

POLÍTICAS CULTURAIS E SUA RELAÇÃO COM O DESIGN *CULTURAL POLICIES AND THEIR RELATIONSHIP WITH DESIGN*

Cristina Portugal, Eliane Jordy, Alexandre Oliveira, Luciana Leme

Política cultural; Design da Informação; Cidadania; Cultura

Este artigo pretende contribuir para a reflexão sobre a necessidade de uma política para as ações e práticas fomentadas pelo Design, que considerem, sobretudo, a sua relação com a Cultura. Discorre sobre a importância da criação da Sociedade Brasileira do Design da Informação (SBDI) como entidade que promove, por meio de Congressos e outras atividades, uma política cultural para o campo do Design e áreas afins considerando a evolução da cultura em seus aspectos simbólicos materiais e imateriais. Como instituição civil organizada, a SBDI, busca atuar na formação da cultura por meio do desenvolvimento de uma consciência crítica, a fim de orientar o desenvolvimento simbólico, a partir das diferenças culturais, do respeito pela diversidade e do diálogo intercultural. Isto porque, já não podemos desconhecer a importância das experiências que ampliam o campo do design, dada a sua abrangência e alcance como fenômeno sociocultural.

Cultural policy; Information Design; Citizenship; Culture

This article intends to contribute to the reflection on the need for a policy for the actions and practices fostered by Design, which consider, above all, its relation with Culture. It discusses the importance of the creation of the Brazilian Society for Information Design (SBDI) as an entity that promotes, through Congresses and other activities, a cultural policy for the field of Design and related areas for the prism of encouraging material and immaterial symbolic evolution. As an organized civil institution, the SBDI seeks to act in the formation of culture by aiming at the development of a critical awareness for the social imaginary, in order to guide the symbolic development, both on cultural differences, respect for diversity and intercultural dialogue. This is because, we can not ignore the importance of the experiences that extend the field of design, given its scope and scope as a social phenomenon.

1 Introdução

A formulação deste artigo nasceu de uma discussão abordada no VII Seminário Internacional de Políticas Culturais, realizado na Fundação Casa de Rui Barbosa¹ Fez-se necessária a apresentação da Sociedade Brasileira do Design da Informação (SBDI) como entidade que promove, por meio dos Congressos intitulados, CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação e CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação, uma política cultural para o campo do Design e áreas afins, considerando a evolução simbólica material e imaterial da sociedade, além de discorrer sobre a importância da referida sociedade para o desenvolvimento e o fomento às discussões acerca do Design da informação, levando em consideração as particularidades culturais, sociais e econômicas dos grupos sociais envolvidos. No evento, supramencionado, ocorreu também o lançamento da Revista Brasileira de Design de Informação, periódico brasileiro com pontuação no Qualis CAPES, como publicação da SBDI.

Lima, Ortellado e Souza (2013) - com base na noção de política cultural definida pela UNESCO - entendem as políticas culturais como um conjunto de princípios operacionais, unidades organizacionais, práticas administrativas, orçamentárias e procedimentos que fornecem uma base para a ação cultural do Estado. E, neste caso, reconhecem a existência e

¹ VII Seminário Internacional de Políticas Culturais, de 17 a 20 de maio de 2016, apresentando a comunicação "UMA POLÍTICA CULTURAL PARA O DESIGN".

a legitimidade de políticas culturais postas em ação por atores não estatais, como no caso da SBDI. Enquanto entidade sem fins lucrativos, fundada em Recife, no ano de 2002. O seu surgimento representa o início do processo de institucionalização da disciplina do Design da Informação no país.

Fruto das políticas culturais voltadas para o Design foi criado o primeiro Congresso promovido pela SBDI realizado, em 2003, na cidade de Recife, representando, um horizonte de grandes avanços, a primeira tomada de consciência brasileira (coletiva) sobre a relevância do Design da Informação, segundo palavras de Joaquim Redig (2004):

vinculado o Design de Informação, esta especialidade permaneceu aparentemente esquecida, tanto pela teoria, nas escolas, quanto pela prática, nos escritórios, empresas e repartições – a não ser em alguns ensaios isolados, como o sistema de Comunicação Visual do serviço de ônibus urbano do Recife, de Edna Cunha Lima, ou o de São Paulo, de Cauduro/Martino, ou a sinalização urbana do Rio de Janeiro, da PVDI, de Aloísio Magalhães (REDIG, 2004, p: 1).

Para Redig (2014), o designer contemporâneo deve assumir uma responsabilidade eficaz e coerente, diante da compreensão da necessidade de definição de estratégias diversificadas. Tarefa que deve ser assumida junto ao Poder Público pois, de acordo com Redig, a informação tem primordial importância na formação da cidadania.

Não há cidadania sem informação, nem informação sem Design. Esses pequenos exemplos, somados a tantos outros, trazem a noção de cidadania para o âmbito da responsabilidade do designer, e particularmente do designer de informação. Cabe-nos assumir junto ao poder público esta responsabilidade, através das entidades acadêmicas e profissionais. (REDIG, 2004 p: 66)

A SBDI enquanto entidade científica congrega pesquisadores, docentes e profissionais, que atuam em sistemas de informação e comunicação analógicos e digitais, na gestão e produção da informação, prevê, como um de seus objetivos, contribuir para o desenvolvimento, organização e difusão científica do Design da Informação enquanto área acadêmico-científica em âmbito nacional e internacional, promovendo e estabelecendo o diálogo e cooperação entre profissionais, docentes e pesquisadores, e fomentando o interesse de estudantes pela área, contribuindo, assim, para sua formação profissional e intelectual.

A proposta de criação da SBDI como entidade científica e como circuito socialmente organizado visa estimular, por diversos meios, a produção, a circulação e difusão científica do Design da Informação enquanto área acadêmico-científica. Criando mecanismos, fornecendo meios e rearranjos que favorecendo aos envolvidos o desenvolvimento de sua própria compreensão de valor cultural, permitindo-lhes o pleno desenvolvimento de suas capacidades e habilidades através da valorização dos conhecimentos, estéticos e técnicos, que estão profundamente imbricados na sociedade e conseqüentemente nos produtos geradas por ela e para ela, com vistas à democratização da cultura, até a participação e a criação de processos culturais.

2 Cultura e a SBDI

Nas palavras de Araújo (2011), a Cultura é o que permite que, enquanto seres humanos, tenhamos esperança, ela estimula nossos sentidos e possibilita novas formas de ver e compreender a realidade. Entendendo cultura vista como o conjunto de características próprias, espirituais, e materiais que caracterizam e distinguem uma sociedade e um grupo social. Nesta acepção, o termo cultura refere-se a todas as artes, assim como modos de vida, sistemas de valores, tradições, crenças e visões de mundo expressas por uma sociedade.

Quando falamos sobre Cultura, convém esclarecermos que a construção de uma política cultural para as ações e práticas criativas exige estratégias diferentes quanto às duas dimensões da cultura – antropológica e sociológica – embora ambas sejam igualmente importantes. Para a pesquisadora Isaura Botelho (2001), na dimensão antropológica, a Cultura se produz “através da interação social dos indivíduos, que elaboram seus modos de pensar, sentir, constroem seus valores, manejam suas identidades e diferenças”. Neste sentido, “a Cultura é tudo que o ser humano elabora e produz simbólica e materialmente falando”. Por sua vez, segundo a autora, a dimensão sociológica não se constitui no plano do cotidiano do

indivíduo, pois é elaborada com a intenção “de construir determinados sentidos e de alcançar algum tipo de público, através de meios específicos de expressão”.

Em outras palavras, a dimensão sociológica da Cultura, segundo Botelho (2001),

Refere-se a um conjunto diversificado de demandas profissionais, institucionais, políticas e econômicas, tendo, portanto, visibilidade em si própria. Ela compõe um universo que gere (ou interfere em) um circuito organizacional, cuja complexidade faz dela, geralmente, o foco de atenção das políticas culturais. (BOTELHO, 2001, p.74).

Assim, segundo Botelho (2001), para intervir nas políticas públicas é necessário muito convencimento e, sobretudo, dois tipos de investimento, dado o fato de que as políticas culturais, isoladamente, não conseguem atingir o plano do cotidiano:

- O primeiro é de responsabilidade das pessoas diretamente interessadas. Isto significa organização e atuação efetivas da sociedade, em que o exercício real da cidadania exija e impulse a presença dos poderes públicos como resposta a questões concretas;
- O segundo refere-se à área de Cultura dentro do aparato governamental. Uma política cultural que queira cumprir a sua parte tem de saber delimitar seu universo de atuação, precisando, portanto, ter estratégias específicas para a sua atuação como articuladora de programas conjuntos.

Como instituição civil organizada, a SBDI, busca atuar na formação da cultura ao visar o desenvolvimento de uma consciência crítica para o imaginário social, a fim de orientar o desenvolvimento simbólico, tanto sobre a cultura visual e material, as diferenças culturais, a liberdade de expressão, o respeito pela diversidade e o diálogo intercultural. Isto porque, já não podemos desconhecer a importância das experiências que ampliam o campo do design - dada a sua abrangência e alcance como fenômeno social.

Por outro lado, se pensarmos nos eventos realizados pela SBDI como ações de políticas culturais para o Design, os quais serão descritos de forma detalhada mais adiante, colaboram positivamente para a educação em Design e áreas afins, criando um lugar propício de reflexões e discussões, considerando, nas palavras de Arañó (2011), que, tanto a opinião pública, quanto organizações internacionais como a UNESCO², OCDE³, Banco Mundial e o BID⁴ identificam a educação como principal instrumento para o desenvolvimento dos países, crescimento das economias, aumento da produtividade para superar o abismo da pobreza interna, ao possibilitar o conhecimento externo entre os países desenvolvidos, e os em desenvolvimento. É importante considerar ainda que a educação pode ser contemplada como elemento-chave para restabelecer a coesão social, evitar o deslocamento de jovens, contribuir para a prevenção da criminalidade e do abuso de drogas, afirmando os valores da sociedade, etc.

Na fronteira entre educação, design e cultura, é importante citar a LDBEN, lei nº 9.394/96, que vem favorecer a atuação do design no âmbito educacional quando estabelece no seu art. 26, § 2º para o ensino de arte:

[...] a arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos. Observará as seguintes diretrizes: o conteúdo será distribuído entre as diversas séries e níveis da educação básica pelas escolas, abrangerá obrigatoriamente as áreas de: a) música, teatro e dança; b) **artes visuais** (artes plásticas, fotografia, cinema e vídeo) e **design**; c) patrimônio artístico, **cultural** e arquitetônico. (BRASIL, 2009) (*Grifo nosso*).

Essa nova orientação foi devidamente normatizada nos Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Brasileira (PCNs), que apresentam dois projetos de lei sobre os conteúdos de educação formal da escola brasileira: Projeto de Lei (PL741/07).

O Design é um amplo campo que envolve e para o qual convergem diferentes disciplinas. Para o designer Antonio Fontoura (2002), ele pode ser visto como uma atividade,

² Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

³ Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico.

⁴ Banco Interamericano de Desenvolvimento.

um processo ou ser entendido em termos dos seus resultados tangíveis. O Design também pode ser visto como uma função de gestão de projetos, como atividade projetual, um serviço social, uma atividade conceitual, ou ainda como um fenômeno cultural. Pode ainda ser tido como um meio para adicionar valor às coisas produzidas pelo homem e também como um veículo para as mudanças sociais e políticas. (Fontoura, 2002, p.68). Vindo ao encontro das ideias de Fontoura sobre o campo do Design, lançamos mão das palavras de Bonsiepe:

Existe o perigo de se cair na armadilha das generalizações vazias do tipo 'tudo é Design'. Porém, nem tudo é Design e nem todos são designers. O termo Design se refere a um potencial ao qual cada um tem acesso e que se manifesta na invenção de novas práticas da vida cotidiana. Cada um *pode chegar a ser designer* no seu campo de ação. E sempre deve-se indicar o campo, o objeto da atividade projetual. [...] Design é uma atividade fundamental, com ramificações capilares em todas as atividades humanas; por isso, nenhuma profissão pode pretender o monopólio do Design (Bonsiepe, 1997, p.15). (*Grifo do autor*).

Diante do que foi dito faz-se oportuno citarmos Kerckhove (1998), que se ocupou em discutir a relação do Design, da tecnologia e da cultura, com vistas a problematizar a necessidade de políticas culturais para o Design. Para o autor, existem claramente mais questões no Design além de servir para conter e seduzir. Num sentido mais amplo, o Design desempenha um papel metafórico, traduzindo benefícios funcionais em modalidades cognitivas e sensoriais. O Design encontra a sua forma e seu lugar como uma espécie de som harmônico, um eco da tecnologia. Ele frequentemente faz o eco do caráter específico da tecnologia e corresponde ao seu impulso básico. Sendo a forma exterior visível ou texturizada dos artefatos culturais, o Design emerge como aquilo a que poderíamos chamar de pele da cultura.

Como instituição civil organizada, a SBDI, busca atuar na formação da cultura ao visar o desenvolvimento de uma consciência crítica para o imaginário social, a fim de orientar o desenvolvimento simbólico, tanto sobre a cultura visual e material, as diferenças culturais, a liberdade de expressão, o respeito pela diversidade e o diálogo intercultural. Isto porque, já não podemos desconhecer a importância das experiências que ampliam o campo do design - dada a sua abrangência e alcance como fenômeno social.

3 As práticas e ações da SBDI

A criação da SBDI, em 2002, se deu por iniciativa de alguns pesquisadores e professores de universidades brasileiras⁵. O Design da Informação consistia em tema de discussão relevante internacionalmente para o campo do Design, desde meados dos anos 1970. Redig (2004) aponta a relevância do Design da Informação em eventos como a criação do IIID (International Institute for Information Design, sediado na Áustria), a edição do Design Information Journal, e o boletim da Glyphs Inc. - entidade internacional liderada pela antropóloga Margaret Mead e pelo designer Rudolf Modley - como contributos que ofereceram abrangência ampla para a disseminação da Pictografia como linguagem universal.

Pode-se dizer que - dada a importância do campo do Design para a criação simbólica material e imaterial da cultura, soma-se a isso, o célere crescimento do valor da informação com a disseminação das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) – tudo isso contribuiu para a SBDI criar os Congressos intitulados **CIDI** | Congresso Internacional de Design da Informação e **CONGIC** | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação, tendo como principal objetivo discutir o estado da arte do Design da Informação e, conseqüentemente, promover o intercâmbio entre pesquisadores da área; divulgar a produção científica brasileira e internacional; e ainda contribuir para a consolidação do Design da Informação.

Os Congressos científicos com periodicidade bienal promovidos pela SBDI são patrocinados por agências de fomento à pesquisa brasileira como CNPq, CAPES, FAPERJ, FACEPE, FAPESP, entre outras, tangibilizam o encontro de diversos especialistas na área do design e áreas afins. Tais encontros geram reflexões e ações que visam promover o desenvolvimento cultural diante da tarefa de realização conjunta, proporcionando uma profícua

⁵ Carla Spinillo – UFPR, Edna Lúcia Cunha Lima – PUC-Rio, Guilherme Cunha Lima – ESDI-UERJ, Joaqui Redig – ESDI-UERJ, Luiz Antonio Coelho – PUC –Rio, Mônica Moura – UNESP – Bauru /SP, Priscila Farias – USP Rita Couto PUC-Rio, Solange Coutinho – UFPE são membros atuais do conselho científico da SBDI.

oportunidade de intercâmbio entre pesquisadores, profissionais e estudantes do Brasil e do exterior.

Na 6^o edição do Congresso em 2013, realizado em Recife, comemorando os 10 anos de sua fundação, foi consolidada a inserção do Brasil na área de Design da Informação no cenário mundial, proporcionando visibilidade e intercâmbio entre a produção nacional, além de ter proporcionado o contato entre pesquisadores brasileiros e estrangeiros, envolvendo estudantes e profissionais participantes, na discussão do estado da arte do Design da Informação.

Um exemplo desta inserção foi o convite, durante o evento, para trazer ao Brasil a Editoria do Information Design Journal, publicado pela John Benjamin, onde a professora Carla Spinillo da UFPR foi convidada como General Editor e a professora Solange Coutinho da UFPE como Editorial Manager.

E ainda durante o Evento foram produzidos e lançados os seguintes documentos: Livro de Resumos com 88 páginas; Lançamento do Selected Readings do 5 CIDI; Lançamento do número da InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação, São Paulo | v. 10 | n. 3 [2013] (ISSN 1808-5377); Lançamento de quatro Livros pela Rio Books e outras editoras e Anais do Congresso online editado pela Editora Blucher, São Paulo.

Em 2015, a 7^o edição do Congresso realizada em Brasília proporcionou visibilidade e intercâmbio entre a produção nacional e internacional, como parte do 7o Congresso Internacional de Design de Informação 2015 – CIDI e 7o Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design de Informação, organizados pela SBDI e a Universidade de Brasília – UnB. Entre as parcerias firmadas, destacamos a realizada com a Royal College of Art de Londres, a mais importante universidade de Pós-Graduação em Arte e Design do mundo, para a realização da exposição intitulada Graphics RCA. Nela foram expostos trabalhos originais dos alunos do RCA de coleções e arquivos especiais. A mostra foi a primeira exibição, no Brasil, de obras desenvolvidas por alunos e ex-alunos do Royal College of Art de Londres.

Durante o CIDI 2015, a SBDI divulgou o apoio ao Congresso intitulado Information+ Interdisciplinary practices in information design and visualization realizado em julho do corrente ano na Carr University of Art + Design na cidade de Vancouver, Canadá. Consolidando suas ações de políticas culturais tanto no Brasil como no exterior.

Também contou com a publicação do livro de resumos, Anais do Congresso online editado pela Editora Blucher, São Paulo e lançamento do número da InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação| v. 12 | n. 2 [2015].

Em 2017 será realizada a 8^o edição do Congresso na cidade de Natal – Rio Grande do Norte que oferece a oportunidade tanto para profissionais quanto para estudantes apresentarem e discutirem sobre os temas que são focos de reflexão. Edições anteriores foram realizadas em Recife, 2003; São Paulo, 2005, Curitiba, 2007, Rio de Janeiro, 2009; Florianópolis, 2011; Recife, 2013 e Brasília, 2017. Verificou-se, nos relatórios dos eventos, que o maior número de participantes é de professores e alunos da cidade que sedia o congresso e de cidades vizinhas.

O evento itinerante objetiva a disseminação e democratização da informação, pois facilita o acesso de pesquisadores, professores e alunos das regiões mais próximas ao evento, possibilitando assim uma integração de peculiaridades regionais, valorização de todas as regiões já alcançadas, dado o tamanho continental do Brasil que gera alto custo de locomoção.

Os trabalhos apresentados nos eventos CIDI e CONGIC em sessões oral e pôster, são publicados em Anais, fomentando o estado da arte do Design da Informação e divulgando assim, a produção científica brasileira e internacional.

Os artigos são agrupados nos seguintes eixos temáticos:

- Comunicação: Aspectos e questões relacionados à eficácia comunicacional de sistemas informacionais analógicos. Investigações enfocando o design de instruções, formulários, sistemas de signos, símbolos gráficos, mapas, artes sequenciais, roteiro, storyboard, fazem parte deste eixo temático;
- Educação: Aspectos e questões referentes ao papel do design da informação na educação. Estudos sobre currículos de graduação e pós-graduação, artefatos

didático/instrucional, métodos e abordagens de ensino/aprendizagem numa perspectiva do design da informação, entre outros;

- **Sociedade:** Aspectos e questões do design da informação relativas à produção e utilização de artefatos por indivíduos e seus efeitos na sociedade. Estudos em áreas como design social, design vernacular, produção artesanal, semiótica relacionados ao InfoDesign se enquadram neste eixo temático;
- **Tecnologia:** Aspectos e questões do design da informação relativas à produção e utilização da tecnologia por indivíduos. Estudos em áreas como: interação humano/computador, design de hipermídia, visualização de dados, design de jogos, realidade aumentada, animação, broadcasting design e avaliação de interfaces computadorizadas se enquadram neste eixo temático;
- **Teoria e História:** Abordagens/contribuições históricas e teóricas ao design da informação. Pesquisas sobre pioneiros e primórdios do design da informação, propostas de taxonomias, assim como modelos e métodos para seu estudo, enquadram-se neste eixo temático;

Além disso, com o intuito de criar encontros regionais, como um desdobramento do Congresso Internacional de Design da Informação, que ocorre bianualmente, a Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI, em parceria com Universidades brasileiras têm realizado encontros e mesas redondas denominadas Ecos do CIDI e CONGIC. A intenção é que esses encontros disseminem ideias e fomentem reflexão para pequenos grupos, e que possam dar visibilidade aos trabalhos desenvolvidos em outras regiões do Brasil no campo do design da informação, pouco disseminados no âmbito nacional.

4 Conclusão

Ainda temos um longo trabalho a realizar, o CIDI, constitui-se no nosso ponto culminante, num momento em que conseguimos reunir os pesquisadores no campo do design da informação para trocarmos ideias, para socializarmos os resultados dos trabalhos que realizamos na companhia de parceiros e/ou de forma individual e por vezes solitária. O CIDI é a nossa casa, a nossa festa, o nosso momento de estar juntos.

Apesar do projeto de lei nº 24, de 2013 (nº 1.391/11), que dispõe sobre a regulamentação do exercício profissional de designer (G1 28/10/2015)⁶, ter sido vetado integralmente, cabe destacar que o Design foi incorporado à agenda do MinC⁷ desde 2009, juntamente a setores de arquitetura e urbanismo, moda, artesanato e arte digital tendo se consolidado na II Conferência Nacional de Cultura, em 2010.

Nos dias atuais o Design já possui um representante para compor o Conselho Nacional de Política Cultural, eleito pelos colegiados setoriais. Este é um espaço que hoje está ocupado em função da intenção do próprio MinC, e de outras instituições que fomentam e apoiam a cultura, em incluir o Design como ferramenta para valorizar a produção cultural do país.

Devemos acrescentar que através de iniciativas e ações como a criação da SBDI, é possível avançar nas políticas culturais colaborando para o entendimento da relevância do campo do design para a sociedade e contribuindo para o desenvolvimento local e regional das cidades que sediam os congressos. Destacamos ainda que as Políticas Públicas podem ser feitas por todos os atores que formam a sociedade através de práticas colaborativas visando apoiar a formulação de políticas em diferentes níveis.

O importante desta discussão para o campo do Design é compreender a responsabilidade social do designer enquanto produtor e criador de sistemas informacionais, comunicacionais e estéticos, os quais de alguma maneira irão influir para a construção da cultura e por sua vez na estrutura de uma sociedade.

De acordo com Araújo (2011), a Cultura é a base estrutural para um mundo simbólico de significados, crenças, valores e tradições, expressas através da linguagem, arte, religião e

⁶ <http://g1.globo.com/concursos-e-emprego/noticia/2015/10/dilma-veta-projeto-que-iria-regulamentar-profissao-de-designer.html>

⁷ Ministério da Cultura

mitos. Assim, ela desempenha um papel fundamental no desenvolvimento humano e no complexo tecido das identidades e hábitos dos indivíduos e das comunidades.

Por outro lado, para Portugal (2013), as transformações tecnológicas que se proliferam de forma célere estão criando uma nova cultura, cada vez mais visual, que está transformando nossa maneira de interagir com os objetos, as pessoas e o meio ambiente. As mudanças que ocorrem na organização e na produção de conhecimento criam a base de uma nova sociedade, na qual o saber passa a ser entendido como o produto de negociações coletivas que envolvem pessoas e artefatos tecnológicos. Dessa forma, transformando a estrutura de nossa subjetividade, mudam também as formas de construção do conhecimento e, conseqüentemente, os processos culturais.

O Design é um processo ativo que influencia a sociedade criando cultura visual e material. Segundo esta ótica, Meurer (1997) diz que o mundo em que vivemos é mais que a matéria – que se há solidificado como forma – e que se deteve no tempo. Sua forma está definida mediante a atividade, e a ação é o seu centro. Se o Design é concebido orientado em direção à ação, entendida como interação ativa e mudança criadora, ele não focará somente o objeto como forma. Ao contrário, os designers irão preocupar-se com o desenvolvimento de modelos de processos interativos, nos quais os objetos desempenham um papel central indiscutível como meio para a ação. Segundo esta visão, o Design se relaciona com a totalidade do espectro concreto e intelectual da interação humana, da interação entre as pessoas, dos produtos, e com o mundo em que vivemos.

Tomando esta definição do Design como campo, que nas palavras de Meurer (1997) “se relaciona com a totalidade do espectro concreto e intelectual da interação humana”. Neste sentido fica clara a necessidade de políticas culturais para o Design que colaborem para a consolidação da área.

A descrição deste trabalho nos fez refletir sobre a importância da realização de políticas culturais que atentem para a necessidade de investir em iniciativas e ações como a da SBDI, a fim de colaborar para o entendimento da relevância do campo do design para a sociedade. Acreditamos que toda política cultural deveria considerar trabalhos onde as demandas do grupo social envolvido sejam aliadas, e alinhadas, num projeto cultural abrangente e integrador com trabalhos bem incorporados.

Agradecimento

Ao conselho científico da SBDI, Carla Spinillo, Edna Lúcia Cunha Lima – PUC-Rio, Guilherme Cunha Lima, Joaquim Redig, Luiz Antonio Coelho, Mônica Moura, Priscila Farias, Rita Couto, Solange Coutinho e demais colaboradores da SBDI por contribuir com as informações contidas neste texto, os quais tiveram por base relatórios internos e anais dos congressos CIDI e CONGIC, dentre outros documentos por eles elaborados.

Referências

Anais do 6th Information Design International Conference. São Paulo: Blucher Design Proceedings, Maio 2014 vol. 1 num. 2. Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/cidi2013-212/list#articles>. Acesso 10 fev. 2016.

Anais do 7th Information Design International Conference. São Paulo: Blucher Design Proceedings,, Setembro 2015 vol. 2 num. 2. Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/cidi2015-255/list/development#articles> . Acesso 10 fev. 2016.

ARANÓ. Juan Carlos. Educación Artística Visual y Construcción de Realidades Zacarías Calzado, Rodrigo Espada y Guadalupe Duran (ed.): La Educación Artística Como Proyecto Común Europeo. Badajoz: Plinto pp.: 26-48 2011.

BONSIEPE, Gui Design do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BOTELHO, Isaura. Dimensões da cultura e políticas públicas. São Paulo em Perspectiva, 2001.

- DESIGN CULTURE. Regulamentação da profissão do Design. Disponível em: <http://www.designculture.com.br/regulamentacao-da-profissao-de-designer-vamos-entender-do-que-se-trata/>. Acesso 10 fev. 2016.
- FONTOURA, Antonio. M. EdaDe – Educação de crianças e jovens através do design. Florianópolis, 2002. 337p. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção, Santa Catarina: UFSC, 2002.
- JORDY, Eliane. Práticas culturais e experiências em Artes. Disponível em: <http://culturadigital.br/politicaculturalcasaderuibarbosa/files/2012/09/Eliane-Jordy-lung-et-alii.pdf> Acesso 10 de janeiro de 2016.
- KERCKHOVE, Derrick. Skin of Culture. London: Kogan Page. 1998.
- LIMA, Luciana P. B., ORTELLADO, Pablo, SOUZA, Valmir de. O que são as políticas culturais? Uma revisão crítica das modalidades de atuação do Estado no campo da cultura. V SEMINÁRIO INTERNACIONAL – POLÍTICAS CULTURAIS – 16 a 18 de outubro/2013 Setor de Políticas Culturais – Fundação Casa de Rui Barbosa – Rio de Janeiro – Brasil
- MEURER, Bernd. User-Centred Graphic Design: In? FRASCARA, Jorge, MEURER, Bernd, TOORN, Jan van, WINCKLER, Dietmar. Mass Communication And Social Change. CRC Pres, 1997.
- MIRSOEFF, Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona, Paidós, 2003.
- PORTUGAL, Cristina. Design, educação e tecnologia: Rio de Janeiro: Rio Books. 2013.
- _____. Design, educação e tecnologia (online): Rio de Janeiro: Rio Books, Disponível em: www.design-educacao-tecnologia.com. Acesso: 20 Jan. 2016.
- PORTUGAL, Cristina; JORDY, Eliane; ARANO, Juan Carlos. Uma política cultural para o design In: VII Seminário Internacional de Políticas Culturais, Rio de Janeiro. Anais do VII Seminário Internacional de Políticas Culturais. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbos, 2016. v.1. p.587
- REDIG, Joaquim. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação 1 – 1 [2004], 58-66
- SBDI | Sociedade Brasileira do Design da Informação. Disponível em: www.sbd.org.br. Acesso 13 fevereiro de 2016.