidas e de rápida compreensão. As cores desse símbolo estabelecem diálogo com o texto e se destacam no fundo.

Figura 04 - Exemplo do sistema de sinalização



Fonte: O autor (2022)

No quadro 02 é possível aferir todos os *inputs* requeridos, além do número de unidades necessários e observações pertinentes, esse quadro foi utilizado como guia no processo de desenvolvimento do sistema e se alinha com as necessidades relatadas pela equipe em reuniões. Ressaltando que quando o processo de criação chega ao fim o processo de

sinalização em si ainda tem muito a se desenvolver, é necessário que o design acompanhe também a produção e a instalação das peças.

Quadro 02 - Relação de *inputs* requeridos

INPUTS - HOSPITAL DIA DA CRIANÇA		
Sugestão 01	Quantidade Mínima	Observações
Hospital Dia da Criança	1	Área Externa
Sala de Espera	1	
Recepção/Informações	1	
Guichê 01	1	
Guichê 02	1	
Sanitário feminino	2	
Sanitário masculino	2	
Sanitário paciente	4	
Sanitário funcionários	2	
Copa funcionários	1	
Acolhimento e classificação de risco	1	
Consultório 1	1	
Consultório 2	1	
Consultório 3	1	
Consultório 4	1	
Sala vermelha	1	
Isolamento	1	
Observação 1	1	
Observação 2	1	
Observação 3	1	
Posto de enfermagem	1	
Procedimentos	1	
Sala de serviços	1	
DML	1	
Expurgo	1	
Rouparia	1	
Almoxarifado e Depósito de equipamentos	1	
Quarto plantão	1	
Cadeira de rodas	1	
Maca de transporte	1	
Leito 01	2	
Leito 02	2	
Leito 03	2	
Leito 04	1	
Poltrona 01	1	
Poltrona 02	1	

Poltrona 03	1	
Poltrona 04	1	
Poltrona 05	1	
Saída	Mínimo 3	Conforme padrão
Nas placas de leitos e poltronas: Modelo de identificação segurança do paciente		
Identificação das lixeiras - Adesivos para colar nas lixeiras		
Assistência ao paciente/Infectante	Mínimo 12 adesivos	Padrão coleta seletiva
Orgânico	Mínimo 30 adesivos	Padrão coleta seletiva
Plástico	Mínimo 10 adesivos	Padrão coleta seletiva
Papel	Mínimo 30 adesivos	Padrão coleta seletiva
Vidro	05 adesivos	Padrão coleta seletiva

Fonte: O autor 2022.

Junto do sistema de sinalização foi desenvolvido ainda o logotipo do hospital, vale ressaltar aqui que o hospital faz parte de um centro de saúde da existente como uma ala independente porém interligado por questões administrativas e mesmo espaciais. Foi requerido que esse logotipo conversasse com o logo geral do hospital, este recém inaugurado e pelo qual o grupo de estudo presente não é responsável em nenhum âmbito. O logo desenvolvido está na sequência (figura 05) ao lado do logo base e pré existente em aplicação em fundo claro e fundo escuro conforme manual da marca.

Figura 05 - Logotipo Hospital Dia da Criança



Fonte: O autor (2022)

3 Discussão e Resultado

As formas geométricas foram, durante muito tempo, reconhecidas como linguagem universal, sendo utilizadas para promoção da segurança pública e de comunicados com o qual se almeja maior alcance e reverberação entre diferentes grupos sociais. Esse uso da geometria remonta às experimentações plásticas de El Lissitzky e Maiakovski, que, através da geometria, almejavam tornar mais acessível a comunicação de mensagens complexas para analfabetos, essa atividade científica e social remonta o início do século XX.

As formas simplificadas, como vistas no Flat design podem ser uma aliada ao transmitir mensagens para crianças, uma vez que elas possuem baixo nível de abstração, sendo

atravessadas com mais facilidade por obras literais e extintas de entrelinhas essenciais para a compreensão. O realismo, é um exemplo disso, ao se deparar com uma arte realista e outra abstrata uma criança vai, muito provavelmente, atribuir maior beleza no realismo, uma vez que identificação acontece imediatamente através da bagagem visual que a criança carrega, daí que é corpo e tangível, a capacidade para abstrair dessas primeiras impressões do mundo só acontece depois.

É puro romantismo pensar que a sua experiência [da criança] da arte é equivalente à dos adultos, ou que as suas obras são igualmente carregadas de sentido. Há toda uma série de perspectivas (...) que as crianças não dominam e que são de grande importância. Por este motivo, muitas qualidades estéticas relevantes são-lhe inacessíveis, e a sua experiência, e a sua experiência da arte não possui a riqueza da dos adultos. O desenvolvimento estético consiste precisamente na aquisição destas perspectivas. Só atingimos os últimos estádios [de níveis de desenvolvimento e graus de pericia] através de uma educação em que sejamos frequentemente confrontados com obras de arte e pensemos seriamente acerca delas.(PARSONS, 1992, p. 44)

Ambas as propostas, linha temporal e referências utilizadas no desenvolvimento do trabalho foram levadas até reunião com o conselho que dá andamento às obras e a proposta e para o mural a proposta do Flat design (figura 6) foi levada adiante e o sistema de sinalização (figura 07) aprovado, apresentada em última instância final e aprovada pelo prefeito municipal. Para essa decisão foi considerada a capacidade de abstração do público infantil, e ainda se espera que a proposta haveria de viabilizar com mais êxito em criar conexão com esse público.

Figura 06 - Abordagem Flat Design (mockup)



Fonte: O autor (2022)

Figura 07 - Placas de sinalização (mockup)



Fonte: O autor (2022)

3 Considerações finais

Partimos do princípio que “embora pareça estranho, é importante estabelecer que a primeira condição para o funcionamento de um hospital é que ele não cause nenhum mal ao paciente” (Nightingale apud Santos, 2004, p.60), levando em consideração a realidade atual onde que há estímulos visuais constantes, podemos aferir que paredes brancas podem representar um desconforto e sensação de inquietude mesmo em um ambiente onde elas são regra.

Numa pesquisa intitulada '*'Loveable' mammals and 'lifeless' plants: how children's interest in common local organisms can be enhanced through observation of nature*', Matthies descreve que após programa educacional sobre biodiversidade originária houveram mudanças positivas na predileção de crianças pela fauna e flora local, que antes reclinava em direção a animais exóticos e plantas selvagens. A diversidade cultural e a biodiversidade serão tópicos imprescindíveis para a próxima geração já que é através dessas discussões que surgirão aspectos de valoração da diversidade e dos princípios éticos capazes de nortear a mudança necessária à manutenção da vida.

Nos murais e nas artes pontuais “o significado, visto como um conceito do design, explica como as formas podem assumir sentido próprio de acordo com a maneira como são usadas, ou os papéis e valores a elas atribuídos, não raro se tornando símbolos ou ícones consistentes dos costumes e hábitos” (HESKETT, 2002). A expectativa é que a identificação e o afeição tanto da equipe quanto dos usuários pela fauna e a flora local seja o resultado do projeto. E para além, que pessoas que não tenham acesso a expressões artísticas de grande escala possam ter acesso a essa intenção.

O acesso à arte se relaciona intimamente com o acesso à cidade, é necessário abrir precedentes para que a arte ocupe espaços outrora inacessíveis. O design gráfico deve se colocar a serviço da comunidade para promover ações que democratizam referências artísticas através de ferramentas gráficas. Melhor se essas referências puderem trazer consigo conscientização ambiental.

O trabalho está sendo desenvolvido de forma voluntária através do projeto de extensão do Curso de Design Gráfico UPF “Design, Inovação e Sustentabilidade”, almejando somente o

cumprimento do papel do grupo quanto designers gráficos através da educação ambiental e realizando o potencial da extensão universitária. A previsão de entrega dos materiais, tanto painéis, quanto sinalização e artes pontuais é de até o final deste ano (2022), quando instalados será possível coletar dados quanto ao impacto nos usuários, suas impressões e funcionalidade efetiva.

4 Referências

- BERMAN, David B. **Do good design:** how designers can change the world. Berkeley: Aiga, 2009.
- BONSIEPE, Gui. **Design and Democracy.** 2006. Design Issues, 22(2), 27–34. Obtido em:
<https://direct.mit.edu/desi/article/22/2/27/60131/Design-and-Democracy>
- BRAGA, Marcos C. **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional.** São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- BURDEK, B. **Design:** História, Teoria e Prática do Design de Produtos. Main: Editora Blucher, 2010.
- BURMISTROV, Ivan. **Flat Design vs Traditional Design:** Comparative Experimental Study. Moscou: IFIP, 2015.
- COUTO, Ronan Cardoso. **A Escolarização da Linguagem Visual:** Uma Leitura dos Documentos ao professor. 2000. 160 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2000.
- DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- FEWINGS, R. **Wayfinding and airport terminal design.** The Journal of Navigation, v. 54, n. 2, p. 177 – 184, 2001.
- HESKETT, J. **Design.** São Paulo: Ática, 2008.
- HALL, P. **Educação ambiental em áreas urbanas.** Londres: DoE, 1979.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa nacional por amostragem de domicílios,** 2003. Rio de Janeiro: IBGE; 2005.
- MARICATO, E. **Metrópole, legislação e desigualdade,** São Paulo: Edusp, v. 17, p. 151-167, 2003.
- MARK, M; PARSON, Carol S. **O Herói e o Fora da Lei:** Como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos. São Paulo: Cultrix, 2003.
- MORA, R.; OATS, A.; MARZIANO, P. **Percepción de la señalización y orientación espacial de los usuarios de tres complejos hospitalarios de Santiago.** Chile: Revista Medica de Chile, v. 142, p. 1291-1296, 2014.
- OLIVEIRA, Mônica de Moraes; SOUZA, Sandra Maria Ribeiro de. **O caráter multidisciplinar da Comunicação Visual em hospitais.** São Caetano do Sul: Artigo completo da Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da USCS, v. 15, n. 29 (159-170), 2014.

PARSON, M. J. **Compreender a arte:** uma abordagem à experiência estética do ponto de vista do desenvolvimento cognitivo. Lisboa: Presença, 1992.

MATTHIES, Petra L. **'Loveable' mammals and 'lifeless' plants: how children's interest in common local organisms can be enhanced through observation of nature.** International Journal of Science Education. Zürich, 2005.

REDIG, Joaquim. **Não há cidadania sem informação, nem informação sem design.** Revista Brasileira de Design da Informação, 2004, 1.1: 2004.

SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução:** o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blucher, 2010.

SIMMONS, Deborah A. **Urban children's preferences for nature:** lessons for environmental education. Children's Environments. Boulder: v. 11, n. 3, p. 28-40, 1994.

SANTOS, M.; BURSZTYN, I. **Saúde e Arquitetura:** Caminhos para Humanização dos Ambientes Hospitalares. Rio de Janeiro: SENAC, 2004.