

Design da Informação e Teoria da Representação Social: possíveis diálogos teóricos

Information Design and Theory of Social Representation: possible theoretical dialogues

Natália C. Barbosa, Luiza B. Barrocas, Solange G. Coutinho, Maria Alice V. Rocha

design da informação, teoria das representações sociais, indivíduo, sociedade, diálogo

Resumo:

Este artigo pretende discutir possíveis maneiras de interação entre o design da informação (DI) e a teoria da representação social (TRS) através das similaridades teóricas encontradas nas suas abordagens. O interesse em investigar essa relação foi motivado a partir de uma pesquisa realizada pelas autoras nos anais dos congressos P&D e CIDI sobre a TRS. Nesta pesquisa foi encontrado apenas um artigo, que apesar de ter sido o único forneceu a abertura necessária para iniciar a investigação. Com base nas ligações constatadas e nas relações discutidas foi possível entender como a Teoria da Representação Social é capaz de contribuir para as pesquisas de design da informação que se propõem a entender o conjunto de aspectos intrínsecos relativos aos indivíduos e a sociedade de que fazem parte.

information design, theory of social representation, individuals, society, dialog

Abstract:

This article intends to discuss possible ways of interaction between information design (DI) and the Theory of Social Representation (TRS) through the theoretical similarities found in their approaches. Interest in investigating this relationship was motivated from a survey conducted by the authors in the annals of the P&D Congress and CIDI on TRS. From this research, was only found one article, which despite having been the only one provided the necessary opening to start an investigation. Based on the links established and discussed relations we were able to understand how the Theory of Social Representation is up to contribute the research in information design that purport to understand the entire set of intrinsic aspects pertaining individuals and the society of which they are part.

1 Introdução

O Design da Informação é uma área crucial para solucionar os problemas gerados – e/ou por vir – frente às demandas das complexas redes comunicacionais contemporâneas. O avançado desenvolvimento tecnológico nos coloca em cheque, todos os dias, visto que há uma substancial mudança de paradigmas com a quarta revolução industrial¹, a qual já se encontra em curso. Entretanto, podemos considerar que desde sempre as pessoas precisaram lidar com o

¹ A quarta revolução Industrial “representa uma descontinuidade do modelo de produção até então vigente. Ela se concentra nos novos produtos e processos derivados dos avanços ocorridos na fronteira da ciência, como a convergência entre info, nano, bio e neuro-cogno tecnologias, que possuem aplicação em praticamente todas as áreas do conhecimento” (Paulo José Whitaker Wolf e Giuliano Contento de Oliveira. Carta Capital, 21/01/2016).

conhecimento e a informação cotidiana, assim como solucionar os seus modos de simbolização e métodos de configuração².

Ao longo da história, as pessoas precisaram criar mecanismos para organizar dados e formalizar conhecimento para que assim pudesse ser transmitido; somado a isto, entende-se que há uma demanda real do mundo contemporâneo com foco nos indivíduos/usuários, e não apenas nas organizações. Das tentativas de tentar entender esses sistemas de construção do conhecimento, se destaca a Teoria das Representações Sociais do teórico Serge Moscovici (1978). Este trabalho é o resultado da discussão sobre uma possível contribuição da Teoria da Representação Social (TRS) para pesquisas em design da informação.

Este estudo foi motivado pelas autoras em busca de uma metodologia de cunho mais psicológico e social para subsidiar as suas pesquisas em curso. Desta forma, utilizando um conjunto de palavras-chave (Teoria da Representação Social/representações sociais e design da informação) em periódicos como a *Infodesign* e *Estudos em Design*, assim como nos anais dos congressos P&D e CIDI, no período de 2012 e 2017, foi catalogado apenas um artigo. E foi justamente esse artigo (Monteiro & Campello, 2013) que nos fez refletir e possibilitou abrir uma porta para essa interação, assim sendo, resolvemos aprofundar as possibilidades teóricas de diálogo entre esses dois campos.

2 Facetas históricas e conceituais da Teoria das Representações Sociais

A Teoria das Representações Sociais foi fundada por Serge Moscovici, psicólogo social romeno radicado na França, porém tem uma base teórica apoiada nos estudos de Émile Durkheim (1858-1917). Sabe-se que os estudos e teorias desse último foram essenciais para que Moscovici desenvolvesse sua discussão dentro do campo da sociologia, porém, ao contrário de Durkheim que defendia uma separação brusca entre as representações individuais e coletivas, Moscovici alegava que a representação social deve ser considerada “tanto na medida em que ela possui uma textura psicológica autônoma como na medida em que é própria de nossa sociedade e de nossa cultura” (Moscovici, 1978: 45).

Portanto, Moscovici acreditava que a bagagem pessoal acumulada por cada indivíduo é um reflexo poderoso do contexto da sociedade e da cultura de um povo – e vice-versa – e que a relação indivíduo-sociedade é forte a um ponto de não poder ser estudada e compreendida separadamente. Para o autor, as representações sociais não são uma herança coletiva e disseminada de geração em geração de uma forma linear, sistemática e fixa, mas o homem tem um papel ativo e autônomo no processo de construção da sociedade, da mesma forma que é criado por ela, ele também tem participação na sua construção (Alexandre, 2004: 10).

Segundo Abric (1994), a TRS elaborada por Moscovici é uma teoria que pode ser abordada em termos de produto e em termos de processo. Quando abordada em termos de produto, a TRS concentra-se no conteúdo das representações, no conhecimento estruturado em senso comum, aquilo que torna possível para os sujeitos interpretarem o mundo e orientarem a comunicação entre eles (Crusoé, 2004: 3).

Já se tratando de processo, a abordagem seria a maneira como se dá a implantação da representação e de seu objeto em certo contexto, como acontece passagem do novo para o enraizado socialmente. Em relação ao campo do design, percebemos aqui uma similaridade ao ponderarmos que o design é também processo³. Logo, podemos refletir que tanto o campo (Design) quanto a teoria (TRS) podem ser tratados em termos de produtos e de processo, o que certamente contribui para um diálogo entre áreas.

² Resumidamente, os modos de simbolização indicam de que forma a linguagem é simbolizada (se verbal/numérico, pictórico, e esquemático); e os métodos de configuração indicam de que forma a informação é organizada espacialmente e determinam as estratégias do leitor de (procurar, ler, olhar). (Twyman 1979, 2002).

³ Aqui entendemos processo como um caminho de elaboração do projeto. Como Cardoso (2011:1) pondera "Design se refere-se a concepção e a elaboração de projetos, tanto para a fabricação de artefatos industriais quanto a configuração de sistemas de interação entre usuários e objetos."

Sobre a interseção entre a TRS outros campos do conhecimento, Jodelet conclui ao falar sobre o estudo das representações sociais que sua teoria deveria permitir “unificar o enfoque de uma série de problemas situados na interseção da psicologia com outras ciências sociais⁴” (Jodelet, 1986: 26, tradução nossa). E assim nos fornece mais uma contribuição para a defesa da inserção da TRS no campo do design, mais precisamente do design da informação.

Para fecharmos este tópico, apresentamos aqui a visão de Moscovici quando, conclui que “a representação social é uma modalidade de conhecimento particular que tem por função a elaboração de comportamentos e a comunicação entre indivíduos” (Moscovici, 1978: 26). Analisando por esse viés, para o designer - mais precisamente o designer da informação - compreender a TRS e conhecer seus métodos/mecanismos se constitui como uma forma de entender os comportamentos e a comunicação entre os indivíduos dentro do contexto social abordado e, portanto, se torna uma “ferramenta” particularmente interessante a passo que a relação design-sociedade-indivíduo vem se estreitando a fim de atender as demandas de uma época em que não é mais possível projetar sem refletir sobre as reais necessidades das pessoas.

3 Sobre o Design da informação

Há uma compreensão de que as pessoas se comunicam visualmente por meios de artefatos há pelo menos 25 mil anos, vide as inscrições em cavernas ou tábuas de argila da mesopotâmia (Frascara, 2004: 15). Embora as semelhanças com os produtores de tais artefatos e o profissional de design da informação atual sejam quase mínimas, se entende que sempre existiu, segundo a cronologia, a preocupação de comunicar ideias por meio das tecnologias existentes. Segundo Frascara (2004) o design para a comunicação visual – termo que o autor usa ao invés de design da informação – toma importância na década de 50 e nas décadas subsequentes, essa prática foi se tornando cada vez mais essencial devido ao constante crescimento da quantidade de informação que era preciso administrar.

Bonsiepe (2011: 88) nos explica que a contribuição do design da informação consiste em “reduzir a complexidade cognitiva, produzir clareza e, contribuir para uma melhor compreensão”. Os produtores do design da informação têm então o objetivo de produzir artefatos que garantam que as pessoas que recebem e lidam com a informação tenham meios de cumprir seus objetivos e ao mesmo tempo os agradem esteticamente. Bonsiepe (1999) explicita mais nitidamente o papel do designer da informação como também um produtor da informação. Ele contesta o termo escolhido por Frascara porque afirma que o papel do designer é mais que uma tradução para a linguagem visual, uma vez que o trabalho do designer se inicia com a organização dos dados.

Bonsiepe explicita na definição acima que esse trabalho pertence ao designer, mas podemos entender que este profissional é apenas uma cristalização de uma atividade que vem sendo feita há anos pela população. O próprio Bonsiepe (2011) já nos traz uma possibilidade mais abrangente do design quando comenta acerca da criação dos conhecimentos pela coletividade, estes devendo ser comunicados e compartilhados entre todos.

Twyman, em 1979, já deixava claro que essa distinção entre o profissional e o amador não era muito nítida para as pessoas que exercem o design da informação. Twyman (1979, 2002) resolve essa questão descrevendo uma pequena matriz onde no eixo vertical se encontram as categorias de originadores e consumidores de informação e no eixo horizontal as categorias de especialista e não especialista. Entre essas duas categoriais horizontais, o autor desenha uma linha tracejada, representando que não existe uma separação rígida entre esses dois polos. Para o autor, enquanto prática, o design da informação não está restrito a um campo profissional, sendo feito por diversas categoriais sociais. Essa opção de especialista/não especialista em design da informação é muito útil porque justifica a importância do pesquisador em design da informação não se ater a apenas um lado profissional.

⁴ “[...] su teoría debería permitir unificar el enfoque de toda una serie de problemas situados en la intersección de la psicología con otras ciencias sociales.” (p. 26).

O design da informação então vem sendo praticado diariamente por não especialistas, cumprindo as etapas que Bonsiepe descreveu para profissionais em maior ou menor grau, mas sempre com a intenção de compartilhar suas informações apreendidas e conhecimentos construídos. Porque embora não tendo recebido educação formal na área, os não especialistas acabam sendo especialistas no seu campo de atuação, precisando comunicar suas experiências acumuladas. Portanto, as pessoas precisam criar suas formas de praticar a organização e configuração da informação, se encaixando no escopo de objetos de estudo da TRS e que será discutida a seguir.

4 Discussão sobre um diálogo possível

No único artigo encontrado sobre Design da Informação (ou Infodesign) e TRS, intitulado “Teoria das Representações Sociais como ferramenta metodológica nos processos de Design”, os pesquisadores nos exemplificam como foi o processo da construção de um jogo de tabuleiro a partir da abordagem da TRS. O artigo citado acima é fruto de uma dissertação de mestrado (Monteiro, 2012) e é um grande exemplo de diálogo entre os dois campos. A autora se propõe na sua pesquisa (dissertação) conhecer como uma comunidade local entendia seu entorno e se haveria formas do designer interferir em realidades cristalizadas, melhorando a percepção das pessoas em relação ao lugar onde moravam. Nesse caso, a interação entre o Design da Informação e a TRS possibilitou não somente uma maior compreensão do contexto e cultura de uma coletividade como também a melhora, por meio de um artefato (um jogo), da relação indivíduos e comunidade, demonstrando que esta combinação (DI e TRS) pode gerar bons resultados.

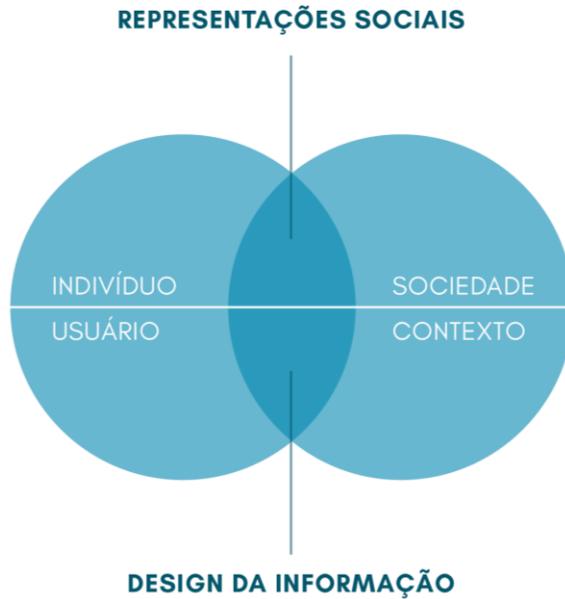
Desse modo, o uso da TRS como um meio para entender as representações recorrentes dentro de um grupo social com vias a desenvolver a solução de um problema informacional é uma das possibilidades de diálogo entre a TRS e o Design da Informação. Propomos, por exemplo, aplicar a teoria nas nossas pesquisas de mestrado justamente por focarmos os nossos trabalhos em produtores de artefatos do design da informação não especialistas, tendo esses artefatos finais impacto no ambiente que eles atuam. Uma das pesquisas trabalha com os professores das licenciaturas brasileiras como agentes de inovação na sala de aula, mais precisamente com o design da informação como conhecimento capaz de auxiliar esses docentes na tarefa da produção dos materiais educacionais. A outra pesquisa investiga redes de relacionamento entre costureiras amadoras e como o conhecimento sobre corte e costura cresce e se fortalece a partir das novas formas de comunicação existentes na contemporaneidade.

Na perspectiva do que foi discutido neste artigo, a TRS pode auxiliar os estudos mencionados, principalmente, por tratar da questão da assimilação do conhecimento “acadêmico⁵” pelos indivíduos e a transformação dele em senso comum. Seria interessante, por exemplo, entender como esses dois públicos (professores e costureiras amadoras) compreendem o campo do design; se eles identificam elementos do design da informação presente nos artefatos que eles mesmos produzem; como eles usam conhecimentos próprios do design nas suas práticas.

É importante frisar que apesar não terem sido encontrados mais artigos dentro do campo de design da informação que fizessem uso da TRS, estes dois campos possuem similaridades, congruências e sobreposições evidentes e que podem facilitar futuros diálogos. As próprias argumentações trazidas pelos autores estudados demonstram as sobreposições observadas. Para visualizar esse diálogo entre Design da Informação e TRS que abordamos nesse artigo, construímos o gráfico a seguir (figura 1):

⁵ Aqui entendemos o termo acadêmico como conhecimento científico formados em universidades ou cientificamente conhecidos. (Moscovici, 1978).

Figura 1: gráfico que apresenta o diálogo entre os dois campos – DI e TRS (Fonte: autoras).



Para explicar o gráfico proposto, podemos dizer que nas articulações entre indivíduos e sociedade reside as representações sociais, sendo o design da informação um campo que trata da apreensão da informação por usuários – indivíduos – e estando esses usuários inseridos em uma determinada coletividade – comunidade, grupo social, sociedade –, entender as representações sociais é também entender o usuário e/no seu contexto. Logo, utilizar a TRS seria um dos caminhos possíveis para o pesquisador do design da informação compreender a cadeia de aspectos intrínsecos ligados às pessoas e os cenários que as rodeiam.

5 Considerações Finais

O uso da TRS permite um entendimento amplo sobre a realidade dos sujeitos/coletivo estudado, um ponto extremamente importante em se tratando das pesquisas em design que buscam a interação com o usuário e a apreensão das representações consolidadas pela bagagem social existente. Ademais, as representações sociais tratam da assimilação do conhecimento pelos indivíduos e transformação desse conhecimento em senso comum, ou seja, permitem que os indivíduos transformem uma realidade estranha, desconhecida, em uma realidade familiar e conhecida.

Dessa forma, a TRS pode servir a aproximação do conhecimento do design da informação pelo público não especialista, sejam esses originadores ou não, assim como uma maneira de entender como esse público realiza essa aproximação/apropriação empiricamente.

Por fim, considerando o design como um campo disciplinar autônomo, inserido nas ciências sociais, e que no seu caráter interdisciplinar coexiste com outros campos que utilizam a TRS como embasamento teórico nas suas pesquisas, reconhecemos que abordar essa teoria se constitui em uma forma importante para aprofundar o diálogo entre elas. Ao mesmo tempo, a Teoria da Representação Social como abordagem comum a todas essas áreas, complementar e enriqueceria os fundamentos das pesquisas em design, particularmente no design da informação.

Referências

- ABRIC. 1994. *Pratiques sociales et représentations*. Presses Universitaires de France, Paris.
- ALEXANDRE, M. 2004. Representação Social: uma genealogia do conceito. *Revista Comum*, Rio de Janeiro, v.10, nº 23, p. 122 a 138.
- BONSIEPE, G. 2011. *Design, cultura e sociedade*. Blucher. São Paulo.
- BONSIEPE, G. 1999. *Del objeto a la interface: mutaciones del diseño*. Ediciones Infinito. Buenos Aires.
- CARDOSO, R. 2011. *Design para um mundo Complexo*. Cosac Naify. São Paulo.
- _____. 2007. História do design gráfico e sua origem. In: *SENAC, Educação a Distância*. 7 p. IFRN.
- CRUSÓE, N. M. 2004. A teoria das representações sociais em Moscovici e sua importância para a pesquisa em educação. *Aprender - Cad. de Filosofia e Pisc. da Educação*, ano II, n.2, p. 105-114, Vitória da Conquista.
- FRASCARA, J. 2004. *Communication Design: principles, methods and practices*. Allworth Press. Nova Iorque.
- JODELET, D. 1986. La representación social: fenómenos, concepto y teoría. Em: Moscovici, S., *Psicología Social II. Pensamiento y vida social. Psicología social y problemas sociales*. 1ª edição, Barcelona: Paidós.
- MONTEIRO, M. C. M. 2012. *Passeio em Brasília Teimosa: o jogo como ferramenta para a construção de identidades*. Tese de mestrado não publicada. Departamento de Design. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Brasil.
- MONTEIRO, M. C. M. & CAMPELLO, S. R. B. B. 2013. Teoria das Representações Sociais como ferramenta metodológica nos processos de Design. *Infodesign*, v. 10, n. 3, p. 274 – 292. São Paulo.
- MOSCOVICI, S. 1978. *A representação social da psicanálise*. Tradução de Cabral. Rio de Janeiro: Zahar.
- MOSCOVICI, S. 2005. O fenômeno das representações sociais. In: Serge Moscovici, *Representações sociais: investigações em psicologia social*. Editora Vozes: Petrópolis. p. 29-87.
- TWYMAN, M. L. 1979. A schema for the study of graphic language. In: Paul A. Kolers, Merald E. Wrolstad & Herman Bouma (Org.). *Processing of visible language*. Nova York & Londres: Plenum Press, v.1: 117-150.
- _____. 2002. Further thoughts on a schema for describing graphic language. *Proceedings of the 1st International Conference on Typography and Visual Communication*. Thessaloniki, Greece: University of Macedonia Press, 329-350.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Natália Barbosa, Mestranda, UFPE, Brazil <tatinhabarbosa@gmail.com>

Luiza Bastos Barrocas, Mestranda, UFPE, Brazil <luizabbarrocas@gmail.com>

Solange Coutinho, PhD, UFPE, Brazil <solangecoutinho@globo.com>

Maria Alice Vasconcelos Rocha, PhD, UFRPE, Brazil <modalice.br@gmail.com>