

A CRIAÇÃO COLABORATIVA ATRAVÉS DE FERRAMENTAS DIGITAIS E SUAS POSSÍVEIS LINGUAGENS PARA O DESIGN GRÁFICO

Caio Alison de Jesus Dias¹

¹Universidade Anhembi Morumbi
Barueri, Brasil

¹caio.jesus.3210@gmail.com

Ian de Mello Stiepcich²

²Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo, Brasil

²ianmello97@gmail.com

Nathalie Fernandes Paprocki³

³Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo, Brasil

³nathpaprocki3@gmail.com

Robson José Ferreira⁴

⁴Universidade Anhembi Morumbi,
Cidade, Brasil

⁴robson.ferreira1995@gmail.com

Linha de pesquisa: Relação entre tecnologias digitais e o design gráfico

Categoria: Projeto de conclusão de curso

Orientador(es): Professor Ricardo Borovina Baliija

RESUMO

Este artigo irá expor, desde a fundamentação até sua execução, a proposta de um meio de criação colaborativa, remota e simultânea que visa explorar a relação das tecnologias digitais com o design gráfico.

Será abordada a evolução da capacidade criativa que o fazer coletivo proporciona, ainda que dentro de certas limitações causadas pela adaptação do design aos computadores, criticadas por autores responsáveis pelo embasamento deste projeto de TCC.

Trata-se, portanto, não de uma ideia de contraposição, mas de uma análise mais positiva da transição das técnicas manuais de criação para o meio digital, as adaptações envolvidas neste processo, seus pontos negativos e potencialidades.

PALAVRAS-CHAVE

Design gráfico; criação colaborativa; produção remota; meio digital; cocriação.

INTRODUÇÃO

“A tecnologia existe para expandir as capacidades humanas. Consciente disso, de forma semelhante à evolução proporcionada pela Revolução Industrial, a sociedade está buscando sempre inovação. Nações com maior poderio econômico buscam prever o futuro para serem pioneiras. Esta disputa, no entanto, traz consigo alguns prejuízos.” (HARA, 2007)

“O computador é a nossa conexão com o mundo. Ele é uma fonte de informação, um dispositivo de entretenimento, um portal de comunicações e uma ferramenta de produção. Nós fazemos design nele e para ele, e somos os seus súditos mais leais, o seu público mais adequado. Mas também somos os seus prisioneiros: atados a um meio no qual a expressão visual precisa ser filtrada por um protocolo de inflexíveis rotinas de programação, o “design” tem de se submeter a uma série de comandos e regras tão rigorosos quanto aqueles que definiam a tipografia suíça.” (HELFAND, 2001)

A partir destas problematizações acerca da velocidade da evolução tecnológica, investigamos a relação entre tecnologias digitais e o design gráfico: o começo da mecanização da profissão com a chegada dos computadores pessoais, a substituição de métodos manuais como parte central da criação, de que forma o dia a dia do designer foi alterado positiva e negativamente, entre outros pontos.

Por meio desta busca, encontramos uma percepção bastante negativa sobre essas mudanças por parte de diversos designers em relação à perda do manual e do analógico e à forma como os computadores limitam o designer criativamente. Porém, estudando e entendendo cada uma das críticas, vimos que parte delas ainda são atuais e necessitam de soluções, enquanto outra, que advém de um conflito geracional, perdeu sua relevância. O mundo atual está profundamente interligado a essas novas ferramentas e tanto os criadores quanto os consumidores as utilizam diariamente.

Percebemos, portanto, que faz mais sentido encontrar formas de nos apropriarmos positivamente das mudanças e novidades trazidas pelos meios digitais do que nadar contra a correnteza e tentar resgatar técnicas manuais. A partir desse ponto, dirigimos nossa pesquisa para a busca de visões diferentes e mais atuais sobre esse novo meio por onde o design gráfico se dá.

Partindo da problemática entre o computador e o design, foi possível produzirmos uma análise crítica dessa perspectiva com base no aprofundamento em diversos trabalhos

acadêmicos discutindo formas de colaboração no design gráfico, a diferença entre cocriação e colaboração, criação individual *versus* criação colaborativa, etc.

Vários tipos de colaboração e associação criativa passam a se tornar possíveis graças ao surgimento da internet, sobretudo da web. A capacidade da internet de indexar informação, e, portanto, de fazer com que grupos de usuários com interesses comuns se encontrem, é inédita. (ALÃO, 2015, pg. 66).

Entendemos, portanto, ser possível utilizar formas colaborativas de criação como pilar central da apropriação positiva da tecnologia, necessidade identificada como um dos focos principais. Desta forma, com o objetivo de explorar as possíveis linguagens oferecidas pelo processo colaborativo a partir de ferramentas do meio digital, pensamos em estruturar um espaço *online* de criação.

OBJETIVOS

Tem-se como principal objetivo explorar as possíveis linguagens oferecidas pelo processo colaborativo a partir de ferramentas do meio digital e proporcionar um ambiente acolhedor para que os participantes sintam-se confortáveis e livres para criar sem nenhum tipo de reprovação das ideias oferecidas, afinal, o projeto busca entender como seria visualmente poder trabalhar dessa forma, em conjunto e simultaneamente.

O excedente cognitivo representa a habilidade da população mundial de se transformar em voluntários, de contribuir e colaborar em grandes projetos, às vezes globais. O superávit cognitivo é feito de duas coisas [...] E essas duas coisas juntas - a velha motivação humana e as ferramentas modernas que permitem que essa motivação receba contribuições em esforços de larga escala - são os novos recursos do design. E usando esse excedente cognitivo estamos começando a ver experimentos incríveis em esforços científicos, literários, artísticos e políticos. (SHIRKY, 2010, online)

Em “O designer como autor” (ROCK, 1996) percebe-se que a maior preocupação tanto do criador como do crítico não é com quem o fez, e sim com o resultado. Este projeto pretende desvincular a preocupação do designer com o resultado final da peça. Para o projeto, o mais relevante é o processo e as construções coletivas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para que fosse possível atingir o objetivo proposto, foram definidos três objetivos específicos, são eles:

1. Investigar como a tecnologia digital pode facilitar o processo de criação colaborativa.
2. Proporcionar uma interação (remota) entre os cocriadores.
3. Desenvolver possíveis linguagens visuais a partir de processos colaborativos.

METODOLOGIA

A partir da leitura de textos referenciais como “Projetando o Design” (HARA, 2007), entre outros, os quais de certa forma se contrapõem ao desenvolvimento tecnológico e sobre como o design gráfico foi afetado por ele, o grupo passou a buscar, através de pesquisas, estabelecer um outro ponto de vista sobre este fenômeno.

O primeiro passo para isso foi buscar artigos recentes de autores favoráveis ao uso da tecnologia no design, sobretudo aquele que é feito de forma colaborativa. O segundo foi pesquisar por casos de sucesso que comprovam ser possível a produção coletiva remota, seja na criação simultânea de peças gráficas, ou no projeto por completo, por meio de equipe multidisciplinar.

Uma vez adquirida esta base para iniciar o projeto, foi preciso planejá-lo. Primeiramente, é importante ressaltar que, desde seu princípio até a sua consolidação, foi necessária a participação de pessoas, fossem elas integrantes do grupo ou externas.

Pretendia-se formar quatro grupos com capacidade aproximada de quatro pessoas. Cada equipe criaria peças gráficas através de temas específicos como por exemplo *liberdade*, *luto*, *paz e paixão*, que são abstratos e subjetivos, permitindo assim uma imensidão de possibilidades visuais.

O projeto tem a intenção de trazer edições temáticas de uma publicação independente, na forma de periódico, construídas de forma coletiva, remota e simultânea, com o intuito de fornecer aos participantes convidados aprendizado, networking e colaboração.

A primeira ação foi propor uma pesquisa qualitativa a fim de entender quais assuntos poderiam ser mais relevantes para serem abordados. Logo após, fizemos uma seleção de pessoas dispostas a participar. Aceito o convite, os participantes partiram para a produção.

DESENVOLVIMENTO

Cada equipe recebeu um *briefing* com orientações quanto ao que os participantes precisavam trazer, como fotos autorais, ilustrações, músicas ou textos, por exemplo.

A primeira edição do periódico, cujo tema foi “Movimento”, contou com quatro capítulos, cada um produzido por um grupo. Para ser possível haver uma forma de produção aberta para várias pessoas simultaneamente, foi utilizado o *Aggie.io*, uma plataforma online com funcionalidades semelhantes aos *softwares Adobe Photoshop e Illustrator*, na qual cada usuário detém o uso de uma ou mais camadas sobre uma prancheta compartilhada. Lá, é possível desenhar, rabiscar, escrever, importar fotos, recortá-las, alterar o modo de mesclagem das camadas, entre outros recursos.

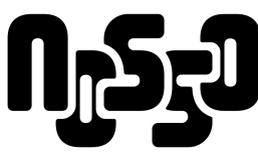
Porém, não bastando apenas a criação em conjunto, foi necessário que os integrantes interagissem para se ajudarem, trocaram ideias e falarem sobre diversos assuntos. Para tanto, o *Discord* foi usado para as chamadas de voz das oficinas.

Estas, por sua vez, tiveram duração de 30 minutos, nos quais os integrantes importavam as imagens no *Aggie.io*, dispondendo-as da forma que considerassem melhor visualmente, intervinham nelas com desenhos, escritas, formas geométricas e demais ferramentas possibilitadas pelo site. A ideia foi fornecer uma experiência de liberdade criativa desprendida de regras quanto ao resultado final, para que se pudesse desfrutar apenas do processo. Por último, os participantes também escolheram algumas de suas músicas preferidas para tocarem durante as sessões através do *Discord*.

Para haver respaldo quanto ao uso das imagens autorais, sons e dados dos participantes, foram desenvolvidos dois termos: o primeiro onde os participantes deram ciência e autorização de uso, e o segundo onde eles foram esclarecidos quanto à proteção de suas informações pessoais.

RESULTADOS PRELIMINARES

Identidade visual



Imagens 1, 2 e 3: Variações do logo e símbolo adaptado para redes sociais

TÍTULOS

Dosis **ExtraBold** 40pt

SUBTÍTULOS

Dosis **Bold** 18pt

Corpo de texto

Dosis **Regular** 12pt

Capitular

Dosis **ExtraBold** 33pt

Imagem 4: tipografia institucional.

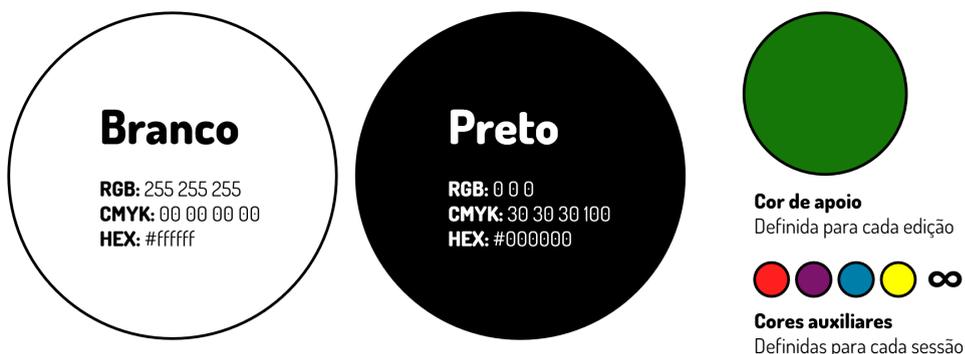


Imagem 5: Definição de paleta cromática

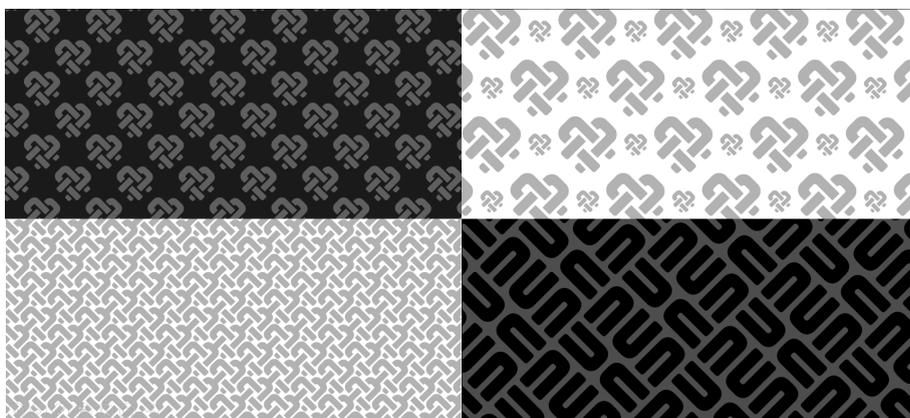


Imagem 6: Padronagens.

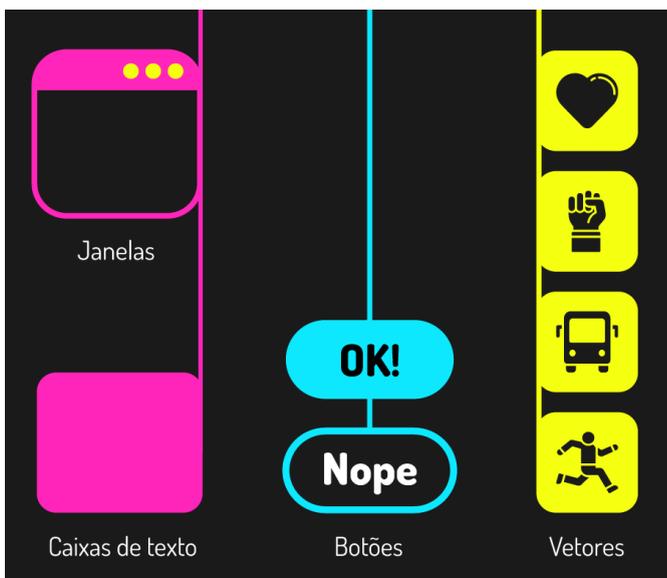


Imagem 7: Alguns de nossos elementos gráficos.

Resultados das sessões colaborativas

A produção colaborativa simultânea das quatro equipes resultou nos seguintes cartazes:

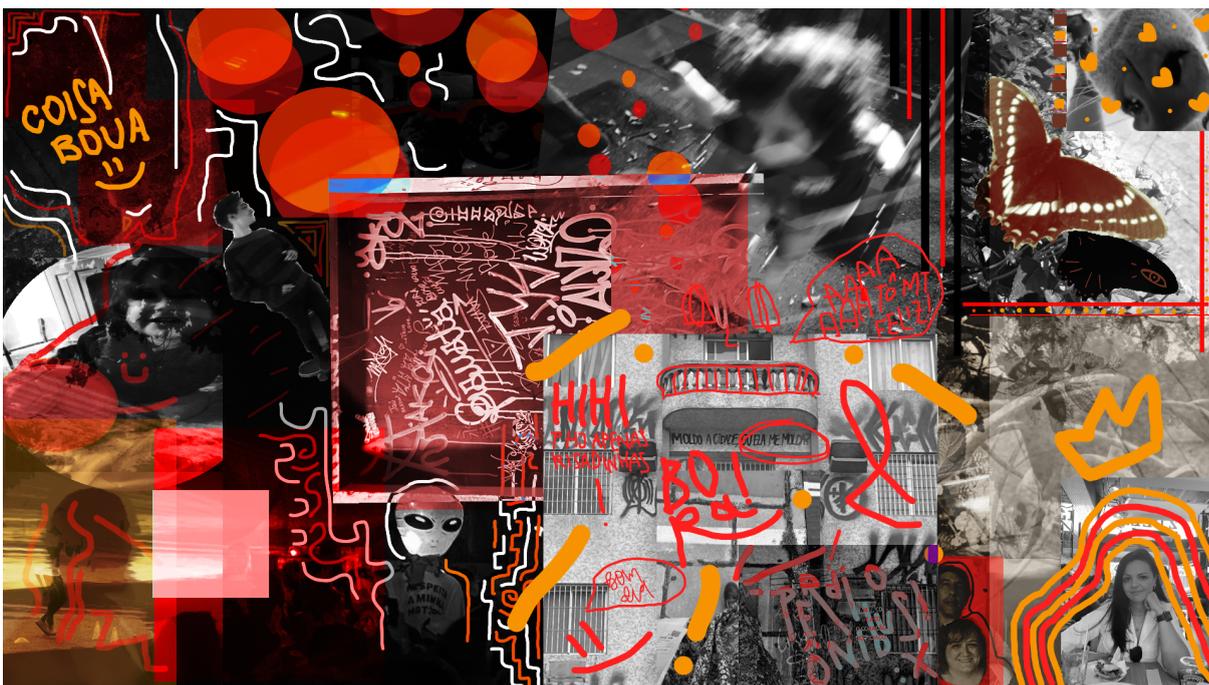


Imagem 8: resultado da primeira sessão, intitulada "O que te move?"



Imagem 9: peça produzida na terceira sessão, chamada “O que te mobiliza?”



Imagem 10: resultado da terceira sessão, chamada “Como você se locomove?”



Imagem 11: peça produzida na quarta sessão, “Como você se move?”.



Imagem 12: peça produzida na quinta e última sessão, destinada a ser a capa da edição “Movimento” do periódico do Coletivo NOSSO.



Imagens 13, 14, 15 e 16: algumas das intervenções criativas produzidas a partir das fotografias e respostas dos participantes quanto ao tema que escolheram participar.

Após os trabalhos dos integrantes do grupo em diagramação, manipulação e intervenção em imagens, a primeira edição do periódico tomou a seguinte forma:



Imagem 17: Capa e introdução da primeira edição impressa do periódico.



Imagens 18 e 19: Cartazes inclusos ao periódico.

Itens promocionais

O grupo preparou um *kit* promocional para quem adquirir a versão impressa do periódico, que conta com os itens abaixo mencionados:



Imagens 20, 21 e 22: camiseta e itens *home office*, como lápis e caneta, *pen drives*, *mousepads* e xícaras.

Site

Funcionará como um meio de comunicação entre o grupo, possíveis participantes, clientes ou fornecedores.

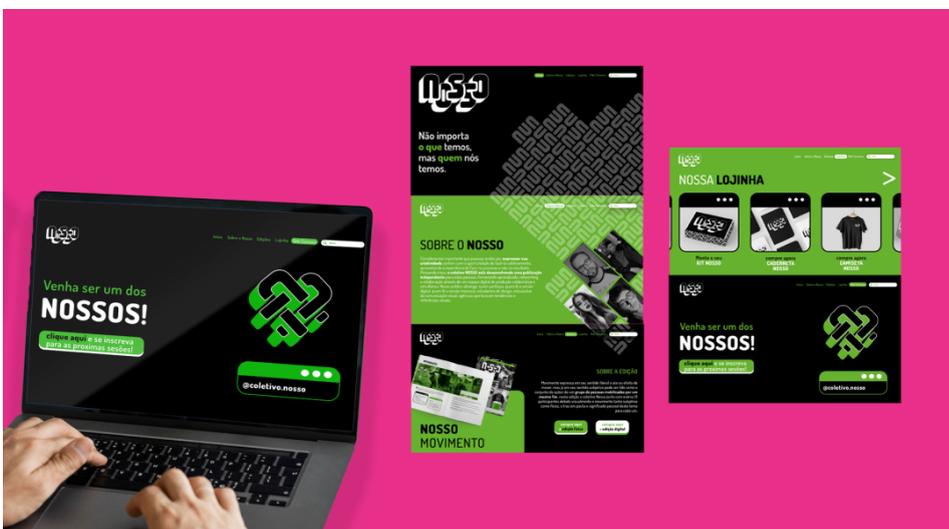


Imagem 23: telas de navegação do site do Coletivo NOSSO.

REFERÊNCIAS

- ALÃO, Rui Sergio. **Projeto e Complexidade - Reflexões sobre um design colaborativo**. 2015. Tese de Doutorado. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo.
- ARMSTRONG, Helen. **Teoria do design gráfico**. Primeira edição. Cosac Naify, 2015
- CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. Primeira edição. Cosac Naify, 2011.
- KRAUSE, Aron. Design e inovação social, processos colaborativos, codesign e identidade. 2014. Disponível em: <<https://openaccess.blucher.com.br/download-pdf/348/20520>>. Acesso em: nov. 2021.
- PAOLIELLO, Piera Consalter. **Abordagens colaborativas de design orientadas a projetos sociais**. Dissertação (Mestrado em Design), Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019
- SANDERS, Elizabeth; STAPPERS, Pieter. **Co-creation and the new landscapes of design**. 2008. Pg. 3. Artigo. Faculdade de design industrial - Delft University of Technology, Landbergstraat 15, Holanda.
- SHIRKY, Clay. **How cognitive surplus will change the world**. 2010. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/clay_shirky_how_cognitive_surplus_will_change_the_world> . Acesso em: nov. 2021.
- TELES, Lúcio França. Produção artística digital colaborativa e aprendizagem curricular no Projeto PROEJA-Transiarte. In: A PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL, **Anais do II Colóquio Nacional**. Natal: IFRN, 2013. Páginas 1-14.
- TEMIN, R. **A transformação da tecnologia do design gráfico: o início do uso do computador pessoal como ferramenta de trabalho nos escritórios de design gráfico na cidade de São Paulo**. 2015. Pg. 66. Tese (Mestre em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.