

# **CONIC-SEMESP**

14º Congresso Nacional de Iniciação Científica

**TÍTULO:** DESIGN GRÁFICO E MEIOS DIGITAIS EM DISCUSSÃO

**CATEGORIA:** EM ANDAMENTO

**ÁREA:** CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

**SUBÁREA:** DESIGN

**INSTITUIÇÃO:** UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

**AUTOR(ES):** GENIVAL VALTER DE SALES FILHO

**ORIENTADOR(ES):** GISELA BELLUZZO DE CAMPOS

Realização:



Apoio:



## **Resumo**

O projeto tem como proposta realizar uma documentação informativa audiovisual sobre "o estado da arte" do design gráfico no Brasil, com ênfase na cidade de São Paulo. O material será produzido a partir da seleção e edição de trechos de registros em vídeos de depoimentos e entrevistas com designers que trabalham em projetos de diferentes amplitudes e inserção tendo como base conceitos relacionados ao design gráfico, interdisciplinaridade e convergência das mídias pesquisadas em referencial bibliográfico selecionado. Os designers e equipes selecionados para entrevistas são: Dimitri, Vetor Zero e Coletivo Bijari. Com isso, a pesquisa objetiva contribuir para a obtenção de uma visão da prática do design gráfico contemporâneo no Brasil e sua relação com conceituações consolidadas a respeito da área.

**Palavras-chave:** convergência; design gráfico contemporâneo; documentação audiovisual; teoria e prática.

## **Abstract**

*The proposed project is to conduct an informative audiovisual documentation on "state of the art" of graphic design in Brazil, with emphasis on the city of São Paulo. The material will be produced from selecting and editing snippets records videos of testimonials and interviews with designers working in different amplitudes and integration projects based on concepts related to graphic design, interdisciplinary and media convergence surveyed in selected bibliographic references . The designers and teams selected for interviews are: Dimitri, Vetor Zero and ColetivoBijari. With this, the research aims to contribute to the achievement of a vision of the practice of contemporary graphic design in Brazil and its relation to consolidated conceptualizations about the area.*

**Keywords:** *convergence; contemporary graphic design; Audiovisual documentation; theory and practice.*

## **Introdução**

O design gráfico brasileiro é bastante produtivo e pouco documentado e discutido no meio acadêmico. Um dos motivos desta lacuna deve-se à distância entre o caráter prático da atividade de design e o caráter teórico da Academia. Alguns designers dedicam-se também à atividade acadêmica ou procuram cursos de pós-graduação para sistematizar e aprimorar o conhecimento adquirido em suas práticas, o que contribui para essa integração. Outros, devido a características de seus projetos, não têm essa inserção de modo tão sistemático. Deste modo cabe à Academia a tentativa e o esforço de aproximação, uma vez que, para compreender, analisar, avaliar e estudar o Design é muito importante o conhecimento do dia a dia da profissão, dos métodos empregados, dos processos de realização dos projetos e a análise das inter-relações do design com outras práticas e áreas do conhecimento.

O projeto tem como proposta realizar uma documentação audiovisual informativa sobre “o estado da arte” do design gráfico no Brasil, com ênfase na cidade de São Paulo, tendo em vista as mudanças no âmbito desta área do design diante, sobretudo, das mídias digitais e as conexões que ocorrem entre recursos e tecnologias mecânicas, eletrônicas e digitais. Estabelece uma relação de continuidade com o projeto desenvolvido anteriormente pela Profa. Dra. Gisela Belluzo de Campos denominado “Fronteiras expandidas do design gráfico”, uma vez que no âmbito daquele projeto foram realizadas entrevistas gravadas em vídeo, no ano de 2008, com designers e escritórios com a finalidade de compreender quais eram os conhecimentos e recursos específicos do design gráfico em projetos de diferentes naturezas, veiculados e materializados em meios e suportes distintos, tema do projeto atual denominado “Design gráfico: trânsitos entre meios e suportes”. O presente projeto propõe a realização e a edição de entrevistas com designers que trabalham em projetos de diferentes amplitudes e inserção tendo como base conceitos relacionados ao design gráfico, interdisciplinaridade, trânsito entre meios e suportes e convergência das mídias, conceitos estes pesquisados em referencial bibliográfico selecionado. Com isso, a pesquisa objetiva contribuir para a obtenção de uma visão da prática do design gráfico contemporâneo no Brasil e sua relação com conceituações consolidadas a respeito da área.

O design enquanto área do conhecimento relativamente nova tem um campo teórico praticamente inexplorado. Ao analisar como seria construída uma teoria do design

Bomfim (1997) propõe uma “teoria instável”, formulada com empréstimos e contribuições de várias áreas e disciplinas e à luz das diferenças e contingências que permeiam a práxis do design, seus objetos e usos. O método indutivo apresenta-se mais apropriado neste caso por partir da realidade observada em toda a sua extensão e dos diferentes tipos de projeto, com toda a dificuldade que esta tarefa apresenta sobretudo por seu caráter intersubjetivo (BOMFIM, 1997, p. 35-36). Adicionamos a isso o fato de vivermos um momento histórico caracterizado pela revisão de disciplinas e por questionamentos a formas tradicionais de acesso ao conhecimento que têm provocado mudanças em todas as áreas, bem como a criação de novos campos disciplinares e interdisciplinares. As distâncias entre teoria e prática, entre ciências humanas e ciências exatas, entre pensamentos e conhecimentos provenientes de experiências estéticas e sensoriais e experiências analíticas e científicas também estão mais frouxas. A escrita deixou de ser a forma exclusiva de registro e propagação da pesquisa e da informação e recursos audiovisuais são reconhecidos como complementos importantes para essa tarefa.

Por essas razões colocadas aqui de modo introdutório, este projeto propõe uma aproximação da Academia à designers, suas concepções e produções, com a intenção de discutir temas, conceitos e ideias importantes para a ampliação teórica e conceitual do campo. Essa aproximação deve acontecer por intermédio de entrevistas e depoimentos gravado em vídeo que serão editados com a finalidade de criar um material de caráter documental.

Os conceitos que norteiam as entrevistas são: a ampliação do escopo do campo do design gráfico na contemporaneidade em relação ao suporte papel e à mídia impressa, a interdisciplinaridade na formação dos escritórios de design e as competências do design gráfico diante das tecnologias e sistemas digitais.

## **Objetivos**

### **Objetivo geral:**

Criar um material documental audiovisual, a partir de depoimentos e entrevistas gravadas em vídeo, com informações a respeito das visões e experiências de designers cujas formações ou projetos enfatizam recursos gráficos em situações ampliadas no que se refere a meios e suportes – que se localizam além do papel e do impresso.

## **Objetivos específicos:**

- . Levantar em bibliografia da área, os conceitos relacionados à ampliação dos recursos gráficos em novos suportes e meios, sobretudo os permeados pelo uso de tecnologias digitais, mais importantes para a área do design gráfico na contemporaneidade.
- . Gravar entrevistas e depoimentos com designers com formação na área do gráfico que trabalham em projetos de diferentes amplitudes e inserções.
- . Levantar as questões mais relevantes abordadas por designers em atividades profissionais relacionando com conceitos estabelecidos em bibliografia da área.
- . Gravar e editar entrevistas com estes profissionais.

## **Metodologia**

-Fichamento do conteúdo bibliográfico referencial selecionados para embasamento do projeto, tanto teórico quanto prático. A partir de livros (físico) e mídias digitais, como artigos online.

-Roteirização das questões a serem abordadas nas entrevistas. Esta atividade envolve além dos aspectos teóricos, aspectos práticos relacionados a formas específicas de escrita e organização de roteiro, comumente aplicados na execução de produções audiovisuais.

- Realização da gravação das entrevistas com os profissionais selecionados na proposta de projeto, envolvendo técnicas práticas pesquisadas para a execução desta etapa. Esta etapa também envolve o manuseio de equipamentos fotográficos como câmeras *HDSLRs* (profissionais) e lentes intercambiáveis, *flashes* e também equipamentos para suporte nas gravações como rebatedores, monopés, tripés, equipamento para captação de áudio (microfones), e equipamento elétrico.

-Processo de pós-produção do conteúdo audiovisual será executado por meio de softwares gráficos, também utilizados no meio profissional audiovisual, para edição digital, entre eles: *Adobe Premiere*, para edição e organização da cenas, tratamento de cor, e base para alinhamento, junção, dos demais elementos gráficos produzidos ;*Adobe AfterEffects*, para a produção e animação dos elementos gráficos que irão compor o documentário.*Adobe Audition*, para edição e tratamento do áudio captado nas gravações.

-Elaboração do cronograma de trabalho manual e técnico, para descrição, análise e roteirização da pós-produção do conteúdo audiovisual captado. Assim como no processo de roteirização anteriormente, esta etapa envolve processos técnicos típicos da área de produção audiovisual.

-As peças gráficas, que viriam a compor o projeto impresso – como *folders*, cartazes, cartilhas, etc.; serão produzidas a partir de softwares gráficos, utilizados no meio criativo, que são: *Adobe Illustrator*, e *Adobe Photoshop*, ambos para criação gráfica.

-Finalização da peça documentária, partindo para revisão da peça produzida, checagem de áudio, textos para legendas, colorização, artes visuais que compõe a identidade do projeto, e peças gráficas (impressas), boxes, cartilhas, cartazes de divulgação — impressos e digitais.

## **Desenvolvimento**

### **Aspectos teóricos:**

Os conceitos levantados na pesquisa bibliográfica que enfatizam a área do design gráfico tais como interdisciplinaridade, convergência das mídias, sistemas digitais, ampliação dos suportes, interatividade, entre outros, são a base tanto para a formulação das entrevistas como para a edição das mesmas. Além desses conceitos são contempladas as questões:

- . A inserção do design gráfico na cidade.
- . A importância da formação do design gráfico na resolução dos projetos de design.
- . A contribuição de profissionais da área do design gráfico na constituição das equipes de trabalho e escritórios que desenvolvem projetos interdisciplinares.
- . As soluções gráficas e os recursos digitais tais como programação e animação.

As entrevistas são realizadas em estúdios ou escritórios, com agendamento prévio e baseiam-se na metodologia da história oral.

A seleção dos entrevistados é feita de acordo com a visibilidade do trabalho do designer segundo suas competências: basicamente são as premiações, as participações em eventos consagrados como a Bienal do Design Gráfico e os projetos de grande visibilidade comentados pela mídia e pelos pares e a disponibilidade em dar entrevistas e depoimentos. Os convidados serão:

- DIMITRI LIMA

Profissional de vídeo e Motion Design que realiza trabalhos experimentais e profissionais, utilizando a linguagem *proccesing* e a mescla de recursos técnicos manuais e digitais. Em seu portfólio constam projetos realizados para a MTV- VMB 2012, Lume Videos, HBO, Radiola, Timelapse, entre outros.

- VETOR ZERO

Estúdio de animação 3D pioneiro do Brasil, a Vetor Zero produz comerciais e conteúdo em animação para agências de publicidade e clientes de vários países há quase duas décadas. Opera associada aos estúdios Lobo e Animatório, e é administrada por uma equipe de produtores, diretores e designers. O trabalho do estúdio se caracteriza pela pesquisa de técnicas e estilos e pela versatilidade na criação e produção de imagens tanto em still quanto *motion* para ilustração, *design*, *cinema live*, animação, 2D, 3D, *stop motion*, *motion design* e online.

- BIJARI

Centro de criação em artes visuais e multimídia. Seus trabalhos derivam de pesquisas situadas na convergência entre arte, tecnologia e design, imprimindo novos olhares à comunicação em diferentes plataformas de atuação. Formado por um grupo multidisciplinar de profissionais, composto por artistas, arquitetos, cenógrafos, designers, diretores de vídeo, planejadores e programadores.

### **Aspectos práticos:**

(2014) AGOSTO E SETEMBRO.

Fichamento do conteúdo bibliográfico referencial, selecionados para embasamento do projeto, tanto teórico — fundamentos para pesquisas, conceitos da área de design, design gráfico e design digital, quanto prático — técnicas para realização das entrevistas, técnicas para produção audiovisual.

(2014) OUTUBRO, NOVEMBRO E DEZEMBRO.

Levantamento iconográfico para elaboração da identidade visual, tanto para as peças audiovisuais, quanto para as peças gráficas que venham a compor o projeto.

0

(2014) OUTUBRO, NOVEMBRO, DEZEMBRO E (2015) JANEIRO -

Elaboração e roteirização das questões a serem abordadas nas entrevistas seguintes, e realização das entrevistas com os profissionais selecionados na proposta de projeto.

(2015) JANEIRO, FEVEREIRO, MARÇO.

Início do processo de pós-produção do conteúdo audiovisual gerado através das entrevistas com os profissionais selecionados para o projeto.

Descrição, análise e roteirização da pós-produção do conteúdo audiovisual (entrevistas).

Escrita do relatório parcial do projeto.

(2015) FEVEREIRO, MARÇO, ABRIL, MAIO.

Junção dos conteúdos audiovisuais realizados nas entrevistas para construção de uma narrativa e alinhamento dos temas em discussão. Finalização das peças documentárias.

(2015) MARÇO, ABRIL, MAIO E JUNHO.

Revisão do conteúdo audiovisual — checagem de áudio, textos para legendas, colorização, artes visuais que compõe a identidade do projeto, e peças gráficas (impressas), boxes, cartilhas, cartazes de divulgação — impressos e digitais.

(2015) JUNHO E JULHO.

Escrita do relatório final e artigo para submissão.

### **Forma de análise dos resultados**

Como resultado pretende-se gerar um material audiovisual e documental de conteúdo sobre a produção contemporânea na área do design gráfico e digital, para consulta e registro histórico. A proposta também enfatiza a necessidade de prestigiar a produção contemporânea em design gráfico e a convergências das produções em meios digitais. A partir desses depoimentos e entrevistas, que poderão ter continuidade e desdobramentos em outros projetos, pretende-se criar um *corpus* exemplar de ideias e cases em design gráfico e digital, comentados por seus próprios idealizadores. Está prevista também a escrita de artigos científicos para submissão à publicação em revistas da área de design.

### **Fontes Consultadas**

A bibliografia básica para desenvolver o projeto se desdobra em três caminhos:

. Estudo dos conceitos relacionados ao Design Gráfico, embasados nas publicações:



ABC da ADG: **Glossário de termos e verbetes utilizados em Design Gráfico**. São Paulo: Blucher, 2009.

CAMPOS, Gisela Belluzzo; LEDESMA, María (orgs) **Novas fronteiras do design gráfico**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

POYNOR, Rick. No mas normas. **Diseño gráfico pós-moderno**. Gustavo Gilli: México, 2003.

TWELOW, Alice. **Para que serve o design gráfico**. Barcelona, Gustavo Gili, 2007.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

. Conceituação de design, interdisciplinaridade, interfaces e mídias digitais, embasados nas publicações:

BOMFIM, Gustavo Amarante. “Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação” In Revista Estudos em Design. V. N. 2 dez 1997. pp. 27-41.

BONSIEPE, Gui.” **Ciência. Comunicação. Design**”. Palestra proferida na Universidade Estadual do Rio de Janeiro em 5 de setembro de 2001. Disponível em [ftp://ftp.cefetes.br/Especificos/design/bonsiepe\\_INFODesign/BONSIEPE.PDF](ftp://ftp.cefetes.br/Especificos/design/bonsiepe_INFODesign/BONSIEPE.PDF) Acesso em maio 2014

BONSIEPE, Gui. **Del objeto a la interface. Mutacionesdeldiseño**. Buenos Aires. Ediciones Infinito, 1999.

DOMINGUES, Ivan. “Em busca do método”. In DOMINGUEZ, Ivan. **Conhecimento e Transdisciplinaridade II**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2005.

JENKINS, Henri. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 2009.

. Para embasar e estruturar as entrevistas utilizamos os títulos:

COELHO, LuisAntonio. **Por uma metodologia de ideias**. In COELHO, LuisAntonio (org). **Design Método**. Rio de Janeiro. Teresópolis: Novas Idéias, 206.

DELGADO, Lucilia Almeida Neves. **História oral: memória, tempo, identidade**. Belo Horizonte: Autentica, 2010.

. Para embasar a produção audiovisual e os conceitos relacionados aos novos meios tecnológicos utilizamos os títulos:

Bocc. Disponível em: [HTTPS:// BOCC.UBI.PT/ARAUJO-MAURO-ESPESSURA-DOIMAGINARIO-NO-DOCUMENTARIO-PDF](https://BOCC.UBI.PT/ARAUJO-MAURO-ESPESSURA-DOIMAGINARIO-NO-DOCUMENTARIO-PDF) Acesso em jun. 2014.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de um documentário: da pré-produção a pós-produção**. São Paulo: Papirus editora, 2009.