

los de sangre ni superioridad de sangre, el consumo se vuelve un área en la cual instaurar y dar a conocer las diferencias. La distinción de ciertos bienes-signos constituye en consecuencia el medio a partir del cual se enfrentan los efectos masificadores de la divulgación.

Comentarios finales

¿De qué hablamos cuando hablamos de diseño de autor? Teniendo en cuenta lo analizado a lo largo de este escrito, hablamos de una férrea intención de contraponerse a la imitación de lo producido fuera del país, en el marco de un contexto económico y social de crisis y consecuente transformación económica y social. Asimismo, nos referimos al lazo que liga entre sí a la reciente generación de diseñadores y diseñadores argentinos provenientes de décadas pasadas. De igual manera, aludimos a la distinción que se hace de ciertos detalles en la historia de vida de un objeto: su carácter “único”, la restricción del intercambio en instancias como la producción y el consumo de la vestimenta, el empleo de elementos ajenos a la esfera usual de la indumentaria y una perspectiva acerca de la labor del diseñador que lo posiciona como un “investigador” y/o “experimentador” de materiales. Concluiremos este escrito refiriéndonos al contexto de cambio mencionado puesto que es este, como destacamos al comienzo, el que posibilita en última instancia que “el diseño” en general y el “diseño de autor” en particular sean consideradas etiquetas y

denominaciones significativas en el campo de la moda actual en la ciudad de Buenos Aires.

Notas

1. Entendemos el concepto de campo, según Bourdieu (1990), como un espacio estructurado de posiciones, un estado de fuerzas entre los agentes o instituciones que participan librando una lucha, es decir, interviniendo en la distribución del capital específico de cada uno de los diferentes campos.
2. Entre estos actores, destacamos la presencia de los denominados “líderes de opinión” tales como periodistas, funcionarios de instituciones públicas y otros.

Referencias bibliográficas

- Anderson, Benedict (1993) Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo. Fondo de Cultura Económica. México
- Appadurai, Arjun (1988) “Introduction; commodities and the politics of value”. En: *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge University Press.
- Bourdieu, Pierre (1990) *Sociología y Cultura*. Editorial Grijalbo. México.
- García Canclini, Néstor (1990) *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo. México.
- Juez, Fernando Martín (2002) *Contribuciones para una antropología del diseño*. Editorial Gedisa. Barcelona.
- Kopytoff, Igor (1988) “The cultural biography of things: commoditization as process”. En: *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge University Press.

A contribuição do design ao vídeo: Do conceito ao produto

Tales Hommerding, Rafael de Moura Berard y Eugêno Merino

Introdução

A contribuição do design no desenvolvimento de vídeos vem ganhando cada vez mais espaço no âmbito profissional. Deste modo, a inserção de profissionais capacitados de forma técnica, teórica e prática, tem se tornado uma constante no mercado.

Este projeto de pesquisa objetiva materializar o conhecimento teórico existente na área de vídeo, numa prática consciente. Isto quer dizer partir do conceito até o produto. Com isso, busca a aproximação do profissional do design ao processo de produção de vídeos digitais. Através da experimentação e pesquisa procura-se a aplicação de conceitos de design gráfico que venham ajudar na comunicação gráfica do vídeo, tendo como objetivos específicos:

- Analisar as principais ferramentas e técnicas existentes no desenvolvimento de vídeos;
- Identificar metodologias utilizadas no desenvolvimento de vídeos;
- Aplicar os conhecimentos no desenvolvimento de um projeto de vídeo.

- Integrar os conhecimentos e metodologias na área de Design de Vídeos.

O projeto foi dividido em dois módulos, um conceitual e outro prático. No módulo conceitual, foram realizados estudos, análises e levantamentos sobre produção de vídeos, procedimentos e limitações. No módulo prático foi feita uma aplicação dos conhecimentos levantados na etapa anterior. Utilizando-se de filmagens, tratamento de imagens, sons e grafismos.

Para que esse objetivo fosse alcançado na prática, fez-se necessário à criação de um vídeo. Optou-se por produzir um vídeo do projeto Casa dos Girassóis. Desenvolvido junto à comunidade do morro Mont Serrat, o projeto tem por objetivos propiciar a formação global de jovens e crianças em situação de risco social e também apoiar as suas famílias com trabalhos, de orientação espiritual, pedagógico, psicológico e médico.

Metodologias

No módulo conceitual foram realizados estudos e levantamentos sobre os temas a serem tratados, dentre eles o design aplicado a vídeos, suas ferramentas e práticas, bem como conteúdos relativos a metodologias que poderiam ser utilizados na prática de projetos de vídeos. Somados a isto foram realizados levantamentos, estudos e análises referente a parte técnica do vídeo, suas aplicações, limitações, ferramentas e técnicas. Assim fo-

ram definidas estratégias a serem seguidas no próximo módulo.

Optou-se, primeiramente, pelo levantamento de dados sobre a parte técnica do vídeo, de como a TV funciona, limitações e diferenças de formato entre televisão (meio em que o vídeo será visualizado) e o computador (meio pela qual o vídeo será produzido). Dentre as limitações estudadas, destacam-se as diferenças cromáticas, na televisão há uma maior saturação de cores do que no monitor do computador, e diferenças de proporção de pixel, pois dependendo do formato a ser utilizado, o pixel é interpretado como sendo quadrado ou retangular. Nos aspectos teóricos, foram pesquisados os tipos de vídeos (educacionais, institucionais, apresentações, dentre outros), e suas peculiaridades.

Através desses estudos, juntamente com reuniões com os responsáveis pelo projeto ficou definido que o vídeo teria duração de 5 minutos contando com material institucional referente à Casa dos Girassóis. Como vídeo institucional, ele abordou, o trabalho realizado pela casa junto a comunidade. Além disso, o vídeo explica o que é a Casa e como ela funciona, com o intuito de apresentar o projeto e auxiliar na captação de recursos junto a entidades privadas e públicas.

Após a definição do seu conteúdo, e de sua conceituação, com os objetivos do vídeo, optou-se pela linguagem e estilo a serem utilizados. Esta linguagem serve para a produção de material gráfico condizente com as expectativas do público. Nessa fase, tanto na definição quanto na produção do material gráfico que o designer oferece sua maior participação, utilizando todo o conhecimento adquirido em formas, estética, dentre outras áreas. Foram, posteriormente, definidos alguns tópicos a serem abordados, e um breve roteiro de filmagens, para auxiliar a fase seguinte.

No módulo prático foi realizada uma aplicação dos conhecimentos e informações coletadas no desenvolvimento de um vídeo, no caso, um vídeo institucional para a Casa dos Girassóis. Foram feitas filmagens, decoupages, tratamentos de imagens e sons, *layouts* dentre outras atividades necessárias ao desenvolvimento de um projeto dessa natureza.

Nas filmagens, foram gravados depoimentos com os coordenadores da Casa dos Girassóis, bem como feitas filmagens e fotografias junto à comunidade, relatando o dia-a-dia da instituição. Com isso obteve-se o equilíbrio desejado, da seriedade dos depoimentos e a informalidade do cotidiano da Casa.

Com todo o material filmado foi feita a decupagem (marcação das cenas por tempo) das fitas para a posterior edição do vídeo. No processo de edição foram determinadas quais depoimentos e filmagens se adequariam melhor ao roteiro pré-estabelecido. Com o vídeo já em fase de pós-produção, deu-se o trabalho de colocação de legendas (com o nome dos entrevistados), transições de temas, colocação de sons, fotos e a criação de uma abertura para o vídeo. Essa abertura serviu para o vídeo não começar diretamente com o conteúdo de depoimentos, e sim com uma música relaxante, e imagens do dia-a-dia da casa, bem como a colocação da marca do projeto. Utilizando-se de *softwares* adequados, foi colocada a linguagem gráfica do vídeo, pré-definida no módulo anterior.

Também foram realizados ajustes nas transições, nos sons, e nas imagens, para tornar o vídeo confortável aos olhos de quem assiste. Com o vídeo concluído, o vídeo foi entregue.

Foi necessário algum meio de distribuição, para este poder ser entregue à empresas e a própria comunidade poder assistir. Assim sendo, optou-se pela produção de um DVD, pois é um produto de fácil gravação e reprodução, bem como não necessita de um computador. Foram produzidos um menu simples, de fácil navegação para as pessoas poderem assistir o DVD em seus aparelhos domésticos, sem nenhuma incompatibilidade, juntamente com a capa e a bolacha de identificação do DVD.

Na produção do menu do DVD, foram utilizados elementos da identidade visual da casa, como o logo da Casa dos Girassóis, o Selo da Casa dos Girassóis bem como a foto de um girassol para manter a mesma identidade dos elementos utilizados no vídeo. Este menu de navegação poderá servir para inclusão de novos materiais da casa, bem como outros vídeos que venham a ser produzidos posteriormente.

Conclusão

O presente trabalho alcançou seus objetivos teóricos, quanto ao estudo conceitual de um vídeo. Com ele ficou evidenciado que para produzir material de qualidade não basta termos o aparato técnico de filmadoras, máquinas fotográficas e demais materiais capacitados. É necessário um estudo aprofundado sobre como a utilização desses materiais poderá ser feita da melhor forma. No que tange a realização de um vídeo institucional como produto de uma pesquisa científica, tendo como resultado final um vídeo que além de apresentar a instituição para a comunidade, também serviu de experimento prático para o material pesquisado.

Através desse projeto de pesquisa foi possível a verificação da importância do design no meio audiovisual. Por meio de grafismos, efeitos de imagem, transições e demais elementos gráficos pode-se melhorar consideravelmente o envio da mensagem entre a mídia e o usuário (tele-espectador). Com o advento da TV Digital essa importância tende a aumentar, devido a novos meios de comunicação e interação entre o objeto (televisão) e o usuário.

Vale ressaltar a importância de um projeto como este, não apenas para a academia, mas também para os pesquisadores, fornecendo a eles não somente noções de como trabalhar e pesquisar material referente a essa nova área, mas também através da troca de conhecimento entre os pesquisadores deste projeto e de profissionais de outras áreas, como jornalismo, cinema, que ajuda na formação dos pesquisadores.

Referências bibliográficas

- Armes, Roy. On vídeo: O significado do vídeo nos meios de comunicação Tradução George Schlesinger. São Paulo, Summus: 1999
- Berard, Rafael de Moura; Machado, Ricardo Coelho; Merino, Eugênio. Interfaces para elementos dinâmicos: O Design Gráfico aplicado à mídia DVD. Relatório de Projeto PIBIC/CNPQ – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

- Crocomo, Fernando Antonio. O uso da edição não-linear digital: as novas rotinas no telejornalismo e a democratização de acesso à produção de vídeo. Dissertação - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.
- Guimarães, Luciano. As Cores na Mídia. São Paulo: AnnaBlume, 2003.
- Houaiss, Antonio. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- Martins, Rosane Fonseca de Freitas. A Gestão de Design como uma estratégia organizacional: Um modelo de integração do design em organizações. Tese de Doutorado em Engenharia de Produção - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004
- Tarouco, Liane Margarida Rockenbach; Granville, Lisandro Zambenedetti; Fabre, Marie-Christine Julie Mascarenhas; Tamusiunas, Fabrício Raupp. Videoconferência. 2003. 95f. Rede Nacional de Pesquisa- Grupo de Trabalho Aplicações Educacionais em Rede.
- Veiras, Augusto; Coutinho Gisele; Merino Eugênio. Design em Movimento: fundamentos e aplicação do design gráfico ao vídeo digital. Artigo In Congresso Internacional de Pesquisa em Design: 2002, Brasília.
- Watts, Harris: On Camera, o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus Editorial, 1990.

Sinalização para trilhas de agroturismo

Francisco Carlos Kleba da Silva y Luís Fernando Gonçalves de Figueiredo

A sinalização de placas para trilhas de agroturismo vêm sendo cada vez mais requisitada, principalmente devido ao crescente interesse de nossa sociedade pelo meio ambiente. Portanto novos valores estão entrando em cena, da mesma maneira o cultivo de novos hábitos.

O principal objetivo desse projeto é demonstrar que através do design gráfico e a ajuda de tecnologias (G.P.S. e T.I.) é possível mostrar as trilhas existentes e auxiliar o trajeto feito por usuários, ou seja na sua grande maioria turistas, que geralmente desconhecem a região visitada. As regiões onde foram implementadas as placas são Santa Rosa de Lima, Anitápolis e Aiurê.

As placas devem ser colocadas onde realmente podem auxiliar o usuário, ou seja, jamais podem contribuir para uma confusão, conurbação ou poluição visual. Assim como também não podem descaracterizar as trilhas para agroturismo e trazer aspectos demais urbanos para o meio rural.

Isso significa: os usuários que viajam para essas respectivas regiões esperam entrar em contato com a natureza de forma agroecológica, portanto o projeto não deve despertar conflitos entre o visual rural e aspectos urbanos.

Ao mesmo tempo precisa auxiliar de forma correta o trajeto onde os visitantes caminham ou andam de carro (devido o seu caráter de direcionamento para as pessoas que se encontram nesse ambiente) de forma eficiente, rápida e prática, além da segurança para não se perder em locais onde, muitas vezes, não há fácil assistência. A responsabilidade do design está em desenvolver uma

identificação e instrução facilitada, para produzir uma reação imediata no observador (sem prejudicá-lo).

A legibilidade das placas também é um aspecto fundamental que foi considerado, ela implica com aspectos ergonômicos para um melhor conforto visual. É necessário orientar os usuários, portanto é preciso haver uma leitura ideal dos elementos visuais, para indicar corretamente os trajetos e proporcionar uma visualização agradável. Para isso são considerados aspectos como por exemplo: o contraste de cores, as dimensões, as formas e até os tipos de fontes.

O turismo é uma forma de renda para a população destas cidades mencionadas, portanto o Design Gráfico deve contribuir para a consolidação desse agroturismo, agregando valores (comunicação visual) para com a infra-estrutura desse meio comercial.

Referências bibliográficas

- Agner, Luis. Ergodesign e Arquitetura de Informação: trabalhando com o usuário.
- Moraes, Anamaria de. Ergodesign Informacional - Avisos, Advertências e Projeto de Sinalização. Rio de Janeiro: iUsEr, 2002.
- Mont'Alvão, Cláudia. Design de Advertência para embalagens. 2ª edição, Rio de Janeiro: 2AB, 2002.
- Mijksenaar, Paul. Una introducción al Diseño de la Información. México: G. Gili, 2001.
- Capra, Fritjof. The Web of Life. São Paulo: Cultrix, 1996.
- Chehebe, José Ribamar B. Análise do Ciclo de Vida de Produtos, ferramenta gerencial da ISO 14000. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1998.
- <http://www.bcsdportugal.org/>, acesso em Maio, Junho, Setembro, Outubro, Novembro de 2006, Março e Abril de 2007.
- <http://www.ibge.org.br/>, acesso em Abril, Junho e Agosto de 2006.