



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE DESIGN

MIRELA ALBUQUERQUE BRITO

**DESIGN E TERRITÓRIO: SISTEMA DE PICTOGRAMAS E SINALIZAÇÃO DE
VIÇOSA DO CEARÁ COMO FERRAMENTA DE VALORIZAÇÃO IDENTITÁRIA
DE EQUIPAMENTOS URBANOS.**

FORTALEZA

2019

MIRELA ALBUQUERQUE BRITO

**DESIGN E TERRITÓRIO: SISTEMA DE PICTOGRAMAS DE VIÇOSA DO
CEARÁ COMO FERRAMENTA DE VALORIZAÇÃO IDENTITÁRIA DE
EQUIPAMENTOS URBANOS.**

Trabalho Final de Graduação apresentado ao curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Professor Dr. Paulo Jorge A Simões.

FORTALEZA

2019

MIRELA ALBUQUERQUE BRITO

DESIGN E TERRITÓRIO: SISTEMA DE PICTOGRAMAS DE VIÇOSA DO CEARÁ COMO FERRAMENTA DE VALORIZAÇÃO IDENTITÁRIA DE EQUIPAMENTOS URBANOS.

Trabalho Final de Graduação apresentado ao curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Professor Paulo Jorge A. Simões.

Aprovada em ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a. Dr.^a Aléxia Carvalho Brasil
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^o Me. Carlos Eugênio Moreira de Sousa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Gostaria agradecer à minha família, meus pais e 2 irmãos, que são pessoas muito importantes da minha vida e um apoio nos momentos mais difíceis.

Agradeço à Universidade Federal do Ceará, ao curso de Design e ao seu corpo docente pela oportunidade e pelos aprendizados.

Ao Professor Paulo, pela paciência, por ter acreditado em mim e no meu projeto, ter sido sempre solícito e pelos ensinamentos que vão além da faculdade.

Aos amigos, Bia, Renan, Milena, Mariana, André e Lucas que se tornaram muito mais que amigos de faculdade, sendo essenciais no meu desenvolvimento pessoal, obrigada por estarem presentes, mesmo quando eu não estava nos melhores dias.

À Mel, pelo apoio e companheirismo, principalmente, nas últimas semanas de trabalho intenso, ficando do meu lado e não deixando pensar na ideia de desistir.

Ao lury, pelo apoio, mesmo que distante alguns milhares de quilômetros, por rir e chorar comigo; por estar na minha vida e por me deixar fazer parte da sua.

À Bia, Mile e Mari pelos dias do café, muito importantes para desopilar do ambiente e dias corridos de trabalho.

Muito Obrigada.

RESUMO

O foco do desenvolvimento desta pesquisa está no estabelecimento de uma comunicação visual sobre um território, Viçosa do Ceará, através do design gráfico de pictogramas e como estes conceitos se inter-relacionam. A pesquisa discute como o design gráfico pode atuar como ferramenta na visibilidade de um território, tendo como proposta o projeto de desenvolvimento de pictogramas de elementos da cidade e do imaginário Viçosense com o objetivo de divulgar e homenagear o local e seus atributos que históricos, culturais e naturais. Através dos pictogramas, reforçar a construção de uma linguagem própria e coesa, aliando com a memória do povo local. O propósito é analisar o local em questão, Viçosa do Ceará, através de alguns critérios, como marcos visuais, históricos e identitários, para em seguida catalogar os espaços que irão ser decodificados e assim fazer parte do sistema de pictogramas que será proposto para uso público com a concepção de modelos e famílias de pictogramas e modelos de implementação de projeto com suportes gráficos. Desta forma, o estudo parte de uma abordagem histórica sobre a cidade de forma a chegar a uma abordagem emocional das pessoas locais sobre a sua própria memória. Este entendimento legitima o processo de criação formal de representações e novas significações. Em um contexto da cidade como monumento nacional e potencial de um pólo turístico, o desenvolvimento do projeto afunilou algumas principais categorias: “Marcos Urbanos”, com o patrimônio histórico e arquitetônico, o “Ecoturismo”, apresentando os principais pontos de patrimônio ambiental, além de pictogramas de apoio para materiais gráficos e uso na sinalização.

Palavras chave: Design de comunicação, Pictogramas, Território, Memória, Representação local, Sinalização.

RESUMEN

El enfoque del desarrollo de esta investigación es el establecimiento de una comunicación visual en un territorio, Viçosa do Ceará, a través del diseño gráfico de pictogramas y cómo estos conceptos se interrelacionan. La investigación discute cómo el diseño gráfico puede usarse como una herramienta en la visibilidad de un territorio, teniendo como propuesta el proyecto de desarrollo de pictogramas de elemento de la ciudad y el imaginario Viçosense para promover y honrar el lugar y sus atributos históricos y culturales y naturaleza. A través de dos pictogramas, refuerza la construcción de un lenguaje propio y coherente, aliado a la memoria local. El propósito es analizar el lugar en cuestión, Viçosa do Ceará, a través de algunos criterios, como puntos de referencia visuales, históricos y de identidad para catalogar los espacios que serán decodificados y asimilados como parte del sistema de pictogramas que se propondrá para uso público, con el concepto de modelos y familias de pictogramas y modelos de implementación de proyectos con soporte gráfico. Por lo tanto, era parte de un enfoque histórico de una ciudad envolver un enfoque emocional de la gente local sobre su propia memoria. Esta comprensión legítima o proceso de creación formal de representaciones y nuevos significados. En el contexto de la ciudad como monumento nacional y posible turismo turístico, el desarrollo del proyecto cónico, algunas categorías principales: "Hitos urbanos", patrimonio histórico y arquitectónico o "Ecoturismo", que presentan los principales puntos del patrimonio ambiental, además de los pictogramas de apoyo. a materiales gráficos y uso en señalización.

Palavras chave: Diseño de comunicación, Pictogramas, Territorio, Memoria, Representación local, Señalización.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Gráfico Baseado no método de Munari, Bruno.	16
Figura 2 : Placa “Patrimônio Histórico e artístico Nacional” em casas de Viçosa	19
Figura 3: Placa “Patrimônio Histórico e artístico Nacional” em casas de Viçosa	19
Figura 4: Placa “Bem vindo à Viçosa” na entrada da cidade	20
Figura 5: Placa “Memorial Pe. Antônio Vieira” na Igreja Matriz	20
Figura 6: Espaço com folhetos locais	20
Figura 7: Parte do Manual de Identidade do logotipo “O porto”	22
Figura 8: Parte do manual de Sinalização do Patrimônio Mundial	23
Figura 9: Gráfico - Porcentagem de moradores na cidade	24
Figura 10: Gráfico - Sinalização dos equipamentos urbanos	24
Figura 11: Esquema “Espaço de Comunicação”	27
Figura 12: Gráfico - Objetivos dos pictogramas	27
Figura 13: Igreja Matriz - Viçosa do Ceará	37
Figura 14: Igreja do Céu - Viçosa do Ceará	37
Figura 15: Sobrado dos Pinho Pessoa - Viçosa do Ceará	38
Figura 16: Teatro Pedro II - Viçosa do Ceará	38
Figura 17: Praça General Tibúrcio	39
Figura 18: Casa dos licores	40
Figura 19: Lista de categorias dos pictogramas	43
Figura 20: Diagrama de bolhas - Qualidades de Viçosa	44
Figura 21: Esquema de imagens que formam o padrão cromático	45
Figura 22: Primeiros esboços para o desenvolvimento dos pictogramas	46
Figura 23: Grid construtivo do pictograma e a forma utilizada como fundo	47
Figura 24: Aspectos Semióticos	48
Figura 25: Pictogramas “Marcos Urbanos”	49
Figura 26: Pictogramas “Ecoturismo”	49

Figura 27: Pictogramas “Avisos”	50
Figura 28: Pictogramas “Geral”	50
Figura 29: Pictogramas “Indicadores / Utilidades”	51
Figura 30: Referências de mapas, tamanhos e dobraduras	52
Figura 31: Placas Direcionais	53
Figura 32: Quadros informativos	54
Figura 33: Totens	54
Figura 34: Placa entrada da cidade	55
Figura 35: Mapa Viçosa do Ceará	56
Figura 36: Especificação de materiais	56
Figura 37: Caderneta de tamanho A6	57
Figura 38: Caderneta Kraft com uso do padrão monocromático	58

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
1.1. Contextualização	9
1.2. Pergunta de pesquisa	10
1.3. Justificativa	10
1.4. Objetivo Geral	11
2. METODOLOGIA	12
2.1. Tipos de estudo	14
2.1.1. Indutivo e Descritivo	14
2.1.3. Comparativo	15
2.2. Coleta De Dados	15
2.3. Análise dos Dados	16
2.3.1. Análise de imagem	16
2.3.2. Análise de Similares	18
2.3.3. Análise pesquisa de opinião	20
2.4. Fase projetual	21
3. O PAPEL ATUAL DO DESIGN	22
3.1. Design e a Comunicação Visual	23
3.2. Sinais gráficos e símbolos	25
3.3. Pictogramas	26
3.4. O design gráfico como suporte de memória	27
4. CONTRIBUIÇÃO SEMIÓTICA	28
5. POVO E TERRITÓRIO	29
5.1. Design e identidade	31
6. SOBRE VIÇOSA DO CEARÁ	33
6.1. Aspectos Históricos	33
6.2. Alguns pontos referenciais da cidade	33
6.3. Atividades econômicas:	36

6.4. Potencial econômico e o turismo	38
7. DIRETRIZES	38
8. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DOS PICTOGRAMAS	39
8.1. Categorização dos locais	39
8.2. Conceituação	41
8.3. Primeiras análises (Aspectos formais)	42
8.3.1. Do esboço ao grid	43
8.4. Pictogramas	45
9. DESENVOLVIMENTO DO MAPA	48
10. SINALIZAÇÃO NO ESPAÇO URBANO	49
11. A FORMAÇÃO DE UM SISTEMA DE COMUNICAÇÃO VISUAL	54
12. CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	57
APÊNDICE A	60
APÊNDICE B	62

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa situa-se num contexto de design gráfico e comunicação e a sua relação com o território. Trata-se do resultado do estudo do papel do designer como criador de novos significados para fortalecimento das potencialidades locais, mediador de informação e tradutor de mensagens para entendimento universal. O uso do design territorial alia-se ao projeto no que tange o seu objetivo de valorizar o local e fazer com que ele ocupe “um novo posicionamento” tanto em termos de imagem quanto de sustentabilidade econômica e social.

Através de uma abordagem histórica sobre a cidade, foi realizada uma análise sobre o território e a memória afetiva da população a fim de utilizar elementos visuais de forma integrada e estratégica. Dentre as atividades relacionadas à comunicação visual, é do interesse deste estudo aquelas que envolvam a produção de pictogramas, que são símbolos gráficos, sintéticos e esquematizados, que cumprem um papel de utilidade pública e podem ser usados para transcrever, complementar, potencializar ou até mesmo substituir a linguagem falada. A pesquisa ainda fala da importância da interpretação do usuário de forma positiva e sua memória afetiva diante da recepção das informações.

A cidade (onde está inserido o projeto) faz parte de um sistema complexo. Os assuntos abordados na pesquisa se conectam, se integram e moldam um ao outro. Iremos nos adentrar na importância do Design e da Comunicação Visual para o território e como usar da tradução da linguagem, juntamente com a memória afetiva para chegar aos objetivos projetuais. Nos aprofundaremos nos conceitos de lugar e território a fim de entender o espaço e os vínculos afetivos dos indivíduos. O foco volta-se sobre a cidade de Viçosa do Ceará, com ênfase nas suas características históricas, visuais, econômicas e turísticas.

O processo para a produção dos pictogramas conta com o conhecimento de análises feitas sobre o material fotográfico e bibliográfico. Foram feitos os primeiros esboços, grid construtivo e a escolha do padrão de projeto, visando unidade na

linguagem gráfica, nisso, foi desenvolvido um manual de uso e suportes gráficos para melhor visualização da produção.

Um dos benefícios que este projeto pretende alcançar é a ampliação do interesse de órgãos públicos sobre a promoção territorial e visibilidade turística da cidade através do conhecimento das vantagens proporcionadas pelo investimento em comunicação.

1.1. Contextualização

A problemática deste projeto parte dos seguintes questionamentos: Um vínculo afetivo possibilita a construção de significados e sentidos acerca de um objeto? Terão as nossas memórias uma importância ímpar para a construção da subjetividade? O design pode atuar como ferramenta para valorização de um território? Será pelos trajetos traçados na convivência da vida em sociedade, de onde a nossa problemática inicial para este projeto parte, que se realçam alguns questionamentos sobre a visibilidade e a importância da memória e comunicação para uma sociedade.

A cidade de Viçosa do Ceará foi escolhida como protagonista do projeto, pois é o local onde a autora passou toda a sua infância e desde então possui fortes laços afetivos. Sempre fascinada pela sua história, simplicidade, belezas naturais (as trilhas, cachoeiras, grande arborização, o clima agradável) e belezas urbanas (os edifícios históricos e praças) além da limpeza da cidade. Agora como estudante de Design, consegue perceber melhor as qualidades da cidade e sua relevância em um contexto maior no que diz respeito ao seu potencial de se tornar um pólo cearense de arte, cultura e turismo. Ao longo desse estudo, deu-se início aos estudos sobre cidades que possuem esse título e como o design pode atuar de forma a atrair o olhar para o território tanto dos moradores, quanto de potenciais visitantes e, assim, contribuir com uma representação positiva da cidade através do estímulo das inter-relações e para o entendimento da importância do cuidado com o patrimônio.

Várias cidades, a maioria com viés turístico, possuem um grande suporte com materiais gráficos, sinalização, mapas e guias de fácil acesso. Durante algumas viagens, principalmente durante um intercâmbio no ano de 2016, foi possível notar que em alguns locais há um sentimento de valorização e cuidado pela população da cultura e história do local onde vivem de forma, também, a passar esse sentimento de respeito para os visitantes. O que é preciso e quais medidas podemos tomar em busca de valorizar um território? É uma pergunta de difícil resposta, porém o design pode atuar com estratégias de aproximação do público com os espaços e melhora da sua comunicação. A consciência da importância que a memória de uma sociedade possui, contribui para a sua preservação. De acordo com Bittencourt. F. (2010), a questão da memória impõe-se por ser a base da identidade, é pela memória que se chega à história local.

1.2. Pergunta de pesquisa

Sendo assim, o desenvolvimento de pictogramas, como ferramenta do design gráfico, pode destacar os aspectos simbólicos inerentes à cultura e à memória da cidade de Viçosa do Ceará no âmbito da comunicação?

1.3. Justificativa

A cidade Viçosa do Ceará foi escolhida como protagonista do projeto, primeiramente, por motivos pessoais, pois é o local onde a autora passou toda a sua infância e desde então possui fortes laços afetivos. Sempre fascinada pela sua história, simplicidade, belezas naturais (as trilhas, cachoeiras, grande arborização, o clima agradável) e urbanas (os edifícios históricos, muitos tombados, praças, culinária, traços culturais e até mesmo a limpeza da cidade). Enquanto estudante de Design, o olhar fica mais apurado e nota-se cada vez mais as grandes qualidades do local e sua relevância em um contexto maior, no que diz respeito ao seu potencial de se tornar um pólo cearense de arte, cultura e turismo. Nasceu um desejo de

evidenciar todo esse potencial histórico e cultural da cidade a ser reconhecido, trabalhando, principalmente, a comunicação e a unificação da sua linguagem.

Viçosa do Ceará é uma cidade rica em história, cultura, gastronomia e potencialmente turística, pelo que se exige um trabalho de representação identitária que valorize o seu território. A presente pesquisa discute o design e o território, buscando inserir o contexto imagético que a população possui sobre o local. A partir dessa percepção, procurar-se-iam soluções gráficas que a traduzam. Ao iniciar esta pesquisa, sempre levando em consideração, também, o olhar externo de quem visita a cidade, ainda sem experiências vividas no local, notou-se a carência de uma comunicação eficiente, reforçada pela ausência de sinalização dos fatores que promovem esse local.

Uma boa comunicação pode propagar a cultura local, levar conhecimento e apresentar as vantagens competitivas que o local apresenta. Esse trabalho visa reforçar, por meio da comunicação, a necessidade de investimento por parte de órgãos públicos e privados na área. Os elementos gráficos na comunicação visual tem uma importância fundamental de transmitir ou traduzir mensagens, gerar signos e significados a partir do repertório dos indivíduos, pode contribuir e valorizar o território, fortalecer e agregar valor à economia local e fomentar o turismo da cidade. Segundo Legendre, (1982, p. 122), quando afirma que “Comunicar é tornar comum e normativa, a comunicação. Faz comunicar tornar comum o que não deve permanecer privado.

1.4. Objetivo Geral

O objetivo geral da pesquisa é valorizar o território, identidade e memória da cidade de Viçosa do Ceará por meio de pictogramas. Através da comunicação visual, reconhecer apoios à construção de práticas eficientes a fim de facilitar a promoção da visibilidade cultural e histórica da cidade.

1.5. Objetivos Específicos

- Promover uma comunicação com a qual a população do local se identifique.
- Propor ações de comunicação para evidenciar a identidade da cidade, sinalização e potencial turístico.
- Ilustrar sob a forma de pictogramas, aspectos trazidos em memória afetiva pelos próprios residentes e também pelos visitantes.
- Realçar o potencial e as competências turísticas existentes no território, e transcrevê-las (transcritas) em padrões gráficos.
- Desenvolver um manual de uso e suportes gráficos para melhor visualização da produção dos pictogramas.

2. METODOLOGIA

As metodologias de design auxiliam no processo de desenvolvimento de técnicas para a solução de problemas. Surgiram para solucionar questões que até então eram tratadas de forma incipiente (BÜRDEK, 2006).

[...] até os anos setenta, os métodos empregados eram orientados na sua maioria dedutivamente, isto é, era desenvolvida para um problema geral uma solução especial (de fora para dentro). No novo design, trabalha-se de forma mais indutiva, isto significa se perguntar para quem (para que grupo específico) um projeto especial deva ser colocado no mercado (de dentro para fora). (BÜRDEK, 2006, p. 257)

Utilizamos a metodologia como processo para se chegar a uma solução através do planejamento de etapas e desenvolvimentos de técnicas projetuais. Não há uma receita de método ou técnica únicos que atendam a todas as situações possíveis, cada produto é resultado de um processo de desenvolvimento determinado por condições e decisões. Na pesquisa, utilizamos como base o estudo metodológico de Bruno Munari (1998) o que não impede de adicionar estudos complementares durante o processo. Além disso, para Lorgus e Odebrecht (2011), deve-se utilizar diferentes processos para atingir um determinado objetivo e obter o resultado almejado.

Gustavo Amarante Bomfim (1995) defende que metodologia seja “a ciência que se ocupa do estudo de métodos, técnicas ou ferramentas e de suas aplicações na definição, organização e solução de problemas teóricos e práticos”, sendo a Metodologia de Design “a disciplina que se ocupa da aplicação de métodos a problemas específicos e concretos”. O uso dessas ferramentas e técnicas atuam como suporte para o desenvolvimento de projeto.

O projeto tem como finalidade prática desenvolver pictogramas como ferramenta de comunicação gráfica e identitária para a cidade. Para isso, é necessário organizar fases de desenvolvimento. Na fase de fundamentação a pesquisa terá apoio de autores da área como Adrian Frutiger e sua obra “Sinais & Símbolos” (2001). As etapas de projeto se fundem e se completam, porém é preciso planejá-las para melhor entendimento do processo de pesquisa. O estudo inicial foi baseado no método de Bruno Munari(1998), em seguida as etapas de delimitação do objeto, definição e componentes do problema, coleta e análise de dados e o processo criativo. A fase projetual contou com o uso de técnicas gráficas e visuais, conceituação e elaboração dos elementos a partir das análises formais e sensoriais, concepção de modelos e famílias de pictogramas e modelos de implementação.

Figura 1: Gráfico Baseado no método de Munari, Bruno. (1998)



Gráfico baseado no método Munari. Elaborado pela autora.

O processo inicial de estudo de levantamento e análise de dados apresenta-se como: Os tipos de estudo utilizados, referentes aos estudos: indutivo, descritivo, comparativo e a abordagem histórica sobre o objeto, além de uma investigação acerca do objeto de pesquisa através da coleta e análise de dados.

2.1. Tipos de estudo

2.1.1. Indutivo e Descritivo

O estudo utiliza o método indutivo, como uma de suas ferramentas. O filósofo inglês Francis Bacon (1561- 1626) foi responsável pela criação do método indutivo no século XVII. A indução parte de dados particulares de uma experiência sensível. Além da forte relação da pesquisadora com o objeto em estudo, parte-se do princípio que os dados da pesquisa dependem da relação da população local com esse objeto para chegar à uma solução desejada.

A pesquisa também contém caráter descritivo que envolve análise e descrição de uma problemática real. O objetivo desta pesquisa é identificar e observar a cidade de Viçosa do Ceará como objeto de estudo, onde se busca entender fenômenos e experiências individuais e suas relações com o território. Assim, compreender como chegar a uma solução prática e utilizar, de forma eficiente e estratégica, os elementos da comunicação visual.

2.1.2. Histórico

Trata-se de um método investigativo que permite reunir uma maior riqueza de informações relevantes sobre os aspectos históricos e culturais do território na fase descritiva da pesquisa.

Durante o decorrer do projeto o termo “memória” está presente como parte fundamental do todo e possui uma importância crucial para chegar aos objetivos de

projeto. A abordagem histórica serve para sublinhar e graduar a importância dos marcos visuais escolhidos e compreender a sua motivação, pessoal ou histórica.

2.1.3. Comparativo

Comparar é uma etapa essencial do processo cognitivo. Durante o levantamento de dados, são desenvolvidos estudos comparativos com soluções encontradas em outras cidades, como o sistema de sinalização da cidade de Porto (Eduardo Aires, 2017) e o Projeto Mini Rio (Fábio Lopes, 2018) analisados em um outro tópico mais a frente.

A investigação, de caráter indireto, tem como foco projetos de sinalização, uso de pictogramas como canal de comunicação e seus aspectos processuais, de abstração e implementação pública.

2.2. Coleta De Dados

Após o processo de pesquisa e definição do problema, na fase de coleta de dados quanto mais informações o designer tiver, mais fácil será chegar a uma solução econômica e eficaz em comunicação. A partir de uma primeira análise do problema e sobre o que deve ser resolvido, foram recolhidos dados documentais históricos, fotográficos, bibliográficos, outros estudos e questionários direcionados para os moradores e possíveis visitantes.

Inicialmente, foi feita uma pesquisa bibliográfica a fim de entender conceitos e utilizá-los de forma a construir pensamentos críticos na pesquisa. Nesta fase de levantamento, foram utilizados livros, como “Design e Território.” (Lia Krucken, 2009), “Sinais e Símbolos” (Adrian Frutiger, 2001), “Fundamentos da Comunicação Visual” (Bo Bergstrom, 2009), estudos do historiador Luiz Barros (1980), que aborda a cultura viçosense no livro “História de Viçosa do Ceará, além de artigos, pesquisas de opinião e outros documentos que compartilham do mesmo meio de interesse.

No mês de Abril de 2019, durante os dias 19, 20 e 21, foi feita uma visita técnica à cidade de Viçosa, onde foram coletados materiais fotográficos e documentais, importantes para a fase de análise e, posteriormente, para uso na formação de conceitos e elementos gráficos. Foi possível notar uma deficiência nos aspectos comunicativos da cidade referentes à sinalização de marcos e outros locais da cidade.

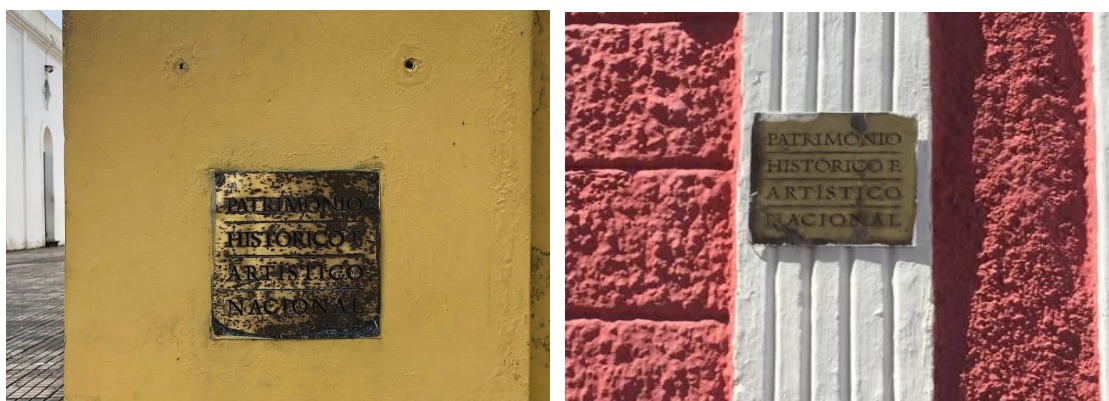
2.3. Análise dos Dados

2.3.1. Análise de imagem

O primeiro passo do processo foi estabelecer critérios e categorizar famílias, tomando como base os equipamentos urbanos, com a ajuda de dados de opinião da população. A partir deles, foi realizado um o mapeamento de todo o local. Após a coleta de dados fotográficos pela própria autora, foram analisados os aspectos formais e simbólicos dos objetos, a fim de nortear a construção dos elementos visuais.

Nesse primeiro momento de coleta, foram encontrados no centro histórico apenas 2 edifícios com sinalização referentes ao Patrimônio Histórico, que se encontravam de forma deteriorada e quase passaram completamente imperceptíveis, conforme pode-se notar nas Figuras 2 e 3:

Figura 2 e 3: Placa “Patrimônio Histórico e artístico Nacional” em casas de Viçosa.



Fonte: Acervo da autora

Na entrada da cidade, encontra-se uma placa pequena, feita de lona, improvisada com a frase “Bem vindo a Viçosa”:

Figura 4: Placa “Bem vindo à Viçosa” na entrada da cidade

Figura 5: Placa “Memorial Pe. Antônio Vieira” na Igreja Matriz



Fonte: Acervo da autora

Figura 6: Espaço com folhetos locais.



Fonte: Acervo da autora.

De acordo com a análise da pesquisadora, a placa de entrada da cidade (Figura 10) possui uma aparência de improvisado, devido ao seu material pouco durável e sem resistência. Os únicos materiais promocionais de alguns locais da cidade e de toda a Serra da Ibiapaba encontram-se próximo à entrada da padaria considerada como ponto de referência, sem nenhum tipo de sinalização (Figura 11). A placa referente ao memorial Pe. Antônio Vieira (figura 12), localizada na Igreja Matriz. Os dados reforçam a ausência de um sistema de comunicação/sinalização de identidade unitária e coesa.

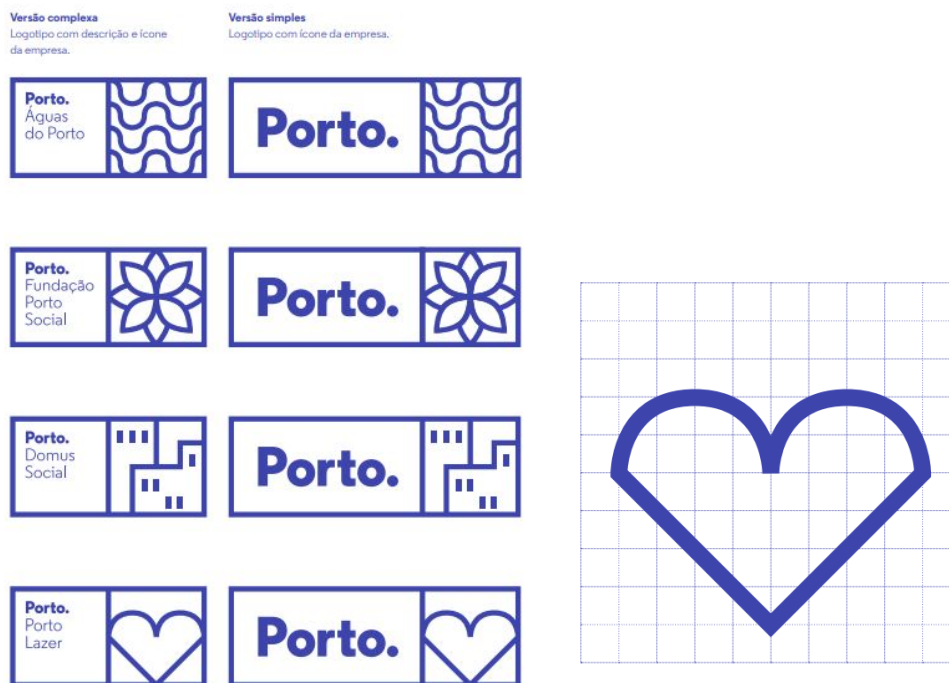
2.3.2. Análise de Similares

Nessa fase, separou-se projetos e pesquisas que possuem alguma característica ou fator relacionadas às temáticas principais estudadas nesta pesquisa. Os similares ajudam no projeto com indicativos para a solução adequada do problema. Como afirma Munari (1998, p.10), "sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função, não se deve projetar." Seguem alguns exemplos de projetos que possuem alguma característica interessante para o estudo.

- **Identidade da cidade de Porto - Portugal**

Trata-se da criação da identidade visual do Porto e os pictogramas utilizados na sinalização e usos governamentais. Nesse projeto, observamos a criação gráfica e o uso dos estímulos visuais, juntamente com uma malha de significados de todos e de cada indivíduo. Um dos pontos observados está no sucesso do projeto depender da memória subjetiva das pessoas que vivem no local ou o visitam. Possui um grid específico de 8 x 8 para desenvolvimento dos pictogramas e um vocabulário bem reduzido de forma possui a linha reta seguida de arcos. O sistema criado é aberto e pode ser apropriado por cada indivíduo que o tome como seu, assim, contempla moradores e visitantes com várias possibilidades de desenhos gráficos de acordo com a sua vivência.

Figura 7: Parte do Manual de Identidade do logotipo “O porto”



Fonte: Manual de Identidade “Porto.” - Eduardo Aires 2017

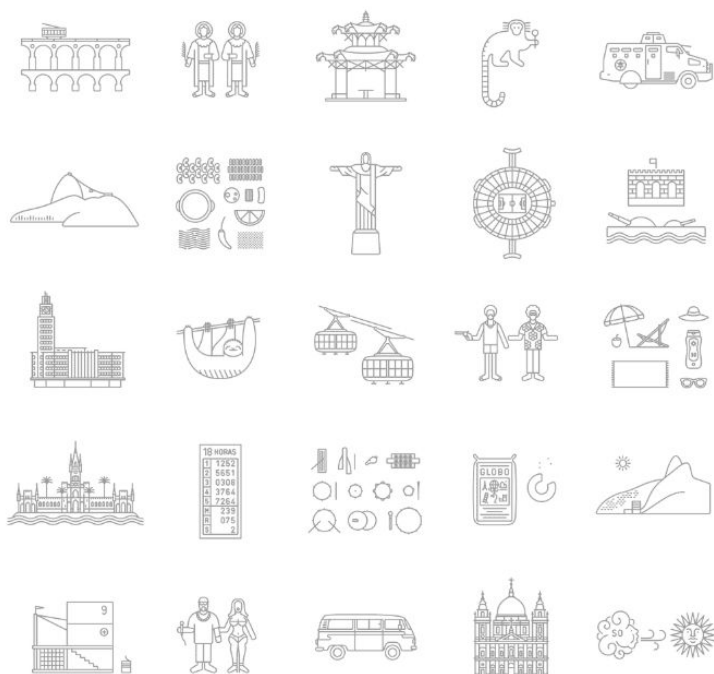
A Figura 7 mostra logotipos nas versões simples e completa, com ícones referentes às empresas municipais da cidade, juntamente com a marca principal “Porto.” De acordo com o autor Eduardo Aires (2017), os ícones não têm que ter uma interpretação literal, não exigem captação imediata, contemplam um espaço de representação e de narrativa. Contém pictogramas desenvolvidos a partir de estímulos locais e sensoriais. Identificamos nesse projeto a importância do indivíduo interpretante, morador ou não da cidade, e como ele se conecta e se familiariza com o resultado final. O processo formal e de pesquisa é bastante útil para o presente estudo.

- **Pictogramas Mini Rio**

O projeto mini Rio constitui uma extensa coleção de pictogramas e ilustrações criadas com o objetivo de homenagear e apresentar visualmente o patrimônio cultural da cidade do Rio de Janeiro. O criador, Fábio Lopes, possui uma relação afetiva com a cidade e desenvolve os pictogramas a partir das suas vivências e sua

interpretação da metrópole, utilizando também da fotografia para chegar nos seus pictogramas, um processo similar ao de Viçosa do Ceará neste projeto. Foi observado o uso de uma gramática de unidade visual longe da rigidez, ou seja, sem o uso de um grid de construção mas ainda assim, bastante coesa.

Figura 8: Alguns dos pictogramas do projeto “Mini Rio”



Fonte: Projeto Mini Rio - Fábio Lopes, 2018

2.3.3. Análise pesquisa de opinião

Durante o mês de Maio de 2019, uma pesquisa de opinião foi disponibilizada em grupos de moradores da cidade e de Fortaleza, pelo fato de seus habitantes serem potenciais visitantes. O resultado contou com o total de 120 participantes. A pesquisa foi direcionada para a necessidade de uma melhor comunicação da cidade e as relações afetivas dos indivíduos com os equipamentos urbanos. Alguns dados a seguir:

Figura 9: Gráfico - Porcentagem de moradores na cidade

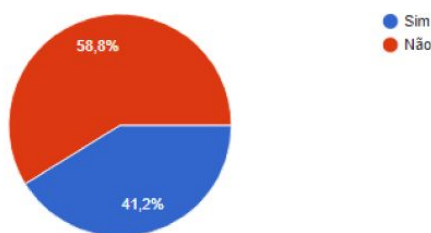
Você já morou em Viçosa do Ceará? por quanto tempo?



Fonte: Pesquisa de opinião. Elaborado pela autora.

Figura 10: Gráfico - Sinalização dos equipamentos urbanos.

Você considera a cidade bem sinalizada nos seus equipamentos urbanos? (Igreja, praças, área gastronômica...)



Fonte: Pesquisa de opinião. Elaborado pela autora.

A maior parte das pessoas que responderam a pesquisa mora, morou ou já visitou a cidade. Cerca de metade possuem um vínculo familiar e a outra metade uma relação afetiva e turística. Os dados desta pesquisa inicial auxiliaram na fase de catalogar espaços, costumes e simbologias da cidade. Dentre os questionamentos realizados, as perguntas presentes nas figuras 9 e 10, mostram o nível de relação dessas pessoas com a cidade, no qual cerca de 59% acreditam na necessidade da sinalização dos equipamentos urbanos.

2.4. Fase projetual

Após o processo de análises, foram estabelecidas conexões entre os dados e uma linguagem na fase de criatividade para se chegar a soluções gráficas. Na etapa de materiais e técnicas, buscou-se opções que melhor iriam se adequar aos padrões do projeto, no caso, os materiais utilizados para sinalização da cidade que utiliza irá utilizar os pictograma.

Para Munari (2002), a etapa da experimentação potencializa a descoberta de novas aplicações de materiais, de técnicas ou de instrumentos. É nessa etapa que definem-se as peças que serão utilizadas, visualizando suas potencialidades e qualidades, tanto em escala física, com os materiais; quando na escala gráfica, com os padrões de projeto que serão materializados na fase de produção.

3. O PAPEL ATUAL DO DESIGN

O Design, assim como o território, está em constante transformação e tem sofrido mudanças significativas com o passar do tempo. Buchanan (2001, p. 9) define design como "o poder humano de conceber, planejar, e fazer produtos que servem os seres humanos na realização de seus propósitos individuais e coletivos". O fazer design toma novas proporções com o tempo, expandindo a atuação dos designers para além da forma, estética e ergonomia, de forma que procura entender as pessoas a partir de suas vivências e objetivos. O processo de concepção de um artefato, em meados do século XX, centrava-se no produto em si e na sua relação com os elementos visuais. No momento em que vivemos, o contexto sociocultural e as relações humanas e psicológicas passam a ter papel essencial na escala de pensar projeto. Afinal, vivemos em um sistema complexo cheio de ligações e possibilidades.

Para Frascara (2004), Design é inventar, projetar, programar, coordenar uma longa lista de fatores humanos e técnicos, traduzir o invisível em visível, e comunicar. Segundo o autor, o processo de comunicação possui três elementos básicos: um método (design), objetivo (comunicar) e um meio (visão).

O Design está cada vez mais presente em questões que envolvem as relações humanas. Conhecer e compreender aspectos psicológicos e sociais da população fomenta e complementa a atuação do profissional na área. A análise comportamental humana auxilia no processo de compreensão dos seus aspectos cognitivos.

São os efeitos de nosso comportamento que constroem os nossos padrões cognitivos, os quais são processos mentais nos quais armazenamos, transformamos e aplicamos informações na resolução de problemas (STERNBERG, 2012, p.3)

Para trabalhar com um espaço em foco é preciso, primeiramente, entender as relações sociais existentes. A interação com o usuário, levando em consideração sua percepção cultural, ajuda a criar estratégias a fim de agregar valor no processo de design. Assim, é possível chegar a soluções de produtos ou serviços que sejam relevantes para ele. O visitante externo possui uma percepção do espaço e pode se relacionar com ele de forma a reconhecê-lo como lugar, com a ajuda da forma como esse espaço se comunica, como afirma o pensamento de Tuan (1983, p.83): “Quando o espaço nos é inteiramente familiar, torna-se lugar”.

A cidade em estudo possui um forte potencial turístico no estado do Ceará. A atuação do design no território possui o desafio de desenvolver estratégias que contemplem moradores e novos visitantes utilizando da memória e valores locais de forma a agregar valor ao território.

3.1. Design e a Comunicação Visual

A comunicação visual é, basicamente, a transmissão de uma mensagem, uma informação, através de elementos visuais. Permite que os seres humanos compartilhem suas informações por meio de signos verbais, formadas pelas palavras (a letra e o fonema) e os não verbais por códigos para transmitir a mensagem, sonoros ou visuais. Pode ser uma ponte entre mundo e imagem; simbologia e sensações; signos e significações.

Segundo Frutiger (2001), a base de toda comunicação é o fato de alguém ter algo a dizer. O emissor formula a mensagem para o receptor com o objetivo de provocar interesse ou fornecer a informação ao receptor. Para alcançar tal objetivo, é necessário um canal: no caso em estudo, este canal se dá por meio de sinais, pictogramas e a tradução gráfica de mensagem verbal, imagética e sensorial.

Na figura abaixo, um esquema do processo geral para uma mensagem chegar ao público, segundo Shannon & Weaver, (1949):

Figura 11: Esquema “Espaço de Comunicação” baseado no modelo de Shannon & Weaver, 1949.



Fonte: Elaborado pela autora com base nos conceitos de Shannon & Weaver, 1949

O processo refere-se à um esquema do mínimo necessário para que uma mensagem seja transmitida para um receptor. Começa com a fonte de informação e a escolha da narrativa correta, que por sua vez, depende da estratégia e da análise do objetivo da comunicação. A mensagem é transmitida por meio de um canal e provoca uma interpretação no receptor. O significado está contido na mensagem e ligado aos fatores culturais. A fim de melhorar a precisão semântica é preciso focar na codificação da mensagem. Dessa forma, a mensagem pode chegar ao público de maneira mais eficiente.

Uma mensagem (imagética ou verbal) é codificada e transmitida para o receptor que a absorve e recebe estímulos e sensações. O papel das emoções no processo comunicativo do design, tanto na produção dos estímulos visuais ambientais quanto em sua potencialidade para provocar, nos usuários, respostas a esses estímulos.

No aspecto de impacto social, criar uma comunicação própria e coerente para a cidade significa também favorecer a visibilidade desse sítio de grande valor. Entender e promover a singularidade de uma determinada região reforça a economia local, cria o senso de pertencimento, possibilita a atração de investimentos, talentos, visitantes e, acima de tudo, contribui significativamente com a melhora da qualidade de vida das pessoas. Uma boa comunicação pode ajudar a trazer ótimos resultados econômicos, turísticos e sociais.

3.2. Sinais gráficos e símbolos

Um dos indícios mais antigos conhecidos da origem dos primeiros sinais gráficos, certamente, foram feitos nas cavernas no período Neolítico da Pré-história. Porém existem diferenças entre escritas primitivas em diferentes locais do mundo. Apesar de que vários sinais elementares de representação de objetos comuns aos povos são bem similares, por exemplo, a lua sendo representada por uma foice. Para Frutiger (2001), isso não significa acreditar na existência de uma “escrita primitiva”, mas sim numa capacidade de observação aguçada e uma sensibilidade particular de interpretação, própria dos antigos escribas.

O processo de reconhecimento de sinais está diretamente ligado à memória de um indivíduo. A emoção provocada por um sinal gráfico ou figura varia de pessoa para pessoa, de acordo com suas vivências. Segundo Frutiger (2001), cada um vivencia o encontro com o sinal de uma maneira distinta: superficialmente infantil ou profundamente sólida.

Crescemos com figuras, imagens e esquemas elementares, marcados e gravados em nosso subconsciente, que constantemente influenciam nosso horizonte e nossa imaginação. (FRUTIGER, 2001, pág 4)

Sendo assim, as pessoas tendem a reconhecer figuras familiares. Essas figuras carregam um tipo de emoção à primeira vista, diferente em cada um, inclusive caso haja alguma desordem ou características que destoam da forma original. Quando uma pessoa possui uma interpretação de uma figura ligada ao subconsciente, é muito difícil mudar a significação daquilo. Um exemplo dado por

Frutiger é o caso das letras, que são mais difíceis de serem percebidas como imagem, pois já estão no subconsciente como letras.

No estudo dos sinais, existem os elementos mais básicos, dos quais as combinações gráficas podem causar efeitos de familiaridade nas pessoas e possibilidades interpretativas. Segundo Frutiger (2001, p. 55), “Na criação de formas gráficas bidimensionais, a linha representa o meio expressivo mais simples e puro e, ao mesmo tempo, também o mais dinâmico e versátil. A partir dos elementos mais básicos são feitas variadas combinações de forma a representar o que se deseja.”

3.3. Pictogramas

Os pictogramas são canais comunicativos e fazem parte do Design de Informação. Para Jacobson (2000), o Design de Informação tem como propósito a organização e a utilização sistemática de canais e códigos de comunicação com vistas a otimizar as possibilidades de entendimento/compreensão em situações comunicacionais. Eles contribuem para globalizar a comunicação rápida e objetiva entre diferentes grupos, de diferentes línguas, de forma que cada indivíduo possa decodificar ou compreender uma informação transmitida, não dependendo, necessariamente, de uma linguagem verbal. Com isso, buscam a universalidade comunicativa, e assim, transmitir uma mensagem de forma universal a ser entendível para o maior número possível de pessoas. São símbolos gráficos que traduzem a informação linguística, de ação, conceitual ou imagética, um meio expressivo para a comunicação entre indivíduos. Para Massironi, estão num espaço compreendido entre as definições verbais de um conceito, geralmente não complexo, e a representação ilustrativa, depurada de todos os atributos de singularidade (2009, p. 125).

Figura 12: Gráfico - Objetivos dos pictogramas



Fonte: Elaborado pela autora

Os pictogramas estão entre o verbo e a imagem no meio interpretativo. Geralmente são formados por grafismos simples ou se expressam por meio de figuras concretas já conhecidas no mundo. Eles foram escolhidos como ferramenta de projeto, principalmente, por suas características pragmáticas e sociais.

Os pictogramas são signos de comunicação visual, gráficos e sem valor fonético, de natureza icônica figurativa e de função sinalética. São autoexplicativos e apresentam como principais características: concisão gráfica, densidade semântica e uma funcionalidade comunicativa que ultrapassa barreiras linguísticas (SOUZA, S. 1992, p. 141).

Desde o início do século passado os pictogramas passaram a fazer parte do cotidiano em diversas áreas. O ser humano utiliza-os, por exemplo, como forma de organização, alerta, sinalização e publicidade. Diante dessas vantagens, passaram a fazer parte do uso nos sistemas de sinalização pública, realizando, também, um papel social urbano, no que diz respeito nas regulamentações do comportamento das pessoas diante dos equipamentos urbanos. A partir de pesquisas conceituais, exploratórias e mapeamentos a informação será trabalhada, atrelando à imagem, principalmente, por meio da fotografia e o discurso simbólico.

3.4. O design gráfico como suporte de memória

A memória é importante na construção da identidade de um local ou um povo. É a marca ou sinal da sua cultura, está aliada a representações simbólicas e é um dos principais mecanismos para a construção da identidade social e local de um território. A partir desse aspecto simbólico da memória é possível considerar o design gráfico como um suporte no desenvolvimento de um produto gráfico que faz parte da cultura material e imaterial. Villas Boas descreve o design gráfico:

Design gráfico se refere à área de conhecimento e à prática profissional específicas relativas ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não-textuais que compõem peças gráficas destinadas à reprodução com objetivo expressamente comunicacional (VILLAS-BOAS, 2003, p. 07)

O design gráfico e a comunicação visual atuam nesta pesquisa de forma a comunicar através do seu produto que possui um aspecto simbólico ou subjetivo. Esse aspecto é responsável pela capacidade de produção de signos e significados e de mediar as relações sociais. Segundo Villas-Boas (2002, p. 10-23), “O design gráfico é uma atividade profissional e área do conhecimento que engloba quatro aspectos: formal, funcional, metodológico e simbólico.” Trata-se de um pensamento de que o discurso dos elementos gráficos também criam produtos discursivos e artefatos e possuem objetivos de informar e comunicar, independentemente da sua natureza. Para comunicar é preciso compreender os artefatos inseridos dentro das culturas, interdependentes do povo e local onde serão inseridos.

4. CONTRIBUIÇÃO SEMIÓTICA

Os conceitos da semiótica podem ser usados na análise design e visualidade. Os pictogramas funcionam como signos de comunicação visual, e fazem parte do processo de Semiose. Os pictogramas são signos práticos cujo uso é direcionado para a regulação do comportamento humano. Nos encontramos numa sociedade de interação simbólica, onde a interação humana é mediada pelo uso de símbolos, pela interpretação ou atribuição de significado às ações uns dos outros Herbert Blumer,

2018). Os signos, os símbolos e imagens (representação do real) se relacionam com indivíduos que aprendem e decodificar mensagens visuais. O que é determinante para a reconstrução de novas e mais eficazes mensagens visuais.

O signo, basicamente, pode ser definido como qualquer objeto, forma ou fenômeno que representa algo diferente de si mesmo. Na visão de Bakhtin (2008), o signo é toda mensagem que, não isolada do contexto social e do terreno ideológico, responde a um diálogo, é parte constitutiva de uma relação onde haja interação social. Na teoria de Peirce 1978, apud, 2005:32, um signo "é algo que está no lugar de alguma coisa para alguém, em alguma relação ou alguma qualidade". Ele mantém uma relação entre três pólos, a face perceptível do signo, ou "representâmem"; o que ele representa, "objeto" ou referente, e o que significa "interpretante" ou significado.

Peirce (1978) identifica na sua segunda tricotomia três tipos de signos: o ícone, elo entre o signo e o objeto em si, é um signo que representa seu objeto por semelhança, como a pintura e a fotografia; o índice, um parâmetro cujo o signo possua uma relação de causalidade sensorial sobre o seu significado. Assim como a representação de um legado cultural ou de uma vivência obtida ao longo da vida, o que leva à compreensão de um sinal, por exemplo, onde há fumaça geralmente há fogo, uma poça d'água pode indicar que houve chuva; e o símbolo, uma relação convencional entre o signo e seu significado, uma associação arbitrária entre o signo e o objeto representado.

O signo, na semiótica, possui efeito sobre os indivíduos, como seres sociais inseridos em um contexto e construção das suas representações. Para o ser humano, a capacidade de construir representações mentais que substituam os objetos do mundo real é um traço evolutivo importante para a comunicação. É o que permite fazer relações mentais de objetos ou ações sem estarem, necessariamente, presentes. Ao visualizar um pictograma, por exemplo, uma pessoas pode reconhecer um objeto, uma ação ou até mesmo um sentimento a partir de suas representações.

A sinalização turística de trânsito comunica por meio de um processo de codificação influenciada pela maneira estético-simbólica como se estrutura a informação visível. A sinalização atua como símbolo, apesar de também se apresentar como estrutura icônica. A simbologia das placas toma por base o contexto cultural do público, concedendo ao mundo um significado e uma função. Isso estabelece a interface gráfico-simbólica, cuja presença e a mensagem promovem a mediação das relações entre o homem e o mundo. Primeiramente, o mundo é constituído pela materialidade do artefato-placa, que serve de suporte para mensagem gráfica. Mas, o mundo é principalmente constituído pelo espaço turístico, cuja administração pretende receber o público de modo culturalmente organizado.

O estudo do caráter semiótico da relação entre pessoas e lugar ajuda a chegar a uma comunicação efetiva. Para Buttimer (1985, p. 178), “cada pessoa está rodeada por camadas concêntricas de espaço vivido, da sala para o lar, para a vizinhança, cidade, região e para a nação. Sendo assim, várias possibilidades de lugares diferentes para interação e construção dos próprios significados e significações.”

5. POVO E TERRITÓRIO

No conceito tradicional da geografia território é o espaço de poder e lugar é o espaço vivido. As partir de ideias de Bachelard (2010) e o seu conceito de “ser no mundo”, é possível pensar lugar e território não mais associados a ordens de grandeza ou escalas específica e sim a partir as relações que se estabelecem entre os grupos neles inseridos. As experiências e processos espaciais dos indivíduos são fundamentais para relacionar experiências cotidianas de apropriação de espaço e a interação de indivíduos. O lugar é onde “cada um de nós se relaciona com o mundo e onde o mundo se relaciona conosco” (RELPH, 2012, p. 31)

Lugar significa muito mais que o sentido geográfico de localização. Não se refere a objetos e atributos das localizações, mas à tipos de experiências e envolvimento com o mundo, a necessidade de raízes, de segurança. (RELPH 1979 apud LEITE 1998, p.10)

O lugar está relacionado com o espaço vivido e as relações sociais. Pode ser concebido enquanto memória, pois com a mobilidade, se torna como quadros de vida. (SANTOS, 2006). No estudo considera-se que ele pode ser analisado como vínculo afetivo, de pertencimento, como espaço vivido e produto das relações sociais.

O lugar é produto das relações humanas, entre homens e natureza, tecido por relações sociais que se realizam no plano do vivido, o que garante a construção de uma rede de significados e sentidos que são tecidos pela história e cultura civilizadora produzindo a identidade, posto que é aí que o homem se reconhece porque é lugar da vida. O sujeito pertence ao lugar como este a ele, pois a produção do lugar liga-se indissociavelmente à produção de vida. (CARLOS, 1996, p.29)

O design pode atuar como apoio, buscando intensificar as relações entre povo e território. Utiliza da comunicação gráfica dos produtos materiais e imateriais locais e, assim, estimula o vínculo afetivo da população. Utiliza-se abordagens estratégicas para chegar em soluções visuais. Para isso, são feitos estudos preliminares, pesquisas acerca do objeto de estudo para gerar um conhecimento mais profundo, e assim, potencializar o planejamento projetual.

O estímulo de uma era de competitividade, é um meio em que as cidades podem buscar desenvolver sistemas estratégicos para melhorias. Segundo Lia Krucken (2009), a união dos atores de um território pode trazer vantagens competitivas e promover inovações conjuntas. Os pictogramas, como parte do design de informação, tornam-se aliados e proporcionam benefícios para a população e para a economia local, principalmente no âmbito do turismo. É de extrema importância que o cidadão esteja consciente da importância cultural e econômica do seu território. No caso de Viçosa do Ceará, a produção local de artefatos, cultura, música e gastronomia é rica e forte. Há belezas naturais e cores na cidade. Para Krucken (2009), o uso do design no território busca o benefício tanto dos consumidores, quanto dos produtores localizados em uma determinada região geográfica. Nesse caso, é preciso pensar o território que está dentro de uma rede de sistemas complexos que envolve desde o maior monumento material à cultura

imaterial. O planejamento deve trazer valorização do espaço territorial e social de forma duradoura, rentável e sustentável. Como visto, a comunicação visual, os sinais e pictogramas, aliados aos sistemas territoriais, fazem parte de estratégias que podem se unir ao sistema complexo e traçar métodos para valorização do espaço. Estudar uma localidade como objeto e o que a fundamenta vai além do território estático. Toda cidade contém um legado histórico e cultural que faz parte de sua identidade.

5.1. Design e identidade

A identidade territorial trata-se do conjunto de características próprias do lugar, que são a ele exclusivos e que desta forma possibilita seu reconhecimento. O espaço é transformado em lugar a partir do momento que há uma vinculação afetiva com a construção de significados e sentidos.

O lugar tem muitos significados que são atribuídos pelas pessoas e traduz os espaços com os quais as pessoas têm vínculos mais afetivos e subjetivos que racionais e objetivos: uma praça ou uma rua onde se brinca desde a sua infância, o alto de um morro de onde se observa a cidade. (TUAN, 1975)

Ainda neste sentido, Ferreira (2000) diz que o lugar está ligado ao contexto das ações e a eventos humanos e está muito mais ligado ao subjetivo que ao objetivo. Essas características subjetivas irão ser importantes no processo de tradução dos elementos urbanos a fim de explorar um lado poético e sensorial para o desenvolvimento dos sinais gráficos. Um bom exercício projetual é, antes de buscar referências visuais e estáticas em um lugar, observar as pessoas, sua relação e interação com o local e seus costumes naquele contexto. Além disso, a ideia de lugar também pode ser uma memória, a partir do momento em que as pessoas vivenciam experiências em locais distintos e adquirem referências afetivas.

Para Ciampa (1995), a identidade deve ser entendida como construção histórica, social e dialética, sendo por isso impossível concebê-la estática. Na visão de Proshansky (1983) a identidade de um local é uma construção pessoal, provinda

da relação e interação do indivíduo com o espaço, onde suas próprias experiências podem alterá-la:

Proshansky et al. (1983) conceituaram identidade de lugar como uma subestrutura da identidade pessoal constituída por cognições sobre o mundo físico em que a individualidade habita. Tais cognições representam memórias, ideias, valores, sentimentos, atitudes, significados e concepções de comportamento e experiência, os quais estão relacionados com a variedade e complexidade dos lugares físicos que definem a existência cotidiana de cada ser humano.

O ser humano, sua relação com os lugares e suas cognições fazem parte do processo de identificação daquele espaço naquele tempo, estando aberto a mudanças de acordo com sua bagagem de experiências. Para trabalhar a comunicação é preciso entender, estudar e aprender com esse esse laço. HALL (2002), citando Benjamim Schwarz (1986), afirma que as identidades são formadas e transformadas dos pensamentos e das manifestações culturais peculiares às pessoas que habitam uma determinada região, a partir do desenvolvimento dos traços de linguagem, da vivência em sociedade, características essas que apresentam peculiaridades semelhantes à de uma nação. Segundo Schwarz (1986, p. 106), “uma nação é uma comunidade simbólica e é isso que explica seu ‘poder para gerar um sentimento de identidade e lealdade’”.

6. SOBRE VIÇOSA DO CEARÁ

6.1. Aspectos Históricos

Viçosa do Ceará, a cidade que deu origem a essa pesquisa, foi o primeiro município criado na microrregião Serra da Ibiapaba, em 1882, no estado do Ceará sendo hoje a segunda maior cidade da Serra. (Coordenadoria de Comunicação Social e Marketing Institucional da UFC, 2013). Atualmente Viçosa possui 60.000 habitantes, é uma cidade notoriamente histórica, é um sítio histórico com um acervo de mais de 70 imóveis tombados e é considerada uma das primeiras vilas do Ceará. O seu Centro Histórico é formado por casarões, também tombados pelo Instituto do Patrimônio Artístico e Nacional (Iphan), onde a grande maioria possui um cuidado

especial da prefeitura, com desenvolvimento de ações conveniadas à instituições de ensino como a UFC, pois o patrimônio arquitetônico colonial da cidade faz parte da identidade visual do local e é um dos motivos de um crescimento do interesse do turismo na cidade. Viçosa é cercada de vegetação nativa e está a 740 metros de altitude, assim encontra-se em um santuário ecológico. Possui uma linha divisória com o Estado do Piauí, a divisa inter-estadual, no trecho compreendido entre o paralelo tirado pelo Morro da Extrema e a ponto onde sobre ele incide o rio Pirangi. Viçosa possui uma pluralidade cultural que está estampada em sua arquitetura secular, gastronomia, biodiversidade e riquezas artísticas. Possui suas próprias tradições, histórias e lendas presentes na memória coletiva do povo Viçosense.

6.2. Alguns pontos referenciais da cidade

Os pontos de referência indicados aqui foram elencados a partir da vivência da autora aliado às respostas obtidas de pesquisas com moradores de Viçosa.

- **Igreja de Nossa Senhora da Assunção**

Localizada no centro da cidade, é uma das mais antigas do Brasil. A igreja lembra o estilo barroco com suas obras de arte ricas em detalhes. Ela passou por várias reformas, porém uma boa parte da época em que foi construída está intacta. É considerada um ponto de referência por moradores e local de vários festejos religiosos durante o ano.

Figura 13: Igreja Matriz - Viçosa do Ceará



Acervo da autora

- **Igreja do Céu**

Possui esse nome por ser o ponto mais alto da cidade, contendo um mirante de onde é possível ver a maior parte da Viçosa. Além de ser um local que recebe atrações e que reúne restaurantes e lojinhas de artesanato. Passou por reformas no ano de 2018 e é considerada um ponto turístico forte de Viçosa. É um local de lazer para moradores e muitos possuem o costume de fazer “promessas” usando sua escadaria que possui 365 degraus.

Figura 14: Igreja do Céu - Viçosa do Ceará



Acervo da autora

- **Sobrado dos Pinhos Pessoa**

Trata-se de um edifício construído pela família Pinho Pessoa de Viçosa do Ceará no século XIX e tem a dimensão de um quarteirão. A família Pinho era comerciante e ajudou a construir o Teatro Pedro II. O casarão detalhes ovais nas portas e janelas que, somadas, chegam a 186. Além disso, possuem uma rua em homenagem à família “Beco dos Pinho” uma referência na cidade.

Figura 15: Sobrado dos Pinho Pessoa - Viçosa do Ceará



Fonte: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)

- **Teatro Pedro II**

Foi inaugurado em 1910. O Teatro Pedro II foi construído a partir de uma sociedade que incluiu várias famílias de Viçosa. Ganhou estilo neoclássico com três portas na frente e uma porta lateral. Além do teatro, o prédio abrigou um cinema. O Teatro Pedro II foi tombado pelo Iphan como parte do sítio histórico e foi restaurado recentemente.

Figura 16: Teatro Pedro II - Viçosa do Ceará



Fonte: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)

- **Praça do cupido**

O nome já diz tudo, a praça é conhecida por ser um local de encontro dos jovens de faixa etária entre 15 e 23 anos, geralmente durante o período da tarde e noite. Fica localizada no centro histórico e próxima a um restaurante tradicional da cidade. O local está na memória das gerações anteriores presentes como a praça dos namorados.

Figura 17: Praça General Tibúrcio



Fonte: Acervo da autora

6.3. Atividades econômicas:

Os doces de Viçosa do Ceará e o artesanato feito do barro são conhecidos pela população e pelos turistas que visitam a cidade. A Casa dos Licores, localizada no centro da cidade de Viçosa do Ceará, fabrica, além de uma grande variedade de licores, doces caseiros. A produção dessas iguarias, além de ser um negócio que emprega pessoas, é importante porque marca um traço da cultura da cidade. Os doces têm receita caseira e são fabricados artesanalmente.

Figura 18: Casa dos Licores



Fonte: Casa dos Licores - Seu Pif - Viçosa do Ceará

Durante o processo de levantamento de dados sobre Viçosa do Ceará foi possível elencar alguns dos principais pólos de desenvolvimento econômico. Um grande atrativo da cidade está no seu conjunto histórico e arquitetônico, com mais de 70 imóveis tombados pelo Iphan, em 2003. Muitas pessoas que visitam Viçosa ficam encantados com as “casinhas coloridas”, cheias de adornos de herança do estilo barroco.

A culinária de Viçosa faz parte da tradição da cidade e é conhecida por toda a região. Personagens icônicos fazem parte dessa história, como é o caso da Dona Zilmar que fabricava seus próprios doces no Sítio Boa Vista aos 73 anos, apesar de hoje morar na cidade e ter parado com a produção. Assim como a Dona Zilmar, o seu Alfredo de Miranda (in memoriam) aos 93 anos era conhecido em toda a cidade como o responsável pela Casa dos Licores, que hoje é administrada por sua família,

contando com cerca de 60 sabores que vão do comum ao exótico, sabores esses especiais como chocolate, vinho, leite e até pétalas de rosas. Além de outras tantas pessoas que se dedicam à culinária artesanal com a fabricação das famosas petas de Viçosa, doces e bebidas alcoólicas como a cachaça e o licor.

A cidade é conhecida pelos festivais anuais de música. Os mais conhecidos na Região são: Festival Mel, Chorinho e Cachaça (Primeira semana Julho) e o Festival Música na Ibiapaba (Última semana de Julho). Durante os eventos, um número considerável de pessoas passam pela cidade e conhecem a tradicional cachaça viçosense.

6.4. Potencial econômico e o turismo

Viçosa reúne natureza, história e cultura. Trata-se de um local de turismo que abrange desde a aventura à conexão com o passado através da arquitetura secular. De acordo com o Mapa do Turismo no Ceará (2017), instrumento importante para gestão, estruturação e promoção dos destinos, segundo o Ministro do Turismo, Viçosa está na categoria “D” o que significa que, assim como cidades da categoria “E”, trata-se de destino que não possui um fluxo turístico nacional e internacional expressivo, no entanto possui papel importante no fluxo turístico regional e precisa de apoio para a geração e formalização de empregos e estabelecimentos de hospedagem. Ao contrário das as categorias A, B e C, que são aquelas que concentram o fluxo de turistas domésticos e internacionais Segundo Luiz Barros (1980, p. 2015) “Viçosa do Ceará, um dos pedaços do Ceará bem dotados pela natureza e mais esquecidos pelos homens que têm estado à frente dos nossos destinos.”

De acordo com os atrativos, a infraestrutura e os equipamentos urbanos disponíveis é possível fazer uso da inteligência organizacional, juntamente com o design para desenvolver estratégias de uso da comunicação a curto e longo prazo visando à melhora da experiência do usuário com a cidade.

7. DIRETRIZES

Dessa forma, foi abordado dentro desse projeto as seguintes diretrizes:

- Foi explorado o lado poético e lúdico de forma a traduzir mensagens físicas, imagéticas e verbais em sinais gráficos e pictogramas.
- Pensando em melhorar a experiência do usuário, as soluções gráficas encontradas deverão ser de fácil compreensão e ter linguagem concisa de forma que seja entendida de maneira universal, com seu conteúdo gráfico legível, objetivo e uniformizado.
- A integridade dos equipamentos devem ser respeitadas de forma que as soluções físicas não interfiram na visualização ou direcionem a atenção dos elementos territoriais. Para isso, focar na criação de uma sinalização que se adeque à paisagem.
- Para a próxima fase, a partir da pesquisa de campo e questionários feitos pela autora, serão catalogados os números necessários de equipamentos urbanos e agrupados em famílias / sistemas.
- Será desenvolvido um manual de uso e suportes gráficos para melhor visualização da produção.

8. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DOS PICTOGRAMAS

O primeiro passo foi entrar em contato com a prefeitura da cidade, mais precisamente, com o órgão da Secretaria de Turismo de Viçosa do Ceará, que assim como os hotéis, não possuía mapas, rotas, ou qualquer material de apoio ao turismo na cidade. Os mapas do projeto foram produzidos a partir de fotos antigas de mapas, com a ajuda do software google earth. O que reforça ainda mais a necessidade do projeto. Foram catalogadas categorias, para chegar à conceitos que ajudam no desenvolvimento dos primeiros esboços e grid construtivo.

8.1. Categorização dos locais

No primeiro momento de análise das necessidades locais foi realizada uma listagem e catalogação de elementos físicos e sensoriais, a fim de estabelecer categorias (famílias) para a formação dos pictogramas. São elas:

Figura 19: Lista de categorias dos pictogramas

MARCOS URBANOS	ECOTURISMO	SINAIS / AVISOS
<ul style="list-style-type: none">• Igreja Matriz• Igreja do Céu• Pão da Vida• Mercado Central• Praças centrais• Memorial Clóvis Beviláqua• Cachaçaria Mapiirunga• Teatro Pedro II• Lagoa Pedro II• Casa dos Licores• Casarão dos Pinhos	<ul style="list-style-type: none">• Trilhas• Cachoeiras• Pedra do Machado• Pedra o Itagurussu• Paraqueira In Natura• Rampa De Voo Livre	<ul style="list-style-type: none">• Área de Lazer• Área Piquenique• Rua da Culinária• Mantenha a cidade limpa• Área Tombada• Preservação• Não pise na grama
GERAL	INDICADORES / UTILIDADES	
<ul style="list-style-type: none">• Edifícios históricos• Eventos Culturais• Gastronomia• Natureza• Compras	<ul style="list-style-type: none">• Informação Turística• Polícia• Posto de Gasolina• Hospital• Estação de Ônibus• Instalações Esportivas• Prefeitura	

Fonte: Elaborada pela autora

- Marcos Urbanos: Baseado em locais que fazem parte do patrimônio histórico, arquitetônico ou do imaginário viçosense como locais importantes para história e cultura da cidade.
- Ecoturismo: Baseado em locais que fazem parte do patrimônio ambiental, e pontos que atraem muitos turistas para o esporte radical ou tranquilidade.
- Sinais / Avisos: Pictogramas pensados para suporte na sinalização da cidade.
- Geral: Baseado na frase “O que tem para se fazer em Viçosa do Ceará?”. São pictogramas de características gerais, pensados para suporte gráfico ou sinalização da cidade.

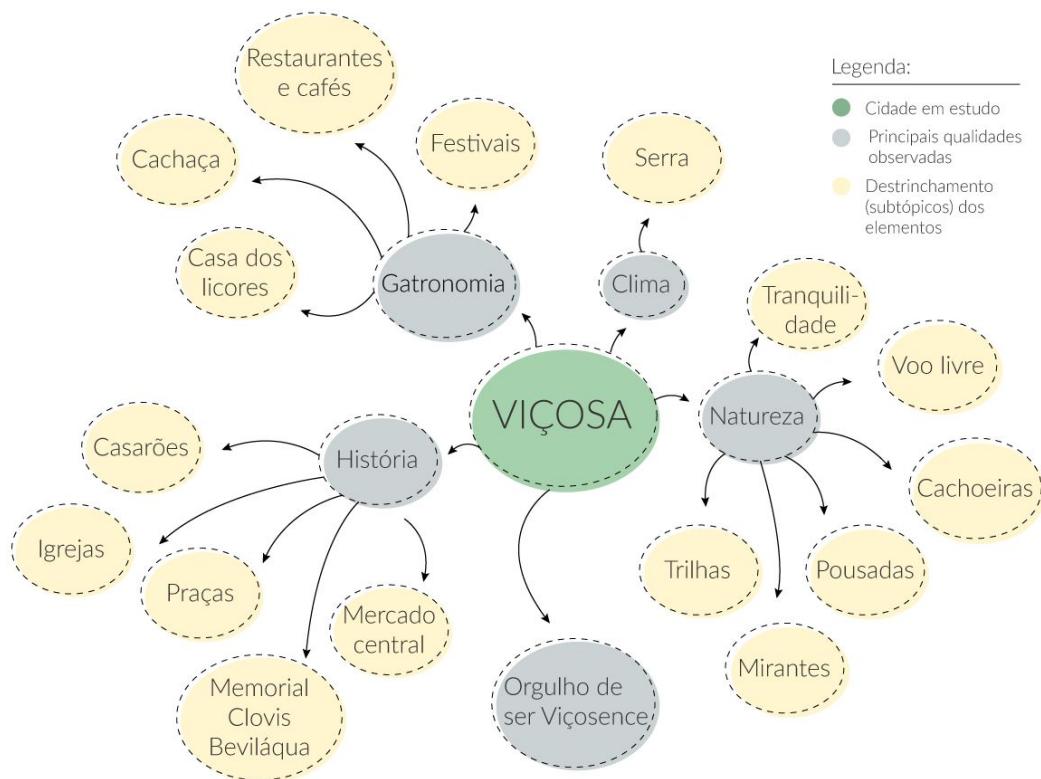
- Indicadores / utilidade: Pictogramas pensados, principalmente, para suporte gráfico em mapas.

8.2. Conceituação

A análise sobre Viçosa do Ceará, Cidade Monumento Nacional, segundo José Liberal de Castro (2002), evidenciou características que canalizam e traduzem a sua essência e motivação da cidade à se desenvolver no turístico. Tais características variam entre o material e o imaterial, como: contato com a natureza, tranquilidade, clima agradável, história, gastronomia e manifestações culturais com suas festividades.

A partir de pesquisas bibliográficas e do imaginário viçosense com indivíduos que detêm alguma relação ou conhecem bem a cidade, foram esquematizadas os principais locais e características através de um diagrama de bolha, que servirá como norte do pensamento criativo.

Figura 20: Diagrama de bolhas - Qualidades de Viçosa

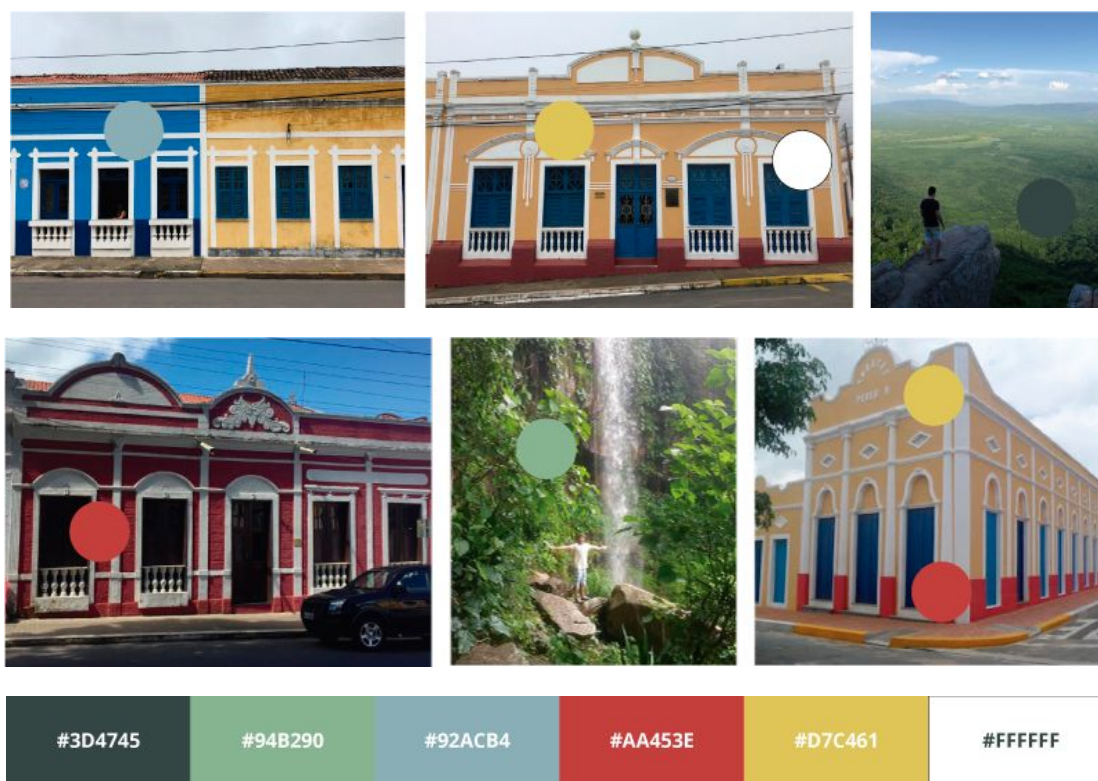


Fonte: Elaborada pela autora

8.3. Primeiras análises (Aspectos formais)

A análise do levantamento fotográfico, principalmente, no centro de Viçosa do Ceará e nos locais de forte índice de ecoturismo, assim como o conhecimento adquirido sobre a cidade, permitiram desenvolver um padrão de projeto. O padrão cromático escolhido foi inspirado em elementos contidos em imagens do centro histórico da cidade de Viçosa do Ceará. O primeiro impacto visual sobre a cidade mostra cores vivas e saturadas, até mesmo o céu azul, geralmente com poucas nuvens, apresenta um belo contraste sobre os equipamentos urbanos e naturais.

Figura 21: Esquema de imagens que formam o padrão cromático.



Fonte: Elaborada pela Autora.

A partir de um estudo sobre as fotografias do patrimônio no centro da cidade e do patrimônio ambiental foram escolhidas 6 cores como padrão cromático e divididas entre as famílias de pictogramas utilizadas no projeto.

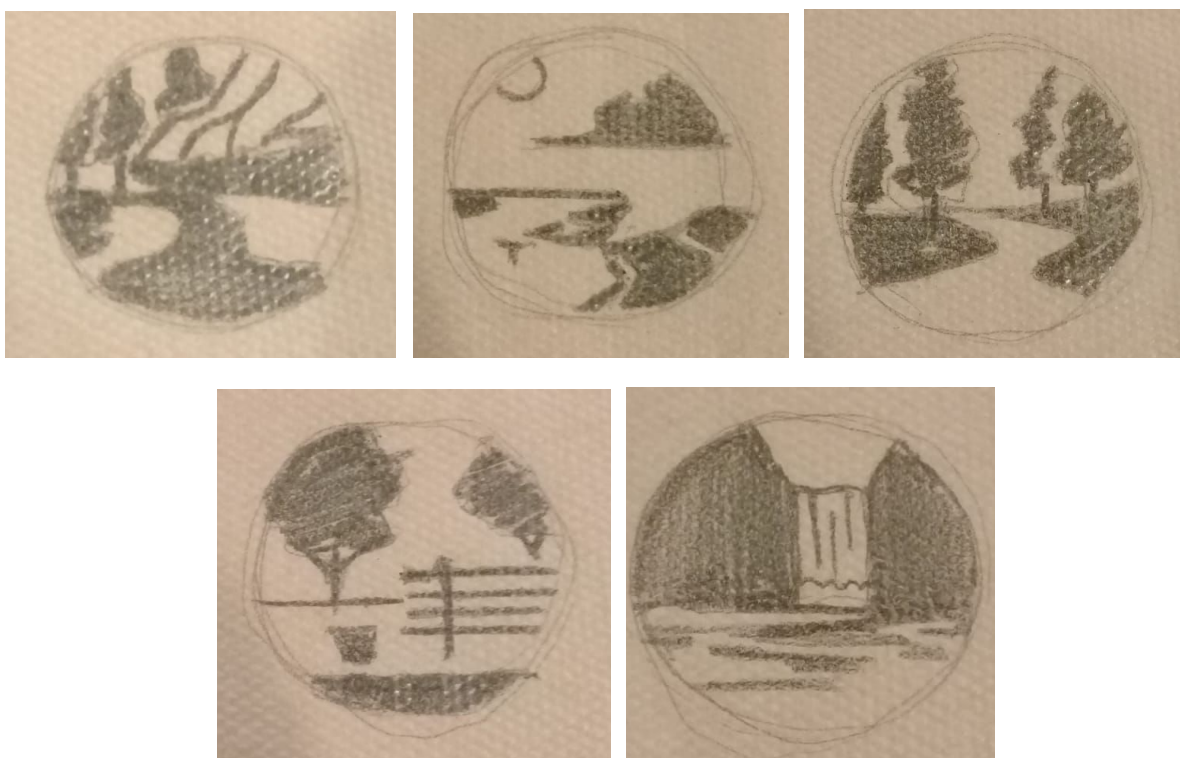
Criada em 1976, a tipografia “Frutiger”, escolhida para uso da sinalização das placas e totens presentes no projeto, é resultado de um refinamento da fonte

“Roissy” (criada para a sinalização do aeroporto Charles de Gaulle de Paris, em 1968). A partir daí estabeleceu-se como o estado da arte tipográfico para sinalização. Trata-se de um tipo de boa legibilidade, capacidade de leitura, no qual concentra-se na rapidez e facilidade com que o leitor assimila e apreende a informação, além de permitir um espaçamento mais generoso entre os caracteres, o que é benéfico, pois evita a fusão de uma letra com as suas vizinhas.

8.3.1. Do esboço ao grid

Grande parte dos pontos mais conhecidos e visitados de Viçosa do Ceará são ligados à natureza e ao sentimento de bem-estar e tranquilidade. Pensando nisso, os esboços foram desenvolvidos, primeiramente, com formas livres e orgânicas, logo mais padronizadas a partir de espessuras e traços. O elemento gráfico pensado para uso na sinalização dos pictogramas, tratado aqui como “mancha”, também levou em consideração aspectos como a organicidade e leveza.

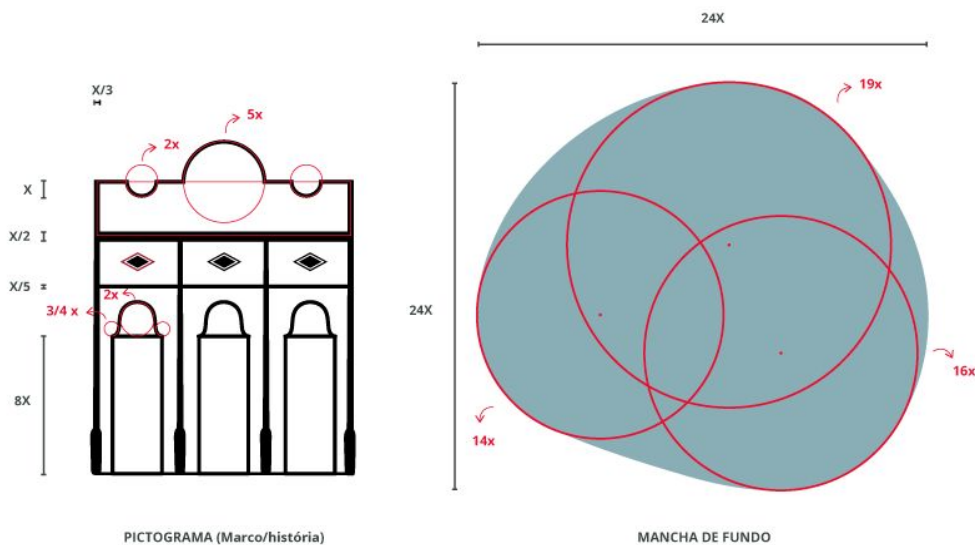
Figura 22: Primeiros esboços para o desenvolvimento dos pictogramas



Fonte: Acervo da autora

O grid construtivo trata-se do esqueleto de um projeto, desenvolvido para auxiliar o alinhamento de elementos estruturando as informações, textuais ou não, de forma coerente e harmônica. A função principal do Grid é organizar as informações dentro de uma estrutura e auxiliar o designer para a conservação de um padrão e consistência visual. O desenvolvimento do grid auxilia a posicionar os elementos com maior precisão e permite projetar em proporções harmoniosas balanceando os pesos dos elementos gráficos comuns em todos suas unidades, no projeto, por exemplo, é definido uma medida de proporção para as espessuras utilizadas no desenho, assim como o raio das esferas que resultam na mancha de cor utilizada no fundo do pictograma.

Figura 23: Grid construtivo do pictograma e a forma utilizada como fundo.



Fonte: Elaborado pela autora.

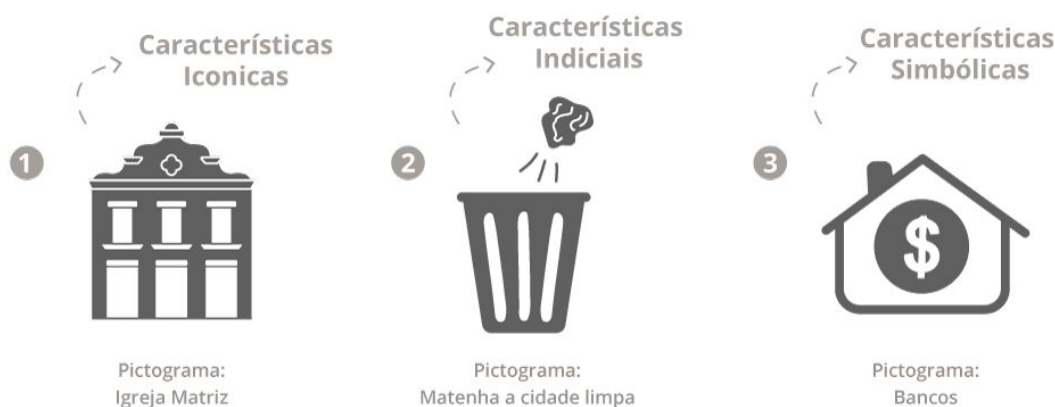
Um grid de construção rígido poderia limitar a ação criativa na construção dos pictogramas devido à complexidade do conjunto proposto. Sendo assim, a gramática de unidade visual dos elementos gráficos segue algumas regras, como o uso de linhas com espessuras específicas em 3 proporções, cor única, bordas arredondadas e o preenchimento que dão consistência visual ao projeto.

De forma geral, priorizou-se a utilização de formas geométricas como grid construtivo, como é o caso dos marcos urbanos, em sua maioria, retratados por

edificações. Em outros casos, como no Ecoturismo, devido à temática e para melhor retratar uma ideia, surgiu a necessidade de utilizar formas orgânicas.

Os moradores da cidade conhecem bem o objeto de estudo, é interessante que os pictogramas possam carregar qualidade de aparência semelhante e ao mesmo tempo universal visando à comunicação com os visitantes. De acordo com os estudos da tricotomia de Peirce, podemos perceber qualidades icônicas, com o exemplo da Igreja matriz, semelhante ao objeto real (1), indiciais, com o exemplo da ação de jogar lixo na lixeira (2) e simbólicas, com o exemplo do cifrão “\$” representando “dinheiro”, levando em consideração o conhecimento de mundo (3).

Figura 24: Aspectos Semióticos



Fonte: Elaborado pela autora.

8.4. Pictogramas

Foram desenvolvidos 36 pictogramas divididos em cinco categorias: Marcos Urbanos (11 pictogramas dos principais marcos da cidade), Ecoturismo (6 pictogramas dos principais pontos turísticos que envolvem a natureza), Sinais / avisos (5 pictogramas utilizados em avisos ou na “demarcação” de locais), Geral (6 pictogramas para uso em materiais gráficos indicando de modo geral locais em viçosa) e Indicadores/utilidades (8 pictogramas utilizados, principalmente, na sinalização de mapas). São eles com os respectivos nomes de cada equipamento urbano logo abaixo de cada pictograma:

Figura 25: Pictogramas “Marcos Urbanos”



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 26: Pictogramas “Ecoturismo”



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 27: Pictogramas “Sinais / Avisos”



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 28: Pictogramas “Geral”



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 29: Pictogramas “Indicadores / Utilidades”



Fonte: Elaborado pela autora.

O processo de construção dos pictogramas se baseou em observações, análises dos mapeamentos de elementos da cidade, imagens de referência, pesquisa de conteúdo e pesquisa com moradores.

9. DESENVOLVIMENTO DO MAPA

Os mapas são um tipo de organização visual de elementos espaciais que estimulam a demanda turística, orientam os usuários e ajudam no planejamento e organização espacial do município. O mapa turístico geralmente representa informações de elementos locais, ou seja, as informações do município que podem se subdividir em atrativos turísticos naturais (o ecoturismo), atrativos históricos, manifestações populares, equipamentos e serviços de infraestrutura de apoio.

A partir da análise de exemplares de mapas turísticos de outras localidades, foram elencadas informações e categorias importantes para utilizar no mapa de Viçosa do Ceará, como o melhor tamanho e formato, visando a facilidade de uso, impressão, legibilidade, menor valor, tendo em vista a fácil disseminação nos principais locais da região.

Figura 30: Referências de mapas, tamanhos e dobraduras



Fonte: Elaborado pela autora

10. SINALIZAÇÃO NO ESPAÇO URBANO

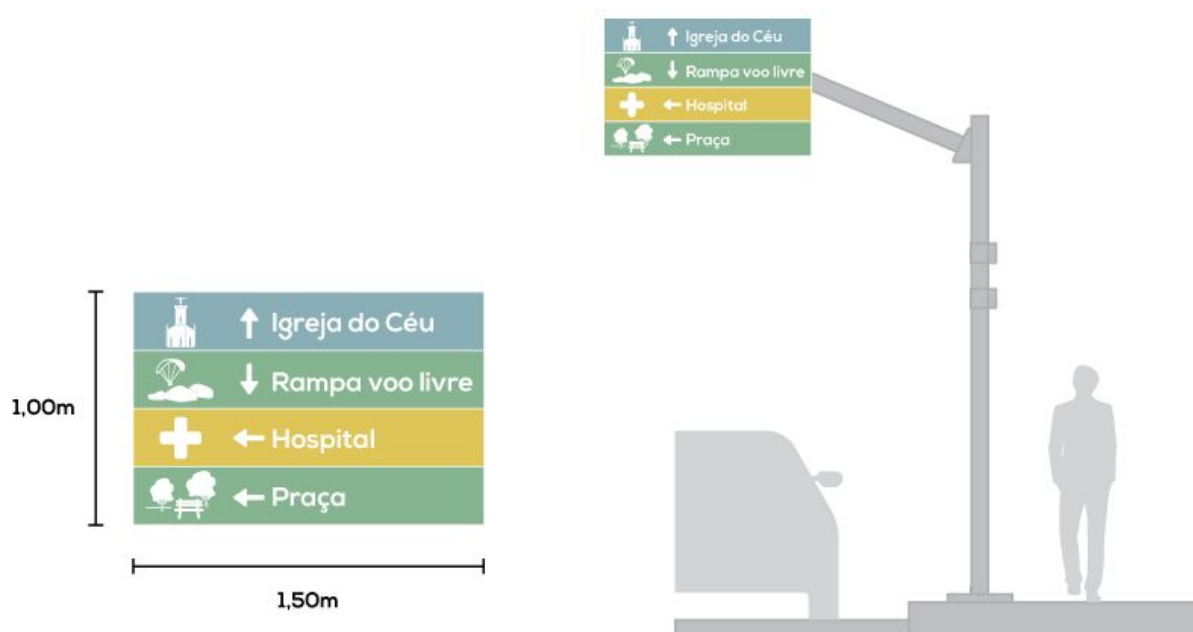
A sinalização é um produto de design utilizado para orientar e informar usuários. A intenção de comunicar em um determinado espaço busca sempre passar uma informação sobre o seu funcionamento, sua rotina, suas regras, direcionamentos e, até mesmo, o perigo que possa existir nele. Assim as funções de um suporte de sinalização gráfica tem por função preparar o usuário para tomar decisões a partir do que está sendo informado.

Para Frutiger (1999, p.215), “o objetivo primordial da sinalização não é comunicar, e, sim, produzir uma reação imediata no observador.” Raigada (1997 p.109) afirma que “as sinalizações, em conjunto, cumprem uma função claramente prioritária de mediação social, ao ajustar a apropriação do espaço aos requisitos de organização como sistema” O estudo para o projeto de sinalização parte da categorização e marcação dos locais de destaque da cidade, possíveis rotas e direcionamentos. O sistema de sinalização proposto neste projeto está dividido e padronizado em quatro categorias: Placas direcionais (2 modelos), , quadros

informativos (1 modelo), totens (1 modelo), placa de entrada da cidade (1 modelo) e mapas (1 modelo).

As **placas direcionais** serão acopladas na sinalização viária já existente em uma altura adequada para pedestres. O material escolhido para a produção das placas foi o PVC, por ser leve, resistente à umidade, um bom isolante térmico e elétrico, além de ser relativamente acessível, possibilitando a reposição das placas no caso de depredação e vandalismo.

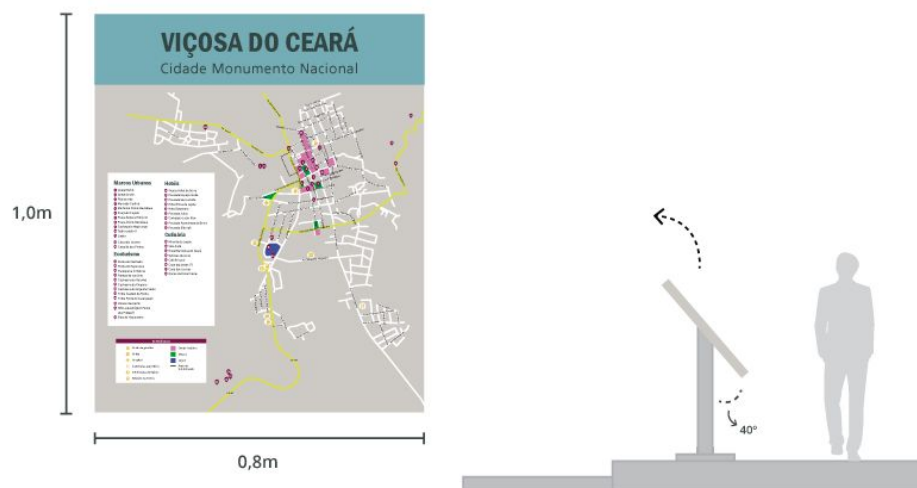
Figura 31: Placas direcionais



Fonte: Elaborado pela autora

Os **quadros informativos** estarão localizados em pontos estratégicos, onde se tenha um maior fluxo de pessoas. O material utilizado será o alumínio por ser leve, versátil, de instalação simples, fácil conservação e limpeza, além de possuir uma alta durabilidade e resistência.

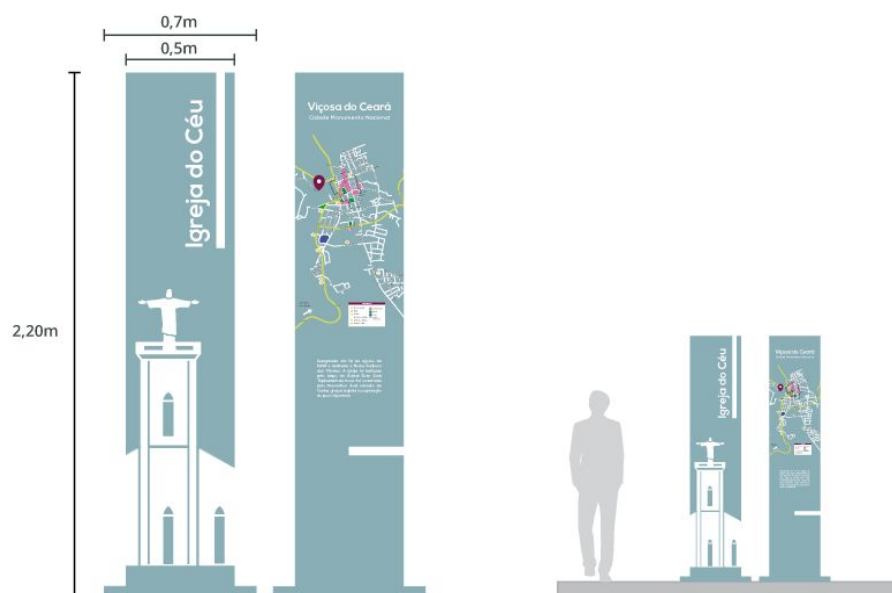
Figura 32: Quadros informativos



Fonte: Elaborado pela autora

Os **totens** foram pensados para a sinalização dos marcos urbanos. Localizados na entrada de cada local, possuem o nome e o pictograma respectivo indicados na face frontal e o mapa geral da cidade com um pequeno texto informativo na face posterior. O material utilizado será uma chapa de ACM, um item leve, versátil, de instalação simples, de fácil conservação e limpeza, possui alta durabilidade e resistência às ações do meio ambiente. A base será produzida com placas de aço.

Figura 33: Totens



Fonte: Elaborado pela autora.

A **placa de entrada da cidade** foi pensada para ser instalada logo na entrada. É composta pelo nome da cidade e os pictogramas gerais. O material escolhido para a produção das placas foi o PVC, assim como as placas direcionais.

Figura 34: Placa de entrada da cidade



Fonte: Elaborado pela autora

O **mapa** geral de Viçosa foi desenvolvido a partir de pesquisas documentais com a ajuda do software “Google Earth”. Foram elencadas categorias pertinentes para novos visitantes: Marcos urbanos, Ecoturismo, Hotéis e Culinária. Além de equipamentos, que podem ser necessários no dia a dia, espalhados pela cidade.

Ele será impresso no tamanho A4 (21cm x 29,7cm), colorido, com duas dobraduras, no papel couchê, 90g, com laminação e de preferência com um certo grau de resistência à água.

Figura 34: Mapa Viçosa do Ceará



Fonte: Elaborado pela autora

A placa de entrada da cidade

Segue o quadro resumo dos materiais e suas especificações utilizados na proposta do projeto de sinalização:

Figura 35: Especificação de materiais.

MATERIAL	ESPECIFICAÇÃO	CARACTERÍSTICAS	TIPO DE SINAL
PVC	2 a 5 mm	Leve, o que facilita seu manuseio e aplicação, não propaga chama, resistente à maioria dos reagentes químicos, além de ser um bom isolante térmico, elétrico e acústico.	Placas direcionais Placa entrada da cidade
Chapa de ACM	2 a 3 mm	Item leve, versátil, de instalação simples, de fácil conservação e limpeza. O totem dispensa a necessidade de manutenção especializada, possui alta durabilidade e resistência às ações do meio ambiente.	Totens externos dos Marcos Urbanos
Alumínio	1 mm	Leve, versátil, instalação simples, fácil conservação e limpeza. Não necessita de manutenção especializada e possui alta durabilidade e resistência às ações do meio ambiente.	Quadro informativo (Mapa Viçosa do Ceará)
Chapa de aço inox	1,5mm polido	Dobrado e encaixado na base. Possui resistência à corrosão e oxidação.	Tampo da base

Fonte: Elaborado pela autora.

11. A FORMAÇÃO DE UM SISTEMA DE COMUNICAÇÃO VISUAL

Como já foi dito, os pictogramas são sinais que fazem parte de um sistema de comunicação visual. Para gerar a produção de um sistema eficaz é preciso que os elementos tenham conexão entre si através de conceitos formais em comum. Shakespear atribui o conceito de previsibilidade dos sistemas pela capacidade que esse sistema tem em despertar em seus usuários, com o reconhecimento de um repertório, a associação com um sistema maior, seja por suas qualidades formais, ou de conteúdo, e também pelas características de seu intérprete. (SHAKESPEAR, R. 2003).

São definidos alguns parâmetros com padrões e relações entre os elementos visuais a fim de que façam parte do mesmo sistema em qualquer formato gráfico ou não. No projeto foram definidos alguns possíveis estudos de material de suporte gráfico: Caderneta de tamanho A6 sem pauta; bloco de notas feito com Kraft, sem pauta;

Figura 36: Caderneta de tamanho A6



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 37: Caderneta Kraft com uso do padrão monocromático



Fonte: Elaborado pela autora

12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como resultado, buscou-se entender os elementos visuais e os pictogramas como um meio de comunicação e interação capaz de criar significados e representações, agregando valor ao território, construindo identidades e sentido de lugar, além de ressignificar a experiência urbana do usuário. A tradução visual de mensagens verbais ou imagéticas através dos pictogramas, se apresenta com extensas possibilidades comunicativas, organizando espaços e proporcionando autonomia a pessoas familiarizados ou não com o ambiente, facilitando o acesso à informação. É imensamente útil na vida pública e cotidiana, orientando pessoas diferentes numa comunicação ágil e precisa.

Percebe-se que o Design é uma ferramenta que pode auxiliar na preservação do patrimônio tangível e intangível por meio de ferramentas que o coloquem em evidência. O projeto de desenvolvimento dos pictogramas e uso na sinalização proposto, demonstra a importância de monumentos e aspectos culturais para a preservação da memória do local, criando um laço com o imaginário viçosense que tanto se orgulha da sua cidade.

Todo o processo foi muito significativo para a autora que fortifica ainda mais seus laços com a cidade com a oportunidade de agregar seus conhecimentos na busca da valorização do território. O resultado do projeto foram 36 pictogramas e 6 modelos de sinalização urbana com o manual de uso, que traduzem uma visão particular e conjunta da cidade. Alcançamos o objetivo do projeto, porém há muito a ser criado e explorado como sua continuação.

REFERÊNCIAS

KRUCKEN, L. Design e Território. Editora Sebrae: 2009

SERPA, A. **Ser lugar e ser território como experiências do ser-no-mundo: um exercício de existencialismo geográfico.** Geosp – Espaço e Tempo (Online), v. 21, n. 2, p. 586-600, agosto. 2017. ISSN 2179-0892.

STANISKI, Adelita; KUNDLATSCH, Cesar Augusto; PIREHOWSKI, Dariane. **O Conceito de Lugar e suas diferentes abordagens.** Revista Perspectiva Geográfica, UNIOESTE V.9, N.11. 12/2014. ISSN 1981 – 4801.

SERPA, A. **Ser lugar e ser território como experiências do ser-no-mundo: um exercício de existencialismo geográfico.** Geosp – Espaço e Tempo (Online), v. 21, n. 2, p. 586-600, agosto. 2017. ISSN 2179-0892.

PONTE, A.Q.; BOMFIM, Z.Á.; PASCUAL, J.G. **Considerações teóricas sobre identidade de lugar à luz da abordagem histórico-cultural.** ISSN 0103-7013 Psicol. Argum., Curitiba, v. 27, n. 59, p. 345-354, out./dez. 2009.

Blumer, H. **Sociedade como interação simbólica.** PLURAL, Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da USP, São Paulo, v.25.2, 2018, p.282-293. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). **Viçosa do Ceará.** Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/344/>> Acessado em: Abril de 2019.

VIEIRA, S.; SPAGNUELO D.; PERASSI R. **Estudo Semiótico de placas de sinalização: bases para uma proposta metodológica.** XXI Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e Desenho Técnico. p.4.

VIANA, Monalisa Freitas. **Conjunto histórico e arquitetônico da cidade de Viçosa do Ceará: Sobre a produção de um Patrimônio Cultural.** Florianópolis, XXVIII Simpósio Nacional de História, 2015.

CASTRO, José Liberal. **Viçosa do Ceará: Parecer sobre o tombamento federal de trecho urbano.** Revista do Instituto do Ceará. 2002. p. 63.

Ministério do Turismo. **Mapa do turismo do Ceará cresce e estado chega a 74 municípios com potencial turístico.** Disponível em: <<http://www.turismo.gov.br/assuntos/8142-mapa-do-turismo-do-cear%C3%A1-cresce-e-e-estado-chega-a-74-munic%C3%ADpios-com-potencial-tur%C3%ADstico.html>> Acessado em: Novembro de 2019.

FRUTIGER, A. **Sinais & Símbolos.** Editora Martins Fontes: 2001

FRASCARA, Jorge. **Communication Design: principles, methods, and practice.** New York: Allworth Press, 2004.

RANOYA G. M. S. S. *et al.* **Pictogramas na Comunicação de Espaços Públicos: reflexões sobre o processo do design.** Revista Novos Olhares - Vol.1 N.2.

BARROS, Tiago. **A cognição no processo de design.** Revista Brasileira de Design da Informação. São Paulo | v. 12 | n. 3, p. 318 – 335 | ISSN 1808-5377. 2015.

GOMES, R.F.; SILVA, T.B.P. **A importância do designer como mediador de relações humanas.** São Paulo: Blucher, 2015. ISSN 2318-6968.

PANIZZA, Janaina Fuentes. **Metodologia e Processo criativo em projetos de comunicação visual.** São Paulo. p. 254 Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação), 2004.

SHAKESPEAR, Ronald. **Señal de diseño.** Buenos Aires: Ediciones Infinito, p. 127 2003.

Piñuel Raigada, J.L. (1997) **Teoría de la Comunicación y Gestión de las Organizaciones**. Madrid. Editorial Síntesis Abstract, op. cit., p.109.

MATOS, Ciro R. **Pictogramas e seus usos nas instruções médicas**. São Paulo Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação), 2009.

SOUZA, Sandra; MATOS, Ciro Roberto. **Usos de Sistemas de Símbolos Gráficos na Educação, Comunicação e Meio Ambiente: do funcional ao estético**. Universidade de São Paulo, São Paulo, SP. XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR. 2009.

Douglas D'Agostini. **Design de Sinalização**. 1ª Edição digital. Editora Edgard Blucher Ltda. São Paulo. 2018.

SCHERER, Fabiano; CARDOSO, Eduardo; FETTER, Luiz Carlos. **Levantamento e Caracterização de Famílias Tipográficas para uso em Sistemas de Sinalização**. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luís (MA). P&D, p.8, 2012.

AIRES Eduardo. **Manual de identidade “Porto.”** Porto, 2017.

APÊNDICE A

FORMULÁRIO: PESQUISA DE OPINIÃO APLICADO AOS MORADORES E VISITANTES DA CIDADE DE VIÇOSA DO CEARÁ

Formulário:

- Você mora em Viçosa do Ceará?
 - a) sim
 - b) não
- Você já morou em Viçosa do Ceará? por quanto tempo?
 - a) de 1 a 4 anos
 - b) de 4 a 8 anos
 - c) mais de 10 anos
 - d) somente visita
 - e) nunca fui, mas tenho vontade de conhecer

(caso a resposta seja “d”)

- Você conseguiu se localizar sem a ajuda de moradores? Recebeu algum apoio nesse sentido?

(caso a resposta seja “d” ou “e”)

- onde buscou informação sobre a cidade?

- Quais locais da cidade que você costuma/costumava frequentar trazem memórias desse território?
 - Patrimônio (centro histórico)
 - Gastronomia
 - Doces / cachaça / peta
 - Festivais (música e gastronomia)
 - Praças
 - igreja Matriz (e seus festejos)

- Igreja do Céu
- (adicionar outras)
- Como descreveria a cidade em poucas palavras?
- Qual sua relação com a cidade?
- Você considera Viçosa uma cidade turística?
 - a) sim
 - b) não
- Você acha que os pontos turísticos deveriam receber maior atenção?
 - a) sim
 - b) não
- Quais os pontos da cidade que, na sua opinião, novos visitantes devem conhecer?
- Você considera a cidade bem sinalizada nos seus equipamentos urbanos?
(Igreja, praças, área gastronômica...)
 - a) sim
 - b) não

APÊNDICE B

MANUAL DE USO DOS PICTOGRAMAS DE VIÇOSA DO CEARÁ





Manual de uso - Pictogramas Viçosa do Ceará MINI

Projeto gráfico: Mirela Albuquerque

2019



Manual de uso

Viçosa do Ceará - Mini

Fortaleza-CE
2019

Sumário

04 Apresentação

05 Sobre Viçosa do Ceará

06 Processos

08 Padrão de Projeto

09 1.1. Padrão cromático

11 1.2. Tipografia

12 1.3. Pictogramas

13 1.3.1. Pictogramas - Marcos urbanos

14 1.3.2. Pictogramas - Ecoturismo

15 1.3.3. Pictogramas - Sinais / avisos

16 1.3.4. Pictogramas - Geral

17 1.3.5. Pictogramas - Indicadores / Utilidades

18 1.3.6. Pictogramas - Versão linhas

19 1.4. Grid

22 Sinalização

23 2.1. Placas direcionais

27 2.2. Totens - "Ecoturismo"

29 2.3. Totens - "Marcos Urbanos"

31 2.4. Placa entrada da Cidade

33 2.5. Quadro informativo - Mapa

35 2.6. Materiais

37 Aplicações

38 3.1. Fichas

39 3.1.1. Fichas "Marcos Urbanos"

45 3.1.2. Fichas "Ecoturismo"

48 3.2. Caderno A6

49 3.3. Bloco de Notas - Kraft

50 3.4. Mapa Turístico

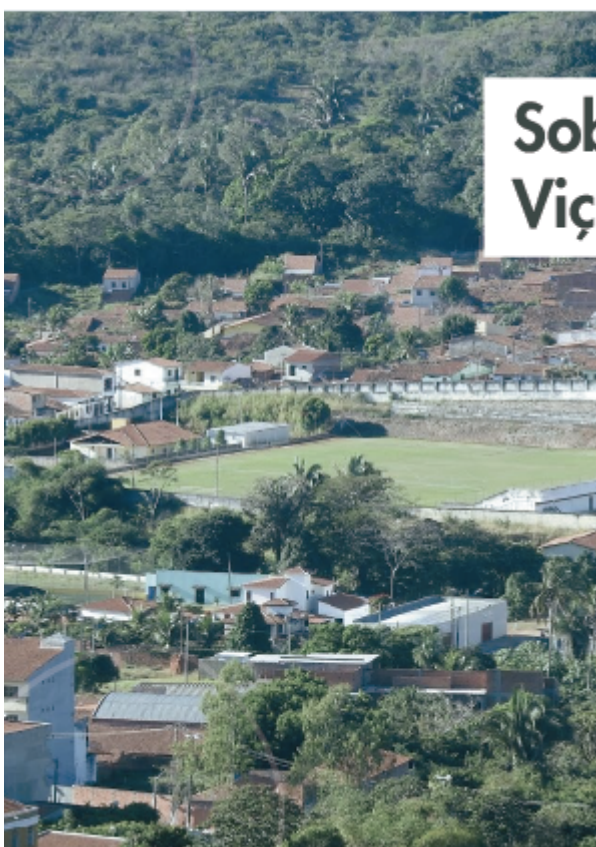
1

2

3

apresentação

Este manual é o resultado de um estudo que teve como objetivo valorizar o território, identidade e memória da cidade de Viçosa do Ceará por meio do design gráfico. Através da comunicação visual, reconhecer apolos à construção de práticas eficientes a fim de facilitar a promoção da visibilidade cultural e histórica da cidade.



Sobre Viçosa do Ceará

Viçosa do Ceará é uma cidade conhecida no estado por seu patrimônio histórico e cultural, além de suas belezas naturais, atraindo muitas pessoas durante o ano. O projeto em questão visa homenagear e apresentar visualmente o imaginário da cidade através de pictogramas, além de fortalecer o sentimento de pertencimento e identidade de moradores da cidade por meio da representação e integração entre marcos da cidade.

Desta forma, o Design, no caso do projeto, através do uso dos pictogramas e sinalização adequada, pode atuar de maneira positiva no que diz respeito ao reconhecimento da importância do local e mostrar suas qualidades e atributos naturais, culturais e históricos.

Processos

A proposta do projeto é desenvolver pictogramas de elementos da cidade e do imaginário Viçosence com o objetivo de divulgar seu patrimônio histórico, cultural e natural, além de ser uma homenagem de uma ex moradora que detêm fortes laços afetivos com a cidade.

No início do processo foram realizados coleta de dados através de mapeamentos fotográficos, bibliográficos, dados documentais históricos e questionários direcionados para os moradores e possíveis visitantes. A partir desses dados traçamos os primeiros esboços, que logo progrediram para os primeiros pictogramas.

A posição e localização das placas e totens, desenvolvidos para a sinalização dos locais, foram definidas a partir da planta da cidade e do mapa desenvolvido pela autora.



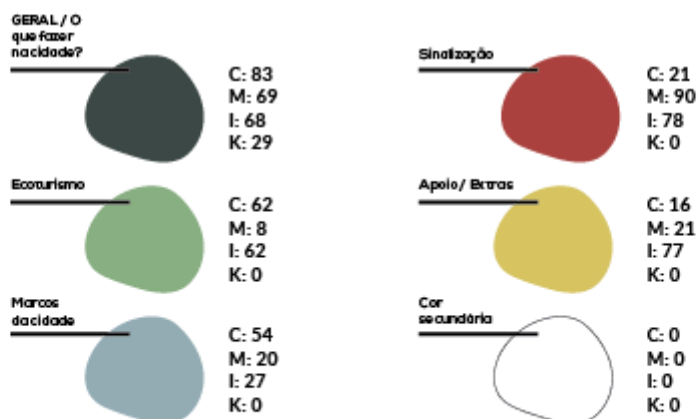
- tipografia
- padrão cromático
- pictogramas
- grid

capítulo 1

padrão de projeto

1.1. Padrão Cromático

As cores escolhidas foram inspiradas em elementos contidos em imagens do centro histórico da cidade de Viçosa do Ceará. Foram divididas entre as famílias utilizadas no projeto.





10 | 11



1.2. Tipografia

Criada em 1976, é resultado de um refinamento da fonte "Roissy" (criada para a sinalização do aeroporto Charles de Gaulle de Paris, em 1968). A partir daí estabeleceu-se como o estado da arte tipográfico para sinalização.

Frutiger LT Std

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890.:; ' " (!?) + - */=

1.3. Pictogramas

Foram desenvolvidos trinta e seis pictogramas divididos em cinco categorias: Marcos Urbanos (pictogramas dos principais marcos da cidade), Ecoturismo (pictogramas dos principais pontos turísticos que envolvem a natureza), Sinais / avisos (pictogramas utilizados em avisos ou na "demarcação" de locais), Geral (pictogramas para uso em materiais gráficos indicando de modo geral locais em viçosa) e Extras (pictogramas utilizados, principalmente, na sinalização de mapas).

O processo de construção dos pictogramas se baseou em observações, análises dos mapeamentos de elementos da cidade, imagens de referência, pesquisa de conteúdo e com moradores.



1.3.1. Pictogramas - Marcos urbanos



Igreja Matriz



Teatro Pedro II



Mercado Central



Memorial Clóvis Beviláqua



Lagoa Pedro II



Casa Dos Licores



Pão Da Vida



Casarão Dos Pinhos



Igreja Do Céu



Praças



Cachaçaria Mapirunga

1.3.2. Pictogramas - Ecoturismo



Cachoeira



Trilhas



Pedra do Machado



Pedra do Itagurussu



Rampa de voo livre



Paraqueira In Natura

1.3.3. Pictogramas - Sinais / avisos



Área Tombada



Área de preservação ambiental



Culinária



Lazer



Matenha a cidade limpa

1.3.4. Pictogramas - Geral



Eventos culturais



Comércio



Culinária



Ecoturismo



História



Artesanato

1.3.5. Pictogramas - Indicadores / Utilidades



Hotéis



Hospital



Posto de gasolina



Estação de ônibus



Bancos



Informação turística



Polícia



Instalações esportivas

1.3.6. Pictogramas - Versão linhas

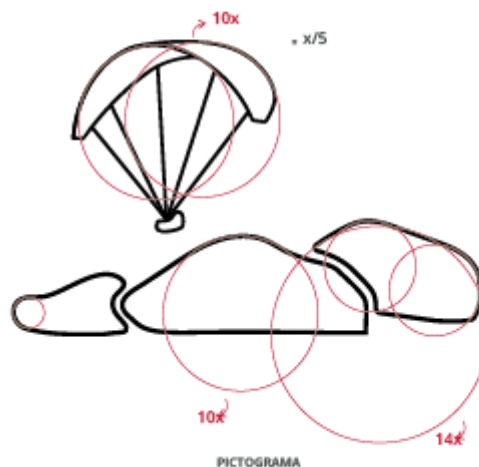
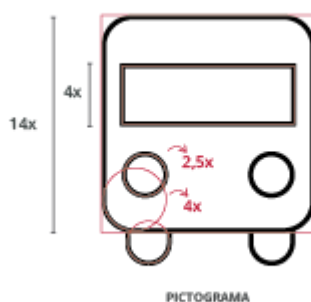


17/18

1.4. Grid

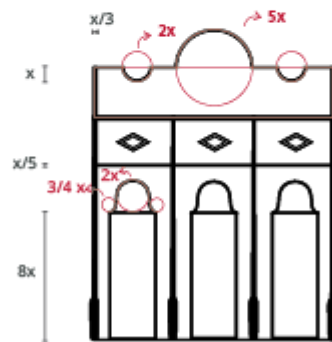
Um grid de construção rígido poderia limitar a ação criativa na construção dos pictogramas devido à complexidade do conjunto proposto. Sendo assim, a gramática de unidade visual dos elementos gráficos segue algumas regras, como o uso de linhas com espessuras específicas em 3 proporções, cor única, bordas arredondadas e o preenchimento que dão consistência visual ao projeto.

φ Espessuras:

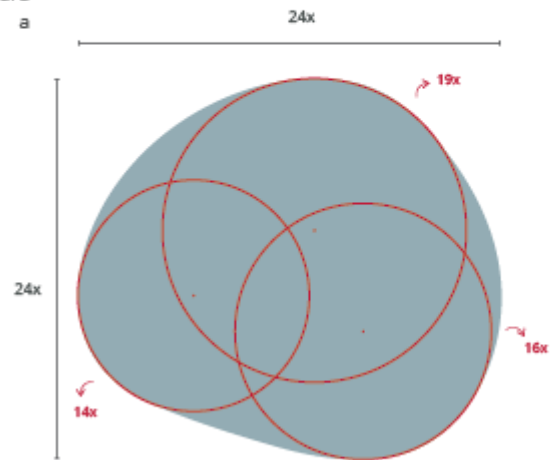


1.4. Grid

Durante a construção dos pictogramas, em sua maioria, priorizou-se a utilização de formas geométricas como grid construtivo. Em alguns casos, devido à temática e para melhor retratar uma ideia, surgiu a necessidade de utilizar formas orgânicas.



PICTOGRAMA



MANCHA DE FUNDO

19|20

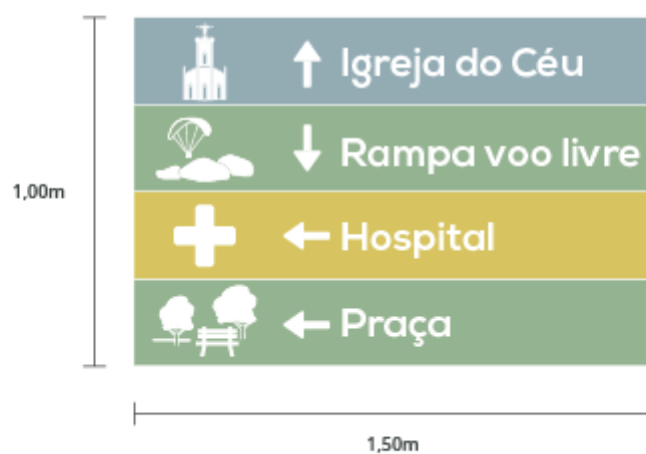
- placas direcionais
- totens
- localização no mapa
- placa entrada da Cidade
- quadro informativo - Mapa
- materiais

capítulo 2

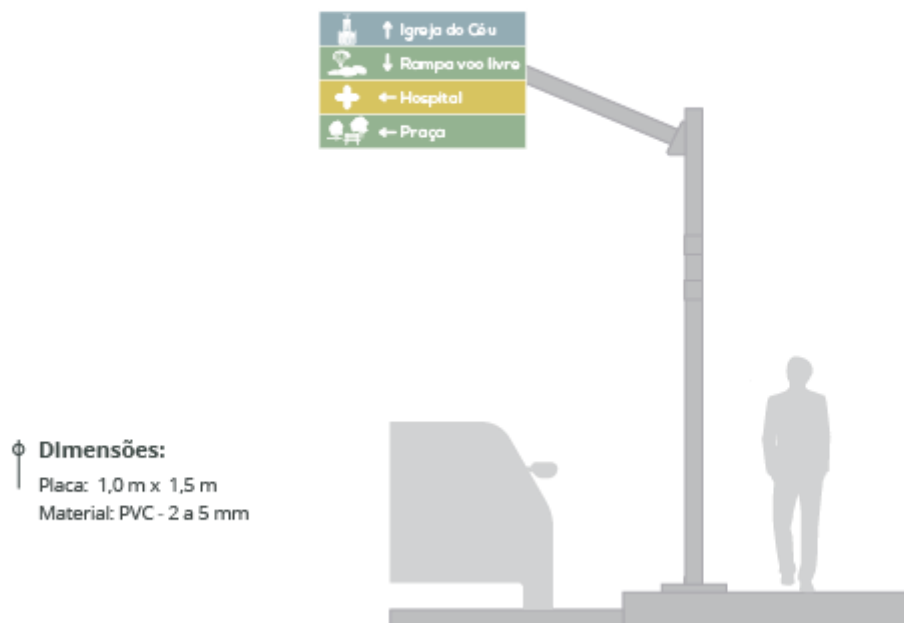
sinalização

2.1. Placas direcionais

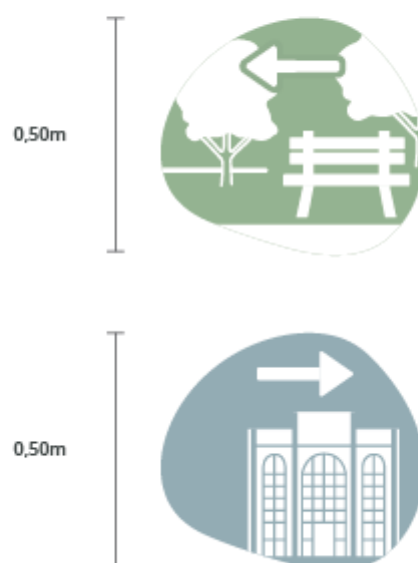
As placas direcionais possuem dimensões de 1,0m de altura por 1,5m de largura. Essas placas terão o PVC como principal material e serão fixadas à sinalização viária.



2.1. Placas direcionais



2.1. Placas direcionais



2.1. Placas direcionais

⌀ **Dimensões:**
Placa: 0,50 m x 0,55 cm
Material: PVC - 2 a 5 mm



25 | 26

2.2. Totens "Ecoturismo"

Os totens possuem dimensões de 1,1m de altura por 0,7m de largura. Eles serão produzidos com PVC e fixadas à sinalização viária.



2.2. Totens “Ecoturismo”

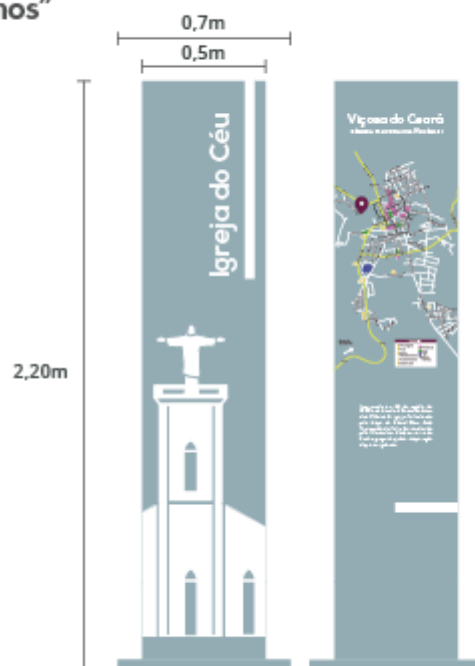
⌀ **Dimensões:**
Placa: 1,1 m x 0,7 m
Material: PVC - 2 a 5 mm



27 | 28

2.3. Totens “Marcos Urbanos”

Os totens direcionais possuem dimensões de 2,2m de altura por 0,5m de largura, com uma base de 0,7 cm x 0,7cm. Serão produzidos com Chapa de ACM, já a base com aço inox.



2.3. Totens “Marcos Urbanos”

⌀ **Dimensões:**

Totem: 0,5 m x 2,2 m

Material: Chapa de ACM -
2 a 3 mm

Base: 0,7 m x 0,7 m

Material: Aço inox - 1,5 mm



2.4. Placa entrada da Cidade

Placa localizada logo na entrada de Viçosa do Ceará, possui dimensões de 1,20m de altura por 2,60m de largura. Produzida com PVC.



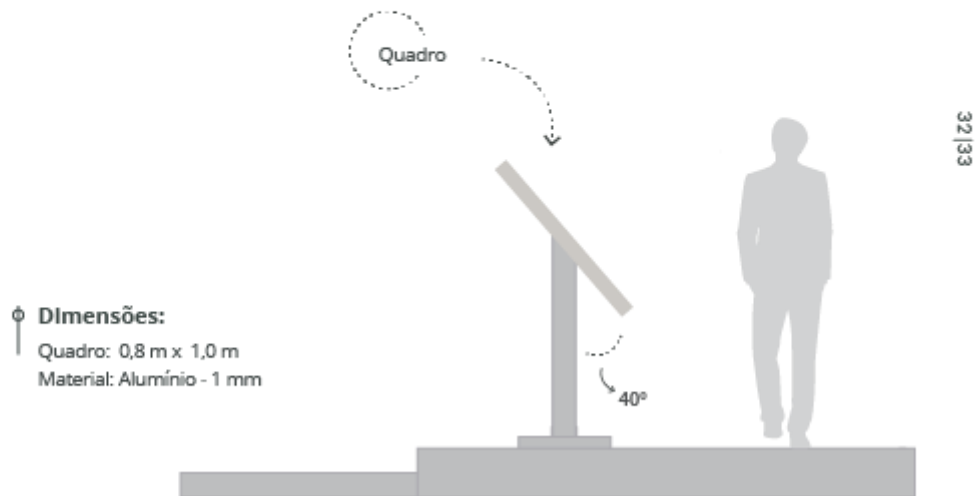
2.4. Placa entrada da Cidade



2.5. Quadro informativo - Mapa



2.5. Quadro informativo - Mapa



2.6. Materiais

A sinalização proposta neste projeto consiste em placas que serão acopladas na sinalização viária já existente, em uma altura adequada para pedestres e placas em forma de totens em alguns pontos de valor turístico da cidade.

O material escolhido para as placas foi o PVC, por ser resistente à umidade e relativamente acessível, possibilitando a reposição das placas no caso de depreciação e vandalismo. Para vincular as placas nos postes de sinalização serão utilizadas placas de aço.

2.6. Materiais

MATERIAL	ESPECIFICAÇÃO	CARACTERÍSTICAS	TIPO DE SINAL
PVC	2 a 5 mm	Leve, o que facilita seu manuseio e aplicação, não propaga chama, resistente à maioria dos reagentes químicos, além de ser um bom isolante térmico, elétrico e acústico.	Placas direcionais Placa entrada da cidade
Chapa de ACM	2 a 3 mm	Item leve, versátil, de instalação simples, de fácil conservação e limpeza. O totem dispensa a necessidade de manutenção especializada, possui alta durabilidade e resistência às ações do meio ambiente.	Totens externos dos Marcos Urbanos
Alumínio	1 mm	Leve, versátil, instalação simples, fácil conservação e limpeza. Não necessita de manutenção especializada e possui alta durabilidade e resistência às ações do meio ambiente.	Quadro informativo (Mapa Viçosa do Ceará)
Chapa de aço inox	1,5mm polido	Dobrado e encaixado na base. Possui resistência à corrosão e oxidação.	Tampo da base

94/95

- Fichas
- Caderno A6
- Bloco de Notas - Kraft
- Mapa Turístico

capítulo 3

aplicações

3.1.1. Fichas “Marcos Urbanos”



FRENTE



VERSO

38 | 39

3.1.1. Fichas “Marcos Urbanos”

 <p>Casaão dos Pinhos</p> <p>O Casaão dos Pinhos foi construído por João Pinho Pessoa, em 1850, na cidade de Viçosa do Ceará e possui nada mais, nada menos que 180 portas e janelas.</p>	 <p>R. da Pedra Lixa, Viçosa do Ceará - CE, 62300-000 (080) 3632.1144 / 99605.9033</p> <p>Para os correios: Subida de 204 degraus</p>	 <p>Teatro Pedro II</p> <p>O Teatro D. Pedro II foi construído em 1909. É um dos mais antigos do Ceará. Ele mantém uma programação permanente de apresentação de peças teatrais, edição de filmes e visitação. Confira a programação!</p>	 <p>Av. Lamentina Nogueira, Viçosa do Ceará - CE, 62300-000</p> <p>Mais informações: @prefeituradeviçosaedoceara</p>
FRENTE	VERSO	FRENTE	VERSO

3.1.1. Fichas “Marcos Urbanos”

 <p>Igreja Matriz</p> <p>A Igreja Matriz de Nossa Senhora da Assunção, em Viçosa do Ceará, é a mais antiga do Estado, construída pelos Jesuítas, entre 1691 e 1703.</p>	 <p>Prça Clóvis Beviláqua, Centro, Nº 502, Viçosa do Ceará - CE, 62300-000 Contato: (88) 3632-1125</p> <p>Segunda à Sábado - 8h às 17h Domingo: 6h às 11h</p>	 <p>Memorial Clóvis Beviláqua</p> <p>O Casaão dos Pinhos foi construído por João Pinho Pessoa, em 1850, na cidade de Viçosa do Ceará e possui nada mais, nada menos que 180 portas e janelas.</p>	 <p>R. Dr. Omar Palva, Viçosa do Ceará - CE, 62300-000 Contato: (88) 3632-1555.</p> <p>Segunda à Sábado - 8h às 18h</p>
FRENTE	VERSO	FRENTE	VERSO

3.1.1. Fichas “Marcos Urbanos”

 <p>Mercado Central</p> <p>O mercado está situado bem no centro da cidade, com muitas variedades de produtos.</p>	 <p>S. Prof. Ana Maria, Viçosa do Ceará - CE, 62300-000</p> <p>Segunda a sexta: 7h às 17h Sábado: 7h às 14h Domingo: 7h às 11h</p>	 <p>Casa dos Licores</p> <p>A “Casa dos Licores” não é apenas um espaço para vender a bebida artesanal, mas um ambiente onde se fortalece a cultura e a arte. A casa, erguida em 1940 é considerada patrimônio da História do município.</p>	 <p>R. Francisco Celdas da Silveira, 155, Viçosa do Ceará - CE, 62300-000</p> <p>Contato: (88) 99944-0764</p> <p>Segunda a domingo: 11h às 18h</p>
FRENTE	VERSO	FRENTE	VERSO

3.1.1. Fichas “Marcos Urbanos”

 <p>Lagoa Pedro II</p> <p>Construída por volta de 1800 e recentemente urbanizada, é um dos lugares mais agradáveis da cidade para caminhadas, além de ser um ponto de encontros e lazer.</p>	 <p>Rua José Siqueira - próximo à entrada da cidade.</p> <p>Entrada livre</p>	 <p>Cachaça Mapirunga</p> <p>Quem for à Viçosa e não tomar sua deliciosa cachaça vai desagradar seus habitantes. Realiza atividades que os visitantes acompanham o processo de fabricação de cachaça artesanal.</p>	 <p>Sítio Varrêira s/n, Viçosa do Ceará - CEP: 62300000.</p> <p>Contato: (88) 993819401</p>
FRENTE	VERSO	FRENTE	VERSO

3.1.1. Fichas “Marcos Urbanos”

 <p>Pragas</p> <p>As praças de Viçosa são pontos de encontro e lazer para a população. A Praça Olívia Beneditina, Praça do Cupido e Praça General Tibúrcio ficam no centro da cidade.</p>	 <p>Centro de Viçosa do Ceará - CE</p> <p>Alberta 286</p>
FRENTE	VERSO
 <p>Pão da Vida</p> <p>O Pão da Vida é uma padaria, restaurante, lanchonete e espaço cultural importante na cidade. Um dos mais importantes pontos de encontro de Viçosa.</p>	 <p>R. Prof. João Vianna, 394, Viçosa do Ceará - CE, 62900-000</p> <p>Segunda à Domingo: 8:30 às 22h Domingo: 8:30 às 14h - 17h às 22h</p> <p>Contato: (85) 3632-1444</p>
FRENTE	VERSO

3.1.2. Fichas “Ecoturismo”

 <p>Cachoeiras</p> <p>A beleza natural da cidade é um cartão. As cachoeiras fazem parte do Ecoturismo. As principais são a Cachoeira do Bananal, Cachoeira da Pirapora e Cachoeira do Engenho Velho.</p>	 <p>Próximas aos arredores da cidade de Viçosa do Ceará - CE</p> <p>Livre</p>
FRENTE	VERSO
 <p>Pedra do Itagurussu</p> <p>Trata-se de pedra em que há uma espécie de cobertura natural com trilhas na sua proximidade.</p>	 <p>Viçosa do Ceará - CE, 62900-000</p> <p>Contato: 3545-6766</p>
FRENTE	VERSO

3.1.2. Fichas “Ecoturismo”

 <p>Trilhas</p> <p>Trilhas ecológicas próximas à cidade, de fácil acesso. Uma atividade maravilhosa para amantes da natureza e esporte.</p>	 <p>Próximas à Viçosa do Ceará - CE.</p>
FRENTE	VERSO
 <p>Pedra do Machado</p> <p>Se trata de um mirante, nativo, onde podemos contemplar toda a esuberância de parte da serra da Itapaba. O acesso é feito por meio de uma trilha pequena, até o local.</p>	 <p>A trilha mais próxima da cidade Viçosa do Ceará - CE.</p>
FRENTE	VERSO

3.1.2. Fichas “Ecoturismo”

 <p>Rampa de voo livre</p> <p>Com uma altitude de 700 metros, a Rampa de Itarumil é perfeita para quem procura o turismo de aventura e o eco-turismo.</p>	 <p>Sítio Itarumil - Serra da Itapaba</p> <p>Melhor época: Junho a dezembro.</p>
FRENTE	VERSO
 <p>Paraquela In Natura</p> <p>Trata-se de uma Reserva Particular em Viçosa do Ceará, que é um refúgio em meio à mata e cachoeiras com sete cascatas naturais, numa altitude de 700 metros na Chapada da Itapaba.</p>	 <p>Sítio Paraquela Zona Rural, Viçosa do Ceará - CE, 62300-000</p> <p>Sábado à domingo: 10h às 16h</p> <p>Contato: (88) 99601-6527</p>
FRENTE	VERSO

46 | 47

3.2. Caderno A6

Aplicações pensadas para papeleria com uso de padrão a partir dos pictogramas.



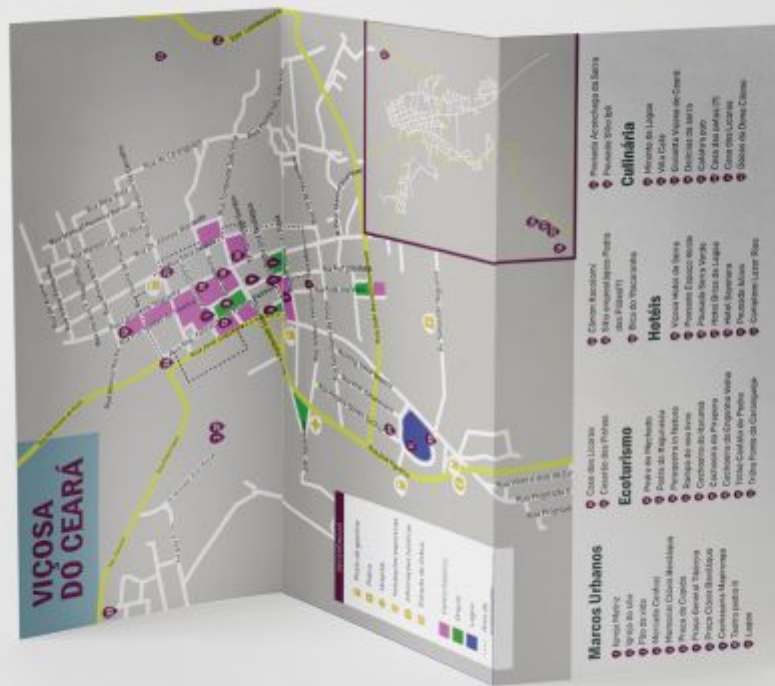
3.3. Bloco de Notas - Kraft

Aplicação pensadas para uso em papel kraft dos pictogramas monocromáticos.



48 | 49

3.4. Mapa Turístico



50 | 51



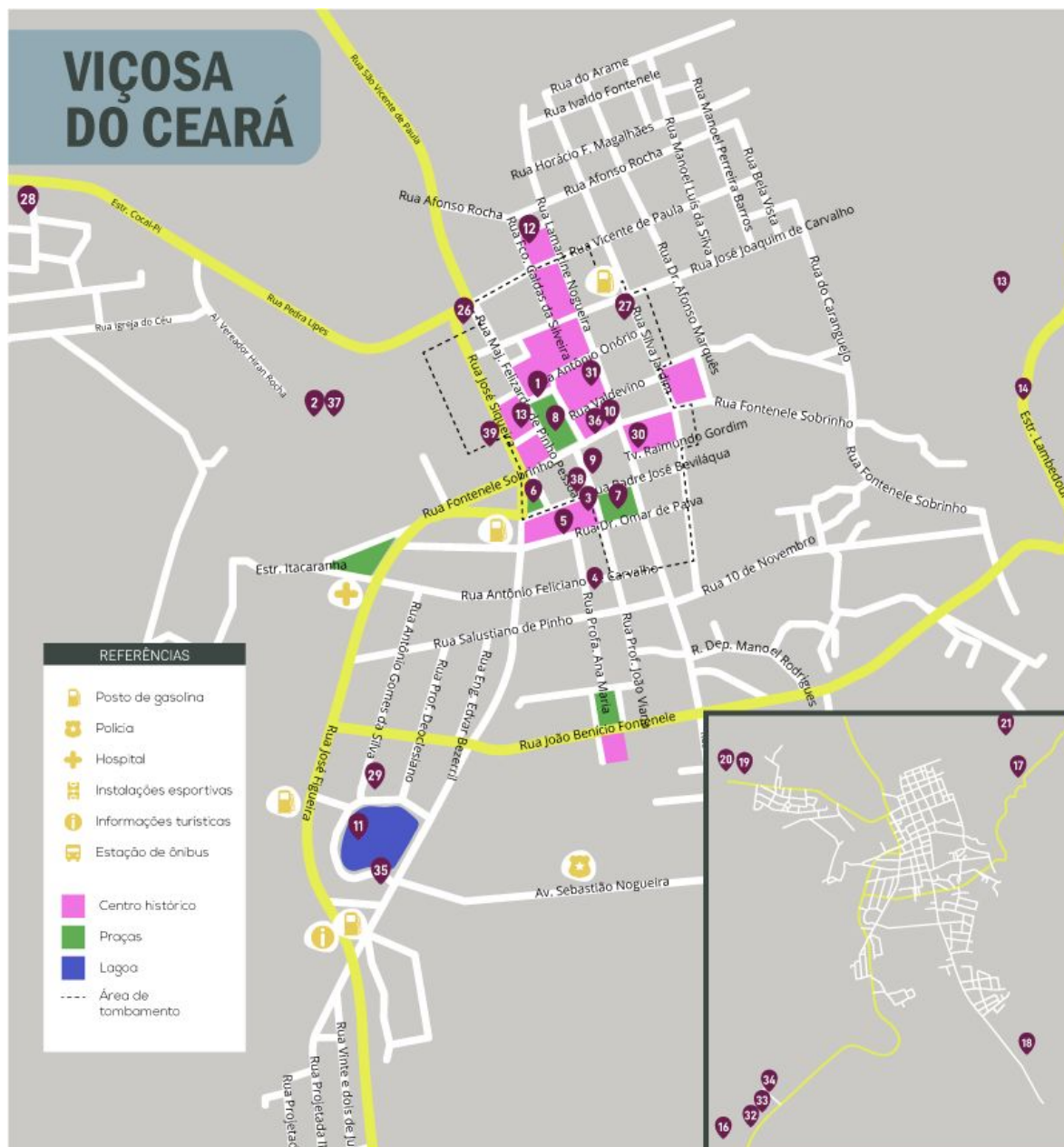
VIÇOSA 
DO CEARÁ

mirela albuquerque

2019

APÊNDICE C

MAPA TURÍSTICO DE VIÇOSA DO CEARÁ



Marcos Urbanos

- 1 Igreja Matriz
- 2 Igreja do céu
- 3 Pão da vida
- 4 Mercado Central
- 5 Memorial Clóvis Beviláqua
- 6 Praça do Cupido
- 7 Praça General Tibúrcio
- 8 Praça Clóvis Beviláqua
- 9 Cachaçaria MapiRUNga
- 10 Teatro pedro II
- 11 Lagoa

- 12 Casa dos Licores
- 13 Casarão dos Pinhos

Ecoturismo

- 14 Pedra do Machado
- 15 Pedra do Itagurusu
- 16 Paraqueira in Natura
- 17 Rampa de voo livre
- 18 Cachoeira do Itarumã
- 19 Cachoeira da Pirapora
- 20 Cachoeira do Engenho Velho
- 21 Trilha Castelo de Pedra
- 22 Trilha Fonte do Caranguejo

- 23 Cânion Itacolomi
- 24 Sítio arqueológico Pedra dos Pilões(?)
- 25 Bica do Ytacaranha

Hotéis

- 26 Viçosa Hotel de Serra
- 27 Pousada Espaço Verde
- 28 Pousada Serra Verde
- 29 Hotel Brisa da Lagoa
- 30 Hotel Sayonara
- 31 Pousada Julius
- 32 Complexo Lazer Rios

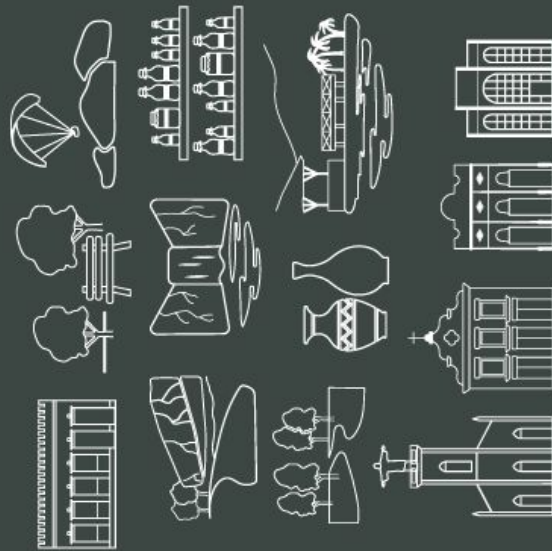
- 33 Pousada Aconchego da Serra
- 34 Pousada Sítio Ipê

Culinária

- 35 Mirante da Lagoa
- 36 Villa Café
- 37 Giulietta Viçosa do Ceará
- 38 Delícias da Serra
- 39 Cafoto's pub
- 40 Doces da Dona Cilene

VIÇOSA MINI DO CEARÁ

mapa turístico



Igreja Matriz



Igreja do Céu



Teatro Pedro II



Castelo de pedras



Pedra do Machado



Cachoeira do Itarumã



Casa dos Licores



Paraqueira in Natura

Mas afinal, o que tem para se fazer em Viçosa?



Eventos culturais

- » Festival Mel, Chorinho e Cachaça. (Geralmente Junho)
- » Festival Música na Ibiapaba. (Geralmente Julho).
- » Festa da padroeira (6 a 15 de Agosto).
- » Festa de São Francisco (25/09 a 4/10).
- » Peças e exposições de filmes - Teatro Pedro II.



Ecoturismo

- » Trilhas.
- » Cachoeiras.
- » Mirantes.
- » Esportes radicais (rampa de voo livre).
- » Sítio arqueológico.
- » Formações rochosas.



Culinária

- » Licores artesanais.
- » Petas e bulins de Viçosa.
- » Cachaças envelhecidas em tonéis de madeira.
- » Doces caseiros.
- » O melhor mel de abelha da região.



Artesanato

- » Sítio Tope
- » Artesanato Mamulengo



História

- » Mais de 70 imóveis tombados pelo Iphan como Patrimônio Histórico.
- » Viçosa como Cidade Monumento Nacional.



Comércio

- » Mercado Central
- » Feiras livre aos sábados.
- » Calçadão de Viçosa.