

Christiane Paula Godinho Santarelli (GEIC-ECA-USP)

Sandra Maria Ribeiro de Souza (ECA-USP)

Contribuição do modelo de análise Greimasiana para o redesign de pictogramas de informação ao público: dos signos às formas de vida.

Greimas' analysis model contributions for public information pictograms redesign: from signs to life forms.

Resumo: Jacques Fontanille incorporou novas perspectivas aos métodos de análise Greimasiana de objetos midiáticos e criou uma proposta de análise do percurso gerativo do plano da expressão a partir de três instâncias expressivas (experiência, instâncias formais e materiais) e seis níveis de pertinência (signos, textos, objetos, cenas práticas, estratégias e formas de vida). O objetivo deste artigo é aplicar, exemplarmente, este modelo de análise à ação dos pictogramas de informação ao público, com base não apenas nas imagens que compõem seu conteúdo discursivo, mas levando em conta igualmente a interferência expressiva dos suportes, o contexto da afixagem, as condições sensíveis que determinam sua percepção e reconhecimento no ambiente público e, finalmente, a aceitação potencial dos usuários-alvo. Uma nova proposta de pictograma para sinalizar *idoso* foi utilizada como exemplo de aplicação deste modelo de análise.

Palavras-Chave: Análise semiótica 1. Semiótica Greimasiana 2. Fontanille 3. Pictogramas 4.

Abstract: Jacques Fontanille incorporated new methods into Greimas' analysis model of media objects, proposing a generative trajectory model from the content to the expression, founded on three significant instances (experience, formal and material instances) and six levels of relevance (signs, texts, objects, practices, strategies and forms of life). The purpose of this article is to ideally apply Fontanille's model in the analysis of public information pictograms, based on the images that constitute its discursive content and also on the media expressive interference, the posting context, the sensitive conditions that determine their perception and the recognition in the public environment and, finally, the target users potential acceptance. A practical example of Fontanille's analysis model is presented through a proposal of *elderly* signaling pictogram.

Keywords: Semiotic analysis 1. Greimasian semiotics 2. Fontanille 3. Pictograms 4.

1 Introdução

Para Fontanille, uma análise do plano da expressão vai além dos objetos-suporte, pois estes são inseparáveis do seu entorno. Seguindo o pensamento de Greimas, Fontanille constrói um percurso gerativo do plano da expressão com patamares de profundidade (três instâncias expressivas e seis níveis de pertinência), em que os níveis podem ser interpretados isoladamente ou em conjunto, na integração de um nível com o outro. Na conversão de uma experiência em conteúdos expressivos, semioticamente analisáveis, a significação expressa em um nível de expressão formal não se restringe ao próprio nível, mas transborda para níveis superiores, de modo que, a partir de figuras reconhecíveis no mundo material, podemos identificar e interpretar em uma situação semiótica práticas, estratégias e formas de vida.

2 O que são pictogramas

A comunicação por meio de imagens gráficas para transmitir informações, indicar direções, advertir ou mostrar o manuseio de determinados objetos é uma realidade da cultura urbana contemporânea, em parte, pela leitura instantânea, econômica e direta que as imagens possibilitam aos cidadãos. Entre as imagens gráficas, os símbolos de sinalização também conhecidos por *pictogramas* transmitem informações públicas importantes para o fluxo organizado das pessoas nas cidades, ampliando e, até mesmo, substituindo a palavra escrita e falada. *Picto* quer dizer imagem e *grama* mensagem. Trata-se, portanto, de um meio de comunicação simplificado que a maior parte das pessoas pode entender sem estudo especializado, pois combina figuras e conceitos para transmitir, instantaneamente, informações importantes à prática social: “siga em tal direção”; “perigo”; “use desta maneira”; “proibido entrar”; “atendimento preferencial”, etc. Por isso, são também conhecidos como imagens *objetuais*, embora muitos deles remetam a significados derivados, tal qual os ideogramas: a figura de um ser estilizado (homem universal) no contexto de uma porta de entrada pode indicar, por exemplo, um espaço reservado para homens, como *vestiário masculino* ou *banheiro masculino* e, portanto, indicar por extensão convencional, acesso interditado a pessoas do sexo feminino. 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 as barreiras linguísticas¹.

Os atributos mais significativos desta definição esclarecem que os pictogramas nos *falam* por meio de formas e cores que, independentes dos sons falados, representam figuras reconhecíveis do mundo sensível; figuras-tipo que correspondem a estereótipos e a conceitos de categorias, gêneros e espécies. Por meio dessas representações-tipo, assumem a missão de comunicar mensagens completas, assim como frases ou sentenças inteiras. Neste sentido, os pictogramas são objetos *actantes*² nos cenários urbanos, isto é, eles são afixados em espaços de informação pública para orientar e direcionar a ação das pessoas em relação a usos, advertências, proibições e prescrições relativas a instalações e/ou serviços públicos. Por exemplo, o pictograma de um cadeirante em uma vaga pública de estacionamento *diz* a todos os usuários daquele estacionamento que a vaga deve ser ocupada exclusivamente por pessoas portadoras de deficiência motora e que usam cadeira de rodas para se movimentar, distinguindo as vagas para motoristas sem deficiência (que andam) daquelas que necessitam de maior espaço para abertura de portas do automóvel, para manuseio da cadeira de rodas. Assim, o pictograma SIA (Símbolo Internacional de Acesso) acaba por separar os motoristas em duas direções possíveis: os que se dirigem para vagas comuns e os que vão em busca de vagas especiais.

Os pictogramas não deixam dúvidas quanto à função que exercem em um sistema de informação pública: são sinais para a ação. Sua dimensão pragmática, isto é, o fato de existirem para causar nas pessoas uma disposição para ação, um hábito de resposta, é o que lhes confere o caráter quase linguístico de imagens falantes ou *predicativas*. Do ponto de vista da semiótica, os pictogramas representam algo para alguém, desde que este alguém os considere como o desenho de uma informação relevante para se orientar no ambiente ou para usar algum equipamento. Porém, a representação dos pictogramas vai além da correta interpretação de sua configuração visual enquanto signo-texto; envolve igualmente a predisposição emocional dos usuários-intérpretes em responder a eles de

¹ SOUZA, S. *Pictogramas brasileiros: um panorama do nosso jeito de designhar* conceitos. São Paulo: Tese de Livre-docência apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2010, p. 15.

² FONTANILLE, J. *Semiótica do discurso*. São Paulo: Contexto, 2008a, p. 147.

forma positiva; o destaque do suporte (substrato da imagem) na cena urbana e a estratégia de afixagem, que deve orientar os usuários, sem ambiguidades ou *ruídos*, a determinado objeto ou função pública, tal qual as migalhas do conto infantil dos irmãos Grimm orientaram o encontro das personagens perdidas (*Hansel e Gretel* ou *João e Maria*, em tradução para o português) no meio da floresta.

Do ponto de vista semiótico, os pictogramas de informação pública são mais que objetos-texto: são imagens que têm o poder de motivar adesão a uma ação pelo “tom” emocional com que predicam as imagens que, durante muitos anos, os designers acreditavam serem as mais neutras possíveis. O tom emocional com que tais imagens são revestidas pode alterar, para melhor, o tipo e o tempo de resposta dos cidadãos às mensagens veiculadas.

2.1 Como os pictogramas predicam

“O pictograma comporta uma instrução que guia a interpretação, sendo que essa instrução está relacionada a um ato”³. Sua eficiência para a ação, ou seja, sua eficiência predicativa, obedece a dois princípios básicos: o pictograma deve fazer parte de um repertório e de um programa de sinalização e apresentar uma gramática consistente (semântico-sintática) que facilite sua decodificação.

Em sinalização ambiental, os pictogramas devem apresentar uma sequência na paisagem, de forma que seja possível aos usuários do ambiente procurar por uma próxima informação e reconhecê-la como parte do mesmo conjunto visto anteriormente. Em relação à previsibilidade, os sinais devem ser facilmente localizáveis e seu valor de uso está diretamente relacionado aos locais em que são colocados para, de modo seguro, antecipar respostas para possíveis dúvidas e tomadas de decisão, com economia de esforço. Para tanto, os sinais e pictogramas (textos e suportes) devem se destacar do ambiente, mas sem exagero, pois é sabido que uma boa sinalização cumpre seu papel sem alarde, ou seja, sem que o usuário se dê conta do artifício (estratégia de afixagem). Um

³ FONTANILLE, J. *Significação e visualidade: exercícios práticos*. Porto Alegre: Sulina, 2005, p.115.

sistema de sinalização deve ser facilmente compreensível; palavras e imagens devem *brindar* os usuários com um atalho de comunicação no qual as variáveis visuais – forma, dimensão, direção, cor, textura e luminosidade⁴ - submetidas à finalidade de predicar, se estruturam em uma gramática simples de ser decodificada, tais como as migalhas de pão no citado conto dos irmãos Grimm.

Sem estes três requisitos – estrutura, previsibilidade e sequencialidade – é possível que os sinais se tornem ineficientes e até mesmo prejudiciais, poluindo o ambiente e, o que é pior, confundindo os usuários com informações desnecessárias ou irrelevantes. Desse modo, fica mais fácil entender que a comunicação dos sinais depende tanto da imagem visual que veicula mensagens (signo-texto) quanto da situação (estratégia) em que é percebida, assumida e convertida em ação pelos usuários-cidadãos.

Fontanille⁵ distingue dois estatutos semióticos nos atos de linguagem provocados pelos sistemas de sinalização com pictogramas: lisibilidade e visibilidade. A lisibilidade diz respeito à relação entre o observador e a predicação implicada na sinalização (pictograma sobre um suporte de afixagem); a visibilidade regula a relação entre as superfícies e objetos de afixagem, de um lado, e a atenção dos usuários, por outro; responsável pela apropriação visual do objeto sinalizador no ambiente/cena em que ele atua concomitantemente a outros estímulos que também disputam a atenção do observador. Entre falhas de visibilidade ou lisibilidade, Modley⁶ identifica cinco fatores para ineficiência linguística dos pictogramas:

- a) Fracasso conceitual – o signo, pictograma não expressa o objeto, o conceito ou ideia para o qual foi criado;
- b) Significado conflitivo – vários símbolos gráficos existentes, diferentes entre si, transmitem um mesmo significado ou um mesmo símbolo apresenta a possibilidade de transmitir mais de um significado diferente;
- c) Má execução formal – a representação visual, por excesso ou imprecisão, não favorece o reconhecimento do referente;

⁴ BERTIN, J. *Sémiologie graphique: les diagrammes – les réseaux – les cartes*. 2ª ed. Paris: Mouton Gauthier-Villars, 1973, pp. 60-70.

⁵ FONTANILLE, J. *Op. cit.*, 2005, p. 71.

⁶ MODLEY, R. World language without words. *Journal of Communication*. Autumn, 1974, p. 61.

- d) Mau uso da cor – por contradição ou não observância de convenções estabelecidas;
- e) Mau uso do continente – uso inconsistente ou aleatório do formato do fundo (ou do suporte de afixagem) sem correspondência com convenções aceitas.

O modelo de análise de níveis de pertinência⁷ aplicado à análise de pictogramas de informação ao público é mais adequado que o modelo de um só nível de análise, posto que a significação figurativa se desdobra em significações temática e narrativa, até chegar a revelar o modo ou modos da sociedade situar um determinado conceito ou prática social no caso do SIA (Símbolo Internacional de Acessibilidade), por exemplo, como a sociedade encara e trata o deficiente motor enquanto um ser ativo da comunidade e, no caso do pictograma sinalizador de atendimento preferencial ao idoso, como a sociedade retrata e trata as pessoas com mais de 60 anos).

2.2 A iconicidade dos pictogramas e o componente emocional

A iconicidade dos pictogramas se traduz no fato de que, via de regra, reproduzem a aparência visível ou ideia de um objeto, preservando a relação de similaridade ou equivalência entre ambos - representação visual e objeto representado; daí serem chamados também de *imagens analógicas* ou *objetuais*. Fontanille, no entanto, indo além da analogia para explicar a atuação da iconicidade dos pictogramas, comenta que os pictogramas são reconhecidos como veículos de comunicação porque neles atua uma “estabilização icônica”⁸ que unifica, dos pontos de vista perceptual e cognitivo, possíveis e diversos formantes da figura em um único signo de sinalização reconhecível:

O pictograma delinea-se, então, sobre o fundo de uma pequena *cena*, ela própria organizada ao redor de uma ação e, nessa *cena*, o objeto designado é apenas um papel necessário ao bom desenvolvimento da ação: um agente, um instrumento, um beneficiário, um lugar consagrado à ação⁹.

Tais símbolos gráficos, no entanto, estão cada vez mais sofrendo a influência de grupos que utilizam as redes sociais e técnicas de guerrilha ambiental para adicionar uma

⁷ FONTANILLE, J. *Op. cit.*, 2005.

⁸ Idem, p. 107-122.

⁹ Ibidem, p. 115.

dimensão cultural e/ou emocional à pragmática funcional, sinalética, desses símbolos de informação ao público.

Várias organizações mundiais têm se esforçado por criar, testar, aperfeiçoar e padronizar repertórios de pictogramas para uso internacional, cobrindo a maior parte das atividades públicas da vida urbana. No país, a ABNT, Associação Brasileira de Normas Técnicas filiada à ISO, *International Organization for Standardization*, mantém, desde 2012, um comitê de estudo especial sobre símbolos gráficos, o *ABNT-CEE 168 Símbolos Gráficos*, cuja função é revisar, traduzir e votar normas internacionais sobre símbolos de informação pública. Essas associações preferem a utilização da expressão *símbolos gráficos* ao termo *pictograma* por ser ela mais abrangente e designar, além das imagens objetuais (pictogramas), uma gama diversificada de outras imagens de sentido convencional e arbitrário, que não têm como característica principal o atributo de serem figurativas (por ex., letras, numerais, símbolos matemáticos, musicais).

Um grupo de designers americanos liderado pela artista e professora de Cambridge, Massachusetts, Sara Hendren (<<https://ablersite.org/about/>>) começou, em 2010, um movimento de Design Ativismo autodenominado *The Accessible Icon Project* (<<http://accessibleicon.org/>>) com objetivo de persuadir a sociedade a adotar um novo símbolo gráfico referente a *acesso a deficientes*. Segundo Sara, o símbolo de 1968 criado por Susanne Koefoed em um concurso promovido por *Rehabilitation International's International Commission on Technology and Accessibility* e, mais tarde, incorporado pela ISO na norma 7001 como SIA (ou *ISA* em inglês), Símbolo Internacional de Acessibilidade, mostra um deficiente passivo, dominado pela cadeira de rodas e a intenção da artista Sara, juntamente com Brian Gleney, seu colega de projeto e grafiteiro, foi a de dar voz aos deficientes que não se identificam mais com a representação de um deficiente ereto *subjugado* por uma cadeira de rodas estacionada.

Figura 1 - Símbolo Internacional de Acessibilidade (SIA)



Pictograma criado por Susanne Koefoed, 1968. Fonte: Projeto ABNT NBR 9050, figura 27.

Figura 2 – Versão atual do Símbolo Internacional de Acessibilidade (SIA)



Símbolo sancionado pela ISO/ABNT. Fonte: Projeto ABNT NBR 9050, figura 28.

Figura 3 – *The Accessible Icon*



Símbolo projetado por Sara Hendren, 2010.
Fonte: Site do escritório de design a small percent.¹⁰

Com o auxílio de Tim Ferguson Sauder, designer profissional, Sara Hendren e Brian Gleney chegaram à versão final de um novo pictograma para informar *estacionamento de deficientes* que, mais que um novo símbolo funcional, se tornou um ícone-ação, uma marca de práticas colaborativas de inclusão em ambientes públicos e privados. De Boston, o movimento se alastrou por várias regiões dos EUA e para fora deles, interessando comunidades da América Latina à Índia.

Barry Gray, coordenador do comitê de símbolos gráficos da ISO, questionado sobre a larga repercussão desse novo projeto, reconheceu o valor da proposta, mas

¹⁰ Disponível em <<http://www.asmallpercent.com/>>. Acesso em 19 jan. 2017.

argumentou que não se sentia seguro para recomendar a nova versão do símbolo à Organização Internacional, pelas seguintes razões:

- O símbolo atual (figura 2) existe há muito tempo e identifica, com simplicidade e rapidez, sua mensagem sem ambiguidades, embora a cadeira de rodas abranja, metonimicamente, todos os tipos de deficiência (motora, visual, cognição, etc.);
- O símbolo atual foi testado com sucesso em todos os testes exigidos pela ISO para ser um símbolo internacional;
- A função do símbolo de sinalização não é provocar identificação ou simpatia, mas comunicar um conceito, uma mensagem de orientação ambiental;
- A ideia de velocidade, presente no novo símbolo, não combina com as situações para as quais ele foi criado (vaga especial de estacionamento; indicação de entradas, saídas e rotas de fuga para deficientes).

Barry Gray reconhece que há, ainda, conversas para melhorar a identificação genérica de acessibilidade, de modo que um só símbolo seja capaz de abranger, por exemplo, pessoas com deficiências motoras, mentais, auditivas e visuais. Mas, apesar dos anseios expressos por diferentes comunidades e associações localizadas em várias partes do mundo, o coordenador da ISO não acredita que seja o momento para mudar, embora todas as normas recomendadas pela Organização passem, de tempos em tempos, por uma revisão técnica conduzida em todos países filiados a ela.

Alheios à recomendação da ISO, vários estabelecimentos em torno do mundo vêm adotando, paulatinamente, a versão do *The Accessible Icon Project* não apenas como forma alternativa de indicar *estacionamento para deficientes*, mas como uma maneira de se alinhar a um novo pensamento coletivo que percebe no uso de imagens desatualizadas um canal de cristalização/estabilização de preconceitos ou, pelo menos, de não consideração das diferenças sociais.

Da mesma forma, no Brasil, um grupo de publicitários liderados por Max Petrucci e sua agência *Garage Interactive Marketing* (<<http://garage.im/>>) tem trabalhado junto a comunidades e a ABNT, para atualizar o símbolo de *idoso*.

Em 2012, a agência lançou o movimento nacional *Nova cara da 3ª idade* com a pretensão de mudar os pictogramas atuais de *atendimento*, *vaga de estacionamento* e *assento preferenciais ao idoso* por uma imagem que realmente refletisse a questão: “*será*

que o símbolo que representa as pessoas com mais de 60 anos no Brasil traduz o estilo delas? ”. Essa campanha acabou por deflagrar, com o apoio das redes sociais, um movimento que, além de um novo símbolo, propôs um novo olhar sobre a terceira idade e sobre os direitos de envelhecer como membros ativos e respeitados da sociedade.

O movimento teve início com uma chamada criativa publicada na plataforma itsNOON, uma rede que conecta pessoas, ideias e dinheiro (<<http://www.itsnoon.net/home>>), para mudar o símbolo que representa as pessoas com mais de 60 anos. Participaram da chamada 252 internautas com 357 ideias/desenhos, dos quais nove foram selecionados, conforme regras pré-estabelecidas. Interessante notar que dois desenhos finalistas mostram *negação* da bengala e os outros sete misturam elementos gráficos designativos de pessoa aos símbolos gráficos de idade (60+), evidenciando, desde esta primeira fase, a resistência popular à utilização da bengala como elemento semântico de discriminação *idoso X não idoso* (fig.4).

Figura 4 – Mosaico de desenhos finalistas da chamada criativa pelo site itsNOON, em abril de 2012.



Do alto-esquerda para direita: valterhara, angieluchy, marcosoliveira,braghetto,santos_fb21, luizazaccaro, jadercivelaro, maicon1994, gustavosoares. Fonte: Chamada criativa nº 135 *‘Mude o símbolo que representa as pessoas com mais de 60 anos’*¹¹.

Quatro estratégias foram implementadas por este movimento: 1- assinatura de um abaixo-assinado para pressionar órgãos competentes a mudar o símbolo gráfico vigente de *idoso*; 2- coleta de inspirações populares em forma de desenhos, fotos, textos, vídeos, etc. em um *site* oficial do movimento (<<http://novacaraterceiraidade.com.br/>>); 3- design

¹¹ Disponível em: <<https://www.itsnoon.net/chamada-criativa/135/selecao/>>. Acesso em: 04 jan.2014.

de um novo símbolo/pictograma baseado nas inspirações enviadas, mas realizado por designers profissionais e 4- estimulação do varejo para trocar a sinalização referente a idosos (caixas preferenciais e vagas de estacionamentos) pelo novo símbolo gráfico disponível para impressão por meio de *download* na página da comunidade no *Facebook* ou no *website* do movimento.

As mais de 500 inspirações enviadas foram organizadas em categorias temáticas, sendo identificadas duas possíveis linhas criativas: uma mais conservadora e alinhada com o recente pictograma aprovado pela ISO para representar o conceito de *prioridade ao idoso*, de origem japonesa (fig.5), e outra, apelativa e condizente com o movimento de cocriação, fomentado em redes sociais e na mídia jornalística, com o objetivo de resgatar a autoestima da Terceira Idade (sem uso da bengala como figs. 6 e 7).

Figura 5 - Atendimento preferencial ao idoso



Proposta japonesa aprovada pela ISO.

Fonte: Norma ISO 7001:2007_Amd 1:2013.

Em comentários postados no *Facebook*, foi facilmente observada a resistência em se considerar a bengala como um instrumento de autonomia de locomoção, mesmo quando portada com elegância ou acompanhada de símbolos honoríficos. A bengala como acessório visual *distintivo* daqueles que tem mais de 60 anos foi preterida pelo convencionalismo do numeral 60 e do símbolo de adição.

A *distintividade* é uma propriedade característica da *categorização*: no momento de classificar os objetos em *tipos*, é preciso escolher uma figura que seja não apenas representativa dos objetos, mas também distintiva, para indicar claramente a fronteira da categoria¹².

¹² FONTANILLE, J. *Op. cit.*, 2005, p.113.

A bengala, utilizada para distinguir o “homem universal” do “idoso” não tem problemas junto a pessoas de outras nacionalidades (europeus, asiáticos, por exemplo), mas no país é sinônimo de *fragilidade*, *dependência*. A primeira instituição brasileira a utilizar a figura da bengala como distintiva de idade foi a Companhia do Metrô de São Paulo; só que além da bengala, os criadores exageraram na postura curvada do *homem universal*, como se todo idoso fosse incapaz de ficar ereto e com dores nas costas, motivo, talvez, da *repulsa* que a figura distintiva da bengala causa hoje na sociedade brasileira.

Figuras 6 e 7 – Pictogramas do idoso



Versão inicial (esq.) e versão atualizada (dir.) do pictograma do idoso utilizado pelo Metrô de São Paulo.
Fonte: Cristina Camargo, dez. 2013¹³.

Figura 8 – Novo símbolo do idoso



¹³ CAMARGO, C. *Pictograma do Idoso*. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Santa Cecília. Santos: UNISANTA, 2013.

Pictograma eleito por voto popular para substituir o símbolo de idoso
Fonte: página da comunidade no Facebook¹⁴.

O símbolo de uma pessoa em *leve* movimento para frente com a indicação *verbo-numérica* da idade conquistou a simpatia das pessoas comuns e foi escolhido como o mais adequado para a substituição do pictograma vigente (fig.7). O *website* do movimento registrou a proposição de uma *ação de guerrilha* junto ao varejo e donos de estabelecimentos comerciais espalhados pelo país, pela qual eles foram convidados a pintar suas vagas de estacionamento com o novo símbolo (que poderia ser baixado gratuitamente como desenho de máscara ou *stencil* para reprodução em tinta *spray*) e a documentar a troca por meio de fotos geolocalizadas enviadas ao movimento, a exemplo do que tem sido realizado pelo movimento norteamericano *The Accessible Icon Project* (<www.accessibleicon.org/>).

Na dúvida, muitos estabelecimentos comerciais como bancos e shopping centers tem utilizado a palavra “idoso” em vez de uma imagem, uma vez que a proposta da *Garage IM* não foi, ainda, sancionada pela ABNT ou por outro órgão regulador.

Estes dois exemplos – *The Accessible Icon Project* e a Nova Cara da 3ª Idade - evidenciam que o entendimento do processo pelo qual os pictogramas de informação ao público comunicam e predicam suas ações a um público visado requer mais que um nível de análise figurativa; requer a compreensão de que estes símbolos estão inseridos em cenas cotidianas e estas, por sua vez, em situações culturais mais complexas, de cuja aceitação emocional depende a maior ou menor adesão pública à mensagem veiculada pelo símbolo gráfico.

3 Análise da proposta do novo pictograma do idoso

O percurso gerativo do plano da expressão é uma proposta de análise que abarca tanto as propriedades sensíveis quanto as materiais dos objetos observados. E por prever também um exame da dimensão prática, tão presente na linguagem pictográfica, e ampliar sua análise para estratégias e formas de vida que envolvem a comunicação com seus

¹⁴ COMUNIDADE Nova cara da 3ª idade. Página da comunidade na rede Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/Nova3idade/?fref=ts>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

usuários, possivelmente, é um dos melhores modelos de análise semiótica para esse tipo de objeto (pictogramas) que, agora, além de informar práticas, deve representar distintos grupos de pessoas com neutralidade não ofensiva. Pretendemos com este trabalho mostrar algumas dessas mudanças propostas em determinados pictogramas e escolhemos o símbolo gráfico do *idoso* para aplicar ao modelo proposto por Fontanille. Com isso, apresentaremos aos estudiosos do assunto uma nova perspectiva de avaliação dos pictogramas e um modelo que ajuda a pensar nesse tipo de comunicação em suas diferentes dimensões. Como já colocamos anteriormente, o modelo de análise do percurso gerativo do plano da expressão possui três instâncias expressivas (experiência, instâncias formais e materiais) e seis níveis de pertinência (signos, textos, objetos, cenas práticas, estratégias e formas de vida) e se organiza em patamares comunicantes conforme a tabela a seguir:

Tabela 1 - Percurso gerativo do plano da expressão

Tipo de experiência	Instâncias formais	Instâncias materiais
Figuratividade	Signos ↓ ↙	Propriedades sensíveis e materiais das figuras
Interpretação	Textos enunciados ↓ ↙	Propriedades sensíveis e materiais dos textos
Corporeidade	Objetos ↓ ↙	Propriedades sensíveis e materiais dos objetos
Prática	Cenas predicativas ↓ ↙	Propriedades sensíveis e materiais das práticas
Conjuntura	Estratégia ↓ ↙	Propriedades sensíveis e materiais das estratégias
<i>Ethos</i> e comportamento	Formas de vida ↓	Propriedades sensíveis e materiais das formas de vida

Níveis de pertinência, configurado progressivamente a partir de um horizonte material e sensível.

Fonte: FONTANILLE, J. *Op. cit.*, 2005, p. 26.

Na sequência trataremos o detalhamento de cada nível já com as considerações de aplicação à proposta do novo pictograma do idoso.

3.1 A experiência da figuratividade: as figuras-signos

A experiência da figuratividade é o contato perceptivo inicial com a imagem do objeto a ser estudado que fornecerá para a análise, a partir de seus elementos expressivos (eidéticos, topológicos ou cromáticos), o reconhecimento icônico de seus formantes visuais e a criação germinal do sentido para sua interpretação. No caso do pictograma do idoso (proposta da Nova Cara da 3ª Idade, fig. 8) percebemos o contraste de cores e composição das formas plásticas que criarão a ideia de figura humana, dos numerais e do sinal gráfico de soma.

Neste nível as soluções de design escolhidas por aqueles que conceberam o pictograma formam a imagem sensível que será interpretada no patamar seguinte do modelo. Para quem cria, aqui é o momento de fazer as escolhas estilísticas e os ajustes de traços, angulações, inclusão, ou não, de elementos distintivos ao desenho.

3.2 A experiência da interpretação: os textos-enunciados

Estágio em que a execução formal do desenho do nível anterior se transforma em reconhecimento cognitivo da representação visual da imagem.

O nível de pertinência dos textos enunciados é por excelência o nível de pertinência da simbolização e da racionalização subjacentes aos materiais que manipulamos para fazer sentido¹⁵.

¹⁵ PORTELA, J. C. “Semiótica midiática e níveis de pertinência”. In: Diniz, M. L. V. P.; PORTELA, J. C. (Org.). *Semiótica e mídia: textos, práticas, estratégias*. Bauru, SP: Unesp/Faac, 2008, p. 102.

No novo símbolo do idoso identificamos uma figura humana, sem sexo definido ou qualquer outro elemento que a enquadre um grupo determinado, em leve movimento de deslocamento. A cabeça desta figura é suavemente inclinada e harmoniza com seu movimento de locomoção sem transparecer qualquer aspecto pejorativo. Ao lado da figura humana o numeral 60, seguido pelo sinal gráfico de soma (+), complementa a informação que se trata de um pictograma indicativo de pessoas com mais de sessenta anos. Aqui entra o aspecto sensível da representatividade da imagem do pictograma para o grupo ao qual ele representa: embora sinalize vaga de estacionamento, ou seja, uma informação estática, a figura representa um ser humano em movimento suave, uma reivindicação dos idosos que não gostam de se verem retratados como inválidos.

Como o símbolo ainda não é amplamente divulgado encontramos ocasiões em que é colocado um texto explicativo próximo sobre o que ele indica fazendo assim uma ancoragem verbal, no sentido Barthesiano, da representação visual. Essa é uma escolha projetual pensada no reforço da informação que o símbolo traz.

Figura 9 – Placa indicativa de vaga preferencial



Ancoragem verbal da representação visual.

Fonte: Christiane Santarelli, Shopping Butantã, São Paulo, 2017.

3.3 A experiência da corporeidade: os objetos

A experiência dos objetos diz respeito à existência material e física, da estrutura de suportes e substratos da representação visual dos níveis anteriores. Seu correto funcionamento semiótico depende e é inseparável do seu conteúdo enunciado e do nível de pertinência seguinte (das práticas). O objeto tem um “corpo” físico, está inserido em um contexto e destinado a um determinado uso ou função. Este é o primeiro nível de imanência e pertinência além dos “textos tradicionais”. Em palavras de Fontanille:

O nível do objeto-suporte, em seu movimento de integrações práticas, é um caso exemplar do tratamento das propriedades materiais. Enquanto corpo material, na verdade, o objeto entra nas práticas e os usos dessas práticas são em si mesmas ‘enunciações’ do objeto. (...) Todavia, o caráter ‘material’ do suporte não significa que ele deva ser obrigatoriamente tangível. ‘Material’ deve ser entendido aqui no sentido de Hjelmslev; ou seja, como substrato sensível das semióticas-objeto¹⁶.

Em relação ao pictograma analisado sua imagem será aplicada diretamente sobre superfícies de afixagem como paredes, assentos e superfície demarcada de vagas de estacionamento, ou sobre placas indicativas (suportes de afixagem) de assentos preferenciais em espaços públicos, meios de transporte, ambientes hospitalares, filas preferenciais e qualquer outro local em que haja a necessidade de identificar a questão da preferência para idosos acima dos sessenta anos. A correta interpretação do símbolo e o devido acesso às facilidades que o mesmo indica é uma questão de interpretação por parte das pessoas envolvidas sejam elas idosas, ou não. Aqui entram também aspectos das escolhas dos materiais por parte de quem concebe o símbolo em sua materialização: adequação das diferentes matérias primas para ser resistente às intempéries climáticas conforme sua localização, tintas e superfícies resistente ao atrito, adesivação apropriada, distância e altura de visibilidade.

¹⁶ FONTANILLE, J. “Práticas semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização”. In: Diniz, M. L. V. P.; PORTELA, J. C. (Org.). *Semiótica e mídia: textos, práticas, estratégias*. Bauru, SP: Unesp/Faac, 2008b, p. 25.

Figura 10 – Placa indicativa de
assento preferencial



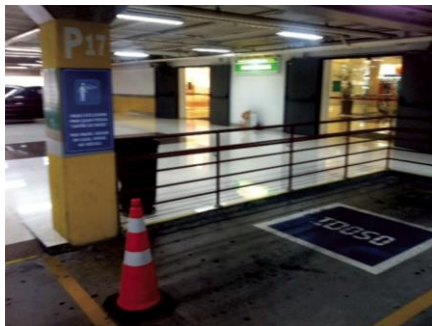
Laboratório Salomão Zoppi Angélica
Fonte: Christiane Santarelli, São Paulo, 2014.

Figura 11 – Placa indicativa de
vaga preferencial



Primavera Garden Center
Fonte: site Primavera Garden Center¹⁷.

Figura 12 – Placa indicativa de
vaga preferencial



Shopping União

Fonte: Christiane Santarelli, Osasco, 2017.

Figuras 13 – Pintura indicativa de
vaga preferencial



Shopping Butantã

Fonte: Christiane Santarelli, São Paulo, 2017.

3.4 A experiência da prática: as cenas predicativas

A compreensão do nível da experiência prática depende do entendimento do conceito de situação semiótica:

Uma *situação semiótica* é uma configuração heterogênea que comporta todos os elementos necessários à produção e à interpretação da significação de uma interação comunicativa (...). Deve ficar claro que a situação não é contexto, isto é, o entorno mais ou menos explicativo do texto, que será então

¹⁷ Disponível em: <<http://www.primaveragarden.com.br/3a-idade-cara-nova/>>. Acesso em: 19, jan. 2017.

considerado como o único nível de análise pertinente, mas um outro tipo de conjunto significante que não o texto, um outro nível de pertinência¹⁸.

A experiência prática abrange um participante, um objetivo e outras práticas com as quais a prática de base interage. É como se fosse uma “pequena cena predicativa estereotipada”, forma pela qual a experiência de uma prática é manifestada, como no exemplo dado por Fontanille da correspondência postal¹⁹: uma carta é escrita em folha de papel e colocada dentro de um envelope. No envelope escreve-se de um lado nome e endereço destinador e de outro nome e endereço destinatário. Este seria o código de uso dos objetos e da prática de enviar cartas físicas. Os funcionários do correio compreendem o código e entregam corretamente a carta ao destinatário que tem o legítimo o direito de abrir a correspondência. Percebemos que os objetos interferem diretamente nas práticas, ou seja, um nível depende do outro para funcionar.

A apreensão de uma experiência prática se faz pela observação, em uma cena, que se instauram papéis actanciais desempenhados pelo texto, imagens, objetos suporte, elementos do ambiente, usuário e observador. Os formantes desse nível são: os elementos materiais dos níveis inferiores (signos, textos, objetos) para torná-los elementos distintivos e pertinentes e lhes *dar sentido* e, de outro lado, *recebem um sentido* de sua própria participação nos níveis superiores (estratégias e formas de vida).

No caso do pictograma do idoso, a cena é indicada pelo contexto em que o símbolo, afixado em determinados locais, indica a informação. O código precisa ser entendido por pessoas pertencentes ao grupo e por demais pessoas que circulam no ambiente.

3.5 A experiência da conjuntura: as estratégias

As estratégias organizam processos complexos usando das cenas práticas e dos objetos. No futebol, a bola é o objeto e a habilidade de um jogador é a prática. Conforme

¹⁸ FONTANILLE, J. *Op. cit.*, 2005, p. 26-27.

¹⁹ FONTANILLE, J. *Op. cit.*, 2008b, p. 21-22.

esse jogador manipula a bola em jogo, dentro das regras, é a estratégia para atingir o objetivo que é o gol. Fontanille define que:

A situação-estratégia reúne práticas para fazer delas conjuntos significantes novos, mais ou menos previsíveis (usos sociais, ritos, comportamentos complexos), através da programação de percursos e de suas intersecções, ou de ajustamentos em tempo real²⁰.

O correto uso das facilidades indicadas pelo pictograma por pessoas pertencentes ao grupo que ele dá preferência seria a estratégia de uso. Assim como pessoas que não pertencem à categoria de pessoa que o pictograma identifica deixariam os assentos e vagas desocupados. Não querer usar a facilidade também é um caso comum entre o grupo, principalmente para aqueles que estão mais próximos do limite mínimo de idade, para não demonstrar a idade que talvez um bom estado de saúde e/ou uma aparência mais jovial ainda não aparentem. Assim a escolha do uso, ou não, do acesso à preferência é uma questão de uma escolha estratégica sensível dentro de uma situação maior.

Outra estratégia a ser levada em conta é a afixagem dos símbolos. As vagas de estacionamento de idosos estão mais próximas das entradas dos estabelecimento, levando em conta possíveis dificuldades de deslocamento físico, assim como a instalação dos assentos preferenciais em quantidade adequada e no posicionamento mais conveniente. O tamanho da placa e do símbolo (prevendo dificuldades de lisibilidade por membros do grupo), seu material (se resistente e ajustado para as condições ambientais), condições de instalação, altura da leitura do símbolo também devem ser considerados, além da presença concomitante com outros pictogramas no mesmo local (ver fig.10). O uso de símbolos ostensivamente grandes, presença de cones impedindo o acesso imediato à vaga ou solicitação de cartão de idoso (ver fig. 12) também pode ser enquadrado como uma estratégia de visibilidade para dissuadir pessoas não pertencentes ao grupo de se utilizarem das vagas destinadas e essa estratégia está relacionada ao *ethos* e comportamento de uma comunidade.

²⁰ Idem, p. 27.

3.6 A experiência do *ethos* e comportamento: as formas de vida

O último nível do plano da expressão –formas de vida– marca a fronteira da semiótica com o sentido maior da cultura. Este último nível condensa todos os demais em uma experiência maior:

A experiência subjacente, o sentimento de uma identidade de comportamento, a percepção de uma regularidade no conjunto de procedimentos de ajustamento estratégico é, pois, a experiência de um *ethos*, essa experiência, sendo convertida em um dispositivo de expressão pertinente (um estilo exprimindo uma atitude), dá lugar a uma *forma de vida* que é suscetível de integrar a totalidade dos níveis inferiores para produzir globalmente uma configuração pertinente à análise das culturas²¹.

Por ser um nível de integração da rede de significados, unindo expressão e conteúdo, é onde acontece a experiência de apreensão e compreensão dos mesmos. O *ethos* indica se em determinada cultura o acesso às facilidades previstas para membros do grupo indicado são respeitados e conseqüente valorizados, ou não. Aqui no Brasil é comum relatos de desrespeito às vagas de estacionamento e assentos preferenciais. Uma questão cultural maior que passa pela valorização do idoso na sociedade, que ainda precisa ser lapidada e faz parte de uma discussão maior que permeia educação, ética, valores pessoais, a convivência entre diferentes grupos sociais em ambientes públicos e políticas públicas.

Para finalizar a análise, aplicando o método de análise de Fontanille à proposta do novo pictograma do idoso (ver fig.8), temos os seguintes elementos discursivos:

Tabela 2 - Resumo da análise novo pictograma do idoso.

²¹ FONTANILLE, J. *Op. cit.*, 2008b, p. 31.

Tipo de experiência	Instâncias formais	Instâncias materiais
Figuratividade	Signos e figuras ↓ ↙	Formantes plásticos e símbolos gráficos do desenho: figura humana, numeral 60 e símbolo +.
Interpretação	Textos enunciados ↓ ↙	<i>Idoso</i> . Representatividade da figura do grupo e para o grupo.
Corporeidade	Objeto ↓ ↙	Contexto ambiental: Sinal de vaga prioritária para idoso
Prática	Cena predicativa ↓ ↙	Esta vaga é para estacionamento de motorista idoso (60 anos e mais).
Conjuntura	Estratégia ↓ ↙	Destacar do conjunto de vagas, um certo número de vagas especiais para facilitar estacionamento de pessoas <i>especiais</i> : idosas, deficientes e gestantes.
<i>Ethos</i> e comportamento	Formas de vida ↓	Sensibilidade das pessoas em respeitar os direitos de preferência dos idosos acima dos sessenta anos.

Fonte: Christiane Santarelli e Sandra Souza

4 Considerações finais

A correta interpretação dos pictogramas como símbolos de informação ao público depende não apenas da figuratividade da imagem escolhida em seu design mas, sobretudo, do contexto em que os pictogramas são colocados para sinalizar determinado comportamento ao público, quer dizer, de sua corporeidade enquanto objeto urbano que predica algum tipo de ação para algum grupo de pessoas. Importante também ressaltar a sensibilidade emocional desse grupo de pessoas em respeitar ou não a ação predicada pela imagem escolhida como pictograma.

Aceitando tal premissa, o design de pictogramas pode se beneficiar com o modelo proposto por Fontanille, pois ele leva em conta vários outros níveis de predicação dos pictogramas além, é claro, do conteúdo de sua imagem e sua função sinalética primordial. É sabido que o bom design não admite receitas prontas; cada caso é um caso, mas o modelo de análise de Fontanille, aplicado ou internalizado por designers pode facilitar a compreensão de como um determinado sinal gráfico pode impactar em usuários previstos como *público-alvo*, enfatizando ou dificultando a aceitação da mensagem que ele veicula.

Referências

ABNT – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. Página inicial. Disponível em: < www.abnt.org.br/default.asp>. Acesso em: 19 jan. 2017.

BERTIN, J. *Sémiologie graphique: les diagrammes – les réseaux – les cartes*. 2ª Ed. Paris: Mouton Gauthier-Villars, 1973.

CAMARGO, C. *Pictograma do Idoso*. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Santa Cecília. Santos: UNISANTA, 2013.

COMUNIDADE Nova cara da 3ª idade. Página da comunidade na rede Facebook. Disponível em: Disponível em: < <https://www.facebook.com/Nova3idade/?fref=ts>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

ESTATUTO do Idoso (2003). Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.htm>. Acesso em: 22 jun. 2013.

FONTANILLE, J. *Semiótica do discurso*. São Paulo: Contexto, 2008a.

_____. “Práticas semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização”. In: Diniz, M. L. V. P; PORTELA, J. C. (Org). *Semiótica e mídia: textos, práticas, estratégias*. Bauru, SP: Unesp/Faac, 2008b, p. 93-113.

_____. *Significação e visualidade: exercícios práticos*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

HENDREN, S. *Un icon is a verb: about the Project*. Disponível em: <<http://accessibleicon.org/#an-icon-is-a-verb>>. Acesso em: 8 jan. 2017.

ISO – International Organization for Standardization. *About ISO*. Disponível em: <www.iso.org/iso/about.html>. Acesso em : 8 jan. 2017.

itsNOON. *Mude o símbolo que representa as pessoas com mais de 60 anos*. Chamada criativa nº 135. Disponível em: < <https://www.itsnoon.net/chamada-criativa/135/selecao/>>. Acesso em: 04 jan.2014.

LAZARTE, M. *Wheelchair ride for guerrilla art*. Disponível em: <<http://www.iso.org/iso/news.htm?refid=Ref1803>>. Acesso em: 8 jan. 2017.

MODLEY, R. World language without words. *Journal of Communication*. Autumn, 1974, p. 59-66.

PORTELA, J. C. “Semiótica midiática e níveis de pertinência”. In: DINIZ, M. L. V. P; PORTELA, J. C. (Org). *Semiótica e mídia: textos, práticas, estratégias*. Unesp/Faac: Bauru, SP, 2008, p. 93-113.

SOUZA, S. *Pictogramas brasileiros: Um panorama do nosso jeito de designhar conceitos*. Tese de Livre-docência apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo: ECA-USP, 2010.

THE ACCESSIBLE ICON PROJECT. Disponível em: <<http://accessibleicon.org/>>. Acesso em: 8 jan. 2017.

Colóquio Internacional Greimas

Desenvolvimentos, apropriações e desdobramentos
para uma semiótica das práticas

14, 15, 16 e 17 de março de 2017
PUC - São Paulo