

Gestão de Design e Design Social: o caso Trilhas do Ribeirão

Design Management and Social Design: case of Trilhas do Ribeirão

Merino, Eugenio; Dr. Eng.; Universidade Federal de Santa Catarina
merino@ngd.ufsc.br

Dickie, Isadora Burmeister; Mestranda; Universidade Federal de Santa Catarina
isadora@ngd.ufsc.br

Lins, Ana Falcão Cavalcanti; Especialista; Universidade de Ribeirão Preto
trilhasdoribeirao@cce.ufsc.br

Resumo

Desenvolver ações baseadas nas atividades do Design Social é colaborar tanto com a sociedade, quanto com o próprio design. As ações de design demonstradas neste trabalho, subsidiadas pela Gestão do Design, materializaram as informações do projeto Trilhas do Ribeirão em elementos integrados de identificação.

Palavras Chave: design social; Gestão de Design; Ribeirão da Ilha

Abstract

To develop actions based on activities of Social Design makes a contribution to society as well as to design itself. The design actions shown in this paper were subsidized by Design Management and are the materialization of information gathered by the Trilhas do Ribeirao project in integrated identification elements.

Keywords: *social design, Design Management, Ribeirão da Ilha*

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

1. Introdução

O design, visto como atividade que procura desenvolver, coordenar, integrar e articular os fatores que participam de seu processo projetual, vem ganhando espaço e reconhecimento como uma atividade de fundamental importância para o desenvolvimento social e econômico.

Neste sentido, o Design Social é entendido como uma ferramenta de inovação e de comunicação, capaz de transformar necessidades e desejos humanos em produtos e sistemas de modo criativo e eficaz, adequados não somente do ponto de vista econômico, mas também, sociais, culturais e ecologicamente responsáveis (Fórum Internacional de Design Social – FIDS), sendo praticado por meio de projetos realizados de acordo com a metodologia projetual de design.

O presente trabalho apresenta as ações de design para a materialização da idéia do projeto Trilhas do Ribeirão em elementos integrados de identificação do mesmo, de acordo com o subsídio da Gestão de Design. O referido projeto, de cunho turístico cultural, tem por objetivo proporcionar a estudantes, professores e visitantes em geral uma experiência única e personalizada na aquisição de conhecimentos históricos e culturais sobre o Ribeirão da Ilha - distrito localizado a 36 quilômetros do centro e ao sul da Ilha de Florianópolis, capital de Santa Catarina, Brasil. Este lugar é considerado um dos poucos lugares do litoral Sul do Brasil que conserva bem os traços da colonização portuguesa.

De acordo com o Manual de Gestão de Design (1997), a Gestão de Design se concentra na gestão dos produtos ou na área de comunicação empresarial. Neste caso, “se ocupa dos objetos, produtos, suportes de comunicação e instalações” da empresa (1997, p.20). Na definição de Wolf (1998), *Design Management* é a organização e coordenação de todas as atividades de design, baseada nos objetivos definidos da empresa.

Segundo Gimeno (2000), a Gestão de Design pode ser aplicada de acordo com cinco modelos distintos, dependendo da integração do design com as áreas da empresa. Um desses modelos se refere ao “programa de design”, aplicável aos planejamentos sistemáticos, estruturados com fases e objetivos. Este foi o modelo aplicado ao projeto Trilhas do Ribeirão, e do qual trata este trabalho.

2. Métodos de Pesquisa utilizados

A pesquisa deste trabalho é classificada como pesquisa aplicada e como pesquisa descritiva. Respectivamente, porque apresenta as ações de design desenvolvidas em prol do projeto Trilhas do Ribeirão, e se propõe a potencializar dados a respeito das aplicações do design em projetos de cunho turístico cultural. Para Gil (1987, p.46), “as pesquisas descritivas tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno”.

Com relação aos procedimentos técnicos de execução da pesquisa, a relação é com o estudo de caso, pois se propõe a demonstrar as ações de design desenvolvidas para projeto Trilhas do Ribeirão. Segundo Gil (1987, p.58), o estudo de caso se caracteriza pelo “estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento”.

Os tópicos deste trabalho descrevem as ações realizadas de acordo com os objetivos propostos. A partir do acompanhamento do andamento do projeto, verificaram-se novas contribuições do design, potenciais para o projeto, apresentadas na seqüência.

O desenvolvimento das ações contidas neste trabalho contou com o envolvimento ativo dos responsáveis pelo projeto, presentes em todas as etapas do projeto: levantamento de informações, reuniões, visitas ao local, pesquisas, e outras inúmeras atividades. Utilizando uma proposta de integração tanto de ações quanto de competências, conhecimentos e habilidades, foi possível a obtenção de resultados mais próximos das necessidades e realidade.

3. Ações de design aplicadas ao projeto

3.1 Definição do nome

O passeio proposto pelo projeto Trilhas do Ribeirão pode contar com diversas atividades, entre elas, visitas às construções datadas da colonização açoriana; visita ao museu do local; apresentação de uma banda de raízes açoriana, formada por membros da comunidade; visita às fazendas de maricultura, principal atividade econômica do local, entre outras.

Com base nestas informações, foi feita uma pesquisa que auxiliou a definição da proposta do nome do projeto. Buscou-se, inicialmente, o significado das palavras “trilha”, “trilhar” e “rota” para saber qual delas melhor se adequava ao sentido e significado do projeto. Também foram pesquisadas, paralelamente, referências de outros projetos cujos objetivos são semelhantes ao projeto proposto. O nome sugerido, portanto, para a denominação do projeto, foi “Trilhas do Ribeirão”. De acordo com os significados da palavra “trilhar”, segundo o Novo Dicionário da Língua Portuguesa, foram destacados como harmônicos com a idéia do projeto, “marcar com pegadas ou rastros; seguir (caminho, direção); percorrer; palmilhar; abrir caminho por; andar por.” A palavra “trilha” apresenta significado relacionado com o “ato ou efeito de trilhar” (FERREIRA, 1976). Para compor o nome do projeto, foi usada no plural porque não existe apenas um caminho possível para se conhecer o Ribeirão da Ilha, e sim, diversos, que são determinados pelo interesse do visitante.

3.2 Desenvolvimento da Identidade Visual e do Manual de Aplicações

O passo seguinte foi desenvolver a identidade visual do projeto. De acordo com Strunk (2003, p.57), “identidade visual é o conjunto de elementos gráficos que irão formalizar a personalidade visual de um nome, idéia, produto ou serviço”. Os elementos gráficos utilizados para compor a identidade visual do Projeto Trilhas do Ribeirão foram: logotipo, símbolos, cores institucionais e alfabeto institucional.

Como o projeto pretende divulgar através de suas trilhas personalizadas parte do universo com o qual a comunidade do Ribeirão da Ilha convive, o conceito da identidade desenvolvida baseou-se, portanto, em elementos marcantes da cultura açoriana, ainda fortemente preservada no local. Os traços desta descendência podem ser facilmente percebidos através da arquitetura das casas, dos costumes e manifestações artístico-populares da comunidade. A partir deste conceito, partiu-se para a etapa de geração de alternativas, chegando-se à alternativa final, apresentada na figura 1.



Figura 1 – Identidade Visual do Projeto Trilhas do Ribeirão

A tipologia utilizada teve como principal referência a arquitetura e o artesanato local. Assim sendo, utilizou-se uma fonte de fácil acesso, com ornamentos, porém moderna e sem perda de legibilidade. A fonte utilizada foi a *Tiranti*, com ajustes nas letras “T” e “R”. Foi acrescentada, além do nome do projeto, a especificação do local, para facilitar na comunicação com o público de qualquer cidade. Para isto, foi utilizada a fonte *Sanvito Pro*, também de fácil acesso. As cores utilizadas foram definidas de acordo com os padrões cromáticos que mais predominavam nas casas tradicionais da cultura açoriana.

Além da versão em policromia, foram desenvolvidas outras três versões monocromáticas, que podem ser utilizadas em impressões que não priorizam o uso da cor, ou para redução de custo, sem interferir na identidade visual: marca em negativo, marca em preto e branco e marca em tons de cinza, apresentadas na figura 2.



Figura 2 – Versões Monocromáticas

A garantia da aplicação correta da identidade visual deve ser potencializada com o apoio de um manual de aplicação. A função do manual desenvolvido é apresentar a identidade visual do projeto Trilhas do Ribeirão, bem como instruir para a correta reprodução e aplicação em quaisquer suportes e mídias.

Ainda, fazem parte do Manual de Aplicação informações sobre a área de proteção, o *grid* de proporção, os alfabetos institucionais – um para mídia impressa e outro para mídia digital -, e o tamanho máximo de redução da marca - menor tamanho em que ela poderá ser utilizada.

A partir do acompanhamento do andamento do projeto, verificou-se que as aplicações da marca se dariam, primeiramente, em materiais de identificação e apresentação do projeto, como papelaria, vestuário, frota veicular e materiais promocionais. Para as aplicações no vestuário e nos materiais promocionais, foram utilizados além da marca, elementos iconográficos, como por exemplo, os detalhes da arquitetura do local. Na figura 4 podem ser visualizadas algumas das aplicações.

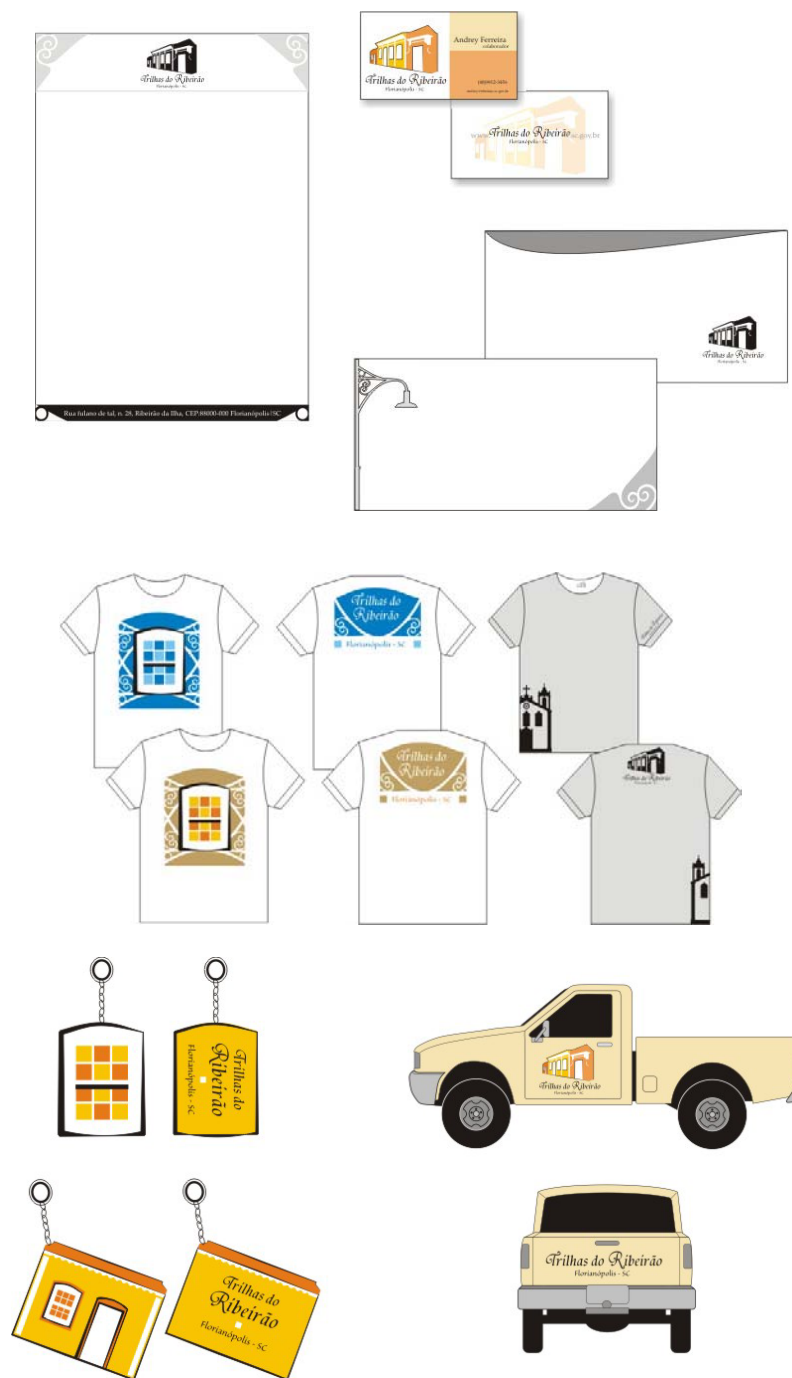


Figura 4 – Aplicações da Identidade Visual

4. Ações Futuras

A partir da identidade visual criada, o projeto ganhou melhor visibilidade, o que acarretou na necessidade de novas demandas cabíveis ao design. Faz parte da Gestão de Design a organização e a coordenação das atividades de design referentes ao projeto. Portanto, foram listadas algumas ações futuras, estando em fase de desenvolvimento uma vinheta, com diversas imagens do local e das atividades propostas pelo projeto e com um texto de apelo emocional. Para Mestriner (2006), os afetos do público “são explorados para

estabelecer vínculos entre seu lado emocional e os significados do produto”. Esta vinheta poderá ser veiculada quando da apresentação do projeto às instituições que possam contribuir com o projeto. Também faz parte da lista de futuras ações a elaboração dos seguintes materiais: *web site*, folder e cartaz.

5. Conclusões

Desenvolver ações baseadas nas atividades do Design Social é colaborar tanto com a sociedade, quanto com o próprio design. Através de ações como estas, o design pode ser visto de uma maneira desmistificada por pessoas que, até então, desconheciam o seu potencial. Desta forma, o design vai ganhando espaço e importância no auxílio ao desenvolvimento das esferas sociais e culturais da sociedade.

As ações de design demonstradas neste trabalho, baseadas na Gestão de Design, materializaram as informações do projeto Trilhas do Ribeirão em elementos integrados de identificação. Como resultado, segundo depoimentos dos responsáveis pelo projeto Trilhas do Ribeirão, a sociedade em geral passou a ver o projeto com mais seriedade, profissionalismo e organização; fato que tem potencializado o êxito na busca por recursos de apoio ao projeto.

Referências Bibliográficas

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 1976.

FIDS - Fórum Internacional de Design Social. Conceito de Design Social. Disponível em: <http://www.institutodamanha.com.br/forum/forum.htm>. Acessado em 09/05/08.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1987.

GIMENO, José Maria Ivanez. **La gestión del diseño em la empresa**. Madrid: Mc Graw Hill, 2000.

Manual de Gestão de Design. Porto: Centro Português de Design, 1997.

MESTRINER, Fabio. 2006. **O apelo emocional das embalagens**. Disponível em: <http://www.designbrasil.org.br/ppd/opiniao/exibir.jhtml?idArtigo=572>
Acessado em 15/04/2008.

STRUNK, Gilberto. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso**. Rio de Janeiro: Rio Books. 2007.

WOLF, Brigitte. **O Design Management como fator de sucesso comercial**. Florianópolis: FIESC/IEL, ABIPTI, Programa Catarinense de Design, SEBRAE, CNPq, 1998.