

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN VISUAL

**MAPA AFETIVO DO BAIRRO PASSO D'AREIA:
NARRATIVAS A PARTIR DE ANDANÇAS E ESCUTAS**

GIOVANA ZANATTA RADAELLI

PORTO ALEGRE

2018

GIOVANA ZANATTA RADAELLI

**MAPA AFETIVO DO BAIRRO PASSO D'AREIA:
NARRATIVAS A PARTIR DE ANDANÇAS E ESCUTAS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design Visual, da Faculdade de
Arquitetura da Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, como requisito para a obtenção
do título de Designer.

Orientador: Prof. Airton Cattani

PORTO ALEGRE

2018

GIOVANA ZANATTA RADAELLI

**MAPA AFETIVO DO BAIRRO PASSO D'AREIA:
NARRATIVAS A PARTIR DE ANDANÇAS E ESCUTAS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design Visual, da Faculdade de
Arquitetura da Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, como requisito para a obtenção
do título de Designer.

Orientador: Prof. Airton Cattani

Prof. Airton Cattani - Orientador

Prof. Leônidas Garcia Soares

Prof. Fabiano Scherer

Prof. Flavya Mutran Pereira

AGRADECIMENTOS

O presente projeto recebeu inúmeras contribuições externas. Agradeço por estar inserida em um meio onde esse tipo de trabalho faz sentido e onde tive a possibilidade de teorizar e engrandecer assuntos trabalhados aqui.

Agradeço à minha mãe, assistente social, que tem como principal tarefa ouvir o outro. Pela visão humana de mundo que sempre me ensinou a ter e por todo o apoio durante o projeto. Ao meu pai, que, quando eu era criança, me presenteou com tantos livros. A cada livro lido eu ganhava dois, o que com certeza foi uma grande contribuição para que eu me tornasse uma ávida leitora, acumuladora de livros e designer editorial.

Ao Rodrigo, que me ajuda a desacelerar com seu ritmo tranquilo e me ensina a ver, todos os dias, que é possível fazer com que o processo seja tão bom quanto a realização.

Ao Professor Cattani que me orientou nesse projeto, me ajudando a colocar as coisas no lugar em meio aos meus devaneios.

Aos meus amigos que sempre se interessaram pelo assunto a ponto de alguns chegarem fazer passeios no bairro para uma aproximação do projeto. Lelo, Mari, Karine, Laura, Nic, André, Mimi. Obrigada pela força, carinho e estímulo que me deram, estando tão presentes nesse período.

Também aos amigos Chris, Akemi e Camille que despertaram em mim um forte interesse por questões relacionadas à espaços compartilhados e identidade. Se não fosse o tempo que trabalhamos juntos, meu projeto certamente seria outro. Gratidão pelo compartilhamento dessa longa segunda metade de curso. Abro um grande sorriso ao pensar que vamos finalizar essa etapa juntos.

Aos meus colegas de trabalho, pelo ambiente amigável que compartilhamos, pelo carinho, apoio e o “vai pra casa, tudo vai dar certo” que tanto ouvi durante o final desse projeto.

E finalmente, agradeço pela oportunidade de ter estudado e passado por tudo que passei nesses sete anos e meio de curso. Agradeço principalmente pelo desenvolvimento crítico que a universidade me possibilitou e à preocupação social que foi ênfase de grande parte dos projetos. Pelo intercâmbio, estágios, trabalhos, colegas com quem eu tive a chance de conhecer e trabalhar durante esse período. À todo o entusiasmo que o conhecimento e a descoberta despertam em mim. Que cada vez mais brasileiros tenham a chance de sentir isso.

“Movo-me
numa paisagem
onde revolução
e amor
fazem discursos
desconcertantes.”

CHAR, RENÉ

RESUMO

Por meio Andanças, o presente trabalho investiga afetos entre moradores e o seu bairro, buscando na psicogeografia uma forma de abordar narrativas referentes ao bairro Passo d'Areia, em Porto Alegre. Baseado nos resultados dessas investigações, através de percursos e encontros, é proposto um mapa afetivo capaz de trazer à tona narrativas dos moradores do Passo d'Areia sobre o local. Busca-se a representação de elementos que sejam simbólicos, não em um sentido turístico, mas com características que criam sensação de pertencimento para pequenos grupos do bairro. Pretende-se gerar um convite à experiências de alteridade e à uma vivência lúdica e exploratória no espaço compartilhado, incentivando moradores à explorar locais de afeto de seus vizinhos e promovendo a valorização de um espaço cheio de histórias que perigam cair no esquecimento coletivo.

Palavras-chave: alteridade, Passo d'Areia, percepção urbana, mapa.

ABSTRACT

Through the practice of conscious walkings, the present work draws attention among dwellers and the urban space they share, using psychogeography as a way to approach Passo d'Areia's dwellers narratives. Based in the walking researches and results, it's proposed an affective cartography, capable of bring up the neighborhood histories. Searching for ways of representation and symbolic elements, not in a touristy way, but with characteristics that create the feeling of belonging to neighborhood's small groups. It is intended to generate an invitation to the experiences of change and a more playful vision of the shared spaces, encouraging locals to move from one place to another and promoting the valuation of a space full of stories that risk falling into collective oblivion.

Key-words: *derivé*, Passo d'Areia, urban perception, cartography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Metodologia projetual para produtos gráfico-impresos.	24
Figura 2 – Metodologia de projeto durante TCCI e TCCII	27
Figura 3 – The Naked City, mapa situacionista de Paris, Guy Debord, 1957.	34
Figura 4 – Map of Venise, mapa situacionista de Veneza, Ralph Rumney, 1957.	34
Figura 5 – América Invertida. Joaquín Torres García, 1943.	36
Figura 6 – O mapa do mundo na época dos Surrealistas, Surrealistas Belgas, 1929.	36
Figura 7 – Mural realizado pelo grupo do Atelier Livre, na biblioteca do local, 2017.	42
Figura 8 – Reunião do grupo do Guia Afetivo de Porto Alegre, 2018.	44
Figura 9 – Monumento da índia Obirici.	46
Figura 10 – Localização do bairro Passo d'Areia.	47
Figura 11 – Delimitação do bairro Passo d'Areia.	48
Figura 12 –Imagem da Viela Dez, na Vila dos Industriários.	50
Figura 13 – Condomínios na Av. Grécia, ao lado do Shopping Bourbon Wallig.	51
Figura 14 – Comércio e fluxo intensos na Av. Assis Brasil.	51
Figura 15 – Comércio informal na Av. Assis Brasil.	52
Figura 16 - Mistura entre pequenos negócios e comércio informal na Av. Assis Brasil.	52
Figura 17 – Mapa do bairro Passo d'Areia, 1995.	54
Figura 18 –Estatísticas de acesso do formulário online.	55
Figura 19 –Telas do Aplicativo My Tracks.	58
Figura 20 – Kit de Sensibilização.	62
Figura 21 – Kit de Sensibilização	63
Figura 22 - Páginas do Guia do Morador de Belo Horizonte	65
Figura 23 - Capa e folha de rosto do livro Nova York Delirante.	67
Figura 24 - Folha de rosto e página de texto do livro Zazie no Metrô.	69
Figura 25 - Páginas do livro Atlas Ambulante (Walking Atlas).	70
Figura 26 - Partituras de Jefferson, vendedor de algodão doce.	72
Figura 27 - Map Series, Paula Scher.	74
Figura 28 - Map Series, Paula Scher.	74
Figura 29 - Capa e contra-capas do USE-It de Porto.	76
Figura 30 - Mapa presente no USE-It de Porto.	76
Figura 31 - Diagramação de informações do USE-It de Porto.	76
Figura 32 - Bóides de Hélio Oiticica (B11, B52 e B54), 1967.	79
Figura 33 - Éden de Hélio Oiticica, 1969.	79
Figura 34 - Ilustração da Carroça das Histórias Ambulantes.	80
Figura 35 - Histórias embaladas, prontas para a venda na Carroça.	81
Figura 36 - MoodBoard de referências do projeto.	89
Figura 37 - Sessões para distribuição do conteúdo.	92

Figura 38 - Tamanho A3 x “Formatão”.	96
Figura 39 - Representação de escala em mapa.	97
Figura 40 - Dobraduras tradicionais de mapas.	98
Figura 41 - Dobradura de mapa para formato mínimo.	98
Figura 42 - Dobras do Mapa Afetivo.	100
Figura 43 – Wireframes mostrando distribuição do conteúdo do Mapa Afetivo.	102
Figura 44 – Grid utilizado no projeto.	102
Figura 45 – Grid utilizado no projeto.	103
Figura 46 – Grid utilizado no projeto.	103
Figura 47 - Paleta de cores do projeto.	105
Figura 48 - Padronagens do projeto.	105
Figura 49 - Mapa durante processo de vetorização. Formas sem estilos aplicados.	107
Figura 50 - Mapa em sua versão final.	108
Figura 47 - Iconografia presente no mapa.	109
Figura 51 – Padrão de fontes para mapas.	111
Figura 52 – Demonstração de pesos da fonte Mr Eaves.	112
Figura 53 – Demonstração da fonte Courier New Regular e Bold e a Courier original.	112
Figura 54 - Lettering criado como título do mapa.	113
Figura 55 - Sobreposição de imagens no mapa.	114
Figura 56 - Mapa aberto, Face 1.	117
Figura 57 - Mapa aberto, Face 2.	117
Figura 58 – Padrão de Fontes para Mapa	119
Figura 59 – Moradora lendo o mapa.	120

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Comparativo de Similares.	82
Quadro 2 - Análise de aspectos das alternativas.	86
Quadro 3 - Comparativo de tipos de impressão.	115

SUMÁRIO

RESUMO	12
ABSTRACT	13
1 PROBLEMATIZAÇÃO	16
1.1 Definição do Problema	18
1.2 Objetivo Geral	19
1.3 Objetivos Específicos	19
2 METODOLOGIA	21
2.1 Nível de Indeterminação do Problema de Projeto	22
2.2 Produtos Gráfico-impressos	23
2.3 Human Centered Design	25
2.4 Andanças	26
2.5 Metodologia de Trabalho	27
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	29
3.1 Errâncias	29
3.1.1 Formas Conscientes de Caminhar	29
3.1.2 A Deriva Situacionista	31
3.2 Estudo Afetivo da Cidade	32
3.2.1 Deriva e Psicogeografia	32
3.2.2 Cartografia Cultural	35
3.3 Design e Autoria	38
4 PESQUISA	41
4.1 Preparação	42
4.1.1 Um Guia Afetivo de Porto Alegre	42
5.1.2 Cuidados Exploratórios	44
5.1.3 O Passo d'Areia	45
5.2 Investigação	55
5.2.1 Formulário Online	55
5.2.2 Andanças	56
5.2.3 Encontros	58
5.2.4 Ferramentas de Sensibilização	60
5 ANÁLISE DE SIMILARES	64
5.1 Projetos Editoriais	65
5.1.1 O Guia do Morador de Belo Horizonte	65
5.1.2 Nova York Delirante	67
5.1.3 Zazie no Metrô	69

5.1.4 Atlas Ambulante (Walking Atlas)	70
5.2 Projetos Cartográficos	72
5.2.1 Os Mapas de Paula Scher	73
5.2.2 Mapas USE-It	75
5.3 Experimentações Espaciais	77
5.3.1 O 'delirium ambulatorium' de Hélio Oiticica	77
5.3.2 Histórias Ambulantes - A Carroça	79
5.4 Quadro P.N.I.	82
5.4 Requisitos e Restrições	83
6 CONCEITUAÇÃO	85
6.1 Alternativas de conceito	85
6.1.1 Criação de campanha urbana de valorização	85
6.1.2 Coleção de mapas do morador do Passo d'Areia	85
6.1.3 Mapa Afetivo do Passo d'Areia	86
6.2 Seleção de Alternativa	86
6.2.1 Análise de Alternativas	86
6.2.1 Definição de Conceito	87
6.3 MoodBoard	88
7 PROJETO EDITORIAL	90
7.1 Texto	90
7.2 Imagens	91
7.3 Organização de Informações	91
8 PROJETO GRÁFICO	94
8.1 Suporte	94
8.2 Formato	95
8.3 Escala	96
8.4 Dobras	97
8.5 Grid	101
8.6 Paleta cromática	104
8.7 Padronagem e Estilo Gráfico	105
8.8 O Mapa	106
8.8.1 Desenho do Mapa	106
8.8.2 Iconografia	108
9.8.3 Tipografia em Mapas	109
8.9 Tipografia e Diagramação	112
8.10 Ilustrações e Lettering	113
8.11 Recortes do Bairro	114
8.12 Impressão	115

9 ARTE FINAL	116
10 DISTRIBUIÇÃO E VERIFICAÇÃO	117
10.1 Distribuição e Experiência	118
10.2 Verificação	119
11 CONSIDERAÇÕES FINAIS	122
REFERÊNCIAS	124
Apêndice I	129
Apêndice II	132
Apêndice III	140
Apêndice IV	142
Apêndice V	144
Apêndice VI	151

1 PROBLEMATIZAÇÃO

A rua é um ambiente urbano de incessantes trocas. O meio geográfico possibilita estímulos que são percebidos de uma forma diferente a cada passagem, criando uma relação psicológica complexa com aqueles que cruzam determinado espaço. Gerando afetos e desafetos aos caminhantes, cada passeio apresenta possibilidades infinitas de encontros com os outros e de contemplação de paisagens urbanas. “A vida entre edifícios compreende todo um espectro de atividades, que se combinam e tornam os espaços comuns das cidades e as áreas residenciais significativas e envolventes” (GEHL, 2015, p.16).

O estudo urbano de uma região precisa levar em consideração os afetos e dinâmicas sociais construídos nos locais. O estudo estatístico de uma cidade pode, sim, revelar relações importantes no sentido econômico e social. Tais dados podem auxiliar na compreensão do funcionamento e das necessidades de um local, sendo ferramenta capaz de justificar projetos urbanos para um bairro.

No entanto, dados quantitativos não são suficientes para captar afetos urbanos. Segundo Giaccardi e Fogli (2008), geografias afetivas são capazes de revelar padrões perceptivos e interpretações, tanto individuais quanto coletivas, em relação ao mesmo território, suprindo essa necessidade que dados estatísticos não mostram. Para aproveitar tal possibilidade, deve-se permitir múltiplas leituras de um local e buscar uma relação qualitativa com esses dados.

Os dicionários dizem: “Rua, do latim *rua*, sulco. Espaço entre as casas e as povoações por onde se anda e passeia”. [...] Abri o primeiro, abri o segundo, abri dez, vinte enciclopédias, manusei in-folios especiais de curiosidade. A rua era para eles apenas um alinhado de fachadas por onde se anda povoações. Ora, a rua é mais do que isso, a rua é um fator da vida das cidades, a rua tem alma! (RIO, 2008, p.19)

Segundo Rio (2008) “para compreender a psicologia da rua não é preciso ter os nervos com um perpétuo desejo incompreensível, é preciso ser aquele que chamamos de *flâneur* e praticar o mais interessante dos esportes - a arte de flunar” (p.21), possibilitando a busca por uma compreensão das dinâmicas sociais de um espaço. Essa compreensão ajuda na

construção e reciclagem natural dessas dinâmicas, mantendo a cidade como um organismo vivo em constante transformação, retroalimentando-a e reconfigurando-a constantemente.

As imagens, os sons e sensações experienciadas a partir de percursos urbanos interferem na impressão de bem ou mal estar daqueles que atravessam um espaço compartilhado, estejam eles atentos ou alheios à estes aspectos. Porém, muito do que poderia ser experienciado durante estes trajetos passa despercebido devido à comportamentos automatizados perante percursos diários e rotinas que, por vezes, só conseguem viabilizar o espaço público como local de breve passagem.

Essa situação de redução perceptiva pode fazer com que os atrativos dos ambientes compartilhados ganhem menos evidência, tornando uma região monótona devido à falta de engajamento dos moradores. A falta de engajamento pode acontecer também devido a planejamentos urbanos equivocados, que por vezes não levam em conta as dinâmicas de uma comunidade ao efetuar alterações significativas no espaço urbano, atrapalhando assim um contexto pré-existente. Segundo Jacques (2012) o morador de uma cidade formal raramente sente-se envolvido na construção do espaço urbano que utiliza, em particular, dos espaços públicos de sua própria cidade.

São frequentes estudos que buscam por uma identidade pictórica para uma cidade, procurando um modelo estratégico para produzir uma imagem singular da região. Porém “paradoxalmente, essas imagens de cidade distintas, com culturas distintas, se parecem cada vez mais” (JACQUES, 2005, p. 17). A ideia de resumir a cidade a partir de uma única marca, - fruto de uma visão de cidade pensada a partir de estratégias de marketing urbano - é problemática à medida que generaliza um grande território sem levar em consideração a multiplicidade que ali habita.

Esse processo ocorre, em sua grande maioria, com a intenção de tornar o local atrativo para atividades turísticas. “O processo contemporâneo de espetacularização das cidade é indissociável das estratégias de marketing urbano, ditas de revitalizações, que buscam um lugar na nova geopolítica das redes internacionais” (JACQUES, 2005, p.18). Essas revitalizações criam novas imagens condensadas de cidades, a partir de um modelo que visa basicamente o turista internacional e não o habitante local.

Quanto mais a cidade se torna um cenário, planejada por uma minoria que nem sempre busca compreender em profundidade as formas de ocupação já presentes nas comunidades, mais a cidade torna o cidadão um mero figurante. No sentido inverso, quanto mais ativo for o cidadão por meio da participação social em sua comunidade, o espaço público tende a deixar de ser cenário e se transforma em um verdadeiro palco urbano: espaço de trocas, conflitos e encontros (JACQUES, 2012).

É possível observar, por diversos motivos, a fuga dos espaços de compartilhamento e reclusão em espaços privados, condicionamento que priva o morador de relações espontâneas e pontos de contato inesperado que só podem ser iniciados na rua. Segundo Constant (1959. In: JACQUES, 2003) “a total ausência de soluções lúdicas na organização da vida social impede que o urbanismo se mostre criativo, fato que o aspecto insípido e estéril da maioria dos bairros novos comprova de forma atroz” (p. 98).

O filósofo italiano Agamben (2005) acredita que os sujeitos estão sendo desapropriados para o surgimento de um novo sujeito, o eu cartesiano, que está sendo expropriado de sua experiência de alteridade na cidade. Agamben afirma que para a destruição da experiência, não é necessário uma catástrofe. A pacífica existência em uma grande cidade é perfeitamente suficiente.

Capturados que estamos em uma lógica utilitarista, somos tentados a abandonar rapidamente tudo aquilo cujo sentido nos escapa, anestesiando, em nós e no mundo, os atos que tentam recuperar a força milagrosa daquilo que nos surpreende como promessa de futuro. Sem esta possibilidade de sonhar com outras configurações de mundo, a vida se reduziria a uma repetição sombria. A passividade que nos aprisiona faz a alegria daqueles que usufruem soberanamente de nossa paralisia. Portanto, um dos grandes desafios de nossos tempos é manter viva a esperança de mudanças estruturais em nosso laço social[...] (SOUSA, 2009, p. 2).

A Internacional Situacionista (1960-1972) foi um grupo que, problematizando essas questões da cidade, tentou encontrar soluções para o problema da automatização, investigando formas de estudo de um espaço e fazendo críticas aos pré-existentes modelos de urbanismo. Os Situacionistas chegaram a apresentar sua própria teoria de crítica urbanística. Essa teoria, o urbanismo unitário é formada “a partir da experiência desse terreno e a partir das construções existentes. Deve tanto explorar os cenários atuais, pela afirmação de um

espaço urbano lúdico (...) quanto construir outros, totalmente inéditos” (INTERNACIONAL SITUACIONISTA, 1964, p.100). Neste panorama, o grupo não aceita a fixação das cidades no tempo, defendendo a criação de situações e a busca da compreensão dessas situações.

Segundo Giaccardi e Fogli (2008), num mundo onde temos a possibilidade de compartilhar nossas próprias experiências na cidade e usar a tecnologia para comunicar-se, de uma forma tão ampla e compartilhável, ser capaz de capturar e interpretar significados afetivos é vital para aguçar nossas percepções do espaço, capaz de aprofundar nossas conexões com o espaço urbano e espaço natural. Segundo as autoras, esse tipo de compartilhamento é poderoso por estimular reflexão e discussão sobre o lugar que vivemos e compartilhamos.

Segundo Markussen (2012), o designer tem o poder de criar e introduzir artefatos no contexto urbano capazes de incentivar engajamento e interação, inovando na forma de habitar os espaços. Ele realça a importância social, simbólica e estética que o design tem na construção da cidade, dizendo que a profissão possibilita a criação de experiências interativas e impactantes que podem abrir espaços de contestações e estimular outras formas e condições de olhar o mundo.

Thorpe (2012) diz que o processo metodológico do design, por si só, exercita diversas ferramentas que podem ser de extrema utilidade para a solucionar problemas sociais. A autora sugere que formas críticas de pensar o design criam uma cultura de experimentação podendo apresentar objetos de confrontação, às vezes ficcionais, e incorporando críticas à formas tradicionais de produção e consumo. Assim, o designer pode exercer um papel muito poderoso no campo do ativismo social, promovendo questionamentos sobre nossas formas de viver e consumir e influenciando nos processos de produção.

O problema é que, muitas vezes, a ânsia pela realização de um projeto de design, faz com que o projetista perca de vista o real impacto social e cultural que os artefatos desenvolvidos têm o poder de causar. É interessante perceber que “um projeto também é uma chance de reflexão sobre o próprio ato de fazer design, compreender o processo, aprimorar as ferramentas e experimentar coisas novas” (BETTINARDI, 2018). É importante evitar a automatização do ato de projetar como ofício do designer, permitindo ao projetista uma busca por soluções conscientes e por um processo humanizado e responsável.

1.1 Definição do Problema

Questionando formas de desacelerar a automatização da experiência na cidade e que por vezes prejudica também a busca por soluções de problemas de design, cabe a este projeto, mesclar o processo de design e o processo de Andanças. Propõe-se buscar formas de representar os afetos na cidade, aprofundando uma investigação em uma região de afeto da autora, o bairro Passo d'Areia - onde a autora do projeto mora há quase vinte anos -, pensando em formas de valorizar o local e torná-lo mais caminhável, aproximando os espaços compartilhados da região de seus moradores.

Ao contrário das regiões centrais de Porto Alegre, que já foram tema de diversos estudos e trabalhos acadêmicos, caracterizados como pontos de interesse da cidade, o Passo d'Areia não costuma ser conhecido pelos moradores de bairros mais distantes. Muitas vezes os próprios moradores - devido ao grande crescimento do bairro, recebendo diversos novos habitantes que podem ainda estar em processo de familiarização com a região - não criaram o costume ou não tem interesse em caminhar na rua ou participar das dinâmicas da vizinhança. Foi observada uma chance de promover a valorização e documentar um local com uma forte cultura e importância para a cidade de Porto Alegre.

Antes de propor qualquer artefato como resultado deste trabalho, a proposta foi deixar que os caminhos do bairro abrissem as possibilidades de representação que melhor refletissem as experiências a partir dos objetos coletados e histórias ouvidas durante os percursos. Buscou-se resolver o problema do projeto a partir das caminhadas, deixando o processo do design e de Andanças, seus encontros e escutas guiarem os caminhos do projeto.

Nesse panorama, ao contrário de dedicar essa pesquisa, e o projeto como um todo, ao encontro de uma identidade única e icônica para o bairro Passo d'Areia, o intuito foi compor um panorama plural do bairro, encontrando a cidade que habita cada um dos moradores.

O design se apresenta como atividade com potência de transformar essas histórias em um memorial, tornando-as tangíveis e acessíveis à comunidade e criando uma espécie de memorial lúdico da região, que valoriza o bairro e tenta propor também uma valorização do espaço compartilhado por parte daqueles que cruzam caminho com o projeto.

O presente projeto buscou também uma forma de mostrar que os caminhos são infinitos e que as experiências de cada um podem revelar impressões únicas sobre cada espaço, baseadas na história e percepção pessoal. O ato de investigação da cidade pode e deve ser incorporado na nossa vida como forma de alteridade e busca por uma ludicidade nos espaços e de abertura para pontos de encontro.

1.2 Objetivo Geral

Desenvolver um projeto de design visual que apresente a prática de Andança altera como ferramenta de captação e representação de narrativas do bairro Passo d'Areia recontando histórias a partir de recortes de vivências. Este projeto se propõe a ser um convite ao caminhar atento e à busca por uma visão lúdica dos espaços de convívio, incentivando a ocupação dos espaços públicos do bairro e a abertura aos encontros que estas vivências podem gerar.

1.3 Objetivos Específicos

Durante os desdobramentos do presente trabalho, além do objetivo principal, existem também alguns objetivos específicos a serem atingidos, tanto nas etapas do processo informacional quanto físico do projeto.

Durante o TCC I, pensando no aproveitamento de espaços de compartilhamento e estudo do bairro, buscou-se:

1. Aproveitar o espaço do Guia Afetivo de Porto Alegre como local de aprendizado, troca de experiências e captação de narrativas.
2. Observar, escutar e sentir o bairro em busca de traços psicogeográficos, percebendo como transformamos os espaços e como eles nos condicionam. Aproveitar pontos de contato que podem vir a ser encontrados.
3. Definir, a partir do processo de Andanças¹, qual será o artefato a ser desenvolvido para representar o memorial imagético do bairro.

¹ Forma de errância definida para esse projeto. Paola Jacques chama de errância o simples ato de andar experienciando a os espaços compartilhados através da alteridade urbana. Caminhar buscando compreender os simbolismos e mensagens que a rua reserva. Prática especificado na página 26 (andanças) e 29-32 (errância).

4. Pensar o design enquanto ferramenta de mudança social, refletindo sobre o papel do designer na criação de uma cultura visual e no senso crítico durante criação de artefatos, superando a passividade projetual e procurando voltar-se para um nível de alteridade de criação.

Já no período de desenvolvimento do TCCII, trazendo formas de tradução das informações e estímulos captados no TCCI, os objetivos específicos foram:

1. Estudar as coletas feitas no semestre anterior, e seguir caminhadas e coletas em busca da melhor forma de narrar e materializar as histórias encontradas nos percursos.
2. Evidenciar as experiências e trocas vivenciadas no bairro Passo d'Areia a partir de um artefato físico pensado a partir das experiências durante os percursos, conceitos trabalhados durante a fundamentação teórica do projeto e similares analisados.
3. Estimular, através do material criado, experiências de Andança e alteridade por mais moradores do bairro, buscando mudar a percepção urbana de mais pessoas a partir das experiências vividas para o presente trabalho.

2 METODOLOGIA

Em busca da criação de uma metodologia adequada, que leve em conta todos os níveis de complexidade do presente projeto, foram utilizadas como principais referências três trabalhos: uma ferramenta de auxílio para a definição da complexidade do problema de projeto, uma metodologia para produtos gráficos-impresos e um kit de ferramentas para trabalhar com design centrado no usuário, como auxiliar no processo projetual. Os componentes de cada um desses trabalhos foram estudados para a configuração de uma nova metodologia que aborde todas as necessidades do presente projeto.

Inicialmente, antes de encontrar qualquer definição para as etapas metodológicas, foi importante compreender o nível de indeterminação do problema de projeto que foi proposto e, por consequência, o nível de subjetivação que esperado durante o processo, aspectos que impactam diretamente no resultado final. Para esta tarefa, foi importante compreender o que está entre o espaço de um problema de design e a sua solução.

A partir da compreensão do nível de indeterminação do problema de projeto, foram traçadas as etapas metodológicas que serviram de guia para o presente trabalho. Serviu como base a *Proposta de Metodologia Projetual para Produtos Gráfico-impresos*, de Matté (2004). O trabalho de Volnei Matté foi utilizado como ponto de apoio, aproveitando o que se adapta à proposta e deixando de lado as etapas que se apresentam como irrelevantes para o projeto, pois segundo o próprio autor “a utilização rígida de uma metodologia projetual traz inúmeras dificuldades ao desenvolvimento do projeto, pois o desenhista-industrial automaticamente limita-se” (p. 2).

Em seguida, foi abordada a utilização das ferramentas propostas pelo e-book *Human-Centered Design: Kit de Ferramentas*, da IDEO (2015), resultado da colaboração de diversos parceiros da empresa, que oferece poderosas técnicas, métodos, dicas e planilhas para guiar o designer, que dão voz ao usuário, permitindo que seus desejos orientem a criação e implementação de soluções.

2.1 Nível de Indeterminação do Problema de Projeto

Dorst (2003) classifica os problemas de design numa escala, que vai de bem a mal estruturados, conforme o direcionamento que a estrutura do problema guia à solução do problema. O autor diz que a criatividade do processo de design envolve um período de exploração, que é onde o problema e a solução aproximam-se. Dorst estuda o que está no meio desse encontro e como é preenchido esse espaço entre problema e solução. Partindo do pressuposto de que grande maioria dos problemas são indeterminados, o autor diz que nesses casos o “projeto demanda liberdade de escolha de um designer, onde o projetista segue as próprias interpretações e percepções do problema para tomar decisões e partir para uma solução” (p. 6).

Os problemas que partem de uma ideia bem definida de problema e necessidades do projeto, requerem menos interpretação do designer e mais raciocínio lógico, precisam de soluções objetivas e tendem a demandar menos tempo de trabalho. Em contraponto, problemas ainda indefinidos - em que as decisões só podem ser tomadas durante o desenvolvimento do projeto - abrem caminho para a interpretação e definições dos projetistas envolvidos, necessitando um trabalho maior de criação e subjetivação. Nestas últimas situações o designer é responsável por preencher as nebulosas lacunas entre problema e solução, demandando a criação de fortes bases conceituais.

Compreendendo que o presente trabalho se trata de uma exploração lúdica através de traços psicogeográficos dos habitantes de um bairro, e que o material foi composto a partir de Andanças e buscas pelo local, pode-se constatar que o projeto não apresentou definições iniciais muito fechadas. O processo de Andanças e escuta tornou o caráter subjetivo deste projeto grande. Já que a experiência de designer e autora se mesclaram no processo de construção do artefato, o caráter interpretativo esteve sempre evidente, juntamente com o de todos aqueles que contribuem e cruzam os caminhos durante esse percurso.

Esta constatação é importante, pois gerou uma reflexão relacionada à construção metodológica que seguiu este processo de determinação. Sabendo que o caráter interpretativo e subjetivo são extremamente relevantes na procura de uma solução, foi interessante que a proposta metodológica reforçasse essas etapas de contextualização e conceituação voltando,

assim, a atividade reflexiva e constante durante o processo, construindo bases sólidas para o projeto.

2.2 Produtos Gráfico-impressos

A principal metodologia de estudo, contribuindo potencialmente na estruturação de novas etapas projetuais, é a proposta de Volnei Matté para produtos gráfico-impressos (Figura 1). Professor da Universidade Federal de Santa Maria, Matté (2004) criou esta proposta pensando na estrutura de projetos com “ênfases direcionadas ao aspecto informacional, ou seja, mensagens verbais e visuais inseridas em seu aspecto físico” (p. 2).

Segundo Matté (2014) a metodologia projetual de produtos de comunicação deve ser abordada em seus dois aspectos distintos, mas de certa forma indissociáveis: o aspecto informacional (caracterizado pela informação/mensagem) e o aspecto físico (caracterizado como suporte/meio). Na proposta para produtos gráfico-impressos a esfera informacional recebe grande ênfase, podendo predominar até a etapa de modelação inicial.

Os aspectos informacionais e físicos do projeto “aspectos distintos, mas de certa forma indissociáveis” (p. 2) são trabalhados de forma equilibrada nesta proposta, destinando-se à artefatos de média complexidade de ambas as partes, “para outros casos deve-se adaptá-la para melhor utilização” (p. 3). Apesar dessa dualidade apresentada entre etapa informacional e física, é muito importante, por parte do projetista, realizar mais de uma atividade de diferentes etapas simultaneamente. Deve-se estar sempre atento e tomando nota de ideias relacionadas a todo o fluxo do projeto.

Figura 1 – Metodologia projetual para produtos gráfico-impresos.

fases	etapas	atividades
	problematização	exposição do problema programa contrato
compreensão do projeto período informativo no qual são reconhecidos os princípios lógico-informacionais, técnico-funcionais, estético-formais e mercadológicos do produto, identificando o universo no qual está inserido.	pesquisa	diacrônica sincrônica aspectos mercadológicos
	análise	função utilitária/necessidade uso/funções técnico-físicas estruturas/materiais e processos produtivos/custos formal e informacional
configuração do projeto período de concepção no qual todas as informações anteriormente compreendidas são convertidas em textos, esquemas e desenho iniciais do produto.	definição	lista de requisitos hierarquia dos fatores projetuais redefinição do problema
	modelação inicial	modelos iniciais/intermediários
realização do projeto período de aprimoramento do desenho do produto e preparação segundo os requisitos de produção industrial.	modelação final	modelos finais
	normatização	codificação para produção descrição técnica de produção
	supervisão	apoio técnico a produção e implementação

Fonte: MATTÉ (2004).

Levando em conta o espectro de modelação e definição de um projeto de design e expressão visual, as etapas de formalização propostas por Volnei Matté apresentam critérios essenciais para o desenho e planejamento de possíveis soluções para o problema de projeto.

No entanto, o aspecto informacional precisou de reforço, buscando um processo que auxiliasse fortemente na delimitação do problema. Também foi considerada a extensão do processo de pesquisa, coleta e análise proposta no presente trabalho, que pediu um reforço ainda maior nas etapas inicial.

2.3 Human Centered Design

Empresa global composta por um time de designers, empreendedores, pesquisadores entre outros profissionais, a IDEO desenvolve projetos e pesquisas relacionadas a design thinking e criatividade. A IDEO é conhecida por dar nome ao Design Centrado no Ser Humano (*Human-Centered Design*), um processo utilizado por décadas para criar novas soluções para empresas e que permitiu uma série de inovações que colaboraram para melhorar a vida de milhões de pessoas. (IDEO, 2005)

A partir desses preceitos, a IDEO define três grandes etapas de projeto, identificadas como: *Ouvir*, que possibilita a coleta de histórias através de pesquisas de campo; *Criar*, em que serão traduzidas as estruturas e possíveis soluções para o usuário; e *Implementar*, em que as soluções finais serão encontradas e validadas. O kit possui uma série de ferramentas com abordagens específicas para cada uma dessas etapas. Essas ferramentas vão desde pesquisas pré-projeto até formas de coletar *feedbacks*, sempre seguindo a ideia de que os usuários estão no centro do processo e devem participar desde a idealização até a validação, já que devem estar no centro das preocupações projetuais.

As atividades propostas no *toolkit* tem o uso flexível o suficiente para ser utilizado juntamente com outras metodologias, de forma a complementar, ou serem suplementadas por elas (IDEO, 2005). O material também sugere formas de intermediar e facilitar a aplicação das ferramentas na prática. Algumas das ferramentas foram selecionadas, encaixando-se em etapas específicas do projeto. Por vezes as ferramentas foram utilizadas durante os trajetos investigativos pelo bairro Passo d'Areia e outras em momentos à parte.

Já que o presente projeto buscou pontos de contato com moradores em espaços de compartilhamento, as ferramentas centradas no ser humano foram de grande utilidade durante o processo. Pensando nos encontros e construções conjuntas que foram propostas, percebeu-se a necessidade de ferramentas que guiassem tomadas de decisão e a aproximação entre pesquisadora e colegas de bairro durante busca por aspectos relevantes. Apesar da informalidade desses contatos, foi interessante que as impressões captadas criassem representações posteriores nas quais os moradores identifiquem-se.

2.4 Andanças

A Andança foi inserida como etapa projetual dissociada da estrutura linear da metodologia. A etapa aconteceu em diversos momentos, durante TCC I e início de TCC II, e foi caracterizada como atividade principal durante o primeiro semestre de trabalho - identificado como etapa informacional. O processo de Andança foi um projeto dentro do projeto, um exercício perceptivo, quase meditativo de retomada do controle da própria atenção e da prática ordinária da cidade.

O processo foi utilizado durante uma série de investigações de rotas, comuns ou desconhecidas, relativas ao bairro Passo d'Areia. A partir disso existiu uma constante busca por novas narrativas que representam a pluralidade da região através da singularidade de cada história. Os possíveis elementos visuais de representação ocuparam parte importante da atenção durante as rotas de pesquisa, em busca de uma imagética visual, que por si só, conte algumas histórias da região.

O termo Andança foi utilizado com a ideia de se permitir sair da rota e explorar o bairro sem um roteiro restritivo definido, mas, aqui, não significa perder-se a esmo. Esta fase teve um caráter investigativo e teve seus objetivos específicos traçados, porém se manteve aberta para encontros inesperados. É necessário ressaltar que as diretrizes da etapa não tiveram o intuito de limitar a atividade, e sim prepará-la, tornando o caminhante mais consciente dos espaços que cruza e entendido da história e importância histórica de cada região.

Não temos receitas nem resultados definitivos. Propomos apenas uma pesquisa experimental a ser efetuada coletivamente em algumas direções que definimos neste momento e em outras, a serem definidas. A própria dificuldade de chegar às primeiras realizações situacionistas é uma prova de como é novo o domínio onde penetramos. (...). Nossas hipóteses de trabalho serão reexaminadas a cada transformação futura, venha de onde vier. (DEBORD, 1957, p. 43-59).

Essa prática foi dividida em três etapas. Durante a etapa de *Planejamento* o bairro investigado foi estudado, buscando uma compreensão do espaço a ser percorrido pré-percurso. Em seguida, na etapa de *Imersão*, durante o percurso, os traços e sensações passados pelo bairro Passo d'Areia foram traduzidos em registros escritos, fotografias, gravações e coletas físicas, buscando apreender algumas das sensações possíveis durante um

trajeto. Pós-percurso, os registros foram retomados e analisados para a futura composição da representação física, convertida em artefato do imaginário do bairro.

2.5 Metodologia de Trabalho

Figura 2 – Metodologia de projeto durante TCCI e TCCII

TCC I Aspecto Informacional informação / mensagem

1 Problematização 1.1. Contextualização 1.2. Definição do Problema <i>Avalie o conhecimento pré-existente.</i>	2 Estudo 2.1. Pesquisa 2.2. Análise <i>Encontrando temas.</i>	3 Conceituação <i>Observar vs. interpretar.</i>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

TCC 2 Aspecto Físico suporte / meio

4 Elaboração 4.1. Experimentação 4.2. Definições 4.3. Modelação Inicial <i>Planejando um conjunto de soluções.</i>	5 Realização 5.1. Modelação Final 5.2. Finalização	6 Verificação 6.1. Revisão 6.2. Exposição Grupo <i>Avaliando resultados.</i>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

× **Andança**

- x.1. Planejamento
- x.2. Imersão
- x.3. Análise

Imersão em contexto.
Auto-documentação.
Descoberta orientada pela comunidade.

Fonte: Autora.

A partir dos estudos anteriores, o projeto foi dividido em duas grandes etapas, conforme é mostrado na Figura 2. A primeira tratou do *Aspecto Informacional* do trabalho abrangendo as fases de *Problematização, Estudo e Conceituação*, desenvolvidas durante o primeiro semestre do trabalho de conclusão (TCCI). Nessa primeira etapa também aconteceu o início das atividades de *Andança*, etapa que não possui localização específica na linha do tempo do projeto e que se estendeu até a metade do TCC II, no segundo semestre projetual.

A segunda etapa abrangeu o *Aspecto Físico* do projeto, gerando esforços para traduzir as ideias trabalhadas na etapa anterior em um artefato físico. As fases que englobam o aspecto físicos foram realizadas no segundo semestre do trabalho, durante o TCCII.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A etapa de Fundamentação Teórica introduz alguns conceitos e métodos importantes para a construção do projeto. Esses conceitos são relacionados à alteridade urbana, o ato de caminhar como estudo do espaço e o uso de projetos cartográficos como meio de apreensão e expressão cultural e afetiva de um local.

Ao final refletiu-se sobre o papel interpretativo do designer, sobre como é possível auxiliar na expressão de uma cultura por meio de um projeto de design gráfico.

3.1 Errâncias

3.1.1 *Formas Conscientes de Caminhar*

Desde o início do processo civilizatório, o ato de atravessar o espaço incentivou diversos grupos a perder-se na cidade como forma de intervir em ambientes compartilhados. Em busca da apreensão e entendimento da cidade, o ato de caminhar, que séculos atrás era visto como essencial para a sobrevivência, pode ser ressignificado hoje, como uma atividade de retomada e micro-resistência à espetacularização das cidades².

O caminhar já passou por diversas ressignificações durante a história. La Ceela (1988, apud CARERI, 2013, p. 48) diz que “nas culturas primitivas (...) os lugares eram uma espécie de brandido no deserto, na floresta; os lugares eram uma espécie de máquina através da qual se adquiriam outros estados de consciência”. O autor afirma que perder-se na cidade não costuma, atualmente, ser visto com bons olhos - pode ser associada à vadiagem, falta do que fazer -, mas que antigamente, perder-se e deixar-se dominar pelo espaço era visto como uma demonstração de grandeza.

Segundo Careri (2013, p. 63) o ato de atravessar o espaço surgiu da necessidade de mover-se em busca de alimento e satisfação de outras necessidades primárias e durante muito tempo, “quando ainda era impensável a construção física de um lugar simbólico, percorrer o

² Os processos urbanos, tais como: estetização, culturalização, patrimonialização, museificação, musealização, turistificação, gentrificação, privatização, disneylandização, etc., fazem parte de um contexto que é refletido na espetacularização das cidades. Uma das produções mais completas sobre o assunto é o livro *A Sociedade do Espetáculo* de Guy Debord (1967).

espaço representou um meio estético através do qual era possível habitar o mundo”. O caminhar era parte de intrínseca da vida dos povos, associado a religião, dança, música e narração de histórias. No século XX o caminhar perdeu seu caráter ritualístico e religioso, sendo praticado como uma atividade autônoma e consciente.

Nas últimas décadas a prática reflexiva do caminhar - chamada por Careri e Jacques de errância³ - tornou-se uma espécie de antídoto contra cidades de espetáculo, caracterizada pela alienação e passividade da sociedade. O ato de atravessar o espaço vestido de alteridade é uma forma que “pela sua intrínseca característica de simultânea leitura e escrita do espaço, se presta a escutar e interagir na variabilidade desses espaços, a intervir no seu contínuo devir” (CARERI, 2013, P. 32-33).

A absorção de imagens dominantes de uma cultura espetacular, que não representa a vida na região em que estão inseridas, resulta em uma incompreensão das próprias necessidades e desejos do caminhante, consiste em que seus atos não são mais seus, mas de algum outro que os representa para ele (OITICICA, 1971). Essas imagens configuram-se a partir das “estratégias de marketing urbano, ditas de revitalização, que buscam construir uma nova imagem para a cidade que lhe garanta um lugar na nova geopolítica das redes internacionais” (JACQUES, 2005, p.18).

As manifestações investigativas de errância, praticadas por grupos de diferentes épocas, tiveram grande ressonância e importância histórica. As práticas que tiveram mais reconhecimento histórico são a flanância, a deambulação e a deriva. Esses processos foram praticados majoritariamente por artistas, escritores, pensadores, e também urbanistas com ideias revolucionários, geralmente na busca de novas formas de interpretar e intervir nos espaços.

Jacques (2012) propõe uma errantologia urbana, agrupando no termo errância todas essas práticas pouco orientadas do caminhar e unificando-as como processos de investigação da cidade. Segundo a autora, “a preocupação do errante, esse praticante das cidades, estaria mais na desorientação, sobretudo para deixar de lado seus condicionamentos urbanos e, assim, se aproximar da alteridade urbana” (p.263).

³ No Brasil a errância também teve suas manifestações, através do grupo tropicalista e de artistas modernistas. Entre os trabalhos de brasileiros mais conhecidos dentro desse contexto podemos resgatar *Experiências* de Flávio de Carvalho, o *Delirium Ambulatorium* de Hélio Oiticica e o trabalho de João do Rio.

[numa espécie de embriaguez] a cada passo, o andar ganha uma potência crescente; sempre menor se torna a sedução das lojas, dos bistrôs, [...] e sempre mais irresistível o magnetismo da próxima esquina, de uma massa de folhas distantes, de um nome de rua (BENJAMIN, 1989, p.185).

Todos os tipos de práticas de errância têm como ideologia a apologia à cidade. O errante traça seu caminho de coração aberto, na ciência de que “a experiência errática afirma-se como possibilidade de experiência urbana, uma possibilidade de crítica, resistência ou insurgência contra a ideia do empobrecimento, perda ou destruição da experiência a partir da modernidade” (JACQUES, 2012, p.19).

3.1.2 A Deriva Situacionista

O termo *dérive* foi cunhado por um grupo de integrantes da Internacional Letrista que, em 1957, fundou a I.S.. Tendo como seu mais conhecido representante Guy Debord, o grupo I.S., a partir das ideias práticas de deambulações conhecidas historicamente - como as jornadas dadaístas e surrealistas -, criou sua própria forma de investigação urbana através do flunar: a deriva.

A atividade da I.S. se diferencia dos anteriores experimentos históricos de deambulação surrealista pelo tom de especulação urbanística e social, procurando compreender o espaço e as relações subjetivas com os espaços através do caminhar. É uma atividade investigativa que procura traços psicogeográficos e a flexibilização do espaço urbano através da compreensão das suas dinâmicas.

Os situacionistas criticaram a prática de deambulações surrealistas, que, segundo eles, fracassou ideologicamente graças a “ter acreditado que o inconsciente era a grande força (...). Sabemos afinal que a imaginação inconsciente é pobre, que a escrita automática é monótona, e que um tipo de insólito que ostenta de longe a imutável aparência surrealista nada tem de surpreendente” (DEBORD, 1957, p. 46). A I.S. acreditou aprimorar as caminhadas surrealista e elaborar “a leitura subjetiva da cidade já iniciada pelos surrealistas” mas pretendendo “transformá-la em método objetivo de exploração da cidade: o espaço urbano é um terreno passional objetivo, e não só subjetivo inconsciente” (CARERI, 2013, p. 85).

Nossa ideia central é a construção de situações, isto é, a construção concreta de ambiências momentâneas da vida, e sua transformação em uma qualidade passional superior. Devemos

elaborar uma intervenção ordenada sobre os fatores complexos dos dois grandes componentes que interagem continuamente: o cenário material da vida; e os comportamentos que ele provoca e que o alteram. (DEBORD, 1957, p.43-59)

Segundo Debord (1956) “o conceito de deriva está indissolúvelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento lúdico construtivo, o que, de todos os pontos de vista, o opõe às normas clássicas de viagem e passeio” (apud CARERI, 2013, p.88). Está ligada ao reconhecimento e compreensão dos arredores, em busca de um entendimento maior de si mesmo e ação ativa frente ao que acontece nos espaços compartilhados.

Os Situacionistas problematizaram extensivamente o campo de estudo do urbanismo. As propostas do grupo, devido a falta de recursos, propõe ações em um campo individual visando estudar ambiências novas psíquicas. A psicogeografia buscou tratar de uma geografia afetiva, e quis cartografar deambulações urbanas. A intenção do plano situacionista é a mudança constante na cidade, a partir de sua proposta de urbanismo, o *urbanismo unitário*.

Apesar de pauta frequente do grupo, a questão do urbanismo não foi o ponto de partida dos Situacionistas. A pauta surgiu por meio das preocupações relativas à sociedade do espetáculo. Esse “interesse dos situacionistas pelas questões urbanas foi consequência da importância que davam ao meio urbano como terreno de ação, de produção de novas formas de intervenção e de luta contra a monotonia da vida cotidiana.” (DEBORD, 1957, p. 43-61).

Segundo registros da I.S. (1959) o urbanismo unitário é uma crítica ao urbanismo e não uma doutrina. O urbanismo unitário propõe experiências efêmeras, procedimentos de deriva e estudos psicogeográficos, defendendo que “uma situação construída é um meio de abordagem do urbanismo unitário, e o urbanismo unitário é a base indispensável ao desenvolvimento da construção de situações, como jogo e como seriedade de uma sociedade mais livre” (DEBORD, 1958, p. 78-73).

3.2 Estudo Afetivo da Cidade

3.2.1 Deriva e Psicogeografia

A partir da deriva, a I.S. procurava estudar a vida nos espaços urbanos, afirmando atividades lúdico-construtivas, que se diferenciam das simples viagens a passeio. Um praticante da deriva está “rejeitando, por um tempo mais ou menos longo, os motivos de se

deslocar e agir que costumam ter com os amigos, no trabalho, e no lazer, para entregar-se às solicitações do terreno e das pessoas que nele venham a encontrar” (DEBORD, 1958, p.87). O grupo passou a nomear a relação afetiva que moradores e visitantes criam através de experiências nos espaços, compartilhados da cidade, chamando-a de psicogeografia.

Segundo a I.S. (1958), a psicogeografia é o “estudo dos efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejado ou não, que agem diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduo” (p. 65) enquanto o adjetivo psicogeográfico pode designar “dados estabelecidos por esse gênero de pesquisa, aos resultados de sua influência sobre os sentimentos humanos e até, de modo mais geral, a qualquer situação ou conduta que pareçam provir do mesmo espírito de descoberta.”

Os situacionistas tinham encontrado na deriva psicogeografica o meio com o qual despir a cidade, mas também com o qual construir um meio lúdico de reapropriação do território: a cidade é um jogo a ser utilizado para o próprio aprazimento, um espaço para ser vivido coletivamente e onde experimentar comportamentos alternativos [...] (JACQUES, 2003, p. 23)

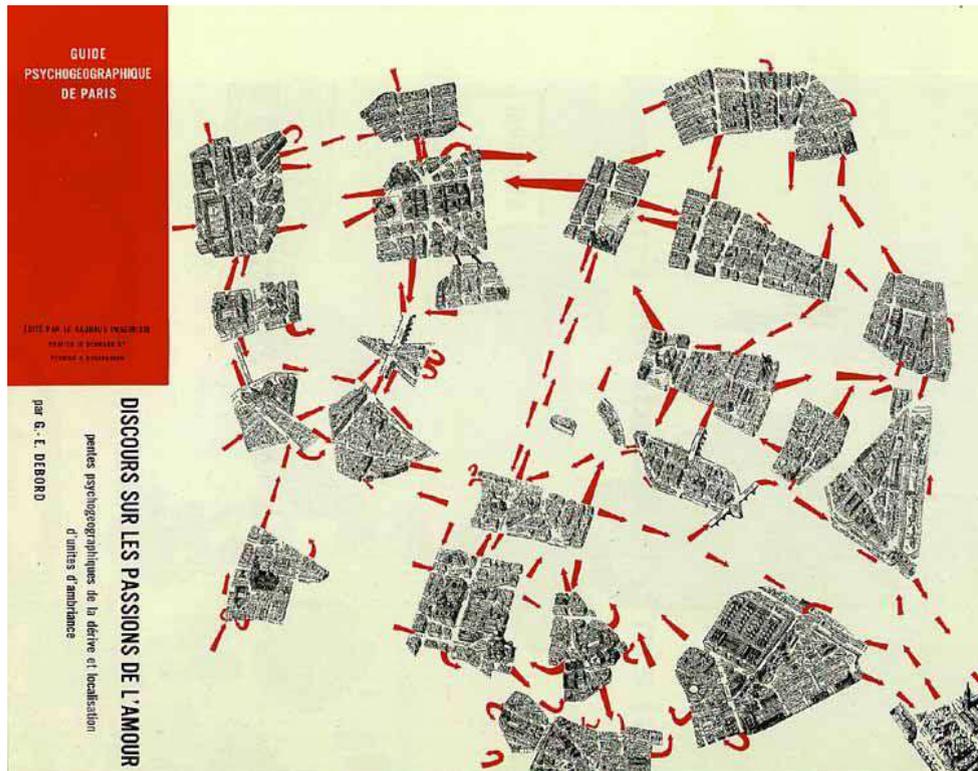
“Ter uma vida significa criá-la e recriá-la sem parar”, diz Constant (1997, apud CARERI, 2013, p. 12) sobre a necessidade de tomar controle da própria vida e das próprias decisões. Uma mulher ou homem deve conseguir “com plena liberdade, moldar na sua existência a forma de seus desejos. Em vez de ficar passivo diante de um mundo que não o satisfaz, ele vai criar um outro, onde poderá ser livre. Para poder criar a sua vida, ele precisa criar esse mundo”.

Uma das produções mais conhecidas do grupo I.S. é o *The Naked City* (Figura 3), um mapa de Paris reinterpretado a partir de experiências de afeto com a cidade, fruto de um estudo psicogeográfico. Construído com 18 recortes do tecido urbano, os retalhos da cidade são agrupados de forma inusitada se comparada ao mapa hegemônico da cidade, mas assim como “no caso dos mapas tradicionais, ele pretende ser uma tradução gráfica mais ou menos fiel de uma determinada topografia (...) ele se propõe a registrar graficamente é a topografia que se constitui no espaço mental dos usuários da cidade” (LEONIDIO, 2015).

The Naked City foi assinado por Guy Debord, que defendia a confecção desse tipo de cartografia para propor deslocamentos de pontos de vista. Ralph Rumney também produziu seu entendimento de um espaço, criando o *Map of Venise* (Figura 4), que apresenta menor relação com a cartografia tradicional do que o trabalhos de Debord, já que Rumney não

utilizou vistas topográficas para compor seu trabalho. Rumney trabalhou apenas com montagem de fotografias da deriva realizada em preto e branco, justapostos com registros escritos.

Figura 3 – *The Naked City*, mapa situacionista de Paris, Guy Debord, 1957.



Fonte: Imaginary Museum⁴

Figura 4 – *Map of Venice*, mapa situacionista de Veneza, Ralph Rumney, 1957.



Fonte: ResearchGate⁵

⁴ <<http://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm>>. Acesso em 16 jun. 2018.

⁵ <https://www.researchgate.net/figure/Ralph-Rumney-Psychogeographic-Map-of-Venice-1957-Photographic-Collage_fig10_310741254>. Acesso em 16 jun. 2018.

3.2.2 Cartografia Cultural

Um mapa é uma representação gráfica carregada de significados. As suas dimensões, configurações formais e distâncias são resultado de escolhas conscientes e estratégicas, baseadas em relações de poder e práticas de dominação e hegemonia. Portanto um mapa nunca é uma representação neutra; é carregado de valores geopolíticos e sociais, apresentando sempre o ponto de vista de alguém.

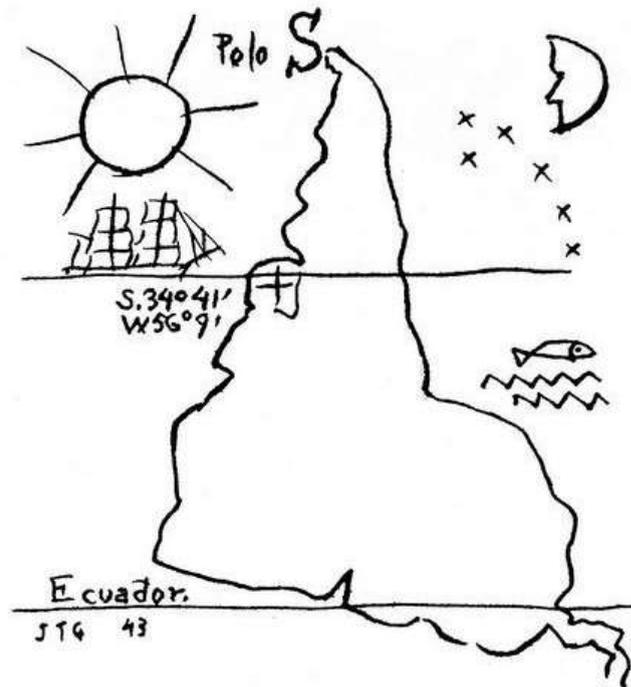
Além de ser fruto de uma visão de mundo, o mapa é capaz de moldar uma percepção que apresenta como correta, influenciando aqueles que o interpretam como desenho padrão dos espaços. Portanto “uma visão de mundo abre caminho para um mapa mundi; mas o mapa mundi, por sua vez, define a visão cultural de mundo. Isso é um ato simbiótico de alquimia” (BROTTON, 2013, p. 6).

Apesar de não existir uma versão neutra de mapa, existem visões hegemônicas - também carregada de significado -, como a representação de mapa mundial. A decisão de colocar a Europa no centro do mapa, por exemplo, foi uma escolha obviamente eurocêntrica, e além disso os cálculos de Mercator também fizeram com que a Europa apareça maior do que a realidade, comprimindo os países perto do equador. (THE ECONOMIST, 2010). Enquanto isso, a América do Norte e a África aparecem bastante reduzidos nessa perspectiva.

O artista uruguaio Torres García encontrou na própria cartografia um meio de questionar essa forma hegemônica de representar tecidos urbanos, em que o norte sempre ocupa local de privilégio. Invertendo os papéis tradicionais das representações, García mostrou uma perspectiva sulista de mapa mundi, que ficou conhecida mundialmente e serviu de manifesto para a América Latina. No seu trabalho o Sul e Norte se invertem (Figura 5).

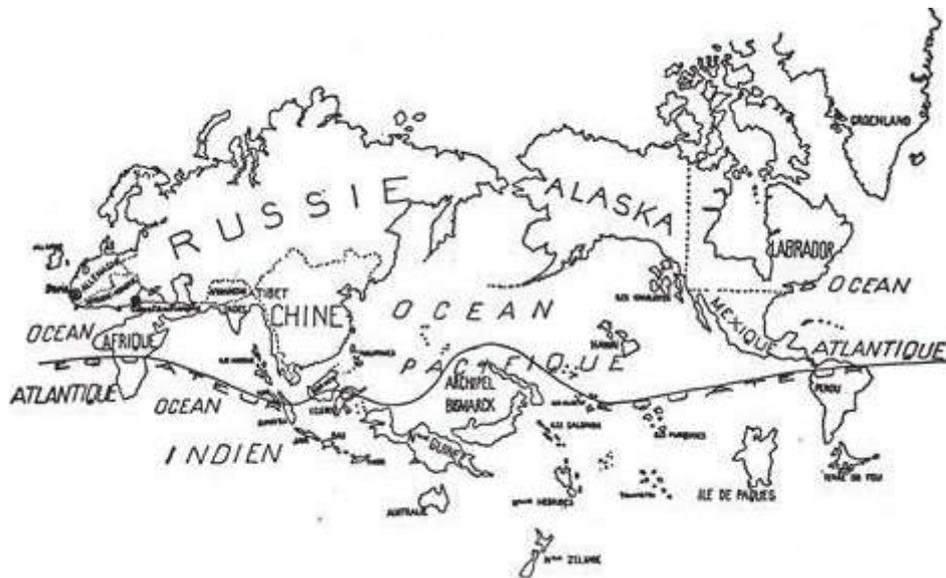
Por isso agora colocamos o mapa ao contrário, e então temos a exata ideia da nossa posição, e não da maneira que o resto do mundo quer. A ponta da América, a partir de agora, prolongando-se marca insistentemente o sul, o nosso norte. Igualmente nossa bússola: se inclina irremissivelmente para o Sul, em direção ao nosso pólo. Os navios, partindo daqui, baixam não sobem, como antes, para viajar para o norte. Porque o norte agora está abaixo. E o leste, se estamos de frente para o nosso Sul, está à nossa esquerda. Esta retificação era necessária; por isso agora sabemos onde estamos. (TORRES-GARCIA, 1984, p. 193)

Figura 5 – América Invertida. Joaquín Torres García, 1943.



Fonte: Arquivo da *Fundación Joaquín Torres García*, Montevideú

Figura 6 – O mapa do mundo na época dos Surrealistas, Surrealistas Belgas, 1929.



Fonte: ResearchGate⁶

⁶<https://www.researchgate.net/figure/El-mapa-del-mundo-en-la-epoca-de-los-surrealistas-1929-en-la-revista-Varietes_fig1_311453082>. Acesso em 16 jun. 2018.

O mapa do mundo na época dos Surrealistas (Figura 6) apresenta outra perspectiva que refuta o modelo cartográfico hegemônico. O grupo Surrealista era ativo na reflexão e tentativa de compreensão dos espaços e praticou “uma espécie de investigação psicológica da própria relação com a realidade urbana”, resultando em diversas formas de expressão que dilatam nossa tradicional ideia de espaço e forma. O mapa criado gera uma relação de estranhamento, principalmente quando comparado com as formas de representação tradicionais, e convida ao questionamento das representações do espaço, já que, segundo os surrealistas, “o espaço urbano pode ser atravessado como a nossa mente (...) pode se revelar uma realidade não visível” (CARERI, 2013, p. 82).

Existe uma vertente de crítica cartográfica que estuda e reflete sobre a prática de criar mapas, buscando relevância social, política e ética de mapear. Segundo Firth (2014), mapas não são ferramentas simplesmente neutros, são armas estratégicas que expressam poder e conduzem a prática e busca por um aspecto crítico da cartografia.

Firth (2014) também diz que mapas podem ser também uma ferramenta para dar evidência às experiências marginais que, de outra forma, não seriam exaltadas e permaneceriam ocultas na história. Mapas podem auxiliar em planos práticos de mudança social ou na idealização e imaginação de um mundo utópico. Isso é importante para perceber que o mapa não expressa apenas poder, mas também desejos.

A prática de recriar um mapa se apresenta como estratégia de redesenho dos espaços, podendo gerar múltiplos significados para os locais mapeados e abarcando uma pluralidade de vivências. Pode-se representar uma micro-resistência de quebra com a relação hegemônica que cartografias tradicionais podem estabelecer, refutando a predominância de um número limitado de visões de mundo.

A tradição histórica de excluir algo ou alguém do mapa produziu uma espécie de apagamento, de negação e de incapacidade para o diálogo entre partes do mundo. Do mesmo modo, a operação oposta de incluir algo ou alguém no mapa, de finalmente desenhar mapas inéditos ou de criar condições para que aqueles que não aparecem nos mapas criem os seus próprios, constitui uma reescritura e um redesenho do mundo, um passo para a geografia de coexistência e compartilhamento. (MARQUEZ, 2011, p. 9)

A psicogeografia é aliada dessa construção de novas visões de mundo pois ela “foca no que está escondido, esquecido” retoma e estuda as “configurações e práticas das ruas, nos seus fragmentos, nos materiais do dia a dia, nos seus detritos” (PINDER, 1996, p. 389). Através de práticas inspiradas na deriva e psicogeografia pode-se pensar em formas de reflexão e discussão sobre os espaços, possibilitando a reprodução de novas formas de interação com as cidades que habitamos.

Hoje existem diversas iniciativas de mapeamento que buscam registrar aspectos inéditos, e criar novas relações por meio de mapeamentos, principalmente em meio digital⁷. Essas iniciativas expressam um novo ponto de vista sobre o que se é relevante mapear, trazendo novas alternativas e autonomia para aqueles que desejam revelar diferentes perspectivas.

As possibilidades foram amplificadas, mas segundo Giaccardi e Fogli (2008, p. 1), as formas digitais de mapeamento não facilitam uma forma afetiva de desenhar a cidade, “afetiva no sentido de mostrar como nós somos afetados pelas características dos ambientes”, referindo-se à “percepções, interpretações, e expectativas”. Ainda existe um campo aberto e inexplorado de possibilidades para esse tipo de cartografia.

3.3 Design e Autoria

Refletindo sobre um projeto visual como um objeto físico, plataforma para um determinado conteúdo - seja ele escrito ou imagético -, além do autor, deve-se levar em conta diversos outros atores do processo de construção do artefato. Esse grupo de atores, em um campo editorial por exemplo, pode ser composto por designer, editor, produtor gráfico, impressor, entre outros possíveis agentes.

O projeto editorial é um caso interessante para se pensar a autoria do designer, devido ao grande número de atores que passam pelo processo até a chegada ao resultado final. Ao pensar em um projeto editorial os elementos gráficos e materiais apresentam-se “em conjunto

⁷ Durante a pesquisa diversos projetos interessantes que exploram mapeamentos digitais foram encontrados. Entre eles: *Aqui não mora ninguém* <<http://www.plano-c.com/aquinaomoraninguem.html>>; *Queering the map* <<https://queeringthemap.com>>; *New York City Street Tree Map* <<https://tree-map.nycgovparks.org>>; *What the Street?* <<https://whatthestreet.moovellab.com>>.

com o conteúdo textual, levam a uma noção mais complexa e singular do livro enquanto forma de expressão.” (OLIVEIRA, 2017, p.89). Analisa-se um artefato projetado por um designer como um objeto repleto de significado, possível de ser explorado com suas especificidades.

Mindlin (2008, p. 16) diz que o livro impresso carregar ao leitor dois tipo de prazeres: o intelectual e o físico e que “além do conteúdo, também pode ser apreciado como objeto de arte, pelas ilustrações, diagramação, papel, tipografia, ou encadernação”. O objeto editorial, pode ser percebido, portanto, tanto como um artefato espacial, com características materiais e dimensionais, quanto como um artefato gráfico, considerando as características de composição da página e seus elementos impressos.

A discussão entre designer e autoria, pensando o nível de interferência e creditação que o designer deve ter num projeto é muito relevante e é infundável⁸, mas não cabe aprofundá-la neste trabalho. O objetivo aqui é refletir sobre como o papel da autora como designer será evidenciado por meio da representação do espaço de pesquisa. Para isso, pensaremos nessa tarefa a partir de dois dos modelos propostos por Rock (2013), que procura uma palavra que possa substituir o termo autoria para tratar do ofício do projetista.

A partir do estudo as definições que o termo autoria recebeu durante a história, e como o papel do designer se relacionou com este conceito, Rock propõe a ideia de definir o designer como um tradutor, baseado no pensamento de que o trabalho do designer é de tornar claro o conteúdo ou remodelá-lo de uma forma para outra; assim o projetista, como um tradutor de poesia, transforma não só o significado literal dos elementos, mas também o espírito deles, criando uma atmosfera que pode ir além da simples conformação dos elementos.

Outro modelo proposto por Rock (2013) é o de designer como performer, que o autor define como quando o designer tem o papel de criar uma manifestação física do conteúdo, não como autor mas como *performer*. Segundo Rock, nessa situação o designer é o responsável por dar vida e expressão ao conteúdo, contextualizando-o e enquadrando-o para o

⁸ Dentre artigos relacionados a design em autoria, temos *Fuck Content* em <<https://2x4.org/ideas/2/fuck-content/>> , *The Medium is the Message* em <<http://readings.design/PDF/the-medium-is-the-massage.pdf>>, *The Designer as Producer* em <<http://elupton.com/2010/10/the-designer-as-producer/>> e *The Death of the Author* em <http://readings.design/PDF/death_authorbarthes.pdf>. Todos os links foram acessados em junho de 2018.

contexto ideal. Assim a presença da identidade do designer no projeto não é negada, mas mostra que a mensagem que está sendo passada vai muito além das preferências do projetista, em favor a elucidação de um significado que deve ser transmitido à alguém.

4 PESQUISA

Foram utilizadas diferentes metodologias de pesquisa durante as coletas de relatos afetivos do bairro. A busca pela compreensão dos estímulos e afetos gerados nos espaços compartilhados deu-se a partir de:

1. pesquisas sobre a história e contexto do Passo d'Areia;
2. formulário online, respondido por moradores;
3. observações pessoais através de Andanças;
4. encontros e diálogos com os moradores durante Andanças;
5. kit de sensibilização.

Foi possível explorar a percepção de diversos moradores a partir dessas formas de coleta de informações, possibilitando a análise da relação entre eles e os espaços do bairro. Através de um olhar atento e em busca de traços psicogeográficos, foi possível também explorar a percepção pessoal da autora, como moradora, personagem desse espaço urbano e responsável por costurar essas informações em uma peça gráfica.

Para um estudo desse tipo, é importante colocar-se no papel daqueles que estão na rua, vivendo e sentindo o espaço, vivendo a sua realidade e participando da dinâmica em que os pesquisados já estão inseridos. Segundo Anastassakis (apud. CHAVES, FACHIN, 2016), não podemos pesquisar um espaço olhando de fora dele.

O espaço urbano, então, tem que ser esse lugar do qual todos fazemos parte e *não podemos nos entender como alguém que olha esse espaço de fora*, porque todos somos seres que vivemos esse espaço urbano, que usamos trem, ônibus etc. Então, assumimos que o espaço urbano é bom para colocarmos as nossas questões de pesquisa, porque nesse sentido nos colocamos como pesquisadores e como cidadãos. Ou seja, trata-se da ideia de que *não se faz pesquisa sem assumir o espaço de cidadão* e, nesse sentido, a questão da cidadania é muito importante. (ANASTASSAKIS, apud. CHAVES, FACHIN, 2016, grifo nosso)

Portanto, o design foi aplicado, nessa primeira etapa investigativa, como um processo projetual humano que pensa e representa uma cultura visual, conectando-se e sendo capaz de captar o contexto de um grupo na sociedade. Foi proposta uma reflexão sobre a responsabilidade de ser projetista e buscou-se, além da alteridade no bairro, a alteridade projetual durante a pesquisa e os encontros que ela conectou.

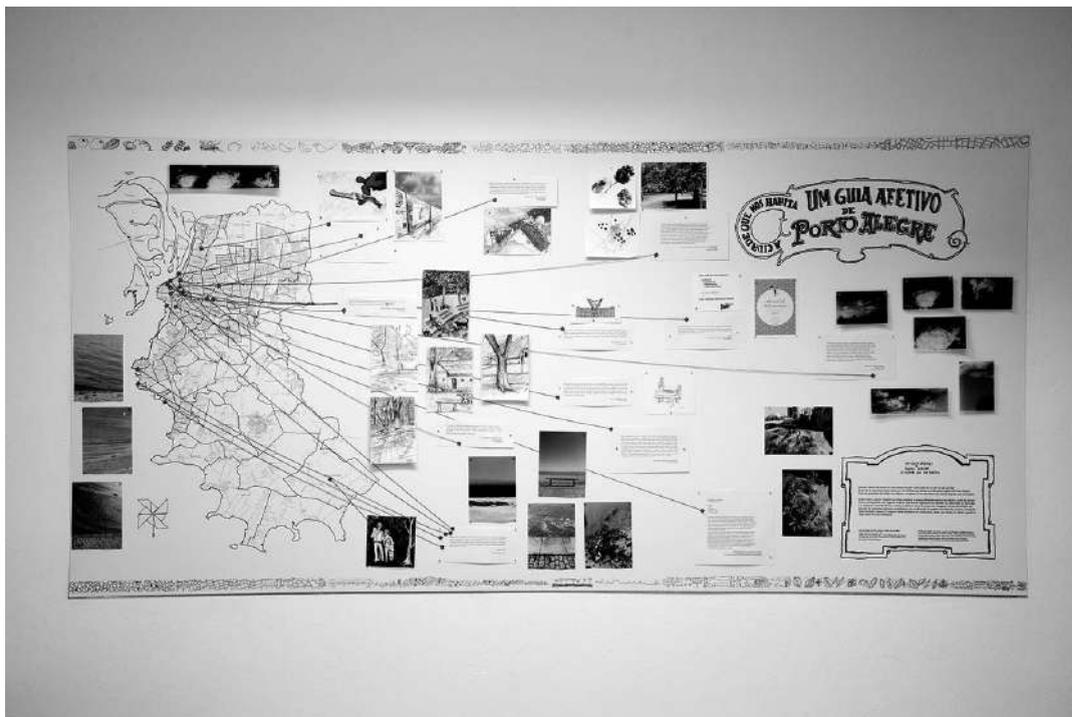
4.1 Preparação

4.1.1 Um Guia Afetivo de Porto Alegre

Numa quarta-feira, dia dezoito de abril de dois mil e dezoito, retomaram-se os trabalhos de um grupo que propõe-se a pensar temas relacionados à cidade de Porto Alegre no Atelier Livre, refletindo sobre aqueles que habitam a cidade, e a cidade que habita cada um. Os encontros acontecem quartas-feiras, às 19h, e são, basicamente, momentos para propor reflexões relacionadas à experiências urbanas, gerando discussões entre o grupo e possibilitando múltiplos pontos de vista e interpretações.

O grupo surgiu a partir de uma oficina chamada “O desenho dos Dias” com o objetivo de pensar no desenho como ferramenta de apreensão da cidade e no traçado que é feito sobre os espaços através do caminhar. O projeto foi aberto ao público e estabilizou-se como uma oficina, contando com profissionais de diferentes áreas unidos pelo propósito de investigar a cidade através da errância.

Figura 7 – Mural realizado pelo grupo do Atelier Livre, na biblioteca do local, 2017.



Fonte: Acervo do grupo.

Como materialização, o guia transformou-se em um mural com um mapa físico, realizado pelos participantes no ano de 2017 (Figura 7). Hoje em dia o grupo segue atualizando o mural com novos afetos, abrindo espaço, de tempos em tempos, para novas rodadas. O painel contém ilustrações, pequenas narrativas, fotografias e anotações. Cada contribuição anexada à ele é ligada, por um fio vermelho, ao local que originou o registro em um recorte do mapa da cidade de Porto Alegre.

No grupo, foi encontrado um espaço propício para discussões e apresentação de diferentes pontos de vista sobre a relação afetiva com a cidade. Foram discutidas diversas abordagens sobre o assunto, recebendo contribuições teóricas, estímulos à reflexões e testando técnicas que possibilitam ampliar capacidade perceptiva no espaço urbano. Dessa forma foi possível um empoderamento em relação às ferramentas e técnicas capazes de estimular experiências de alteridade urbana e estudar o espaço.

A partir dos encontros, foram trilhados alguns trajetos que permitiram à autora participar de projetos pilotos de atividades práticas de errância. A primeira aconteceu no próprio Atelier Livre, dando espaço para que os participantes do grupo tirassem um tempo para observar e analisar o espaço interno e externo do local, registrando suas impressões e focando no processo de escuta do espaço. Após a experiência foi aberto espaço para discussão.

O segundo percurso aconteceu durante um evento do *Translab Urb* em homenagem à urbanista Jane Jacobs, em que foi feito um percurso desde o prédio do Atelier Livre até a praça Júlio Mesquita, em frente à Usina do Gasômetro. Foi uma caminhada de cerca de três horas, sem um trajeto pré-definido, com momento de escuta durante uma parada em frente ao Pão dos Pobres, coleta de objetos na rua e diversas histórias contadas pelos participantes.

A Figura 8 mostra um dos encontros do grupo, no Atelier Livre, onde o espaço é aberto para discussões teóricas sobre as estratégias do grupo e trocas teóricas sobre percepção e espaço urbano. Na etapa de idealização do Mapa Afetivo do Passo d'Areia, o grupo teve grande importância, mostrando que é, sim, possível estudar e registrar aspectos subjetivos do espaço urbano.

Figura 8 – Reunião do grupo do Guia Afetivo de Porto Alegre, 2018.



Fonte: Acervo do grupo.

Após alguns encontros, devido a conflito de horários, a autora parou de frequentar o grupo, que, por sua vez, segue ativo até hoje. Já se passam algumas rodadas de renovação do conteúdo do mapa e diversos exercícios de deriva, apreensão e representação do espaço foram realizados. É importante ressaltar que os aprendizados levados dentro do ambiente de trocas construído na oficina, contribuiriam imensamente na construção desse trabalho.

5.1.2 Cuidados Exploratórios

Durante as atividades de Andança, tentou-se ter o cuidado de carregar consigo materiais físicos que possibilitassem registros rápidos pelos locais de investigação. Os registros envolveram anotações sobre o andamento do projeto, ideias, sensações repentinas e escutas de ruídos do local ou dos caminhantes. Todo esse material teve influência nos resultados das pesquisas, lembrando informações sobre as condições de análise entre outras impressões.

Segundo Taylor (1992) a “investigação de diversas questões são necessárias para uma compreensão total de um item de alguma cultura extraído do seu contexto natural” (p. 45), portanto, percepções durante as Andanças, escutas dos moradores, e registros imagéticos se uniram e se complementam durante as análises, visando gerar maior compreensão de contextos dentro de ambientes do bairro. Em relação à postura frente a comunidade pesquisada, Taylor encoraja que:

Para promover um trabalho de campo de sucesso e encorajar o senso de comunidade e cooperação, pesquisadores devem: (1) serem abertos e honestos sobre a natureza de sua pesquisa; (2) demonstrar entusiasmo pelo seu trabalho; (3) cultivar a habilidade de ouvir o que as pessoas têm a dizer; (4) ser sensíveis (5) proteger informações sensíveis e confidenciais reveladas pelos pesquisados, e (6) mostrar aos pesquisados que suas contribuições são genuinamente apreciadas. (TAYLOR, 1992, p. 45)

Essas diretrizes são importantes para manter uma relação harmônica com o ambiente pesquisado e geram um impacto positivo nos pontos de encontro com moradores ocasionados durante os percursos. Apesar desse trabalho não propor um registro documental com fins exatamente estatísticos, tentou-se manter a prática de registro manual durante a coleta de materiais e manter anotações prevenindo possíveis esquecimentos futuros.

4.1.3 O Passo d'Areia

O Passo d'Areia possuía, em 2010⁹, 21.364 habitantes, representando 1,52% da população do município. É bastante provável que este número tenha aumentado bastante devido aos diversos moradores que chegaram recentemente na região, habitando grande empreendimentos imobiliários. Ainda segundo os dados de 2010, o número de moradores representava 0,53% da área do município, sendo sua densidade demográfica de 8.444,27 habitantes por km². A taxa de analfabetismo era de 0,69% e o rendimento médio dos responsáveis por domicílio era de 5,68 salários mínimos.

Durante a pesquisa, buscou-se coletar mais informações relativas ao Passo d'Areia entrando em contato com o *Observa POA*, responsável por disponibilizar informações

⁹ Prefeitura Municipal de Porto Alegre e IBGE, censo de 2010. Último censo registrado. Disponível em <http://portoalegreemanalise.procempa.com.br/?regiao=38_0_0>. Acesso em 02 ago. 2018.

georeferenciadas sobre o município de Porto Alegre. Porém, ao ser contatado, o órgão informou a ausência de informações relativas ao Passo d’Areia.

O nome do bairro é justificado com uma antiga lenda, representada pelo monumento da índia Obirici (Figura 9). Conta-se que a índia apaixonou-se pelo índio Upatã, mas como não foi a única, teve que disputá-lo numa competição de arco e flecha. Obirici errou o alvo e perdeu a competição. Muito triste, desatou a caminhar por uma grande planície arenosa, que conhecemos hoje por Passo d’Areia. Sentou-se embaixo de uma figueira e ficou pela região, chorando. Ali, morreu chorando, e suas lágrimas formaram um pequeno riacho, o arroio de Areia. O nome do bairro surgiu dessa história. Hoje, do riacho sobrou somente sua nascente, na área preservada do Parque Germânia. Depois disso, o riacho passa por baixo do Iguatemi e, dali em diante, corre canalizado sob as ruas.

Figura 9 – Monumento da índia Obirici.



Fonte: Thiago de Loreto¹⁰

¹⁰ Disponível em <<https://medium.com/@thiagodeloreto/ensaio-fotogr%C3%A1fico-97a169aa9498>>. Acesso em 8 jul. 2018.

Conhecido por abrigar a Vila dos Industriários - projetada em 1946, para abrigar os trabalhadores das indústrias da região - o Passo d'Areia possui uma grande multiplicidade de contextos urbanos no pequeno recorte que ocupa da cidade de Porto Alegre (Figura 10). Além de apresentar uma grande área residencial, de aparência tranquila e repleta de praças, existe também uma outra faceta do bairro, de comércio frenético, negócios de rua, camelôs, fruteiras 24h e vendedores ambulantes na Avenida Assis Brasil e arredores.

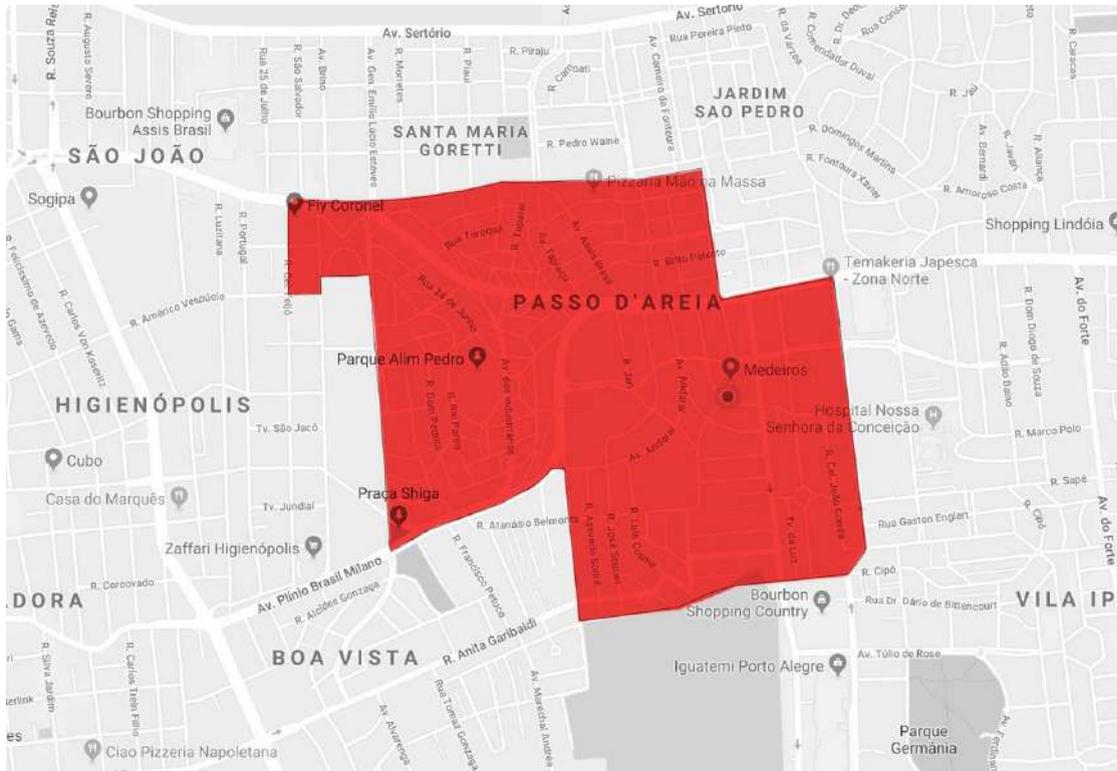
A história do bairro está atrelada ao desenvolvimento industrial da cidade. A partir da implantação do transporte coletivo em Porto Alegre, no final do século XIX, a região tornou-se local de fácil acesso e de passagem no trajeto de diversas regiões até o centro da cidade. Até hoje o bairro é caracterizado pelo fácil acesso devido à grande quantidade de linhas de ônibus que cruzam a região, especialmente pela Avenida Assis Brasil que, com a sua paisagem de paradas de ônibus amarelas, liga o centro ao terminal Triângulo. Grande parte do trânsito de ônibus que vêm das cidades da região metropolitana cruza o bairro.

Figura 10 – Localização do bairro Passo d'Areia.



Fonte: Google Maps com edição da Autora.

Figura 11 – Delimitação do bairro Passo d'Areia.



Fonte: Google Maps com edição da Autora.

Com uma extensa área residencial, o Passo d'Areia e seus arredores é repleto de pequenas praças que dividem espaço com as numerosas moradias. Ao pensar no bairro muitos porto-alegrenses que não residem nem frequentam a região, lembram dos shoppings e no Parque Germânia como elementos principais do bairro. Porém esses locais não localizam-se exatamente dentro dos limites do bairro, conforme pode ser visualizado na Figura 11, mas influenciam consideravelmente a vida de quem mora na região. Nos mapas do Apêndice I, estão em evidência os parques e shoppings que rodeiam o bairro do Passo d'Areia, acolhendo seus frequentadores e residentes, entre outros mapas que apresentam a região através de pontos característicos.

Para facilitar a compreensão da região, foi decidido separar as características do bairro Passo d'Areia em três aspectos evidentes, que coexistem em harmonia. Optou-se por não delimitar exatamente onde as regiões influenciadas por essas características começam e

terminam, pois a divisão dos espaços é tênue e é comum dois ou três desses aspectos misturarem-se nos espaços do bairro.

Os aspectos caracterizam-se como 1) a região chamada de Vila dos Industriários, com sua arquitetura histórica, que foi o ponto de partida para o surgimento do Passo d'Areia; 2) a região condominial, que tem tornado o espaço do bairro cada vez mais verticalizado, com enorme crescimento imobiliário nos últimos anos. Mescla-se também com antigos prédios, mais baixinhos quando comparados aos novos empreendimentos; 3) a região comercial, que compreende a Av. Assis Brasil e seus diversos formatos de negócios, formais e informais.

A Vila dos Industriários - mais conhecida como vila IAPI - (Figura 12) foi planejada no período do Estado Novo (1937-45) e possibilitou moradia para os trabalhadores das indústrias da região conhecida hoje como Passo d'Areia. O conjunto habitacional ocupa 67 hectares e está totalmente inserido na região do bairro Passo d'Areia. O que é construído dentro dos limites do conjunto é tão simbólico - relação com a vizinhança, arquitetura e dinâmicas urbanas - que, por vezes, o conjunto é considerado um bairro completo.

A Vila IAPI também é casa de um importante cenário cultural, que vive independente da região central. Abriga a Escola de Samba da União da Vila do IAPI, fundada em 1980 e considerada a mais simpática do carnaval porto-alegrense e ainda o IAPI Skate Park, uma das principais pistas de skate da região sul do país, conhecida por skatistas do Brasil inteiro e responsável por dar oportunidade para diversos jovens começarem suas carreiras.

Antigamente a Vila dos Industriários também era conhecida por sua intensa cena musical. Diversas bandas de rock¹¹ da cidade surgiram na região e se popularizaram pelo Brasil, como os grupos Apache, Liverpool e Bicho de Seda. A cantora Elis Regina também é nascida na região, e apesar de ter deixado cedo o IAPI para mudar-se para o Rio de Janeiro, deixou sua marca no bairro e hoje em dia existe um Largo em sua homenagem, localizado em frente à casa que morava.

¹¹ Um pouco sobre a relação entre o IAPI e o rock nos anos 60 em <<https://paulobarbosa175.wordpress.com/2011/06/27/1963-2002-a-ascensao-queda-do-rock-do-iapi/>>. Acesso em 8 nov. 2018.

A região condominial (Figura 13) recebe, cada vez mais, novos moradores, já que empreendimentos imobiliários no bairro não cessam em aparecer. A cada ano a paisagem do Passo d'Areia é radicalmente afetada pelos prédios altos que surgem no local. Enquanto isso, entre os edifícios, a vida urbana entre os novos empreendimentos não parece muito ativa, deixando o espaço compartilhado pacato e vazio.

Grande parte dos moradores que se aventuram pelas regiões mais novas do bairro saem apenas para passear com seus animais de estimação. As áreas com casas e condomínios mais antigos - e mais baixos - , que ficam entre essas regiões de especulação imobiliária, parecem receber mais moradores à passeio durante o dia. Eles transitam pela praça Frank Long - chamada carinhosamente de praça dos cachorros, praça David Rosembli - apelidada de praça das pêras - e demais áreas verdes da região.

Figura 12 –Imagem da Viela Dez, na Vila dos Industriários.



Fonte: Google Maps.

Figura 13 – Condomínios na Av. Grécia, ao lado do Shopping Bourbon Wallig.



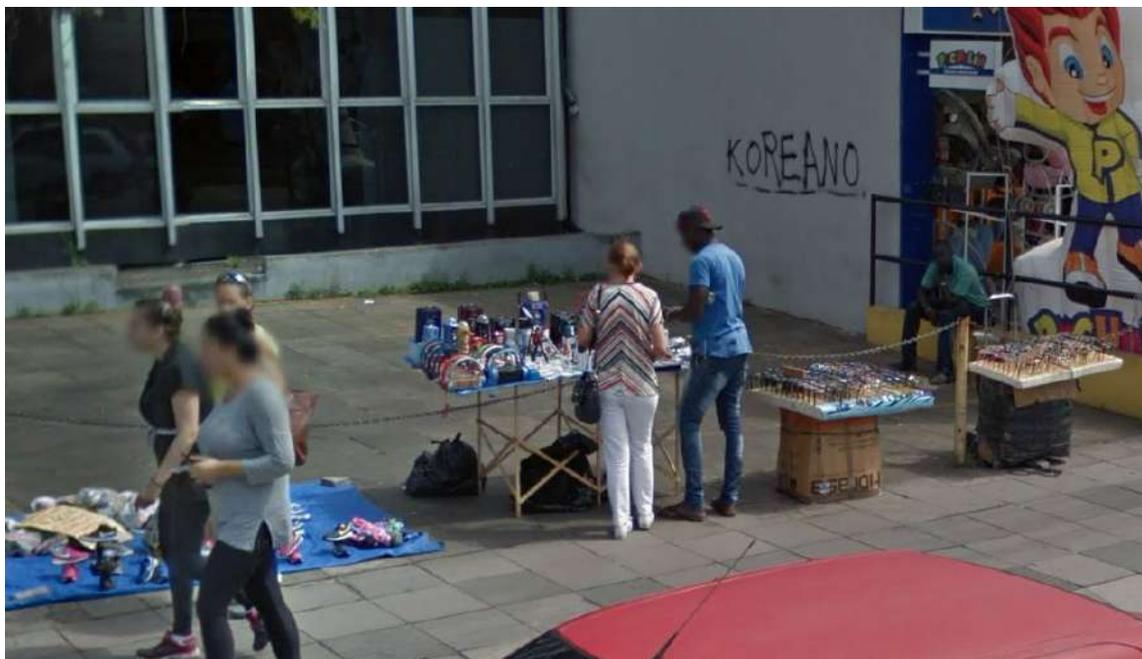
Fonte: Google Maps.

Figura 14 – Comércio e fluxo intensos na Av. Assis Brasil.



Fonte: Google Maps.

Figura 15 – Comércio informal na Av. Assis Brasil.



Fonte: Google Maps.

Figura 16 - Mistura entre pequenos negócios e comércio informal na Av. Assis Brasil.



Fonte: Google Maps

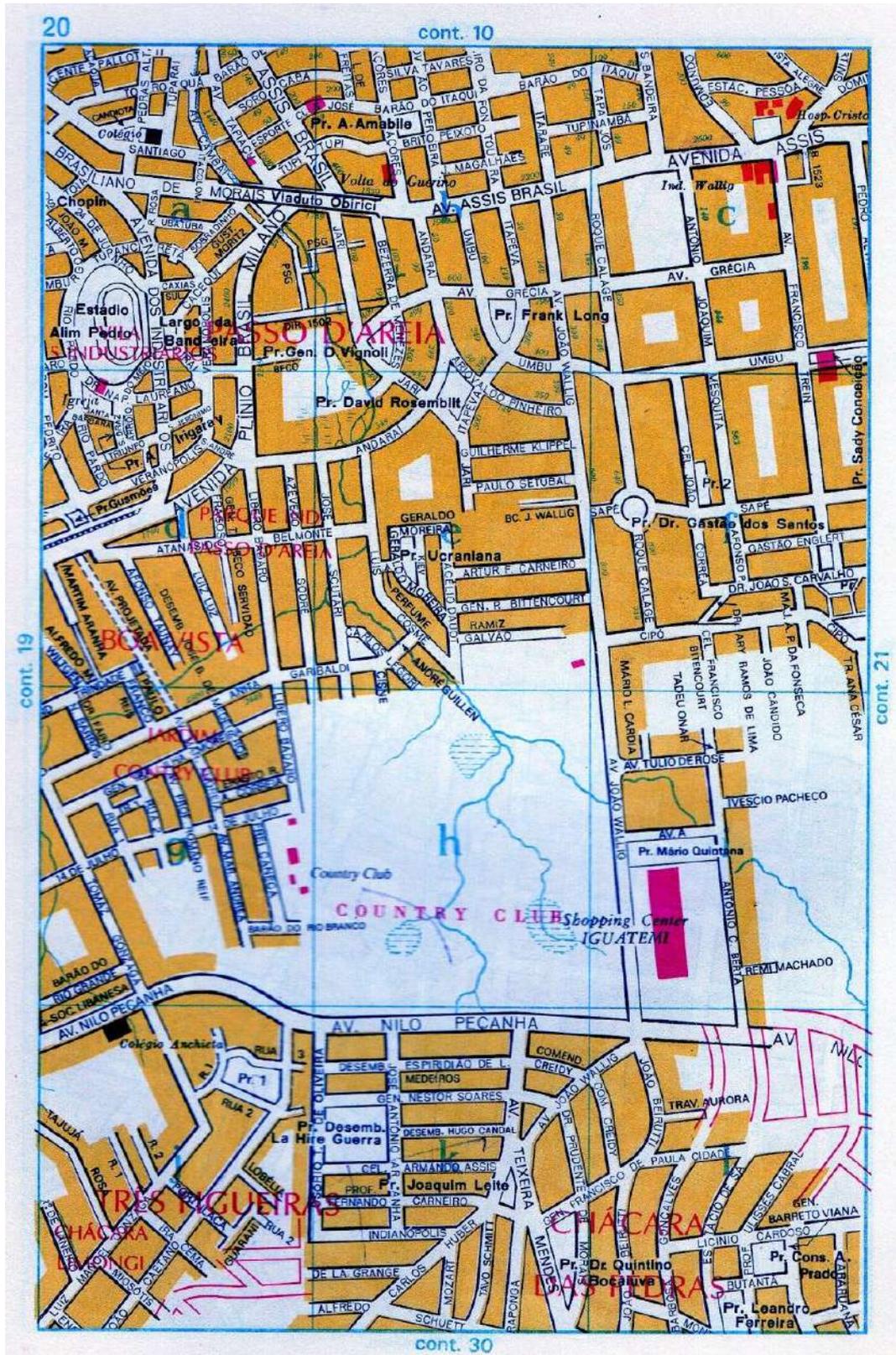
A região comercial, representada pela Avenida Assis Brasil, possui um ativo comércio de rua, apresentando uma sequência gigante de lojas de roupa, eletrodomésticos, e lojas de utilitários. Esses negócios espalham-se pela avenida, que é dividida por grandes pontos de ônibus amarelos que tornam a Assis Brasil um local de passagem e intenso fluxo (Figura 14).

Uma grande movimentação de comércio informal também pode ser observada, que pertencem a diversas vertentes comerciais (Figuras 15 e 16). Nas paradas de ônibus, os vendedores de pastel e cafezinho; em frente aos bancos e lojas do comércio formal, são vendidos óculos, carregadores de celular, meias e, no inverno, luvas, mantas e toucas.

Cada uma dessas regiões comunica sensações diferentes, têm seu próprio som e são frequentadas por um fluxo diverso, tanto em intensidade, quanto em frequentadores. São quase três bairros em um. Levando essa diversidade em conta, o projeto apresentará o local conforme as experiências vividas em todos esses locais e investigará as peculiaridades de cada sítio, mesclando-os na composição de um Passo d'Areia cheio de facetas.

A Figura 17 mostra um mapa do bairro do ano de 1995. É interessante comparar com o mapa atual, presente no Google Maps, para verificar o quanto a configuração do Passo d'Areia mudou nos últimos 20 anos.

Figura 17 – Mapa do bairro Passo d'Areia, 1995.



Fonte: Guia das Ruas de Porto Alegre¹²

¹² KLETNTNER, Edgar. Guia das Ruas do Município de Porto Alegre. Porto Alegre: Livraria do Globo, 1995.

4.2 Investigação

4.2.1 Formulário Online

A pesquisa piloto do projeto foi feita por meio de um formulário online. As perguntas foram construídas durante etapas iniciais do projeto. O link do formulário foi enviado para moradores e vizinhos conhecidos, pedindo para que eles também enviassem o link para outros moradores. O questionário¹³ foi montado buscando informações qualitativas, com muitas perguntas abertas e visando estimular o respondente a sentir-se livre para contar muitas histórias.

As respostas coletadas por meio do formulário (Apêndice II) acrescentaram informações bastante relevantes à pesquisa, mostrando um pouco dos hábitos de trânsito e consumo dos moradores, suas percepções sobre conveniência e segurança na região. Também foi possível coletar algumas histórias sobre locais de afeto.

Porém, conforme mostra a estatística apresentada pelo *typeform* (Figura 18), houve muita desistência durante o processo de preenchimento. Apenas 41% das pessoas que começaram o preenchimento do questionário foram até o final. O tempo reservado para as respostas foi bastante grande para uma pesquisa online, de quase 20 minutos.

Figura 18 –Estatísticas de acesso do formulário online.



Fonte: Typeform.

¹³ O formulário pode ser visualizado no link <<https://gradaelli.typeform.com/to/Wh66Tp>> Acessado em agosto de 2018.

Já que o intuito da pesquisa é de coletar respostas qualitativas, as desistências aparecem como algo inevitável. Porém, outros métodos de pesquisa são mais efetivos quando se espera respostas mais completas e longas, pedindo para que o entrevistado fale bastante.

4.2.2 Andanças

Durante a etapa de Andanças focou-se em exercitar experiências de alteridade urbana. Buscou-se o reconhecimento dos entornos do bairro, na tentativa de compreender os espaços através da observação e escuta atenta. O processo foi fortemente influenciado pelos estudos dos situacionistas, praticantes da deriva, buscando-se fazer uma espécie de estudo psicogeográfico dos espaços percorridos durante a etapa.

O termo Andança¹⁴ foi escolhido por ser bastante utilizado num contexto rio-grandense e ter um significado adequado para a prática proposta, não apresentando-se como limitante para as circunstâncias do projeto. A Andança serviu de fio condutor, trouxe as respostas fundamentais para a realização do trabalho, através da imersão no ambiente estudado.

Foram definidos alguns cuidados pré-exploratórios para que a atividade de Andança fosse o mais proveitosa possível e todas as formas de registros necessárias tenham a possibilidade de acontecer.

Retomando as três diferentes características que foram percebidas coexistindo no bairro, representadas pela (1) Vila dos Industriários, a (2) região condominial, e a (3) região comercial foram criados três trajetos principais (traçados com mais detalhes no Anexo IV), previamente planejados, e realizados cada um em uma tarde de sábado, tornando mais fácil de possibilitar encontros pessoas que realmente habitam a região e que estejam nos espaços de compartilhamento à lazer, com tempo para uma breve conversa.

O principal trajeto de investigação da 1) Vila dos Industriários começou pela Avenida Assis Brasil, cruzando o Viaduto Obirici e o monumento da Índia Obirici e em seguida entrando na Avenida Brasiliano de Moraes. Cruzou-se as Vieiras Oito, Nove, Dez, Treze e

¹⁴ Segundo o Dicionário Online de Português, a palavra Andança pode significar “Jornada que se faz durante um tempo; viagem: Andanças da vida.” e seu sentido figurado pode estar relacionado a “Sorte a que estariam sujeitas todas as pessoas e coisas; destino”.

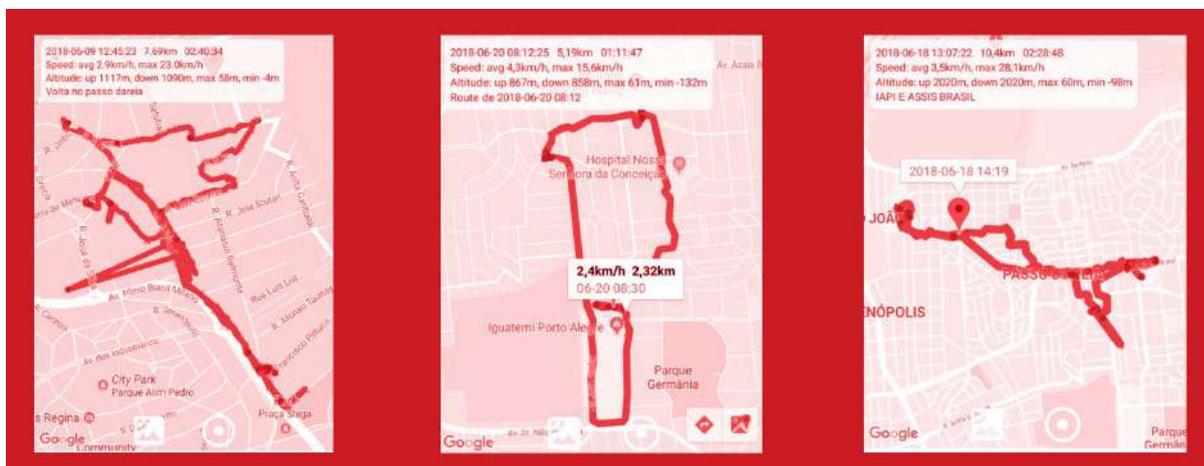
Quatorze da Vila do Iapi, região icônica da Vila, e seguiu-se pela Avenida dos Industriários em direção ao Parque Alim Pedro. O parque foi contornado, passando pelo Largo Elis Regina, a Igreja Nossa Senhora de Fátima e de volta para a Avenida dos Industriários, o caminho seguiu até a Avenida Plínio Brasil Milano, passando em frente ao conjunto habitacional que fica entre a Plínio e a Rua Veranópolis. Em seguida, o trajeto foi finalizado no local de início, no monumento da Índia Obirici.

O percurso mais completo realizado no meio 2) região condominial foi iniciado na Rua Itapeva, em frente a Praça Frank Long e a caminhada direcionou-se até a Rua Jari, passando pela Praça David Rosembli e fazendo a volta na Praça General Darcy Vignoli. Entrando na Rua Bezerra de Menezes seguiu-se de volta à Rua Jari, pegando a Avenida Andaraí. Segundo pela Jari e atravessando a Rua Geraldo Souza Moreira, chegou-se até a Praça Ucrâniana, que foi contornada passando pela Rua Kiev. Cruzando a Rua Perfume, pegou-se a Rua Luis Cosme em direção à Volta da Cobra, ao lado do Country Club. Pela Geraldo Souza Moreira, voltou-se para a Rua Perfume, seguindo novamente na Rua Luis Cosme em direção à Avenida Andaraí, Rua Jari, Rua Itapeva, voltando ao ponto inicial na Praça Frank Long.

O principal trajeto realizado na região 3) comercial iniciou-se no Carrefour localizado em frente ao viaduto Obirici. O caminho seguiu pela Avenida Assis Brasil até o Shopping Bourbon Wallig, onde pegou-se a Francisco Trein, passando em frente ao Hospital Conceição, entrando na Sepé em direção à rótula (Praça Dr. Gastao Santos) e descendo a Rua Roque Calage. Descendo a Rua Cipó, chegou-se até a Avenida João Wallig, e foi-se de encontro à Assis Brasil. Da Assis Brasil, pegou-se a Rua Umbú, e o trajeto terminou na esquina entre Umbú e Avenida João Wallig.

Tomou-se o cuidado, assim, de prover todos os recursos necessários para a prática, possibilitando oportunidades de coleta e o mínimo de lógica às caminhadas. Seguindo esses preceitos, sempre se teve em mãos: o caderno de anotações designado para o projeto, uma caneta, um celular para registros rápidos - e por vezes uma câmera, para registros mais detalhados -, e um saquinho para guardar coletas.

Figura 19 –Telas do Aplicativo *My Tracks* com trajetos percorridos durante processo de Andança.



Fonte: Autora.

Mostrando-se difícil relembrar os percursos após a Andança, alguns dos trajetos foram registrados pelo aplicativo *My Tracks*, que simula o desenho de um percurso caminhado no mapa, conforme é mostrado na Figura 19. Infelizmente, apenas os últimos trajetos foram capturados pelo *MyTracks*. Ocorreram também caminhadas fora do planejamento, fazendo com que percursos rotineiros se convertessem em Andança.

Assim alguns dos trajetos puderam ser lembrados na hora de analisar as coletas. O aplicativo também registrou duração, horário do percurso e quilometragem caminhada, o que permitiu que, durante a caminhada, o foco fosse a percepção dos arredores, deixando registros mais protocolares para o *MyTracks*.

No Apêndice III pode-se observar algumas das capturas fotográficas feitas durante os trajetos da Figura 19.

4.2.3 Encontros

Durante a primeira etapa projetual, alguns moradores foram abordados e convidados a relatar experiências no bairro Passo d'Areia. Alguns entrevistados foram encontrados durante as errâncias no bairro e outros foram contatados através de recomendações de vizinhos, criando-se uma rede para captar histórias de personagens do Passo d'Areia. Grande parte dos entrevistados moram no bairro há mais de 30 anos e observaram de perto as significativas mudanças nos espaços urbanos das últimas décadas.

Grande parte dos encontros foram realizadas durante os três percursos principais descritos no ítem 4.2.2. Durante esses encontros, os moradores foram convidados a contar um pouco sobre sua história com o bairro, com o objetivo de compreender quais são os locais de afeto que os entrevistados identificam no local e captar como eles se sentem em relação ao local que habitam.

No trajeto (1) encontrei Jaime, Eduardo e Leonardo. No (2) encontrei Dona Marli, Rodrigo, Letícia, Jorge Luís, Aline, Rosa e Mirian. O trajeto (3) teve um caráter mais contemplativo e aconteceu apenas um encontro, com Márcia. Os demais entrevistados foram encontrados durante outros trajetos (mostrados na Figura 19) ou por meio de recomendações dos vizinhos. Os moradores contatados através de recomendações contaram um pouco da sua história em passeios nas praças do bairro ou no bar Licorking, na Rua Roque Callage, que é ponto de encontro de diversos moradores.

Foram pelo menos vinte encontros, que ficaram registrados em forma de texto ou gravação, possibilitando o acesso e indexação no trabalho. Porém, é importante ressaltar que aconteceram diversas conversas fora do contexto programado de pesquisa, durante caminhadas diárias e conversas com os vizinhos, que acabaram sem registros mas também influenciaram o trabalho de forma profunda. Me vi pesquisando afetos no bairro em diversas interações casuais e parte das percepções do projeto foram construídas, também, nesses momentos.

Muitos entrevistados citaram o comércio de rua como algo marcante da região, pelo menos quatro deles falaram sobre o contraste dentro do bairro, da mistura de parques, áreas verdes e calmaria, com o comércio de rua ruidoso. Nos registros fotográficos durante as Andanças, essa dualidade também ficou evidente. Muitas histórias abordaram o passado cultural do IAPI e a arquitetura do local.

A designer e antropóloga Zoy Anastassakis (2016) diz que, na sua concepção, nosso papel como designers é mediar a relação entre usuários, viabilizando a coexistência desses múltiplos. Nosso papel pode ser interpretado então, como mostrar as diferenças e estimular a coexistência pacífica.

4.2.4 Ferramentas de Sensibilização

Afim de incluir pontos de vista diversos e captar outras percepções nessa proposta de memorial do bairro Passo d'Areia, foram utilizadas práticas de sensibilização propostas pela área do design participativo. A metodologia e ferramentas do design participativo mostram-se muito pertinentes também para essa prática de coleta, já que possibilitam uma escuta mais aprofundada dos moradores e auxilia na inclusão destes no processo.

Segundo Paizzan e Mellar (2011) o “Design Participativo surgiu da discussão de como práticas de design democráticas poderiam ser introduzidas no setor industrial” (p. 3). A principal diferença do processo participativo em relação ao tradicional é que no primeiro existe uma grande variedade de opiniões, ideias e conhecimentos. Assim, o processo pode ser avaliado sob diferentes pontos de vista. (TIZZEI, FOSCHIANI, SANTOS, 2009)

Tizzei, Foschiani e Santos (2009) relatam que “uma das principais diferenças entre o planejamento tradicional e o planejamento participativo é que no segundo, cada stakeholder contribui no processo de discussão pois pode existir uma grande variedade de opiniões, idéias, conhecimentos, entre outros. As metas poderão ser avaliadas mais globalmente e sob diferentes pontos de vista” (p. 2).

Segundo Tenório (1990), se alguém é capaz de refletir sobre sua própria experiência, também é capaz de produzir conhecimento. Participar é colocar seu saber diante de outros saberes, portanto “[...] participar é uma prática social na qual os interlocutores detêm conhecimentos que, apesar de diferentes, devem ser integrados. Que o conhecimento não pertence somente a quem passou pelo processo de educação formal, ele é inerente a todo ser humano” (p. 2).

O kit de sensibilização (Figura 20 e 21) foi entregue a um morador e um frequentador constante do bairro, que trabalha e tem laços próximos com a vizinhança da região. Ambos se voluntariaram durante as entrevistas. Durante o período de três dias, os dois respondentes deveriam escrever sobre sua relação e impressões com o bairro através do kit de sensibilização.

Apresentando uma série de retratos do Passo d'Areia, os participantes foram convidados a responder como sentem-se em relação a cada imagem. A principal atividade

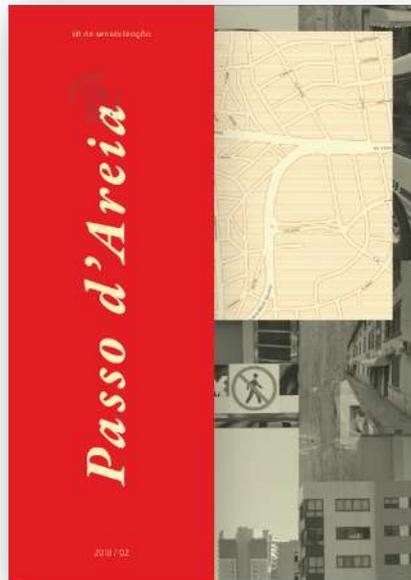
propostas foi desenhar, por meio de um mapa do bairro, os próprios trajetos diários e marcar com adesivos seus principais locais de afeto, tendo um espaço específico para legendar esses lugares. Também foi dado espaço para que o morador contasse histórias acerca desses locais de afeto.

Durante a criação do material buscou-se produzir um kit com bastante apelo visual e com recursos suficientes para que os moradores possam se expressar livremente ao responder as questões propostas. A utilização dessa ferramenta, porém, não atingiu os objetivos propostos, pois o material não foi retornado e a impressão do material acabou sendo custosa, tornando a atividade inviável em grande escala.

O problema encontrado em relação ao kit é que seu preenchimento é uma atividade longa, com o tempo sugerido de três dias. É difícil para o respondente manter disciplina durante o tempo de resposta, e pode ser comum que exista a necessidade de certa cobrança para a finalização da atividade, causando extensão do prazo e um pequeno desgaste na relação entre pesquisador e entrevistado. Essas questões, quando colocadas em grande escala, podem gerar grandes problemas para esse método de pesquisa, fazendo com que, em algumas situações possa não valer a pena essa abordagem, ou se façam alterações que tornem sua aplicação mais efetiva.

Acredito que em outros modelos, o kit de sensibilização pode ser muito eficaz e apresentar-se como uma ótima opção, porém, para esse projeto, a interação com os entrevistados fez mais sentido através de simples escutas, relatas no Apêndice V.

Figura 20 – Kit de Sensibilização.



Fonte: Autora

Figura 21 – Kit de Sensibilização

Desenhe seu principal trajeto no bairro no mapa.
Quantas vezes na semana você faz esse caminho?

- 1 vez ou menos
- Entre 2 e 4 vezes
- 5 vezes na semana
- Todos os dias

Te agrada sair para caminhar no bairro?
Se não, porquê?

Qualquer dúvida você pode entrar em contato por whatsapp **51 9 9308 7873** ou pelo e-mail gievanaradaelli@gmail.com.

Dia 1

Primeira gostaríamos de saber um pouco sobre você.

Nome _____

Celular _____

E-mail _____

Moro no bairro Passo d'Areia fazem _____ anos.

Frequento o bairro Passo d'Areia fazem _____ anos.

Fonte: Autora.

5 ANÁLISE DE SIMILARES

Devido a indeterminação inicial do artefato resultante do projeto, durante a análise similares foram abordados três categorias de produtos e/ou experiências distintos: projetos editoriais, cartografias afetivas e projetos urbanos. Todos os trabalhos analisados têm em comum a narrativa e percepção urbana a partir de um ponto de vista determinado.

A intenção de analisar projetos tão diferentes, foi refletir sobre as múltiplas formas utilizadas para representar e comunicar espaços e expressar afetos urbanos, analisando as vantagens e desvantagens de cada artefato ao evidenciar e retratar um espaço.

5.1 Projetos Editoriais

Os projetos editoriais estudados retratam cidades a partir de perspectivas singulares, criando recortes lúdicos de determinado espaço, sejam esses recortes reais ou ficcionais. Durante a análise dos artefatos, foi levado em conta a narrativa textual e gráfica, refletindo sobre os recursos formais escolhidos para contar a história de um determinado local.

Para tanto, além da compreensão e análise narrativa, são estudados os aspectos formais, relativos à materialidade do livro que o caracteriza como um artefato espacial, e aspectos relacionados à página, investigando as principais características gráficas do projeto editorial. É levado em conta as escolhas tipográficas, os papéis, a diagramação e demais escolhas do projeto gráfico.

Aproveitando a possibilidade de acesso à exemplares físico, todos os materiais desta editoriais analisados foram lidos, pesquisados e analisados a partir do exemplar real, garantindo uma experiência completa de leitura e permitindo e uma análise mais aprofundada do livro como artefato tridimensional.

5.1.1 O Guia do Morador de Belo Horizonte

Figura 22 - Páginas do Guia do Morador de Belo Horizonte



Fonte: Divulgação

FORMATO FECHADO

12 x 18,9 x 2,3 cm

FORMATO ABERTO

24 x 18,9 cm

TIPOGRAFIA TEXTO

Nassau

OUTRAS TIPOGRAFIAS

RBNo2

Univers

CAPA

Brochura

PAPEL | Capa

Supremo Duo

350 g/m²

Opaco

PAPEL | Miolo

Off-set

90 g/m²

Opaco

ALINHAMENTO

Justificado à esquerda

CORPO / ENTRELINHA

[10 / 12]

MARGENS | Int. / Ext. / Sup. / Inf.

1 x 0,7 x 1,8 x 0,7 cm

O livro foi criado pelo coletivo *Piseagrama*, de Belo Horizonte e conta a história de diversos espaços da cidade a partir da voz de personagens e espaços urbanos que não costumam ter suas histórias evidenciadas. De chefes de hortas comunitárias à MC's, os moradores relatam memórias vinculadas ao seu bairro e regiões de afeto da cidade de Belo Horizonte, relembrando o passado e contextualizando suas dinâmicas sociais.

O guia é dividido em treze temas (linha 1, coluna 2 da Figura 22), que vão tecendo pontos referenciais em diferentes partes da cidade, formando uma série de trajetos temáticos,

como o das bicas, das hortas comunitárias, dos shoppings populares, dos antigos cinemas de rua entre outros. No início dos capítulos existe sempre um mapa de pouca precisão demonstrando a localização dos locais que vão ser mostrados. Os locais retratados evidenciam espaços importantes para o cotidiano dos moradores, contando histórias de algumas regiões e fugindo das generalizações turísticas.

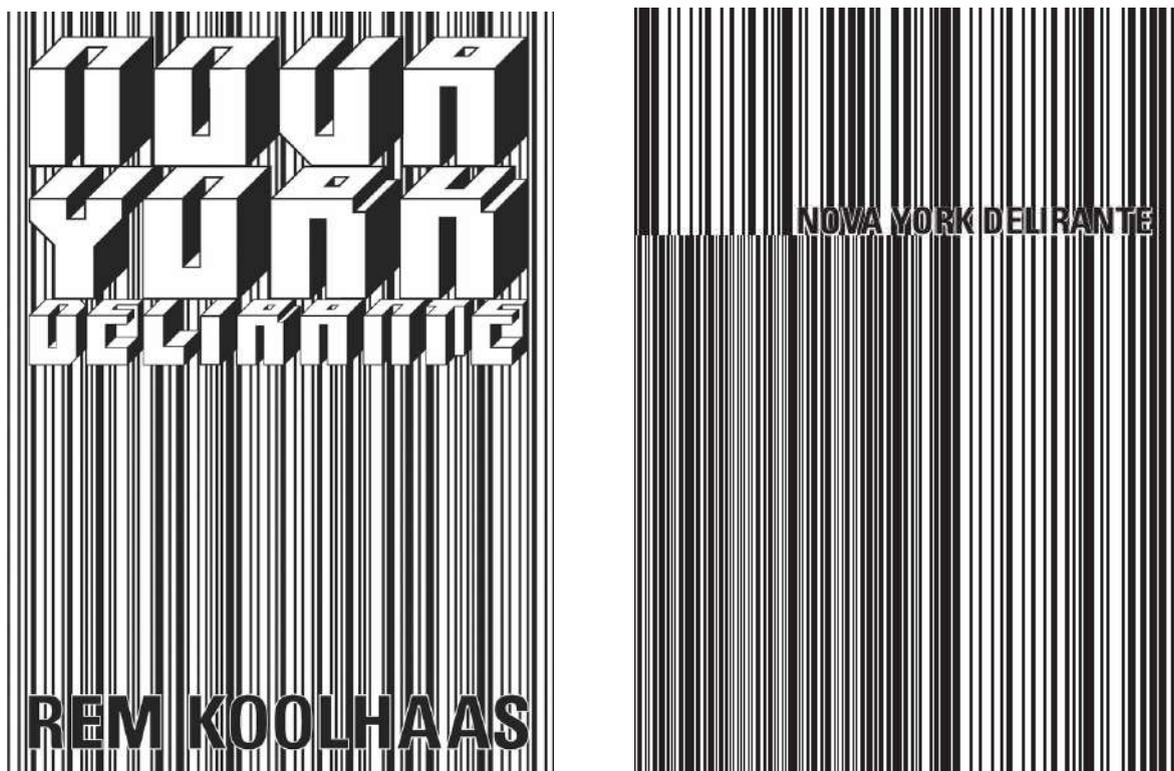
Cada capítulo tem uma estrutura e ritmo diferente, conforme o assunto abordagem feita por cada autor, já que o guia é construído por múltiplas vozes. As fotografias e ilustrações aparecem tanto com propósito ilustrativo, ambientando a temática, quanto figurativo, mostrando fotografias do local ou representações fiéis. Em geral, a escrita tem um tom jornalístico, intercalando trechos históricos - narrados pelo autor de cada capítulo - com os relatos dos moradores que habitam esse imaginário de Belo Horizonte.

O livro apresenta um formato similar a de um guia de bolso e brinca com a ideia de comparação entre o Guia do Morador e guias turísticos em geral. A ideia é fazer uma crítica à narrativa utilizada por guias turísticos que, geralmente, representam locais de forma congelada e restringem regiões cheias de complexidade a um grupo de atrações. O guia é aberto com a frase “O turista é o morador sem o véu do hábito / O morador é o turista sem o chapéu de sol”.

Em relação aos atributos físicos do projeto, o texto é bem arejado apesar do entrelinhas apertado, pois as manchas de parágrafos se espalham em curtas colunas. A leitura é cheia de pausas e as temáticas variantes proporcionam composições versáteis. O sumário é separado por cor e possui uma iconografia que ajuda a situar o leitor constantemente. As aberturas de capítulos são impactantes, sempre com um mapa colorido, dando uma ideia espacial dos locais e trajetos que estão sendo retratados em cada situação.

5.1.2 Nova York Delirante

Figura 23 - Capa e folha de rosto do livro Nova York Delirante.



Fonte: Divulgação.

FORMATO FECHADO

17 x 24 x 2 cm

FORMATO ABERTO

34 x 24 cm

TIPOGRAFIA TEXTO

Walbaum

OUTRAS TIPOGRAFIAS

Univers

CAPA

Brochura

PAPEL | Capa

Cartão

300 g/m²

Opaco

PAPEL | Miolo

Alta Alvura

90 g/m²

Opaco

ALINHAMENTO

Alinhado à esquerda

CORPO / ENTRELINHA

[10 / 15]

MARGENS | Esq. / Dir. / Sup. / Inf.

5 x 1,5 x 2,6 x 3 cm

O livro *Nova York Delirante* apresenta o ponto de vista de Rem Koolhaas, renomado arquiteto e urbanista neerlandês, sobre a história arquitetônica da cidade de Nova York. Ele mostra que as características megalomânicas e o consumo desenfreado americano é um elemento que é evidenciado também na arquitetura desde os princípios formativos da cidade, apresentando as construções de NY como uma perfeita representação do pensamento coletivo consolidado na sociedade, e a evolução desse padrão com o passar do tempo.

O livro é repleto de considerações interessantes sobre o surgimento de elementos comuns de qualquer cidade que apareceram pela primeira vez em Nova York. Foi lá que Otis criou o elevador e que os parques de diversão surgiram, por exemplo.

Dividido entre admiração e espanto pelo turbilhão que a cidade representa, Rem Koolhaas escreve uma espécie de manifesto tardio para Nova York, remetendo ao passado, e analisando os significados e contextos sociais que eram refletidos na arquitetura (e vice e versa). Koolhaas conta a história com uma espécie de humor sádico, retratando projetos absurdos que não deram certos e histórias catastróficas que definiram os rumos arquitetônicos da cidade.

O projeto editorial, repleto de linhas pretas e brancas, representa a quantidade de ruído na paisagem da cidade (Figura 23). A textura atrapalha a leitura na capa, contracapa, folha de rosto e aberturas de capítulo, causando uma interferência proposital nas páginas. No decorrer do texto dos capítulos não existe interferências prejudiciais à leitura e há uma grande margem entre os blocos de imagens e textos.

O livro tem dimensões grandes, mas a diagramação do texto não causa impressão de densidade nas páginas. Diversas imagens são apresentadas para ilustrar os espaços retratados pelo autor, e auxiliam bastante na compreensão das histórias contadas, pois nem todos os leitores estão familiarizados com as construções citadas da cidade de Nova York.

Em geral, o projeto gráfico passa uma atmosfera bastante impactante, que auxilia a passar a mensagem do livro sem prejudicar a leitura e contexto da história. *Nova York* contada por Koolhaas recebe um projeto editorial à altura de sua proposta, cuidadosamente projetada pela equipe da Cosac Naify.

5.1.3 Zazie no Metrô

Figura 24 - Folha de rosto e página de texto do livro Zazie no Metrô.



Fonte: Divulgação.

FORMATO FECHADO
15,2 x 22 x 1 cm

FORMATO ABERTO
20,4 x 22

TIPOGRAFIA TEXTO
Meridien

OUTRAS TIPOGRAFIAS
Futura

CAPA
Brochura

PAPEL | Capa
Cartão
120 g/m
Opaco

PAPEL | Miolo
Op Opaque
37 g/m
Opaco

ALINHAMENTO
Justificado à esquerda

CORPO / ENTRELINHA
10 / 12?

MARGENS | Int. / Ext. / Sup. / Inf.
2,4 x 2,2 x 3 x 2,5 cm

Escrito por Raymond Queneau, *Zazie no Metrô* conta a história de Zazie, uma menina adolescente que passa alguns dias com seu tio Gabriel. Este é o único livro de ficção selecionado para a presente análise, pois recria uma atmosfera lúdica muito interessante do cenário de Paris. Vários locais da cidade servem de palco para a história, e a temática da mobilidade está muito presente dentro dos contextos das personagens.

Zazie caminha pela cidade, fala sobre as ruas lotadas, sobre sua vontade de andar de metrô. Foge da casa do tio Gabriel para caminhar na rua, ansiosa para que a greve do metrô acabe e possa viajar nele. A história também mostra as dinâmicas de uma vizinhança muito próxima, que compartilha o dia a dia, e tem grande intimidade e senso de comunidade.

Sobre o projeto editorial, as páginas do livro são na sua totalidade duplas, e devido à baixa gramatura, apresentam transparência, como fica evidente na Figura 24. Através das páginas textuais é possível visualizar o conteúdo presente no lado inverso das páginas, que nunca é visto em totalidade devido à dobra francesa que dificulta a visualização do conteúdo. As ilustrações que acompanham a história são extratos de cartazes franceses dos anos 50, época em que a história se situa, e são cobertas por uma camada degradê com as cores da bandeira da França.

O papel *Op Opaque* de baixa gramatura, utilizado no miolo do livro, também dá ao artefato certa leveza, torna-o fácil de segurar e ao mesmo tempo frágil. Durante a leitura, o livro apresenta páginas macias devido ao tipo de papel e páginas duplas, deixando a experiência de leitura diferente de um livro tradicional, que não possui esses recursos. Esses recursos trazem bastante ludicidade ao projeto gráfico sem apresentar grandes prejuízos na leitura, trazendo uma experiência inusitada para o leitor.

5.1.4 Atlas Ambulante (*Walking Atlas*)

Figura 25 - Páginas do livro Atlas Ambulante (*Walking Atlas*).



Fonte: Divulgação.

FORMATO FECHADO 17,5 x 24,7 x 2 cm	CAPA Dura	ALINHAMENTO Justificado à esquerda
FORMATO ABERTO 35 x 24,7 cm	PAPEL Capa Capa dura revestida com kraft.	CORPO / ENTRELINHA 11 / 13 ?
TIPOGRAFIA TEXTO Nassau		MARGENS Int. / Ext. / Sup. / Inf. 1,5 x 2,3 x 4,3 x 2 cm
OUTRAS TIPOGRAFIAS Din	PAPEL Miolo Offset 90 g/m Opaco	

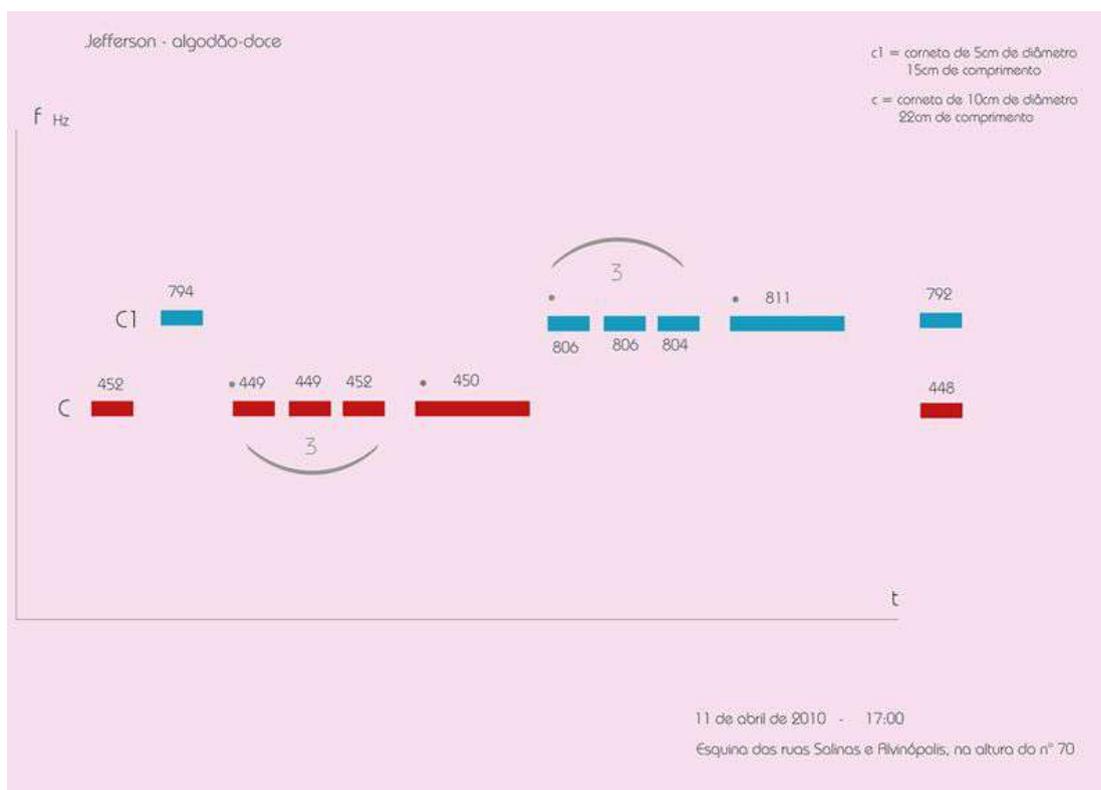
O *Atlas Ambulante (Walking Atlas)* (Figura 25), projeto realizado pelo Instituto Cidades Criativas (ICC), aborda as histórias e experiências na rua de seis vendedores ambulantes de Belo Horizonte: Antônio Lamas, vendedor de biju, Osmar Fernandes, amolador de facas, Robson de Souza, vendedor de pirulitos, Jefferson Batista, vendedor de algodão doce e Agnaldo e Marlene Figueiredo, empalhadores e restauradores de cadeiras. O trabalho se propõe a traduzir em cartografia o trânsito infindável desses moradores, registrando os desenhos únicos que cada um deles risca na cidade durante suas vendas.

Os capítulos atravessam diversos aspectos da vida dos seis ambulantes, estudando seus instrumentos de trabalho, o som que produzem nas ruas (Figura 26), os trajetos que fazem, os registros fotográficos que cada um deles fez durante o período de pesquisa, entre outros aspectos. Esses moradores representam uma vida de deambulação na cidade, passam muito tempo na rua e vivem infinitas possibilidades de encontro diariamente. No guia “o ambulante não é uma abstração ou idealização nem é o sujeito anônimo ou o homem comum: ele tem nome, endereço e itinerários específicos, é possuidor de “modos de fazer” e conhecimentos espaciais únicos” (MARQUEZ, 2011, p.26).

O livro é ricamente ilustrado com fotos dos ambulantes e seus universos, proporcionando uma espécie de inventário de cada personagem urbano, revelando as relações entre o seu ofício e a cidade. O *Atlas Ambulante* aborda as histórias com muita sensibilidade ao propor a cartografia que exalta moradores comuns da cidade, que se agrupam por possuírem essa profunda relação com as ruas, o trabalho de percorrê-la diariamente.

A Figura 26 mostra uma espécie de mistura entre cartografia e partitura, especificando o som que Jefferson, vendedor de algodão doce e um dos personagens urbanos abordados no atlas, faz durante a venda do seu produto.

Figura 26 - Partituras de Jefferson, vendedor de algodão doce.



Fonte: Divulgação.

5.2 Projetos Cartográficos

Buscando formas afetivas de cartografar um espaço, foram analisados os projetos da designer Paula Scher e do projeto USE-It, refletindo sobre formas de mapear narrativas e refletir graficamente detalhes de forma não convencional. O trabalho cartográfico, quando trazido para um panorama mais afetivo do que cartesiano, pode ter um forte impacto ao lidar com a percepção urbana do morador, contribuindo para resignificar a imagem do lugar. O mapa deixa de ser um objeto que simplesmente dá coordenadas e situa num espaço, mas passa a representar uma atmosfera mais sensorial do que prática.

5.2.1 Os Mapas de Paula Scher

Paula Scher é uma das designers gráficas mais influentes da atualidade e figura da cultura pop de Nova York. A designer é parceira do estúdio Pentagram desde 1991 e já desenvolveu diversos célebres sistemas de identidade visual. Sua grande paixão é tipografia e é conhecida mundialmente por seu trabalho tipográfico.

A influência da cidade de Nova York no trabalho de Paula fica claro durante o documentário *Abstract*, disponível no Netflix, que inicia com a designer caminhando por Nova York atenta ao excesso de estímulos nos letreiros e sinalização.

Ando por aí e vejo tipografia em todo lugar. (...) São coisas escritas à mão, que não combinam ou penduradas de modo peculiar. (...) O estilo dos números nos imóveis. Não tem dois iguais em uma quadra. (...) As mensagens são diferentes e estão em todo o lugar. (SCHER, 2017)

Além dessa relação perceptiva com a tipografia vernacular, a designer revela sua obsessão por pintar mapas (Figura 27 e 28). A pintura de mapas começou como uma prática saudosista para Paula, que sentia falta das práticas manuais executadas antes do computador se estabelecer de forma tão efetiva na vida dos designers. A designer começou a pintar os mapas naturalmente, por gostar de pensar que levaria bastante tempo para terminá-los e criou uma vasta coleção deles, dando ênfase para diferentes questões políticas e informacionais.

Paula diz que seu trabalho com mapas “não é factual, é emocional”, portanto não leva em conta pormenores da cartografia tradicional. Seus mapas são um meio de expressão. Também diz que, ao contrário do seu trabalho na Pentagram e com seus clientes em geral, ela não cria estes mapas para responder perguntas “é um design para gerá-las (...) é o ato de tecer informações para criar algo maior” (SCHER, 2017).

Sobre sua relação com a cidade, Scher (2017) afirma que cada um “absorve o que está a sua volta. Eu estava tentando entender porque uso essas fontes compridas, comprimidas, altas, e então eu percebi que era por causa dos prédios (de Nova York). Você absorve o que está por aí”.

Figura 27 - *Map Series*, Paula Scher.



Fonte: Divulgação.

Figura 28 - *Map Series*, Paula Scher.



Fonte: Divulgação.

5.2.2 Mapas USE-It

Diferente dos mapas criados pela designer Paula Scher, os mapas USE-It, apesar de seu forte apelo conceitual, têm um objetivo utilitário. Os mapas *made by locals* da USE-It tentam propor uma ideia de vivenciar a cidade através dos olhos de um morador local, que conhece bons lugares para se frequentar e sabem como aproveitar a cidade longe das rotas “chama-turista”.

Na Europa, em cidades com grande trânsito de turistas e intercambistas, é bastante comum a criação e distribuição de conteúdos *made by locals*, trazendo recomendações para turistas e novos moradores que não querem conhecer a cidade a partir de um cenário turístico tradicional. Porém a USE-It tem um conceito diferente pois não é um mapa comercial, mas criado por voluntários. Eles possuem *guidelines*¹⁵ de criação e permitem que diferentes produzam mapas, sempre utilizando a arte e recomendações de demais locais, como no exemplo das Figuras 29 a 31, que mostram um mapa criado para a cidade de Porto, em Portugal, pelos locais da região.

O mais interessante é que a USE-It existe desde 1971, tendo início em Copenhague. Antigamente não existiam mapas, apenas um pequeno estande de informações providenciadas por locais. Depois a ideia do estande foi replicada na Holanda, Bélgica e outros países da Europa, até a proposta ser reinventada e os mapas impressos passarem a ser produzidos. Apesar da mudança estrutural, eles mantiveram o mesmo conceito em mente, difundir as dicas de habitantes locais.

Caso o viajante não consiga acesso a um exemplar físico, que geralmente é distribuído em hostels, pequenos restaurantes e cafés das cidades mapeadas¹⁶, as últimas versões dos mapas também estão disponíveis no site para consulta e impressão¹⁷. Os mapas são renovados anualmente, então estão sempre atualizados no site, que apresenta a última versão de cada região.

¹⁵ No site da USE-It é possível conferir a documentação de diretrizes para fazer parte da rede e entender o processo padrão do grupo. <<https://www.use-it.travel/info/detail/joining-the-network/>>. Acesso em 2 jun. 2018.

¹⁶ Os locais que os mapas estão disponíveis de forma impressa costumam aparecer no site dedicado ao mapa de cada cidade. O de Porto, por exemplo, disponibilizou mapeou os pontos onde o impresso pode ser encontrado em <<http://www.porto.use-it.travel/>>. Acesso em 02 nov. 2018.

¹⁷ Disponível em <<https://www.use-it.travel/home>>. Acesso em 02 nov. 2018.

Figura 29 - Capa e contra-capa do USE-It de Porto.



Fonte: USE-It.¹⁸

Figura 30 - Mapa presente no USE-It de Porto.



Fonte: USE-It.

Figura31 - Diagramação de informações do USE-It de Porto.



Fonte: USE-It.

¹⁸ Disponível em <<https://www.use-it.travel/cities/detail/porto/>>. Acesso em 9 nov. 2018.

5.3 Experimentações Espaciais

Para o presente trabalho também é importante analisar outras formas análogas de representação de experiências sensoriais ambientais, saindo um pouco da delimitação do design como disciplina restritiva. Assim, a análise parte para um campo multidisciplinar, permitindo dialogar e buscar referências em outras áreas.

A partir disso, buscou-se projetos artísticos que criam atmosferas e ambiências que possam enriquecer as formas de vivência humana. Espaços criados para trocas que propõe pensamentos e ações ativas, participativas, que estimulam uma forma menos automática de experienciar e conviver. Para esse estudo, foram analisados trabalhos de Hélio Oiticica e Ana Flávia Baldisserotto.

5.3.1 O 'delirium ambulatorium' de Hélio Oiticica

As obras do artista Hélio Oiticica (1937-1980) tiveram forte respaldo devido seu caráter inovador para a época (décadas de 1960 e 1970), principalmente nas suas *Manifestações Ambientais*, espaços que pressupõem um alto nível de interação entre criações do artista e o público, como as Bólides da Figura 32. A preocupação por parte de Oiticica de que obras fossem acessíveis e interagissem com o espectador fica evidente na medida que seu trabalho deixa de ser algo fechado, longe do espectador, e passa a ser uma proposição aberta à participação total. (OITICICA, 1967).

A partir dessas *Manifestações*, Oiticica procurou criar possibilidades de “novos condicionamentos” pautados na liberdade do indivíduo, “proporcionando-lhe proposições abertas ao seu exercício imaginativo, interior - esta seria uma das maneiras, proporcionada neste caso pelo artista, de desalienar o indivíduo, de torná-lo objetivo no seu comportamento ético-social” (OITICICA, 1967. p. 103). Assim o artista chegou em um conceito de *supra-sensorial*, que, segundo ele, seria uma tentativa de criar exercícios criativos capazes de alterar as capacidades sensoriais habituais. Sobre a participação do espectador em suas obras, Oiticica escreveu que:

Há duas maneiras bem definidas de participação do espectador: uma é a que envolve “manipulação” ou “participação sensorial corporal”, a outra que envolve uma participação “semântica”. Esses dois modos de participação buscam uma participação fundamental, total,

não fracionada, significativa, envolvendo os dois processos, isto é, não se reduzem ao puro mecanismo de participar, mas concentram-se em significados novos, diferenciando-se da pura contemplação transcendental. Desde proposições “lúdicas” à do “ato”, desde as proposições semânticas da “palavra pura” às da “palavra objeto”, ou às de obras “narrativas” e das de protesto político ou social, o que se procura é um modo objetivo de participação. (...) o indivíduo a quem chega a obra é solicitado à completção dos significados propostos na mesma – esta é, pois uma obra aberta.(...) Tanto as experiências individualizadas como as de caráter coletivo tendem a proposições cada vez mais abertas no sentido dessa participação, inclusive as que tendem a dar ao indivíduo a oportunidade de criar” a sua obra(...). (OITICICA, 1967, p. 10)

Em seu projeto *Éden* (Figura 33), realizado na galeria *Whitechapel*, em Londres no ano de 1968, Oiticica propõe um amplo ambiente experimental, que o permite aprofundar suas ideias que buscam tornar vida e arte uma fusão indissociável. O artista chega a dizer para sua amiga, a artista Lygia Clark, que não acredita mais na “obra figurada”, por isso se encontrava nessa transição criando locais que serviram de “convite para a brincadeira e o devaneio cujos fins eram abertos e incondicionais” (BRETT, 2007, p. 42).

Ao retornar ao Brasil depois de um período em Londres organizando a mostra do *Éden*, Hélio Oiticica diz em entrevista que o fator participativo por parte do espectador, induzindo à uma experiência sensorial nas obras é o que passa a interessar a ele. Assim o artista passa a trabalhar em ambientes capazes de “desprogramar os sujeitos que deles se apropriassem, potencializando-lhes o sentido de um viver não programado” (WISNIK, 2017, p. 97).

Portanto, Oiticica deixa de se preocupar com a criação de objetos em si, e se volta para a criação de experiências de alteridade no mundo real, afirmando que “museu é o mundo” e caracterizando seu trabalho como *antiarte ambiental*, e define como objetivo a “ideia de embaçar - e no limite eliminar - a fronteira entre arte e vida” (WISNIK, 2017, p. 102).

Durante sua vida, Hélio Oiticica planejou uma publicação caracterizada pelo artista como *livro-rizoma*, um livro com “camadas que se superpõe, como mapas regionais, sem limite preciso de significados” (OITICICA apud COELHO, 2008). Muitas ideias para esse livro foram registradas e ele foi conceitualmente idealizado e reconceituado diversas vezes.

Oiticica pretendeu, como nas suas ambientais, tornar essa publicação um artefato participativo, aberto à interação com o leitor.

Figura 32 - Bóides de Hélio Oiticica (B11, B52 e B54), 1967.



Fonte: Itaú Cultural.

Figura 33 - Éden de Hélio Oiticica, 1969.

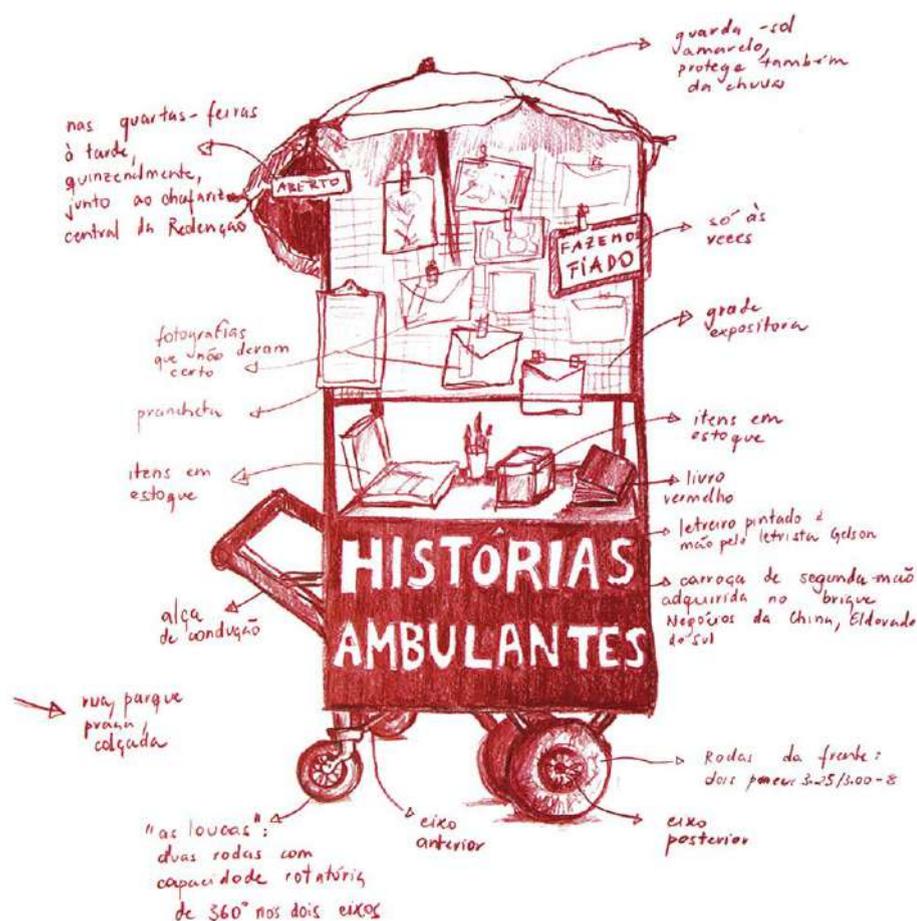


Fonte: Itaú Cultural.

5.3.2 Histórias Ambulantes - A Carroça

O projeto Histórias Ambulantes, da artista gaúcha Ana Flávia Baldisserotto, surgiu já faz mais de dez anos e já contou com diversos colaboradores. O longo caminho percorrido por Ana Flávia e colaboradores tornou possível a coleta de diversas histórias e a manutenção da carroça que segue ativa até hoje. A história iniciou-se a partir da oferta de venda de uma carroça durante errâncias realizado pela Ana Flávia e uma amiga, também artista. A artista, por impulso, decidiu comprar a carroça.

Figura 34 - Ilustração da Carroça das Histórias Ambulantes.



Fonte: <http://www.historiasambulantes.com.br/>

Ana Flávia não sabia o que fazer com o espaço ambulante que viu-se adquirindo em 2007 e demorou um pouco para conseguir definir qual seria o negócio que estabeleceria na carroça. Não é fácil explicar como a compra se tornou o que é hoje, “é um empreendimento amoroso, e como todo caso de amor, é um negócio difícil de explicar. É da ordem da pulsação: uma mistura de curiosidade, aventura, perplexidade e acaso” (HISTÓRIAS AMBULANTES, 2017, p. 3)

Fato é que, a partir de diversas conversas e pesquisas, a carroça abriu suas atividades vendendo imagens que não deram certo - revelações de filmes de câmeras analógicas com enquadramentos equivocados, exposições excessivas ou zoom exacerbado - que tornaram-se não quistas pelos fotógrafos e fotografados. Pensando em tornar o produto acessível e focando nas trocas que podem ser estabelecidas entre vendedor e clientela, a moeda definida para essas compras é o valor singular de uma história.

Assim, a carroça (Figura 34) elabora “processos abertos de conversação e improvisação [...] onde a produção estética está associada ao desenvolvimento de modos experimentais de coexistência” (HISTÓRIAS AMBULANTES, 2017, p. 4). O foco do negócio é a situação de escuta criada, deixando os clientes confortáveis para pagar pelos produtos adquiridos a partir das suas narrativas, possibilitando trocas muito preciosas para ambas as partes. Nesse processo a habilidade de contar histórias é exercitada e a prática de escuta é constantemente aperfeiçoada pelos vendedores do empreendimento.

O cotidiano da Carroça se faz nesse encontro de diferentes saberes, grupos e agentes sociais, em um coletivo horizontal, tecendo com o contexto, com as circunstâncias, com a cidade. Na fricção com que vem da rua, com o inesperado, a vida da Carroça vem se fazendo desse entrelaçamento de muitas mãos e vozes. (ARMAZÉM DE HISTÓRIAS, 2016)

O estoque de fotos para a venda é adquirido através de doações. Aos poucos, a carroça foi elaborando mais um produto para o seu negócio: histórias escritas, estas também doadas por colaboradores do empreendimento. São histórias e fotos em troca de histórias. Cada produto é embalado cuidadosamente antes da sua distribuição (Figura 35), tornando o espaço das histórias ambulantes um objeto de curiosidade para os transeuntes desprevenidos que cruzam seu caminho. Alguns fotografam e tentam entender que venda é efetuada ali. Ana Flávia diz , muitas vezes, as histórias são moedas difíceis de acessar.

Figura 35 - Histórias embaladas, prontas para a venda na Carroça.



Fonte: Página do facebook da carroça.

A carroça costuma operar quinzenalmente, nas quartas-feiras pela tarde, quando faz tempo favorável. Ela instala-se na redenção e fica aberta para a coleta de histórias ou, por

vezes, é convidada a aparecer em um novo local. A carroça é sempre carregada do Atelier Livre até o local de atuação pelos vendedores, e inicia os trabalhos, expondo seus produtos e chamando a freguesia.

5.4 Quadro P.N.I.

Utilizou-se o Quadro P.N.I. como ferramenta de análise dos similares, buscando compreender os aspectos positivos, negativos e interessantes, buscando entender as limitações e possibilidades de cada projeto analisado.

Quadro 1 - Comparativo de Similares.

Similar	Positivos	Negativos	Interessantes
5.1.1	O material é repleto de vivências dos moradores, escritas em linguagem fácil e informal.	O livro acaba chegando até poucos moradores, por ser uma publicação custosa.	A forma que as rotas são organizadas.
5.1.2	O projeto gráfico é discreto, priorizando a leitura, porém é carregado de signos que lembram o ruído da cidade de Nova York.	Possui um único ponto de vista da arquitetura novaiorquina, limitando a compreensão da cidade à uma visão apenas.	Os registros históricos e esquemas explicativos do livro agregam muito para a compreensão dos momentos e criam um bela compilação.
5.1.3	Projeto gráfico é bem expressivo, ajudando a contar a história do local e da época.	Fragilidade do material utilizado no projeto.	Recurso de transparência do papel, que revela a imagem no verso.
5.1.4	Recursos gráficos auxiliam fortemente a contar a história dos personagens. Mapas muito bem trabalhados.	-	Cartografias sonoras e mapeamentos muito bem expressos. O material é muito visual, transmitindo uma atmosfera muito forte ao leitor.
5.2.1	O impacto visual dos trabalhos é muito grande. As cores são vibrantes e os quadros costumam ter grandes dimensões.	Os mapa mostram uma visão individual das regiões, abarcando aspectos importantes para Paula Scher, que podem ser compartilhados por mais novaiorquinos, mas não necessariamente são, se tratando de conteúdos autorais	Os temas abordados por Paula e as brincadeiras com dados estatísticos são muito interessante e trazem humor para os mapas e infografias produzidos pela designer.
5.2.2	Os mapas são disponibilizados em grande quantidade e em diversos pontos das cidades contempladas. Seu formato e forma de distribuição o permite chegar na mão de diversos turistas.	O conteúdo não é muito aprofundado e o espaço para informações é curto em relação aos livros.	A liberdade para que moradores de cidades diferentes tenham a possibilidade de coletar as informações e montar o mapa da própria cidade. O incentivo à atualização do periódica do material.

5.3.1	Nível de interação com os compradores e frequentadores que passam pela carroça. O impacto do serviço é bastante grande e motiva os transeuntes à interação e até mesmo contribuição com o projeto.	-	A experiência única de usar histórias como moeda e a escuta que isso provê.
5.3.2	Experiências intensas e sensoriais, altamente controladas, já que o espaço é construído do zero.	Os espaços têm um acesso restrito a poucos usuários. O custo de criação e manutenção de uma experiência do tipo seria inviável para o trabalho, que na verdade visa valorizar locais já existentes no bairro.	Custo e trabalho para montar um projeto com essa dimensão física e variedade de materiais.

Fonte: Autora.

5.4 Requisitos e Restrições

Dentre os requisitos de projeto, é definido que:

- O projeto final deve ser um objeto físico, não digital, podendo-se aproveitar os espaços do bairro para evidenciá-lo e colocá-lo presente de forma material e táctil na vida do morador;
- O projeto deve ser de baixa tiragem, pois inicialmente será distribuído por um número reduzido de moradores;
- O projeto deve incluir mais do que a visão da projetista do presente projeto, deve-se pensar na visão coletiva do bairro.
- É necessário transmitir as informações sobre o bairro de forma clara e acessível, facilitando ao máximo que leitores compreendam e situem os locais abordados no mapa, tanto em relação a espaço quanto distâncias.
- A legibilidade deve estar em foco, buscando trazer uma leitura de fácil compreensão mesmo se tratando de material cartográfico com grande carga de informações.

Durante toda a etapa inicial do projeto, uma faceta subjetiva do material planejado foi trazida à tona. Essa faceta seguiu importante e necessária, porém, os requisitos vieram reforçar que ainda assim o material deve ser inteligível pelos moradores. Portanto subjetividade anda junto com reconhecimento do espaço através do desenho de linhas quase fiéis à representação mais comum do bairro.

Dentre as restrições:

- O objeto final não pode atrapalhar os moradores do bairro, causando dificuldade de acesso à pontos do bairro ou;
- O valor de produção do projeto não deve exceder o limite definido de R\$300,00 reais.
- O projeto precisa se desenvolver de forma que consiga impactar moradores do bairro durante o tempo previsto para a realização das duas etapas de trabalho de conclusão.

6 CONCEITUAÇÃO

A partir das pesquisas, análises e requisitos, foram geradas três possibilidades conceituais. As alternativas apresentadas são analisadas e estudadas com o objetivo de escolher a possibilidade que melhor encaixa-se no contexto do presente projeto.

Uma das opções conceituais foi escolhida como caminho a ser seguido durante etapas de desenvolvimento do projeto. O conceito escolhido foi aprofundado, de forma a definir cada vez mais o resultado do projeto e auxiliar tomadas de decisão.

6.1 Alternativas de conceito

Com base na pesquisa feita até então, foram geradas algumas oportunidades conceituais. Cada uma delas foi pensada dentro do presente escopo projetual, levando em conta o que foi visto e estudado até aqui.

6.1.1 Criação de campanha urbana de valorização

Levando em consideração as histórias de afeto relatadas pelos moradores até então, a primeira ideia gerada é a criação de uma compilação de posters sobre o bairro, mostrando o valor dos seus espaços, valorizando e dando vida às histórias esquecidas do local.

Recortes de relatos seriam utilizados no material, e algumas ilustrações do bairro seriam produzidas para retratar os espaços citados pelos moradores. Locais de grande trânsito seriam escolhidos para expor o material, que seria colado com uma mistura de cola branca e água, comumente utilizada para colar lambe-lambes.

Projetos similares já foram feitos para regiões da Cidade Baixa e Centro, em Porto Alegre, através de cartazes com ilustrações de locais icônicos, visando criar uma identidade do local e gerar reconhecimento entre seus moradores.

6.1.2 Coleção de mapas do morador do Passo d'Areia

Criação de mapas temáticos com assuntos do bairro. Entre temáticas possíveis estão Feiras e pequenos mercados - relatando histórias dos pequenos negócios consolidados no bairro e fortalecendo economia local -, histórias do IAPI, histórias e mapeamento das praças do bairro, catalogação de expressões gráficas (placas, sinalizações) do bairro - mapeamento de pichações e manifestações gráficas no bairro, identificando traços mais recorrentes -, entre outros.

A ideia é trabalhar a identidade do bairro em um formato similar ao Guia do Morador de Belo Horizonte, mas através de uma série de cartografias.

6.1.3 Mapa Afetivo do Passo d'Areia

Criação de um mapa afetivo partir de coletas realizadas no bairro durante a etapa de pesquisa. O material colocaria em evidência as histórias dos moradores, colocando-os como protagonistas dos espaços compartilhados.

A ideia é criar em um material único, que possa ser distribuído para moradores do Passo d'Areia e possa ser exibido em comércios locais.

6.2 Seleção de Alternativa

A partir da geração de conceitos, refletiu-se sobre a possibilidade que melhor se encaixa no problema.

6.2.1 Análise de Alternativas

Revisando o objetivo geral do projeto e analisando os requisitos e restrições, criou-se um quadro P.N.I. comparando cada uma das possibilidades conceituais. Buscou-se a partir dessa análise, encontrar a alternativa que melhor responde ao problema de projeto definido.

Quadro 2 - Análise de aspectos das alternativas.

Similar	Positivos	Negativos	Interessantes
6.1.1	Forma legal de ocupar os espaços do bairro e atrativa para aqueles que já frequentam os espaços compartilhados.	Não levam para a rua aquelas e aqueles que não costumam frequentar o local, deixando de envolver esses moradores.	Ocupar a rua para fazer apologia à vivências nesses mais ativas nesses locais.
6.1.2	Abre espaço para um projeto de sistema de mapas que fomentaria o mais variado tipo de atividades no espaço do Passo d'Areia.	A escassez de tempo limita a criação de uma coleção consistente de mapas. Custo da impressão.	Necessitaria a criação de um sistema a ser replicado para os demais mapas. Essa metodologia poderia ser utilizada por moradores de outros bairros para criar novos desdobramentos.
6.1.3	Foco na criação de um só material focado em transmitir os afetos coletados. Foco nas histórias.	Custo da impressão para um mapa de grande dimensão.	Os mapas podem chegar por correspondência, trazendo um meio interessante de entrar em contato com esses moradores.

Fonte: Autora.

Retomando o objetivo geral de projeto, que visa a representação de histórias de afeto do bairro Passo d'Areia, busca-se a melhor forma de atingir os moradores a ocupar os espaços públicos do bairro através dessas narrativas, fazendo com que essas informações sejam realmente percebidas pelos moradores do bairro.

6.2.1 Definição de Conceito

A partir da escuta e coleta de histórias de afeto com o bairro através das pesquisas e análises realizadas na etapa informacional do projeto e análise de possíveis alternativas, encontrou-se uma forma de materializar o que foi absorvido até então. O conceito foi definido levando em conta tudo o que foi aprendido até esse momento do projeto, visando aproveitar da melhor forma possível as informações coletadas.

Conforme mostrado no Quadro 1, o item 6.1.3 apresenta a ideia de um mapa afetivo do bairro, com a possibilidade de consolidar todos os relatos em uma única peça gráfica, evidenciando principalmente os afetos dos moradores, mostrando-se como alternativa de maior relevância. Essa possibilidade de projeto teve a capacidade de tornar-se uma espécie de mapeamento de lembranças e experiências, compilando diversas histórias e permitindo a inclusão dos relatos coletados em suas mais variadas formas.

No presente contexto o objeto mapa é apresentado como um objeto ressignificado. O sentido histórico, utilitário do mapa impresso hoje já não serve como principal sentido para sua criação. O mapa deixou de ser uma ferramenta utilitária de localização e reconhecimento de um espaço. Hoje em dia, mais do que uma forma de auxílio na tarefa de se localizar, o mapa tornou-se um meio expressivo, uma espécie de resistência entre GPS, *Waze*, criação de rotas no *Google Maps* e demais formas automatizadas de se buscar localização e orientação durante determinado trajeto.

O mapa físico exige ainda um exercício de pensamento e reconhecimento. Existe a necessidade conseguir localizar e se entender-se como corpo no espaço. Portanto, para entregar valor real ao leitor, o mapa físico precisa contar histórias, trazer informações e percepções ausentes em aplicativos de localização, tão recheados de dados. A ideia é oferecer, a partir de um mapa afetivo, uma experiência diferente no bairro, o exercício empático de ver o local através dos olhos do outro, se permitindo olhar os espaços de uma forma diferente.

Cardoso (2012) diz que “os artefatos são constantemente arregimentados com o propósito explícito de atizar a memória ou preservar recordações”. Segundo o autor, existe um número muito grande de objetos que servir de “mementos”, simples fontes documentais, objetos de onde são extraídos nossa história. (p. 74)

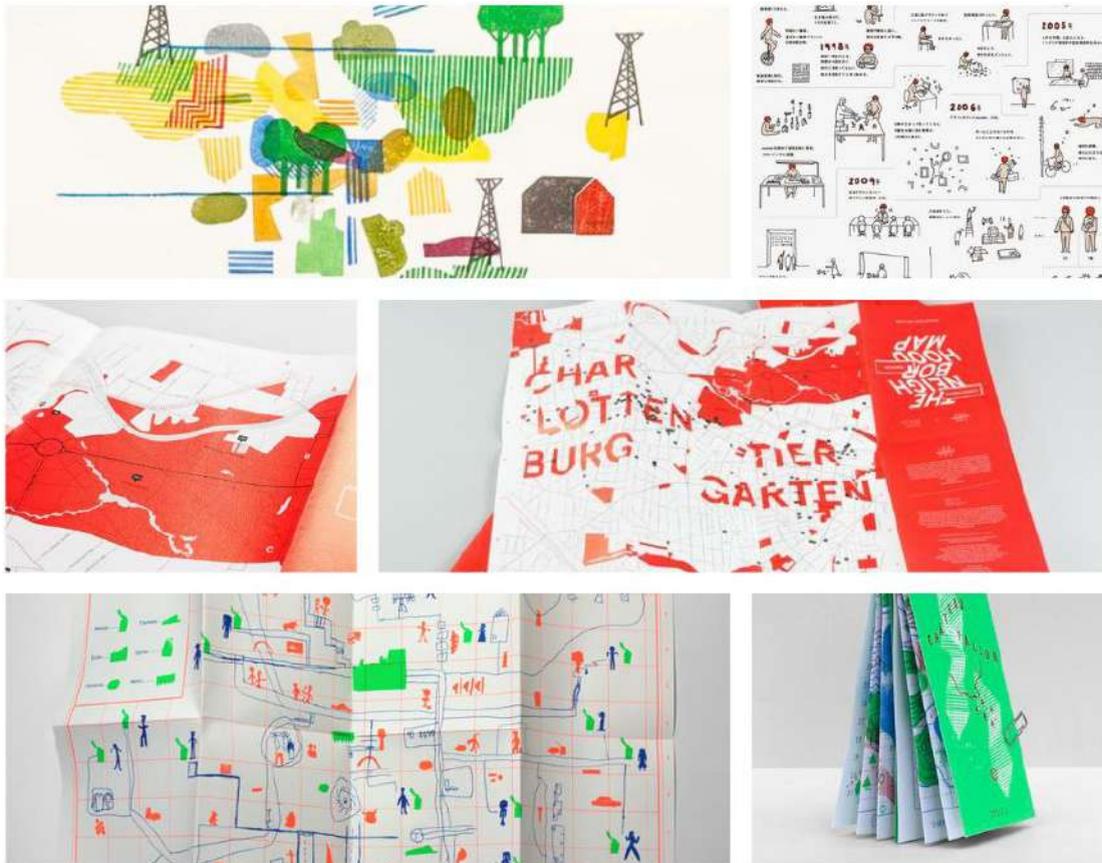
No presente contexto, a ideia de mapa afetivo do bairro é pensado quase como uma brincadeira, inspirado no mapa *made by locals*. As atrações do Passo d’Areia, que passa longe de ser o tipo de bairro com foco turístico, são aproveitadas por um número pequeno de moradores, que ainda resiste e ocupa os espaços compartilhados. O mapa do bairro Passo d’Areia se mostra portanto como um mapa do morador, criado por locais para locais, tentando fazer com que aqueles que habitam a região consigam observá-la com outros olhos. Dessa forma, o projeto é materializado em forma de mapa afetivo, trazendo história e encantos para espaços pouco valorizados.

O bairro bairro Passo d’Areia aparece como uma grande oportunidade de atuação por ser um bairro repleto de nuances e carregado de histórias, porém os estudos relacionados às dinâmicas e cultura visual da região são escassos e de difícil acesso. O presente projeto busca trabalhar como uma revitalização das memórias do espaço. Ele consolida nos trajetos percorridos, no ano de 2018, diversas escutas e observações que só conseguem vir à tona durante um processo de alteridade e encontros.

6.3 MoodBoard

O moodboard (Figura 36) apresenta referências de cor, estilo e textura, ajudando a nortear questões visuais do projeto. As principais características evidenciadas nas imagens são: o uso de cores vivas, buscando chamar a atenção e despertar curiosidade do leitor; texturas básicas com cortes irregulares, remetendo à texturas de cartografia tradicional porém com um tom informal; pequenos *doodles* com linhas simples e desenho simplificado, utilizados para ilustrar algumas das histórias contadas pelos moradores.

Figura 36 - MoodBoard de referências do projeto.



Fonte: Autora, a partir de imagens de referência encontradas no Behance.

7 PROJETO EDITORIAL

Com a definição de conceito estabelecida, é importante preparar e organizar o conteúdo que aparece no mapa. Agrupando os estudos sobre o bairro, as histórias registradas e imagens capturadas, foi necessário selecionar as coletas, filtrando o conteúdo que agrega informações mais interessantes para a concepção do projeto.

7.1 Texto

A principal base do conteúdo presente no mapa foram as histórias contadas pelos moradores durante o processo de Andança (Apêndice V). Alguns relatos contados no formulário online (Apêndice II) também mostraram-se interessantes para a exibição no artefato impresso.

Sobre a seleção de histórias, lembrando que o objetivo principal do mapa é promover uma valorização dos ambientes de compartilhamento, aquelas vinculadas a locais específicos do bairro foram priorizadas. Esse vínculo entre história e local físico é uma oportunidade de motivar uma maior identificação com o leitor, já que este provavelmente consegue relacionar os lugares retratados à suas próprias vivências.

Algumas histórias ouvidas durante os percursos, que não chegaram a se registradas de imediato, ou escutas feitas ocasionalmente, fora do contexto de Andança e pesquisa, também foram retomados durante o processo de seleção de conteúdo. Essas histórias foram lembrados conforme os encaixes entre histórias e pontos do mapa começaram a ser organizados, por meio de uma visão geral do bairro que retomou o que foi visto durante o processo de pesquisa.

A decisão de não incluir os nomes dos moradores junto aos relatos foi tomada com o intuito de dar uma ideia de que as histórias fazem parte de algo maior, de um imaginário coletivo. Essa visão condiz com a forma que a pesquisa foi conduzida até então, onde a ênfase foi sempre foi os pontos de contato com os espaços e as percepções que são geradas a partir deles.

7.2 Imagens

As imagens capturadas durante as Andanças foram utilizadas no mapa para exibir locais e eventos importantes do bairro - como a fogueira do IAPI e a Índia Obrici -, além de coletas que chamaram a atenção durante os trajetos - como algumas pichações que se repetem em diversas regiões e também fazem parte do imaginário do bairro. Alguns elementos foram retirados do *Google Maps*, extraídos de capturas feitas durante caminhadas virtuais, que visaram observar configuração do bairro e comparar imagens do passado com imagens do presente.

Os elementos principais foram recortadas das capturas para a utilização no mapa, dando destaque a aspectos que foram vistos e citados durante as pesquisas, já que o mapa é um artefato viabilizado a partir dessa experiência.

7.3 Organização de Informações

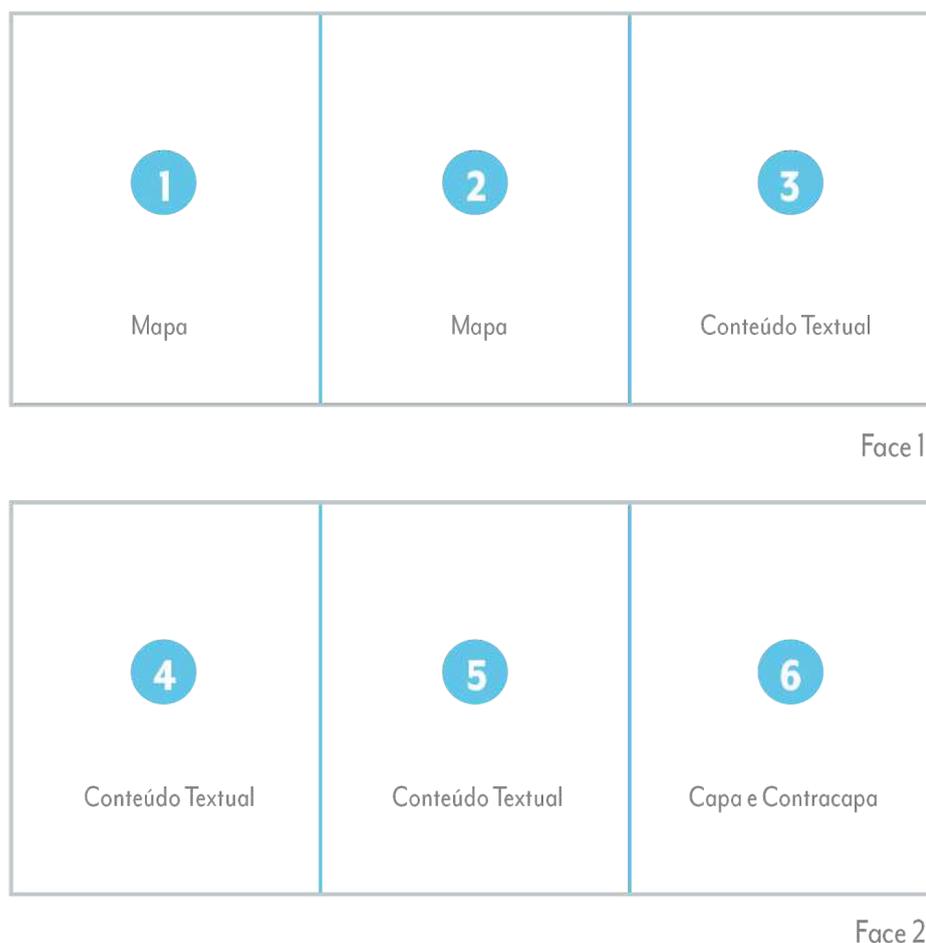
Considerando que o mapa afetivo foi projetado como um artefato gráfico bidimensional, com duas faces impressas - já que foi pensado como mapa é dobrável - , o espaço disponível foi planejado para o melhor aproveitamento das faces. Cada face do artefato foi dividida em três seções, conforme é mostrado na Figura 37, totalizando seis espaços para distribuição do conteúdo. As seções 1 e 2 foram reservadas para o mapa, deixando ainda um espaço para que algumas informações sejam colocadas lado a lado com o desenho do mapa.

A seção 6, foi reservada para capa e contracapa, visando uma boa apresentação e contextualização diante de um primeiro contato entre o artefato e um morador. Três seções (3, 4 e 5) foram designadas para as legendas, histórias, e demais conteúdos textuais, que se trata do conteúdo fundamental do material, em complemento ao desenho do mapa.

O mapa, desenhado vetorialmente, é complementado com grafismos, informações geográficas e afetivas. Os elementos exibidos no mapa são os seguintes: nomes das principais ruas e avenidas; recortes das imagens capturadas durante as Andanças tanto físicas quanto virtuais, complementando e dando forma aos espaços; pequenas ilustrações complementando as histórias de afeto contadas pelos moradores; legendas que linkam o mapa e as histórias dos

locais através de ícones; pequenas caixas de texto com apontamentos que se mostraram necessários em alguns contextos.

Figura 37 - Sessões para distribuição do conteúdo.



Fonte: Autora.

As sessões de conteúdo textual exibem o letreiro com o nome do projeto, dando ênfase ao nome do bairro, que é a informação de maior importância; uma breve introdução sobre o projeto¹⁹, explicando um pouco sobre de onde vem o conteúdo presente no material; uma breve introdução sobre o bairro²⁰; histórias dos moradores²¹; breves curiosidades sobre o bairro²²; legendas que ligam os histórias e curiosidades escritas, ao mapa; grafismos que tem

¹⁹ Escrita pela autora, a partir da pesquisa.

²⁰ Escrita pela autora, a partir da pesquisa.

²¹ Apêndice II e IV.

²² Buscadas em histórias sem registro e etapa de pesquisa sobre o bairro.

como ponto de partida as texturas produzidas para o material e formas utilizadas na composição do mapa.

A capa é preenchida com o nome do projeto e com repetições dos grafismos internos, seguindo as guidelines definidas para o projeto. A contracapa exhibe a imagem de uma das placas de entrada do bairro e faz um convite para que o morador envie sua história, exibindo e-mail criado para esse fim. Viabiliza-se, dessa forma que o mapa afetivo possa ser reinventado com novas histórias, evoluindo e atualizando-se.

8 PROJETO GRÁFICO

Após um longo processo de pesquisa e coleta de histórias, agora com conceito e diretrizes de projeto e conteúdo do mapa já bem definidos, entramos em uma etapa de organização de informações, viabilizando a reprodução das vivências dos moradores materializados em forma de projeto gráfico.

White (2006) diz que o propósito na criação de uma peça gráfica de cunho editorial, não é fazer com que essa peça seja bela, mas que ela diga algo. “O bom design deveria fazer com que a razão de se publicar uma mensagem seja catapultada para fora da página ao primeiro olhar” (p. 10).

Neste capítulo detalhamos aspectos materiais do projeto, criando uma forma de traduzir as experiências vividas até aqui. É o momento de levar em conta as dimensões técnicas do projeto, como aspectos cartográficos e questões relativas à impressão.

8.1 Suporte

Segundo Ambrose e Harris (2009), a escolha do suporte que receberá o projeto é uma decisão crucial no começo do processo de design. A escolha deve ser sempre cautelosa e é necessário observar as propriedades e benefícios que cada base pode oferecer para um projeto específico.

Para a impressão de imagens, por exemplo, são recomendados papéis revestidos e de alta alvura, como o papel couché. Podendo ser fosco, acetinado ou de alto-brilho, esse tipo de papel oferece suporte encorpado e boa superfície de impressão (AMBROSE & HARRIS, 2009). As propriedades desse papel permitem obter uma superfície muito branca, lisa e uniforme, o que é bastante positivo para impressão de materiais com grafismos detalhados, e pequenos elementos, como o projeto em questão. O papel couché alvo pode fornecer a qualidade de impressão necessária para ter um bom resultado final de texturas e textos pequenos.

Levando em conta que o material a ser impresso é um mapa, existem ainda algumas outras questões que devem ser levantadas durante a decisão do suporte ideal. Já que esse tipo de material costuma receber múltiplos vincos, deve mostrar certa resistência para superar o

desgaste do uso manual, Rystedt (2007) diz que a gramatura ideal para imprimir um mapa fica entre 100 e 150g/m².

Rystedt (2007) diz também que papéis de arroz e pergaminho, com processos mais naturais e delicados, são suportes ideais para mapas que precisam ter alta durabilidade. O papel de celulose não resiste tão bem ao tempo, podendo deteriorar-se com o passar dos anos, podendo deixar as informações do impresso pouco legíveis após alguns anos de uso.

Com o objetivo de produzir um material mais resistente e durável, que possa também ser emoldurado pelos moradores, a gramatura do suporte é um pouco mais elevada do que o número considerado ideal por Rystedt. O papel escolhido para o projeto foi, portanto, couché 210g/m², viabilizando uma impressão de qualidade e garantindo certa resistência do material em relação ao tempo.

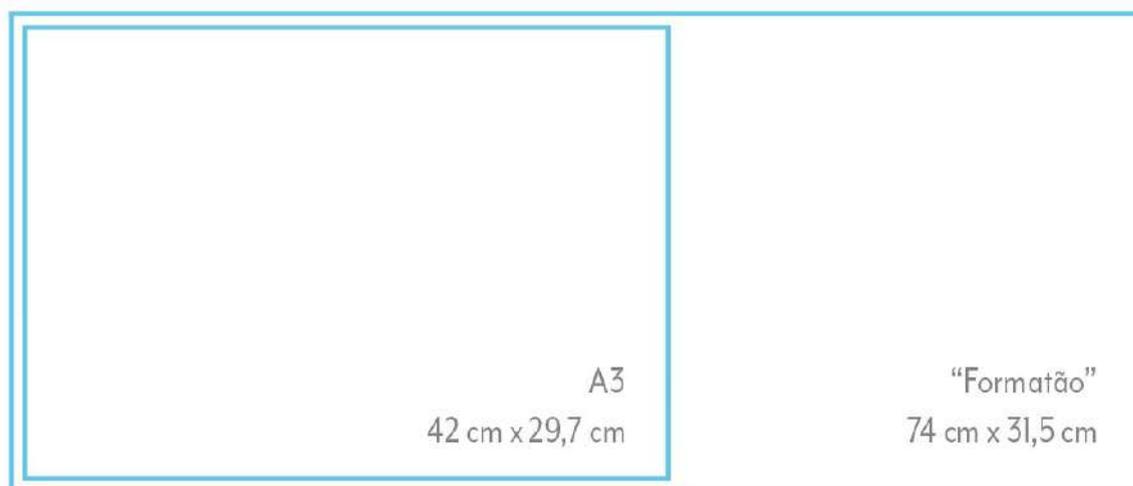
8.2 Formato

Com o objetivo de tornar o projeto acessível para o maior número possível de moradores, buscou-se um formato simples e econômico, que permita a distribuição de diversas unidades do material pelo correio.

O formato A3, com 42x29,7cm, mostrou-se como uma atraente alternativa inicialmente. Medidas padronizadas permitem uma redução de custos de produção, apresentando-se como um formato acessível para qualquer forma de impressão, além de ser facilmente encontrado no mercado. É também um dos poucos formatos grandes viáveis na impressão digital.

Durante os orçamentos feitos, porém, foi apresentada a também a possibilidade de imprimir o material em um formato um pouco maior, de 74x31,5cm, chamado de “Formatão” pela gráfica ANS, ainda em impressão digital. A dimensão de 74x31,5cm amplia bastante a área para inclusão de histórias e textos sobre o bairro, além de permitir que o mapa seja apresentado em uma escala um pouco mais interessante do que no formato A3, podendo-se aumentar a dimensão do projeto como um todo e facilitando a leitura daqueles moradores com algum nível de dificuldade visual.

Figura 38 - Tamanho A3 x “Formatão”.



Fonte: Autora.

Outro aspecto positivo é a horizontalidade que permite este formato na construção da composição, que é sempre uma vantagem a criação desse tipo de material, já que permite que parte das informações e legendas fiquem lado a lado com o mapa. A Figura 38 apresenta uma comparação entre as duas dimensões.

8.3 Escala

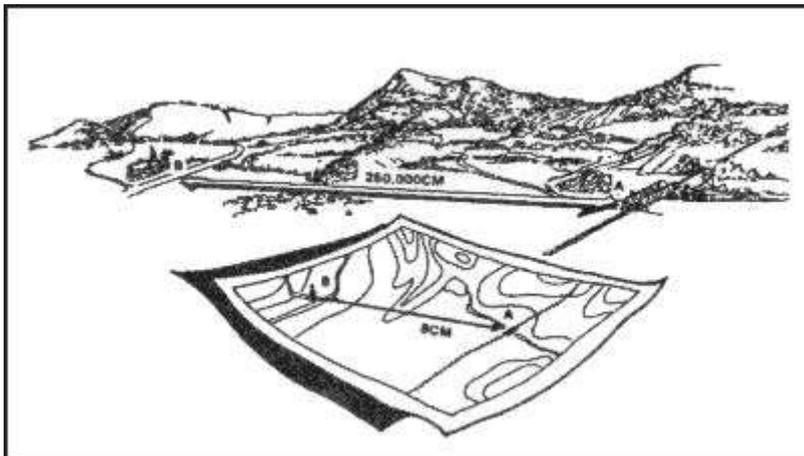
A escala é uma informação importante para a leitura de um mapa. Ela mostra o quanto o espaço foi reduzido na representação gráfica criada, tornando possível medir as distâncias entre dois pontos ou o tamanho de determinada área dentro da representação.

A escala pode ser apresentada de forma gráfica ou em formato numérico. Em sua forma gráfica, ela aparece representada por uma linha em sentido horizontal, que serve como uma régua, medindo as distâncias da superfície real. A escala numérica aparece em forma de fração - como 1:300cm, por exemplo - mostrando o quanto aquele espaço foi reduzido. Quanto menor o resultado da fração, maior a redução da representação gráfica. A Figura 39 mostra como a escala gráfica funciona, comparando o espaço real em proporção com a sua representação.

No presente projeto, utilizou-se a escala gráfica para representar as distâncias na área coberta pelo mapa. Este modelo de escala é mais intuitivo na interpretação das dimensões do

espaço, o que facilita a leitura do material, mesmo que desacostumado com representações de escala.

Figura 39 - Representação de escala em mapa.



Fonte: Davidson (2002 - 2008)²³

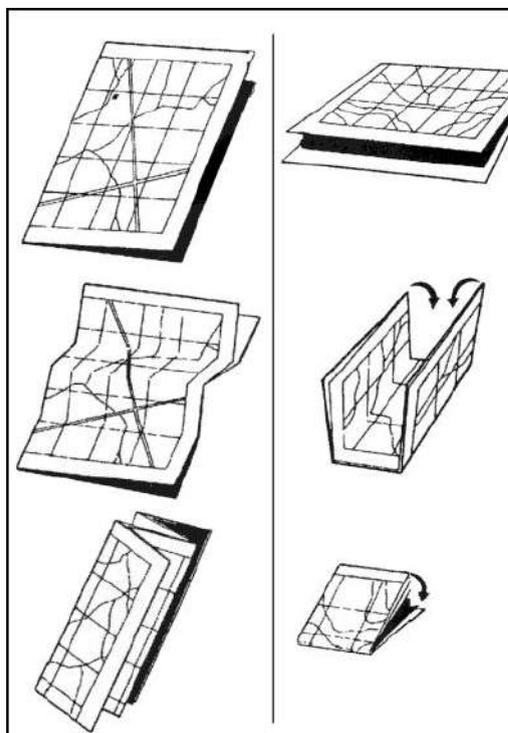
8.4 Dobras

Angsüsser (2014) defende que uma das poucas vantagens do mapa físico em relação ao seu modelo digital - que costuma ser visualizado em pequenos dispositivos - é a possibilidade de dobrar o impresso. O autor diz que, mesmo dobrando o mapa, ele segue sempre na mesma escala, enquanto em dispositivos móveis é difícil se ter uma visão ampla de um local em maior escala, já que o tamanho reduzido das telas dos dispositivos impossibilita essa função.

Grande parte dos papéis são produzidos com celulose. Quando produzidos, os papéis obtidos a partir de processos tanto químicos quanto mecânicos, têm suas fibras organizadas em uma só direção. Na hora de dobrar o papel, é importante observar a direção dessas fibras, tomando uma decisão cautelosa sobre como dobrar o papel.

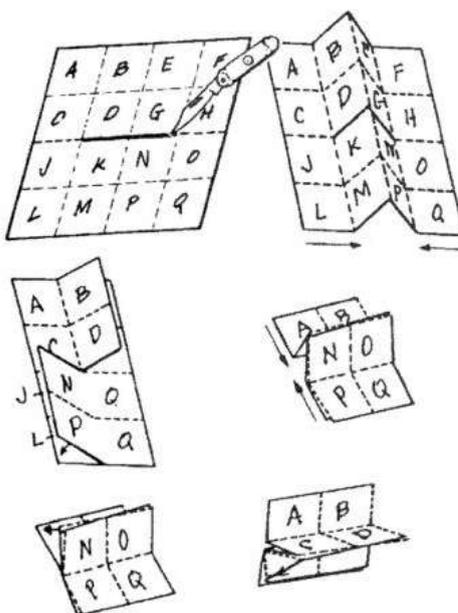
²³ Disponível em <<http://www.map-reading.com/appendb.php>>. Acesso em 17 ago. 2018.

Figura 40 - Dobraduras tradicionais de mapas.



Fonte: Davidson (2002 - 2008)²⁴

Figura 41 - Dobradura de mapa para formato mínimo.



Fonte: Davidson (2002 - 2008)²⁵

²⁴ Disponível em <<http://www.map-reading.com/appendb.php>>. Acesso em 17 ago. 2018.

²⁵ Disponível em <<http://www.map-reading.com/appendb.php>>. Acesso em 17 ago. 2018.

As Figura 40 mostra dobraduras clássicas simples, enquanto a Figura 41 apresenta uma dobradura de mapas que têm como vantagem uma considerável redução de tamanho do material. As opções levam em conta a necessidade de leitura dos mapas, mesmo quando parcialmente dobrado, priorizando a visualização de partes importantes do mapa.

É muito importante estudar os formatos tradicionais de dobradura de mapa e compreender os as principais vantagens de cada técnica, porém esses formatos não chegam a ser restritivos no presente projeto. Angsüsser (2014) admite que a produção de mapas sofreu uma grande mudança na era digital, difundindo tecnologias que tornaram muito mais fácil a criação desse material.

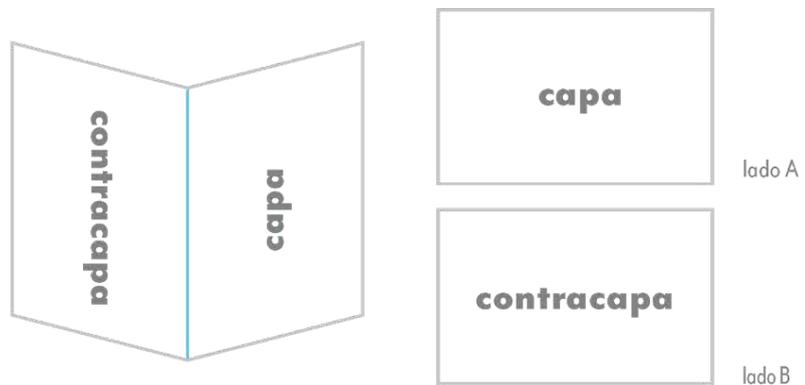
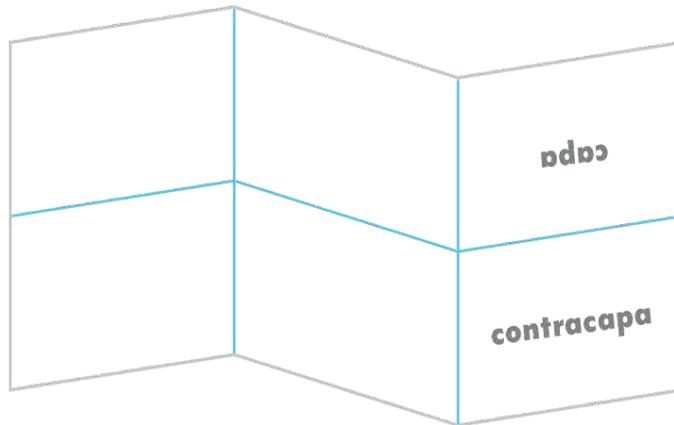
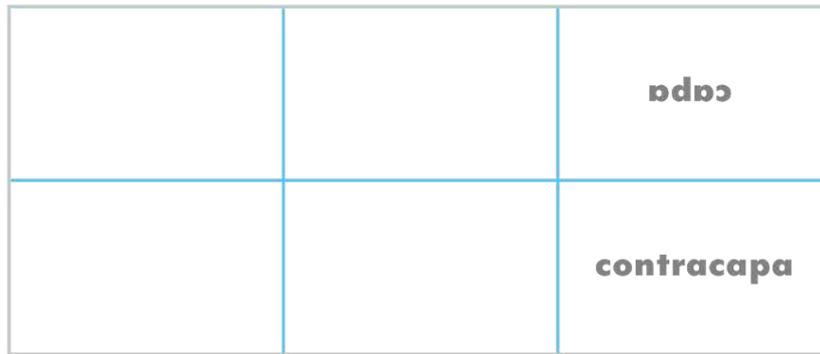
Hoje em dia, portanto, a finalidade de criar um mapa não costuma ser a mesma de anos atrás, quando mapas digitais ainda não haviam ganhado o espaço do uso de mapas impressos. Por esse motivo, a criação, confecção e acabamento de mapas passam a ser menos restritivos.

Já que o suporte do mapa terá uma gramatura alta, e não foi constatada a necessidade de uma redução brusca no tamanho do artefato, optou-se por vincar o material poucas vezes. Baseando-se nas dobraduras da Figura 40, buscou-se alternativas que pudessem deixar o mapa em um formato grande mesmo quando fechado e que não deixasse o suporte enfadonho devido as dobras.

Portanto, o mapa recebe três vincos, que quando fechado, o deixam com uma dimensão de aproximadamente 25x16cm. Alguns bonecos de teste foram criados para que fosse possível visualizar possibilidades de dobras de mapa, e a dobradura definida é detalhada na Figura 42.

As decisões tomadas nessa etapa são importantes por definirem o ritmo de leitura do mapa afetivo. Esse ritmo pode ser planejado durante o projeto, através da ordenação do conteúdo durante a interação entre leitor com o artefato. O ritmo acontece enquanto o conteúdo é revelado ao mapa ser desdobrado. Portanto, o planejamento dos vincos do material inclui pensar na arquitetura geral da publicação, o modo com que uma história é tratada (FRANCHI, 2014).

Figura 42 - Dobras do Mapa Afetivo.



Fonte: Autora.

8.5 Grid

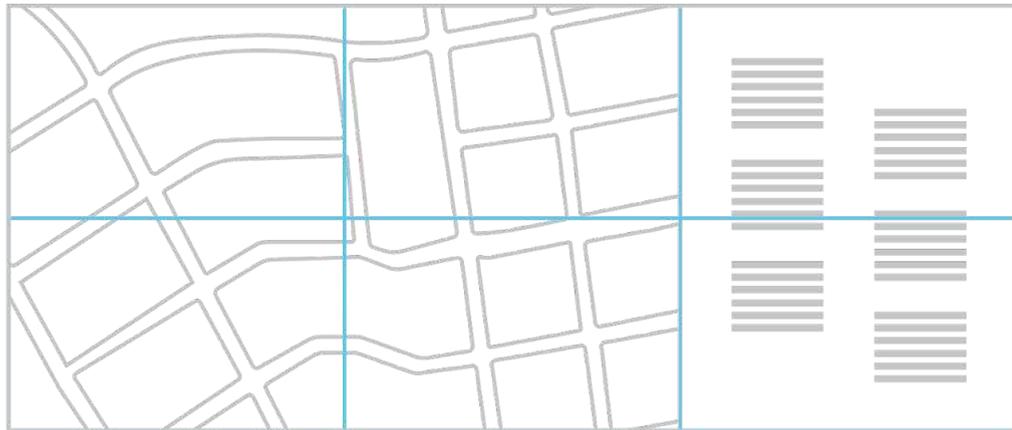
O grid é uma ferramenta de auxílio que quando operado com sabedoria pode gerar excelentes resultados. Permitindo um número gigante de possibilidades, cada designer pode montar ou escolher a opção de grid que melhor se adapta ao seu projeto e jeito de trabalhar. (MULLER-BROCKMANN, 1988). No entanto, a presença do grid, por si só, não garante um bom resultado para o projeto.

Segundo Vignelli (2009), o ofício do designer gráfico é organização de informações, portanto nada pode ser mas útil para alcançar esse objetivo do que o uso do grid. O autor diz que o grid fornece a estrutura básica para um projeto design gráfico, ajudando a organizar o conteúdo, fornecendo consistência, e dando uma impressão ordenada e elegante que se mostra evidente no resultado final.

Samara (2017) defende que o grid cria uma sistema de ordem em determinado layout, o que traz uma coesão visual entre os os elementos presentes no projeto, através de uma organização lógica e unificada da proporção espacial. Além disso, torna-se mais fácil o gerenciamento de grandes quantidades de conteúdo dentro do layout, já que o grid guia o posicionamento dos elementos. Segundo Samara (2005) “usar uma grelha composta constrói um certo ritmo em uma publicação. À medida que a grelha muda para acomodar diferentes informações, o ritmo de ocorrência de cada grelha se torna parte integral do andamento e estilo do trabalho” (P.75).

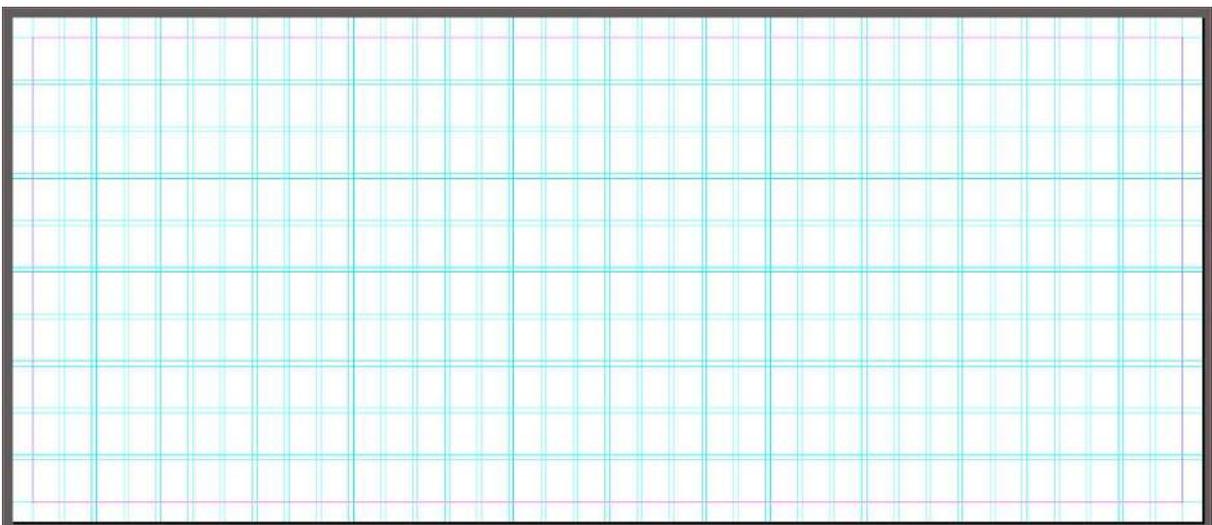
Levando em conta as dimensões do material impresso, o grid considera a modularidade criada através dos três vincos do mapa, conforme pode ser visto na Figura 43. Assim como as dobras, o grid também é responsável pelo ritmo que o material apresenta ao leitor. Em publicações impressas o ritmo “surge da interseção de seções de leitura mais rápida e páginas com matérias mais lentas e do contraste entre leiautes confusos e coloridos com outros mais simples e calmos” (HAND; MIDDEDITCK, 2013, p.87). Essa interseção mostra-se de forma clara no mapa afetivo.

Figura 43 – Wireframes mostrando distribuição do conteúdo do Mapa Afetivo.



Fonte: Autora.

Figura 44 – Grid utilizado no projeto.



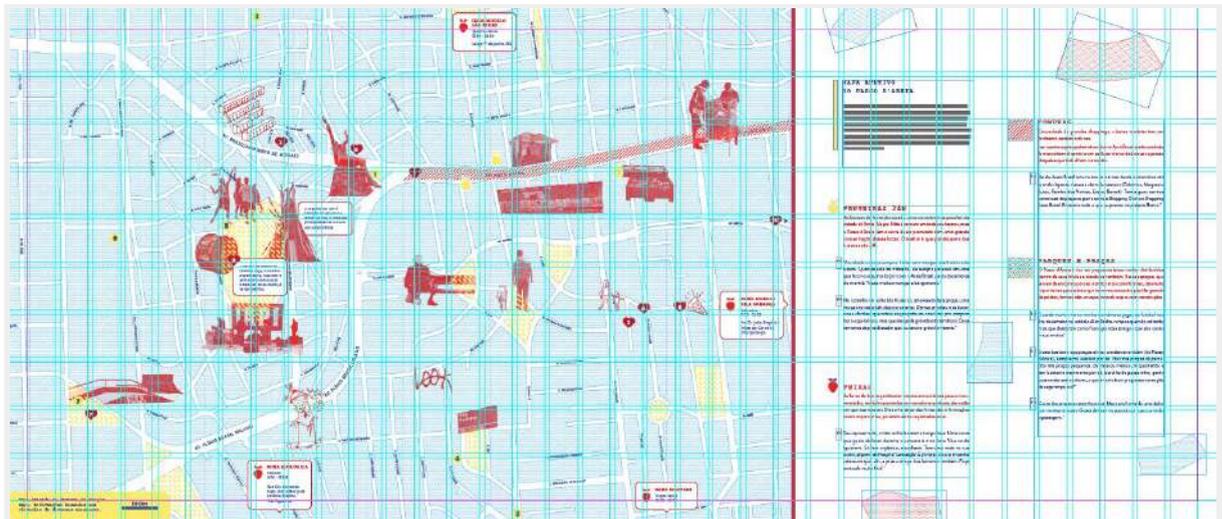
Fonte: Autora.

Figura 45 – Grid utilizado no projeto.



Fonte: Autora.

Figura 46 – Grid utilizado no projeto.



Fonte: Autora

A diagramação foi feita no InDesign, tratando o texto e demais elementos da composição de forma cuidadosa. No InDesign foi possível ter um maior controle sobre o layout e utilizar ferramentas para auxiliar na construção consistente de um grid. Com uma área tão grande para se trabalhar (74 x 31,5cm) é necessário bastante atenção à posição de linhas guias. Também é necessário ter cuidado com as dobras do material, evitando que parágrafos não sejam atingidos pelas dobras.

O grid foi uma ferramenta importante para a construção e diagramação do conteúdo (Figura 44), mas não foi utilizado de forma restritiva, como pode ser visto nas faces diagramadas (Figuras 45 e 46). A página foi dividida em dez linha e 30 colunas. A medianiz tanto das linhas quanto colunas foi definida como 5mm.

8.6 Paleta cromática

Algumas definições básicas são necessárias para criar um material visualmente consistente. É preciso criar uma estrutura familiar, de forma que o leitor do material seja capaz de identificar padrões de repetição, absorvendo a lógica e hierarquia da composição visual. Segundo Jury (2004):

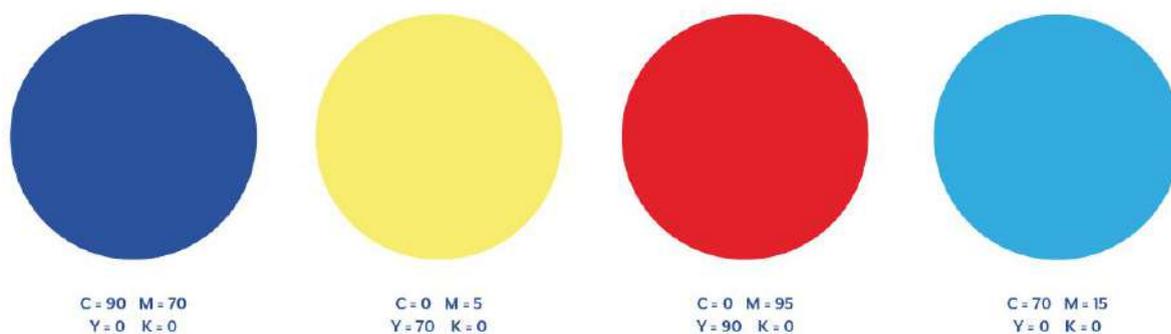
estruturar a informação de acordo com um padrão ou convenção estabelecida é um método padrão de diminuir a possibilidade de confusão aumentando a previsibilidade. [...] Para o leitor, entender a estrutura e hierarquia garante o prazer que provém da posse, acesso e controle. O conforto de um ritmo constante, de saber que tudo está em seu (previsível) lugar, não deve ser subestimado. (p.102-103)

Essa previsibilidade é alcançada por meio da construção de diretrizes gráficas bem estabelecidas. O objetivo não é que essas diretrizes sejam limitadoras, mas sim que construam uma base sólida para o desdobramento do projeto. Permite-se assim uma continuidade consistente do trabalho.

A paleta cromática utilizada foi criada com o objetivo de trazer cores bastante contrastantes entre si, já que o mapa costuma ser um material repleto de informações e sobreposições (Figura 47). O vermelho aparece como cor de destaque, dando ênfase para informações mais importantes, e explorando a ideia de afeto e passionalidade já que aparece diretamente vinculada às histórias de afeto no mapa.

O azul tem um papel de neutralidade, aparecendo no fundo do mapa e em informações de menor destaque. Já o amarelo aparece em alguns detalhes, equilibrando um pouco o contraste do azul com o vermelho e permitindo fazer diferenciações de menor destaque, já que perde a ênfase ao lado do vermelho

Figura 47 - Paleta de cores do projeto.



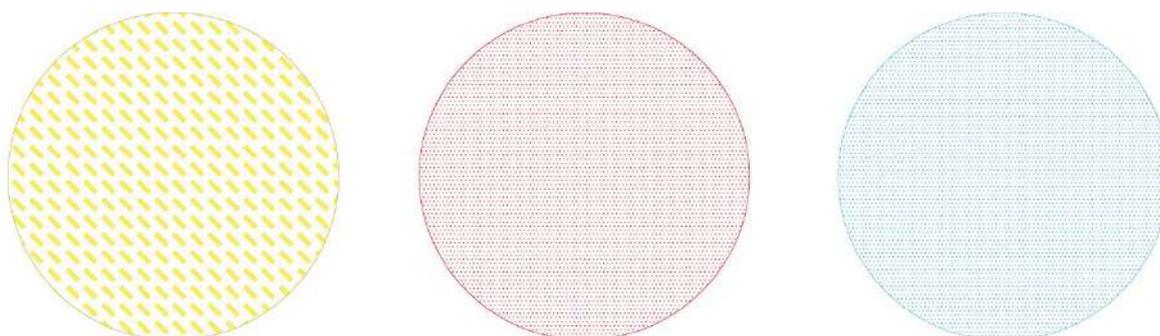
Fonte: Autora.

8.7 Padronagem e Estilo Gráfico

Segundo Lupton (2008), o design moderno revela certo desdém por ornamentos, embora a análise estrutural de padronagens seja central na sua teoria. Compreendendo e produzindo padrões, o designer cria complexidade a partir de estruturas elementares. Jones (2010) disse que o sucesso de um ornamento tem como chave a produção de um efeito amplo e generalizado, produzido pela repetição de poucos elementos simples.

Buscou-se padronagens discretas e delicadas para o projeto, com o objetivo de definir bem as formas do mapa sem causar ruído excessivo. Portanto, os padrões criados foram gerados a partir da reprodução de formas básicas e pequenas, fazendo uma releitura de padronagens de mapas antigos (Figura 48)

Figura 48 - Padronagens do projeto.



Fonte: Autora.

8.8 O Mapa

8.8.1 Desenho do Mapa

A estrutura do mapa necessário para o projeto é simples, sem grande complexidade de dados nem detalhamentos técnicos. A intenção do objeto é fazer com que os espaços do bairro sejam facilmente reconhecidos pelos moradores. Já que o material que está sendo construído é focado nas histórias dos moradores e afetos com o bairro, não existe um número grande de camadas e detalhamentos. A necessidade do mapa é de utilizar um desenho reconhecível do local, evitando distorções e assinalando elementos que auxiliem a localização e reconhecimento do local para o leitor.

Alguns princípios simples são seguidos para facilitar esse reconhecimento. É criada uma hierarquia entre os nomes das ruas e avenidas, destacando as principais vias. Alguns espaços, considerados de referência para a localização no bairro, foram colocados em destaque. Os pontos de referência foram escolhidos levando em conta os locais mais citados pelos entrevistados, locais de fluxo intenso, locais que mostraram ter importância histórica durante pesquisas e principais marcações de espaços públicos no *Google Maps*.

Para a construção do desenho do mapa foram estudadas dois possíveis caminhos. Um deles foi utilizar o ArcGIS, um sistema de informações geográficas (*geographic information system*), também chamado de GIS. Os aspectos positivos de utilizá-lo seriam a redução de trabalho no processo de desenho do mapa, já que o ArcGIS é capaz de gerar o desenho completo de um local, automatizando esse processo. Também é possível levantar de informações interessantes sobre a região, já que a ferramenta armazena uma série de informações geográficas. Os aspectos negativos de usar o ArcGIS é que o fato de o software ser pago, o que restringe seu uso e também o desconhecimento em relação ao seu funcionamento.

A segunda possibilidade foi o redesenho vetorial do mapa a partir do Google Maps, no Adobe Illustrator. O desenho pode perder um pouco da precisão, mas se tem um controle maior das formas. Redesenhando o mapa, pode-se definir arredondamentos e padronizações das formas, editando o desenho conforme as especificidades definidas para o mapa. A edição do desenho torna-se mais maleável.

Segundo McManigal (2011), o Adobe Illustrator tornou-se a ferramenta favorita de muitos cartógrafos. Com necessidade de criar mapas precisos e detalhados, geralmente esses

profissionais exportam o desenho e informações do mapa do ArcGIS ou de ferramentas com funções similares, e trabalham com edição e estilos gráficos com o Illustrator.

Analisando pontos positivos e negativos, optou-se por não utilizar o ArcGIS. Não pareceu valer a pena aprendê-lo do zero e pagar pelo software, já que o mapa afetivo têm um caráter mais voltado para a expressão e representação de afetos, através de dados qualitativos. Assim, não há necessidade de dados que não são acessíveis em plataformas gratuitas ou em pesquisas com moradores.

Além do Illustrator, software utilizado para a vetorização do mapa (Figura 49), a criação e edição do material também são utilizados o Photoshop e o InDesign. Os recortes de lugares do bairro presente no mapa, passam por processos de recorte e edição de imagem no Photoshop, sendo colocadas em um padrão duotone vermelho (C=0, M=95, Y=90, K=0) e em seguida sendo transformadas para o padrão CMYK (Figura 50). O mapa é salvo em .eps e questões de diagramação textual são trabalhada no InDesign, facilitando alinhamentos e utilização de grid, e criação de estilos de parágrafo e de caracteres.

Figura 49 - Mapa durante processo de vetorização. Formas cruas e sem estilos aplicados.



Fonte: Autora.

Figura 47 - Iconografia presente no mapa.



Fonte: Autora.

McManigal (2011) afirma que mapas com excesso de legendas e indicações não são uma boa ideia. As informações que aparecerão no mapa devem ser definidas com propósito. Deve-se atentar à hierarquias de informações e detalhes tipográficos, tema a ser abordado mais adiante.

No Mapa Afetivo, é inevitável a presença de elementos ruidosos. Por meio de elementos gráficos, o material expressa algumas emoções vividas nos espaços, utilizando sobreposições de elementos e perda de alguns detalhes das formas do bairro. Porém, questões de legibilidade seguem sendo fundamentais e são equilibradas com sobreposições cuidadosamente planejadas.

8.8.3 Tipografia em Mapas

A escolha tipográfica para criação de materiais cartográficos é uma decisão bastante delicada. O mapa é um material complexo e ruidoso, portanto, para garantir a leitura dos textos, diversos fatores devem ser levados em consideração. Arnold (2004) cita alguns motivos que tornam o uso de tipografia em mapas mais complexo do que a utilização em demais materiais gráficos. Segundo ele, em mapas:

- Textos competem e se sobrepõe a elementos gráficos com imprevisíveis configurações; em livros e revistas os elementos costumam intercalar-se, ficando lado a lado, sem necessariamente apresentarem uma interrupção brusca;
- Os textos não podem ser colocados sobre fundos que dividem a mesma cor que as letras, devendo diferenciar o texto claramente dos demais elementos da composição.
- Os tipos podem precisar adaptar-se à sobreposição de diversas texturas de fundos - no espaço apertado das ruas, dentro das quadras, no mar, no meio de dois ou mais superfícies - geralmente ruidoso;
- Textos pequenos podem ser difíceis de serem lidos quando sobrepostos em fundos ruidosos, porém o espaço reservado para texto não costuma ser muito generoso, colocando o projetista em um impasse que só pode ser solucionado com conhecimento e equilíbrio na composição;
- Linhas de texto costumam correr curvadas sobre a página;
- Tamanho e estilo de fonte costumam mudar bastante em mapas;
- É comum que textos em mapas, devido escassez de espaço, necessitem ter um corpo em tamanho bem pequeno.

Arnold (2004) recomenda que, na escolha da fonte ideal para mapa, estude-se com calma o desenho do tipo (Figura 51). Segundo ele, para ser selecionada como ideal para um projeto de mapa, a fonte deve:

- Ser legível em tamanhos pequenos;
- Não ter um estilo muito expandido, para evitar linhas muito longas e perda de leitura em linhas curvas;
- Deixar claro mudança de hierarquia entre fontes, mudança de corpo e estilo de texto devem ser facilmente identificáveis;
- Ser desenhada de forma que ressalta a individualidade de cada letra, auxiliando na legibilidade e reconhecimento rápido de palavras. Assim é reduzida qualquer possibilidade de confusão durante a leitura.

Figura 51 – Padrão de fontes para mapas.

		NATIONAL GEOGRAPHIC		NATIONAL ATLASES		ATLASES		
		Refer-ence	Maga-zine	U.S.	Canada	CIA	Goode	Oxford World
WATER	Salt	CAP	Cplc	CAP	CAP*	Cplc	CAP*	CAP*
	Fresh	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	CAP*
LAND FEATURES	Other	CAP*	Cplc	CAP	—	CAP	CAP	CAP
	Peak	CAP*	Cplc	Cplc	—	Cplc	Cplc	CAP
	Range	CAP*	Cplc	CAP*	—	CAP	CAP	CAP*
CULTURAL	City	Cplc	Cplc	CAP*	CAP*	CAP*	* * *	Cplc
	Park	CAP	CAP	CAP	—	—	CAP	CAP
	Political	CAP	CAP	CAP	CAP	CAP*	CAP	CAP
THEMATIC	Notes	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc
	Legend Item	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc	Cplc
	Legend Head	Cplc	Cplc	CAP	CAP	Cplc	Cplc	Cplc
	Title	CAP	* *	CAP	CAP	Cplc	CAP	Cplc

Fonte: *The Guild Handbook of Scientific Illustration*.²⁶

Para o mapa, a fonte selecionada foi a sem serifa Mr. Eaves. Mr. Eaves é uma tipografia moderna criada por Zuzana Licko (Figura 52). O tipo possui uma vasta família, com diversas possibilidades de estilos pesados (bold, heavy, ultra), que auxiliam no contraste entre fontes e são bastante úteis na utilização de fontes em tamanhos pequenos e restritivos, como é o caso em um mapa

Levando em conta a necessidade de exibir os nomes de rua e demais informações internas do mapa em tamanhos muito pequenos, utilizou-se os estilos tipográficos internos do mapa em *bold* e os textos em caixa alta. A utilização do texto em *all caps* facilita a identificação das letras, tornando a leitura das palavras mais rápida e intuitiva. Assim, mesmo apresentando as letras em dimensão reduzida, as palavras ficam mais visíveis, pois tem seu tamanho de corpo expandido.

²⁶ Disponíveis em <<http://drjill.net/map-fonts-article-1-the-basics-of-typography-for-cartography/>> . Acesso em 18 nov, 2018.

8.9 Tipografia e Diagramação

A fonte Mr. Eaves (Figura 52) foi selecionada para títulos, chamadas e textos curtos, buscando trazer legibilidade e um tom humanista no projeto, já que a fonte possui traços irregulares combinados com características modernas. Assim seguiu-se também o estilo do mapa que tem Mr. Eaves como fonte básica e do kit de sensibilização que utilizou-a como única fonte. Além da Mr. Eaves, foi necessário encontrar um tipo que crie contraste quando apresentado ao seu lado, para utilizar em subtítulos e pequenas chamadas.

Figura 52 – Demonstração de pesos da fonte Mr Eaves.

Light	A obra em epígrafe, foi liberada, através de decreto, assinado pelo então prefeito
Reg	de Porto Alegre, João Verle, em Maio de 2004, em solenidade realizada no clube,
Bold	onde testemunharam o fato o presidente do São José na época, Luiz Fernando
Heavy	Gomes Moreira, sua diretoria, ex-presidentes, associados, conselheiros,
Ultra	convidados especiais e autoridades porto-alegrense.

Fonte: Autora.

Inicialmente imaginou-se uma fonte serifada, cogitando o uso da tradicional Sabon, de Jan Tschichold. Porém, após algumas tentativas e testes de impressão, uma alternativa serifada não pareceu encaixar-se no contexto gráfico do material. Ao final, a Courier New (Figura 53) apresentou-se como uma boa alternativa para a apresentação desses detalhes, contrastando com a fonte principal. Courier é uma tipografia monoespaçada, com *slab serif*, criada em 1955 por Howard "Bud" Kettler, especialmente para ser utilizada nas máquinas de escrever elétricas da IBM. A Courier New é uma adaptação da Courier que foi criada para ser utilizada como fonte no Windows 3.1 e é excepcionalmente clara e legível em relação as demais adaptações.

Figura 53 – Demonstração da fonte Courier New Regular e Bold e a Courier original.

Courier New	A obra em epígrafe, foi liberada, através de decreto, assinado pelo então prefeito de Porto Alegre, João
Courier New Bold	Verle, em Maio de 2004, em solenidade realizada no clube, onde testemunharam o fato o presidente do São
Courier	José na época, Luiz Fernando Gomes Moreira, sua diretoria, ex-presidentes, associados, conselheiros, convidados especiais e autoridades porto-alegrense.

Fonte: Autora.

8.10 Ilustrações e *Lettering*

Para o projeto gráfico do mapa, foram escolhidas algumas formas de se trabalhar com a representação das histórias dos moradores. Portanto além de situar as histórias no espaço do bairro, buscando uma forma de interpretar essas lembranças, utilizou-se pequenas ilustrações que auxiliam na contação e marcação das memórias no mapa.

Devido ao espaço reduzido em que as ilustrações precisam ser encaixadas, os traços dos desenhos são bastante simplificados. Os desenhos foram criados com a ferramenta caneta do Illustrator, a partir de um traçado livre vetorial. Os traços são precisos mas ainda sim mais orgânicos que geométricos.

O *lettering* com o nome do bairro (Figura 54), foi criado a partir da fonte Mr. Eaves, misturando letras em caixa alta e caixa baixa e atuando em uma série de mudanças nos traços dos tipos e na composição como um todo. Os cantos angulares dos tipos foram suavizados, algumas letras sofreram mudanças drásticas em seu desenho e outras foram reposicionadas. O objetivo foi evidenciar um aspecto leve e lúdico do projeto na composição, além de transmitir uma ideia de percurso e continuidade, que pode ser visto na junção das letras "ASS", formando uma espécie de caminho.

Os estilos gráficos aplicados são os mesmos presentes no mapa, seguindo o sistema visual que repercute em todos os detalhes do artefato. Assim, contribui-se para a criação de uma unidade de estilos no material como um todo.

Figura 54 - *Lettering* criado como título do mapa.



Fonte: Autora.

8.11 Recortes do Bairro

Para tornar os espaços mais reconhecíveis e aproximar o leitor dos aspectos visuais dos locais de afeto, foram incluídos alguns recortes de lugares icônicos do bairro e de pequenos encontros feitos durante as Andanças - como por exemplo, elementos repetitivos de pichação, placas, entre outros.

Os elementos recortados são sobrepostos às formas do mapa, intercalando a visão de topo do mapa com pequenos elementos que habitam os locais, como é mostrado na Figura 55. Segundo Trizoli (2015) “alterações ou repetições nas relações de tamanho e escala das imagens, podem decorrer em um ritmo na grelha ou no leiaute, interligando as categorias” (p.60).

Isso acontece também em relação ao tratamento de cor. No mapa, por exemplo, os recortes aparecem sempre em duotone vermelho, contrastando com as cores predominantes dos demais elementos. O contraste traz diferenciação entre os elementos. Segundo Wong (1998), as diferenças são enfatizadas quando os objetos da composição contrastam entre si.

Figura 55 - Sobreposição de imagens no mapa.



Fonte: Autora.

8.12 Impressão

Considerando valorosa a questão de materialidade do projeto, a escolha de método de impressão apresenta-se como etapa de extrema importância para o projeto. O método escolhido deve dar a possibilidade de se fazer testes constantes de impressão, validando a legibilidade do material e identificação de elementos.

Ao trabalhar com publicações de baixa tiragem, existem três principais tipos de impressão que se mostram viáveis neste contexto: impressão digital, risografia e serigrafia.

Quadro 3 - Comparativo de tipos de impressão.

	Impressão Digital	Risografia	Serigrafia
Suporte	papel	papel	vários materiais
Formato	até 74x31,5	até A3	até A0
Cores	cmyk	15 cilindros de cor	tabela PANTONE
Impressão Sólida	muito boa	média	muito boa
Tiragem	baixa e média (até 500 exemplares)	baixa e média (até 500 exemplares)	baixa e média (até 500 exemplares)
Limites	geralmente não reproduz cores especiais	difícil de trabalhar com cores fora dos tons comuns nesse tipo de impressão	dificuldade para gradação de tom e detalhes muito pequenos
Vantagens	Impressão prática possibilitando muitos estudos de provas de impressão e uma alta gama de cores. A qualidade da impressão também pesa bastante na escolha..	O uso de cores especiais na risografia tem um impacto muito visual muito interessante.	A textura da impressão fica muito interessante.
Desvantagens	Já que a paleta de cores, provavelmente, será limitada à tabela cmyk, a possibilidade de usar cores especiais se mostra bastante remota.	Limitação de cores. Não foi encontrado nenhum local que imprima em risografia em Porto Alegre.	Dificuldade de reproduzir texturas possibilidade de prejudicar textos muito pequenos, já que o processo é manual e é comum ocorrer pequenas falhas durante a impressão.

Fonte: Autora.

Valorizando o detalhamento gráfico do mapa e fazendo com que todas as informações, mesmo que em pequena dimensão, apresentem boa definição, a opção mais adequada para a impressão do material é a impressão digital.

A possibilidade de impressão digital no formato 74 x 31,5 cm, oferecida pela gráfica ANS, em Porto Alegre, também foi decisiva para a escolha, permitindo que o mapa fique com uma proporção muito boa para visualização das informações.

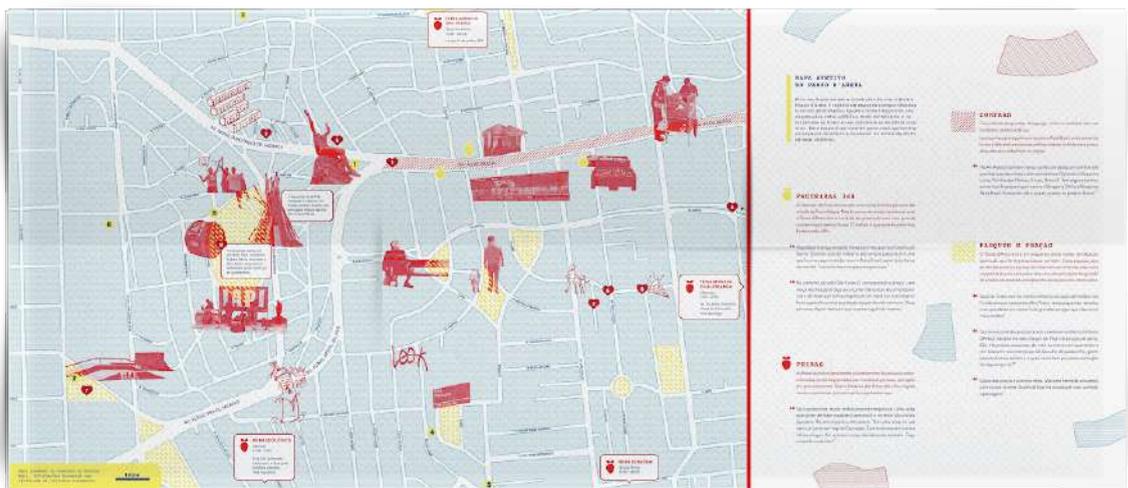
9 ARTE FINAL

Figura 56 - Mapa aberto, Face 1.



Fonte: Autora.

Figura 57 - Mapa aberto, Face 2.



Fonte: Autora.

10 DISTRIBUIÇÃO E VERIFICAÇÃO

Após tomadas as decisões editoriais e gráficas do projeto, é importante pensar na camada experiencial, fator que teve grande importância durante toda ideação do Mapa Afetivo. É necessário definir as regiões iniciais de atuação e apresentação do projeto, possibilitando a realização de um piloto de distribuição do material.

A partir do piloto, é possível verificar a eficácia, buscando respostas ao material produzido. A partir dessa análise, fica possível trabalhar em melhorias e viabilizar um futuro para o projeto.

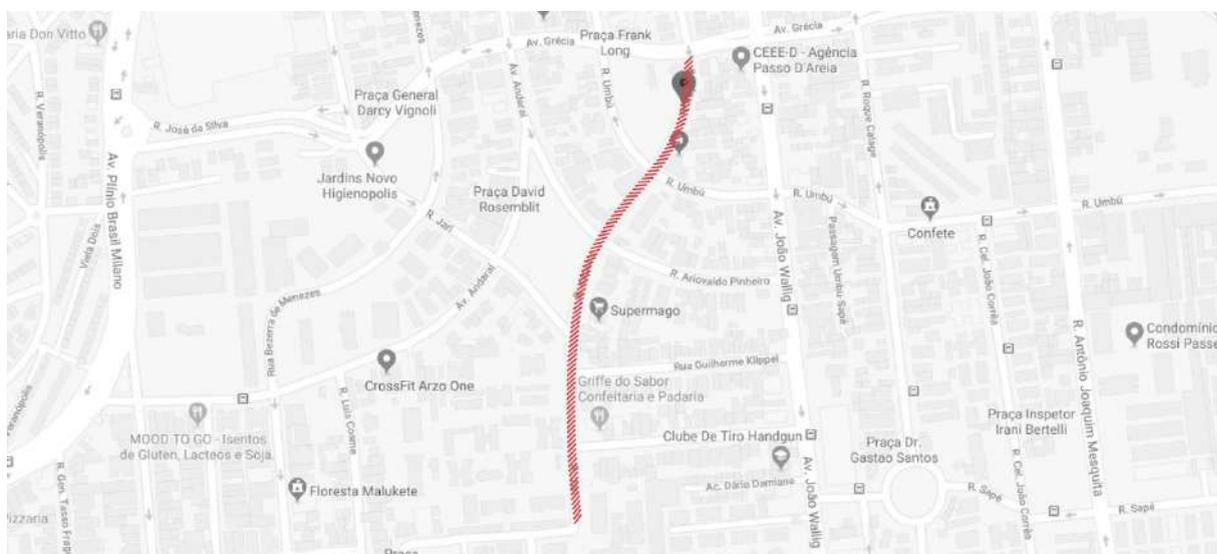
10.1 Distribuição e Experiência

Como projeto piloto, a distribuição inicial do material foi feita, inicialmente, em uma pequena região do bairro, tornando a distribuição financeiramente viável e possível de se verificar os efeitos causados pelo mapa. O trajeto escolhido foi o da Rua Passo d'Areia, que converte-se em Rua Jari, devido ao grande número de residências e espaços de compartilhamento próximos do local. Também foi local com grande número de respondentes, tornando mais acessível a percepção e discussão sobre os efeitos do projeto para os moradores da região.

A principal forma de distribuição do Mapa Afetivo do Passo d'Areia aconteceu via caixa de correio. O uso da caixa de correio como meio de envio do mapa afetivo é interessante por se tratar de uma forma fácil de fazer com o que o material impresso entre na casa das pessoas, despertando uma provável atenção em meio às correspondências mensais.

Outra forma de distribuição que pode ser interessante é a versão A3 do mapa impresso, emoldurada, servindo de presente para pequenos comércios locais da região, com a ideia de expô-lo na parede dos comércios. Assim, os moradores que transitam pelo local podem observar o mapa, dando uma maior visibilidade para o material, e expondo-o a um número bem maior de olhos;

Figura 58 – Região para aplicação de Projeto Piloto



Fonte: Autora.

10.2 Verificação

Nesta etapa, procurou-se entender se o projeto teve efetividade no seu propósito. O processo de verificação foi feito tanto por meio do mapa físico, quanto por meio de um formulário online, com arquivos .png das faces do mapa.

O objetivo geral do projeto foi ser um convite ao caminhar atento e à uma tentativa de visão lúdica dos espaços de convívio, incentivando a ocupação dos espaços públicos do bairro e a abertura aos encontros que estas vivências podem gerar. A verificação buscou entender se ele foi, de alguma, forma cumprido. Também é importante de ser captado, nessa etapa, o que poderia ser melhorado no projeto e próximos passos poderiam ser tomado para uma possível ampliação do que foi feito até aqui.

O processo de verificação presencial foi realizado com dois moradores que participaram dos encontros na etapa de pesquisa. Ao interagir com os mapas (Figura 62) os dois ficaram contentes ao visualizar seus locais de afeto registrados no material. Afirmaram se identificar com o mapa e quiseram garantir seu exemplar. Ambos foram convidados para responder o formulário online com o seu parecer sobre o material, padronizando os resultados, mas com a vantagem de ter o exemplar físico em mãos.

Moradores que deixaram seu número durante as pesquisas e consentiram contatos futuros via whatsapp, também foram convidados a responder o questionário de validação, tendo a possibilidade de visualizar as faces do mapa online. As respostas recebidas estão no Anexo VI.

As perguntas foram durante o processo foram as seguintes:

1. Você se identifica com alguma vivência presente no mapa?
2. De 0 a 5, quanto o material te passa uma sensação de conexão com o espaço do bairro?
3. De 0 a 5, o quanto você ficou com vontade de conhecer os locais de afeto dos seus vizinhos?
4. Você acha que o bairro Passo d'Areia precisa de uma maior valorização por parte dos moradores?
5. Você consegue entender as legendas que ligam as histórias aos locais no mapa?

Figura 59 – Moradora lendo o mapa.



Fonte: Autora.

O mapa teve uma boa recepção por parte dos moradores, e 12 dos 13 entrevistados se identificaram com as vivências presentes no material, mesmo que 11 dos entrevistados só tenham visto o arquivo digital do material. Quase 70% dos entrevistados demonstraram ter ficado com bastante vontade de visitar/revisitar os locais de afeto dos seus vizinhos, o que é o principal objetivo do material.

Apesar de um número grande de legendas e iconografias, a totalidade dos respondentes achou que as informações presentes no mapa ficaram claras. Isso significa que a organização dos dados e iconografia teve um resultado positivo, deixando o material facilmente compreensível.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A estruturação da pesquisa a partir de Andanças e todo o estudo teórico sobre deriva e formas independentes de cartografar agregaram muito para meu processo como designer. Mais do que isso. Todo esse estudo me emocionou, de verdade. Senti muita gratidão pelas pesquisas de Paola Jacques, do coletivo PISEAGRAMA, de Oiticica, de Careri e dos Situacionistas. Admito que, mesmo após a pesquisa, tenho um pouco de dificuldade em me colocar em uma posição de alteridade no contexto que vivo, mas é um exercício muito gratificante.

Encontrar formas de incluir processos de alteridade em projetos de design é muito importante para criação de experiências que realmente tenham valor para alguém. Durante minha formação essa foi a lição mais importante e custosa que eu aprendi. Cada projeto é uma nova oportunidade de contato, de estudar o ponto de vista do usuário e de tentar compreender a visão do outro. É preciso ouvir sem julgar, sem interromper. Simplesmente imergir noutra visão de mundo.

Muitas vezes me peguei triste ao pensar que esses são requisitos utópicos no meio de necessidades malucas do mercado, que mergulhamos para conseguir trabalhar e crescer como profissionais. Ao mesmo tempo sei que existe um movimento de resistência e retomada. Acho que o estudo realizado nesse projeto me emocionou tanto porque me ajudou a dar ênfase a esse processo tanto na vida profissional quanto pessoal.

Foi muito instigante investigar o Passo d'Areia por meio dessa ótica, sair de casa todos os dias tentando viabilizar pequenas conversas; perceber o tom de curiosidade dos vizinhos ao ouvir o título do projeto. Reforcei a importância da pesquisa e da experiência em muitos momentos no meu texto, trouxe diversas vezes essa questão como foco, apesar do resultado esperado deste trabalho ser um projeto gráfico.

Imagino que esse modelo de pesquisa pode ter grande valor para investigações em outros bairros silenciosos de Porto Alegre já que a cidade gira em torno da região central. Acredito que o processo pode ser incrementado, pode ser criado um kit de ferramentas que auxilie no estudo dos afetos de uma comunidade. Pode ser uma forma interessante de estimular novos olhares de alteridade em diferentes ambientes.

Outro passo que poderia ser seguido é a transformação desse projeto para um formato online. Apesar de que aqui, um dos requisitos foi a materialidade do artefato, questão que sigo acreditando ter importância, seria muito interessante criar também um modelo digital de mapa afetivo, com maior possibilidade de interação. Outro aspecto positivo da ideia é viabilizar o acesso por um número maior de pessoas, podendo extrapolar as barreiras do próprio bairro e criar um modelo replicável de mapa afetivo para diversas comunidades.

Consigo imaginar diversos futuros para o projeto e me sinto muito grata por ter descoberto tanto sobre alteridade e escuta durante o processo. Por hora, espero que o mapa tenha impactado alguns moradores de forma a lançarem um olhar diferente sobre os espaços de compartilhamento, pensando nos locais por meio da história do outro. Também espero que o design seja cada vez mais pensado como processo participativo, fazendo com que o projeto de um artefato seja construído por meio de questionamentos, escuta e encontros com o outro.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Ensaio sobre a destruição da experiência**. In: Infância e História: destruição da experiência e origem da história. Trad. Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Impressão e acabamento**. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ANGSÜSSER Stephan. **Map folding techniques in the digital age**. Wuhan: Wuhan University, [2014].
- ARMAZÉM DE HISTÓRIAS. [post pessoal]. Facebook. 15 junho 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/dehistoriasambulantes/posts/920654874723257>>. Acesso em: 10 jun. 2018.
- ARNOLD, Felix. **Cisalpin™**: The ideal typeface for cartography. January 28, 2014 Disponível em: <<https://www.linotype.com/de/2276/cisalpin.html>>. Acesso: 10 out. 2018.
- BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BETTINARDI, Tereza. **Como me tornei designer**. E a vida entre projetos gráfico. 2018. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/profissoes/2018/03/22/Como-me-tornei-designer.-E-a-vida-entre-projetos-gr%C3%A1ficos>> Acesso em: 2 jun 2018.
- BRAGA, Paula. **A cidade, a política e a mutação da arte**. Entre Hélio Oiticica e Cripta Djan. *Arquitextos*, São Paulo, ano 18, n. 208.03, Vitruvius, set. 2017
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. Editora Cosac Naify, 2005.
- BRITTO, Fabiana Dultra; JACQUES, Paola Berenstein. **Corpocidade**: Arte enquanto micro-resistência urbana. *Revista de Psicologia*, v. 21 – n. 2, p. 337-350, Maio/Ago. 2009.
- BROTTON, Jerry. **A history of the world in twelve maps**. Nova York.: Penguin Books, 2013.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CARERI, Francesco. **WALKSCAPES**: o caminhar como prática estética. Tradução de Frederico Bonaldo. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

CHAVES, Leslie. FACHIN, Patrícia. **Design e antropologia**: novas interações para pensar as questões sociais. Entrevista especial com Zoy Anastassakis. 2016. Disponível em: <<http://www.ihu.unisinos.br/entrevistas/558218-design-e-antropologia-novas-interacoes-para-pensar-as-questoes-sociais-entrevista-especial-com-zoy-anastassakis>> Acesso em: 3 jun 2018.

COELHO, Frederico. **Nota editorial**. In: Tropicália. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2008.

CONSTANT, N. A propósito de nossos meios de ação e perspectivas. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.) **Apologia da deriva**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 92-94. [Publicado originalmente em Internationale Situationniste, 1958.]

CONSTANT N. **Outra cidade para outra vida**. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.) **Apologia da Deriva**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 114-117. [Publicado originalmente em Internationale Situationniste, 1959.]

DEBORD, Guy-Ernest. Perspectivas de modificações conscientes na vida cotidiana. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.) **Apologia da deriva**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 143-152. [Publicado originalmente em Internationale Situationniste, 1961.]

DEBORD, Guy-Ernest. Posições situacionistas a respeito do trânsito. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.) **Apologia da deriva**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 102-103. [Publicado originalmente em Internationale Situationniste, 1959.]

DEBORD, Guy-Ernest. Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.) **Apologia da deriva**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 43-59. [Publicado originalmente em Internationale Situationniste, 1957.]

DEBORD, Guy-Ernest. Teoria da deriva. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.) **Apologia da deriva**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 87-91. [Publicado originalmente em Internationale Situationniste, 1956.]

DEBORD, Guy-Ernest. Teses sobre a revolução cultural. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.) **Apologia da deriva**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 72-73. [Publicado originalmente em Internationale Situationniste, 1958.]

DORST, Kees. The problem of Design Problems. In: **Design thinking research symposium**. Sydney: University of Technology, 2003.

DOS ANJOS, Moacir. **As ruas e as bobagens**: anotações sobre o delirium ambulatorium de Hélio Oiticica. ARS, São Paulo, v. 10, n. 20, p. 22-41, nov. 2012.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. **Hélio Oiticica**. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa48/helio-oiticica>>. Acesso em: 09 de Jun. 2018.

FIRTH, Rhiannon. Critical Cartography as Anarchist Method? Utopian Extrapolation and Pedagogy” **Interface: A journal by and for Social Movements** 6: 1 special issue on pedagogy and social movements, pp. 156-184, 2014. Disponível em: <<http://www.interfacejournal.net/2014/06/interface-volume-6-issue-1-movement-pedagogies/>>. Acesso em 3 jun. 2018.

FRANCHI, Francesco. **Designing news: changing the world of editorial design and information graphics**. 2nd ed. Berlin: Gestalten, 2014.

GEHL, Jan. **A vida entre edifícios**. PISEAGRAMA, Belo Horizonte, número 07, página 14 - 21, 2015.

GIACCARDI, Elisa. FOGLI, Daniela. **Affective geographies: toward richer cartographic semantics for geospatial web**. Proceedings ACM Int. Conf. on Advanced Visual Interfaces (pp. 173-180). Nova Iorque: ACM Press, 2008.

HAND, Di; MIDDLEDITCH, Steve. **Design for media: a handbook for students and professionals in journalism, pr and advertising**. New York: Routledge, 2013.

HISTÓRIAS AMBULANTES. **Jornal da carroça**. Porto Alegre, 2017.

IDEO. **Human-Centered Design: Kit de Ferramentas**. 2015. Disponível em: <<http://www.designkit.org/resources/>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

I.S.. Contribution to a Situationist Definition of Play. **International Situationniste #1**, 1958. Disponível em: <<https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/play.html>>. Acesso em: 2 jun 2018.

I.S.. Teoria dos momentos e construção de situações. In: JACQUES, Paola Berenstein (Org.) **Apologia da deriva**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003, p. 121-122.

I.S.. **L'urbanisme comme volonté et comme représentation**. Número 9, agosto, 1964.

JACOBS, Jane. **The death and life of great American city**. Nova Iorque, Random House, 1961.

JACQUES, Paola Berenstein (org.). **Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JACQUES, Paola Berenstein. **Elogio aos errantes**. Salvador: EDUFBA, 2012.

JACQUES, Paola Berenstein. **Errâncias urbanas**: a arte de andar pela cidade. Porto Alegre: ARQTEXTOS, número 07, página 16 - 25, 2005.

JURY, David. **Convention and creativity in typography**. In HELLER, Steven (Ed.). THE EDUCATION OF A TYPOGRAPHER. New York: Allworth Press, 2004. p.101-107

KEHL, Maria Rita. **Olhar no olho do outro**. PISEAGRAMA, Belo Horizonte, número 07, página 22 - 31, 2015.

LEONÍDIO, Otavio. **Guy Debord e Robert Smithson**. Espaço, tempo e história. Arqtextos, São Paulo, ano 15, n. 176.00, Vitruvius, jan. 2015 <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqtextos/15.176/5458>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MARKUSSEN, Thomas. **The Disruptive aesthetics of design activism**: Enacting Design Between Art and Politics. Massachusetts Institute of Technology, 2012.

MARQUEZ, Renata. “Atlas Ambulante”. In: MARQUEZ, Renata: CANÇADO, Wellington (Org.). **Atlas ambulante**. Belo Horizonte: ICC, 2011.

MATTÉ, Volnei Antônio. **Proposta de metodologia projetual para produtos gráfico - impressos**. Expressão (Santa Maria), v. 1, p. 60 - 66, 2004.

MCMANIGAL, Kevin. Graphic Styles and the Appearance Palette in Illustrator CS5. **Cartographic Perspectives**, North America, 0, jun. 2011. <<http://www.cartographicperspectives.org/index.php/journal/article/view/cp69-mcmanigal/48>>. Acesso em: 06 Nov. 2018.

MINDLIN, Jose. **Uma vida entre livros**: reencontros com o tempo. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

MONTE, Luiz Augusto Dutra Souza do. **Deriva e psicogeografia na cidade contemporânea**: experimento situacionista no centro do Recife. Recife, 2015.

MULLER-BROCKMANN, Joseph. **Grid systems in graphic design**: a visual communication manual for graphic designers, typographers, and three dimensional designers. Verlag Gerd Hatje; 1988.

NICKEL, Bárbara. **Ana Flávia Baldisserotto**: com uma carrocinha, comprando e vendendo histórias anônimas. Porto Alegre: Coisas Que a Gente Cria. 24 outubro 2018. Disponível em: <<http://www.coisasqueagentecria.com/ana-flavia-baldisserotto-com-uma-carrocinha-comprando-e-vendendo-historias-anonimas/>>. Acesso em: 22 mai. 2018.

OLIVEIRA, Gabriel Araujo Ferraz. **O design na construção do livro**: a Coleção Particular da editora Cosac Naify. Recife: UFPE, 2017.

OITICICA, Hélio. Aparecimento do supra- sensorial na arte brasileira. In: OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

OITICICA, Hélio. **Carta de hélio oiticica para lygia clark**, de 15 de outubro de 1968. In: FIGUEIREDO, Luciano (org.). – Hélio Oiticica: Cartas 1964-74. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, p. 145, 1996.

OITICICA, Hélio. **Sem título**. notas avulsas. 01 set.1971.

OITICICA, Hélio. **Esquema geral da nova objetividade**. In: Catálogo NOB, 1967.

PAIZAN, Delfina Cristina. MELLAR, H. G. **Envolvendo os alunos no design de tecnologia educacional**: aprendendo com o design participativo. Estudos Linguísticos e Literários: saberes e expressões globais, Foz do Iguaçu, 2011.

PINDER, D. **Subverting cartography**: the situationists and maps of the city. Highfield: Environment and Planning A 1996, volume 28, pages 405 - 427, 1994.

RIO, João do. **A alma encantadora das ruas**: crônicas. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

ROCK, Michael. **Designer as author**. Nova Iorque: Readers and Users, 2013.

ROUANET, Sergio Paulo. **É a cidade que habita os homens ou são eles que moram nela?** Revista USP, Brasil, n. 15, p. 48-75, nov. 1992. ISSN 2316-9036. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25668/27405>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

RYSTEDT, Bengt. **Printing Maps**. Sweden: 2007.

SAMARA, Timothy. **Making and breaking the grid, updated and expanded**: a graphic design layout workshop. Rockport Publishers, 2017.

SAMARA, Timothy. **Publication design workbook**: a real-world design guide. Gloucester: Rockport Publishers, 2005.

SCHER, Paula. **Abstract: the art of design**. Primeira temporada, episódio seis. Criação Elizabeth Chai Vasarhelyi, Morgan Neville, Richard Press e Sarina Roma. Série original Netflix. Série exibida pela Netflix, 2017. Acesso em: 05 jul. 2018.

SOUSA, E. L.A. **Uma ronda utópica**. Zero Hora, Porto Alegre, 18 de abril de 2009. Caderno Cultura, p. 2.

TAYLOR, D. A. **Documenting maritime folklife: an introductory guide**. Washington, DC: Library of Congress, 1992.

TENORIO, Fernando. **O mito da participação**. Revista de Administração Pública, Rio de Janeiro, v. 24, n. 3, maio/jul., 1990.

THE ECONOMIST. **The true true size of Africa**. The Economist Group Limited. London, 2010. Disponível em :
<<https://s100.copyright.com/AppDispatchServlet?publisherName=economist&publication=economist&title=The%20true%20true%20size%20of%20Africa&publicationDate=NaN0NaN0NaN&contentID=21012825&type=BL&orderBeanReset=0>>. Acesso em 2 jun 2018.

THORPE, Ann. **Defining design as activism**. Journal of Architectural Education, [2012].

TIZZEI, Leonardo. FOSCHIANI, Fernanda. SANTOS, Alberto. **Projetos participativos no contexto brasileiro**. Campinas: Unicamp, 2009.

TORRES-GARCÍA, Joaquín. **Universalismo constructivo**. 1. Madrid: Alianza Editorial, 1984. p. 193.

TRIZOLI, Thaís. **Ritmo no design editorial: método de análise da tensividade na paginação sequencial**. Porto: Universidade do Porto, 2015.

VIGNELLI, Massimo. **The Vignelli Canon**. Nova York: 2009. Disponível em: <<https://www.vignelli.com/canon.pdf>>. Acesso em 2 nov 2018.

WHITE, Jan. **Edição e design: para designers, diretores de arte e editores**. 1. ed. São Paulo: JSN Editora, 2006.

WISNIK, Guilherme Teixeira. **Dentro do labirinto: Hélio Oiticica e o desafio do “público” no Brasil**. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 15, n. 30, p. 95-110, oct. 2017.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Apêndice I

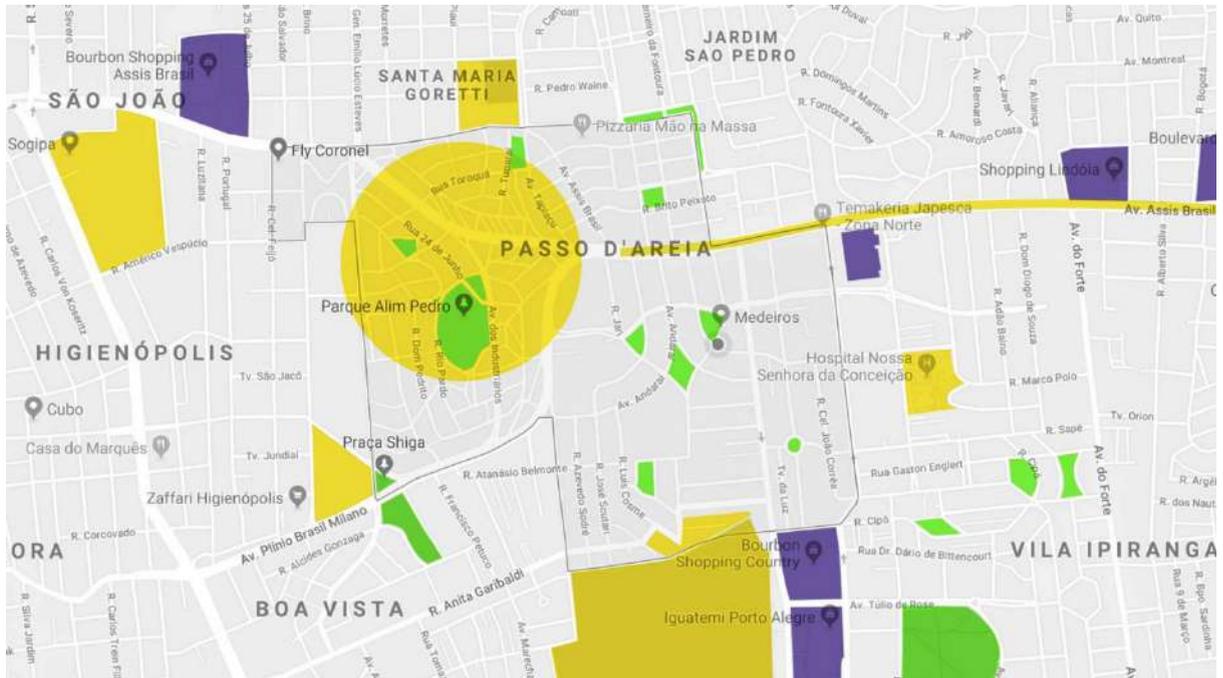
Praças no Passo d'Areia.



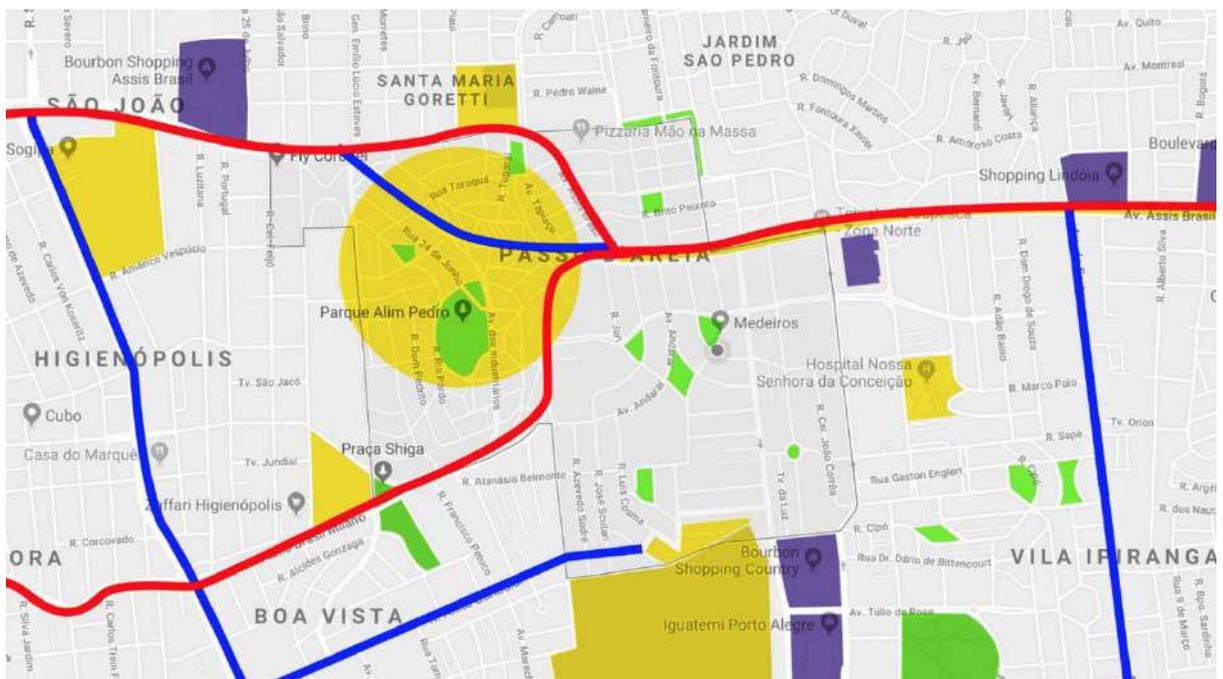
Praças e shoppings no Passo d'Areia.



Praças, shoppings e outros locais de destaque no Passo d'Areia.



Praças, shoppings, locais de destaque e principais vias do Passo d'Areia.



Apêndice II

Formulário online realizado no mês de maio, enviado para alguns moradores do bairro encontrados durante as Andanças.

Desde quando mora/frequenta o bairro?

10 de 10 pessoas responderam esta pergunta

1	Mais de 20 anos	7 / 70%
2	Mais de 10 anos	2 / 20%
3	Até 5 anos	1 / 10%
4	Mais de 5 anos	0 / 0%
5	Menos de 1 ano	0 / 0%

Em que rua você mora?

“Bezerra de Menezes”

“Itapeva”

“Av brasileiro índio de Moraes”

“Roque Calage”

“Roque Calage”

“Rua itapeva”

“Álvares Cabral”

“Roque calage”

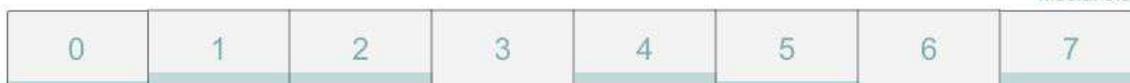
“João Wallig”

“ITAPEVA”

Por semana, quantos dias você costuma passear pelo Passo d'Areia?

10 de 10 pessoas responderam esta pergunta

Média: 3.30



► Mostrar detalhes

Que trajetos você costuma fazer quando está passeando por aqui? Onde você acha mais agradável de passar?

“Locais necessários no dia a dia Assis Brasil trajeto do Carrefour até Shopping Lindoia. Local mais agradável praça defronte nossa residencia.”

“1- Até a rua Bezerra de Menezes indo pela Itapeva até o final atravessando uma praça, seguindo pela Jari até a Bezerra. 2- Até a rua Dom Diogo de Souza. Vou pela Umbú e pego a Marco Polo até a Dom Diogo. Às vezes volto pela Sapé até a João Wallig entro em uma rua, que não sei o nome, até a Jari e chego na Itapeva. Passo por 5 praças até chegar em casa. É o trajeto que mais gosto. Vou até o shopping Wallig pela Grécia.”

“Alim pedro”

“Costumo caminhar na rua da casa da minha mãe, que era a rua que eu costumava morar. Gosto da travessa da luz, um beco que fica entre a João Wallig e a Roque Calage e que tem uma árvore gigante.”

“Parque Germânia e Praças”

“Itapeva, umbu ate uma praca depois do shopping, que nao lembro o nome.”

“Praças”

“Av. Grecia”

“Entre as ruas roque calage e Rua açores”

“Nas praças”

Quais locais você tem medo de passar?

“Nenhum”

“Durante o dia em nenhum. A noite em lugares com pouco movimento, principalmente em praças.”

“No viaduto obirici a noite”

“Nunca senti medo nessa região”

“Nem um...”

“Nao tenho medo das ruas do passo da areia”

“Lecais do bairro onde a pouco movimento”

“Umbu”

“Na Roque Calage a noite.”

“Na rua Itapeva entre a rua Grécia e Umbu porque já fui assaltada”

Quais desses lugares você frequenta?

9 de 10 pessoas responderam esta pergunta

1	Super Mago	5 / 56%
2	Licorking	4 / 44%
3	Predileto	4 / 44%
4	Shopping Obirici	4 / 44%
5	Art in Pizza	2 / 22%
^	Mostrar menos	
6	Bean Burger	2 / 22%
7	Other	2 / 22%
8	Mood to Go	1 / 11%
9	AMPA	0 / 0%
10	Deck 95	0 / 0%
11	Nam Pla	0 / 0%
12	Piatto Bello	0 / 0%
13	Pista de Skate IAPI	0 / 0%
^	Mostrar menos	

Onde você costuma fazer suas compras?

8 de 10 pessoas responderam esta pergunta

1	Lojas e comércios de rua	5 / 63%
2	Grandes shoppings	3 / 38%

Você frequenta as fruteiras de rua do bairro?

8 de 10 pessoas responderam esta pergunta



Você frequenta os armarinhos do bairro?

8 de 10 pessoas responderam esta pergunta



Você frequenta os bingos no bairro?

8 de 10 pessoas responderam esta pergunta



Que outros comércios você frequenta no bairro?

“Restaurante São Matheus”

“Mercado Super Mago. Bar Licor King”

“Mercados, padarias, fruteiras”

“Shopping. Loja de xerox na esquina. Restaurante Casa Amarela. Espaço de terapias holísticas.”

“Mercados e comércio em geral”

“Mago”

“Comércio em geral”

“Licor king”

“Mercado predileto mercado cado super mago bar licor king bar Golias, deck 85, restaurante Prato Cheio, Santa Rita, piatto bello. Salão de barbeiros Primus”

“Mercados, bares, restaurantes”

O que você mais gosta no bairro?

“Da estrutura de comercio e órgãos oficiais, cartórios, tudo facil.”

“O grande número de praças”

“Os amigos que tenho.”

“Dos antigos conjuntos habitacionais com prédios de poucos andares e pintados de cores pastéis. A região é bem segura também... E apesar de ter se tornado um bairro de grandes empreendimentos imobiliários onde moram muitas pessoas sem conhecer umas às outras, os moradores mais antigos ainda mantêm um senso de comunidade e vizinhança.”

“Parque Germânia”

“Um bairro com varias pracas”

“Mobilidade”

“Licor king”

Tem algo que você sinta falta no Passo d'Areia? Se sim, o quê?

“Nada”

“Cafés na rua(fora dos shoppings) com mesinhas na calçada.”

“Não”

“De coisas para jovens fazerem. Ciclovias, apesar de ser uma regeçãoiao irregular. Falta de cafés e padarias. O shopping toma conta do comércio e da sociabilidade locais.”

“Não”

“Mais movimento noturno”

“Limpeza das praças”

“Nao”

Como você caracterizaria o bairro Passo d'Areia? O que acha que o difere de outros bairros?

“Versatilidade de sua estrutura”

“Bairro residencial mas com acesso a todo tipo de serviço e comércio. Não sei dizer no que se difere.”

“comércio, bairro bem localizado com transporte público, fácil acesso a escolas, mercados, etc”

“Um bairro que se faz conhecido pelo shopping e pelos grandes empreendimentos imobiliários de condomínios de classe média. Era uma área de baixa valorização imobiliária até que nos últimos 15 anos uma série de construções de alta rentabilidade no mercado financeiro aumentaram a popularidade da região especialmente para a classe média, tendo em vista o perfil dos estabelecimentos de consumo no local e prédios comerciais.”

“Como ótimo bairro! E a vantagem de ter tudo muito perto.”

“Um bairro residencial agradável, que tem sua parte de comercio bem movimentado. Uma mistura de muito movimento e tranquilidade”

“É um bairro q atende minhas necessidades”

“Um bairro seguro e agradável”

“É um bairro bom pra morar e trabalhar. Ele se diferencia pelo comércio de lojas de rua e de shopping.”

“Vários shoppings... muitas praças...forte comércio de lojas e de rua..muitas árvores...um bairro auto-suficiente..”

Tem alguma historia interessante sobre o bairro que gostaria de compartilhar? Ficarei contente em saber!

“Nada em especial”

“Não recordo de nenhuma”

“Conheci a Elis Regina no colégio”.

“Uma vez encontrei uma menina na parada de ônibus chorando. Perguntei se estava tudo bem, e ela disse que o último ônibus já havia passado e que estava preocupada pois não sabia como chegar em casa. Caminhei até minha casa com ela, peguei o carro e fizemos um longo percurso até praticamente Alvorada juntas.”

“Os passeios e brincadeiras com minha neta pelas ruas e praças, colher pitangas e a dor de ver o Pé de Jaca na rua Úmbu esquina com Roque Calage”

“Tenho. Mas minha história é sobre a menina do bairro Passo D'Areia, que conquistou meu coração. Uma dengueira linda e dedicada. Fico muito feliz de andar pelo Passo D'Areia com meu bem!”

“Tínhamos medo de uma figueira na rua Macaé. Chamávamos de figueira da noiva, pois dizia-se que ela aparecia nas noites para assustar”

“Não que me lembre”

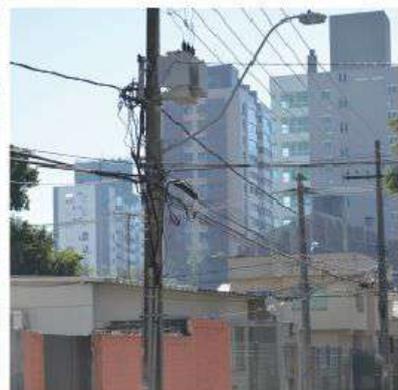
“Acho a História da Índia Ubirici interessante. Conta a história da paixão da Índia por um colonizador, o nome dele era Guerino. Ele foi embora e nunca voltou. Conta a lenda que as lágrimas dela dão origem ao riacho Ubirici. Os nomes dos personagens dão nomes ao viaduto e a uma parte do Bairro. Viaduto Ubirici e Volta do Guerino.”

Apêndice III

Retratos urbanos do bairro.²⁷



²⁷ Mais imagens são postadas no endereço <<https://www.instagram.com/passodareia.poa/>>, criando um moodboard dos encontros na cidade.



Apêndice V

Série de histórias ouvidas durante encontros em deslocamentos no bairro por meio das Andanças.

Encontro com Mariana

Mariana Almeida, ex-moradora do Passo d'Areia diz que lembra-se quando o bairro não era marcado pela presença dos shoppings. Quando criança, costumava ir nas mercearias perto de casa e lembra que as pequenas lojas de rua dominavam o mercado local. O Shopping Iguatemi já estava presente, perto de sua casa, mas não tinha tanto apelo quando se tratava de compras do dia-a-dia, a ideia de shopping como centro comercial tinha outro viés.

Na últimas décadas ela viu a região que morava, na Avenida Cipó, ser amplamente influenciada pelo shopping Bourbon Country, fundado no ano de 2001. Na época ainda nem existia o bairro Jardim Europa, inteiramente planejado pela Melnick.

—

Encontro com João

Após a festa junina do bairro IAPI chamei um Uber para ir até o centro da cidade. Estava esperando o carro na casa de uma amiga na Viela 13 da Vila dos Industriários. Não havia colocado o número do prédio e ele teve um pouco de dificuldade de encontrar o local. Quando entrei o motorista começou a tecer elogios ao conjunto residencial. Ele acha as construções bonitas e tudo muito organizadinho. “Parece um vilarejo inglês, sabe?”, indagou. Sem levar em conta o contexto de construção de cada região, o Uber começou a comparar o IAPI com áreas mais periféricas da cidade, exaltando o primeiro.

—

Encontro com Júlia e Jonas

Eu estava a caminho do shopping Bourbon Wallig a procura de um teclado para meu computador quando encontrei Júlia e Jonas. Júlia me parou porque buscavam algo para comer, já que era domingo e os restaurantes que costumam dar comida ao casal estavam fechados. Pude ajudá-los e, já que estávamos indo para o mesmo lado, fomos juntos,

conversando. Julia e Jonas me contaram que moram no Passo d'Areia faz dois anos, depois de morar por algum tempo na Avenida Protásio Alves.

Jonas disse que os dois já se mudaram mais de dez vezes só esse ano. Eles têm ocupado terrenos baldios e em construção no bairro Passo d'Areia. Nos terrenos em construção eles ficam apenas durante os finais de semana, enquanto visam um novo espaço na tentativa de se estabelecer, afinal durante a semana o trabalho nas construções é retomado.

—

Encontro com Leonardo

Leonardo frequenta o bairro Passo d'Areia desde a sua infância. Lembra-se de jogar bola na Rua Açores (Praça Antônio Amabile) com os amigos, na época que morava no bairro Independência.

Hoje em dia Leonardo trabalha no bairro Passo d'Areia, e passa grande parte do seus dias no local. Parte do seu trabalho é baseado em captação de clientes, o que faz com que o entrevistado passe muito tempo caminhando pelas ruas, de porta em porta, conversando com as pessoas. Leonardo produz e instala luminosos nas fachadas de negócios e ficou conhecido nos comércios do bairro oferecendo seus serviços e. A partir dos seus percursos diários, ele conheceu muita gente e fez diversos amigos.

Pode-se dizer que Leonardo é um atento observador das mudanças dos espaços e comércios nos arredores do Passo d'Areia. Ele contou durante a entrevista que existem vários pequenos negócios que mudaram de ponto algumas vezes mas sempre para endereços dentro do bairro, às vezes até na mesma rua. Só na João Wallig, Leonardo apontou a academia de crossfit *303 Wod* e a *Ferragem do Leo*, que mudaram-se para locais diferentes na mesma quadra e rua.

—

Encontro com Dona Marli

Dona Marli mora desde de criança no Passo d'Areia. Já foram mais de cinquenta anos no bairro e muitas mudanças de casa, sempre por perto de onde mora hoje, nos arredores da rua Umbú. Encontrei Marli enquanto eu estava a caminho da feira matinal que acontece aos sábados, perto do hospital Conceição.

Ela é sempre bastante conversadeira, e não perde a oportunidade de puxar um papo quando me vê. Perguntou se eu estava indo correr, e eu disse que estava, na verdade, indo para a feira aqui perto de casa. Mesmo sendo moradora do bairro de longa data, Marli admitiu que não sabia da existência de feiras aqui por perto.

Passei o cronograma de feiras pra ela, que ficou bem animada, e alguns dias depois veio me contar que começou a frequentar as feiras de quinta, que acontecem em uma praça mais para os lados da Sertório.

–

Encontro com Rodrigo

Ao ser perguntado sobre locais agradáveis no bairro, Rodrigo respondeu:

“Eu gosto bastante do comércio local do Bairro. Frequento muito o Super Mago, mercado local na Rua Itapeva. Gosto bastante das praças ali nos arredores também, sempre me exercito por ali. Nas três praças ali perto. São três praças pequenas, de mais ou menos um quarteirão e tem bastante movimento por ali, barulho de passarinho, gente passeando com cachorro, o que é muito bom pra passar sensação de segurança, né? A praça em frente o carrefour tem uma academia a céu aberto. Ah, e eu não falei o principal, o número de árvores. É muito bom área verde.”

–

20 minutos na praça das pêras

Durante esses minutos de observação e escuta na praça das Pêras, conhecida pelos moradores como praça das pêras, cruzei com alguns personagens na cidade e pude observar um pouquinho da relação dos moradores com o local.

Um menino, com a idade entre 4 e 6 anos, criticou o projeto do escorregador, que o faz cair dentro de uma caixa de areia. Fazia seu raciocínio apontando para a avó como gostaria que ele na verdade fosse.

Dois outros moradores, um senhor e um jovem, passeavam com seus cachorros. Acabaram iniciando uma conversa devido à aproximação de seus pets. É uma boa forma de

começar uma conversa no bairro, já que existe um grupo grande de moradores que têm animais de estimação. Por isso o Passo d'Areia tem uma quantidade enorme de PetShops.

—

Encontro com Eduardo

“Sou músico e uma das melhores lembranças que eu tenho na minha adolescência é a vida cultural que o IAPI, o Passo d'Areia oferecia. Tanto com os festivais das bandas que aconteciam embaixo do viaduto Obirici, o Rock viaduto e nas próprias escolas, colégios, se produzia muito material, bandas independentes, enfim, uma série de coisas. Então o IAPI pra mim tem essa referência de... de... Elis Regina, da coisa da arquitetura inovadora pra época, né? Uma coisa muito nova pra época, quando virou bairro ali né. A vila IAPI. E tem essa referência dessa questão cultural.

O parque Alim Pedro, toda a coisa da arborização. Então eu me profilei, toda minha trajetória artística, dentro da musica, sempre foi pra esse lado, por essas coisas que foram nutridas por essa coisa londrina do IAPI. Ali que tem até Fog no inverno e uma coisa meio bucólica e ao mesmo tempo muito rica, muito forte. É isso aí. Essa é a referência que tenho ali do Passo d'Areia, viu. Acho lindo. Ainda vou voltar a morar no IAPI.”

—

Encontro com Letícia

“Moro no bairro passo d'Areia faz anos. Conheço esse bairro como a palma da minha mão gosto muito das praças e dos Shoppings, me identifico muito com o bairro e me sinto segura pois moro perto da 11º batalhão. Enfim gosto muito deste bairro não tenho nada a reclamar.”

—

Encontro com Régis

“Cara, o Passo d’Areia pra mim é tudo de bom. Tá. Eu tive bar já aqui, conheço a galera desde pequeno. Me criei aqui nessa área. É uma coisa que pra nós, que moramos aqui desde de pequenos... Tu conhece todo mundo, os negócios são perto, a galera é gente boa. Temos deslocamento pra tudo que é lado, farmácia, bares, shoppings, hospital. Tudo perto. Então não tem do que reclamar. Pra nós, que nos criamos aqui, pelo menos pra mim, é uma coisa que não tem zona sul, zona leste... zona norte, pra mim, é o melhor lugar pra se morar.”

—

Encontro com Jorge Luiz

“Eu nasci no Passo d’Areia. O Passo d’Areia sempre foi o meu destino. As margens do riacho do Passo d’Areia brinquei minha vida inteira. O Campo dos Americanos também, chamado de Country Club, era meu brinquedo. Vivi a Volta do Guerino, Fiberacci, Scarbone. São lembranças que nunca esquecerei.”

—

Encontro com Aline

“Eu moro aqui a 39 anos. Eu adoro o bairro, porque tem tudo aqui. É muito prático, a gente tem tudo por perto. Pra mim é por isso, é porque é prático. Eu posso sair a pé em qualquer lugar, eu tenho tudo a qualquer hora assim, então é bom, pra mim é bom. Encontro os amigos. A gente tem um comércio excelente, tem preço pra todo mundo. Tem hospital, não tem muita segurança, mais isso é um problema atual, é um problema geral. Mas aqui até que tem bastante segurança, aqui nas redondezas da Roque (Calage). Ultimamente tá um pouquinho melhor. Eu curto o Passo d’Areia!”

—

Encontro com Luiz

O Passo d’Areia... O que dizer sobre ele? Se realmente houvesse a oportunidade de se criar uma Bévally Hills em Porto Alegre, seria no Passo d’Areia. Comércio frequente, comerciantes extremamente educados, ótimo atendimento em todos os locais. À 35 anos no Passo d’Areia, com certeza. Eu amo o Passo d’Areia.

—

Encontro com Mirian

“Moro no Passo D'Areia 20 anos. Gosto das praças e caminho nelas. Moro em frente de uma delas com muitas árvores. Gosto de ficar na sacada de casa curtindo a paisagem. Apesar de estar cercada de shoppings prefiro o comércio da Assis Brasil e compro mais nos minimercados da região do que nos grandes supermercados. É um bairro bastante tranquilo.

Na Av. Assis Brasil tem muitos comércios desde armarinhos até grandes lojas de móveis e eletrodomésticos (Colombo, Magazine Luiza, Rainha das Noivas, Empo, Benoit). Tem alguns centros comerciais de pequeno porte como o Shopping Obirici e Shopping Assis Brasil. Encontro tudo o que eu preciso no próprio Bairro.”

—

Encontro com Jaime

“Minha história no IAPI começou em 1958. Aqui começou minha vida, tenho muitos amigos ainda da minha infância e adolescência. Alguns se foram muito cedo, outros sumiram e nunca mais eu encontrei.

Guardo muito viva na minha memória os jogos de futebol nos fins de semana no estádio Alim Pedro, tempos que não voltarão mas que deixaram como fruto grandes amigos que são como meus irmãos.”

—

Encontro com Giovana

“Vou desde criança comprar frutas com meu pai nas fruteiras do bairro. Quando saía do trabalho, ele sempre passava em uma que fica na esquina da Jari com a Assis Brasil, pelas 2h da manhã. Trazia muitas mangas e bergamota.

Eu tenho uma amiga que sempre dizia que minha casa cheirava a manga. Acho que essa possibilidade de comprar frutas a qualquer hora do dia é muito legal.”

—

Encontro com Bruna

“Um dia, já meia noite passada, eu fiquei com muita vontade de comprar melancia. Já que temos as fruteiras aqui pertinho de casa, passei lá para comprar. Compramos também umas bananas e umas bergamotas pra não perder a viagem.

No caminho de volta, atravessando a praça, uma moça veio nos pedir algo para comer. Demos pra ela umas bananas e ela disse que achou engraçado um casal sair pra comprar fruta aquela hora, mas que desejo de grávida não tem hora mesmo. Duas semanas depois descobri que eu estava grávida mesmo.”

—

Encontro com Márcia

“Sou aposentada, então tenho bastante tempo livre. Uma coisa que gosto de fazer na semana é ir na feira. Vou na do Iguatemi. Só tem orgânico, eles dizem. Tem uma mais na rua assim, ali perto do Hospital Conceição. É perto de casa aí encontro vários amigos. ah, e já sou amiga dos feirantes também. Faço amizade muito fácil mesmo.”

—

Encontro com Rosa

“Descendo a Umbu a gente já sente um cheirinho de Pizza. A rua vazia, escuridão, mas o cheirinho não engana. Eles tem uma cozinha por lá, da Art'n Pizza, que fica aberto durante a noite, aí é só ir busca a pé, não precisa de tele-entrega nem nada. Até dá um pouquinho de medo, porque a cidade tá uma coisa, né. Mas acho que não tem muito perigo não. É mais coisa da nossa cabeça.”

—

Relato de Adilson²⁸

“Lá pelos anos 60, surgiu o bloco mirim Milionários do Samba, que logo se desfez. Então a gurizada criou um bloco humorístico que reunia o pessoal que morava em torno da figueira. A intenção do grupo era a de simplesmente alegrar e interter o povo que ficava aguardando a chegada dos blocos e tribos tradicionais da cidade nos seus coretos, que se situava na frente do campo do Alin Pedro (Av. dos Industriários). Após dois ou três anos surgiu o bloco humorístico As Tesouras, que era comandado pela turma do Colégio Gonçalves Dias. Esse bloco conseguiu reunir em torno de si a vila toda, fazendo com que não houvesse mais as turmas disso ou daquilo.”

—

Relato de Leandro ²⁹

“Hoje frequento muito menos por questão de tempo e também por ver a pista com outros olhos. Antes era um lugar que ia pra encontrar meus amigos e fazer um rolê. Agora parece um centro de treinamento. Mas o IAPI sempre vai ser o lar do skatista de POA”.

²⁸ Link enviado por Adilson, ao ser convidado a contribuir com o projeto.

<<http://uniaodaviladoiapi.blogspot.com/p/historia.html?m=1>>

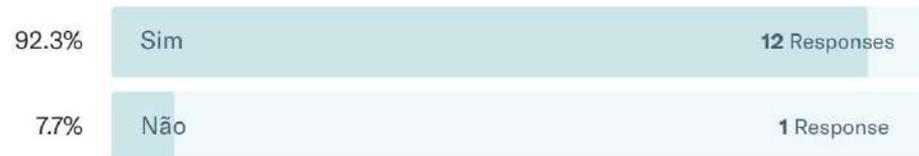
²⁹ História encontrada ao procurar relatos sobre o Skate Park IAPI

<<http://www.betaredacao.com.br/da-matriz-para-o-iapi-evolucao-do-skate-em-poa/>>

Apêndice VI

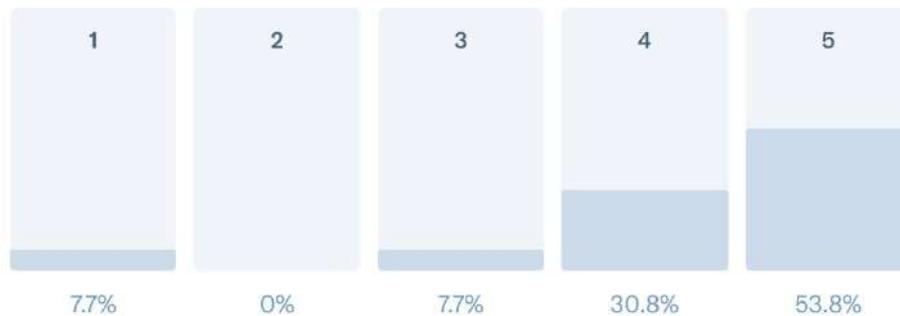
✓ 1 Você se identifica com alguma vivência presente no mapa?

13 out of 13 people answered this question



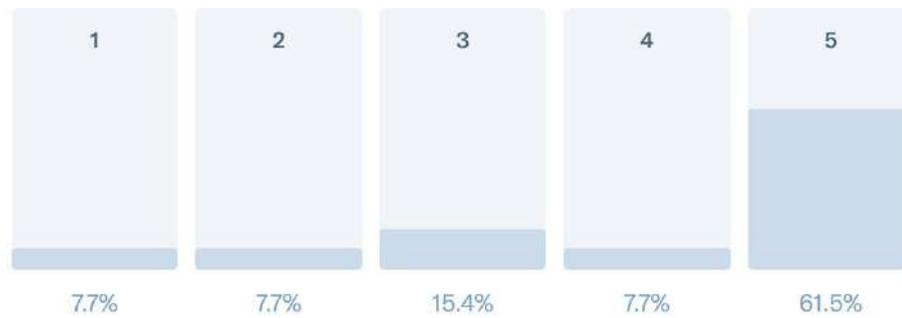
📊 2 De 0 a 5, quanto o material te passa uma sensação de conexão com o espaço do bairro? Avg. 4.2

13 out of 13 people answered this question



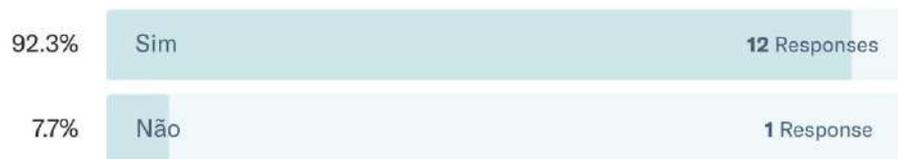
3 De 0 a 5, o quanto você ficou com vontade de visitar/revisitar os locais de afeto dos seus vizinhos? Avg. 4.1

13 out of 13 people answered this question



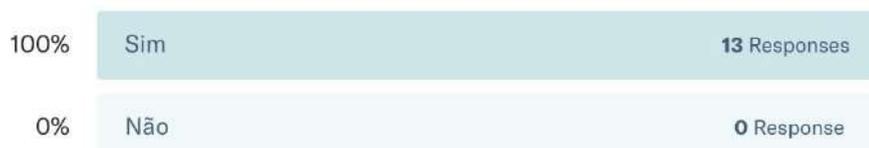
4 Você acha que o bairro Passo d'Areia precisa de uma maior valorização por parte dos moradores?

13 out of 13 people answered this question



5 Você consegue entender as legendas que ligam as histórias aos locais no mapa?

13 out of 13 people answered this question



6. Você gostaria de deixar algum comentário sobre o mapa?

“Me identifico com a maior parte das histórias que estão no mapa e achei fácil de localizar os lugares.”

“O mapa está ótimo, fácil compreensão e muito bem apresentado!”

“adoro este bairro Passo D'Areia”

“Sim! Fiquei com bastante vontade de retornar ao bairro para andar pelas ruas e passar nas fruteiras.”

“O passo d' areia tem diversos locais históricos como a praça da Elis Regina ou até mesmo a praça shyga acho que ele deveria ter um cuidado maior ou até ser renovado pelos moradores ou pela prefeitura devido ao tempo que ele existe, isso incluindo os blocos do IAPI”