

Ambição e realidade

Francisco Providência, designer
José António Ferreira, engenheiro

Enquadramento

O *Ministério das cidades, ordenamento do território e ambiente*, tem realizado desde 2000, talvez o maior programa nacional de requalificação das cidades — Programa Polis — nomeadamente intervindo nos centros históricos ou zonas turisticamente mais valiosas de dezoito cidades do norte a sul do país. Integrado neste esforço de valorização do ambiente, o Centro Português de Design, propôs em boa hora a constituição de meios conceptuais e operativos para o *design de comunicação* nestas intervenções, despoletando o “Concurso Polis design sinalética” (concurso público sob tutela do Ministério do Ambiente com o Centro Português de Design, em 2002) para a criação de *um modelo de comunicação no espaço público e projecto de sinalética* próprio. O interesse político deste projecto, aparentemente incontestável, ficaria muito ameaçado pelos interesses corporativos dos arquitectos, “únicos” autores dos projectos de intervenção. Razões de ordem processual e administrativa, anularam o concurso em fase posterior ao seu sufrágio, deixando cair a oportunidade (talvez única) de redimir os convencionais sistemas de sinalização urbana e o fraco programa de pictogramas da *sinalização turística*, criados anteriormente pela Junta Autónoma das Estradas com a Direcção Geral de Turismo.

O texto “Ambição e realidade” que se apresenta, constitui uma reflexão em torno da comunicação da cidade, (resposta ao concurso mencionado) que poderá servir de contribuição crítica a abordagens posteriores.

Máquina de Habitar.

“- De agora em diante serei eu a descrever as cidades — disse Kan. — Tu nas tuas viagens verificarás se existem.”
As Cidades Invisíveis, Italo Calvino.

A arquitectura da cidade.

“(…) Se fosse rico nem por sonhos iria fazer uma volta ao mundo. (...) Sinto-me muito mais atraído pela profundidade, pela alma e não pelo longínquo e pelos espaços.” Robert Walser.

Ambição:

conceptualização de um modelo de comunicação (sistema integrado de informação e sinalização) e a construção de uma identidade (recriação do espírito de pertença) genérica (representativa da tutela) e específica (representativa local) para as cidades Polis.

Ambição e Realidade:

Ambivalência entre a teoria e a prática do design; se por um lado é sugerido uma reflexão crítica sobre o design de comunicação dirigido para a qualificação do espaço público (urbano), como meio de inovação para a criação de novas sustentabilidades urbanas, por outro, os modelos disponíveis que servem de suporte à sua prática são dispositivos muito convencionais e que portanto limitam essa ambição.

A prática do desenho morfogénico como meio de investigação para a inovação fica muito condicionada aos processos de metamorfose do redesign, melhorando aos poucos os seus índices de desempenho, mas revelando pouca capacidade de inovar de facto, como assistimos ao longo do recente modernismo. O design evolui com a contribuição da tecnologia, pelos materiais e novos sistemas que poderá integrar, evolui com a reflexão crítica, ao apoiar-se em instrumentos conceptuais da sociologia ou da antropologia com consequências práticas ao nível da eficácia dos seus produtos, mas a sua natureza disciplinar específica

reside na identidade cultural como valor intangível mas real. Dessa identidade poderá nascer o espírito de pertença da comunidade, fundamental ao seu exercício. Sabemos que a identidade move montanhas, emociona; sabemos também que não é estática nem previsível. Os valores identitários "presumidos" (e / ou impostos) poderão tornar-se na mais perfeita forma de totalitarismo. A cidade não tem uma identidade, mas as identidades dos que a construíram. Desenhar os suportes da sua denominação, de auto-representação (indiferentemente se são de natureza virtual ou física), constitui um delicado exercício que confronta local com global, regional com nacional, e por aí fora. Por outro lado, as representações de modernidade têm nas sociedades tradicionalistas a força do apelo à mudança, de abertura ao exterior e por conseguinte de evolução e melhoria da qualidade de vida dirigido a um maior leque de indivíduos. Se a modernidade foi coerciva ao reduzir os modelos numa lógica da optimização e massificação social, por outro, teve um papel de encorajamento à biodiversidade cultural e à liberdade, na medida em que rompeu com o monolitismo conservador da tradição. Haverá no entanto um espírito do lugar, um génus loci, de cuja preservação sobrevive a singularidade de cada lugar; tratar-se-á de defender os lugares num tempo de não lugares.

Os não-lugares, são lugares sem marcas de afecto, sem corpo.

"Se é o modo de vida que dá sentido à cidade, como dar sentido aos sítios?". "O espaço público não é apenas cenário para a vida da cidade, ele é tanto significado como significante, ou seja é o nosso modo de vida que faz a cidade de hoje". Por outro lado, ele pode constituir uma imprescindível reserva simbólica da democracia, do domínio público, reflexo do seu estado de desenvolvimento. O que nos leva a repensar as actuais lógicas de comunicação no espaço público, centradas numa perspectiva estática e funcionalista, é a cidade, do ponto de vista do utilizador, do utente.

O design como interface entre a preexistência antiga da cidade construída, sobre e por lugares de chegada, e a nova cidade lugar de fluxos de informação, terá um papel relevante cuja importância dependerá da informação participada multidisciplinarymente na construção do seu programa e do desenho que em síntese o poderá resolver.

Assim, tentaremos solucionar as dificuldades que se colocam entre os sedutores exercícios propostos, pelo programa do concurso, e alguns dos modelos convencionais sugeridos.

Como diz Pedro Brandão em Profecias e profissões de fé no design urbano, "não se trata de um problema técnico de oferta de artefactos comunicativos e funcionais acrescentados a um ambiente pré-determinado. É bom (para os designers como para os outros) ter uma visão sistémica da cidade. Diremos, assim, que hoje se exige uma abordagem global, pelo que o seu contributo deverá manifestar-se não só na criação de novos produtos, mas também na performance comunicativa e ambiental." (Espaço Público e a Interdisciplinaridade, ed. Centro Português de Design, Lisboa, 2000, pp. 56-59). Tecnicamente as novas soluções não ficam suficientemente resolvidas

com o contributo tecnológico, mas aspiram a uma contribuição poética, na medida em que o fim último das suas intervenções não se esgota no problema operativo da "sinalização", mas deve interpretar a partir dela, todo o sistema "cidade", que excede e que só sobreviverá enquanto viverem os seus residentes e os seus utentes (cidade, do ponto de vista do utilizador).

O apelo à evocação poética justifica-se pelo recurso a uma técnica que não prescinde do sujeito (individual ou colectivo) na resolução de um problema que transcende o âmbito tecnológico. De facto, não se tratando de devolver à cidade os padrões estereotipados do seu folclore, urge interpretar os sinais locais para com eles construir novas narrativas, com capacidade para virem a representar a sua comunidade. Entramos aqui num território que é o da arte, da estética fecundada pelas intenções do programa, e que para maior eficácia poderá recorrer às mais altas tecnologias disponíveis.

A par da oferta virtual da promissora sociedade da informação, colocam-se hoje novos problemas à deslocação física que se prendem com a sustentabilidade ambiental. A resolução desse problema dependerá em boa parte da capacidade das cidades em reterem os seus públicos e, portanto, da pretérita exploração dos seus imaginários. Torna-se pois determinante a criação de novos recursos de comunicação contribuintes para que o passeante possa reinventar a cidade.

A ideia de uma cidade de fluxos para uns, e em movimento para outros, é sustentada pela convicção de que há um "dinamismo" urbano fundamental, capaz de transportar os seus utentes para outras realidades.

A cidade actual revela a aplicação de diversos sistemas de orientação, desfasados no tempo, por vezes antagónicos e concorrentes. A condução do trânsito na cidade cria com frequência paradoxos entre o "centro" à vista e o "centro" rodoviariamente conduzido, perplexidade a que não é alheia a sobreposição dos sistemas de sinalização de trânsito, com a sinalização de informação autárquica e outras de origem turística ou comercial.

Há genericamente dois tipos de utentes que deverão, consequentemente, dar origem, pelo menos, a dois sistemas de comunicação: O do viajante, que tem um destino determinado e uma função a cumprir e o do passeante que frui a descoberta do outro, do diferente, que goza o próprio acto de passear. Se para o viajante a viagem é um meio de conquista, de trabalho ou de estatuto, para o passeante a viagem é um fim em si mesma. Para o asceta, o tempo é sempre parco correndo para não o perder; pelo contrário, o diletante é hedonista, e o seu tempo é o da duração do prazer. A ludicidade ganha, assim, razão suficiente na construção da cidade.

Contemporaneamente, a tridimensionalidade das cidades escapa à sua representação bidimensional, arcaicamente plana, definida por uma percepção objectivada apenas no tempo e no espaço, transgredindo-a ao integrar a dimensão social e ao valorizar os processos sociais de identidade e coesão.

Não basta, portanto, à cidade contemporânea a ocupação de um lugar geográfico e a representação de um tempo remoto ou próximo: a cidade não existe sem cidadãos.

Entre a Polis Sobre a origem das nomenclaturas urbs, civitas e polis: em Roma, o cidadão (civis) é o ponto de partida para construir a civitas (cum-cives) cuja expressão física é a urbs; em Atenas, a ideia perfeita e preestabelecida de cidade (polis) torna possível a existência do cidadão (polites), (projecto de felicidade pública – a cidade ideal ou perfeita) e a Urbe (corpo de sedimentações existenciais – cidade contingente) construída pela sua Cívica (conjunto dos cidadãos participantes), há um desentendimento que passa pelas ideias de ordem e civilidade. A cidade urbana, construída pela existência dos seus cidadãos, é frequentemente tida por desorganizada – resulta de processos de sedimentação, mais ou menos, aleatórios que o tempo longo da história ajuda a cristalizar, “qualidade” normalmente reconhecida pelos turistas à procura do exótico e do típico. A cidade funcionalista, planeada e normalizada, condiciona a existência e o desenvolvimento cívico, reduzindo-o ao lugar de utente passivo e não construtor; o cidadão perde a capacidade de intervir, exclusivo dos especialistas e, com isso, a capacidade de se identificar com ela, ou de contribuir, pelo menos, na modelação da sua identidade (ex.: Vila Real de Stº António ao tempo do Marquês).

O projecto Polis parece promover a reconciliação da Polis com a Urbe, recuperando o património preexistente (marca social), criando novas condições de vivência para indígenas e forasteiros, abrindo a cidade para o exterior, e com isso oferecendo as condições físicas para a alteridade, motor de novas identidades.

Realidade:

Na nossa opinião, a concepção (e instalação) de um modelo de comunicação no espaço público e projecto de sinalética constitui uma operação de extrema delicadeza pelas implicações de interacção com os diversos contextos e circunstâncias propostos no Programa Preliminar, desde “A natureza da selecção e hierarquia das informações que prestará” até à “variedade e complexidade das informações a prestar ao utente”, passando pelos “valores da significação na construção de uma identidade contribuinte para a representação institucional da tutela, suas qualidades estéticas e de significação”. Obviamente o modelo comunicacional e o projecto de sinalética proposto pela equipa atenderá às principais preocupações e funções comunicacionais

(orientativas, comerciais, informativas, disciplinadoras e de simbólicas) que qualquer trabalho com este carácter deverá desejar. Respeitará toda a regulamentação prevista, podendo, em alguns casos, ser prospectiva e sugerir alterações a algumas normas que se considerem obsoletas e possam impedir uma melhor qualidade da leitura que se venha a propor.

Assim, estruturalmente, o problema da sinalização não se reduz a uma questão meramente formal ou funcional; ele cruzará competências diferentes e muitas vezes concorrentes, conforme anteriormente afirmado.

Nesse sentido, o projecto deverá responder fundamentalmente aos seguintes níveis de conhecimento:

- pragmática / funcional: informar e orientar eficazmente, numa relação perfeita com a sinalização preexistente;

- retórica / sintáctica: “a escolha da forma não é indiferente ao fim”; sendo a forma conteúdo de verdade da comunicação de per si, deverá revelar um sistema coerente e coordenado na sua articulação interna, reconhecendo-se como linguagem própria (singular);

- significação / semântica: “construir significados” ao longo do percurso parece ser o primeiro objectivo deste projecto; ou seja, atribuir uma nova significação ao percurso, transformando-o de lugar de passagem, em lugar de desígnio (com desígnio), exposição permanente, lúdica e cultural (museu aberto).

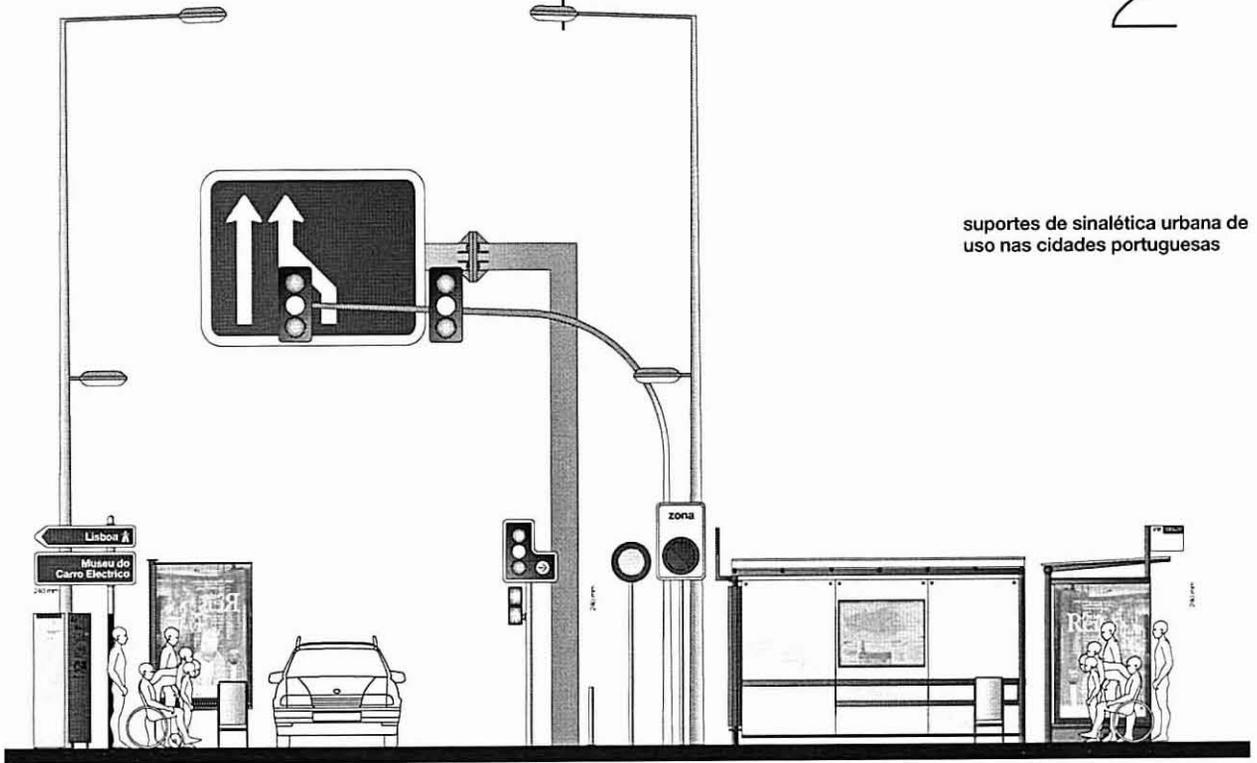
Desta forma, para se atingirem os objectivos propostos fundamentados na reflexão anteriormente efectuada será desenvolvido uma metodologia de trabalho participada que partirá, e se baseará, nos pressupostos previstos no Programa Preliminar – desde a Identificação das Necessidades até à Apresentação. Deste modo, será efectuada um trabalho que partirá de uma análise da situação existente, passará imediatamente para um projecto de cenários e de hipóteses, seguida de uma primeira selecção desses cenários, recolhendo entretanto as diversas contribuições dos diferentes interlocutores previstos. Posteriormente avançar-se-á para um estudo/reflexão sobre o cenário seleccionado, por forma a produzir-se um ante-projecto do programa para usos e funções e formularem-se e concretizarem-se os esquemas de gestão mais sustentáveis. Partindo deste ponto efectuar-se-á o desenvolvimento do projecto, terminando com a apresentação do conteúdo do modelo comunicacional e do projecto de sinalética que se quer claro e distinto.

um problema: a partilha de identidades entre a cidade e a polis

um objectivo: recuperar a civitas para a sua cidade

1

2



suportes de sinalética urbana de uso nas cidades portuguesas

um paradoxo: identificações antigas com novas identidades

uma constatação: a urbe inventará novas identidades

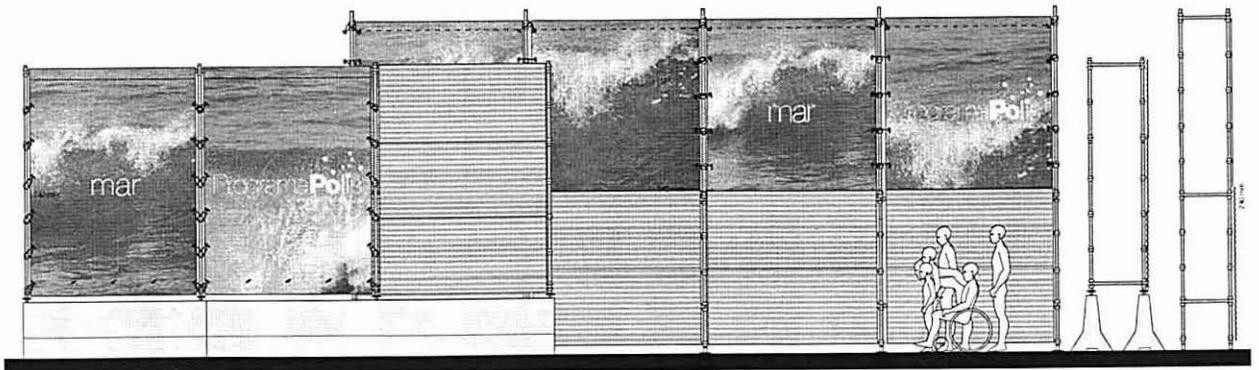
3

4

sistemas modulares de tapumes

Sistemas fabricados com base em estruturas modulares para andaimes.

Além da função de garante de segurança, possibilita, pelas suas capacidades como suporte de comunicação, gerar expectativas, representar o organismo de tutela da obra, antecipar a sua realização.

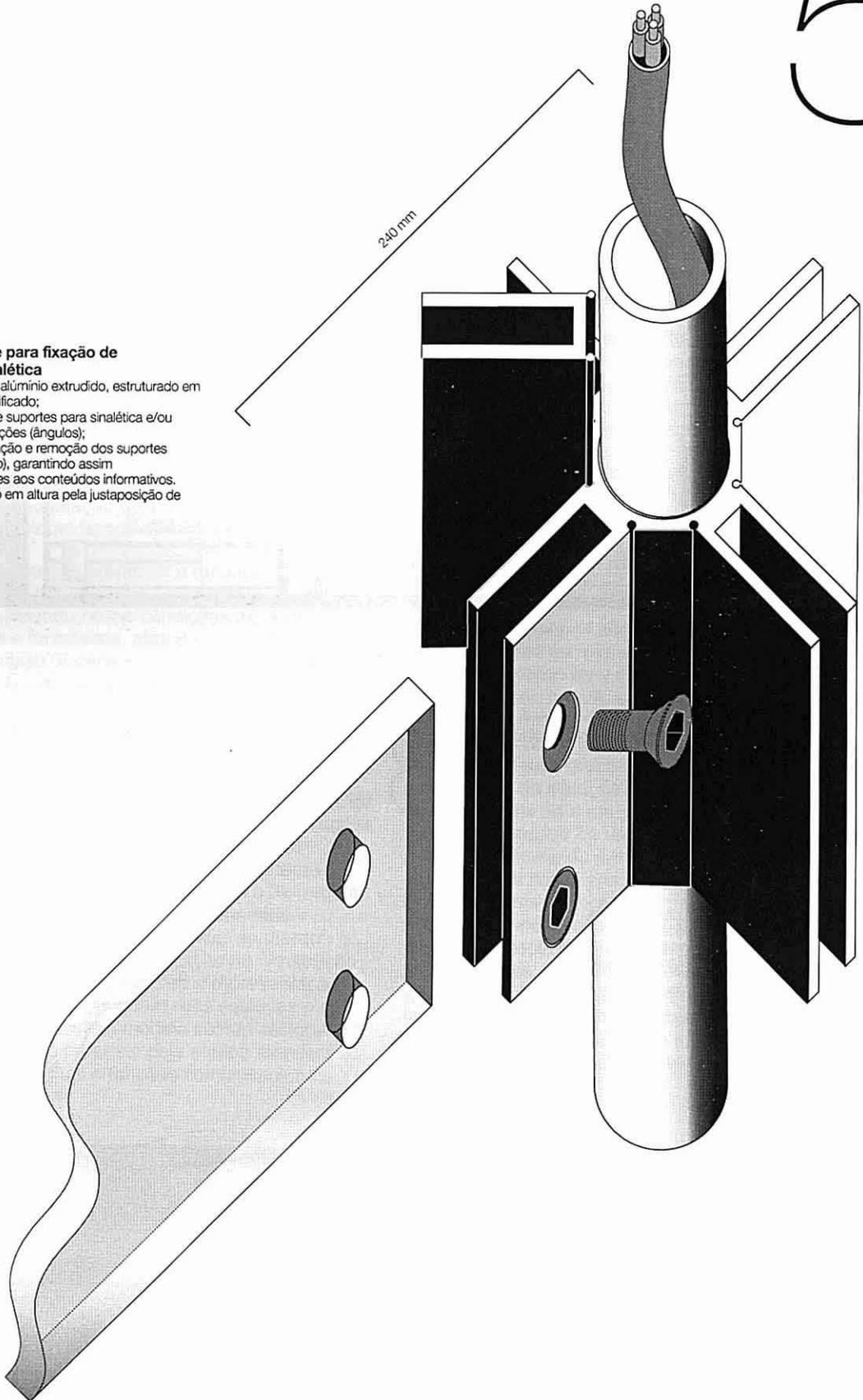


uma possibilidade: construir um espírito de pertença mais alargado

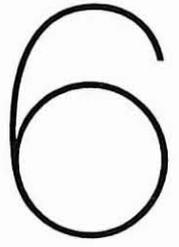
5

perfil polivalente para fixação de suportes de sinalética

Perfil polivalente em alumínio extrudido, estruturado em tubo de aço e electrificado;
Garante a fixação de suportes para sinalética e/ou mobiliário em 8 posições (ângulos);
Permite a fácil aplicação e remoção dos suportes (por aparafusamento), garantindo assim posteriores alterações aos conteúdos informativos.
Permite crescimento em altura pela justaposição de módulos.

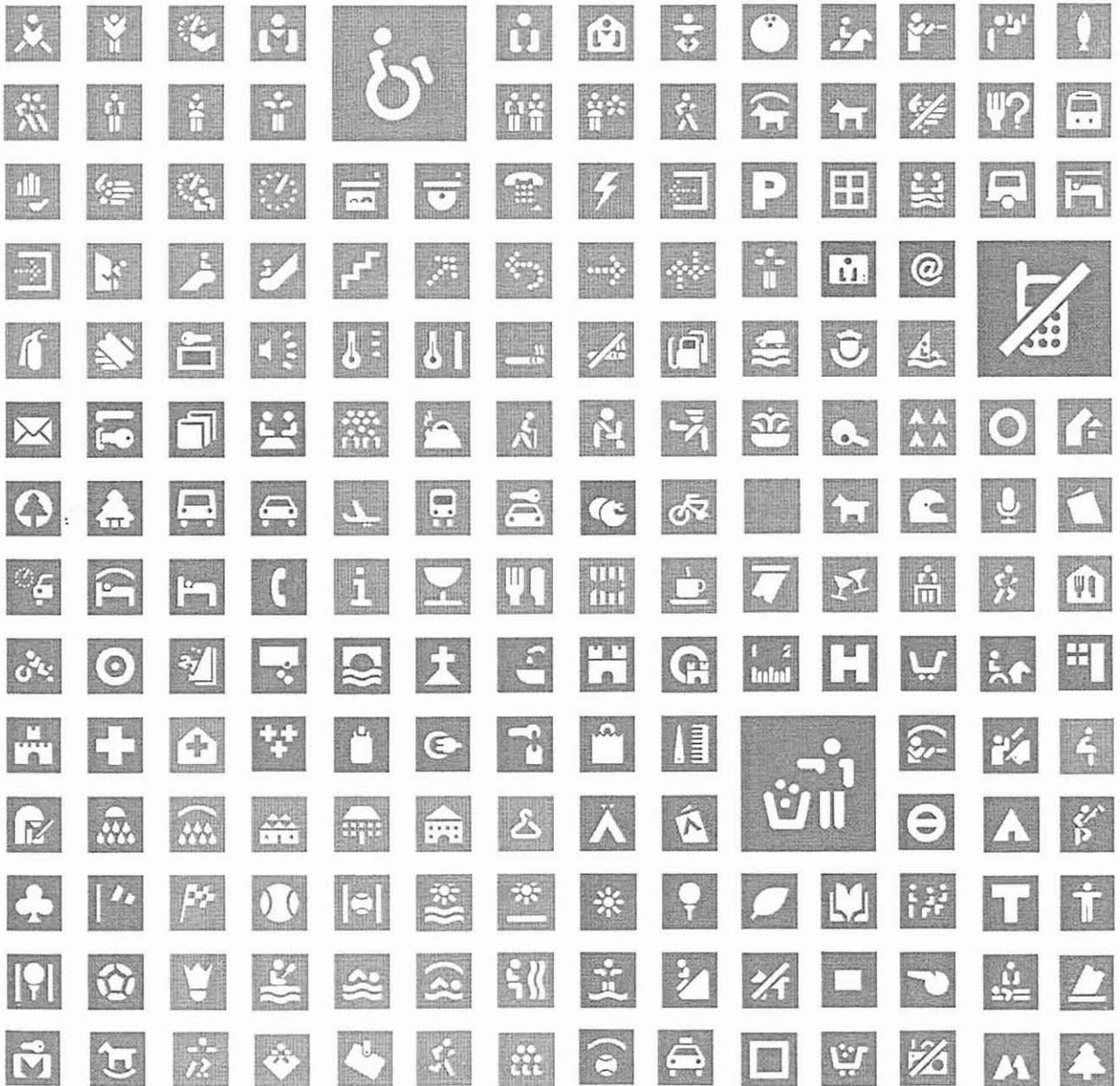


uma condição: novos imaginários fundados em antigas ocorrências culturais



família de pictogramas funcionais

O recurso a uma família original de pictogramas funcionais, garante ao Polis singularidade nas suas representações.



uma necessidade: abrir novas expectativas para a imaginação do futuro

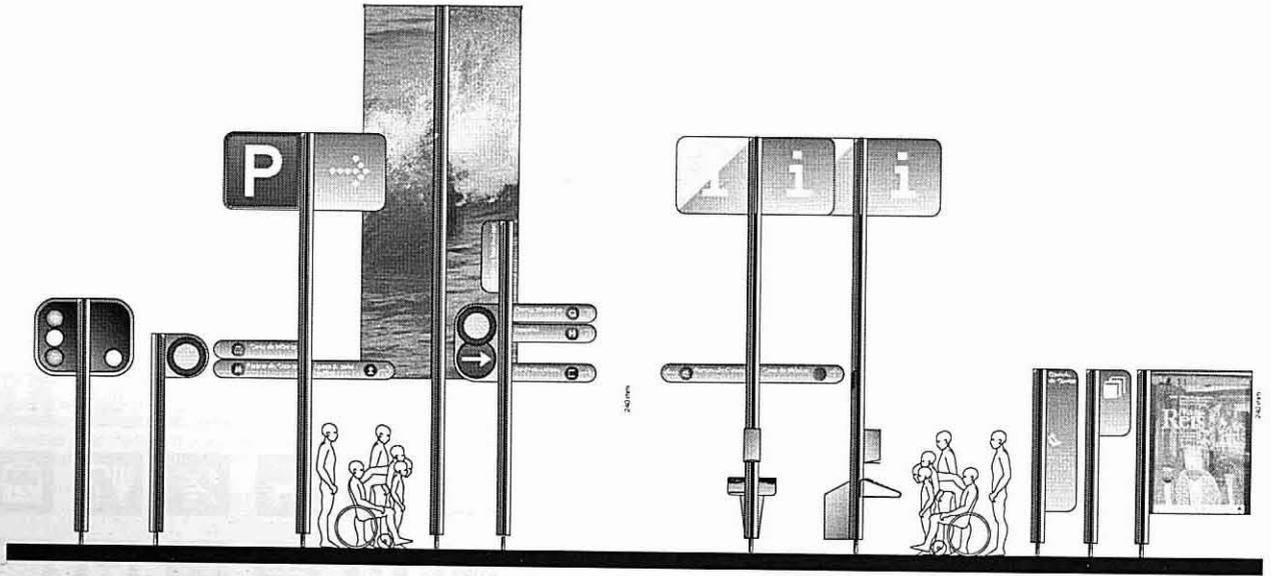
7

um desejo: tal como a urbe, a polis é uma estratégia de sobrevivência

8

sistema integrado de suportes de sinalética

estruturados sobre o perfil base, a família de suportes de sinalética apresentadas, garante pela sua polivalência e desenho integrado, capacidades de modulação e adaptação a inúmeras necessidades e funções.

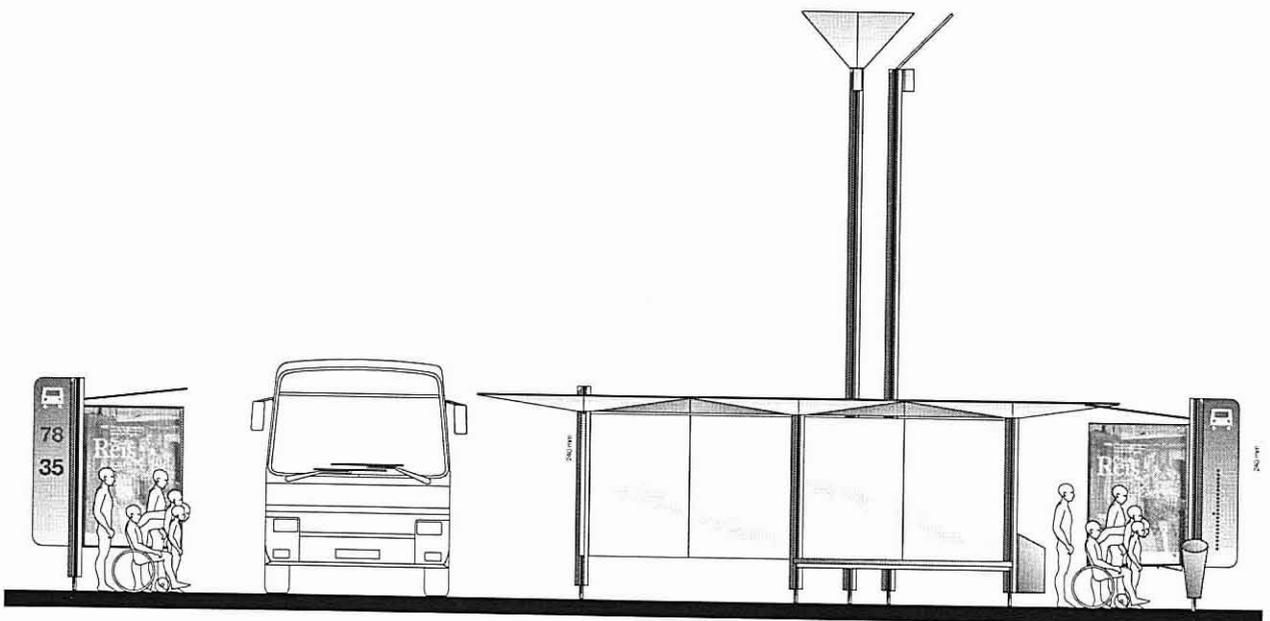


uma hipótese: reinventar tradições, à luz de outras necessidades

9

uma conclusão: criar novas geografias para descobrir a mesma cidade.

10



Na fase final deste concurso foi-nos pedida uma reflexão gráfica, sobre modelos de comunicação e sinalização do espaço público. Dessa reflexão, decorre o estudo (ainda em estado prévio) que em parte se apresenta sob as seguintes posições:

1. O estudo prévio tem o pressuposto de um sistema global, não se destinando ainda a nenhum lugar, mas a todos os lugares. Não se colocariam nesta fase as questões que se prendem com a identidade de cada sítio ou dos grupos humanos que habitam cada lugar.

Se tem sentido a resolução do paradoxo emergente entre a contradição de uma ordem identitária global Polis e as particularizadas identidades locais, essa resolução só em parte passa por este exercício atendendo a que ainda não há o corpo físico do lugar; ou seja, não há ainda a encarnação na cidade real, nem as múltiplas possibilidades que dela decorrerão.

2. Este estudo prévio evoca os principais problemas práticos enquanto sistema e propõe novas retóricas de comunicação: o exercício do ordenamento, regularização e higienização que se opera nas cidades Polis, conflitua com a multiplicidade de sistemas frequentemente sobrepostos de sinalização; à convencional sinalização rodoviária, associa-se a sinalização autárquica, a sinalização patrimonial e monumental, a toponímia municipal e ainda um número crescente de sinalizações clandestinas e espontaneamente emergentes. O primeiro exercício de desenho, parece ser necessariamente, e como sempre, o de reduzir.

3. Partindo da ideia de que a cidade é dinâmica, quer no processo histórico da sua construção, quer pela infinita variedade de leituras que permite, urge a criação dos meios técnicos para que se realize aquela afirmação de Walter Benjamin tão citada, sobre a dificuldade em perder-se na cidade. "Perder-se (...) numa cidade, tal como é possível acontecer num bosque, requer instrução". Perder-se na cidade será resultado do arbítrio na selecção dos sinais a partir do sujeito e na oposição às ordens comuns, universais, com que ela se quer impor ao viajante.

Perder-se na cidade é descobrir a cidade no ponto de vista do utilizador ou utente (city users). A habitação da cidade passa pelo seu conhecimento profundo; julgamos pois que a sinalética nos seus diversos níveis, deverá criar as condições para que o cidadão residente ou visitante se percam nela, para que se reconheçam novas geografias.

4. O conjunto de pictogramas proposto, dá continuidade ao grande esforço operado pela Design Pacifica International, com o já familiarizado sistema, desenhado inicialmente para a Departamento de Transportes dos Estados Unidos da América e que posteriormente integraria a The International Pictograms Standard. Procurou-se, no entanto, reduzir a complexidade das figuras, recorrendo a outros modelos de percepção. Em vez da sistemática silhueta em mancha contínua, ou do desenho a linha de contorno das suas ascendentes proto-históricas, representou com a sintaxe da pintura barroca espanhola, por manchas de alto contraste (segmentos que no seu conjunto restituem a figura). Fazendo uso do contraste claro-escuro, evoca-se a forma através das sombras, conforme aprendemos a reconhecer a tridimensionalidade das coisas. Sendo esta forma preceptiva mais arcaica, espera-se que permita uma descodificação mais rápida, do que a sofisticação da figura representada por contorno ou silhueta. Com pouco mais de "bastões", "éles" e "pontos" (círculos), construiu-se uma extensa família de entidades. Para além da utilidade já oferecida pelas clássicas famílias de pictogramas, esta proposta desenvolve a partir de uma sintaxe nova, uma retórica própria e coerente com os objectivos deste programa: um conjunto de sinais modulares, com pontas redondas, que de modo simpático e lúdico, representam a vida (na cidade) recorrendo à máxima economia de forma.

5. A presente proposta tem uma validade meramente virtual na medida em que dependerá quer da especificidade decorrente dos levantamentos de preexistência em cada cidade, quer da capacidade de integrar os respectivos projectos de arquitectura com o renovado espírito de cada lugar.