

1 - Introdução

Inserida no campo do Design Gráfico, e mais especificamente do Design da Informação, esta pesquisa busca compreender como diferentes setores da sociedade conduzem projetos que têm como propósito abordar situações de interesse público. Tais projetos desenvolvem-se dentro de diferentes setores sociais e no histórico do Design contam com precursores importantes como Augustus Pugin (1812 - 1852), John Ruskin (1819 - 1900), Hannes Meyer (1889 - 1954) e, mais recentemente, Victor Papanek (1927 - 1999).

Para melhor compreender o âmbito do desenvolvimento de projetos de Design da Informação para utilidade pública, identifiquei os setores onde estes projetos são produzidos e estudo as etapas do processo projetual vivenciadas por designers nestes projetos. Com este procedimento, tenho por meta identificar o modo como os objetos foram configurados, por entender que isto me proporciona uma idéia das dificuldades que são vivenciadas por designers que se dedicam a esta categoria de projetos, como por exemplo, identificação de demandas, problematização, escolha de percurso metodológico, desenvolvimento de protótipos, produção, implementação, avaliação, dentre outras.

Nesse esforço, o contexto onde são desenvolvidos os projetos de Design da Informação nas situações de interesse público é o próprio objeto desta pesquisa. Como um recorte específico que viabilizou meu acesso a estas informações, escolhi a cidade do Rio de Janeiro como pano de fundo de minha investigação.

Projetos relacionados a questões de interesse público abordam, geralmente, assuntos como violência, segurança, saúde pública, educação, ou seja, problemas de natureza complexa cuja elaboração de estratégias tem desafiado a competência de profissionais envolvidos com estas temáticas.

O tema escolhido tem sua justificativa no fato de que existe uma direta e inevitável relação entre o planejamento de uma sociedade e a “saúde” da mesma e, sendo o Design uma manifestação da situação social, política e econômica de uma sociedade, nada mais oportuno do que encará-lo como uma atividade que está muito mais embasada numa relação com a sociedade do que somente apresentado como

uma área de estudo que se sustenta a si própria, como pontua Whiteley (1993)¹. (grifo meu).

Sobre os benefícios da aplicação dos conhecimentos do Design da Informação ao setor de utilidade pública, Frascara (1997)² argumenta que enquanto existe um grande número de designers trabalhando na ativação da economia de mercado, existe uma carência enorme por projetos que proporcionem benefícios sociais. Para o autor, os próprios designers de informação devem demonstrar sua competência no desenvolvimento de projetos privados ou públicos, particularmente em termos de investimento e retorno, e não somente com boas intenções. Além disto, o Design da Informação exerce um impacto no espaço público e, em conseqüência, requer responsabilidade, que vai além da habilidade técnica. Para desenvolver projetos de Design da Informação que visam abordar com eficácia problemas de interesse público, Frascara lembra que é necessário um esforço contínuo de ampliação de conhecimentos sobre o que realmente o campo do Design pode oferecer para este setor.

Sobre a demanda por projetos relacionados ao interesse público, Margolin (2002)³ diz que muitos produtos projetados para o mercado de consumo também solucionam uma necessidade social, porém o mercado não pode se responsabilizar por todas elas, já que incluem as populações que não constituem a classe de consumidores no sentido de mercado, ou seja: as pessoas mais pobres ou com necessidades especiais devido à idade, à saúde, ou à problemas físicos.

Como estratégia para abordar o impasse, Margolin propõe uma “Agenda para o Design Social” (grifo meu), argumentando que a carência de pesquisas para demonstrar como um designer pode contribuir ao bem-estar humano, é um motivo pelo qual não há mais investimento neste tipo de atuação. No estudo, ele propõe uma ampla agenda de pesquisa para o Design Social, que deveria começar avaliando as questões:

- Que papel pode um designer desempenhar num processo de colaboração na intervenção social?
- O que se está fazendo atualmente a respeito e o que poderia ser feito?

¹ WHITELEY, N. **Design For Society**. London: Reaktion Books, 1993.

² Frascara, J. **Diseño gráfico para la gente**. Buenos Aires: Infinito, 1997.

³ MARGOLIN, V. A 'Social Model' of Design: Issues of Practice and Research. In: **Design Issues** v.18 n. 4, abril. 2002.

- Como se poderia apresentar à sociedade uma imagem de um designer social responsável?
- Como podem as agências que financiam os projetos e pesquisas de assistência social obter uma opinião mais consistente do Design como atividade social responsável?
- Que classes de produtos solucionam as necessidades de populações vulneráveis?

Margolin sugere, ainda, que se efetue uma aproximação multifacetada para explorar estes e outros temas por intermédio de pesquisas e entrevistas com os profissionais do serviço social, com os designers e administradores de agências de recursos humanos. Tais entrevistas poderiam ser realizadas com os objetivos de recopilar informação sobre opiniões e atitudes, e de solicitar sugestões para tais mudanças. Por fim, ele acrescenta que seria importante, também, que o campo do Design Social tivesse um compendio dos estudos de caso documentando exemplos desta relevante prática.

Tendo exposto algumas justificativas baseadas em argumentos de autores que exploram este tema, acrescento que este trabalho é fruto de um amadurecimento acadêmico. Deste modo, reflete o meu interesse particular em abordar o assunto, o qual venho pesquisando há cerca de seis anos.

Em dezembro de 2002, tive oportunidade de participar do seminário *Graphic Design For Social Causes* promovido pelo ICOGRADA⁴ onde conheci alguns designers envolvidos com projetos relacionados a problemas sociais. Recordo-me da gratificante percepção de que o que motivava aquelas pessoas era sentir-se agente de um processo de mudança de paradigmas e fronteiras do Design. Na ocasião, tive minha atenção despertada, ainda, para os métodos de abordagem de problemas que eram utilizados por aqueles designers. A partir de então, comecei a estudar a produção bibliográfica sobre a área do Design para utilidade pública. Pude perceber que existem mais publicações sobre este tema na área de Design de Produtos.

De forma natural, após esta primeira incursão no campo, surgiu o interesse em estudar como se desenvolve o terreno de atuação prática e intelectual em Design Gráfico para utilidade pública aqui no Brasil, já que em nosso país a desigualdade social, a falta de acesso a informações, problemas nas áreas de saúde, educação, além da violência são situações que demandam intervenções urgentes. Sendo assim, iniciei

⁴ Evento realizado em conjunto com a ONG *Design For the World*, em Barcelona.

o presente estudo para aprofundar e enriquecer minhas indagações acerca deste assunto.

2.1 - Objetivos

O objetivo principal desta pesquisa é sedimentar conhecimentos sobre o âmbito do desenvolvimento de projetos de Design da Informação que têm a intenção de abordar situações de interesse público.

Para atingir o objetivo central estabeleci os seguintes objetivos operacionais:

- Elucidar a questão da missão social do Design através de sua história, fatos, projetos e argumentos;
- Encontrar fundamentações teóricas que dessem suporte à discussão metodológica do desenvolvimento de projetos de Design da Informação que visem à utilidade pública;
- Compreender as especificidades do desenvolvimento de projetos de Design da Informação de situações de interesse público, projetados por diferentes instancias da sociedade, sejam públicas ou privadas.

1.2 - Questões metodológicas

Tendo por fio condutor o objeto de pesquisa e os objetivos propostos, foi realizada inicialmente uma pesquisa exploratória com o objetivo de identificar as fontes teóricas a serem utilizadas e recortar o campo de investigação.

O resultado da pesquisa de fontes teóricas abordando questões históricas, fundamentação e conceituações está apresentado na Parte I que compõe o presente documento, que foi dividida em três capítulos.

Após este primeiro capítulo que introduz o tema, no segundo, busco pontuar brevemente o percurso do Design brasileiro aplicado a questões sociais. O terceiro capítulo dedica-se à discussão sobre fundamentos, propostas e perspectivas para o Design, abordando o conceito de sustentabilidade e trazendo propostas para a atuação do designer no campo da utilidade pública. O quarto e último capítulo desta parte trata da conceituação do Design da Informação de situações de interesse público.

A Parte II é composta de três capítulos, além da conclusão. O Capítulo cinco apresenta as bases metodológicas utilizadas na pesquisa. O Capítulo seis traz os resultados de uma Análise de Conteúdo de cunho qualitativo que foi realizada a partir das entrevistas com profissionais que desenvolvem projetos relacionados a situações de interesse público. O material proveniente da transcrição das entrevistas constituiu meu *corpus principal* de análise. O Capítulo sete relata uma vivência de pesquisa-ação que teve por base o acompanhamento, realizado durante dois anos, de uma equipe de pesquisa que está desenvolvendo um projeto de configuração de material educativo para a alfabetização bilíngüe de crianças surdas⁵.

No capítulo de conclusão – capítulo oito – são apresentados possíveis desdobramentos para o presente estudo.

⁵ Grupo de pesquisa “Design didático para o letramento bilíngüe de crianças surdas” do Laboratório de Pedagogia do Design do Departamento de Artes e design da PUC-Rio. Projeto em parceria com o INES – Instituto Nacional de Educação de Surdos.

PARTE I